

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования «Уральский федеральный университет  
имени первого Президента России Б.Н. Ельцина»

*На правах рукописи*



КУНЦИКОВА 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

Диссертация  
на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Научный руководитель:  
доктор филологических наук, профессор  
Рут Мария Эдуардовна

Екатеринбург – 2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение</b> .....	4
<b>Глава 1. Языковая игра и искусственный билингвизм</b> .....	19
1.1. Языковая игра в свете современных научных парадигм.....	19
1.2. Лингвокреативный потенциал билингва в ситуации искусственного билингвизма .....	29
1.3. Метаязыковые особенности языковой игры в речи искусственных билингвов.....	34
1.3.1. Собственно языковые черты нормемы и игремы как узких метатекстов.....	38
1.3.2. Коммуникативные особенности игровых диалогов как широких метатекстов .....	48
Выводы по первой главе .....	67
<b>Глава 2. Модели языковой игры при искусственном билингвизме</b> .....	71
2.1. Метатекстовые модели языковой игры в речи искусственных билингвов.....	71
2.2. Типы семантических связей в моделях языковой игры .....	100
2.2.1. Типы экспрессивного взаимодействия нормемы и игремы .....	103
2.2.2. Типы неэкспрессивного взаимодействия нормемы и игремы .....	137
Выводы по второй главе .....	142
<b>Глава 3. Структура коммуникативного акта порождения игремы</b> .....	146
3.1. Субъект игрового акта .....	147
3.2. Адресат игрового акта .....	170
3.3. Структурные и синтаксические особенности взаимодействия субъекта и адресата игрового акта.....	180
Выводы по третьей главе .....	183

<b>Заключение.....</b>	<b>189</b>
<b>Список литературы .....</b>	<b>199</b>
<b>Приложение.....</b>	<b>215</b>

## ВВЕДЕНИЕ

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

**Актуальность** данного исследования обусловлена обращением к современному состоянию 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.

Билингвизм, признанный во всем мире весьма распространенным явлением, стал одним из самых ярких явлений межкультурной коммуникации, определяемой как «общение людей, представляющих разные культуры» [Вайнрайх 1972: 35]. Теория билингвизма неразрывно связана с теорией языковых контактов, обе они зародились в рамках социалингвистических исследований.

**Степень научной разработанности темы** связана с анализом речи билингвов на иностранном языке в рамках разных научных парадигм. Согласно обзору И. Е. Абрамовой и А. В. Ананьиной, изначально исследования двуязычия и теории языковых контактов посвящены языкам как социальным явлениям, неразрывно связанным с общественными процессами. А. В. Ананьина выделяет три важных вехи в таких исследованиях билингвизма. Во-первых, «основы социалингвистических исследований билингвизма были заложены в 20-30-х годах XX века в работах отечественных ученых Л. П. Якубинского, В. В. Виноградова, В. М. Жирмунского, Р. О. Шор, Е. Д. Поливанова» [Абрамова, Ананьина 2011: 11], что, в свою очередь, было подготовлено работами таких предшественников, как А. Мейе, «американских этнолингвистов, развивавших идеи Ф. Боаса и Э. Сепира, а также представителей пражской лингвистической школы (В. Матезиус, Б. Гавранек)» [Абрамова, Ананьина 2011:11]. Так, Л. В. Щерба, который проводил свои исследования в том числе и в русле социалингвистики, определяет

билингвизм как «способность тех или иных групп населения объясняться на двух языках» [Щерба 1974: 127]. При таком подходе обнаруживается объективный подход к рассмотрению явления билингвизма.

Во-вторых, в рамках современных социолингвистических исследований явление билингвизма рассматривается с более личностной точки зрения и в тесной связи с анализом речи и «приковано к вопросам социальной регуляции речевого поведения <...> – от различных характеристик самих говорящих <...> до особенностей конкретного речевого акта (Т. И. Шевченко, Е. А. Земская, М. А. Китайгородская, Н. Н. Розанова, Е. В. Ерофеева, Л. П. Крысин, В. И. Беликов, А. И. Домашнев, А. С. Герд, Л. И. Гришаева, Л. В. Цурикова и многие другие)» [Абрамова, Ананьина 2011: 11].

В-третьих, в рамках научных изысканий рубежа XX–XXI веков выделяется новый поворот в исследованиях билингвизма, объединивший два предыдущих подхода (социальный и личностно-речевой), а именно теория вариантов и разновидностей мирового английского языка или World Englishes. «Первоначально научное внимание лингвистов было сконцентрировано на функционировании английского языка, распространенного в бывших колониях Соединенного Королевства. Однако по мере усиления посреднической роли английского языка в глобальном общении ... тематика существенно расширилась, вобрав в себя изучение региональных разновидностей современного английского языка, контактов английского с языками стран не только Азии, Африки, но и Европы (А. Bamgbose, М. Berns, V. O. Awonusi, В. В. Kachru, R. Ljosland, М. Modiano, В. В. Кабакчи, А. В. Подстрахова, З. Г. Прошина и др.) [Абрамова, Ананьина 2011: 12]. В рамках этой современной тенденции исследований А. В. Ананьиным выделяется проблема особенностей русско-английского билингвизма, «которое имеет свои отличительные черты, обусловленные, прежде всего, спецификой овладения иностранным языком вне естественной языковой среды» [Абрамова, Ананьина 2011: 12].

При наличии таких разных парадигм исследования сущности билингвизма, естественным кажется, что само определение билингвизма вызывает расхождения

во мнениях. Основной причиной этого является очень широкий спектр уровней владения неродным языком. Достаточно сложно установить границы, на основании которых тот или иной человек может претендовать на статус билингва.

Например, М. Паради утверждает, что билингв – это «индивид, понимающий и говорящий на двух языках, то есть человек, освоивший обе языковые системы и пользующийся ими как родным языком» [цит. по: Григорьев 2005: 14]. Однако этот же исследователь оговаривается, что «обычно говорящие считаются билингвами даже в случае, если некоторые черты их языковых систем проявляют себя не совсем как «родные»» [цит. по Григорьев 2005: 14].

Между тем О. С. Ахманова определяет билингвизм как «одинаково совершенное владение двумя языками» [СЛТ 2005: 125], хотя, как указывает Ф. Гросжин, «людей, одинаково совершенно владеющих двумя языками, очень мало» [Цит. по: Кабакчи 1990: 32]. Ср. также: «Сбалансированность двух или более языковых систем в сознании индивида представляет собой весьма редкое явление, и, напротив, неустойчивость межъязыкового баланса в двуязычии является гораздо более распространенным явлением, в целом объясняется тем, что сосуществования двух языков в социально-этнических условиях в виде симметричной модели в одном сообществе практически не бывает» [Григорьев 2005: 51].

В. Ю. Розенцвейг понимает под двуязычием «владение двумя языками и регулярное переключение с одного на другой в зависимости от ситуации общения» [Розенцвейг 1972: 19]. Более того, для него билингвизм является «континуумом, простирающимся от весьма элементарного знания контактного языка до полного и свободного владения им» [Там же: 12].

Пожалуй, наиболее осторожное определение явления билингвизма предлагает Г. Бертагаев: «Это активное или пассивное владение вторым языком» [Бертагаев 1972: 163].

Ф. П. Филин считает, что существует узкое и широкое понимание билингвизма: «Двуязычие в узком смысле этого слова означает более или менее свободное владение двумя языками: родным и неродным; двуязычие в широком

смысле – относительное владение вторым языком, умение в том или ином объеме пользоваться им в определенных сферах общения» [Филин 1970: 202].

Таким образом, можно выделить два основных подхода к явлению билингвизма: 1. «Билингвизм – одинаковое владение двумя языками» [СЛТ 2005: 125]. 2. «Билингвизм может варьироваться от весьма элементарного знания контактного языка до свободного и полного владения им» [Розенцвейг 1972: 12]. Мы придерживаемся второго подхода к данному лингвистическому явлению.

Широкое толкование явления билингвизма находит отголосок в классификации билингвизма на основании условий, в которых он развивается. А. В. Ананьина полагает, что такой подход до сих пор базируется на трех типах двуязычия, выделенных У. Вайнрайхом, а именно: «1) составной, или сложный, билингвизм, когда системы двух языков образуют нечто общее (данный тип билингвизма характерен для двуязычных семей); 2) координативный билингвизм, когда системы двух языков существуют относительно независимо (проявляется в ситуации иммиграции); 3) субординативный билингвизм, когда система второго языка выстроена на системе первого (возникает в условиях аудиторного обучения иностранному языку)» [цит. по: Абрамова, Ананьина 2011: 15].

Термин *субординативный билингвизм* можно соотнести с появившимся в дальнейшем терминами *неконтактный билингвизм* [см. Абрамова, Ананьина 2011: Сигуан, Макки, 1990; Skutnabb-Kangas, 1990; Виноградов, 1990; Карлинский, 1990] цит. по [Абрамова, Ананьина 2011: 11] и *искусственный / учебный билингвизм*, когда билингв не находится в непосредственном контакте с носителями иностранного языка и оказывается в смоделированных языковых условиях в рамках целенаправленного изучения этого языка под руководством преподавателя, для которого этот язык также оказывается иностранным. Неконтактный или искусственный / учебный билингвизм получил распространение в научных работах в противовес естественному / бытовому билингвизму.

И. Е. Абрамова и А. В. Ананьина отмечают, что «масштабная разработка теории искусственного билингвизма в лингвистике началась сравнительно

недавно, в 80–90-е годы XX столетия, и продолжается в настоящее время» [Абрамова, Ананьина 2011: 18] и добавляют, что в данную теорию значимый вклад привнесли именно отечественные лингвисты, а именно Б. Н. Ахметжанов, М. И. Момунбаева, Н. Б. Вольская, К. К. Дугашева, В. Е. Абрамов, В. А. Аврорин, И. С. Невмержицкий, Т. Н. Чугаева, М. Краузе, Н. А. Любимова, А. Е. Карлинский, А. С. Штерн, З. У. Блягоз, З. Г. Муратова, Г. М. Вишневская, Н. В. Барышников, А. С. Маркосян и другие [Абрамова, Ананьина 2011: 18]. Мы бы также добавили в этот список самих авторов обзора, а также Е. К. Черничкину. Такое внимание отечественной лингвистики к искусственному билингвизму может быть объяснено особым русско-английским двуязычием в аудиторных условиях, сложившимся в России в советское время, когда контакты с носителями английского языка были сведены к минимуму.

Все исследователи искусственного билингвизма сходятся во мнении, что решающим фактором, определяющим его природу, является факт отсутствия языковой среды носителей изучаемого языка и присутствия преподавателя иностранного языка. Так, Е. К. Черничкина определяет искусственный билингвизм как «владение двумя лингвокультурными кодами, один из которых усвоен вне естественной языковой среды» [Черничкина 2007: 2], а И. Е. Абрамова и А. В. Ананьина отмечают, что искусственный билингвизм формируется «вне основной массы носителей языка в условиях аудиторного обучения, организуемого и контролируемого преподавателем (неносителем языка)» [Абрамова, Ананьина 2011: 18]. Именно такая трактовка искусственного билингвизма будет использоваться в данном исследовании, а студенты, оказывавшиеся в ситуации аудиторного обучения иностранному языку, будут называться искусственными билингвами.

Последнее также означает, что актуальность работы обусловлена тем, что трактовка искусственного билингвизма может быть расширена, поскольку все больше и больше искусственных билингвов, пройдя разнообразные курсы обучения иностранному языку, используют изучаемый иностранный язык в дальнейшем в своей деятельности и в общении с носителями языка (путешествия,

деловые и дружеские контакты). Это особенно верно в отношении искусственных билингов, обладающих высоким уровнем знания изучаемого языка и имеющих возможность использовать иностранный язык вне аудиторных занятий.

Иными словами, в современном глобализированном мире, когда английский язык все чаще входит в контакт с другими языками по всему земному шару (World Englishes), понятие искусственного билингвизма может представлять собой смешанную форму использования иностранного языка – то под руководством и контролем преподавателя, что приводит к появлению постоянного внутреннего контроля, включенной рефлексии и даже гиперкоррекции в отношении правил изучаемого языка у искусственного билингва, то в режиме свободного общения без специального руководства в естественной непринужденной форме общения, характеризуемой большей эмоциональностью, естественностью, вариативностью и гибкому отношению к отклонениям от существующих норм изучаемого языка. Знание правил и системы изучаемого языка в ситуации свободного общения в языковой среде освобождает искусственного билингва от гиперкоррекции и становится плодотворной почвой для свободных экспериментов с языковой формой, позволяющих проявлять свою языковую индивидуальность, выражать свои эмоции и нащупывать, таким образом, потенциально не занятые слоты в изучаемой языковой системе иностранного языка.

Английский язык как глобальный язык представляет особый интерес для исследования аспектов речи искусственных билингов. Согласно данным, представленным Д. Кристалом [Crystal 1998], общее количество людей во всем мире, говорящих на английском языке, составляет более 1 миллиарда 100 миллионов человек, и лишь четверть из этого числа признает его родным языком, а число его изучающих (искусственных билингов) только растет день от дня.

Анализ речи ESL-студентов (English as Second Language), являющихся пользователями английского языка как иностранного, позволяет говорить о конкретных отличительных чертах этой речи, например, в сравнении с речью носителя языка, об идиолектных и социолектных особенностях такой речи, часто представляющей компрессию и видоизменение оригинальных языковых норм, а

также о наличии в речи искусственных билингвов особых компонентов, которые можно признать неузуальными для этого конкретного языка и одновременно потенциально возможными в речи носителей рассматриваемой языковой системы. Самым типичным сценарием лингвистического анализа речи на неродном языке становится исследование языковых ошибок (как неосознаваемого говорящими процесса) в процессе освоения новой языковой системы.

Однако периодически доступный для искусственного билингва режим свободного говорения на изучаемом английском языке свидетельствует о том, что чем дольше билингв практикует иностранный язык, тем меньше в его речи присутствуют неосознаваемые им языковые ошибки, тем больше ему становится доступно свободное отношение к форме иностранного языка и тем меньше он опирается в своей языковой практике на изучаемом языке на родной язык. Одновременно это означает, что с повышением уровня владения иностранным языком билингв чаще обращается к метаязыковым высказываниям относительно практикуемого материала изучаемого языка. Свободное отношение к форме и постоянная рефлексия относительно узуса иностранного языка активизирует его интерес и активное исследование возможностей иностранного языка, позволяющих изменять наблюдаемый языковой материал в зависимости от условий ситуации общения и сознательно создавать языковые инновации на основании своих системных языковых наблюдений, активный метанавык которых обычно формируется во время аудиторных занятий по этому иностранному языку. Иными словами, напряженный процесс изучения чужого языка и активная языковая рефлексия относительно изучаемых языковых данностей (норм) стимулируют проявление языковой игры в речи искусственных билингвов. Такой процесс активного исследования и расширения знаний об изучаемом языке сближает искусственного билингва с ребенком, изучающим родной язык и также активно продуцирующим новые языковые единицы в процессе постоянной и интенсивной рефлексии над языком в процессе его освоения.

Под языковой игрой мы, вслед за Т. А. Гридиной, понимаем «вид речемыслительной деятельности, 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: 192]. Другими словами, проявления языковой игры сводятся к исследованию соотношения языкового прототипа (узуальной нормы) и отклонения от этого прототипа (игремы [термин, предложенный Т. А. Гридиной]).

Языковая игра и ее результат в виде игрем – мощное средство активизации метаязыковой рефлексии, столь необходимой изучающему чужой язык. Следовательно, создание ситуаций языковой игры плодотворно при изучении иностранного языка, что делает изучаемую проблему **актуальной** и в теоретическом, и в прикладном значении.

Представляется продуктивным ввести в систему используемых понятий понятие **нормемы**, под которой понимается та узуальная языковая единица изучаемого языка, которая попадает в фокус искусственного билингва, оценивается им как нормативная в системе этого языка, а также как принадлежащая той или иной парадигме языковых единиц и вызывающая в его сознании широкие ассоциативные метатексты, которые являются залогом ее трансформационного потенциала. Способом же освоения таких нормем признается процесс их игровых трансформаций, результат которых фиксируется билингвом в виде окказиональных языковых единиц изучаемого языка или **игрем** (термин Т. А. Гридиной).

**Объектом** нашего исследования стали факты языковой игры в речи искусственных билингвов, **предметом** выступает 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 искусственного билингва на иностранном (английском) языке.

Поставленная цель определяет 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.

**Методологическая основа** исследования. Общенаучная методология исследования опирается на системный и функциональный подходы. Системный принцип означает подход к описанию языка как к разноуровневой системе и позволяет анализировать игровые окказионализмы на разных ярусах языковой системы. Функциональный принцип позволяет исследовать прагматическую (коммуникативную) природу введения в речь игровых словоупотреблений.

Частнонаучная методология опирается на положения (когнитивной) лингвистики о лингвокреативной природе языка, учения о билингвизме, искусственном билингвизме и метаязыке, а также положения экспрессивной лексикологии.

**Теоретической базой** исследования являются научные труды:

– о билингвизме и искусственном билингвизме, в частности, Е. М. Верещагина [1969], У. Вайнрайха [1972], В. Ю. Розенцвейга [1972], Л. В. Щербы [1974], Ю. А. Жлуктенко [1974], Г. М. Вишневской [1997], Е. К. Черничкиной [2007], И. Е. Абрамовой, А. В. Ананьиной [2011];

– о языковой игре Л. Витгенштейна [1958], Т. В. Булыгиной, А. Д. Шмелевой [1997], Т. А. Гридиной [1996, 2008], Е. А. Земской, М. В. Китайгородской,

Н. Н. Розановой [1983], Б. Ю. Нормана [1987], В. З. Санникова [2002, 2003], D. Crystal [1998];

– о лексической экспрессивности Н. А. Лукьяновой [1986], Т. В. Матвеевой [1986];

– об обыденном метаязыковом сознании Н. Д. Арутюновой [1987, 1988, 2006], О. И. Блиновой [2007], И. Т. Вепревой [2005, 2012], Н. Д. Голева [2009], А. Н. Ростовской [2000].

В работе применяются следующие **методы** исследования:

– гипотетико-дедуктивный – при разработке гипотез и применении понятия «экспрессив» к «игре» в речи искусственных билингвов;

– полевой – для сбора эмпирических данных;

– компонентный анализ – для анализа структуры лексического значения игрем;

– сопоставительный – в ходе сопоставления нормативных и игровых словоупотреблений;

– количественный – для выявления квантитативных характеристик игровых лексем;

– описательный – для выделения моделей употребления языковой игры;

– дискурсивный – для оценки (игрового) контекста, внутри которого реализуют себя игремы.

**Эмпирическим материалом** 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 личной коммуникации. В выборке представлена 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. Все собранные и анализируемые в данном исследовании тексты созданы на английском языке, 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 английский язык является неродным, с ним связана их профессиональная деятельность. В целом материал исследования полностью вошел в приложение к данному диссертационному исследованию и составил 428 игровых диалогов, которые билингвы выстраивали вокруг вводимых ими фактов языковой игры.

Согласно данным Е. К. Черничкиной, можно выделить следующие стадии искусственного билингва как коммуникативной личности: *«интуитивный дилетант* (использующий невербальные, паралингвистические средства для достижения взаимопонимания в процессе межкультурной коммуникации); *рефлексирующий дилетант* (осознающий отсутствие у себя соответствующих знаний для иноязычной коммуникации, что является мотивом изучения иностранного языка); *рефлексирующий теоретик* (готовый к участию в межкультурном общении только на уровне знаний, не имеющий навыков их практического применения в соответствующих коммуникативных ситуациях); *рефлексирующий практик* (осознанно конструирующий межкультурную интеракцию, однако скорость кодового переключения недостаточно высока); *компетентный билингв* (приближающийся по параметрам своего коммуникативного поведения к носителю языка)» [Черничкина 2007: 19].

С точки зрения коммуникативного статуса искусственных билингвов респондентов в рамках данного исследования можно подразделить на следующие группы:

1) рефлексирующие теоретики и рефлексирующие 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) рефлекслирующие 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 является русский язык, а 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 был официально подтвержден различными языковыми экзаменами в рамках тех учебных программ, к которым они принадлежали на момент данного исследования, и был оценен либо как B2, либо как C1. На основе теории трех концентрических кругов Качру, «все варианты английского языка можно разделить на три группы: 1. Варианты, являющиеся родными для большинства пользователей стран и функционирующие во всевозможных функциях – это варианты Внутреннего круга. 2. Варианты, выступающие как вторые официальные языки в своих государствах, куда они когда-то были перенесены в эпоху колониализма – это так называемый Внешний круг. 3. Варианты Расширяющегося круга, функционирующие главным образом в сфере межкультурной коммуникации» [Прошина 2014: 124]. В рамках данного исследования происходит анализ варианта английского языка расширяющегося круга. При этом вопросы, связанные с родными языками и их влиянием на английский язык, в рамках данного исследования не рассматриваются, поскольку главным фокусом становится процесс постижения норм чужого языка, что объединяет всех рассматриваемых респондентов и приводит к системному появлению фактов языковой игры в речи билингвов вне зависимости от того, каким является их родной язык.

**Новизна** диссертационного исследования заключается в том, что в нем реализация языковой игры рассмотрена как одна из отличительных черт речи на неродном языке в ситуации искусственного билингвизма; представлен новый взгляд на процесс языковой игры как на форму вербализации грамматических и /

или лексических парадигм (метатекстов) изучаемого иностранного языка и как на форму систематизации знаний билингва о таких метатекстах; выделено понятие нормы как триггера ассоциативной активации в сознании билингва этих метатекстов, позволяющих «играть» с узуальными языковыми единицами изучаемого языка, входящими в их состав, и осуществлять в процессе языковой игры формальные и смысловые переходы по предзаданным в языке слогам. Кроме того, формулируются различные типы норм в зависимости от того, парадигму какого языкового уровня билингв закладывает в основу языковой игры.

**Теоретическая значимость** диссертации заключается в развитии концепции языковой игры: уточнении связи понятий нормы и игры и рассмотрении языковой игры как системной формы языковой рефлексии в процессе изучения иностранного языка, представленной на трех уровнях (фонетическом, морфологическом и лексическом) языковой системы. Анализ форм языковой игры позволил выделить модели языковой игры, под которыми понимаются типы соотношения нормы и игры, определяемые свойствами структуры изучаемого языка и регулярно воспроизводимые в речи искусственных билингвов на иностранном (английском) языке. На основе собранных фактов языковой игры обнаружены три модели создания языковой игры на разных уровнях языковой системы, в указанных моделях выделены два типа семантических отношений между нормой и игрой. Развивается идея понимания игры как особой формы осмысления / трансформации языкового материала изучаемого иностранного языка и анализируются основные типы таких трансформационных приемов. Осуществляется анализ структуры игрового речевого акта и выделяется специфика метаязыкового контекста употребления исследуемых игровых окказионализмов, позволяющая говорить о функциях употребления приема языковой игры с точки зрения самих искусственных билингвов. Проведенное исследование вносит вклад в формирование теории билингвизма и теорий овладения вторым языком (Second Language Acquisition), в частности, таких их аспектов, как особенности исследования окказиональных высказываний на

иностранном языке и особенности формирования метаязыковых данных об изучаемом языке.

**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.

**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.

**Апробация работы.** Основные положения диссертации нашли отражение в 15 научных публикациях (семь из которых опубликованы в ведущих рецензируемых научных журналах, утвержденных Высшей аттестационной комиссией) и были изложены на 11 научных конференциях: «Вызовы глобализации и перспективы человека в современном мире» (научная конференция студентов – стипендиатов Оксфордского Российского Фонда) (Екатеринбург, 2009 г.), XX Международная конференция Российской ассоциации преподавателей английской литературы «Литературная провинция» (Екатеринбург, 2011 г.), 3-я международная конференция «Проблемы теории, практики и дидактики перевода» (Нижний Новгород, 2011 г.), Международная научная конференция «Актуальные проблемы германистики, романистики и русистики» (Екатеринбург, 2012 г.), «Языковая компетенция россиян в XXI веке (оценки и прогнозы)» (Екатеринбург, 2012 г.), I Всероссийская интернет- конференция с международным участием «Языки и литература народов Поволжья: проблемы межкультурной коммуникации» (Казань, 2012 г.), Конференция Brown BagTalks в Montclair State University на факультете прикладной лингвистики (Montclair, New Jersey, USA, 2013 г.), I Международная научно-практическая конференция «Иностранные языки в науке и образовании: проблемы и перспективы» (Москва, 2015 г.), XVII межвузовская научно-методическая конференция «Управление качеством образования на основе российских и международных стандартов. Модель учебно-проектной деятельности, ориентированной на трудоустройство» (Челябинск, 2016 г.), Международная конференция «Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива» (Екатеринбург, 2016 г.).

**Структура диссертации** включает введение, три главы, заключение, список литературы и приложение.

В **первой главе** рассматривается феномен языковой игры с точки зрения дискурсивной, эстетико-функциональной, системоцентрической, лингвосинергетической и лингвокогнитивной исследовательских парадигм.

Освещается лингвокреативный потенциал речи искусственных билингвов. Отдельное внимание уделяется метаязыковому характеру языковой игры в речи искусственных билингвов на иностранном языке, языковая игра представляется как процесс вербализации метатекстов или узуальных языковых парадигм (грамматических и лексических) изучаемого иностранного языка, вводятся понятия нормемы и игремы как членов этих парадигм и приводятся различные примеры нормем. Также рассматриваются коммуникативные и экспрессивные особенности игровых диалогов вокруг употребления нормем и игрем.

**Во второй главе** выделяются конкретные грамматические и лексические метатексты английского языка, которые закладываются билингвом в основу создания языковой игры, предлагается комплексная типология моделей языковой игры, основанная на анализе структуры лексического значения игремы как осознанного отклонения от языкового стандарта (нормемы), специфики семантического взаимодействия игремы и языкового прототипа, а также на анализе игрового контекста, внутри которого играема получает собственную языковую реализацию. Особое внимание уделяется статусу игремы и нормемы. Отмечаются основные типы игровых трансформаций языкового материала изучаемого языка. Выделяются разные типы семантического взаимодействия нормемы и игремы.

**В третьей главе** диссертации особое внимание уделяется чертам метаязыковых комментариев, сопровождающих игровые трансформации в речи искусственных билингвов как на собственно языковом уровне, так и на коммуникативном.

**В заключении** подводятся итоги проведенного исследования и намечаются его дальнейшие перспективы.

Приложение содержит языковые контексты, извлеченные из диалогов искусственных билингвов, включающие факты языковой игры, анализ которых стал материалом диссертационного исследования.

# ЯЗЫКОВАЯ ИГРА И ИСКУССТВЕННЫЙ БИЛИНГВИЗМ

## 1.1. Языковая игра в свете современных научных парадигм

Феномен языковой игры оказывается сложным и многоаспектным явлением как в рамках лингвистических исследований, так и за их пределами – в гуманитарных и междисциплинарных исследованиях. Разнообразные подходы к рассмотрению языковой игры не дают возможности дать ей исчерпывающее толкование.

Данная работа не предполагает детального теоретического обзора всех представленных научных исследований в силу широкой проблематики этой темы. Ограничимся тем, что представим три наиболее полных теоретических обзора, принадлежащих в сфере отечественного языкознания – Т. А. Гридиной [2013], А. П. Сковородникову [2003] и в сфере иностранной лингвистики – Д. В. Казаковой [2013].

Т. А. Гридина предлагает рассматривать данный феномен в свете нескольких научных парадигм анализа [Гридина 2013]. Первая из них – достаточно широкая **дискурсивная парадигма изучения языковой игры**. Этот подход восходит к Л. Витгенштейну. В рамках такого подхода, Н. Д. Арутюнова полагает, что «языковая игра – целое, которое состоит из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [Гридина 2013: 25]. Этот аспект изучения языковой игры носит название дискурсивного, поскольку «дискурс – речь, погруженная в жизнь» [Там же]. А. П. Сковородников отмечает: «Точка зрения на языковую игру [Л. Витгенштейна] такова, что вся человеческая речевая деятельность и даже отчасти внеречевая, есть совокупность языковых игр» [Сковородников 2003: 797]. Также А. П. Сковородников отмечает цитату В. П. Руднева, который, в свою очередь, ссылается на самого Л. Витгенштейна в его «Философских исследованиях»: «Термин “языковая игра” призван подчеркнуть, что говорить на языке – компонент деятельности, или форма жизни» [Там же: 797].

Иными словами, языковая компетенция говорящих может быть проявлена только **в реальной деятельности и в речевом акте**, языковая система рассматриваемого языка оказывается игрой, а сам процесс коммуникации может быть отнесен к **игровому дискурсу**.

Важным дополнением к уже вышеизложенному является то, что Л. Витгенштейн подчеркивает: «Языковая игра – одна из тех игр, посредством которой дети овладевают родным языком» [Витгенштейн 1958: 78]. Иными словами, освоение родного языка происходит в том числе с помощью языковой игры, погруженной в речь и диалог. Значит, языковая игра обладает амбивалентной природой, поскольку залогом ее появления может оказаться как недостаточный уровень языковой компетенции, так и высокий уровень языковой компетенции. В связи с этим Т. А. Гридина отмечает, что «языковая игра в свете сказанного характеризуется как деятельность говорящих в экспериментальном поле возможностей [Норман 1987, Гридина 1996, Санников 2002], что может быть связано с преодолением «дефицита» информации (недостаточным уровнем языковой компетенции) или, наоборот, с проявлением высокого уровня языковой компетенции (осознанным отступлением от канонических способов речевого поведения)» [Гридина 2013: 27]. Именно такой взгляд на языковую игру позволяет Т. А. Гридиной выделить параметр **«преднамеренности / непреднамеренности интенции говорящих к нарушению языковых “конвенций”»** [Гридина 2013: 28].

Следующая парадигма, которую выделяет Т. А. Гридина, является **эстетико-функциональная**. В широком понимании, согласно данному подходу, языковая игра – любое нестандартное использование вербальных знаков в разных сферах речевой деятельности с целью эстетического воздействия на собеседника. В узком понимании языковая игра – это игра слов, создающая комический эффект. Такая трактовка связана, с одной стороны, с выделением эстетико-поэтической функцией языковой игры («обнаружением творческих ресурсов языка в разных сферах речевой коммуникации» [Гридина 2013: 29]), а, с другой же –

с философским осмыслением игры, смеха, карнавала и смеховой культуры в контексте культуры и развития человечества.

В рамках подобного подхода языковая игра видится как вид неутилитарной, непрактической деятельности. Языковая игра здесь – переживание удовольствия от самой деятельности. В рамках данной широкой парадигмы языковая игра может рассматриваться с опорой на такие понятия, как **балагурство, острословие, каламбур и тропы**.

К данной парадигме можно отнести «все явления такого рода, когда говорящий “играет” с формой речи, когда свободное отношение к форме речи получает эстетическое задание, пусть даже самое скромное. Это может быть и незатейливая шутка, и более или менее удачная острота, и каламбур, и разные виды тропов (сравнения, метафоры, перифразы и т. п.)» [Земская, Китайгородская, Розанова 1983: 172]. А. П. Сковородников подчеркивает, что «авторы указанной точки зрения (Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова) полагают, что языковую игру в разговорной речи можно рассматривать как реализацию поэтической функции языка чаще всего в виде установки на комический эффект» [Сковородников 2003: 799]. Можно выделить «две разновидности языковой игры: **балагурство**, не связанное с передачей содержания речи, и **острословие**, когда необычная форма выражения связана с более глубоким выражением мысли говорящего и с более образной, экспрессивной передачей содержания» [Земская, Китайгородская, Розанова 1983: 174–175]. Такие типы языковой игры оказываются связаны с разнообразными стилистическими приемами.

В контекст эстетико-функциональной парадигмы рассмотрения природы языковой игры можно также еще ввести дополнительные примеры из обзора А. П. Сковородникова [Сковородников 2003]. Так, это случаи, «когда понимание языковой игры может быть широким по набору языковых средств, но ограниченным функцией выражения комического». Например, в исследованиях И. Н. Горелова и К. Ф. Седова. Мнения, что «языковая игра имеет целью создание комического эффекта придерживается и В. З. Санников» [Сковородников 2003: 800].

В эту же эстетико-функциональную парадигму попадает явление **прецедентности (интертекстуальности)**, которое чаще всего рассматривается применительно к художественному тексту [Гридина 2013: 37]. Именно в рамки этой парадигмы А. П. Сковородников относит подход Н. А. Николиной и Е. А. Агеевой, которые анализируют языковую игру в современной постмодернистской прозе или позицию Э. М. Береговской, которая рассматривает языковую игру в пространстве целого текста, «сочувственно сославшись на толкование языковой игры Л. Витгенштейном («целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен») и И. Хейзенгой («Все, что есть поэзия, выражается в игре ...»)» [Сковородников 2003: 798].

А. П. Сковородников включает в такую парадигму также широкий тип трактовки, ссылаясь на В. З. Санникова: «Вся художественная литература попадает под него [под эстетико-функциональное понимание языковой игры], поскольку нет автора, который не стремился бы к большей языковой выразительности» [Сковородников 2003: 799].

Третьей парадигмой научного рассмотрения явления языковой игры согласно экспертному мнению Т. А. Гридиной оказывается **системоцентрическая парадигма**. В рамках этого взгляда языковая игра предстает как «ассиметрия языкового знака и эффект, обусловленный нарушением системных отношений между знаками» [Норман 1987: 102]. Языковая игра является таким языковым искажением, которое выявляет системность и закономерность нормы. Б. Ю. Норман дает емкое определение языковой игры как «игры на гранях языка» [Норман 1987].

Такое игровое языковое самообновление языка в рамках этого подхода признается естественным языковым и речевым механизмом, что особенно верно для нежестких языковых моделей. С точки зрения Т. А. Гридиной, к таким моделям можно отнести словообразование, лексику и синтаксис.

В рамках данной парадигмы уместно упомянуть то, что исследователи предпринимают системный **поуровневый анализ** фактов языковой игры на фонетическом, морфологическом, лексическом и даже стилистическом уровнях, а

также те **лингвистические приемы**, с помощью которых происходит обыгрывание языкового прототипа. Например, подробный анализ такого рода можно обнаружить в исследованиях Н. Д. Арутюновой [2006], В. З. Санникова [2002].

Добавим, что такой **системоцентрический подход** можно обнаружить в англоязычных публикациях по вербальному юмору в рамках рассмотрения его подтипа, а именно лингвистического юмора с точки зрения поуровневого лингвистического анализа [См., например: D. Crystal 1998; R. J. Alexander 1997].

Д. Кристалл исходит из того, что «лингвистический юмор» – это прежде всего отклонение от языковой системы конкретного языка и реализация его потенциальных возможностей. Согласно Кристаллу, «это лингвистическое (в собственном смысле слова) явление, а не интерлингвистическое... не эмоции (emotions), а отношения (attitudes)» [Crystal 2002: 212], а поэтому Д. Кристалл выделяет несколько уровней для анализа, а именно графологический, фонологический, морфологический, лексический, синтаксический и дискурсивный.

Р. Дж. Александер [Alexander 1997] рассматривает широкий круг проблем вербального юмора, уделяя особое аналитическое внимание феномену лингвистического юмора, который можно, на наш взгляд, приравнять к термину языковой игры. По мнению этого исследователя, «лингвистический юмор» проявляет себя через «лингвистические механизмы» на разных уровнях языковой системы, а именно графологическом уровне, фонетическом уровне, морфологическом, лексическом и синтаксическом. Важно и то, что Р. Дж. Александр выделяет непреднамеренно созданные лингвистические единицы и преднамеренно созданные, что сближает его подход с Т. А. Гридиной.

Следующей парадигмой рассмотрения языковой игры, предложенной Т. А. Гридиной, является **лингвосинергетический подход**, который видится естественным теоретическим развитием системоцентрического подхода. В рамках этого подхода языковая игра рассматривается как один из механизмов «самонастройки» языка в процессе его развития и функционирования; эта

«самонастройка» выражается в спонтанной жизни языка, все инновации в котором подчиняются законам внутренней целесообразности; языковая игра – «не отступление от нормы», а одна из форм речевой деятельности [Норман 1987] и возможность речевой самореализации ее создателей.

Т. А. Гридина предлагает к рассмотрению еще одну парадигму анализа языковой игры, а именно **лингвокогнитивную**. В центре когнитивных исследований стоит вопрос о том, как язык «упаковывает» определенную информацию. По сути, языковая игра обрабатывает когнитивные пресуппозиции в нестандартном ключе, что создает эффект парадоксального восприятия означаемого.

В теоретическом обзоре Д. В. Казаковой [Казакова 2013], связанном с иностранными исследованиями языковой игры, которые оказываются в поле исследования **вербального юмора (verbal humour)** и комического, можно увидеть одновременно черты дискурсивной и лингвокогнитивной парадигм исследования. Согласно мнению Д. В. Казаковой, этот факт обусловлен двумя факторами: «Во-первых, необходимостью исследовать одну из фундаментальных проблем антропологического языкознания **«ЯЗЫК И ЭМОЦИИ»**; во-вторых, стремлением ученых описать **эстетику постмодернизма** с его ироничным переосмыслением действительности» [Казакова 2013: 77].

Сама Д. В. Казакова убеждена, что «одним из самых продуктивных направлений современных теорий вербального юмора является **КОГНИТИВНОЕ**» [Казакова 2013: 78]. В связи с этим положением, эта исследовательница отмечает, что базовым положением, из которого исходят современные теоретики юмора, является мотив разрешения противоречия (*incongruity-resolution*). Воспринимая комическое, субъект пользуется некоторыми подсознательными когнитивными правилами, с помощью которых противоречивый, на первый взгляд, элемент становится конгруэнтным ситуации или предшествующему тексту. Многие ученые отмечают, что количество когнитивных правил неисчислимо так же, как и общее количество шуток, что связано с безграничной лингвокреативной способностью человека [Агапова 2004; Гридина 1996].

Согласно Д. В. Казаковой, теория бисоциации А. Кестлера, семантическая теория В. Раскина, позже доработанная в комплексную лингвопрагматическую и когнитивную общую теорию вербального юмора (General theory of verbal humor) С. Аттардо, исходят из положения о бисоциативности структуры комического. В нашем сознании существуют так называемые ассоциативные контексты действительности – скрипты. Виктор Раскин выстраивает эту теорию вокруг следующих определений: «Every word of the sentence evokes a script or scripts with which it is associated» («Каждое слово в предложении вызывает скрипт или скрипты, которые ассоциируются с ним») [Raskin 1985: 108] и «A script is a graph of lexical nodes connected by semantic links (like synonymy, hyponymy, antonymy)» («Скрипт является графом лексических вершин, связанных семантическими связями (такими как синонимия, гипонимия, антонимия)») [Там же: 109]. Раскин оценивает оппозицию как главный инструмент юмористических трансформаций языкового материала. Юмор в понимании Раскина – трансформация отдельных компонентов оригинального предложения / словосочетания или их комбинаторная замена. В его понимании комбинаторных замен возможно много, но говорящие реализуют только одну из возможных комбинаций на основе базовых семантических отношений.

С. Аттардо утверждает, что такой подход к исследованию вербального юмора, в целом и языковой игры, в частности, одновременно находится и в поле дискурсивного научного подхода. По мнению автора, скрипт – это хранящаяся в нашем сознании структурированная информация о каком-либо объекте действительности [Attardo 1994: 17]. Любой скрипт имеет определенную структуру и состоит из следующих компонентов: участников, ролей, которые они выполняют, характерных признаков данных участников, отношений, которые сложились между участниками, частей скрипта, то есть действий, совершаемых участниками, места, в котором совершаются данные действия, и цели, ради которой совершаются действия. Механизм восприятия комического заключается в резком переключении хода мыслей из одного ассоциативного контекста в другой с

помощью триггера – лексического сигнала, в результате которого возникает бисоциативный шок, что проявляется в смехе [Kazarian 2013: 372].

Центральным и обязательным параметром является противопоставление скриптов. Именно оно обеспечивает создание комического эффекта и соотносится с появлением противоречия, а логический механизм – с его разрешением.

Т. А. Гридина формулирует собственную парадигму исследования феномена языковой игры, которую А. П. Сковородников оценивает как связь явления языковой игры с «креативной речедетельностной активностью языковой личности (носителя языка)» [Сковородников 2003: 797] и теорией речевых актов. Нам видится, что в подходе Т. А. Гридиной пересекаются дискурсивная и системоцентрическая научные парадигмы.

Классическим определением языковой игры является трактовка Т. А. Гридиной: «Языковая игра – это вид речемыслительной деятельности, особая форма лингвокреативного мышления, основанная на способности говорящего к актуализации и переключению (ломке) ассоциативных стереотипов порождения, восприятия, употребления языковых знаков при использовании лингвистических операциональных механизмов» [Гридина 1996: 192]. Важна для нас и формулировка В. З. Санникова: «Языковая игра – отступление от нормы», «некоторая языковая неправильность (или даже необычность) и, что очень важно, неправильность, осознаваемая говорящим (пишущим) и намеренно [курсив наш. – М. К.] допускаемая» [Санников 2002: 178]. Сам Санников отмечает, что «создание комического эффекта в разных сферах речевой деятельности ярко обнаруживает креативную технику языковой игры» [Там же: 179]. Однако, мы придерживаемся позиции Т. А. Гридиной: «Сведение эстетической функции языковой игры только к комическому началу вряд ли правомерно» [Гридина 1996: 20].

Согласно Т. А. Гридиной, «при осознанном нарушении языкового канона мы имеем дело с языковой игрой как особой формой лингвокреативной деятельности, отражающей стремление (интенцию) говорящих к обнаружению собственной компетенции в реализации языковых возможностей – при понимании условности речевых ходов, но в то же время рассчитанных на “опознание” реципиентом

негласно принятых правил (игрового кода) общения. Эти правила “выводимы” только при опоре на языковой стереотип, опрокидывание которого и составляет парадокс восприятия соответствующей тактики (приема, сценария и т. п.) языковой игры. Будучи особой формой лингвокреативного мышления, имеющего ассоциативную природу, языковая игра всегда нацелена на использование лингвистических приемов, подчеркивающих парадокс между стандартной формой и / или значением знака (а также принятым алгоритмом его образования и использования) и новой ассоциативной обработкой того или иного вида языкового знания» [Гридина 2002: 26].

Теоретическое обоснование термина *языковая игра* с нескольких позиций дает возможность Т. А. Гридиной выделить основные признаки языковой игры:

1. Природа языковой игры конгруэнтна природе игры как виду деятельности вообще. Основным свойством игры признается создаваемое ею «инобытие», позволяющее игрокам действовать в фантазийном (вымышленном) пространстве как в реальном. Вместе с тем, такое игровое взаимодействие участников происходит в диалоге и реальном речевом взаимодействии игроков.

2. Игровое сознание имеет эмпирический (формальный) и экзистенциальный (связанный с переживанием состояния игры) планы. Побудительным стимулом к языковой игре является испытываемое эмоциональное переживание «инсайта».

3. Языковая игра порождает «неканонические» формы и / или значения вербальных знаков, что может быть следствием осознанной интенции или спонтанного проявления лингвокреативного мышления (в частности, при усвоении языка в онтогенезе).

4. Языковая игра апеллирует к креативному потенциалу личности, проявляющему ее способность к нестандартному использованию вербальных знаков.

5. Основная функция языковой игры заключается в акцентировании и реализации значимости самого языкового кода порождения; такой акцент на нестандартной форме речи может иметь эстетическую ориентацию; может быть

следствием языковой рефлексии (проявления языкового чутья) и языковой активности говорящих в продуцировании «инноваций» для достижения различных целей (в частности получения удовольствия от самой возможности свободно манипулировать языковыми формами и значениями; проявления остроумия). Отмечается также особая роль языковой игры в выражении эмоций: языковая игра рассматривается как «...интеллектуальная, эмоциональная провокация со стороны адресанта», побуждающая «языковую личность к поиску словесных форм, наиболее адекватно отражающих эмоциональное состояние человека» [Болдарева 2002: 11]; языковая игра используется и в целях создания суггестивного эффекта (например, в сакральных текстах – заговорах, снотолкованиях); неоспорима и тренинговая функция языковой игры (в частности при усвоении языка ребенком), релаксирующая функция языковой игры и т. п. [Гридина 2008].

С учетом всех выше представленных подходов и формулировок отметим то, что является важным в трактовке феномена языковой игры в рамках данного исследования языковой игры.

Языковая игра – особая форма креативного мышления индивида, рождаемая в процессе коммуникативного акта при наличии ее реципиента и направленная на рефлексию вербальных знаков того языка, на котором она осуществляется. Такая языковая рефлексия носит метаязыковой характер и имеет своей целью ревизию разнообразных языковых стереотипов, воспринимаемых как узувальные формы носителями языка. Такая познавательная рефлексия в виде «опрокидывания» нормативных данностей в языке происходит преднамеренно со стороны ее создателя-креатора, представляет собой активное языковое исследование и может приводить к инсайтам в виде обнаруженных свободных слотов в системе языка на разных его уровнях, получающих статус лингвистических инноваций. Иными словами, языковая игра – естественный механизм самонаучения языку. При этом, речевые инновации, рождаемые в процессе языковой игры, могут быть как свободными от передачи нового содержания речи, так и отражать более наполненное содержание мысли говорящего и обладать экспрессивной формой

подачи. В том и другом случае механизм построения языковой игры основывается на ассоциациях, рождаемых тем или иным элементом обыгрываемого языкового стандарта, а также на тех семантических связях, которые соединяют этот стандарт и получающуюся игровую инновацию. Результат языковой игры может оказывать комический эффект на слушателя, но, чаще всего, не ограничивается им и имеет более широкий диапазон воздействия. Комический эффект возникает в том случае, если отклонение от нормы резко контрастирует с ней.

Несмотря на глубокую проработку феномена языковой игры на разнообразном материале (художественной литературы, детской речи, языка рекламы, разговорной речи), большая часть исследований связана с анализом языковой игры на родном языке. Исследования языковой игры в речи искусственных билингвов еще не предпринимались, хотя именно в ситуации изучения иностранного языка искусственный билингв очень чувствителен к форме и правилам изучаемого языка, что, тем самым, активирует его острую языковую рефлексию, которая оказывается естественным условием проявления лингвокреативного мышления ее участников и создания языковой игры. Обратимся к выделению тех условий ситуации искусственного билингвизма, которые способствуют активному языковому осмыслению получаемого языкового материала и активирует креативное мышление обучающихся.

## **1.2. Лингвокреативный потенциал билингва в ситуации искусственного билингвизма**

Мы можем выделить следующие особенности естественного и искусственного билингвизма.

«Искусственная форма контактных межъязыковых связей обычно является подготовительным этапом для будущих естественных контактов. Зачастую параллельно с ней уже начинается и естественная форма – общение с носителями чужого изучаемого языка. Таким образом, обе формы контактных межъязыковых связей не разделены непроходимым барьером. Однако было бы неправильным их

отождествлять, так как между ними существуют и большие различия» [Жлуктенко 1974: 54]. Во-первых, по Ю. А. Жлуктенко, естественная форма языкового контакта реализуется в деятельности, направленной на получение информации, тогда как искусственная форма таких задач не решает. По этой причине коммуникативные ситуации в каждом из этих случаев имеют различную направленность. Во-вторых, «при естественной форме контакта, как правило, не уделяется большое внимание формам выражения, проявляется терпимость к отклонениям от языковой нормы, если они не мешают взаимопониманию. Общение происходит главным образом устно, поэтому усваивается много просторечных и небрежных форм, вульгаризмов и т. п. При искусственной форме, наоборот, основное внимание уделяется «чистоте» и «правильности» речи» [Там же: 55]. В-третьих, естественная форма контактных межъязыковых связей осуществляется стихийно, а искусственная – при наличии специального руководства, с использованием различных вспомогательных средств, по разработанной методике. В-четвертых, «в условиях естественного контакта двуязычная практика индивида с самого начала более интенсивна, чем при искусственном» [Там же: 56].

Необходимо также добавить мнение Ю. А. Жлуктенко: «До сих пор искусственная форма контактов изучалась в основном психологами и педагогами, и наоборот, естественной форме уделяли внимание главным образом лингвисты и социологи. Между тем обе формы контактных межъязыковых связей заслуживают самого серьезного изучения как лингвистами, так и представителями смежных наук. Часто искусственная форма контактов может рассматриваться как вполне удовлетворительная модель естественных процессов, и наоборот, многие признаки естественных межъязыковых связей можно использовать для построения эффективного процесса обучения» [Там же: 68].

В рамках подхода Е. К. Черничкиной [Черничкина 2007] оказывается, что ядром коммуникативной личности искусственного билингва является языковая личность, как носитель кода, следующий уровень – речевая личность, что обеспечивает эффективное вербальное общение и верхний коммуникативный

уровень, как эмоциональная оболочка, включающая вербальные и невербальные компоненты. Выделение этих абстрактных уровней носит условный характер, т.к. все они взаимосвязаны, взаимопроникают и взаимообуславливают друг друга. Если обратиться к философской парадигме, предлагаемой А. В. Пузыревым, то мы увидим следующее схематичное изображение. Учитывая всеобщий, общий, особенный и единичный компонент или « ступень сущности человека» следует, по его мнению, различать «личность мыслительную (точнее – мыслящую), как всеобщее; языковую личность (точнее – владеющую определенным языком) как общее; личность речевую (говорящую) как особенное и личность коммуникативную (точнее – коммуницирующую) как проявление единичного» [Цит. по: Черничкина 2007: 23]. Именно единичное создает уникальность и неповторимость, и здесь имеет место, на взгляд Е. К. Черничкиной, диалектическое единство: чем шире представлено всеобщее в личности, тем богаче индивидуальность, и наоборот. Единичное можно рассматривать как уникальное, верх «личностной пирамиды». Но в то же время можно и, перевернув «пирамиду», считать это тем исходным моментом, с которого начинается восхождение к языковой личности. Когда ребенок овладевает языком, развитие его языковой личности начинается с коммуникативного слоя – общение на уровне эмоций, коммуникация невербального характера; затем формируется речевая личность как постижение вербальных норм и потом только уже языковые знания, полученные сначала большей частью эмпирически, складываются в определенную систему. При обучении иностранному языку процесс начинается чаще с передачи языковых знаний, минуя эмоциональный фактор, и совершенно игнорируя невербальный код. Таким образом, на взгляд Е. К. Черничкиной, в этом диаметрально противоположном проявлении характера динамики «языкового созревания», «языкового роста» и заключаются потенциальные причины трудностей вхождения в межъязыковую коммуникацию для искусственного билингва [Черничкина 2007].

Обращает на себя внимание тот факт, что в современном глобализованном мире ситуация искусственного билингвизма представляет собой совмещение двух форм языковых контактов – искусственной и естественной или, точнее, такой процесс представляет собой попеременную смену искусственной и естественной форм взаимодействия с иностранным языком.

Мы полагаем, что именно благодаря попеременной форме языкового взаимодействия с изучаемым языком (то в ситуации аудиторного изучения, то в ситуации реального языкового взаимодействия), происходит процесс активации лингвокреативного мышления искусственных билингвов и обеспечивается выход на эмоциональный фактор, который обычно отсутствует в речи на иностранном языке в рамках занятий по иностранному языку. С одной стороны, преподавателем уделяется особое внимание «правильности» и «чистоте» высказывания на неродном языке при занятиях иностранным языком в аудитории, т. е. изучению языкового стандарта изучаемого языка или нормы. Автоматически искусственный билингв постоянно держит в уме преподаваемые нормы, и в процессе коммуникации происходит процесс сличения преподаваемого узуса и собственной речи на иностранном языке. С другой стороны, оказавшись вне аудитории в атмосфере реального языкового обмена, деятельности, направленной на получение информации в целом, и свободы, реальных диалогов и реальных языковых собеседников, искусственный билингв получает возможность полученную норму осмыслять, а осмысляя, искажать и «опрокидывать» в зависимости от речевой ситуации общения, когда появляется необходимость и речевого воздействия на собеседника и языкового осмысления среды на другом языке и собственного самовыражения посредством осмысленного речевого творчества. Такие отклонения могут носить как компенсаторный характер, поскольку искусственный билингв, по нашему мнению, может обладает разными уровнями владения иностранным языком и по определению всегда находится в ситуации незнания определенных языковых конвенций, так и собственно творческий характер. Искусственный билингв «обречен» находится в ситуации постоянного осознанного проектирования (конструкции) и перепроектирования

(деконструкции) ткани неродного языка, а, попадая в ситуацию реального языкового взаимодействия и реального речевого творчества, он получает возможность изучить и коммуникативный слой развития собственной языковой личности на другом языке, поскольку осознанные отклонения от нормы, в отличие от языковых и речевых ошибок, позволяет искусственному билингу соединиться с миром эмоций и коммуникации невербального характера.

В целом, осознанные отклонения от изучаемого языкового стандарта, однозначно связанные с неустойчивостью межъязыкового баланса в ситуации искусственного билингвизма, представляющего собой попеременные условия использования изучаемого языка (то стихийные и естественные, то под специальным руководством языкового эксперта), имеют свои коммуникативные задачи и могут быть признаны проявлением языковой игры.

Языковая игра в речи искусственных билингов часто рождается стихийно в рамках естественно рождающихся диалогов с различными собеседниками. Отклонения от преподаваемой билингам языковой нормы иностранного языка в рамках таких диалогов осознаются собеседниками и всегда представляют собой свободное со-исследование изучаемого иностранного языка и мира в целом.

Отмеченные черты языковой игры в ситуации искусственного билингвизма и активации лингвокреативного потенциала речи искусственных билингов позволяют отметить, что наше исследование будет находиться в поле сразу нескольких исследовательских парадигм языковой игры, а именно:

- в рамках дискурсивной научной парадигмы в связи с тем, что языковая игра в речи искусственного билинга рождается в диалогах;
- в рамках эстетико-функциональной парадигмы в связи с отмеченным осознанным преобразованием языкового материала изучаемого языка;
- в рамках системоцентрической парадигмы и частично когнитивной, в связи с постоянно находящимися в поле внимания языкового стандарта и отклонения от него при создании языковой игры искусственными билингвами.

### 1.3. Метаязыковые особенности языковой игры в речи искусственных билингвов

Искусственный билингв находится в особой ситуации, когда ему приходится активно обрабатывать постоянно поступающую к нему и обновляющуюся информацию об иностранном языке, изучаемом предмете речи и мире в целом (особенно если это мир за границей, который он познает на этом иностранном языке). Обработка этих данных происходит в виде свободного со-исследования иностранного языка и мира вокруг в диалогах искусственных билингвов. Искусственные билингвы обладают метанавыками обработки лингвистической информации, которые постоянно развиваются под руководством преподавателя иностранного языка в аудитории, базируются на метаязыке лингвистических описаний с использованием различных терминов лингвистики и оказываются благодатной почвой для развития острой чувствительности билингва к языковой форме и смысловым оттенкам. Такая ситуация создает условия для освоения нового языкового материала изучаемого языка посредством приема языковой игры. 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 хорошо развитых метанавыков обработки лингвистической информации искусственных билингвов и становятся формой прямой вербализации метаязыкового сознания билингва. Языковая игра, таким образом, благодаря активированному исследовательскому мышлению билингва становится инструментом его метаязыковой рефлексии и систематизации постоянно обновляющихся данных об иностранном языке и мире.

Согласно мнению О. С. Ахмановой, «метанализ – то же, что переразложение» [СЛТ 2005: 230], метаязык – средство метанализа, а метатекст – текст, созданный на основе метаязыка.

Данные новейшего философского словаря свидетельствуют, что метаязык –

1) «в классической философии: понятие, фиксирующее логический

инструментарий рефлексии над феноменами семиотического ряда, 2) в философии постмодернизма: термин, выражающий процессуальность вербального продукта рефлексии над процессуальностью языка» [НФС 2001: 627]. Там же отмечается, что постмодернистское видение метаязыка связано с работой Р. Барта «Литература и метаязык» (1957), где разводятся понятия «язык – объект» и метаязык: «И если “язык-объект” – сам предмет логического исследования, то под метаязыком понимается “тот неизбежно искусственный язык, на котором это исследование ведется”, – собственно, конституирование метаязыка выступает условием возможности того, что “отношения и структура реального языка (языка-объекта)” могут быть сформулированы на “языке символов (метаязыке)” [НФС 2001: 627]. В целом, такое видение сводится к тому, что созерцаемым является некая форма языка-речи, а созерцающим и рефлексирующим – метаязык. «Язык-объект выступает как “слово другого” (Р. Барт), а метаязык – как мое слово о “слове другого” [Там же].

Согласно данным ЛЭС, «метаязык (от греч. meta – через, после) – язык «второго порядка», по отношению к которому естественный человеческий язык выступает как “язык – объект”, т. е. как предмет языковедческого исследования» [ЛЭС 2002: 297]. Закономерно, что метаязык, будучи языком описания естественного языка, является и непосредственной частью этого естественного языка. Метаязык, таким образом, представляет сопоставление его с языком / моделью первичного порядка и одновременно отступления / искажения этой первичной системы. Отмечается, что при исследованиях метаязыка изучаются системные отношения между метаязыковыми фактами и сущностями ими описываемыми.

В рамках теории метаязыка признается, что в процессе метанализа происходит разрушение системы языка-объекта: «По М. Фуко, язык открывает свое бытие только “в преодолении своих пределов” ... Согласно же позиции Барта, метанализ ... языковой природы может осуществляться лишь “на самой ее грани, в той зоне, где она словно стремится к нулю, разрушаясь как объект-язык и сохраняясь лишь в качестве метаязыка” [НФС 2007: 314].

В случае языковой игры в речи искусственных билингвов на иностранном языке мы видим, что игровой акт становится языком «второго порядка» внутри изучаемой системы неродного языка. В центре этого игрового контекста находится игра, которая в сжатом виде содержит отсылку на источник рефлексии (нормему), то есть ту узуальную языковую единицу, которую подвергают активному осмыслению в процессе языковой игры. Нормемы в этой связи можно было назвать слова-объекты, представляющими отдельные элементы языка-объекта (иностранного языка). Языковая игра выступает как вторичная языковая система или одна из возможных форм метаязыка, накладывающаяся на первичную знаковую систему иностранного языка или язык-объект и подвергающаяся ее переразложению и деконструкции.

Языковая игра выступает как метаязык метаязыкового сознания билингвов. Под метаязыковым сознанием (МЯС) мы вслед за А. Н. Ростовской понимаем «совокупность знаний, представлений, суждений о языке, элементах его структуры, их формальной и смысловой соотносительности, функционировании, развитии» [Ростова 2000: 45].

МЯС, с одной стороны, представляет собой «теоретически систематизированное знание ... в форме системы научных понятий, суждений, теоретических доказательств» и «составляет область лингвистики как науки» [Ростова 2000: 46]. С другой же – МЯС существует и как эмпирическое несистематизированное знание «в форме массовых эмпирических знаний и представлений о языке основной массы говорящих (сфера обыденного сознания)» [Ростова 2000: 46].

Языковая игра как метаязык рефлексии билингва и игровые диалоги как метатексты такой рефлексии совмещает экспликацию теоретически систематизированных знаний, поступающих к билингву в процессе учебной деятельности по изучению языка, и эмпирических наблюдений за языком и миром в реальном мире. 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.

Однако, в рамках ситуации искусственного билингвизма такие игровые метатексты в речи билингва формируются вокруг активированных знаний билингвов об изучаемом языке и знаний, которые билингв получает на этом языке.

Собранный нами материал игровых сюжетов в речи искусственных билингвов свидетельствует о том, что, чаще всего, игремы рождаются в ходе обычных, бытовых диалогов на самые различные темы. Таким образом, внутри билингвальных игровых метатекстов мы имеем дело с преобразованием языковых фактов на основе житейской логики. Такие билингвальные игровые метатексты являются репрезентацией обыденного сознания билингва относительно второго языка внутри реального повседневного общения.

Языковая игра в речи билингвов представляет собой базу эмпирических несистематизированных знаний об изучаемом языке, систематизацию которых мы и предприняли в данном диссертационном исследовании. Для нас важно, что в поле зрения нашего исследования попадают именно факты осмысления изучаемого иностранного языка обычным, среднестатистическим искусственным билингвом. Эти диффузные, фрагментарные языковые факты представляют собой системное знание о языке-объекте.

Системный анализ фактов языковой игры в речи искусственных билингвов оказывается возможной благодаря тому, что нормы активируют в сознании билингва различные языковые подмножества (фонетические, грамматические или лексические парадигмы), заложенные в систему изучаемого языка. Эти языковые подмножества мы будем называть метатекстами в широком смысле слова, представляющими пространство для возможных языковых трансформаций при переходе от нормы к игре. И норма, и игра являются членами такого подмножества-метатекста, разница лишь в том, что норма оказывается узואльно используемой в языке, а игра – потенциальная и неузуальная для данного синхронного среза изучаемого языка. Сам акт языковой игры эксплицирует такие широкие метатексты в сознании и речи билингвов, хотя внутри диалога билингвов с использованием языковой игры (игрового сюжета) обычно вербализуется не весь

возможный ассоциативный метатекст вокруг отдельного элемента нормы, а более сжатый его вариант.

Иными словами, в работе используется широкое понятие метатекста как подмножества элементов языка, ассоциативно возникающее вокруг одного из элементов нормы. Элементы этого подмножества обычно связаны определенными узально заложенными отношениями в данном языке. Также метатекстом можно признать, хотя в уже более узком смысле этого слова, сам игровой диалог билингов, который выстраивается вокруг нормы и игры с применением дополнительных метаязыковых комментариев. Ткань такого игрового диалога отражает часть ассоциаций вокруг нормы, хотя и не все возможные и заложенные этим подмножеством ассоциации. Сами же норма и игра выступают как отдельные элементы широкого метатекста и представляют собой метатекст в свернутом виде.

В рамках дальнейшего повествования этой главы исследования **в разделе 1.3.1** обратимся к более подробному рассмотрению феноменов нормы и игры, которые позволяют найти ключ к широкому метатексту ассоциаций, требующихся билингу для построения языковой игры в речи на иностранном языке. Затем в границах **раздела 1.3.2** посмотрим на коммуникативные особенности метатекстов-игровых диалогов искусственных билингов, когда вербализация рефлексии билингов выходит за пределы узких метатекстов (норма и игра) и расширяется до дополнительных метаязыковых комментариев, позволяющих глубже проникнуть в логику и мотивы использования языковой игры в их речи.

### **1.3.1. Собственно языковые черты нормы и игры как узких метатекстов**

Лингвокреативная метадеятельность искусственных билингов в первую очередь нацелена на осмысление и вербализованную инвентаризацию норм и правил узуса изучаемого языка благодаря постоянной практике на занятиях по

иностранному языку и развитию метанавыка лингвистического анализа поступающей языковой информации.

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 становятся нормемы, то есть языковые единицы, воспринимаемые как узуальные для рассматриваемого языка. Нормемы и становятся семантическими раздражителями и триггерами для запуска креативных преобразований в виде неузуальных игр.

Структура нормемы такова, что присутствует один общий предметный компонент, который разделяют и нормема, и игра. Одновременно, присутствует некий также общий компонент, который оказывается гибким и изменяется внутри игрового коммуникативного акта.

В процессе языковой игре происходит разложение нормемы на элементы. При этом один (реже два) компонента подвергаются изменению, остальные остаются неизменными. Схематично это можно было бы изобразить так: 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 нашего исследования предзадающим подобные стереотипы оказывается английский язык.

Основными нежесткими, то есть поддающиеся трансформации в процессе языковой игры, или пластичными стереотипами в английском языке являются:

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

Следовательно, мы можем говорить о трех типах подвижного элемента в структуре нормы – а именно фонеме, морфеме или лексеме, или, другими словами, о трех типах норм в зависимости от трех типов актуализируемых метатекстов на основе этого подвижного элемента.

Норма становится инструментом доступа к таким языковым метатекстам – парадигмам и их глубокому познанию благодаря их игровому преобразованию. Любопытным является тот факт, что в зону трансформационного внимания искусственного билингва попадают и текущие лексические значения норм и их внутренняя форма. Значит, его палитра языковых средств для построения языковой игры может быть даже шире, чем у типичного носителя языка, для которого, например, внутренняя форма слова часто стерта в процессе повседневного общения. Одновременно, такая особенность языковой игры искусственных билингвов в речи на иностранном языке сближает ее с особенностями освоения родного языка детьми, также активно играющих с формами и смыслами этого языка.

Обратимся к конкретным примерам норм в рамках игровых контекстов в речи искусственных билингвов. Сам игровой контекст с использованием механики

языковой игры будет называться игровым сюжетом. Сокращение МЗ будет обозначать мотивационное значение, ИБ — искусственный билингв, НЯ — носитель языка соответственно.

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

Так, в следующей переписке между искусственными билингвами в комментариях под фотографией с лимонами находим:

ИБ<sup>1</sup>: *John Lemon*. <Джон Лемон.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh it took me a while to get this*. <О, мне понадобилось некоторое время, чтобы понять.>

ИБ<sup>1</sup>: *No way! Do you need a pun help? John Lennon would love it*. <Да ладно? Тебе нужна помощь с каламбурами? Джону Леннону бы понравилось.>

Переход из нормы «Lennon» / «Леннон» в игру «lemon» / «лимон» возникает благодаря звуковой группе сонорных согласных [n] > [m], образующих фонетический метатекст как сетку потенциальных замен для языковой игры.

Или, в рамках устной беседы билингвов, разворачивающейся вокруг перехода «spa» / «спа» > «spy» / «шпион», видим, что фонетическим метатекстом оказывается набор взаимозаменяемых гласных [a:] > [aɪ], а подвижным элементом нормы в данном игровом контексте становится фонема [a:]:

ИБ<sup>1</sup>: *My friend works in a spa-centre*. <Мой друг работает в спа-центре.>

ИБ<sup>2</sup>: *I am sure it's a famous spy-centre*. <Я уверен, что это знаменитый центр шпионов.>

ИБ<sup>1</sup>: *Why?* <Почему?>

ИБ<sup>2</sup>: *Just kidding. For the sake of the pun*. <Просто шучу. Ради каламбура.>

Фонемы, попадающие в состав такого метатекста, обладают рядом схожих характеристик, но часть звуковых качеств в любом случае будет отличаться. Такое фонетическое подмножество, безусловно, предзадается системой согласных и гласных звуков изучаемого языка.

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 *приставок, суффиксов и корней*, каждый из которых может образовывать вокруг себя собственную ассоциативную сетку потенциальных морфологических замен. Обычно 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. Также обратимся к конкретным примерам норм с морфологическим подвижным компонентом. В рамках следующего игрового контекста в устной форме происходит прибавление к норме «pretty» / «милая» с узуальным суффиксом прилагательных -у, ставшего подвижным морфологическим компонентом нормы, дополнительного суффикса *-ful*, который, хотя и является также типичным суффиксом прилагательных, но незуально добавлен к уже имеющемуся суффиксу:

ИБ<sup>1</sup>: *Why are you so prettyful?* <Почему ты такая милая-ая?>

ИБ<sup>2</sup>: *Prettiffulness makes the world go round.* <Милость заставляет мир двигаться.>

ИБ<sup>1</sup>: *Right you are!* <Ты права!>

В данном случае языковая игра строится на морфологическом метатексте, объединяющего в себе возможные суффиксы прилагательных, и оба возможных суффикса были вербализованы через игру «prettyful» / «милая-ая».

Или, в другом устном игровом диалоге при переходе от нормы «disappointing» / «разочарующий» к игре «disappointable» / «разочаровабельный» происходит замена одного узуального суффикса прилагательных -ing, оказывающегося заменяемым морфологическим компонентом нормы и одновременно триггером для игровой замены его на незуальный суффикс -able:

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

ИБ<sup>2</sup>: *Oh hold your creative horses! We'regraded 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.>

Отдельного внимания заслуживают приставки, которые также могут стать подвижным морфологическим элементом нормы и ассоциативно активировать в сознании билингва другие приставки, образуя тем самым континуум возможных морфологических замен.

В следующем игровом контексте, взятом из эссе искусственного билингва, обнаруживаем, что норма «memorize» / «запоминать» преобразуется в игру «dismemorize» / «раззапоминать», актуализируя в сознании билингва морфологический метатекст в виде возможных приставок, хотя в изначальном виде в норме и отсутствует приставка. Подвижным морфологическим компонентом становится приставка как потенциально возможная морфема для всех слов в системе языка:

ИБ: *Paddington always '**dismemorized**' something even though at first he seemed to memorize the information perfectly well.* <Пэддингтон всегда «раззапоминал» что-нибудь, хотя сначала казалось, что он запоминал информацию достаточно хорошо.>

В другом устном примере использования языковой игры игровой переход от нормы «inspiring» / «вдохновляющий» к игре «despiring» / «развдохновляющий» становится возможным благодаря присутствующему в составе нормы подвижному морфологическому компоненту в виде узуальной приставки in-, которая образует морфологический метатекст с другими возможными приставками в системе языка и заменяется в итоге на неuzuальную приставку des-:

ИБ<sup>1</sup>: *Travelling is so **inspiring**!* <Путешествие такое вдохновляющее.>

ИБ<sup>2</sup>: *Don't say that studying is **despiring**.* <Не говори, что учеба развдохновляющая.>

ИБ<sup>1</sup>: *Error detected!* <Обнаружена ошибка!>

ИБ<sup>2</sup>: *I know. It's my intentional phrases to catch your attention and disagree with your dubious opinion.* <Я знаю. Это преднамеренная фраза, чтобы поймать Ваше внимание и не согласиться с Вашим сомнительным мнением.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh I see. Don't take my correction too personally!* <О я понимаю. Не воспринимай мое исправление слишком лично!>

Приставки и суффиксы задают подмножество морфологических элементов языка, однако, оно также ограничено теми приставками и суффиксами, которые используются в языке и знакомы билингву, изучающему этот язык.

Ситуация с заменой корней несколько отличается, поскольку корень или основа слова вызывает в сознании билингва более широкий метатекст возможных ассоциаций.

Например, в рамках устного игрового сюжета общим устойчивым компонентом при переходе от двух нормем «drinkable» / «подлежащий питью» и «enjoyable» / «подлежащий наслаждению» к игре «trayable» / «подлежащий к тому, чтобы быть на подносе» становится суффикс прилагательных -able, а именно корни drink- и enjoy- становятся подвижными морфологическими компонентами, образующих широкий морфологический метатекст возможных корней:

ИБ<sup>1</sup>: *I like this way of drinking tea. It's our traditional way of having a teapot, sugar, chocolate, and cups on a tray.* <Мне нравится такой способ пить чай. Это наш традиционный способ с чайником, сахаром, шоколадом, кружками на подносе.>

ИБ<sup>2</sup>: *Niiiiice, so **drinkable, enjoyable, and trayable.*** <Клааасно, так и хочется выпить, насладить. Это подносно.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah when it's **trayable** the tray is abundant in tasty stuff.* <Ага, когда это подносно, поднос изобилует вкушностями.>

В другом игровом сюжете в устной форме общим устойчивым компонентом нормемы «procrastination» / «прокрастинация, откладывание на потом» и игры «procoffensation» / «прокрастинация, откладывание на потом с помощью кофе» становятся уже приставка pro- и суффикс -nation, а морфологический континуум

возможных игровых замен или морфологический метатекст образует часть корня -crastina-:

ИБ<sup>1</sup>: *Procoffensation is my type of procrastination.* <Прокофинация – мой вид прокрастинации.>

ИБ<sup>2</sup>: *Mine as well. I can relate to this.* <И мой тоже. Я могу понять.>

Именно корень становится подвижным элементом морфологического метатекста и в следующем контексте с использованием языковой игры:

ИБ<sup>1</sup>: *We visited Stonehedge in the UK last year, and now I see Manhattan only as NewYorkHedge with all these sky-scrappers and in the sunset.* <Мы посетили Стоунхендж (МЗ: камень-изгородь) в Великобритании в прошлом году, и сейчас я вижу Манхэттен только как НьюЙорк-изгородь со всеми этими небоскребами на закате. >

ИБ<sup>2</sup>: *Oh nice creative collaboration of the words!* <О, красивая креативная коллоборация слов.>

В рамках нормы «Stonehedge» / «камень-изгородь» и игры «NewYorkHedge» / «Нью-Йорк-изгородь» при сохранении общего второго корня -hedge- образуется морфологический метатекст вокруг первого корня -stone-, ставшего подвижным морфологическим элементом нормы.

Отдельного внимания заслуживает случай, когда часть морфологической структуры нормы путем приема ложной этимологизации без формального изменения этой части признается корнем другого слова.

Так, в рамках следующей переписки в чате часть корня -na- и суффикс -tion становятся подвижным морфологическим компонентом в составе нормы «procrastination» / «прокрастинация», образуя морфологический метатекст в виде возможных корней:

ИБ<sup>1</sup>: *ProcrastiNATION: THE WHOLE NATION procrastinates.*  
<Прокрастинация: целая нация прокрастинирует.>

ИБ<sup>2</sup>: *A big global issue, I'm sure.* <Большая глобальная проблема, я уверена.>

В отдельных случаях в игровом контексте может быть несколько нормем, и их корни образуют морфологический континуум. Игрема в таком случае будет представлять сплав этих корней.

Примером может служить данный устный диалог искусственных билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *Cats are conquering the Internet. People can't live without the daily dose of **catspiration**. We should be democratic and give way to other animals. Don't you think so?* <Коты захватывают Интернет. Люди не могут обойтись без дневной дозы вдохновения от кошек. Нам следует быть демократичными и дать дорогу и другим животным. Ты так не думаешь?>

ИБ<sup>2</sup>: *Nowadays people post more pictures of cats than of the places they have travelled to. There's the opposition of **catspiration** and **travelspiration**.* <Сегодня люди постят больше картинок кошек, чем мест, куда они ездили.>

На основании нормем «cat» / «кошка», «inspiration» / «вдохновение» и «travel» / «путешествовать» происходит образование игрем-сплавов «catspiration» / «вдохновение от кошек» и «travelspiration» / «вдохновение от путешествия», при котором наблюдается образование морфологического метатекста корней -cat-, -inspire- и -travel-.

Отдельного внимания заслуживают нормемы, чей корень вызывает в сознании билингва ассоциативный морфологический метатекст на уровне грамматических категорий. Так, внутри следующей билингвальной переписки на английском языке вся норма «Vkontakte» / «социальная сеть Вконтакте» становится триггером активации в сознании билингва морфологического метатекста из возможных конверсивных замен на основании смены категории части речи и преобразуется в игрему «to vkontakte» / «пользоваться сервисом Вконтакте»:

ИБ<sup>1</sup>: *Do you **vkontakte** everyday?* <Ты пользуешься «Вконтакте» каждый день?>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I do.* <Да.>

ИБ<sup>1</sup>: *I thought that question would sound unusual for you.* <Я думал, что этот вопрос будет звучать необычно для тебя.>

ИБ<sup>2</sup>: *Why?* <Почему?>

ИБ<sup>1</sup>: *I used 'vkontakte' as a verb intentionally.* <Я использовал 'Вконтакте' в качестве глагола специально.>

Это тот случай, когда члены грамматических категорий также могут стать морфологическим метатекстом для образования языковой игры в речи искусственных билингов.

Третьим типом ассоциативного метатекста, возникающего вокруг нормы, является лексический метатекст на основании лексем, входящих в его состав. Часто нормой оказывается словосочетание или устойчивое выражение, одна из лексем которого оказывается членом этого метатекста.

Например, в таком диалоге искусственных билингов в рамках нормы-устойчивого выражения «to look for the silver lining» / «искать серебряную полоску» отдельный ее элемент-лексема «silver» / «серебряный» активизирует лексический метатекст с другими лексемами, в частности здесь происходит замена на лексему «golden» / «золотой»:

ИБ<sup>1</sup>: *Look for the **silver** lining.* <Ищи положительное (МЗ: ищи серебряную полоску).>

ИБ<sup>2</sup>: *Look for the **golden** lining.* <Ищи золотистую полоску.>

ИБ<sup>1</sup>: *I feel you.* <Я понимаю тебя (досл. я чувствую тебя).>

Когда подвижным элементом нормы оказывается лексема, то этот случай очень напоминает тот – когда таким подвижным элементом нормы оказывается корень или часть основы слова с корнем. В этих случаях образуемые такими элементами метатексты связаны типичными отношениями лексики в системе изучаемого языка.

Таким образом, в рамках явления языковой игры в речи искусственных билингов происходит активация трех типов ассоциативных метатекстов (фонетического, морфологического и лексического), представляющих подмножество элементов того или иного уровня (фонем, морфем, лексем). Самым широким по возможному входящему в него числу элементов является

лексический метатекст, что, несомненно, связано с особенностями функционирования лексического языкового уровня.

Узуальная норма того или иного метатекста обладает в своем составе отдельным подвижным элементом (фонемой, морфемой или лексемой), который и образует выше отмеченное подмножество, а также приводит к появлению игры как потенциально возможной и незуальной языковой единицы в рамках рассматриваемой системы изучаемого языка. Такое игровое передвижение по ассоциативному метатексту-подмножеству оказывается возможным благодаря различным языковым приемам, к которым прибегает искусственный билингв, и особым типам семантических отношений между нормой и игрой. Выделенные типы метатекстов и норм позволяют выделить различные модели языковой игры, что будет более подробно рассматриваться в рамках второй главы текущего исследования. Также отдельное внимание там будет уделено семантическим отношениям между нормой и игрой как членов того или иного метатекста.

### **1.3.2. Коммуникативные особенности игровых диалогов как широких метатекстов**

Выделенные метатексты в предыдущем разделе подтверждают, что в процессе языковой игры происходит освоение этих метатекстов искусственным билингвами, поскольку языковая игра, оказываясь представленной на фонетическом, морфологическом и лексическом уровнях, становится непосредственным инструментом доступа к базовым стереотипам системы изучаемого языка. В процессе языковой игры билингв в первую очередь осуществляет акт лингвистической рефлексии, наблюдая за иностранным языком. Важным «побочным» эффектом такой рефлексивной процедуры за счет такого прямого контакта с парадигмами-метатекстами становится расширение тезауруса изучаемого языка.

Активное исследование билингвами выделяемых стереотипов иностранного языка посредством языковой игры, а также окружающего мира и выражение собственного отношения к нему происходит в форме диалогов и со-творчества, обеспечивающих, благодаря нескольким участникам, большее количество точек зрения и большую вербализацию членов языкового метатекста, возникающего вокруг определенного элемента нормы. Более того, ввод нормы и игры в таких диалогах сопровождается кругом дополнительных метаязыковых комментариев, позволяющих получить больше данных о метаязыковом сознании и способе мышления искусственного билингва.

Все эти элементы (норма, игра и окружающие их метаязыковые комментарии) формируют широкий метатекст, который охватывает некоторое количество элементов самого широкого метатекста – языковых стереотипов изучаемого языка. Утверждая, что факты языковой игры искусственного билингва являются метатекстами, мы придерживаемся широкого понимания метатекста как рефлексивных «строевых компонентов текста» или «организаторов композиции текста, способа аргументации позиции говорящего» [Ростова 2000: 54], которые выполняют «дискурсивные, модальные функции» [Там же]. Более того, в акте языковой игры мы усматриваем особый вид метатекста, а именно, метатекст-загадка или метатекст-шифровка, поскольку нормативные языковые единицы преобразуются в процессе игровых трансформаций, а собеседнику приходится угадывать значение и часто источник-норме.

Ввод фактов языковой игры способствует тому, что вокруг этой игровой языковой единицы выстраивается целый 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 новых языковых и внеязыковых наблюдений при освоении новой языковой действительности, создаваемой изучаемым языком.

Мотивированный искусственный билингв изучает иностранный язык с целью вести свою рабочую и / или повседневную деятельность на этом языке, а, значит, он не только чувствителен к постоянно обновляющейся информации об изучаемом языке и пользуется метаязыком лингвистических описаний через употребление лингвистических терминов, но также он чувствителен к информации о перестраивающемся вокруг него мире в целом.

В реальной коммуникации билингв с помощью иностранного языка проходит обучение в рамках своих специализаций в академическом контексте и / или изучает окружающий мир в бытовых условиях, оказавшись в стране изучаемого языка. Искусственный билингв постоянно реализует осмысление этого пространства на иностранном языке, в том числе и особенно, разнообразных реалий и прецедентных феноменов и создает, тем самым, свой осмысленный через языковую игру ЭГО-мир. Иными словами, в отдельных случаях создаваемые игры на изучаемом иностранном языке становятся также инструментом осмысления и фиксации новых фактов / нюансов окружающей билингва действительности, а языковая игра в речи билингва получает экспрессивный всплеск.

В процессе построения языковой игры искусственные билингвы, столкнувшись в своей речи с преподаваемой нормой и отклонением от нее в своей речи, в первую очередь оценивают собственно языковые процессы, сопровождающие развитие их иностранного языка.

Часто в научных исследованиях по теории овладения вторым языком (Second Language Acquisition Theories) говорят об интеръязыке как такой языковой системе иностранного языка искусственного билингва, когда все языковые структуры находятся в разной степени развитости, хотя и находятся в состоянии постоянного потенциального роста при регулярной практике. Говорят также о фоссилизации или застывании отдельных структур на определенном уровне. Процесс появления языковой игры в диалогах искусственных билингвов выглядит в этом свете как осознание ими динамики развития собственных знаний в

изучаемом языке и как выход за пределы фоссилируемой нормы, как вид ее «опрокидывания» и переосмысления.

Отступления от нормы чаще всего рассматриваются в эрратологических исследованиях, связанных с анализом ошибок. Так, например, Ш. Балли отмечает: «Языковые аномалии заслуживают того, чтобы быть использованными экспериментально: они принадлежат живому языку и косвенным путем освещают его природу и функционирование, а также направление изменений, которые он претерпевает. Нам известна языковая патология, которая представляет собой гипертрофию нормального функционирования, косвенно позволяющую лучше понять последнее. Эти аномалии бывают двух видов. Во-первых, положительные отклонения, т. е. «незаконные» новшества, неологические обороты, погрешности, которые встречаются в разговоре или письме либо в результате случайной небрежности, либо из-за недостатка культуры, или, наконец, в силу скрытого стремления восполнить недочеты правильного языка. Языковед интересуется только этот последний случай» [Балли 1955: 35–36].

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.

Осмысление нормы путем игровых трансформаций языкового материала можно признать процессом самонаучения, имеющем место в процессе рождения билингвальных диалогов. В связи с этим положением, отметим общую теорию К. Гросса, «согласно которой игра представляет непреднамеренное самообучение (функциональное упражнение) организма, особенно необходимое для человека в раннем возрасте» [ФЭС 2002: 168]. При этом признается, что игра «применяется также с педагогическими целями для физического и умственного развития человека» [ФЭС 2002: 168]. Вопрос самонаучающего характера билингвальной диалогичной речи получает освещение, например, в работе Д. Кристала «Language Play: Language», где создание языковой игры при овладении вторым языком данный ученый называет термином *bilingual pun* («билингвальный

каламбур»), отмечая такие его черты, как осознаваемое нарушение языкового канона, диалогичность или нацеленность на собеседника в процессе создания игрем, а также спонтанный и динамичный характер языковой игры. Исследователь полагает, что языковая игра неизбежно возникает в процессе языкового обучения, когда «стоит только одному человеку создать каламбур, рассказать шутку или еще каким-либо образом подшучивать, как неожиданно все в группе тоже испытывают непреодолимое желание шутить» (перевод наш. – М. К.) [Crystal 1998: 54]. Д. Кристал сравнивает языковую игру с игрой в пинг-понг (“ping-pong punning”), с четко очерченной системой правил и духом соревнования среди игроков, когда «языковой юмор балансирует туда-обратно от одного игрока к другому в атмосфере соперничества» (перевод наш. – М. К.) [Ibid.: 2]. К правилам языковой игры им относятся следующие моменты: «Существует особая игровая манера разговора с соответствующими выражениями лица; ... часть слова или фразы, содержащая игрему, произносится более отчетливо; ... участники не могут повторять одну и ту же игрему в одном предложении» (перевод наш. – М. К.) [Ibid.: 5]. Кроме того, если игра осуществляется на фонетическом уровне, то морфологический, лексический и синтаксический языковые уровни не подвергаются игровым трансформациям, и наоборот.

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

В первую очередь такие метаязыковые комментарии связаны с выделением языкового яруса, на котором происходит построение языковой игры.

Рассмотрим следующий устный диалог:

ИБ<sup>1</sup>: *I have been volunteering at the **Schuykill** River.* <Я был волонтером на реке Скулкил (МЗ: школа-убить).>

ИБ<sup>2</sup>: *Really? Like ‘school’ where we go to study at? Are there any rivers like the **Workkill** River, or **Kindergartenkill** River?* <Правда? Как ‘school’ (школа) – где мы

учимся? А есть такие реки, как Воркил (досл. Убить работу) или Kindergartenkill (досл. Убить детский сад)?>

ИБ<sup>1</sup>: *Whoa stop it! The spelling is different from 'school'. They are homophones. You've got a quick ingenuity though.* <Вау, прекрати! Написание (названия реки) отличается от слова 'school' (школа). Это омофоны. Однако, ты быстро проявил свою находчивость.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's a pity! Your language information has just killed the joke.* <Очень жаль! Твоя языковая информация только что убила шутку.>

Реципиент-искусственный билингв, реагируя на вводимые игры «the Workkill River» / «река Убить работу» и «the Kindergartenkill River» / «река Убить детский сад» на основании нормы «the Schuylkill River» / «река Скулкилл», ссылаясь на различное написание «The spelling is different» / «Написание отличается», относит наблюдаемые подвижные элементы нормы и игры к омофонам, подчеркивая тем самым принадлежность такой формы языковой игры к фонетическому уровню.

В рамках другого устного игрового контекста в процессе анализа текущей коммуникативной ситуации и вводимых игр «December» / «задекабрить, сделать как в мае» и «May» / «сделать как в мае» искусственный билингв-реципиент пользуется известными ему на этот момент правилами грамматики английского языка, выражая свое сомнение относительно правомерности введенных языковых единиц, говоря «I'm not sure that it's grammatically correct to say this» / «Я не уверен, что так грамматически верно сказать это»:

ИБ1: *Oh God, **December** our life, and then **May** us. I want only Christmas and then immediately after everything in spring bloom.* <О Боже, декабрь нашу жизнь, а затем май нас. Я хочу только Рождество, а затем сразу все в весеннем цветении.>

ИБ2: *I'm not sure that it's grammatically correct to say this.* <Я не уверен, что так грамматически верно сказать это.>

ИБ1: *Oh it's my intentional joke. Don't you share my linguistic sense of humor?* <О, это моя намеренная шутка. Разве ты не разделяешь мое лингвистическое чувство юмора?>

ИБ2: *Oh sorry! Got you. However, it's not that linguistic. Your humor is seasonal and close to nature.* <Прости! Поняла тебя. Однако, это не лингвистическое чувство. Твой юмор сезонный и близкий природе.>

ИБ1: *Oh this remark is dim.* <Так, это замечание не очень понятно.>

Ввод игры часто становится предметом небольшого языкового исследования относительно статуса вводимых игр с помощью привлечения данных различных справочников и особенно словарей.

В рамках следующего игрового контекста оказывается, что вводимая игра «I serendipped it!» / «Я его «сирендипнул» (неожиданно нашел и был приятно удивлен)!» существует в английском языке и является вполне узуальной:

ИБ<sup>1</sup>: *Such a beautiful building! I serendipped it! Do you like which word I coined?* <Какое красивое здание! Я его «сирендипнул» (неожиданно нашел и был приятно удивлен)! Тебе нравится слово, которое я придумала?>

ИБ<sup>2</sup>: *What? Not at all.* <Что? Вообще не нравится.>

ИБ<sup>1</sup>: *Have you come across the concept of my favorite English word 'serendipity'?* <Ты когда-нибудь встречала концепт моего любимого английского слова «serendipity»?>

ИБ<sup>2</sup>: *Tell me please.* <Расскажи мне, пожалуйста.>

ИБ<sup>1</sup>: *Serendipity is the situation when you make exciting discoveries unexpectedly without planning it before. I mean I took a picture of that cool building, I didn't plan it, and I am superexcited about it.* <Серендипность – ситуация, когда ты делаешь интересные открытия неожиданно, заранее этого не планируя. Я имею в виду, я сделала фотографию этого классного здания, я этого не планировала, и я супервдохновлена этим.>

ИБ<sup>2</sup>: *You nailed it! Let me check this word on the Internet. The dictionary suggests the noun and the adjective! You used it as verb.* <Ты крута! Давай я проверю это слово в Интернете. Словарь предлагает существительное и прилагательное. Ты использовала его как глагол.>

ИБ<sup>1</sup>: *I know I made up this verb intentionally intentional to show how much I liked it.* <Я знаю, я специально придумала этот глагол, чтобы показать, как сильно он мне нравится.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait! Such a verb exists! Your word is not that new. The paradigm: serendipity, serendipitous, serendipiter, to serendip.* <Подожди! Такой глагол существует. Твое слово не такое уж и новое. Парадигма: серендипность, серендипный, серендипер, серендипить.>

ИБ<sup>1</sup>: *It's a pity. I thought I had my own language coinage.* <Жаль. Я думал, что у меня моя собственная языковая придумка.>

Игровая ситуация оказывается ситуацией-размышлением с привлечением данных словаря и поиском информации по этой теме в Интернете. В результате таких языковых исследований оказывается, что глагол 'to serendip' существует, и это не является языковой игрой, как предполагали говорящие изначально: «Wait! Such a verb exists! Your word is not that new. The paradigm: serendipity, serendipitous, serendipiter, to serendip» / « Подожди! Такой глагол существует. Твое слово не такое уж и новое. Парадигма: серендипность, серендипный, серендипер, серендипить».

Другая тенденция, которая бросается в глаза относительно собственно языковых комментариев билингвов в рамках их игровых диалогов – то, что большую часть форм языковой игры собеседники оценивают как каламбуры, хотя и не особо вникая в природу явления каламбура. Очевидно, что этот термин им знаком в рамках процесса изучения английского языка и культуры изучаемого языка, но пользуются они им для обозначения практически любого специального отклонения от нормы. Показательно то, что само слово «pun» / «каламбур» было употреблено в собранных нами игровых сюжетах 41 раз.

Обратим внимание на следующий пример, иллюстрирующий это наблюдение:

ИБ<sup>1</sup>: *She was on cloud nine when she learnt that she won.* <Она была на седьмом небе от счастья (МЗ: На облаке девять), когда узнала, что она выиграла.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I saw her reaction. First, she was on cloud nine. Then she was even on cloud eighteen since her emotions had doubled by the evening.* <Да, я видел ее

реакцию. Сначала она была на седьмом небе от счастья. Затем она была даже на облаке восемнадцать, поскольку ее эмоции удвоились к вечеру.>

НЯ: *Quality pun you have there. Agreed, I saw her go mad by the evening, too.* <У тебя тут качественный каламбур. Согласна, я тоже видела, как она сошла с ума к вечеру.>

Собеседник, услышав ввод игремы «She was even on cloud eighteen» / «Она была даже на облаке восемнадцать» с опорой на нормему «She was on cloud nine» / «Она была на облаке девять», высоко оценил «выдумку» креатора-искусственного билингва и отнес ее к категории каламбура, отметив: «Quality pun you have there» / «У тебя тут качественный каламбур».

Второй тренд в оценке появления языковой игры в диалоге билингвов сводится к упоминанию креативности или креативного характера самой игремы или ее создателя.

Так, внутри следующего игрового сюжета в ответ на введенную игрему «disappointable» / «разочаровабельный» появляется комментарий «Oh hold your creative horses!» / «О, придержи своих креативных коней!»:

ИБ<sup>1</sup>: *That is so disappointing and even disappointable.* <Это так разочаровательно 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.>

Слушатель считывает креативный характер такой языковой единицы, хотя и одновременно призывает не отступать от известной всем нормы.

Похожий стиль считывания креативной природы игремы намечается и в таком диалоге-переписке в чате:

ИБ<sup>1</sup>: *Century to live, century to study.* <Век живи, век учись.>

ИБ<sup>2</sup>: *Century to live, five-six years to study.* <Век живи, 5-6 лет учись.>

ИБ<sup>1</sup>: *It doesn't work out this way.* <Это так не работает.>

ИБ<sup>2</sup>: *Do you mean that my neologism doesn't work? Who decides?* <Ты имеешь в виду, что мой неологизм не работает? Кто решает?>

ИБ<sup>1</sup>: *The audience.* <Аудитория.>

ИБ<sup>2</sup>: *No way! The creator does!* <Никак нет. Создатель решает.>

ИБ<sup>1</sup>: *I hope you remember the original analog 'live and learn'.* <Я надеюсь, что ты помнишь оригинальный аналог «живи и учись».>

ИБ<sup>2</sup>: *Of course! I do remember! I am in a playful mood today!!I have all the rights to make up what I want.* <Конечно! Еще как помню! Я в игровом настроении сегодня! У меня есть все права придумывать то, что я хочу.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh I didn't mean to offend you. Take it easy! I am a sucker for editing.* <О, я не хотел обидеть тебя. Относись к этому легче. Я любитель поредактировать.>

ИБ<sup>2</sup>: *A control freak you are.* <Ты помешан на контроле.>

Здесь искусственному билингу, который ввел игрему «Century to live, five-six years to study» / «Век живи, 5-6 лет учись» на основании нормемы «Century to live, century to study» / «Век живи, век учись», приходится отстаивать свое право придумывать такие неузуальные единицы, называя себя «the creator» / «креатором», который пребывает «в игровом настроении» и «имеет все права придумывать то, что он хочет».

Существуют, конечно, игровые контексты, в рамках которых игремы оцениваются как креативные в положительном ключе.

Так, внутри следующего игрового сюжета вводимая игра «wheely» / «по-настоящему колесный» высоко оценивается со стороны реципиента такой языковой игры, который признает наличие «креативной ДНК» у своего собеседника-создателя языковой игры:

ИБ<sup>1</sup>: *Seattle is **wheely** magical. Look at this picture of the Ferris **Wheel**. Really magical.* <Сиэтл по-настоящему колесно-магический. Посмотри на эту фотографию колеса обозрения. По-настоящему магический.>

ИБ<sup>2</sup>: *You've got the creative DNA.* <У тебя креативная ДНК.>

Однако языковая игра является не только мета-инструментом познания системы самого изучаемого языка, но и инструментом познания действительности. В первую очередь, это становится очевидным, когда в осмысляемый материал в языковой игре попадают прецедентные феномены, окружающие билинга. С

помощью использования языковой игры искусственные билингвы осмысливают мир, которые часто открываются на иностранном языке новыми красками, и создают свой новый ЭГО-мир на этом языке.

А. Н. Ростова отмечает, что в метатекстах часто могут быть обозначены векторы места («локальности») и времени. Под локальностью подразумевается развитие в игровых метатекстах линии «свое – чужое». В рамках игровых диалогов искусственных билингвов мы можем видеть диалектическое взаимодействие по линии «своя культура / свой язык – изучаемая культура / язык».

Например, в приведенном далее игровом сюжете обыгрывается на английском языке калька из русского языка *open soul* / «открытая душа», которая выступает в качестве нормы и на основе которой строится лингвокультурологическая игра *closed soul* / «закрытая душа» в качестве характеристики англичан:

ИБ<sup>1</sup>: *Russian people are famous for their 'open soul'.* <Русские люди известны своей открытой душой.>

ИБ<sup>2</sup>: *Probably, the British people are famous for the closed soul.* <Возможно, британцы известны своей закрытой душой.>

ИБ<sup>1</sup>: *Maybe, they're kinda reserved.* <Возможно, они словно бы сдержанны.>

Искусственные билингвы изучают новую окружающую среду с помощью иностранного языка и находят «островки своего» в изучаемых языке и культуре, как в нижеприведенном примере:

ИБ: *Hi Fulbies! I'm looking for a place to stay in Seattle for Thanksgiving. Any ideas for me?* <Привет, Фулбиз! Я ищу место, где можно остановиться в Сиэтле на День Благодарения. Есть ли какие-нибудь идеи для меня?>

Здесь языковая игра реализуется образованием игры *Fulbie* / «студент учебной программы обмена Fulbright» от онима — нормы *Fulbright* / «программа учебных программ в Америке».

Примером игры, обыгрывающей реалии учебной жизни искусственных билингвов, служит следующий случай, в котором норма *student* «студент»

преобразована в игрему *studlet* «маленький студент» благодаря присоединению уменьшительного суффикса *-let*:

ИБ: *The first year student is a “studlet” of university life.* <Студент первокурсник – «студентик» университетской жизни.>..

В следующем лингвокреативном сюжете можно увидеть новые реалии жизни искусственных билингов, обучающихся на филологическом факультете:

ИБ: *You are in danger of ‘over-reading’ and ‘under-sleeping’ at philological department.* <Тебе угрожает опасность «перечитывания» и «недосна» на филологическом факультете.>.

Здесь представлены игремы *over-reading* «перечитывание» и *under-sleeping/* «недосон».

В наших игровых контекстах языковая игра часто связана с сообществами / организациями / географическими местами, которые объединяют искусственных билингов.

Рассмотрим следующий игровой сюжет:

ИБ<sup>1</sup>: *It’s so charming. It is a typical Ashlandian squirrel.* <Это так очаровательно. Это типичная Эшландианская белка.>

ИБ<sup>2</sup>: *I like our Ashlandia. Bloomfieldness is so recognizable.* <Мне нравится наша Эшландия. Блумфилдность так узнаваема. >

ИБ<sup>1</sup>: *Home sweet home.* <Дом, милый дом.>

Задействованные игремы-онимы *Ashlandia* «Эшландия» и *Bloomfieldness* «блумфилдность» связаны с притяжательным местоимением *our* «наш», подчеркивающим принадлежность искусственных билингов данному месту, а именно городу *Bloomfield* и конкретной улице в этом городе *Ashland avenue*.

Именно благодаря вектору локальности внутри у искусственных билингов формируется свой язык-эго-мир, который в том числе помогает ему сформировать игровые метатексты. Под языком-эго-миром А. Н. Ростова понимает «пережитый, личный присвоенный мир, проходящий через глубины души, ориентированный на познание индивидуальных речевых действий и речевых особенностей на фоне общепринятых» [Ростова 2000: 112]. В игровых сюжетах искусственных

билингвов языковая игра позволяет билингвам присвоить новый мир и новые реалии, связанные с изучаемым языком.

Относительно вектора времени А. Н. Ростова делает акцент на том, что «настоящее осмысляется с ориентацией на прошлое». У искусственных билингвов в игровых метатекстах можно наблюдать ориентацию на изученное / обнаруженное / посещенное в иностранной речи и культуре ранее (в рамках занятий по иностранному языку под руководством преподавателей или в путешествиях). Часто языковая игра посвящена местам / реалиям, которые искусственные билингвы уже посетили / изучили, что становится даже своего рода формой ностальгии со стороны самих искусственных билингвов. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *A nice view! It looks a bit Boston-ish.* <Замечательный вид! Это немного Бостоново.>

ИБ<sup>2</sup>: *Lol. It's New York-ish & Central Park-ish. I am sure since I took that picture by myself.* <Ха-ха. Это немного Нью-йорково и Центральнопарково. Я уверена, ибо делала фотографию сама.>

ИБ<sup>1</sup>: *Very beautiful! I miss those times.* <Очень красиво! Я скучаю по тем временам.>

Игремы *Boston-ish* «Бостоново», *New York-ish* «Ньюйорково» и *Central Park-ish* «Центропарковый» посвящены ностальгии по посещенным объектам Бостон, Нью-Йорк и Центральный парк.

Благодаря вектору локальности и времени в игровых метатекстовых комментариях искусственных билингвов, мы, с одной стороны, могли бы сказать, что тематическая приуроченность игр часто выстраивается именно вокруг реалий места и времени, где и когда искусственные билингвы испытали определенный (чаще всего учебный) опыт вместе. Однако, 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, подтверждает то, что в игровых диалогах билингвов часто можно наблюдать

экспрессивный всплеск при употреблении игрем, фиксирующих новые факты / оттенки действительности.

Языковая игра – один из каналов выражения эмоций в иностранном языке. Вполне естественно, что речь на иностранном языке так же антропоцентрична, как и в родном языке. Однако, в процессе порождения высказываний на иностранном языке говорящий ограничен в вариативности выражения своих эмоций, поскольку иностранным языком человек априори владеет не до конца. К тому же изучение фонда экспрессивных единиц у искусственного билингва также ограничено, поскольку главной задачей долгое время остается изучение фонда нейтральных единиц. Тем не менее, подобного рода ограничения приводят к их преодолению и выходу на лингвокреативное переосмысление задаваемых норм на формальном и на содержательном уровнях, которое часто приводит к появлению выше отмеченного экспрессивного всплеска.

Такое 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). Игрема предстает как сжатая форма результата переосмысления билингвом действительности и заострение / интенсификация в ней определенного признака, ставшего новым наблюдением этого билингва.

Обратимся к следующему диалогу искусственных билингвов, где реализуется именно такая экспрессивная интенсификация:

ИБ<sup>1</sup>: *She was on cloud nine when she learnt that she won.* <Она была на седьмом небе от счастья (МЗ: На облаке девять), когда узнала, что она выиграла.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I saw her reaction. First, she was on cloud nine. Then she was even on cloud eighteen since her emotions had doubled by the evening.* <Да, я видел ее реакцию. Сначала она была на седьмом небе от счастья. Затем она была даже на облаке восемнадцать, поскольку ее эмоции удвоились к вечеру.>

НЯ: *Quality pun you have there. Agreed, I saw her go mad by the evening, too.*  
<У тебя тут качественный каламбур. Согласна, я тоже видела, как она сошла с ума к вечеру.>

Игрема «be on cloud eighteen» / «быть на восемнадцатом облаке» строится именно на заострении количественного признака численности, который является органичной частью возникающего метатекста вокруг лексемы «nine» / «девять», входящей в состав нормемы «be on cloud nine» / «быть на девятом облаке». При этом заострение по количественному признаку подтверждается метаязыковым комментарием «since her emotions had doubled by the evening» / «поскольку ее эмоции удвоились к вечеру».

Природа экспрессии в родном языке такова, что мы автоматически начинаем сравнивать одну языковую единицу с другой, часто принадлежащей нейтральному языковому фонду. Такой процесс автоматического сравнения нейтральной и не-нейтральной языковых единиц и есть активная форма языковой рефлексии носителя родного языка. В рамках игровых диалогов искусственных билингов вокруг фактов вводимой языковой игры также происходит сравнение нормы и отклонения от нее, а степень отличия этих языковых единиц определяют степень экспрессивности вводимых неузуальных языковых единиц.

Экспрессивностью может обладать как весь текст, так и отдельные языковые единицы. «Общая экспрессивность текста представляет собой ... его общую выразительность ...интегральный результат реализации таких его свойств, как эмотивность, оценочность, образность, интенсивность, стилистическая маркированность, структурно-композиционные особенности текста, подтекста» [Маслова 1991: 183], а лексические экспрессивные средства представляют собой отдельные элементы, реализующие это свойство и оказывающиеся “возмутителями спокойствия” в рамках двух тенденций «в организации языка как динамической системы – одной – регулярности, другой –...экспрессивности» [Там же: 183]. «Экспрессивность стремится к максимальному языковому разнообразию, к не-нейтральной номинации с целью наибольшего воздействия на адресата сообщения» [Там же: 183].

В лингвистике принято считать, что экспрессивность в широком смысле свойственна единицам всех уровней языка и представляет собой семантико-стилистические черты языковых единиц, функция которых сводится к выражению субъективного отношения участников коммуникативного акта к предмету речи. Признается, что практически любая единица языка может стать носителем экспрессии. В случае наличия явления экспрессивности отмечается факт изменения языковой ткани под воздействием выше отмеченной субъективности. Экспрессией в этом случае названа «способность речи выражать психическое состояние говорящего», и экспрессия «как одно из свойств языковой единицы тесно связана с категорией эмоциональной оценки и в целом с выражением эмоций у человека» [ЛЭС 2002: 591].

Другими словами, экспрессивность трактуется как проявление эмоций в языке и речи и благодаря этому является достаточно размытой темой лингвистической мысли. Так, Ш. Балли в центре своих исследований помещает человеческую аффективность, которая находит свое отражение в дополнительных семантических оттенках предметно-логического значения [Балли 1955, 2011, 2003]. Ш. Балли приводит следующее определение экспрессивности: «Экспрессивность – это совокупный продукт, выражение некоторого итога, создаваемого целым рядом субъективно ориентированных и эмоционально окрашенных отношений субъекта речи к обозначаемому» [Цит. по: Телия 1991: 6].

К тому же, «Балли настаивал на возможности множественности средств и способов выражения эмоционально окрашенного одного и того же содержания. Множественность экспрессивных средств Балли выводил из “ассоциаций, порожденных присутствием в памяти выражений, аналогичных данному, создающих своего рода бессознательную синонимию”». [Цит. по Телия 1991: 6].

О. С. Ахманова трактует экспрессивность как «наличие экспрессии», под экспрессией подразумевая «выразительно-изобразительные качества речи, отличающие ее от обычной (или стилистически нейтральной) и придающие ей эмоциональную окраску» [Цит. по словарю лингвистических терминов 1969: 523–524].

В. Н. Телия также придерживается широкой трактовки: «Под экспрессивностью речи обычно понимается ее не-нейтральность, остранение, деавтоматизация, придающее речи необычность, а тем самым и выразительность, связанную с тем, что сигнал, передаваемый языковым выражением (высказыванием или целым текстом), усилен и тем самым выделен из общего потока либо за счет необычного стилистического использования языковых средств, либо посредством интенсификации количественного или качественного аспектов обозначаемого, либо же в результате восприятия ассоциативно-образного представления, возбуждаемого данным выражением и служащего стимулом для положительной или отрицательной эмоциональной реакции реципиента, поскольку любой образ (или равноценное ему по функции средство) воздействует на эмоциональную сферу человека» [Телия 1991: 7].

*Природа экспрессии в речи на иностранном языке заключена в сравнении нормы, предзаданной языковой единицы изучаемого иностранного языка, с игрой, создаваемой по случаю изучающими этот язык. 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.*

Языковая игра в речи билингов становится инструментом доступа к системе отношений, заложенных в норме и метатексте вокруг нее, и автоматически инструментом познания действительности, когда билинг получает возможность по-новому взглянуть на окружающий мир и местами его пере придумать с помощью создания игры. Игры, таким образом, оказываются способом выражения своего субъективного отношения к миру и способом фиксации своего опыта, оценок и квалификаций.

Например, в рамках следующего диалога между носителем языка и искусственным билингом можно отследить, как заданный признак интенсивности и нетерпения в отношении той или иной деятельности в рамках нормы «to have itchy feet» / «иметь нетерпение и стремиться к путешествиям»

переносится на другую деятельность в рамках созданной игры «to have itchy hands» / «иметь нетерпение в отношении создания чего-либо руками», а также эта сема интенсивности усиливается благодаря дальнейшему толкованию со стороны билингва-креатора игры с помощью приведение примеров деятельности, связанной с руками «cooking, pottery, you name it» / «приготовление еды, гончарное дело и т.д.»:

НЯ: *You are really into travelling. You have really itchy feet. You can't stay in one place.* <Ты по-настоящему увлечен путешествиями. МЗ: Ты имеешь чешущиеся ступни (тебе не усидеть на одном месте).>

ИБ: *Yes, I've also got itchy hands, and always do something new with them: cooking, pottery, you name it.* <Да, а еще у меня чешущиеся руки, и я постоянно что-то делаю новое ими: приготовление еды, гончарное дело и т.д.>

НЯ: *That's so you!* <В этом вся ты!>

Лексический метатекст, возникающий вокруг элемента «feet» / «ступни», расширяясь по видовому признаку, позволяет найти новый элемент «hands» / «кисти» для построения игры и для фиксации нового наблюдения за действительностью. Отмеченные семантические наблюдения позволяют выделить черты экспрессивного сдвига значения при переходе от нормы к игре.

Похожую природу экспрессивного сдвига значения можно выделить внутри другого диалога искусственных билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *I gave up smoking. I just went **cold** turkey.* <Я бросил курить. Я просто резко перестал этой делать (МЗ: пошел холодной индейкой).>

ИБ<sup>2</sup>: *How come?* <Как так?>

ИБ<sup>1</sup>: *No kidding. First, sure, I tried going **hot** turkey when one day you gave up doing it, and the next day you binged on cigarettes. Very emotional, very hot turkey, you know. Only then it became cold.* <Без приколов. Сначала, конечно, я попробовал пойти горячей индейкой, когда один день ты бросил это делать, а на следующий день запоем употребляешь сигареты. Ты знаешь, это очень эмоциональная, очень горячая индейка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Congrats!* <Поздравляю!>.

Здесь оценочная лексема-прилагательное «cold» / «холодный» в структуре нормемы «to go cold turkey» / «пойти холодной индейкой / резко и сразу бросить вредную привычку» образуется видовой лексический метатекст в виде прилагательных с физической оценкой температуры, на основании которого происходит замена на лексему «hot» / «горячий» внутри игры «to go hot turkey» / «пойти горячей индейкой / то бросать вредную привычку, то эмоционально возвращаться к ней». При переходе от нормемы к игре заостряется сема интенсивности в сторону ее увеличения, и искусственному билингу удастся благодаря созданной игре зафиксировать свой личный опыт бросания вредной привычки и отметить такой ее характер (эмоциональный с невозможностью бросить эту привычку за один раз), который, на взгляд билинга, еще не нашел языкового отражения в системе изучаемого языка.

Приведем еще один пример, подтверждающий, что игра в речи искусственных билингов оказывается экспрессивным средством фиксации новых наблюдений билингов за миром внутри следующего игрового сюжета:

ИБ<sup>1</sup>: *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?>

ИБ<sup>2</sup>: *I have no choice after that compliment.* <У меня нет выбора после этого комплимента.>.

Сема временной заботы в рамках нормемы «to babysit» / «посидеть с малышом» переносится искусственным билингом на более широкий круг понятий, таких как домашнее животное или растение, внутри игр «to catsit» / «посидеть с котом» и «to plantsit» / «посидеть с растением». Полученные игры подтверждают мысль о том, что билингу удастся зафиксировать новые нюансы действительности, еще не нашедшие отражения в системе изучаемого иностранного языка.

Такое экспрессивное познание действительности и фиксация новых наблюдений о мире в рамках языковой игры более подробно будет рассмотрено в рамках второй части второй главы текущего исследования, где более подробно будут проанализированы метатексты возможных изменений, возникающие вокруг норм, а также степень их гибкости в зависимости от типа модели языковой игры.

Более подробному рассмотрению коммуникативных особенностей языковой игры или со-исследованию языка и мира в рамках диалогов искусственных билингов, базирующихся на использовании языковой игры, будет посвящена третья глава диссертационного исследования.

### **Выводы по первой главе**

Использование двух языков одним индивидуумом предстает как сложное и многоаспектное явление, на которое одни исследователи смотрят с позиции одинаково беглого уровня владения этими языками, а другие – предлагают свободный взгляд на уровни владения рассматриваемыми языками в рамках двуязычной практики индивидуума.

Второй подход позволяет говорить о такой форме существования билингвизма как искусственный билингвизм, подразумевающий знание двух языковых систем, одна из которых была освоена или осваивается за пределами естественной языковой среды и под специальным руководством преподавателя, выступающего в роли профессионального языкового эксперта.

В рамках данного исследования происходит расширение такой трактовки явления искусственного билингвизма, когда под ним подразумевается совмещение двух форм языковых контактов – искусственной и естественной или, точнее, попеременной смены искусственной и естественной форм взаимодействия с иностранным языком.

Попеременная смена этих двух типов взаимодействия с иностранным языком, в свою очередь, приводит к активации лингвокреативного сознания

билингва, заключающегося в использовании языковой игры в речи билингва на изучаемом иностранном языке. Сам процесс языковой игры предстает как осознанный процесс отклонения от норм или предзаданных узуальных форм иностранного языка, результат которого фиксируется билингом в виде игровых или незузуальных языковых единиц этого языка.

Языковая игра как осознаваемый и контролируемый билингом речевой процесс становится инструментом обработки постоянно обновляющихся знаний о языке и мире вокруг, который разворачивается в виде свободного со-исследования в диалогах искусственных билингов.

Диалоги искусственных билингов с использованием языковой игры являются естественным проявлением и следствием хорошо развитых метанавыков обработки лингвистической информации искусственных билингов и становятся формой прямой вербализации метаязыкового сознания билингва.

Языковая игра как метаязык рефлексии билингва и игровые диалоги как метатексты такой рефлексии совмещает экспликацию теоретически систематизированных знаний, поступающих к билингу в процессе учебной деятельности по изучению языка, и эмпирических наблюдений за языком и миром в реальном мире. Иными словами, языковая игра становится инструментом систематизации постоянно обновляющихся данных об иностранном языке и мире.

Систематизация посредством приема языковой игры становится доступной билингу за счет того, что языковая игра с опорой на норму открывает билингу доступ к широким ассоциативным метатекстам или языковым подмножествам (фонетическим, грамматическим или лексическим парадигмам), заложенным в систему изучаемого языка.

Эти метатексты в широком смысле слов создают пространство для возможных языковых трансформаций при переходе от нормы к игре. Норма выступает как узуальный член такого метатекста, игра же – как возможный, но еще не вошедший в узус изучаемого языка. Диалоги искусственных билингов с использованием языковой игры охватывают и вербализуют часть таких широких ассоциативных метатекстов. Само

пространство игрового диалога также может быть признано метатекстом – с ядром в виде игры и нормы и периферией в виде дополнительных метаязыковых комментариев относительно ядерных процессов – хотя и более узким в отличие от всего возможного ассоциативного шлейфа вокруг нормы.

Нормы становятся семантическими раздражителями для запуска креативных преобразований в виде неязыковых игр. Структура нормы такова, что присутствует один общий предметный компонент, который разделяет и норма и игра. Одновременно, присутствует гибкий компонент, который подвергается модификациям внутри игрового коммуникативного акта. В рамках используемой билингвами языковой игры на английском языке мы выделяем три типа подвижного элемента в структуре нормы – а именно фонему, морфему или лексему. Или, другими словами, можно выделить три типа широких ассоциативных метатекстов (фонетический, морфологический и лексический) и три типа норм в речи искусственных билингов (фонему, морфему и лексему соответственно). Наличие норм на трех ярусах языковой системы изучаемого языка демонстрирует, что языковая игра как форма метаязыковой рефлексии дает доступ, в первую очередь, к самоисследованию самого языка и освоению актуализируемых в сознании метатекстов, а, значит, в долгосрочной перспективе работает на расширение тезауруса этого языка.

Рассмотрение структуры игрового диалога и особенно метаязыковых комментариев билингов, которыми они снабжают ввод игр, позволяет получить вербализованные данные метаязыкового сознания билинга и его размышления относительно природы языковой игры, к которому он прибегает, чтобы совместными усилиями познавать язык и мир вокруг. Метаязыковые комментарии, сопровождающие языковую игру в игровых диалогах искусственных билингов, касаются собственно языковых процессов, а также аспектов построения ЭГО-мира билинга на иностранном языке через векторы локальности и времени. Кроме того, языковая игра и такой шлейф метаязыковых комментариев в диалоге билингов подтверждают, что языковая игра на основе широких ассоциативных метатекстов оказываются инструментом познания

действительности и подтверждают, что в игровых диалогах билингвов часто наблюдается экспрессивный всплеск при употреблении игрем, фиксирующих новые факты, оттенки действительности, новый опыт и новые эмоции по отношению к миру вокруг.

## ГЛАВА 2

### МОДЕЛИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ ПРИ ИСКУССТВЕННОМ БИЛИНГВИЗМЕ

#### 2.1. Метатекстовые модели языковой игры в речи искусственного билингва

В рамках раздела 1.3.1 было отмечено, что в основу процесса языковой игры искусственный билингв закладывает **три вида норм** – **фонему, морфему и лексему**, которые активируют в его сознании три вида ассоциативных подмножеств-стереотипов, а именно фонетический, морфологический и лексический метатекст. Различная языковая природа таких метатекстов предзадает структуру создаваемых игр и позволяет говорить о трех моделях языковой игры в речи искусственного билингва 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 основу выделения дальнейших типов внутри трех метатекстовых моделей языковой игры в рамках данного исследования закладываются языковой прием и вид языковой трансформации при переходе от нормы к игре. Для определения приема языковой используется классификация И. В. Арнольд [2014] и А. Ф. Журавлева [1982].

**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 будет 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 будет представлять собой новый звуковой комплекс.

**Морфологический метатекст** является группой отождествляемых морфем, которая позволяет произвести игровую трансформацию от узуальной языковой единицы изучаемого языка с триггером в виде морфемы-нормемы к игре как результату такой морфологической модификации. Модель языковой игры на уровне морфологического метатекста будет представлена четырьмя типами в зависимости от вида морфемы (корня, основы, суффикса или префикса) и будет охватывать следующие характерные для английского языка виды словопроизводства, а именно:

- 1) аффиксальное словопроизводство
- 2) безаффиксное словообразование, или конверсия
- 3) словосложение
- 4) второстепенные способы словообразования:
  - сокращение
  - чередование
  - удвоение
  - перераспределение
  - обратное словообразование
  - стяжение.

**Лексический метатекст** образуется на базе группы отождествляемых лексем, которая позволяет создать игровой переход от узуальной языковой единицы изучаемого языка с триггером в виде лексем-нормемы к игре как результату такой лексической модификации. Модель языковой игры на уровне лексического метатекста будет представлена двумя типами, когда языковая игра вербализуется посредством переосмысления либо отдельных лексем-нормем, либо в рамках лексем-нормем, представляющих устойчивое выражение изучаемого языка и / или родного языка искусственных билингов. Соответственно, модель языковой игры на уровне лексического метатекста находит отражение в двух типах.

**Модель языковой игры на уровне фонетического метатекста** представлена двумя типами – *фонетическим формальным типом и фонетическим семантизированным типом*. Эти типы схожи с механизмом создания каламбуров, когда в одном контексте соединяются сходно звучащие слова, обладающие при этом разными лексическими значениями.

*Фонетический формальный тип* представляет собой номинацию в виде деривационного словообразования путем качественной деформации производящей основы [Журавлев 1982]. В данном случае мы имеем дело со сближением-контаминацией в одном контексте паронимов (сходнозвучных слов), которое не приводит к их дальнейшей семантизации.

Узуальное слово-стимул приводит к созданию новой игровой языковой единицы, близкой по фонетическому облику и звучанию и безразличную к семантике данного слова-стимула. Узуальная языковая единица с триггером в виде фонемы-нормемы и играема связаны только на уровне плана выражения благодаря ассоциативному фонетическому метатексту-подмножеству, а очевидной содержательной связи при этом не наблюдается. При введении игры либо не происходит приращения смысла, либо вводимая играема приводит к затемнению смысла сообщения. Примеры этой случайной фонетической близости могут быть как в сфере чисто морфологических сходств, так и в зоне лексических трансформаций. Ошибка, ослышка, опечатка – источник данного типа языковой игры.

Рассмотрим следующий игровой диалог:

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>

Игра *chair up* «стул вверх» создана на основе нормы *cheer up* «взбодрись» с деформацией или заменой гласных [iə] > [eə] в корне при отсутствии явной семантической связи. Поднятый стул, а вслед за ним и игра *chair up* не приводит к раскрытию дополнительных значений указанной нормы и оказывается комической языковой формой.

Ср. также:

ИБ<sup>1</sup>: *Give me this sheet of paper.* <Дай мне этот лист бумаги.>

ИБ<sup>2</sup>: *Shit of paper, certainly. Here you go.* <Дерьмо бумаги, конечно. Держи.>

ИБ<sup>1</sup>: *Those nice phonetic games! Thanks.* <Ох уж эти чудесные фонетические игры! Спасибо.>

Здесь также имеет место абсурдная языковая трансформация формы нормы, реализованной по законам создания каламбуров. Происходит замена гласных [i:] > [i], приводящая к искажению смысла сообщения. При этом собеседник в ответ характеризует указанную форму языковой игры как фонетическую.

Аналогичное фонетическое отождествление и образование ассоциативного фонетического метатекста-подмножества происходит в фонетически семантизированном типе языковой игры, при котором, однако, в отличие от фонетически формального типа, имеет место дальнейшая семантизация. В данном случае процесс номинации представляет собой деривационное словообразование посредством композиционной контаминации [Журавлев 1982] или контаминацию слов с фонетической близостью корней.

**Фонетический семантизированный тип** находит отражение в ситуациях, когда слово-стимул порождает близкие по звучанию игры, связанные между собой также неким ассоциативным фоном, исходящим из окружения этого слова-стимула. С одной стороны, реакцией на вводимую узуальную языковую единицу с триггером в виде фонемы-нормы становятся созвучные производные слова. С другой – эти игровые реакции оказываются мотивированы содержательно. Здесь имеет место специальное игровое искажение не только на основе фонетического сходства, но и на семантических основаниях.

Например:

ИБ<sup>1</sup>: *Such a wonderful-funderful Day!* <Такой чудесный-веселый день!>

ИБ<sup>2</sup>: *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 (фонема-нормема) *wonder* «чудо» преобразуется в *fun* «веселье». С одной стороны, слово-стимул и играма обладают общим фонетическим комплексом [ʌndə], что и позволяет искусственному билингову создавать новую игровую контаминацию путем замены одного корня на другой. С другой стороны, корневые лексемы слова-стимула и игрымы имеют общую сему «положительного события». Последнее указывает на их очевидную синонимическую семантическую связь, очевидную и понятную для собеседника.

При игровом переходе «чудо» > «веселье» и употреблении слова-стимула и игрымы в одном предложении общая сема «положительного события» претерпевает усиление, что считается вторым искусственным билингом, который также подчеркивает общую сему упоминанием «Fun is in the air» / «Веселье в воздухе». Можно заключить, что экспрессивное воздействие игрымы базируется на интенсификации общей семы прототипа и игрымы.

**Модель языковой игры на уровне морфологического метатекста** выстраивается на базе ассоциативных подмножеств морфем, а именно на базе – корней, основ, суффиксов и префиксов. Эта модель основана на игровой эксплуатации словообразовательной модели, когда в рамках одного контекста представляются мотивирующее и мотивированные слова (слова-стимулы и игрымы) одного словообразовательного типа, объединенные общим словообразовательным формантом, характеризующиеся одним словообразовательным значением и разными лексическими значениями. При этом семантика производящего слова и производных слов вступает во взаимоотношения взаимодополнения. Модель языковой игры на уровне морфологического метатекста можно обозначить как **модель морфемного варьирования.**

Эта модель языковой игры представлена четырьмя типами в зависимости от той морфемы, которая вызывает в сознании билингва ассоциативный метатекст.

**Корневой тип языковой игры** возникает на базе ассоциативного подмножества вокруг корня мотивирующего слова (морфемы-нормемы). Это может происходить вокруг одного из корней двухсоставного слова и демонстрировать обыгрывание такого языкового приема как композиция, а именно словосложение, когда мы имеем дело с «объединением двух или, реже, трех основ, функционирующее как одно целое и выделяющееся ...благодаря своей цельнооформленности» [Арнольд 2014: 159]. В случае языковой игры мы имеем дело со сложными словами, образованными простым соположением основ, когда одну из основ искусственный билингв заменяет на другую, создавая игрему. Иными словами, в качестве общего словообразовательного форманта выступает одна из основ, а другая же основа подлежит игровому преобразованию.

Данный тип языковой игры можно проследить в следующем устном игровом диалоге между носителем языка и искусственным билингвом, когда при переходе от нормемы к игре происходит сохранение одной из корней:

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

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

Узуальная форма *tearjerker* букв. «слезовышибатель» служит основой для создания игровой трансформы в виде *laughjerker* «смеховышибатель». Происходит антонимическая игровая замена основ *tear* > *laugh* / «слезы» > «смех» на основании родовой семантической связи.

Заменяемые компоненты «слезы» > «смех» представляют противоположные стороны континуума эмоций, что позволяет сделать заключение, что экспрессивное воздействие игремы основано на эксплуатации принципа интенсивности / параметричности. Сам искусственный билингв выбирает стратегию поиска противоположного значения введенной нормемы носителем

языка, говоря: «We should find the opposite one» < Нам следует найти нечто противоположное>.

Корневой тип языковой игры имеет место и в случае, если общим связующим компонентом и словообразовательным формантом нормы и игры оказывается суффикс, а корень нормы является компонентом, вызывающим ассоциативное подмножество в сознании билингва. Иными словами, происходит **замена** корня в игре при сохранении суффикса производящего слова.

В одних случаях слово-стимул может быть представлена в игровом сюжете, и этих производящих слов может оказаться даже несколько, как, например, в следующем устном диалоге между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *Every activity means that passivity is just round the corner because people will need to take the break after the active phase. From time to time the period of passivity finishes with lazivity.* <Каждая активность означает, что пассивность находится прямо за углом, поскольку людям будет нужно сделать перерыв после активной фазы. Иногда период пассивности завершается ленивостью.>

ИБ<sup>2</sup>: *Laziness you mean, right?* <Ты имеешь в виду лень, верно?>

ИБ<sup>1</sup>: *Don't correct me! That's my intentional emphasis.* <Не поправляй меня! Это мое намеренное усиление.>

ИБ<sup>2</sup>: *Your creativity is due to the analytical nature of English.* <Твоя креативность имеет корни в аналитической природе английского языка.>

ИБ<sup>1</sup>: *I owe this nature everything.* <Я должен этой природе все.>

Используются две структурно похожие слова-стимулы *activity* «активность» и *passivity* «пассивность», что приводит к появлению игры *lazivity* «ленивость», которая разделяет сему «форма действия» с обоими производящими словами и оказывается ближе по своему лексическому значению ко второму слову-стимулу благодаря семе «отсутствие деятельности». При переходе от этих слов-стимулов к игре сохраняется суффикс и происходит игровая замена корней *active / passive* > *lazy* / «активный / пассивный > ленивый».

Игровой переход «активность» / «пассивность» > «ленивость» позволяет говорить о синонимической семантической связи между словами-стимулами и

игремой, где на первый план выступает сема интенсивности по шкале «активный» – «пассивный». Играма *lazivity* осуществляет повтор лексического значения мотивирующего слова *passivity*, усиливая тем самым признак пассивности, что находит отражение в комментарии первого искусственного билингва, подчеркивающим собственное коммуникативное намерение выделения семы «отсутствие деятельности», говоря: «That's my intentional emphasis» <Это мое намеренное усиление>.

Второй искусственный билингв понимает, что услышал неправильную языковую форму и предлагает возможную узуальную форму: «*Laziness* you mean, right?» <Ты имеешь в виду лень, верно?> Это вызывает сильную эмоциональную реакцию недовольства первого искусственного билингва в виде его призыва: «Don't correct me!» <Не поправляй меня>, поскольку он чувствует недооцененность осознаваемого им игрового усилия. Более того, последующая реплика второго искусственного билингва свидетельствует о его глубокой языковой рефлексии, поскольку он отмечает, что подобного рода креативность в речи на изучаемом языке с такими осознанными отклонениями от предзаданного языкового канона возможны благодаря аналитической природе английского языка.

Похожим образом разворачивается сюжет в другом игровом диалоге:

ИБ: *Oksanasaurus and Stevasaurus in their natural habitat at the Dinosaur Bar*. <Оксанасаурус и Стивасаурус в своей естественной среде обитания в Динозавр Баре>.

НЯ: *A masterful reptilian twist of language! You are itchysaurs who have itchy feet and passion for studying and travelling*. <Мастерский рептильный поворот языка (языковое искажение). Вы ичисаурусы, у которых чешутся ноги в путь, и есть страсть к обучению и путешествиям>.

ИБ: *Thank you!* <Спасибо!>.

Здесь искусственный билингв вводит в устный диалог с носителем языка две ономастические игремы *Oksanasaurus* и *Stevasaurus*, которые отсылают нас к производящему слову *dinosaur* «динозавр» и суффиксоиду *-saurus*, который обычно участвует в формировании названий того или иного вида динозавра.

Подобного рода номинация происходит в связи с тем, что участники диалога фотографируются в баре на фоне макетов динозавров, имитируя их стойки.

С одной стороны, игремы создаются на основе двух антропонимов *Oksana* и *Steve*, вступающих в видовые семантические отношения. Получившиеся игремы отсылают нас к двум реальным людям, выступающим в роли динозавров в этом разворачивающемся игровом пространстве, поскольку сема «принадлежность к роду динозавров», выраженная в суффиксе *-saurus* присваивается двум вышеупомянутым онимам и создает общий образ семейства динозавров.

С другой стороны, благодаря появлению третьей игремы *itchysaurs* «ичисаурусы» все с тем же общим словообразовательным формантом в виде суффикса *-saurus*, происходит оценка или приписывание определенного качества (сема «зуд / тяга к путешествию») двум людям, о которых идет игровое повествование. Значение игремы раскрыто в виде придаточного определительного «who have itchy feet and passion for studying and travelling» <у которых чешутся ноги и их тянет в путешествие>, где используется устойчивое выражение «иметь зудящие ступни» в значении «очень хотеть отправиться в путешествие».

Элементы такого игрового ряда-метатекста *Оксана – Стив – зудящие* возможны за счет создания единого образа динозавров-путешественников. Мы можем сделать вывод, что экспрессивное воздействие игрем строится благодаря тому, что на первый план выходит реализация семы образности.

Важно отметить, что изначально модель языковой игры предложил искусственный билингв, создав две первые игремы, а третья игрема стала результатом игрового усилия уже со стороны носителя языка.

Бывают также случаи, когда слово-стимул не появляется в игровом диалоге, а мы лишь догадываемся по специальному интонационному выделению или кавычкам, что в тексте представлена игрема. При этом узнаваемый словообразовательный суффикс является связующим звеном с нормами словообразования изучаемого языка. Например:

ИБ: *Paddington was the family 'funster'*. <Пэддингтон был семейным «фанстером» (досл. веселителем)>

Игрема *funster* «веселитель» построена на основе узуального суффикса существительных *-ster* со значением агента действия и добавления нетипичного корня для этого суффикса.

В связи с отсутствием производящего слова в чистом виде сложно говорить о конкретном типе семантической связи. В данном случае знакомый суффикс создает на первый взгляд ощущение непримечательности полученной игры, а также нет диалога в чистом виде, поскольку это цитата из письменной работы студента, а, значит, мы не можем обнаружить коммуникативной активности со стороны других людей. Более того, искусственный билингв снабжает игрему лишь кавычками, не раскрывая ее значения, рассчитывая на легкое считывание со стороны читателя. Читателем выступает преподаватель – искусственный билингв-профессионал, который проверяет это эссе.

Этот игровой сюжет также примечателен тем, что искусственный билингв вводит в свою речь игрему *funster*, заключая ее в кавычки и подчеркивая, что для него эта языковая единица является новым словом и, более того, результатом его словотворчества. Однако после проверки его эссе преподаватель предлагает этому искусственному билингву проверить существование этой единицы в словаре, в результате чего выясняется, что она является нормативной языковой единицей: в словаре АБВУД Lingvo Live лексема *funster* приведена с пометой «американский английский» и означает «шутник; комик».

Отдельного внимания также заслуживают такие случаи корневого типа, когда при переходе от нормы к игре сохраняется общий префикс, а корень вызывает в сознании билингва ассоциативное подмножество.

При этом возможны два случая введения слов-стимулов в игровой сюжет – с предъявлением и без предъявления этих слов.

Обратимся сначала к случаю с предъявлением слова-стимула в рамках игрового контекста. Рассмотрим следующий устный диалог между двумя искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *Work in semi-circles*. <Работайте в полукругах.>

ИБ<sup>2</sup>: *Semi-squares, semi-triangles*. <Полуквадраты, полутреугольники.>

ИБ<sup>1</sup>: *Creators of all times!* <Создатели всех времен!>

Мотивирующее слово *semi-circles* «полукруги» служит поводом для создания цепочки из двух игр *semi-squares* «полуквадраты» и *semi-triangles* «полутреугольники» с сохранением префикса *semi-* «полу-». Игровой морфологический метатекст *circles / squares / triangles* идет по линии видовой семантической связи или понятийной смежности вокруг единой тематической зоны геометрических фигур. При переходе от слова-стимула к игре сохраняется сема «половина», заложенная в приставке *semi-*, а также сема «геометрический объект», а полученные игры привносят семы «признаки других геометрических объектов», что подчеркивает при данном примере языковой игры выход на первый план семы параметричности. На первый взгляд появление игр кажется нелогичным с точки зрения реальной ситуации – едва ли участники игрового речевого акта будут незамедлительно работать в только что обозначенной новой форме взаимодействия в квадратах или треугольниках. Логичным такой игровой языковой переход оказывается при внимательном прочтении внутренней формы слова-стимула. Первый искусственный билингв оценивает игровое усилие создателя цепочки игр, признавая за ним статус креатора.

Возможны факты языковой игры без представления отдельного слова, выступающего в виде мотивирующего слова, когда языковая трансформация происходит вокруг узуального префикса изучаемого иностранного языка:

ИБ: *Mr Curry was 'underfussing' since he was too calm.* <Мистер Карри был «недосуевившимся», поскольку он был слишком спокойным.>

Игра *underfussing* «недосуевившийся» вводится искусственным билингвом в текст его эссе без предъявления конкретного языкового прототипа и выделяется кавычками для подчеркивания осознания им факта собственного ненормативного употребления такой языковой единицы. Происходит обыгрывание употребления стереотипного употребления приставки *under-* значением «ниже рангом, положением, возрастом, ценой, ценностью», поскольку для английского языка нехарактерно морфологическая встреча этой приставки и основы *fuss-* со значением «суета».

Впрочем, мотивирующим словом можно признать узуальное прилагательное *fussing* «суетливый». Если придерживаться второй возможной позиции в выделении слова-стимула в этом текущем игровом контексте, то игровой ряд *fussing* > *underfussing* «суетливый» > «недосуетливый» представляет антонимическую семантическую связь, которая позволяет также говорить о коннотативной иерархии в данном игровом контексте.

Языковая трансформация по принципу комического шока вводит необычную форму прилагательного с лексическим значением «недосуетившийся», осознание которого происходит при условии признания этой приставки параметрическим маркером, позволяющим изменять сему, выражающую признак «находящийся в состоянии суеты», по шкале интенсивности в сторону уменьшения признака. Степень интенсивности подчеркивается искусственным билингом в последующем после ввода игры придаточном обстоятельном «since he was too calm» <поскольку он был слишком спокойным>. Отметим, что примеры игр из письменных работ искусственных билингов никем сразу не комментируются в силу жанра письменных работ студентов, хотя наличие кавычек у игры свидетельствует об игровом намерении искусственного билинга произвести впечатление на преподавателя, который будет в дальнейшем читать его (ее) эссе.

Следующим типом морфологического метатекста является игровое варьирование основы слова, которая оказывается триггером ассоциативного морфологического подмножества в сознании билинга. Здесь можно выделить три подтипа.

Первый представляет собой ***перераспределение морфологической структуры слова***. Этот тип языковой игры в речи искусственных билингов основан на приеме ложной этимологии, или псевдомотивации узуального слова. В этом случае обыгрывается стереотип традиционного морфологического членения слова, при этом не происходит никаких фонетических модификаций. Основа рассматриваемого слова оказывается триггером создания ассоциативного подмножества.

Так, в пример языковой игры, основанной на приеме ложной этимологизации из сочинения искусственного билингва, видим:

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

В рамках нормативной лексемы *kindred* «родственный, братский» искусственным билингом с помощью графического приема капитализации букв обнаруживается еще одна условно нормативная лексема *kind* «добрый». Игремой становится языковая единица *KINDred* с заглавными буквами, совмещающая одновременно два лексических значения «родственный, братский» и «добрый». Эти нормативные лексемы выступают как контекстуальные синонимы, усиливающие сему «близости и человеческих отношений», оказавшись в одном игровом контексте. О факте осознанной языковой игры свидетельствуют заглавные буквы в рассматриваемой лексеме *kindred*.

Второй подтип связан с двумя словами-стимулами, чьи основы и создают ассоциативное подмножество в сознании билингва и вербализуются в виде слова-портмоне. Происходит образование игремы *на основе принципа стяжения, или контаминации*, которую И. В. Арнольд относит к «редкому типу словообразования» [Арнольд 2014: 197] в английском языке. В случае с искусственными билингвами и их речью на английском языке этот принцип оказывается достаточно частотным. Этот тип языковой игры на уровне морфологического метатекста представляет собой словообразовательную модель на базе контаминации.

В случае такого образования языковой игры происходит стяжение двух разных слов, обладающих некоторыми фонетическими сходствами, что приводит к появлению игремы.

Можно наблюдать реализацию такого подтипа в следующем устном диалоге между искусственным билингом и носителем языка:

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. >

Благодаря игре *evenight* «ночер» происходит пересмотр структуры суток и выделение нового значимого промежутка времени в 24 часах. Игра *evenight* создана на основе соединения двух узуальных языковых единиц *evening* «вечер» и *night* «ночь» и истолкована самим искусственным билингвом как «*time when evening meets night*» <время, когда вечер встречается ночь>. Прием соединения этих слов-стимулов позволяет актуализировать видовые отношения, в которых они находятся, что приводит к выделению на шкале времени суток дополнительной новой сущности как границы между вечером и ночью. Носитель языка, распознав новообразование, но не сразу считав его смысл, после введенной билингвом дефиниции игры соглашается с выделением нового времени суток, поскольку сам испытывает такое же отношение к нему, как и искусственный билингв.

Ср. устный разговор между двумя искусственными билингвами о видах продуктов:

ИБ<sup>1</sup>: *Have you already heard of cronut?* <Ты уже слышал о крупончике?>

ИБ<sup>2</sup>: *No.* <Нет.>

ИБ<sup>1</sup>: *I've just made it up. This is the mixture of croissant and donut.* <Я только что его придумал. Это смесь круассана и пончика.>

ИБ<sup>2</sup>: *Very funny! People are never tired of creating new words and new things. It's interesting to know what was first the food or the name* <Очень смешно. Люди никогда не устают придумывать новые слова и новые вещи. Интересно, что было сначала – еда или ее название.>

Появление игры-контаминации *cronut* «крупончик» актуализирует сему параметричности, поскольку соединение двух видов уже существующих продуктов-мотивирующих слов *croissant* «круассан» и *donut* «пончик» приводит к появлению нового продукта среди других видов. Слова-стимулы *croissant* и *donut* находятся в видовых семантических отношениях. Их соединению в новой

лексической единице искусственным билингом присвоено толкование «*the mixture of croissant and donut*» <смесь круассана и пончика>, что вызывает искреннюю радость со стороны воспринимающего языковую игру искусственного билинга, который дает знать первому билингу, что распознал в его речи языковую игру, говоря «*People are never tired of creating new words and new things*» <Люди никогда не устают придумывать новые слова и новые вещи>.

Третьим подтипом варьирования основы слова-стимула может быть признан **конверсивный**, основанный на особом способе словообразования путем перехода основы слова-стимула в другую парадигму словоизменения, результатом которого становится играма, принадлежащая к иной части речи. При этом часто в качестве мотивирующего слова выступают прецедентные феномены.

Этот подтип наиболее близок к естественным аналитическим процессам, поскольку конверсия как способ словообразования чрезвычайно активен в английском языке.

Конверсия – «такой тип словообразования, при котором новые слова возникают без изменения основной формы исходного слова, то есть без добавления или изменения каких-либо морфем, но в другой части речи и, следовательно, включаются в новую парадигму, получают новые синтаксические функции и сочетаемость и новое лексико-грамматическое значение» [Арнольд 2014: 107]. В таком случае языковой игры легко, стремясь к нарушению языкового канона, создать конверсивную игруму, которая может существовать в узусе изучаемого языка.

Так, в следующем диалоге из переписки искусственных билингов происходит переход прототипа-существительного *student* «студент» в игруму-глагол *student* «сделать студентом»:

ИБ<sup>1</sup>: *Student me again!!Such a nostalgia! Bring me back.* <Застуденьте меня снова! Такая ностальгия! Верните меня обратно.>

ИБ<sup>2</sup>: *It resonates with me too. Our creative language wouldn't bring us back though.* <Это резонирует и со мной. Однако наш креативный язык не вернет нас назад.>.

В рамках следующего диалога билингов обнаруживаем игровой переход прототипа-существительного *pumpkin* «тыква» в игрему-глагол *pumpkin* «затыквить / сделать все со вкусом тыквы или образом тыквы»:

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

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!>

Приведем еще один пример устной реализации языковой игры между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *Think **Barcelona**. Think **Gaudi**. Think creatively.* <Думай в стиле Барселона. Думай в стиле Гауди. Думай креативно.>

ИБ<sup>2</sup>: *Think **America**. Think **Steve Jobs**. Think outside the box.* <Думай в стиле Америки. Думай в стиле Стива Джобса. Думай вне коробки.>

ИБ<sup>1</sup>: *Travelling really stimulates our creative juice.* <Путешествие реально стимулирует наш креативный сок.>

Сначала появляются онимы-прототипы *Barcelona* и *Gaudi*, которые выступают в качестве наречия со значением *creatively* «креативно», а в ответ – у второго искусственного билингва – онимы-прототипы *America* и *Steve Jobs* выступают как наречия со сходным значением «Think outside the box» / «Думать вне коробки». Второй искусственный билингв распознает игрему и языковую модель языковой игры и привносит свой креативный вклад со своими игремами, выстроенными по этой модели, что, в свою очередь, отмечается первым билингвом репликой «*Travelling really stimulates our creative juice*» <Путешествие реально стимулирует наш креативный сок>.

Следующий тип языковой игры на уровне морфологического метатекста можно обозначить как *суффиксальный*, при котором используется морфологический стереотип аффиксального словопроизводства, то есть «создание новых слов путем присоединения к основе тех или иных словообразовательных аффиксов» [Арнольд 2014: 107]. Именно суффикс в этом случае оказывается

триггером создания ассоциативного подмножества в сознании билингва. При игровом переходе от языкового прототипа к игре сохраняется общий корень, а замена происходит в суффиксе. Тем самым в семантические отношения вступают именно те семы, которые заложены в эти суффиксы.

Этот тип взаимодействия можно увидеть, например, в таком устном игровом диалоге между двумя искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *This lecturer is **wowful** you know.* <Этот лектор просто вау (классный)>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I agree! I have met so many **wowless** ones whose lectures were boring.*  
<Я согласна! Я встречала так много невау лекторов, чьи лекции были скучными>.

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah true.* <Да, верно.>

В диалоге представлен переход от слова-стимула *wowful* «классный» к игре *wowless* с противоположным по значению суффиксу *-ful* суффиксом *-less*. Узуальные суффиксы прилагательных *-ful* со значением «полный, имеющий, характеризующийся определенным признаком» и *-less* со значением «не имеющий» вступают в отношения антонимии. Отношения антонимии, лежащие в основе экспрессивного воздействия игры *wowless*, подчеркивают изменение оценочной семы «высокого качества» на полную противоположность. При этом лексическое значение игры поддержано другим узуальным оценочным прилагательным *boring* «скучный».

Отметим, что само мотивирующее слово *wowful* зафиксировано еще не всеми словарями и ее значение удалось уточнить на сайте [www.urbandictionary.com](http://www.urbandictionary.com) по словарю английского слэнга, постоянно обновляющегося в режиме реального времени.

Другой устный игровой сюжет:

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.>

Здесь мы наблюдаем развитие видовой семантической связи синонимии или понятийной смежности между прототипом *disappointing* «разочаровывающе» и игрой *disappointable* «разочаровабельно». В образовании языковой игры участвует отглагольная основа *disappoint-* со значением «разочаровывать», которая в случае со словом-стимулом соединяется с формообразующим суффиксом причастий и прилагательных *-ing* со значением «действия, результата, продукта или материала используемой глагольной основы», а в случае с игрой – с суффиксом *-able* со значением «быть способным к чему-либо, быть полным, вызывать», служащим для образования прилагательных.

Хотя заменяемые суффиксы, участвующие в языковой трансформации, и отличаются по своим значениям друг от друга, однако 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. Повтор в игре того же самого лексического значения, что и в слове-прототипе, но уже в виде прилагательного усиливает главную сему слова-прототипа «вызывающий разочарование», обозначает более устойчивый признак, то есть в основе экспрессивного воздействия игры лежит интенсивность или параметричность, что поддержано употреблением частицы *even* «даже».

Характерно, что искусственный билингв-реципиент языковой игры не только распознает ненормативный факт употребления игры *disappointable*, но и обращается к искусственному билингву-номинатору с просьбой контролировать свою лингвокреативную активность, поскольку опасается, что оценки в научающей ситуации изучения иностранного языка зависят от соблюдения языкового канона. Создатель языковой трансформы, в ответ, признает этот факт оценки правильности употребления той или иной языковой единицы, но отмечает собственную языковую стратегию, заключенную в «любви к языковому риску».

**Следующий тип** языковой игры на уровне морфологического метатекста представлен **префиксальным типом**. Другими словами, языковая игра строится также вокруг обыгрывания аффиксального словообразовательного стереотипа с упором на обыгрывание употребления префиксов.

Подобный тип языковой игры, связанный с обыгрыванием использования префикса при переходе от слова-стимула к игре, демонстрирует сохранение в качестве общего словообразовательного элемента корень слова-стимула и замену в используемых префиксах. Именно префикс создает ассоциативное подмножество в сознании билингва-создателя языковой игры. Ср. следующий пример использования языковой игры в эссе искусственного билингва:

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.>

Происходит сохранение основы *mate-* со значением «друг, товарищ» и замена префикса *in-* со значением «внутри» на *out-* со значением «вне, вовне, снаружи», что заключается в употреблении слова-стимула *inmate* «в-друг» и отклонении от нее в виде игры *outmate* «вне- / снаружи-друг».

В этом случае наблюдается дополнительный игровой факт, когда игре *inmate* приписано новое несловарное лексическое значение «закадычный друг», которое искусственный билингв также прописывает в своем эссе. Узуальным словарным значением является «сокамерник, заключенный».

Языковая игра в этом игровом сюжете основывается на семантическом взаимодействии префиксов, формирующих антонимическую пространственную пару «внутри» – «снаружи», что актуализирует экспрессивное взаимодействие на основе сопоставления слова-стимула и игры по принципу параметричного исследования пространства.

Этот пример языковой игры был взят из эссе студента, поэтому мы не можем говорить об оценке игрового мотивационного усилия со стороны другого человека, хотя, очевидно, что искусственный билингв понимает всю «опасность» употребления неологизмов на изучаемом языке в эссе, сдаваемом на проверку преподавателю, поэтому снабжает как слово-стимул, так и игру кавычками и лексическими значениями.

Аналогичный случай языковой игры, выстраивающейся вокруг употребляемых префиксов, наблюдается, например, в эссе другого искусственного билингва:

ИБ: *'Superwomen' and 'multi-women' were not the subject of Lowood education. Those times with one female vocation of sitting at home and pleasing her husband had nothing to do with feminism.* <<Супер-женщины» и «мульти-женщины» не были предметом для изучения в школе Лоувуд. То время с женским призванием в сидении дома и задабривании своего мужа не имели ничего общего с феминизмом.>.

Слово-стимул *superwomen* «супер-женщина» сопровождается игрой *multi-women* «мульти-женщина», и обе эти языковой единицы выделяются искусственным билингвом кавычками, подчеркивая осознаваемый им факт языковой аберрации. Сохраняется основа *women-*, а игровая замена имеет место в приставках, когда приставка *super-* «сверх, над, помимо, в дополнении» заменяется на другую приставку *multi-* «много раз, много». Эти приставки формируют семантические отношения понятийной смежности или коннотативной иерархии, поскольку при переходе от слова-стимула к игре происходит интенсификация корневой семы «сверхкачества». Вместе с тем значение игры *multi-women* билингвом не представлено и остается лишь догадываться о ее точном смысловом наполнении. Комический эффект поддерживается дальнейшим комментарием искусственного билингва относительно смены призвания женщины сидеть дома и радовать мужа во времена феминизма.

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

На уровне отдельных лексем выделяется **омонимический / полисемический тип языковой игры**. Лексическое ассоциативное подмножество выстраивается на базе традиционной омонимии (лексической и лексико-грамматической) и полисемии в рамках одного игрового контекста. Здесь искусственные билингвы имитируют каламбуры, столь распространенные среди носителей языка. Они не

только полностью воспроизводят механизм создания каламбура, но и сохраняют англо-саксонское стремление разгадывать этот каламбур как загадку и искренне радоваться в случае правильного считывания.

В следующем игровом диалоге между искусственными билингвами, разворачивающемся в чате, наблюдаем:

ИБ<sup>1</sup>: *I've got the stress because of the **stress** in the word.* <У меня стресс из-за ударения в этом слове.>

ИБ<sup>2</sup>: *Calm down! In the long run, you'll have language finesse owing to this **stress**.* <Успокойся! В долгосрочной перспективебь ты приобретешь языковое мастерство благодаря этому стрессу.>

В отношении полисемии вступают два слова-стимула *stress* «ударение в слове» и *stress* «стресс, особое психоэмоциональное состояние», полностью совпадающие по произношению и написанию и отличающиеся по лексическим значениям. Языковая игра на базе перехода от «ударения в слове» к «особому психоэмоциональному состоянию» приобретает свой статус благодаря последующему комментарию о *language finesse* «языковом мастерстве», который становится своеобразным игровым маркером в этом контексте.

Игремой становится одновременное совмещение двух значений «ударение в слове» и «стресс, особое психоэмоциональное состояние», которое имеет следующее причинно-следственное толкование «выучить ударения трудно, и у тебя от этого стресс, но без ударений ты не достигнешь языкового мастерства, без стресса не будешь владеть стрессом».

Похожим образом развивается процесс языковой игры в другом игровом примере в процессе переписки двух искусственных билингвов:

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

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

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

Здесь реализуются отношения омонимии между двумя языковыми прототипами, идентичными по произношению и написанию, а именно между

нормемой «*well*» / «хорошо» и «*well*» / «колодец». Искусственный билингв, встретившись с двумя значениями лексемы *well*, выбирает развитие собственной игровой мысли в сторону значения «колодец» и даже снабжает это значение метафорой «колодец информации».

**Второй тип** модели языковой игры на уровне лексического метатекста связан с *обыгрыванием типичных стереотипов фразообразования*.

**Первый подтип** связан с заменой слова-стимула, находящегося в составе нормемы-устойчивого словосочетания, на другие слова, обладающие *культурными ассоциациями*. Игровое трансформационное внимание искусственного билингва направлено на одно конкретное слово в составе устойчивой коллокации, именно поэтому сама 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. При этом замена слова приводит к буквализации значения идиомы или буквальному прочтению элементов, входящих в ее состав, поскольку языковая игра осуществляется на уровне основных значений заменяемых компонентов.

Рассмотрим следующий устный диалог между тремя искусственными билингвами:

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.>

Происходит полная лексическая замена слова *tea* «чай» в составе английской идиомы-нормемы *my cup of tea* «моя кружка чая» > «мой конек», для трансформации которой искусственный билингв прибегает к ее буквальному прочтению. Нормема *cup of tea* превращается в «кружку кофе» в контексте жизни в Америке, в «кружку кваса» в контексте жизни в России и в «кружку масала чая» в контексте жизни в Индии. Выстраивается видовой ряд *tea / coffee / kvas / masala chai*, который на уровне значения идиомы «то, что по моей части; то, что моя стихия» не привносит ничего, но на уровне буквального прочтения привносит культурологический контекст в процесс языковой игры. При переходе от нормемы к играм на первый план выходит сема образности, когда от простой чашки чая мы переходим к широкому диапазону напитков по всему миру, что подчеркнуто комментарием одного из участников этого игрового взаимодействия с помощью образа *diversity* «разнообразии».

Аналогичным образом организуется воздействие одного слова в составе идиоматичного выражения при игровых морфологических трансформациях в переписке искусственного билингва и носителя языка в другом примере реализации данной модели:

НЯ: *These relations are **catfish** ones because I have never seen the person who inboxed me from their company.* <Эти отношения из рода общения с человеком, скрывающим свою личность (МЗ: кошка-рыба), поскольку я никогда не видела того человека, который писал мне имейлы из их компании.>

ИБ: *It would be the real **wolfrabbit** or **catmouse** ones if the Russian person would coin this word.* <Это были ли бы отношения «волк-кролик» или «кошка-мышка», если бы русские люди создавали это слово.>

Для эксплуатации принципа игровых замен искусственному билингву приходится также прибегать к принципу буквального прочтения идиомы-игры «*catfish relations*» / «Интернет-мошенничество» как «отношения кошки и рыбы». Идиоматичное прочтение сочетания «*catfish relations*» связано с коммуникацией с человеком, который скрывает свою настоящую личность во время Интернет-коммуникации и притворяется другим человеком. Между тем, для реализации

языковой игры игровая замена происходит на уровне буквального прочтения и обыгрывания морфологического принципа словосложения, когда норма «кошка-рыба» будет преобразована в игры «волк-кролик» и «кошка-мышка». С одной стороны, такая игровая замена происходит на основе стереотипного восприятия животных в России, где образный сюжет «жертва-охотник», обычно на уровне фольклорных ассоциаций связана с двумя сюжетами отношений между волком и кроликом или кошки и мыши. С другой же стороны, на основании значения «Интернет-мошенничества» актуализируется контекст «волк в овечьей шкуре». Таким образом, игровая трансформация актуализирует в первую очередь сему образности.

**Другой подтип** языковой игры предполагает **субститутивное фразообразование и буквализацию отдельных лексем** в составе устойчивых выражений, но уже на основании самого широкого круга ассоциаций вокруг той или иной лексемы.

Этот подтип 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.

Так, например, в таком игровом сюжете из переписки между искусственными билингвами игровому прочтению через буквализацию элементов, входящих в состав идиомы, подвергается идиома *a horse of a different colour* «это другое дело»:

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.>

Искусственный билингв создает на основе нормы *a horse of a different colour* «лошадь другого цвета» две игры *a fox of a different colour* «лиса другого цвета» и *a wolf of a different colour* «волк другого цвета», где осуществляет замену по линии *horse / fox / wolf*, находящихся в видовых семантических отношениях. Буквализация идиомы приводит к фокусировке на отдельных заменяемых элементах, что не приносит никаких дополнительных оттенков значений к базовому значению идиомы.

Аналогичным образом в эссе искусственного билингва видим:

ИБ: *Avoid 'a skeleton in the attendance list'*. <Избегай скелетов в листе посещаемости.>

Осуществляется буквальное прочтение идиомы *a skeleton in the wardrobe* «скелеты в шкафу», которая не представлена в данном игровом контексте. Элемент нормы *wardrobe* «шкаф» заменяется на принадлежащую контексту учебы студентов реалию *the attendance list* «лист посещаемости» благодаря формальной смежности, обусловленной ситуацией учебы. Такая игровая замена показывает активацию семы образности при переходе от нормы к игре.

Однако в примерах игр данного подтипа не всегда активизируется именно сема образности при переходе от нормы к игре. Рассмотрим следующий отрывок из устной беседы двух искусственных билингвов:

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

ИБ<sup>2</sup>: *Fifty-fifty*. <Так себе> (МЗ: Пятьдесят – пятьдесят)

ИБ<sup>1</sup>: *Not bad at all. Imagine you say sixty-forty, seventy-thirty, eighty - twenty or..even worse...ninety-ten*. <Неплохо. Представь, ты бы сказал, шестьдесят на сорок, семьдесят на тридцать, восемьдесят на двадцать, или даже хуже, девяносто на десять.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah*. <Да уж!>

«Работает» в первую очередь сема парметричности при игровой модификации нормативного устойчивого оборота *fifty-fifty* «так себе» с помощью буквального прочтения его компонентов. Искусственный билингв трансформирует числительные по предзаданной шкале цифр, сдвигая их то в одну сторону, то в

другую и пробуя их различные комбинации в следующих играх *sixty-forty* «шестьдесят на сорок», *seventy-thirty* «семьдесят на тридцать», *eighty-twenty* «восемьдесят на двадцать» и *ninety-ten* «девяносто на десять». Финальная игра сопровождается усилительным комментарием *even worse* «даже хуже», однозначно указывающим на снижение уровня оцениваемых событий.

Приведем еще один отрывок из устного диалога двух искусственных билингвов и носителя языка:

НЯ: *I don't get the difference between these terms. There's such a grey zone.* <Я не понимаю разницу между этими терминами. Это серая зона для меня. >

ИБ<sup>1</sup>: *There's a total black zone! It means, 'I don't understand it at all.'* <Это абсолютно черная зона для меня. Это означает, что я совсем это не понимаю.>

ИБ<sup>2</sup>: *However, there's also a pink zone of hope to find this difference.* <Однако, существует также розовая зона надежды, чтобы найти это различие.>

НЯ: *Unbelievable!* <Сложно в это поверить! >

С помощью буквализации значения нормы *a grey zone* «серая зона, зона непонятного» происходит рождение двух игр *a total black zone* «абсолютно черная зона» и *a pink zone of hope* «розовая зона надежды».

Как норма, так и игры снабжены указаниями на их лексическое значение. Так, для нормы *a grey zone* «серая зона» создается контекст, когда говорящий не понимает разницы между обсуждаемыми терминами, игра *a total black zone* «абсолютно черная зона» снабжена сложно-синтаксическим целым с ее конкретным значением «It means, 'I don't understand it at all'» <<«Это означает, что я совсем это не понимаю»>, игра *a pink zone* «розовая зона» имеет добавление *of hope* «(зона) надежды», что позволяет распознать и ее лексическое значение. Заменяемые компоненты *grey / total black / pink* связаны видовыми семантическими отношениями, что, в свою очередь, активизирует сему параметричности в ходе этих игровых трансформационных процессов. Игровое усилие искусственных билингвов оценивает носитель языка, очевидно, соглашаясь с логикой создания игр и предписываемых им лексических значений.

В другом примере из переписки двух искусственных билингвов в чате можно увидеть аналогичный процесс буквализации значения нормы и игровых трансформаций ее структуры с их дальнейшими толкованиями:

ИБ<sup>1</sup>: *American networking culture teaches you to be a social butterfly.*  
<Американская культура нетворкинга учит нас быть социальными бабочками>.

ИБ<sup>2</sup>: *You should be aware not to be a social bug. A butterfly flies and inspires, and a bug, on the contrary, crawls and grumbles.* <Вам следует понять, как не быть социальным жуком. Бабочка летает и вдохновляет, а жук, наоборот, ползает и ворчит.>

ИБ<sup>1</sup>: *Witty wise crack.* <Остроумный поворот мысли.>

Норма *to be a social butterfly* «быть очень общительным; быть социальной бабочкой» трансформируется в игру *to be a social bug* «быть социальным жуком». При этом заменяемые компоненты *butterfly / bug* находятся в видовых семантических отношениях, что активизирует сему параметричности при переходе от нормы к игре. Одновременно благодаря тому, что игра сопровождается толкованием в виде сложно-синтаксического целого, мы понимаем, что также здесь проявлены семантические отношения антонимии: бабочка «летает и вдохновляет», а жук, наоборот, «ползает и ворчит», что также активизирует сему интенсивности рассматриваемых свойств.

Подобное игровое усилие получает высокую оценку со стороны первого искусственного билингва, который рассматривает факты языковой игры второго искусственного билингва как *witty wise crack* «остроумный поворот мысли».

**Еще один подтип** также связан с субститативным фразообразованием, но его отличие от предыдущих в том, что искусственный билингв обыгрывает **употребление калек с родного языка**, которые являются неузуальными для изучаемого языка. Эти калки не только вводятся в речь искусственных билингвов, что уже само по себе оказывается неузуальным фактом речи на иностранном языке, но и подвергаются дополнительным игровым трансформациям.

Так, в следующем игровом сюжете, взятом из устной беседы трех искусственных билингвов, можно обнаружить введенную калку *to the horses* «по

коньям» в значении «пойдемте» с русского языка, которая в дальнейшем подвергается изменению с опорой на буквальное прочтение ее компонентов и преобразуется в игры *to the bikes* «по велосипедам» и *to the buses* «по автобусам»:

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

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.>

Буквальное прочтение кальки приводит к активизации ее мотивационного значения и созданию игрового ряда *horses / bikes / buses*, когда заменяемые компоненты вступают в видовые отношения вокруг родового понятия «транспорт», что позволяет нам говорить об активации семы параметричности при переходе от условной нормы к играм.

Приведем еще один пример игровой модификации кальки из другого языка в языковой игре на английском языке из переписки билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *The state “as angry as a dog” is the sign of being hungry. ‘As angry as a cat’ is the sign of being cunning.* <Состояние «злой, как собака» – признак голода. «Злой, как кошка» – признак хитрости.>

ИБ<sup>2</sup>: *Animal research has been activated! Profound mammal neologisms!* <Исследование по животным было активировано! Основательные неологизмы про млекопитающих.>

Норма-калька *as angry as a dog* «злой, как собака» преобразуется в игру *as angry as a cat* «злой, как кошка» на основе игрового ряда *dog / cat*.

Таким образом, материал данного исследования речепорождений искусственных билингвов с использованием языковой игры на изучаемом английском языке демонстрирует следующие модели языковой игры:

- модель языковой игры на уровне фонетического метатекста с двумя типами – фонетическим формальным и фонетическим семантизированным;

- модель языковой игры на уровне морфологического метатекста с четырьмя типами – корневым типом, типом варьирования основы слова, суффиксальным типом и префиксальным типом;

- модель языковой игры на уровне лексического метатекста с двумя типами – типом варьирования независимых лексем (омонимический и полисемический подтипы) и типом варьирования лексем в составе фразеологизмов.

Выделенные модели языковой игры подтверждают, что языковая игра в речи искусственных билингвов работает на трех ярусах языковой системы английского языка – фонетическом, морфологическом и лексическом. Каждый из уровней задает определенные языковые стереотипы-метатексты, которые искусственный билингв осмысляет, осознанно трансформирует и закладывает в основу формирования трех представленных метатекстовых моделей языковой игры. Реализация каждой модели имеет базовую нормему, на основе одного из элементов которой (фонемы, морфемы или лексемы) происходит выстраивание игровых трансформаций. Само поле возможных игровых замен и ассоциаций вокруг нормем мы обозначили как **широкий метатекст**, задающий сетку возможных замен-ассоциаций.

Игровые сюжеты, представленные в данном исследовании, подтверждают факт свободного перемещения по такой сетке широкого метатекста, а само перемещение свидетельствует о наличии острой метаязыковой рефлексии искусственных билингвов. Искусственный билингв различными способами указывает на осознанное понимание того, что вводимый им факт языковой игры отступает от норм изучаемого иностранного языка, например, берет игрему в кавычки, прибегает к графическому выделению всей игремы или ее отдельных компонентов, приводит в том же контексте слово-стимул или выделяет игрему интонационно.

Перемещение внимания искусственного билингва в пределах таких метатекстов обеспечивает ревизию существующих слотов фонетических, морфологических и лексических языковых парадигм, а также обнаружение свободных слотов, потенциально открытых для заполнения в процессе

креативного творчества билингва. Бывают случаи, когда тот языковой факт, который искусственный билингв рассматривает в статусе игры, после проверки им в словаре или справочнике оказывается узуральной языковой формой изучаемого языка, хотя, конечно, значительно чаще, игры оказываются отклонениями от нормы и попадают в свободные слоты изучаемых систем английского языка.

Нормемы как узурные языковые единицы разных уровней изучаемого языка – тот материал, который искусственный билингв подвергает автоматическому компонентному анализу, в результате которого – при переходе от слова-стимула к игре – часть сем сохраняется, а другая подвергается игровым заменам. Чаще всего, такие игровые трансформации оказываются формально-содержательными, за исключением примеров фонетически формального типа модели языковой игры на уровне фонетического метатекста, где слово-стимул и игра связаны лишь на уровне фонетического облика слова, а семантическая связь между ними отсутствует. В целом игровые трансформации становятся возможными благодаря следующим способам трансформации языкового материала: замене, добавлению, соединению, опущению и выделению.

Вторая часть данной главы будет посвящена более подробному анализу семантических отношений между словом-стимулом и игрой, на основании которых выстраивается сетка возможных игровых замен широких метатекстов.

## **2.2. Типы семантических связей в моделях языковой игры**

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.

Согласно классическим взглядам на экспрессивность, «экспрессивное слово передает двоякую информацию о явлении: во-первых, обозначает понятие об этом явлении, во-вторых, содержит его характеристику, квалификацию, оценку с позиций субъекта речи» [Матвеева 1986: 7]. Другими словами, лексическое значение экспрессива обладает двумя компонентами – денотативным, отвечающим за представление понятия явления, и коннотативным, представляющим оценку и характеристику этого понятия. При этом «семантический центр тяжести в экспрессивном слове падает на коннотативную часть» [Матвеева 1986: 7]. Такая двойная структура экспрессива позволяет постоянно сравнивать сам экспрессив и его нейтральный аналог в рассматриваемом языке.

В связи с этим просматривается очевидная параллель экспрессивной единицы и ее нейтрального аналога с игрой и нормемой, поскольку, с одной стороны, игра несет информацию о предмете, о котором несет информацию нормема, а с другой – благодаря формальной трансформации отдельных компонентов слова-стимула в игре передаются новые оттенки значений и их оценка. Мы утверждаем, что игра как результат игровой трансформации нормемы изучаемого языка также обладает похожей двухчастной структурой лексического значения, поскольку предметная часть содержания после игровой трансформации слова-стимула, более или менее, сохраняется, но главным в ее лексическом значении становится то, что подвергается изменению, и самое важное – ради чего, такое изменение имеет место в речи билингва.

Игра производится с опорой на нормему или такое мотивирующее слово, которое обладает трансформационным потенциалом за счет наличия вокруг него ассоциативного метатекста.

Билингв в процессе игрового конструкторского взаимодействия с тканью изучаемого языка получает доступ к этим широким ассоциативным метатекстам, заложенных в выбираемые мотивирующие слова, на основании которого он

производит ревизию и оценку доступного языкового материала в этом языке. Значит, функция игры, как и экспрессива в традиционном смысле этого слова, давать субъективное описание «количественно-качественной стороны явления и его эмоционально-оценочное восприятие» [Матвеева 1986: 10], а, это, в свою очередь, подтверждает мысль, что именно языковая игра оказывается способом канализации эмоций искусственного билингва.

Мы обратили внимание, что в рамках собранного материала нормы обладают различным трансформационным потенциалом или различной гибкостью. Если речь идет о лексеме-норме в составе устойчивых выражений или морфеме-норме в виде корня / основы, то ее трансформационный потенциал и ассоциативный метатекст вокруг нее оказывается гибким (вмещающим в себя большее количество потенциальных элементов) за счет того, как в целом функционирует лексика в системе языка. Если же речь идет о фонеме-норме, морфеме-норме (приставке или суффиксе), морфеме-основе слова (в рамках конверсии) или независимых лексемах-нормах (в рамках полисемии и омонимии), то ассоциативный метатекст оказывается менее гибким (вмещающим в себя меньшее количество потенциальных элементов) и потенциальные замены в рамках него оказываются ограничены имеющимися фонемами, морфемами и лексическими значениями лексем / наличием омонимов у этих лексем.

К первой группе отнесем фонетически 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. Именно в этих типах языковой игры ассоциативный метатекст вокруг нормы оказывается гибким и демонстрирует подвижную сетку ассоциаций вокруг его заменяемого компонента. Типы языковой игры этой группы мы будем обозначать как **тип А**. При переходе от мотивирующего слова к игре в этих типах 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.

Ко второй группе типов языковой игры отнесем фонетический формальный тип языковой игры на уровне фонетического метатекста, конверсивный, суффиксальный и префиксальный тип языковой игры на уровне морфологического метатекста, а также тип обыгрывания независимых лексем языковой игры на уровне лексического метатекста в рамках омонимии или полисемии. Вторая группа типов языковой игры демонстрирует менее гибкий ассоциативный метатекст вокруг заменяемого компонента нормы. Эта группа моделей языковой игры будет называться в дальнейшем моделями **типа Б**.

Языковая игра в рамках моделей типа Б схожа по своей структуре с каламбурами в речи носителей языка. В рамках такой реализации языковой игры билингв делает большой акцент на форме и необычных формальных совпадениях при переходе от нормы к игре, нежели на семантических переходах.

Сейчас сначала в разделе 2.2.1 обратимся к рассмотрению природы моделей типа А, а в разделе 2.2.2. – к анализу моделей типа Б.

### **2.2.1. Типы экспрессивного взаимодействия нормы и игры при языковой игре**

Сначала обратимся к моделям языковой игры типа А, к которым мы отнесли 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.

Уже было отмечено, что нормой для моделей языковой игры типа А является лексема или корень / основа слова-стимула как отдельная морфема, а, значит, широкий ассоциативный метатекст, возникающий вокруг нее, функционирует на уровне правил лексического яруса языковой системы и

обладает достаточной гибкостью, предоставляя широкий диапазон возможных замен в процессе перехода от нормемы к игре.

Переход по такой 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.

Такое поведение игрем моделей типа А как результата ассоциативного расширения слов-стимулов очень напоминает поведение традиционного экспрессива, который говорящий создает, в первую очередь, ради квалификационной фиксации нового нюанса действительности и / или интенсификации определенного признака, привлечшего его внимание.

Игрема, создаваемая билингвом на основе узуальной, условно нейтральной в его понимании, языковой единицы изучаемого языка и воспринимаемая им как не-нейтральная, совпадает с классической структурой экспрессива, когда в структуре его коннотативной части лексического значения выделяют два базовых компонента параметрически-оценочный компонент коннотации (ПОК) и эмоционально-оценочный компонент коннотации (ЭОК). Добавим, что «ПОК И ЭОК ... характеризуются внутренним единством: оба они квалифицируют обозначаемое явление, а не классифицируют его, оба оценочны в широком понимании термина. Параметрически-оценочный компонент отражает специфическое явление действительности – свойство, признак, качество какой-либо реалии, причем качество, проявленное в сверхнормативном или предельном качестве. Параметрическая оценка выявляется на основании рационального сопоставления явлений одного класса, то есть это оценка-мысль. Эмоционально-оценочный компонент отражает чувственное осмысление субъектом выделенного рационально чрезмерного качества реалии ... Это оценка-чувство» [Матвеева 1986: 27].

Выделение эмоционального и параметрического компонента становится возможным в процессе языковой игры в речи искусственных билингвов благодаря тому, что в процессе создания игрем задействован процесс ее сравнения с нейтральным образцом-мотивирующим словом на основе «средней меры

явлений» [Матвеева 1986: 12], что позволяет искусственному билингу дать характеристику или квалификацию рассматриваемым семам в структуре слова-стимула. Такое сравнение становится основой выражения экспрессивности или своего отношения к наблюдаемому миру в процессе создания языковой игры. «Мнение субъекта [в экспрессиве] о ценности некоторого объекта ... проявляется не как логическое суждение, а как ощущение, чувство, эмоция говорящего» [Лукьянова 1986: 45].

**Подвижный компонент нормы** (обозначенный в первой главе как компонент б), который подвергается искусственным билингом игровой модификации в моделях типа А, оказывается семантическим раздражителем для искусственного билинга или таким компонентом его формально-содержательной структуры, который потенциально способен к трансформации или движению широкому ассоциативному метатексту. Наша задача – проанализировать, какие именно части мотивирующего слова становятся такими семантическими раздражителями. Мы исходим из того, что внутри системы изучаемого языка искусственный билингв в процессе выбора нормы для языковой игры в отдельных случаях отдает предпочтение одной языковой единице перед другой в силу ее большего трансформационного потенциала. Такой семантический раздражитель в рамках моделей языковой игры типа А обладает для искусственного билинга внутри неродного для него языка параметрически-оценочным потенциалом или, другими словами, обладает параметрическими, оценочными и / или образными семами в структуре своего лексического значения.

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 игрему 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-



(родовые / родо-видовые переходы)					
Вид <sup>1:</sup> Таксономические ряды (оценка)	–	18	1	49	68 игрем
Вид <sup>2:</sup> Общий скрипт	51	39	15	41	146 игрем
Общее количество игрем	54	75	20	189	338 игрем

Рассмотрим также количество и характер распределения игровых сюжетов в рамках моделей языковой игры типа А (Таблица 2).

**Таблица 2. Общее количество игровых сюжетов моделей языковой игры типа А**

<b>Вид модели</b>	<b>Модель ЯИ на уровне фонетического метатекста: фонетически семантизированный тип</b>	<b>Модель ЯИ на уровне морфологического метатекста: корневой тип</b>	<b>Модель ЯИ на уровне морфологического метатекста: тип варьирования основы</b>	<b>Модель ЯИ на уровне лексического метатекста: тип обыгрывания лексем в составе устойчивых выражений</b>	<b>Общее количество игровых сюжетов</b>
<b>Число сюжетов</b>					
<b>Число игровых сюжетов</b>	54	64	41	184	343 сюжета

Общее число случаев игровых переходов **по таксономическим рядам** в рамках родо-видовых / видовых переходов составило сто двадцать четыре, наибольшее число которых пришлось на модель языковой игры на уровне лексического метатекста и тип обыгрывания лексем в составе устойчивых выражений.

Обратимся к конкретным примерам реализации родо-видовых игровых переходов из анализируемых моделей типа А.

ИБ<sup>1</sup>: *This conference is such a great **cofference**. They serve awesome coffee.*  
<Эта конференция – такая замечательная коференция. Они подают невероятный кофе.>

ИБ<sup>2</sup>: *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.>

ИБ<sup>1</sup>: *A good oldie never kills anyone.* <Хорошая старая шутка никогда никого не убивала.>

ИБ<sup>3</sup>: *It's so relatable.* <Так понимаю.>

Обнаруживается родо-видовая и видовая связь заменяемых компонентов *coffee / latte / cappucin-* между представленной цепочкой игрем. Сначала создается играма *cofference* «коференция» на основании фонетической близости, а также смежности, обусловленной общим скриптом, с нормемой *conference* «конференция», а затем другой искусственный билингв, в ответ, создает цепочку структурно похожих игрем *latterence* и *cappucinerence*.

В другом примере реализации модели языковой игры на уровне морфологического метатекста и корневом типе искусственные билингвы, обсуждая в чате отдых в сентябре, переходят от нормемы *Oktoberfest* «октябрьские народные гуляния в Германии» к игреме *September-fest*, тем самым подчеркивая **видовые отношения** заменяемых компонентов нормемы и игрымы *Oktober / September*:

ИБ<sup>1</sup>: *Rest is the best fest.* <Отдых – лучший праздник.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wake me up when September ends.* <Разбуди меня, когда сентябрь закончится.>

ИБ<sup>3</sup>: *September-fest is the best.* <Септемберфест – самый лучший.>

Показателен и следующий устный диалог искусственных билингвов с использованием модели языковой игры на уровне морфологического метатекста и корневого типа:

ИБ<sup>1</sup>: *Your writing style is so beautiful and fancy. You are the true wordsmith.* Твой стиль письменной речи такой красивый и замысловатый. Ты настоящий специалист по словоупотреблению, мастер слова!

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah kinda thanks!* <Ага типа того, спасибо!>

ИБ<sup>1</sup>: *I would even say the true phrasesmith and textsmith! I enjoy reading your texts.* <Я бы даже сказала, ты – настоящий мастер (кузнец) фраз и текстов. Мне нравится читать твои тексты.>

ИБ<sup>2</sup>: *All levels of my language from the down to the top are flattered.* <Все уровни моего языка с самого низа до верха польщены.>

Игровой переход от нормы *wordsmith* «мастер слова» к играм *phrasesmith* «мастер фраз» и *textsmith* «мастер текстов» высвечивает **ВИДОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ** по линии *word / phrase / text*.

Еще пример диалога между искусственным билингвом и носителем языка, отраженный в комментарии к фотографии в одной из социальных сетей, взятом также из морфологической модели языковой игры корневого типа:

ИБ: *Oksanasaurus and Stevasaurus in their natural habitat at the Dinosaur Bar.* <Оксанасаурус и Стивасаурус в своей естественной среде обитания в Динозавр Баре.>

НЯ: *A masterful reptilian twist of language! You are itchysaurs who have itchy feet and passion for studying and travelling.* <Мастерский рептильный поворот языка (языковое искажение). Вы ичисаурусы (досл. динозавры, у которых чешутся ноги и их тянет в путешествие), у вас страсть к обучению и путешествиям.>

ИБ: *Thank you!* <Спасибо!>,

Представленная норма *dinosaur* «динозавр», преобразуясь в акте игровой трансформации в две игремы *Oksanasaurus* и *Stevasaurus*, показывает, с одной стороны, отношения ситуативной соположенности (игровой переход второго вида) между *dino-* / *Oksana* / *Stev*, поскольку два человека (Оксана и Стив) делают фотографию на фоне бара под названием «the Dinosaur Bar» «Динозавр Бар» и копируют позы фигуры динозавра, находящейся там. С другой же стороны, игровые компоненты *Oksana-* и *Stev-* вступают в видовые отношения (игровой переход первого вида) между собой, тем более, что они в дальнейшем оказываются также объединены общим признаком «зуда/стремления к путешествиям» благодаря введенной уже носителем языка третьей игремы *itchysaurs* «динозавры, у которых чешутся ноги, и это тянет их в путешествие» на основе идиомы английского языка *to have itchy feet* «иметь непреодолимую тягу к путешествиям».

В примере, также принадлежащем к морфологической модели языковой игры корневого типа, в устном диалоге между преподавателем – профессиональным билингом и студентом – искусственным билингом видим:

ИБ<sup>1</sup>: *Work in semi-circles.* <Работайте в полукругах.>

ИБ<sup>2</sup>: *Semi-squares, semi-triangles.* <Полуквадраты, полутреугольники.>

ИБ<sup>1</sup>: *Creators of all times!* <Создатели всех времен!>,

При переходе от нормы *semi-circles* «полукруги» к двум игремам *semi-squares* «полуквадраты» и *semi-triangles* «полутреугольники» сохраняется общая приставка *semi-* и происходит игровая замена *circles* / *squares* / *triangles* по типу видového перехода.

Видовой игровой переход обнаруживается и в следующем примере модели языковой игры на уровне морфологического метатекста в рамках типа варьирования основы из переписки в Интернет-чате:

ИБ<sup>1</sup>: *You're chillaxing today. I am good at combining nice stuff.* <Ты расслабляешься сегодня. У меня получается объединять разные вещи.>

ИБ<sup>2</sup>: *It has already been created by the native speakers. All the credit to the authentic language keepers.* <Это уже было создано носителями языка. Вся благодарность идет истинным хранителям языка.>

Игрема *chillax* «расслабляться» представляет собой сочетание двух нормативных глаголов-нормем *to chill* разг. «расслабляться» и *to relax* «отдыхать, расслабляться», которые также оказываются в синонимических видовых отношениях.

Обыгрывание нормы с помощью видового перехода от нормы к игре на основе прецедентных библейских имен людей можно обнаружить также в следующем примере языковой игры из модели языковой игры на уровне лексического метатекста:

ИБ<sup>1</sup>: *Happy New Year's Eve!* <Счастливого кануна (МЗ: Ева) Нового года!>

ИБ<sup>2</sup>: *Happy New Year's Adam!* <Счастливого новогоднего Адама!>

ИБ<sup>3</sup>: *Creativity rains as far as I can see!* <Креативность идет дождем, насколько я могу видеть.>

ИБ<sup>1</sup>: *It has rained for centuries! Happy New Year!* <Она шла дождем веками! С Новым годом!>

Искусственные билингвы осуществляют переход от устойчивого выражения *Happy New Year's Eve* / «Счастливого кануна Нового года» путем буквального прочтения его элементов к игре *Happy New Year's Adam* «Счастливого новогоднего Адама», где можно обнаружить видовые семантические отношения между заменяемыми компонентами *Eve / Adam*. При этом билингв приравнивает латинское написание библейского имени праматери всех людей *Eva* к его современному английскому написанию *Eve*.

В устном диалоге между искусственными билингвами похожего рода из ряда примеров модели языковой игры на основе лексического метатекста:

ИБ<sup>1</sup>: *The maintenance department of T-Mobile inboxed us with the phrase 'Bear with us'.* <Отдел поддержки T-Mobile написал нам фразу «проявите терпение к нам (МЗ: медведь с нами)»>.

ИБ<sup>2</sup>: *Of course, we have to be patient with them not to be overcharged.*  
<Конечно, нам нужно быть терпеливыми с ними, чтобы они не взяли с нас больше.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yes, sure though it sounds like 'Mess with us'. Bear is such a big animal, you know.* <Да, конечно, хотя это звучит как «имейте дело с нами, имейте смелость». Медведь – такое большое животное, знаете ли.>

ИБ<sup>2</sup>: *Ha-ha imagine they finish their email with 'Fox with us' meaning 'Be cunning'.* <Ха-ха, представь, они завершат имейл фразой «лись с нами» в значении «будьте хитрыми».>

При буквальном прочтении нормы *bear with us* «медведь с нами / медведь» происходит игровая замена до игры *fox with us* «лиса с нами / лись с нами» на основе **видового перехода** *bear / fox*.

Также в рамках лексической модели языковой игры реализуется такой игровой сюжет между искусственными билингвами, разворачивающийся в чате:

ИБ<sup>1</sup>: *What's your beef?* <В чем Ваша проблема? (МЗ: какая Ваша говядина?)>

ИБ<sup>2</sup>: *Beef? I have a bun with nuts, no beef.* <Говядина? У меня булочка с орехами, нет говядины.>

ИБ<sup>1</sup>: *I mean the idiom 'What's your complaint?'. You seem not to like your bun.* <Я имею в виду идиому «В чем проблема? В чем жалоба?». Кажется, что тебе не нравится твоя булочка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Got you, no beef, no complaints. Could I say 'what's your pork?'.* <Понял тебя, ни говядины, ни жалоб. Можно ли сказать «какая твоя свинина?».>

ИБ<sup>1</sup>: *No way.* <Ни в коем случае.>

ИБ<sup>2</sup>: *Of course, not. I'm Muslim.* <Конечно, нет. Я мусульманин.>

ИБ<sup>1</sup>: *In that case I would say 'What's your chicken?'* <В таком случае бы сказала «какая твоя курица?».>

ИБ<sup>2</sup>: *We can attest to analytical nature of English and continue our wordplay.* <Мы можем сослаться на аналитическую природу английского языка и продолжить нашу языковую игру.>

ИБ<sup>1</sup>: *Cheers!* <Чин-чин!>,

Происходит буквализация идиомы «What's your beef?» «В чем Ваша проблема? / Какая Ваша говядина?» и компонент *beef* «говядина» оказывается заменен в играмах на основе **ВИДОВЫХ** семантических отношений на лексемы *pork* «свинина» и *chicken* «курица».

Примеры такого рода, когда заменяемые компоненты при языковой игре вступают в видовые отношения в рамках лексического метатекста, можно обнаружить и здесь:

ИБ<sup>1</sup>: *How could we square this circle?* <Как мы можем разрешить эту неразрешимую проблему?> (МЗ: как мы можем сделать квадратным этот круг?)

ИБ<sup>2</sup>: *Round the triangle?* <Закруглить треугольник?>

ИБ<sup>3</sup>: *Oval the rectangle?* <Сделать овальным прямоугольник?>,

Происходит буквализация значения идиоматичной нормы *square this circle* <«сделать квадратным этот круг»> «разрешить эту неразрешимую проблему» и изменение двух элементов нормы одновременно по линии видовых семантических отношений «сделать квадратным» / «сделать круглым» / «сделать овальным»; «круг» / «треугольник» / «прямоугольник». Хотя такие игровые замены и не привносят дополнительных семантических изменений в трансформирующуюся норму при игровом переходе, искусственные билингвы с удовольствием вовлекаются в такое совместное игровое словотворчество.

Еще один пример реализации семантических отношений по родо-видовой смежности из модели языковой игры лексического уровня трансформаций:

НЯ: *Your essay has made it pass the gatekeeper, and the editors approved of it.* <Твое эссе прорвало оборону (МЗ: прошло хранителя ворот), и редакторы его одобрили.>

ИБ: *Oh cool! In this case I am sure that it has made it pass the tailgatekeeper and we may drink tailgate beer to celebrate.* <Круто! В этом случае я уверен, что оно прошло и того, кто охраняет заднюю дверь машины, и мы сможем выпить пиво у этой двери машины, чтобы отметить.>

НЯ: *It might be funny if I could understand this.* <Это могло бы быть смешным, если бы я это понимал.>

В таком устной беседе, разворачивающейся в разговоре между носителем английского языка и искусственным билингвом, заменяемые компоненты «хранитель ворот» / «хранитель задней двери машины» обнаруживают видовые отношения по линии «разные виды ворот / дверей».

Аналогична ситуация из Интернет-переписки, где также представлена лексическая модель:

ИБ<sup>1</sup>: *An apple a day keeps a doctor away.* <Яблоко в день держит врача на расстоянии.>

ИБ<sup>2</sup>: *A pineapple a day keeps a doctor away.* <Ананас в день держит врача на расстоянии.>

Происходит видовая замена элемента *apple* «яблоко» на элемент *pineapple* «ананас», в том числе на основе фонетической близости заменяемых компонентов.

В той же степени **видовые отношения** реализуются и в письменном онлайн-диалоге по лексической модели языковой игры между искусственным билингвом и носителем языка:

НЯ: *Have you already got your cup of coffee this morning?* <Ты уже выпил свою чашку кофе этим утром?>

ИБ: *Yes, exactly! I've taken my bathtub of coffee. Now I'm coffinated inside and out.* <Да, точно! Я принял целую ванную кофе. Сейчас я прокофеинен внутри и снаружи.>

НЯ: *Double large espresso, huh? This is so you.* <Двойной огромный эспрессо, ага?>

Сочетание *cup of coffee* «чашка кофе» обыгрывается с помощью видовой лексической замены *cup* / *bathtub* «чашка» / «ванная». Игровая замена сопровождается усилением семы интенсивности по линии увеличения емкости.

В видовые и родо-видовые отношения вступают также нормы и игры в рамках и такого игрового сюжета по модели лексического метатекста, ср.:

ИБ<sup>1</sup>: *The state "as angry as a dog" is the sign of being hungry. 'As angry as a cat' is the sign of being cunning.* <Состояние «злой, как собака» – признак голода. «Злой, как кошка» – признак хитрости.>

ИБ<sup>2</sup>: *Animal research has been activated! Profound mammal neologisms!* <Исследование по животным было активировано! Основательные неологизмы про млекопитающих.>

Здесь реализуются видовые отношения *dog / cat* «собака» / «кошка» при замене отдельных компонентов устойчивого выражения и буквализации его прочтения.

Еще пример языковой игры в устной беседе двух искусственных билингов:

ИБ<sup>1</sup>: *You choose the path and 'the destiny is in your hands'.* <Вы выбираете дорогу, и судьба в ваших руках.>

ИБ<sup>2</sup>: *It is also in your feet. Feet rocks the way through.* <Она также в твоих ступнях. Ступни прокладывают дорогу сквозь.>

ИБ<sup>1</sup>: *You see the whole picture!* <Ты видишь цельную картину.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes I'm trying to think outside the box.* <Да, я стремлюсь думать вне коробки.>

Имеет место игровая замена в нормеме-кальке *the destiny is in your hands* «судьба в ваших руках» на основе видového перехода *in your hands / in your feet* «в твоих руках» / «в твоих ступнях».

Обратимся также к виду, когда заменяемый подвижный лексический компонент нормемы является **прилагательными и обладает оценочными семами**, а весь процесс языковой игры связан с оценкой определенных сторон описываемых явлений.

В рамках оценочного ассоциативного метатекста был обнаружен восемьдесят один случай игрем такого типа. Все наблюдаемые случаи игрем, построенных с точки зрения игровой модификации нормем на основании нормативно-социальной оценки, мы распределили по группам исходя из природы мотива, закладываемого в наблюдаемую оценку, воспользовавшись классификацией Н. Д. Арутюновой [Арутюнова 1988: 76]. Отметим, что в

процессе языковой игры такому изменению подвергается не вся норма, а именно нормативно-оценочный компонент, вокруг которого билингв создает сетку возможных ассоциаций.

Было выделено две большие группы таких оценок – общеоценочные вокруг базовых оценок «хорошо» и «плохо» и частнооценочные на основании конкретно оговариваемых мотивов (сенсорно-вкусовых, или гедонистических, психологических (интеллектуальных и эмоциональных), эстетических, этических, утилитарных, нормативных, телеологических).

Представим конкретные примеры реализации данного вида оценочной сетки ассоциаций:

### **I. Оценки общего характера:**

**Корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста:**

ИБ<sup>1</sup>: *There are so many fair-weather friends.* <Так много ненадежных друзей (МЗ: хорошопогодные).>

ИБ<sup>2</sup>: *We should stick to the bad-weather friends once we find ourselves in trouble and need their support.* <Мы должны придерживаться плохопогодных друзей, когда мы вдруг оказываемся в трудной ситуации и нуждаемся в их поддержке.>

При переходе от нормы *fair-weather friends* к игре *bad-weather friends* происходит замена оценочного компонента «fair» > «bad» «хороший, светлый» > «плохой» в рамках общей оценки;

**Варьирование лексем в составе фразеологизмов модели языковой игры на уровне лексического метатекста:**

ИБ<sup>1</sup>: *The jokes are bad with him. I mean "don't mess up with him".* <С ним шутки плохи. Я имею в виду «не нарывайся на него».>

ИБ<sup>2</sup>: *Who are the jokes good with?* <С кем шутки хороши?>

ИБ<sup>1</sup>: *No idea.* <Без понятия.>

Здесь языковая игра строится на преобразовании используемой кальки с русского языка *the jokes are bad with him* «шутки с ним плохи», базовый компонент общей оценки *bad* преобразуется в свою противоположность *good*, что,

в свою очередь, становится основой рожденья игры с преобразованным порядком слов *are the jokes good with?*.

## II. Оценки частного характера:

### 1) сенсорно-вкусовые, или гедонистические, оценки:

Обнаруживаем пример реализации такой оценки в рамках **корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста:**

ИБ<sup>1</sup>: *Instead of soft-peddalling me there was only hard-peddalling.* <Вместо смягчения ситуации (МЗ: мягкого педалирования) было только преувеличение ситуации (досл. жесткое педалирование).>

ИБ<sup>2</sup>: *Were they hard on you?* <Они плохо с тобой обошлись?>

Игровой переход от нормы *soft-peddalling* к игре *hard-peddalling* происходит на основании перехода сенсорных прилагательных *soft > hard*.

В рамках типа варьирования лексем в составе фразеологизмов модели языковой игры на уровне лексического метатекста в механизм языковой игры в переписке двух искусственных билингвов заложен переход по сенсорной сетке ассоциаций вокруг заменяемого компонента нормы:

ИБ<sup>1</sup>: *You are right in the sweet spot.* <Вы прямо в самом лучшем месте (МЗ: в сладком месте).>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, I totally agree. The previous city where I used to live in was in the bitter spot.* <Да, полностью согласен. Предыдущий город, в котором я жил раньше, был в горьком месте.>

ИБ<sup>1</sup>: *I feel you.* <Я чувствую Вас.>,

При переходе от нормативной идиомы *be in the sweet spot* «быть в сладком месте» к неузуальной игре *be in the bitter spot* «быть в горьком месте» актуализируется сенсорный переход вида *sweet > bitter* «сладкий > горький »;

### 2) психологические оценки:

#### а) интеллектуальные оценки:

Следующий случай языковой игры из **корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста** связан с интеллектуальной оценкой:

ИБ: *When you buy a smartphone, one dumbphone is crying.* <Когда ты покупаешь смартфон / мобильный телефон, один глупый телефон рыдает.>

Нормема *smartphone* («МЗ: умный телефон») преобразуется в игрему *dumbphone* «глупый телефон» благодаря замене *smart* > *dumb* «умный» > «глупый».

Пример образования игремы такого рода, также взятого из **корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста:**

ИБ<sup>1</sup>: *Look! There's such a cool word to describe this dictionary. It's wordwise. This is written on its cover.* <Смотри! Существует такое классное слово, чтобы описать этот словарь. Это слово «wordwise» (МЗ: словомудрый) Оно написано на его обложке.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I guess it means that it is wise at choosing great words.* <О, я думаю, что это означает, что словарь мудр в выборе классных слов.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah kinda.* <Да, типа того.>

ИБ<sup>2</sup>: *What can be called 'wordstupid' in this case?* <Что может быть названо 'wordstupid' (словоглупый) в таком случае?>

ИБ<sup>1</sup>: *Maybe your own dictionary that you created by yourself?* <Может быть, твой собственный словарь, который там сам создал?>

ИБ<sup>2</sup>: *Sounds like the battle human intelligence versus artificial intelligence.* <Звучит, как битва между человеческим интеллектом и искусственным интеллектом.>

Нормема *wordwise* «словомудрый», взятая искусственным билингвом с обложки англо-английского словаря и воспринимаемая как нормативная лексическая единица изучаемого английского языка, хотя фактически еще не вошедшая в его узус, претерпевает преобразование по линии оценки интеллектуальных способностей *wise* > *stupid* «мудрый» > «глупый» и становится игремой *wordstupid* «словоглупый»;

б) **эмоциональные оценки:**

**Варьирование основы модели языковой игры на уровне морфологического метатекста** демонстрирует следующий диалог из переписки искусственных билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *Have a fantabulous day!* <Чудесного дня!>

ИБ<sup>2</sup>: *I appreciate your regular search for new fun expressions! You always make my day!* <Я ценю твой регулярный поиск новых смешных выражений! Ты всегда делаешь мой день!>

ИБ1: *Don't mention!* <Не стоит благодарности!>,

Происходит соединение двух оценочных нормем *fantastic* и *fabulous* в игрему *fantabulous*, что приводит к усилению выделяемого билингвом оценочного эмоционального признака «чудесности»;

В рамках типа варьирования лексем в составе фразеологизма модели языковой игры на уровне лексического метатекста также обнаруживает себя языковая игра, основанная на оценочных игровых модификациях. Ср. следующий диалог между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *Russian people are famous for their 'open soul'.* <Русские люди известны своей открытой душой.>

ИБ<sup>2</sup>: *Probably, the British people are famous for the closed soul.* <Возможно, британцы известны своей закрытой душой. >

ИБ<sup>1</sup>: *Maybe, they're kinda reserved.* <Возможно, они словно бы сдержанны.>

Наблюдается обыгрывание оценочного нормативного компонента *open* «открытый» в кальке-нормеме *open soul* «открытая душа» и его преобразование в *closed* / «закрытый». При этом получившаяся играма *closed soul* «закрытая душа» трактуется вторым билингвом как *reserved* «сдержанная»;

### 3) эстетические оценки:

Варьирование лексем в составе фразеологизмов представлено в устной беседе искусственных билингвов и носителей языка:

ИБ<sup>1</sup>: *It happened out of the blue.* <Это произошло как гром среди ясного неба (МЗ: это произошло из голубого)>

ИБ<sup>2</sup>: *Absolutely! Out of the green, out of the red.* <Точно! Из зеленого, из красного>

НЯ: *Nonsense!* <Чушь!>,

Буквальное прочтение нормы *out of the blue* «из голубого» и замена лексического компонента сенсорной оценки *blue* «голубой» на два других оценочных компонента *green* «зеленый» и *red* «красный» приводит к созданию двух игр *out of the green* «из зеленого» и *out of the red* «из красного»;

Еще пример той же модели из устной беседы носителя языка и двух искусственных билингвов:

НЯ: *I don't get the difference between these terms. There's such a grey zone.* <Я не понимаю разницу между этими терминами. Это серая зона (МЗ: непонятная область) для меня.>

ИБ<sup>1</sup>: *There's a total black zone! It means, 'I don't understand it at all.'* <Это абсолютно черная зона для меня. Это означает, что «я совсем это не понимаю». >

ИБ<sup>2</sup>: *However, there's also a pink zone of hope to find this difference.* <Однако, существует также розовая зона надежды, чтобы найти это различие.>

НЯ: *Unbelievable!* <Сложно в это поверить!>,

Здесь сетка эстетических оценок выстраивается в виде *grey / total black / pink* при игровой трансформации от идиоматичной нормы *a grey zone* «серая зона» к двум последующим играм *a total black zone* «абсолютно черная зона» и *a pink zone* «розовая зона»;

#### 4) этические оценки:

В рамках игр типа варьирования лексем в составе фразеологизмов модели языковой игры на уровне лексического метатекста возьмем пример из эссе студента:

ИБ: *The language of this story was a sample of «a High Language».* <Язык этой истории – образец «Высокого Языка».>,

В тексте не представлена норма *a posh language* «высокомерный, аристократический язык», но осуществляется переход к синонимичной игре *a*

*High Language* «Высокий язык» по сетке этических ассоциаций *posh / high* «высокомерный» / «высокий»;

В рамках той же модели приведем пример языковой игры из устной беседы носителя языка и искусственных билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *It was the touch of the cruel hand of fate.* <Это было касание жестокого перста судьбы (МЗ: жестокая рука судьбы).>

ИБ<sup>2</sup>: *Can we make it kind?* <Можем ли мы сделать ее доброй?>

НЯ: *Let's go my omnipotent creative friends.* <Пойдемте, мои всемогущие креативные друзья.>

При переходе от устойчивого фразеологизма *the touch of the cruel hand of fate* «касание жестокой руки судьбы» к игровому *the touch of the kind hand of fate* «касание доброй руки судьбы» выстраивается сетка потенциальных решений по этическому основанию *cruel > kind*.

#### 5) утилитарные оценки:

В рамках типа варьирования лексем в составе фразеологизмов модели языковой игры на уровне лексического метатекста приведем случай с использованием игрового перехода по сетке ассоциаций утилитарно-оценочного типа:

НЯ: *To get it you should walk in my shoes.* <Чтобы это понять, тебе нужно встать на мое место (МЗ: походить в моих ботинках). >

ИБ: *In the left or right one?* <В правом или левом ботинке?>

НЯ: *Of course, both.* <Конечно, в обоих. >

Языковая игра базируется на добавлении оценочных компонентов категорий пространства *left, right* «левый», «правый» при буквальном прочтении устойчивого идиоматического сочетания *walk in somebody's shoes*.

Пример в рамках корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста:

НЯ: *Their perseverance is the backbone of our work.* <Их упорство – основа нашей работы (МЗ: задняя кость).>

ИБ: *Their lack of concentration is our frontbone. It bothers.* < Их отсутствие концентрации – наша передняя кость. Это мешает.>

НЯ: *What the imaginativeness!* < Какое воображение!>,

При переходе от нормы *backbone* «задняя кость» к игре *frontbone* «передняя кость» создается сетка утилитарных оценок по линии back / front.

#### **б) нормативные оценки:**

Пример варьирования лексем в составе фразеологизмов модели языковой игры на уровне лексического метатекста свидетельствует об использовании нормативных ассоциаций:

ИБ<sup>1</sup>: *Don't feel a big nothing: there is 'a small something' at your disposal, feel it.* < Не чувствуй себя ничтожеством (МЗ: большое ничто): в твоём распоряжении есть маленькое что-то, чувствуй это.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait what? It doesn't sound crystal clear, and it's not definitely the way of support.* < Подожди, что?>

В процессе устной беседы искусственные билингвы при переходе от нормы *a big nothing* «большое ничто» к игровому сочетанию *a small something* «маленькое что-то» осуществляют игровой переход на основании нормативной оценки *big / small*.

Еще пример из этой же модели:

ИБ<sup>1</sup>: *There's a slim chance that we will win the game. We're unlikely to nail it.* < Есть небольшой (МЗ: стройный шанс), что мы выиграем игру. Вряд ли, получится прорваться.>

ИБ<sup>2</sup>: *Anyway we still have got a chance. Who knows? At least our chance isn't skinny.* < В любом случае у нас все еще есть шанс. Как знать? По крайней мере, наш шанс нехудой.>

ИБ<sup>1</sup>: *Very funny. In the ideal world we should have had a chubby chance.* < Очень смешно. В идеальном мире у нас был бы пухленький шанс?>,

В рамках устной беседы искусственные билингвы раскрывают игровой переход по нормативному континууму ассоциаций *slim / skinny / chubby* «стройный» / «худой» / «пухленький» на основании преобразования нормы *a*

*slim chance* «стройный шанс» в цепочку играем *a skinny chance* «худой шанс» и *a chubby chance* «пухленький шанс»;

7) телеологические оценки:

В примере перехода нормемы в игрему из типа **варьирования лексем в составе фразеологизмов модели языковой игры на уровне лексического метатекста** видим:

ИБ<sup>1</sup>: *That person is this walking encyclopedia, you know what I mean?* <Этот человек ходячая энциклопедия, понимаешь, что я имею в виду?>

ИБ<sup>2</sup>: *Living, living encyclopedia.* <Живая, живая энциклопедия.>

ИБ1: *A walking, living, alive and kicking one.* <Ходячая, живая, живая и пинающаяся.>

Языковая игра строится изначально на ошибке первого билингва, который приводит кальку с русского языка *walking encyclopedia* «ходячая энциклопедия», а второй билингв предлагает правильный узуальный вариант этой лексемы *living encyclopedia* «живая энциклопедия». В результате чего первый билингв объединяет и узуальный и незуальный вариант рассматриваемой лексемы в одном предложении, добавляя еще идиому *alive and kicking* «живой и пинаюсь» в значении «жив и борюсь». Имеет место игровой переход плана *walking* > *living* > *alive and kicking* / «ходячий» > «живой» > «живой и пинающийся»;

Пример реализации той же модели:

ИБ<sup>1</sup>: *Should we forgive Mr Rochester for all his 'earthly ills'?* <Следует ли нам простить мистера Рочестера за все его земные грехи?>

ИБ<sup>2</sup>: *Certainly, since there are no heaven ills.* <Конечно, поскольку не существует небесных грехов. >,

Нормема *earthly ills* «земные грехи» преобразуется в игрему *heaven ills* «небесные грехи» на основании оценочных ассоциаций телеологического толка *earthly* / *heaven* «земной» / «небесный».

Элементы **второго типа** широкого ассоциативного метатекста при переходе от нормемы к игреме связаны отношениями **формальной смежности, обусловленными общей ситуацией / общим скриптом**. Примеров игровых

переходов от нормемы к игре второго типа оказалось больше всего – 139 случаев. Приведем примеры из игровых моделей типа А в рамках этого второго подтипа.

Например, игровой сюжет из онлайн-переписки из **семантизированного типа модели языковой игры на уровне фонетического метатекста:**

ИБ<sup>1</sup>: *“BriTEENka ArtsCool” is their new direction. Nice insight within the word!* <«BriTEENka ArtsCool» – их новое направление. Замечательный инсайт внутри слова!>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait a minute! Let me see. Yeah, it’s obviously for the teenagers.* <Подожди! Посмотрим. Ага, очевидно, что это для тинейджеров.>

Языковая игра в речи искусственных билингов происходит в рамках нормемы, представляющей прецедентное название учебного заведения «Britanka», когда выделяется корень *-teen-* со значением «тинейджер», что подчеркивает, что речь идет о пространстве курсов в этом учебном заведении, предназначенных для подростков. Иными словами, пространство учебного заведения «Британка» создает общее пространство ассоциаций тех вставных элементов, которые закладываются в основу игровых трансформаций.

Еще один диалог в переписке между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *Happy NY! Happy New Year! Happy New York! Happy New You! Happy New Yekaterinburg.* <Счастливого NY! Счастливого нового года! Счастливого Нью Йорка! Счастливого нового тебя! Счастливого нового Екатеринбурга!>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh you can create out of nowhere.* <Ты можешь придумывать из ниоткуда.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah and in the middle of nowhere.* <Ага и у черта на куличках.>

ИБ<sup>2</sup>: *Your signature of being meta!* <Твой фирменный стиль быть на метауровне (зришь в корень)>,

Диалог свидетельствует об использовании в данном случае языковой игры **общего скрипта ситуации** «принадлежности говорящих двум городам (Екатеринбургу и Нью-Йорку)», на основе которого билингвы выстраивают ассоциации и осуществляют игровую замену нормемы-аббревиатуры *Happy NY* =

*Happy New Year* «Счастливого нового года» тремя играми: *Happy New York* «Счастливого Нью Йорка», *Happy New You* «Счастливого нового тебя» и *Happy New Yekaterinburg* «Счастливого нового Екатеринбурга», соответствующих вышеуказанному скрипту.

Аналогичным образом на **основе общих ассоциаций вокруг скрипта** «эмоциональное состояние» выстраивается следующая реализация языковой игры из переписки в чате между двумя искусственными билингвами также в рамках этой модели:

ИБ<sup>1</sup>: *Such a bored-ooooom!* <Такая скука-омммм!>

ИБ<sup>2</sup>: *Ommm! We need go and meditate!* <Оммм! Нам нужно пойти и помедитировать.>

ИБ<sup>1</sup>: *Peaceful spirit is on the way to us.* <Мирный дух уже на пути к нам.>

Нормема *boredom* «скука» предстает как играма в графически измененном виде *bored-ooooom* / «скука-омммм» и отсылает нас ко второй нормеме *OM* «ОМ, сакральный звук, используемый в техниках йоги и медитаций». Обе нормемы, объединенные в рамках одной игры, связаны кругом ассоциаций с общим полем ассоциаций вокруг темы «эмоционального состояния человека» и даже демонстрируют причинно-следственную семантическую связку «если скучно, то медитируй».

Еще пример из **корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста**:

ИБ<sup>1</sup>: *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?>

ИБ<sup>2</sup>: *I have no choice after that compliment.* <У меня нет выбора после этого комплимента.>,

Здесь можно увидеть общий скрипт ситуации «посидеть и позаботиться о ком-то», который, благодаря игровой трансформации порождает на основе

нормему *babysit* «посидеть с малышом» игремы *catsit* «посидеть с кошкой» и *plantsit* «позаботиться о растении», в силу чего расширяется «посидеть и позаботиться о чем-то / ком-то». Иными словами, заменяемые компоненты *baby / cat / plant* оказываются связаны отношениями формальной смежности.

Аналогичный пример в рамках ситуации формальной смежности заменяемых компонентов нормемы и игремы видим также в рамках **корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста:**

ИБ<sup>1</sup>: *What a bookcrossing next to the library outside the building!* <Какой обмен книгами (книга оставляется кем-л. в общественном месте для того, чтобы кто-нибудь другой нашел ее и прочитал) (МЗ: книговорот) напротив здания библиотеки!>

ИБ<sup>2</sup>: *My vision is that this movement is dustcrossing and bacteriacrossing mostly.* <Мое видение – то, что такая акция – по большей части, обмен пылью и обмен бактериями.>

ИБ<sup>1</sup>: *Microworld is grabbing the power of macroworld.* <Микромир захватывает силу макромира.>

Общий скрипт ситуации «обмена чем-либо, передачи чего-либо» позволяет преобразовать нормему *bookcrossing* «обмен книгами» в игремы *dustcrossing* «обмен пылью» и *bacteriacrossing* «обмен бактериями». Общая сема «передача чего-либо» объединяет фактически не взаимосвязанные лексемы *book / dust / bacteria*.

Ср. еще один пример языковой игры в рамках этой же модели:

ИБ<sup>1</sup>: *Binge-watching TV series is my weakness.* <Чрезмерный просмотр сериалов – моя слабость.>

ИБ<sup>2</sup>: *Mine is binge-reading.* <Моя – чрезмерное чтение.>

ИБ<sup>1</sup>: *They should have already included your lucky find in the English dictionary.* <Они должны были включить твою удачную находку в словарь английского языка.>

Нормема *binge-watching* «чрезмерный просмотр сериалов» модифицируется билингвом до игремы *binge-reading* «чрезмерное чтение книг», объединяя

компоненты *watching* и *reading* «просмотр» и «чтение» на основании общего скрипта «чрезмерной активности, выполняемой без остановки / взапой».

В рамках типа варьирования основы модели языковой игры на уровне морфологического метатекста обнаруживается следующий пример языковой игры из устного разговора, выстраиваемой на основании **формальной смежности заменяемых компонентов** при переходе от нормы к игре:

ИБ1: *Astrology is a real funology.* <Астрология – реальная фанология. >

ИБ2: *Explain please.* <Объясни, пожалуйста.>

ИБ1: *A lot of fun facts collected into the narrative. Not bad!* <Много любопытных фактов, собранных в одно повествование (в одну историю)>

Элемент *-log-*, связанный с греческим корнем *-logia* со значением «дискурс, доктрина, теория, наука», создает общий скрипт «наука о» и позволяет осуществить замену в норме *astrology* «астрология» по линии *astro-* > *fun* «звезда» > «веселье».

В другом примере из устной беседы искусственных билингов видим:

ИБ<sup>1</sup>: *Procoffensation is my type of procrastination.* <Прокофинация – мой вид прокрастинации.>

ИБ<sup>2</sup>: *Mine as well. I can relate to this.* <И мой тоже. Я могу понять.>

Норма *procrastination* «прокрастинация, откладывание на потом» создает общий скрипт «откладывание чего-либо», который расширяется игрой *procoffensation* «откладывание чего-либо с помощью питья кофе».

Эта же модель языковой игры также демонстрирует случаи реализации семантических отношений по формальной смежности:

ИБ<sup>1</sup>: *I definitely visited Sochifornia combining the best of both places.* <Я точно посетил Сочифорнию, совместив лучше из этих двух мест.>

ИБ<sup>2</sup>: *Nice references!* <Классные отсылки!>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah!* <Да!>

Здесь общий скрипт «место, где тепло и есть море» позволяет объединить в рамках реализуемой языковой игры две нормы *Sochi* и *California*, получив игру *Sochifornia*.

Еще пример:

ИБ<sup>1</sup>: *I watched a few Pixar animated movies! It's a real Funimation. Do you find my pun entertaining?* <Я посмотрел несколько мультфильмов Pixar. Это настоящая веселая анимация. Ты считаешь мой каламбур забавным?>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, it's not that yours. It's already on the Internet.* <Да, и это не твой. Он уже существует в Интернете.>

В рамках данной переписки искусственных билингвов в чате видно, что нормама *animation* «анимация» создает общий скрипт «все, что связано с анимацией» и позволяет перейти к игреме *funimation* «веселая анимация».

Ср. также следующий устный разговор, развернувшийся искусственным билингвом и носителем языка:

ИБ: *We are demonstrating such a teampathy when every member of the team is showing empathy to our clients.* <Мы демонстрируем такую эмпатию в команде, когда каждый член команды показывает эмпатию нашим клиентам.>

НЯ: *We are doing great job!* <Мы молодцы!>

ИБ: *We're the team and we're sharing the same values of empathy. Not bad!* <Мы – команда, и ы разделяем одни и те же ценности эмпатии.>

НЯ: *We're so different and there's the canopy for everybody's performance.* <Мы такие разные, и существует крона для работы каждого человека.>

ИБ: *Canopy? I don't know such a word* <Крона? Я не знаю такого слова.>

НЯ: *Oh I mean that empathy is like the umbrella of trees and branches for diverse species fruits, seeds, insects, birds.* <Я имею в виду, что эмпатия как зонтик / крона деревьев и веток для различных видов фруктов, семян, насекомых, птиц.>

ИБ: *Oh my God! Now we're creating the team myth. Show must go on! Fruits are our delivery department, seeds are our marketing one.* <О Боже! Сейчас мы создаем командный миф. Шоу должно продолжаться! Фрукты – наш отдел доставки, а семена – отдел маркетинга.>

НЯ: *Oh an awesome story! Insects are our extreme users, and birds are our project managers.* <Классная история! Насекомые – наши экстремальные пользователи, птица – наши проектные менеджеры. >

ИБ: *Creative team spirit*. <Креативный дух команды.>

Здесь норма *empathy* «эмпатия» создает общий скрипт «осознанное переживание другому человеку», что позволяет создать игровую *teampathy* «эмпатия в команде», используя также вторую норму *team* «команда».

В целом тип варьирования лексем в составе фразеологизмов модели языковой игры на уровне лексического метатекста оказался достаточно активен в плане реализации отношений формальной смежности между элементами заменяемых компонентов нормы и игры.

Например:

ИБ<sup>1</sup>: *I have a lot on my plate, but ... I have nothing in my fridge*. <У меня много всего (МЗ: у меня много всего на моей тарелке), но нет ничего в холодильнике.>

ИБ<sup>2</sup>: *Don't be ridiculous!* <Не будь смешон!>

Общий скрипт «иметь что-либо из еды в каком-либо контейнере» позволяет путем буквализации значения идиоматичной нормы *to have a lot on my plate* «иметь много всего, иметь много дел» («МЗ: иметь много всего на моей тарелке») осуществить игровую замену по линии *on my plate / in my fridge* «на моей тарелке» / «в моем холодильнике».

Иной пример языковой игры **этой же модели**, иллюстрирующий отношения формальной смежности:

ИБ: *Nail it!...with a hammer*. <Покончи с этим (МЗ: прибивай это)! ... молотком.>

НЯ: *Know the tools. Yeah!* <Знай инструменты. Да!>,

Общий скрипт «прибивать что-либо каким-либо инструментом» позволяет осуществлять игровые языковые замены после буквального прочтения идиомы-нормы *nail it* «покончи с этим» («МЗ: прибивай это»). Замена происходит, когда искусственный билингв, уточняя общий скрипт введением названия конкретного инструмента, осуществляет игровой переход «прибивай это» / «прибивай это молотком».

Еще один игровой сюжет из устной беседы двух искусственных билингвов в рамках **этой модели** и проявляющейся формальной смежности при переходе по сетке ассоциаций вокруг нормы:

ИБ<sup>1</sup>: *Help yourself to cookies.* <Угощайся печеньем>

ИБ<sup>2</sup>: *Help yourself to the table.* <Угощайся столом!>

ИБ<sup>1</sup>: *Weak joke! You killed it!* <Слабая шутка! Ты убил ее!>

Общий скрипт «совместный прием пищи» позволяет билингву прибегнуть к игровому прочтению идиоматичной нормы *Help yourself to cookies* «Угощайся печеньем» («МЗ: помоги себе печеньем») и замене *cookies / table* «печенье» / «стол» на основании общей ситуации, когда билингвы находятся в процессе приема пищи у стола.

Тот же принцип формальной смежности реализуется в рамках типа варьирования лексем в составе устойчивых выражений изучаемого языка:

ИБ: *A friend in need is a friend offline, not on vkontakte.* <Друг, который поможет в беде – друг в офлайн, не в сервисе «Вконтакте».>

НЯ: *Kinda, modern friendship leaks.* <Современная дружба подтекает>

Искусственный билингв обыгрывает идиоматичную норму *A friend in need is a friend indeed* «Друг, который поможет в беде – друг по-настоящему», задающую общий скрипт «друг, который поможет в беде – это тот, кто ..», который способствует замене *indeed / offline* «по-настоящему» > «оффлайн» .

В рамках этой же модели можно привести следующий пример:

ИБ<sup>1</sup>: *Jane was 'the victim of circumstances'.* <Джейн была жертвой обстоятельств.>

ИБ<sup>2</sup>: *Who was the criminal of circumstances?* <Кто был преступником обстоятельств?>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh an interesting twist of thought. The criminal of circumstances was Lowood education, for example.* <О, интересный поворот мыслей. Преступником обстоятельств была школа Лоувуд, например. >

Здесь общий скрипт «ситуации совершения преступления» позволяет заменить в процессе языковой игры норму-кальку *the victim of circumstances* «жертва обстоятельств» на игровую *the criminal of circumstances* «преступник обстоятельств», где лексемы «жертва» и «преступник» органично оказываются элементами общего вышеотмеченного скрипта.

Другой пример из переписки искусственных билингвов в рамках формально общего скрипта из **этой же модели**:

ИБ: *We need food for soul, but not food for body in our everyday life.* <Нам нужна пища для души, а не еда для тела в ежедневной жизни.>

Нормема-калька *food for soul* «пища для души» на основании общего скрипта «части живого организма» модифицируется до игры *food for body* «еда для тела».

Приведем для того же типа языковой игры на базе лексического метатекста еще один случай использования языковой игры искусственными билингвами на базе игровых модификации по принципу формальной смежности. Студенты обсуждают свои уроки, где они выступают в качестве преподавателей:

ИБ<sup>1</sup>: *Would you like to start with a spoon of tar or honey?* <Ты бы хотела начать с ложки дегтя или меда?>

ИБ<sup>2</sup>: *What? Tar?* <Что? Дегтя?>

ИБ<sup>1</sup>: *People usually prefer honey.* <Люди обычно предпочитают мед.>

ИБ<sup>2</sup>: *You mean... praise and criticism. Only Tar, only hard core.* <Ты имеешь в виду ... похвалу и критику. Только критика, только хардкор.>

Нормема-калька из русского языка *a spoon of tar* «ложка дегтя» преобразуется на основании общего скрипта «вещества с противоположными вкусовыми свойствами» или «ситуации критики или поощрения» в игру *a spoon of honey* «ложка меда».

Три выделенных типа широких метатекстов (два типа в рамках таксономических рядов и один тип в рамках общего скрипта) вокруг заменяемого компонента при переходе от нормы к игре в процессе построения языковой игры также обнаруживают явление, заслуживающее отдельного внимания. Это особый вид семантических отношений между нормой и игрой, который можно обозначить как **градация заменяемых компонентов или коннотативная иерархия**. Она имеет место быть в дополнении ко всем вышеобозначенным трем типам сеток ассоциаций при переходе от нормы к игре. Такой вид отношений возникает именно в моделях языковой игры типа А.

Этот тип соположенности создает шкалу заменяемых компонентов, когда при переходе от одного элемента к другому происходит смена интенсивности выражаемого признака или выделяемой семы. Очень часто это сопровождается **синонимичными** или **антонимическими** семантическими отношениями.

Например, в следующем примере **фонетически семантизированного типа модели языковой игры на уровне фонетического метатекста** из устной беседы искусственных билингвов при переходе от нормы *No prize* «Нет приза» к игре *The Noble prize* «Нобелевская премия (приз)» создается шкала возможных призов, когда норма и игра представляют ее крайние точки и вступают в антонимические отношения:

ИБ<sup>1</sup>: *Congratulations. No prize.* <Поздравляю. Приза нет.>

ИБ<sup>2</sup>: *No prize?* <Нет приза?>

ИБ<sup>1</sup>: *No.* <Нет.>

ИБ<sup>2</sup>: *The Noprize?* <Нет-приз?>

ИБ<sup>1</sup>: *That's what I call sarcasm. The Noble prize is at the top of all prizes, and the Noprize is at the bottom of this hierarchy.* <Это то, что я называю сарказмом. Нобелевский приз – на вершине всех призов, а Нет-приз – внизу этой иерархии.>

Аналогичные антонимические отношения «умный» // «глупый» складываются между заменяемыми компонентами при переходе от нормы *smartphone* «умный телефон» к игре *dumbphone* «глупый телефон» в примере из **корневого типа модели языковой игры на уровне морфологического метатекста**. Это тот случай, когда мотивационное значение сразу же доступно номинатору и игровая замена лежит на поверхности и оказывается ожидаемой:

ИБ: *When you buy a smartphone (норма), one dumbphone (игра) is crying.* <Когда ты покупаешь смартфон / мобильный телефон (МЗ: умный телефон), один глупый телефон рыдает.>

Семантические отношения по типу коннотативной иерархии могут быть **синонимичными** – как в примере языковой игры из переписки в чате двух искусственных билингвов из **типа варьирования основы модели языковой игра на уровне морфологического метатекста**:

ИБ<sup>1</sup>: *Have a fantabulous day!* <Чудесного дня!>

ИБ<sup>2</sup>: *I appreciate your regular search for new fun expressions! You always make my day!* <Я ценю твой регулярный поиск новых смешных выражений! Ты всегда делаешь мой день!>

ИБ<sup>1</sup>: *Don't mention!* <Не стоит благодарности!>

В образовании игры *fantabulous* «фантачудесный» участвуют две нормы *fantastic* «фантастичный» и *fabulous* «чудесный», вступающие в синонимичные отношения.

Семантические отношения такого типа могут создавать **иерархичные цепочки заменяемых компонентов** при переходе от нормы к игре, как в примере языковой игры, созданной при **варьировании лексем в составе фразеологизма в модели языковой игры на уровне лексического метатекста**, в устном разговоре двух искусственных билингов:

ИБ<sup>1</sup>: *We should be the masters of the eye contact with students.* <Нам следует быть мастерами (МЗ: магистрами) контакта глазами со студентами.>

ИБ<sup>2</sup>: *We should be the bachelors and doctors of the eyecontact as well.* <Нам также следует быть бакалаврами и докторами этого контакта глазами.>

Норма *master of eye contact* «мастер / магистр контакта глазами» служит толчком для создания игр *bachelors of eye contact* «бакалавры контакта глазами» и *doctors of eye contact* «доктора контакта глазами», выстраивая иерархичную цепочку заменяемых компонентов «магистр» // «бакалавры и доктора».

Подобного рода цепочка иерархически выстроенных заменяемых компонентов при игровой трансформации представлена, например, также в **рамках этой фразеологического типа языковой игры** в следующем игровом сюжете:

ИБ<sup>1</sup>: *Those kids were standing on ears the whole class.* <Те дети стояли на ушах все занятие.>

ИБ<sup>2</sup>: *You can't say so.* <Ты не можешь так сказать.>

ИБ<sup>1</sup>: *On head? Basically they were standing on the whole body.* <На голове? По существу, они стояли на всем теле.>

ИБ<sup>2</sup>: *Look it up, stop coining new combinations of non-existing words.* <Посмотри в словаре, прекрати изобретать новые комбинации несуществующих слов.>

ИБ<sup>1</sup>: *Jokes police! Be on the watch guys!* <Полиция шуток! Будьте аккуратны, ребята!>

С помощью буквализации нормемы-кальки *stand on ears* «стоять на ушах» образуется трансформационный переход от меньшего к большему или от части к целому «на ушах» > «на голове» > «на всем теле».

Усиление семы интенсивности от меньшего к большему в иерархически выстраиваемых семантических отношениях также может быть представлено на примере также типа **варьирования лексем в составе фразеологизмов** в таком игровом контексте, созданном искусственным билингом в рамках его эссе:

ИБ: *Mr Brown had to claim that Paddington was in hot water, in the pool of hot water.* <Мистер Браун был вынужден подтвердить, что Пэддингтон имел проблемы (МЗ: был в горячей воде), в бассейне горячей воды.>

В этом случае мы вновь имеем дело с буквальным прочтением и интерпретацией узуальной идиомы *be in hot water* «иметь проблемы» (МЗ: «быть в горячей воде»), когда выстраивается игровая шкала от меньшего к большему «горячая вода» > «бассейн горячей воды».

Кроме того, нормема и играма могут оказаться в особых семантических отношениях, когда игровая замена менее очевидна и требует от номинатора больших усилий, поскольку мотивационное значение игры затемнено, хотя семантические связи между заменяемыми компонентами нормемы и игры представляется возможным выделить и отнести к типу понятийной смежности.

Такие случаи немногочисленны, однако приведем следующий пример устного разговора из **корневого типа модели языковой игра на уровне морфологического метатекста** между носителем английского языка и искусственным билингом, где связь нормемы и игры частично понятна, если оценивать связь только заменяемых компонентов в рамках промежуточной нормемы, но цельного понимания игрового перехода не достигнуто:

НЯ: *Their perseverance is the backbone of our work.* <Их упорство – основа нашей работы. > (МЗ: задняя кость).

ИБ: *Their lack of concentration is our frontbone. It bothers.* <Их отсутствие концентрации – наша передняя кость. Это мешает.>

НЯ: *What the imaginativeness!* <Какое воображение!>

Искусственный билингв буквально прочитывает идиоматичную нормему *the backbone of something* «основа чего-либо» и преобразует ее в игрему *the frontbone of something* досл. «передняя кость чего-либо», значение которой не раскрыто в рамках данного игрового контекста. Однако заменяемые компоненты «задний» // «передний» вступают в отношения антонимии в рамках крупной категории семантической связи «понятийная смежность».

Выше представленный анализ моделей языковой игры типа А и их двух видов широких ассоциативных метатекстов (таксономические ряды, в т.ч. оценки, и общие скрипты), создающих пространство для игровых модификаций нормемы в изучаемом иностранном языке, позволяет утверждать, что при переходе от нормемы к игре оказываются задействованы семы параметричности, образности и оценки, а это, в свою очередь, означает, что статус игрем моделей языковой игры типа А можно приравнять к экспрессивам.

С одной стороны, искусственные билингвы для построения моделей языковой игры типа А выбирают в статус нормемы те языковые единицы, которые обладают параметрично-оценочными семами, и которые становятся для билингва не-нейтральными единицами, а, с другой стороны, в связи с таким экспрессивным потенциалом выбранного материала искусственный билингв производит собственные игровые манипуляции со знаком, отступая от предзаданного и важного для него языкового канона, и изменяет те единицы, которые выбрал для собственных лингвокреативных изменений. Автоматически, результат языковой игры типа А на иностранном языке также получает экспрессивный статус, поскольку отклоняется от нормемы и представляет собой не менее не-нейтральную языковую единицу.

Анализ нормем в данном разделе показывает, 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 игрему;

- 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 также активно может быть задействован аспект **образности**.

Такие наблюдения подтверждают, что игремы типа А являются экспрессивными языковыми единицами в речи искусственных билингвов, поскольку трансформационные изменения от нормемы к игреме сопровождаются тем, что коннотативные семы нормем выходят на первый план и становятся предметом разговора в игровых сюжетах между искусственными билингвами, а это, в свою очередь, подтверждает, что благодаря явлению языковой игры искусственный билингв получает возможность фиксировать в играх собственные факты наблюдения за действительностью и выражать, тем самым, свои оценки, чувства, отношение. Это, в свою очередь, означает, что игремы моделей языковой игры типа А, оказываясь для собеседника сначала нетипичными языковыми единицами в рамках узуса рассматриваемого языка, затем становятся понятными и логичными. Такая реализация механизма языковой игры в моделях типа А напоминает **принцип комического шока**, выделенного В. З. Санниковым как одного из двух комических принципа [Санников 2002] и означает, что внешне удивительное сочетание (внешне удивительная форма)

оказывается вполне понятным при внимательном обращении к лексическому значению слов.

### **2.2.2. Типы неэкспрессивного взаимодействия нормы и игры при языковой игре**

Вторая группа семантических связей нормы и игры связана с моделями языковой игры **типа Б**, в которых больший акцент делается на формальных трансформациях при переходе от нормы к игре, а нормой оказывается фонема, морфема (основа слова в конверсивном типе, суффикс или приставка) или независимая лексема (в случае омонимии и полисемии). Такого рода норма вызывает в сознании билингва достаточно ограниченный набор элементов, формирующий не столь широкий и подвижный метатекст в отличие от моделей языковой игры типа А. Вокруг подвижного элемента *b* нормы возникает более узкий ассоциативный метатекст или сетка возможных замен.

Безусловно, при переходе от нормы к игре также присутствует экспрессивный всплеск за счет акцента на изменении формы, однако, в рамках этого типа моделей не наблюдается заострения конкретного семантического признака. Весь механизм языковой игры типа Б связан с механикой создания каламбуров, построенных на привлечении сходно звучащих и разных по значению элементов. При этом в рамках таких каламбуров моделей языковой игры типа Б норма и игра связаны паронимической, омонимической или полисемической семантическими связями, которые представлены в рамках моделей языковой игры на уровне фонетического метатекста в рамках фонетического формального типа, на уровне морфологического метатекста в рамках конверсивного, суффиксального и префиксального типов, а также на уровне лексического метатекста в рамках обыгрывания отдельных лексем (полисемия и омонимия).

Обратим внимание на статистическое распределение в рамках данных моделей (Таблица 3).

Таблица 3. **Общее количество игр в моделях языковой игры типа Б**

ЯИ на уровне фонетического метатекста: фонетически формальный тип	ЯИ на уровне морфологического метатекста: конверсивный, суффиксальный и префиксальный тип	Модель ЯИ на уровне лексического метатекста: тип обыгрывания отдельных лексем (омонимический, полисемический)	Общее число игр
11	81	12	104 игры

Также рассмотрим общее количество и распределение игровых сюжетов в рамках этих же моделей языковой игры типа Б (Таблица 4).

Таблица 4. **Общее количество игровых сюжетов моделей языковой игры типа Б**

Вид модели ЯИ / Число игровых сюжетов	ЯИ на уровне фонетического метатекста: фонетически формальный тип	ЯИ на уровне морфологического метатекста: конверсивный, суффиксальный и префиксальный тип	Модель ЯИ на уровне лексического метатекста: тип отдельных лексем (омонимический, полисемический)	Общее количество игровых сюжетов
Игровые сюжеты	11	67	7	85 сюжета

Обратимся к конкретным играм этого типа. В следующем примере, взятом из разговора двух искусственных билингов, реализуется **конверсивный тип языковой игры на уровне морфологического метатекста** при переходе из существительного в глагол, и нормама-существительное *Steve Jobs* преобразуется игрему-глагол *to steve jobs* «стивджобснуть» / «надеть черную футболку для учатия в презентации», которая выступает в диалоге искусственных билингов в форме повелительного наклонения:

ИБ<sup>1</sup>: *Steve Jobs your presentation and outfit!* <Стив-Джобсни нашу презентацию и одежду.>

ИБ<sup>2</sup>: *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?>

ИБ<sup>1</sup>: *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!>

В другом примере, также взятом из **этого же типа языковой игры**, видим:

ИБ: *New York Times yourself every week. You can find those newspapers on campus.* <Нью-Йорк-Таймзай себя (читай Нью Йорк Таймс) каждую неделю. Ты можешь найти эти газеты на кампусе.>

НЯ: *Your English is getting more fluent I guess. There're some free linguistic solutions.* <Твой английский становится более беглым, я думаю. Существуют некоторые свободные лингвистические решения.>

В рамках устного разговора с носителем языка искусственный билингв использует нормему-существительное «*New York Times*» (название газеты) для создания игремы-глагола *to New York Times* «читать газету Нью Йорк Таймс», которая также выступает в роли повелительного наклонения.

Аналогичен пример, также взятый из **конверсивного типа языковой игры** из переписки искусственных билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *Let's starbucks our meeting.* <Давай проведем нашу встречу в Старбаксе.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, starbucks me and lead to the place.* <Да, Старбаксни меня.>

Название кофейни «*Starbucks*», выступающее в роли нормемы-существительного, преобразуется в игрему-глагол *to starbucks* «отвести кого-либо в “Старбакс”».

Интересным оказывается еще один случай этой же модели языковой игры:

ИБ<sup>1</sup>: *Such a beautiful building! I serendipped it! Do you like which word I coined?* <Какое красивое здание! Я его «серендипнул» (неожиданно нашел и был приятно удивлен)! Тебе нравится слово, которое я придумала?>

ИБ<sup>2</sup>: *What? Not at all.* <Что? Вообще не нравится.>

ИБ<sup>1</sup>: *Have you come across the concept of my favorite English word 'serendipity'?* <Ты когда-нибудь встречала концепт моего любимого английского слова «serendipity»?>

ИБ<sup>2</sup>: *Tell me please.* <Расскажи мне, пожалуйста.>

ИБ<sup>1</sup>: *Serendipity is the situation when you make exciting discoveries unexpectedly without planning it before. I mean I took a picture of that cool building, I didn't plan it, and I am superexcited about it.* <Серендипность – ситуация, когда ты делаешь интересные открытия неожиданно, заранее этого не планируя. Я имею в виду, я сделала фотографию этого классного здания, я этого не планировала, и я супервдохновлена этим.>

ИБ<sup>2</sup>: *You nailed it! Let me check this word on the Internet. The dictionary suggests the noun and the adjective! You used it as verb.* <Ты крута! Давай я проверю это слово в Интернете. Словарь предлагает существительное и прилагательное. Ты использовала его как глагол.>

ИБ<sup>1</sup>: *I know I made up this verb intentionally intentional to show how much I liked it.* <Я знаю, я специально придумала этот глагол, чтобы показать, как сильно он мне нравится.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait! Such a verb exists! Your word is not that new. The paradigm: serendipity, serendipitous, serendipiter, to serendip.* <Подожди! Такой глагол существует. Твое слово не такое уж и новое. Парадигма: серендипность, серендипный, серендипер, серендипить.>

ИБ<sup>1</sup>: *It's a pity. I thought I had my own language coinage.* <Жаль. Я думал, что это моя собственная языковая придумка.>

В процессе переписки в чате один искусственный билингв вводит в разговор лексему *to serendip* «серендипнуть» / «неожиданно обнаружить что-либо», предполагая, что такая глагольная форма будет необычной и новой для английского языка, и создавая ее на основании известной ему формы нормы-существительного *serendipity* «серендипность». Второй билингв решает проверить в словаре игру, предложенную первым билингвом, и обнаруживает, что такая

глагольная форма существует и не является игрой, хотя первый билингв и был убежден в обратном.

В другом примере языковой игры из типа **варьирования отдельных лексем модели языковой игры на уровне лексического метатекста** искусственный билингв в переписке в чате обыгрывает отношения **полисемии**, в которые вступают два значения лексемы *job* а именно «тип деятельности / усилия» и «место рабочей деятельности, где зарабатывают деньги»:

ИБ: *What a great job to get a job.* <Ты молодец (МЗ: какая классная работа), что ты получил новую работу.>

Отношения **омонимии** можно также увидеть в **этом же типе варьирования независимых лексем**, когда искусственный билингв осмысляет систему грамматических времен в английском языке:

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

Билингв осмысляет две совпадающие по форме лексемы: прилагательное *tense* «напряженный» и существительное *tense* «грамматическое время глагола».

Мы видим, что в рамках моделей типа Б вокруг нормы создается недостаточно гибкий ассоциативный метатекст, в который могут входить только фонетически сходные элементы. Часто в рамках такой реализации языковой игры игра сначала кажется понятной, а затем новые оттенки значений игры могут приводить слушателей, а иногда и самого создателя языковой игры в замешательство. В таких случаях языковая игра напоминает реализацию комического принципа по В. З. Санникову, получившего название **принципа обманутого ожидания**, когда «явление, кажущееся естественным, демаскируется как абсурд или ошибка и тем самым дискредитируется» [Санников 2002: 54].

Таким образом, в рамках данного раздела, посвященного анализу типов семантической связи между нормой и игрой, выделяется две группы таких связей на основании двух типов моделей языковой игры типа А и Б.

Первая группа связана с моделями языковой игры **типа А**, где мы обнаружили два способа семантической связи, а именно (1) смежность внутри одной тематической области на основе родо-видовых или видовых отношений и оценочная смежность как отдельный выделяющийся подтип в рамках тематической смежности; (2) смежность формальная, обусловленная ситуацией и общим контекстом-скриптом.

Вторая группа семантических связей в рамках реализации языковой игры в речи искусственных билингвов соотносится с моделями языковой игры **типа Б**, использующих механику каламбуров на основе паронимии, омонимии или полисемии.

### **Выводы по второй главе**

Игровое взаимодействие субъекта и адресата языковой игры в речи искусственных билингвов на иностранном языке разворачивается в рамках трех базовых норм в зависимости от стереотипов конкретного языкового уровня изучаемого языка, а именно – фонемы, морфемы и лексемы. На базе этих трех норм возможно выделение трех базовых моделей языковой игры на уровне фонетического, морфологического и лексического метатекстов.

В модели языковой игры на основе фонетического метатекста в рамках двух типов – фонетического формального и фонетического семантизированного – обыгрывается фонема-норма, когда норма и игра связываются в игровом сюжете в первую очередь на основе звуковых паронимических сближений. В случае фонетического формального типа игровые фонетические трансформации языкового материала не приносят никаких содержательных изменений в отличие от фонетического семантизированного типа, где присутствует явление дальнейшей семантизации игры.

В моделях языковой игры на уровне морфологического метатекста в ее четырех типах – корневом типе, конверсивном, суффиксальном и префиксальном типах – преобразуется морфема-норма, причем во всех случаях имеет место

содержательное развитие вводимых игр. А именно оказываются затронуты такие типичные для аналитического строя английского языка типы словопроизводства, как аффиксация, словосложение, а также сокращение, перераспределение и стяжение.

В моделях языковой игры на уровне лексического метатекста в рамках ее двух типов – типа варьирования независимых лексем и типа варьирования лексем в составе фразеологизмов – имеет место преобразование лексем-нормемы, и это преобразование содержательно мотивировано в обоих типах. Тип варьирования независимых лексем имеет омонимический или полисемический характер, а тип варьирования лексем в составе фразеологизмов выстраивается на базе буквализации этого фразеологизма и его игровой ассоциативной деконструкции.

В рассмотренных моделях языковой игры в речи искусственных билингов было обнаружено, что языковой стереотип или нормема может создавать вокруг себя широкий метатекст, ассоциативно возникающий вокруг заменяемого компонента нормемы и предстающий как ассоциативная матрица возможных игровых замен.

На основании тезиса о возможном широком метатексте-ассоциативной матрице вокруг нормемы и анализе семантических отношений между узкой нормемой и игрой как непосредственных членов этой матрицы выделенные подтипы трех моделей языковой игры в речи искусственных билингов были разделены на два типа: подтипы **типа А** (фонетический семантизированный тип языковой игры на уровне фонетического метатекста, корневой тип и тип варьирования основы языковой игры на уровне морфологического метатекста (в случаях использования приемов ложной этимологизации и контаминации), а также тип обыгрывания лексем в составе фразеологизмов языковой игры на уровне лексического метатекста), которые демонстрируют гибкую и подвижную сетку ассоциаций и большее число ее возможных компонентов, а их нормемы и игры связаны отношениями понятийной смежности, что может быть выражено родо-видовыми / видовыми, синонимическими и антонимическими семантическими отношениями; и подтипы **типа Б** (фонетический формальный

тип модели языковой игры на уровне фонетического метатекста, конверсивный, суффиксальный и префиксальный типы модели языковой игры на уровне морфологического метатекста, а также тип варьирования независимых лексем в модели языковой игры на уровне лексического метатекста), демонстрирующие немногочисленный набор возможных игровых трансформаций внутри сетки ассоциаций.

Модели языковой игры типа А с большей гибкостью метатекста-сетки ассоциаций вокруг одного из заменяемого компонента нормы обладают большим экспрессивным потенциалом и способностью к трансформации узуального языкового материала изучаемого языка. Изменение одной из сем нормы в процессе языковой игры в этих моделях при сохранении другой семы или других сем нормы происходит в рамках двух сюжетов: (1) смежность внутри одной тематической области на основе родо-видовых или видовых отношений и оценочная смежность как отдельный выделяющийся подтип в рамках тематической смежности; (2) смежность формальная, обусловленная ситуацией и общим контекстом-скриптом. Такое подразделение на два сюжета подтверждает мысль, что нормы и игры моделей типа А обладают статусом экспрессивных языковых единиц с активизирующимися семами параметричности, оценки и образности.

Вторая группа семантических связей в рамках реализации языковой игры в речи искусственных билингов соотносится с моделями языковой игры **типа Б**, использующих механику каламбуров на основе паронимии, омонимии или полисемии, которая демонстрирует более узкий метатекст-сетку ассоциаций.

Фактически, игры, принадлежащие моделям языковой игры типа А, являются окказионализмами в прямом смысле этого слова и нарушают в разной степени, в зависимости от модели, деривационную норму, тем самым, фиксируют потенциально возможные в системе изучаемого языка языковые единицы. Игры же 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. Думается, что именно с фиксацией в языковой игре потенциальных (для моделей типа А) и актуальных единиц (для моделей типа Б) связан факт значительно большей активности моделей типа А (338 игремы) в отличие от моделей типа Б (104 игремы) в речи искусственных билингвов в рамках языковой игры на изучаемом ими английском языке. Более того, модели языковой игры типа Б более доступны носителю языка в силу его большей погруженности в актуальные языковые знания родного языка, в отличие от искусственных билингвов, владеющих системой иностранного языка неполностью и поэтому больше нацеленных на заполнение обнаруживаемых пустых слотов в этой системе.

Однако, вне зависимости от типа модели языковой игры было обнаружено то, что искусственный билингв **мыслит метатекстами** разной степенью широты входящих в него элементов и, тем самым, **осваивает систему изучаемого языка**, развивает ее потенциальные возможности роста и фиксирует в игре как в результате языковой игры новые знания о языковой системе и окружающем его мире. Другими словами, языковая игра в речи искусственного билингва возникает там, где присутствует относительно широкий метатекст вокруг нормативной и эталонной языковой единицы в виде узкой нормы и есть необходимость отрефлексировать и зафиксировать результаты этой рефлексии в виде игровых сущностей в системе языка и мире.

### ГЛАВА 3

## СТРУКТУРА КОММУНИКАТИВНОГО АКТА

### ПОРОЖДЕНИЯ ИГРЕМЫ

Языковая игра при искусственном билингвизме чаще всего рождается в диалоге. Даже если языковая игра отражена в письменном эссе студента-искусственного билингва, то он рассчитывает на взаимодействие с преподавателем – языковым экспертом. Такой игровой дискурс подразумевает присутствие другого человека, а игремы или неузואальные языковые единицы являются результатом взаимодействия и со-творчества коммуникантов игровых сюжетов.

Традиционно выделяются следующие компоненты акта номинации: именующий субъект (субъект номинации, номинатор), именование (номинант) или «объединение проекций отношения номинатора и адресата, отношение номинатора к номинату», именуемый объект (объект номинации, номинат), адресат номинации [Гак, 1977, 241–242].

В коммуникативном акте языковой игры, который мы будем в дальнейшем называть игровой акт или диалог искусственных билингвов с введенными в него игремами, можно выделить следующие компоненты: субъект игрового акта (креатор, создатель игремы), игрема, нормема и адресат игрового акта.

В рамках первых двух глав этого исследования коммуникативного акта языковой игры в речи искусственных билингвов был проведен подробный анализ нормемы и игремы, а также их семантического взаимодействия.

В третьей главе внимание будет обращено к коммуникативному взаимодействию именующего субъекта (создателя игровых языковых единиц) и адресата языковой игры. Это определит структуру анализа такого взаимодействия в текущей части диссертационного исследования. Сначала обозначим субъект игрового акта, затем выделим адресата игрового акта и в заключение подчеркнем особенности взаимодействия субъекта и адресата.

Добавим также, что субъект и адресат игрового акта максимально проявлены в метаязыковых комментариях, анализ которых позволяет говорить об их лингвистических и коммуникативных стратегиях.

### 3.1. Субъект игрового акта

Субъектом в рассматриваемых игровых ситуациях оказывается искусственный билингв, который всегда создает языковую игру с целью обратить на себя внимание собеседника и даже вовлечь его в процесс совместного игрового творчества. Он создает игры с целью того, чтобы его собеседник угадал источник языковой игры и, тем самым, оценил его игровое мотивационное усилие. Языковая игра оказывается игровым диалогом, в котором присутствуют два и более участников, подвергающие изучаемые языковые единицы иностранного языка рефлексии.

Языковая игра в речи искусственных билингвов является метадейтельностью и метаситуацией, где активирована метатекстовая рефлексия относительно используемого языка и коммуникативной ситуации, в которую погружены билингвы. Согласно мнению А. Н. Ростовской, жанрообразующими признаками метатекстов как разновидности информативных речевых жанров является особый образ коммуникантов (1), тематическая приуроченность (2), а также структурно-композиционные особенности метатекстов (3) [Ростова 2000: 56].

В данном исследовании первая и вторая части этой главы будут посвящены образу и коммуникативным стратегиям субъекта и адресата языковой игры в игровых диалогах искусственных билингвов, что, в свою очередь, позволит выявить и тематическую приуроченность рассматриваемых игровых сюжетов. Структурно-композиционным особенностям этих метатекстовых игровых сюжетов будет посвящена третья часть текущей главы.

А. Н. Ростовской отмечаются две составляющие коммуникантов в ситуации метатекстовой рефлексии. С одной стороны, выделяется различие в социально-культурном статусе участников диалогического общения: «Возникновение

метакоммуникативной ситуации возможно при равном и неравном социально-культурно статусе общающихся, однако различия в языковом опыте, в фоновых знаниях, наиболее вероятные при общении носителей разных языковых систем, разных возрастных или социальных групп, активизируют метаязыковое сознание (МЯС), способствуют рефлексивному отношению к своей речи» [Ростова 2000: 56].

Наш материал, основанный на игровых диалогах искусственных билингов на английском языке, подтверждает наличие вышеуказанного условия метаязыкового дискурса. Таким исследовательским материалом стали естественно развивавшиеся диалоги, зафиксированные нами в их оригинальной версии, и отдельные примеры игр из письменных работ студентов-билингов. Как в том, так и в другом случае можно отметить, что участниками таких игровых коммуникативных ситуаций становятся коммуниканты разных национальностей, социальных ролей, возраста, образования и уровня владения английским языком, что, неоспоримо, создает благоприятные условия для активизации метаязыкового сознания искусственных билингов и рождения разнообразных метатекстовых высказываний. Говоря об уровне изучаемого языка, нужно отметить, что в рассматриваемых игровых сюжетах он всегда выше уровня В2.

Возможны два случая диалога / полилога коммуникантов в этих игровых сюжетах, а именно: преподаватель / ученик (искусственные билингвы) или носитель языка / искусственный билингв и искусственный билингв / искусственный билингв.

**Первый случай**, когда коммуниканты представлены комбинацией «преподаватель / искусственный билингв», где преподаватель выступает в роли носителя и хранителя нормы, может быть рассмотрен на следующем примере игрового сюжета:

ИБ<sup>1</sup>(студент): *It was really surprising* [su: 'praiziŋ] (произношение с ошибкой).  
< Это было по-настоящему удивительно. >

ИБ<sup>2</sup> (преподаватель): [su: 'praɪzɪŋ]? It should be 'surprising' [sə'praɪzɪŋ] (экспертное мнение преподавателя). <Должно быть 'surprised' (с правильным произношением).>

ИБ<sup>1</sup>: I like the word *Souprising*. It gives much space for us, suckers for words. *Shchiprising* or *borschprising* will be the adjectives for surprising *shchi* or *borsch*. <Это супо-удивительно. Это создает много пространства для нас, любителей слов. Щи-удивительно, борщ-удивительно.>

ИБ<sup>3</sup> (студент): Or 'she-prising' when a surprising soup is prepared by a woman [fi:]. <Или она-удивительно, когда удивительный суп предпочитается женщиной.>

ИБ<sup>1</sup>: *He-prising*. *We-prising*. <Он-удивительно. Мы-удивительно. >

ИБ<sup>2</sup>: *Celebrate your inner punsters*. <Отметьте своих внутренних каламбуроздателей.>

Преподаватель изучаемого английского языка, распознав фонетическую ошибку студента в нормеме *surprising* [su: 'praɪzɪŋ] «удивительный», обращает на нее внимание обучающегося и приводит правильное произношение, а ученик, осознав промах, создает игрему *souprising* «супо-удивительно» на основании этой ошибки, которая служит созданию в его речи цепочки игрем по линии родо-видовых отношений в виде таких игровых языковых единиц, как *shchiprising* «щи-удивительно» и *borschprising* «борщ-удивительно», что, в свою очередь, приводит к созданию новой игровой номинативной цепочки в речи другого студента по линии грамматической синонимии в виде игрем *she-prising* «она-удивительно», *he-prising* «он-удивительно» и *we-prising* «мы-удивительно».

Важно отметить, что преподаватель поддерживает и поощряет лингвистическую креативность своих студентов, говоря: «*Celebrate your inner punsters*» <Отметьте своих внутренних каламбуроздателей >.

Похожим образом развивается взаимодействие в игровом сюжете между носителем языка и искусственным билингом, где носитель языка также выступает в роли носителя и хранителя нормы:

ИБ: *New York Times yourself every week. You can find those newspapers on campus.* <Нью-Йорк-Таймз себя каждую неделю. Ты можешь найти эти газеты на кампусе.>

НЯ: *Your English is getting more fluent I guess. There're some free linguistic solutions.* <Твой английский становится более беглым, я считаю. Существуют некоторое число бесплатных лингвистических решений. >

Искусственный билингв создает языковую игру, используя конверсивный переход онима «*New York Times*» (название газеты) из существительного в глагол, что замечает и положительно оценивает собеседник-носитель языка, выделяя большую беглость и свободу искусственного билингва в речепорождениях на английском языке.

**Второй случай** в игровом сюжете в речи искусственных билингвов представлен сочетанием «искусственный билингв – искусственный билингв», способствующим лингвистическому и культурному обмену, особенно если они оказываются носителями разных языков. Например, в следующем примере:

ИБ<sup>1</sup>: *The Russian language has a special diminutive suffix -ochka like Lena – Lenochka.* <Русский язык имеет специальный уменьшительный суффикс -очка, например, Лена – Леночка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Alright! We'll have new nicknames! Vangilochka, Tarzochka, Saidochka.* <Хорошо! У нас новые прозвища. Вангилочка, Тарзочка, Саидочка.>

ИБ<sup>1</sup>: *A new linguistically proven squad!* <Новый лингвистически подтвержденный отряд!>

ИБ<sup>2</sup>: *Dream team!* <Команда мечты.>

Первый искусственный билингв рассказывает о типичном уменьшительно-ласкательном суффиксе -очка в его родном (русском) языке, а второй (носитель арабского языка) тут же использует этот суффикс для образования уменьшительно-ласкательных иностранных имен знакомых им обоим людей.

В таких случаях, когда в игровом диалоге участвуют только искусственные билингвы, редко можно увидеть критику или оценку вводимых игрем, искусственные билингвы проявляют лингвистическое любопытство и с

удовольствием создают новые языковые единицы на основании новой лингвокультурной информации.

Отдельный случай взаимодействия двух искусственных билингов представляет случай, когда их родные языки совпадают, и они изначально создают языковую игру на родном языке, а затем продолжают ее на иностранном языке. Например:

ИБ<sup>1</sup>: *Вот пишешь отчет, а Екатерина (ИБ2) вдруг подкидывает тему для любимого мема «Уральский гуманитарный институт – Уральский гуманитарный институтам».*

ИБ<sup>2</sup>: *Я могу еще Institute / ONstitute*

ИБ<sup>1</sup>: *Тогда скорее Institute / OUTstitute (если вдруг отчислили)*

ИБ<sup>2</sup>: *Out – минус три буквы, гармония нарушилась.*

ИБ<sup>1</sup>: *Но зато противопоставление верное! Это как лев / прав.*

Языковая игра появляется на родном языке участвующих в диалоге билингов (в данном случае на русском языке) с изменением последнего элемента корня «*инсти-тут* > *инсти-там*», что немедленно находит отражение в иностранном языке (в английском языке) в виде игрового перехода тех же самых концептов «*Institute* > *ONstitute*», хотя и с изменением в английском языке уже первого элемента корня. Более того, далее рождается еще одна игра *OUTstitute* «внеститут» на основе антонимической замены *in* «в» > *out* «вне».

А. Н. Ростова выделяет **второй параметр**, важный для образа коммуникантов метаязыкового дискурса, а именно характеристику коммуникативной роли говорящих. Речь идет о том, что метавысказывания могут рождаться в свободном режиме, сами по себе, в ходе протекания коммуникативного акта. В ситуации игровой метаязыковой коммуникации мы наблюдаем два стиля такого общения – в рамках учебного процесса (в аудитории) или в реальном повседневном общении на английском языке.

По мнению А. Н. Ростовской, «для живого, непринужденного общения метакоммуникация явления довольно редкое» [Ростова 2000: 57]. Наш же

материал подтверждает обратное, поскольку большая часть игровых сюжетов имеет место в живом, непринужденном общении искусственных билингов.

Наш игровой материал показывает, что первичным стимулом для метатектовой рефлексии и активации МЯС становится норма (внутренний языковой стимул или семантический раздражитель), статус и трансформационный ассоциативный потенциал которой был рассмотрен нами во второй главе.

Важно отметить и тот факт, что игровым креатором внутри сообщества искусственных билингов может стать как творчески предрасположенный 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 (большей громкостью и особым смысловым выделением). Это невозможно не заметить в следующей игровой ситуации в переписке искусственных билингов, где узуальные нормы «*so long*» / «так долго» и «*I know*» / «я знаю» преобразованы в игры «*sOOOooo loooooooong*» и «*knooooooow*» с множественным графическим увеличением количества гласных.

Или, например, в другом примере из эссе студента с языковой игрой, когда в норме *millionaire* «миллионер» искусственный билингв производит вставку графического знака фунтов стрелингов и создает игру *mi££ionaire*, приводящую к усилению семы интенсивности:

ИБ: *Was Gatsby a mi££ionaire?* <Был ли Гэтсби ми££ионером?>

Кроме того, можно выделить также случаи, когда искусственный билингв вводит внутрь игрового акта норму. Он производит это сам или по просьбе собеседника для уточнения значения игры. Например:

ИБ: *Jack is so smart, he always has something in a back pocket.* <Джек такой умный, у него всегда есть козырь в рукаве (МЗ: «что-то в заднем кармане»). *He*

*also has something in his front pocket.* <У него также есть что-то в его переднем кармане.>

НЯ: *The message is dual.* <Смысл двоякий, я не понимаю>

Искусственный билингв сначала предлагает нормему *have something in a back pocket* «иметь козырь в рукаве», а затем на ее фоне создает игрему *have something in his front pocket* «иметь что-то в его переднем кармане», хотя она и остается непонятой собеседником.

Подобную ситуацию можно наблюдать в другом примере реализации языковой игры в диалоге между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *According to the stereotypes, the Englishmen have not only **green fingers** but also **'black and white fingers'**.* <Согласно стереотипам, у англичан не только любовь к занятию садоводством (МЗ: «имеют зеленые пальцы»), но также любовь к газетам (МЗ: «черные и белые пальцы»).>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait what? I didn't quite get that.* <Подожди, что? Я не совсем это поняла.>

ИБ<sup>1</sup>: *I mean our quiz question from the 1<sup>st</sup> course, «What's black and white and read [red] all over?»* <Я имею в виду наш вопрос из опросника на первом курсе: «Что черное и белое и читается вдоль и поперек?»>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh ha-ha, a newspaper! Good old memories. I got you.* <А, ха-ха, газета. Хорошие старые воспоминания. Я поняла тебя.>

Первый собеседник сначала приводит идиому-нормему *have green fingers* «любить садоводство (МЗ: «иметь зеленые пальцы»)» и на ее основании производит игровые трансформации до игремы *have black and white fingers* «иметь черные и белые пальцы». Однако собеседник также не сразу понимает значение введенной игремы, поэтому номинатору приходится объяснить, что в основу такой игровой трансформации он закладывает каламбур, основанный на загадке про газету.

Именно поэтому с точки зрения отношения субъекта языковой игры к акту создания игровых языковых единиц мы утверждаем, что языковая игра создается

преднамеренно, когда креатор ощущает себя творцом, а новые номинативные единицы создаются преднамеренно.

Однако игровой коммуникативный процесс неоднороден, поэтому в отдельных случаях игра может быть создана лишь ради изменения плана выражения нормы без содержательной нагрузки на игру, либо на основании ошибки.

Так, в следующем примере языковая игра происходит «просто так», по случаю:

ИБ<sup>1</sup>: *Oh shit!* Черт! (МЗ: О, дерьмо [сленг, вульг.]!)

ИБ<sup>2</sup>: *Oh potato!* <О, картофель!>

ИБ<sup>1</sup>: *Why so?* <Почему именно так?>

ИБ<sup>2</sup>: *Just because. I'm bored.* <Просто так. Мне скучно.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh tomato!* <О, помидор!>

Игрему «*Oh potato!*»/ «*О, картофель!*» создают осознанно, отклоняясь от представленной нормы «*Oh shit!*», но такие формальные игровые преобразования не сопровождаются какими-либо содержательными обновлениями нормы или какими-либо семантическими связями нормы и игры (картофеля и помидор вокруг искусственных билингов не было). Более того, введенная игра «*Oh potato!*», хотя и не имеет конкретного значения, что подчеркивает сам креатор-искусственный билингв, провоцирует другого искусственного билингва на создание второй игры «*Oh tomato!*» как ответ-реакцию на его игровую языковую единицу.

Другой игровой сюжет:

ИБ<sup>1</sup>: *Repeat that [tri:] times.* <Повтори это три раза.>

ИБ<sup>2</sup>: *Lol, tree times.* <Ха-ха, времена дерева!>

ИБ<sup>3</sup>: *Ha-ha, oak times. Repeat that three times and be wise.* <Ха-ха, время дуба.

Повтори это три раза и будь мудрым.>

ИБ<sup>3</sup>: *Birch times, repeat that three times and be Russian.* <Время березы, повтори это три раза и будь русским.>

Первый искусственный билингв случайно вместо слова *three* [θr:] «три» произносит *tree* [tri:] «дерево», а другие искусственные билингвы подхватывают эту фонетическую ошибку, создавая сначала игрему *tree times* «времена дерева», значение которой сначала кажется неочевидным, но потом искусственные билингвы разворачивают образ дерева до игрем *oak times* «время дуба» и *birch times* «время березы» и даже вводят их толкования «быть мудрым» и «быть русским» соответственно с учетом символического восприятия дуба как дерева мудрости, а березы как символа России.

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

В следующем примере при переходе от нормы *Stonehedge* «Стоунхендж» <«камни-изгородь»> к игре *NewYorkHedge* языковая игра выстраивается вокруг образа изгороди:

ИБ<sup>1</sup>: *We visited Stonehedge in the UK last year, and now I see Manhattan only as NewYorkHedge with all these sky-scrappers and in the sunset.* <Мы посетили Стоунхендж (МЗ: «камни-изгородь») в Великобритании в прошлом году, и сейчас я вижу Манхэттен только как НьюЙорк-изгородь со всеми этими небоскребами на закате.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh nice creative collaboration of the words!* <О, красивая креативная коллаборация слов.>

В другом примере при переходе от нормы *cup of coffee* «чашка кофе» к игре *bathtub of coffee* «ванная кофе» изменяется сема интенсивности в сторону увеличения размера заменяемого компонента *cup* > *bathtub*:

НЯ: *Have you already got your cup of coffee this morning?* <Ты уже выпил свою чашку кофе этим утром?>

ИБ: *Yes, exactly! I've taken my bathtub of coffee. Now I'm coffinated inside and out.* <Да, точно! Я принял целую ванную кофе. Сейчас я прокофеинен внутри и снаружи.>

НЯ: *Double large espresso, huh? This is so you.* <Двойной огромный эспрессо, да?>

С точки зрения отношения субъекта языковой игры к адресату языковой игры можно определить игремы как **социально направленные языковые единицы**, поскольку креатор всегда адресует результаты своего речевого творчества собеседнику, способному оценить его формальные и смысловые трансформации. Это сродни процессу в англоязычной среде с распознаванием каламбуров (puns) в речи друг друга.

Следует учитывать, что языковая игра подразумевает у собеседника дополнительные напряженные усилия и определенный набор ассоциаций в индивидуальном тезаурусе, поэтому искусственный билингв уверенно обращает свои игремы носителю языка, преподавателю или искусственному билингву с высоким уровнем владения иностранным языком и имеет больше шансов быть понятым и «угаданным» по сравнению с ситуациями, когда обращается к другим искусственным билингвам с более низким языковым уровнем в изучаемом иностранном языке. Более того, в анализируемой нами базе данных игровых сюжетов в речи искусственных билингвов мы можем обнаружить как случаи удачного распознавания источника игрем, так и частичного или полного непонимания.

Удачное распознавание можно увидеть в данном примере, где речь идет об общей знакомой, а языковая игра построена на сходстве фонетической и лексической структуры:

ИБ<sup>1</sup>: *She's a friend of mine.* <Она друг мой.>

ИБ<sup>2</sup>: *And a friend of mind.* <И друг разума.>

ИБ<sup>3</sup>: *And a friend of wine.* <И друг вина.>

ИБ<sup>1</sup>: *So true! English transformations unite people!* <Так верно! Английские трансформации объединяют людей!>

ИБ<sup>2</sup>: *Friendship is the focal point.* <Дружба – главный фокус.>,

Неудачное распознавание вводимой игремы присутствует, например, в следующем примере:

ИБ<sup>1</sup>: *He is such a **king-in-waiting** when he is mentoring big bosses.* <Он такой помощник короля (досл. «Король-в-ожидании»), когда он наставляет больших начальников.>

ИБ<sup>2</sup>: *Not clear enough you know what you mean. Your word coinages are not that easy.* <Не очень ясно, что ты имеешь в виду. Твои словесные изобретения не так уж и просты.>

ИБ<sup>1</sup>: *I think my wordplay is not workable here. The origin was 'lady-in-waiting'* (нормема). <Мне думается, что моя языковая игра не работает здесь. Это от оригинала 'lady-in-waiting'.>

ИБ<sup>2</sup>: *I 've never heard of such a word combination.* <Я никогда не слышал такой словесной комбинации.>

ИБ<sup>1</sup>: *The assistant of the women of high social position.* <Помощник женщин высокого социального положения.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I am processing your first phrase now!* <О, сейчас я медленно обрабатываю твою первую фразу.>

ИБ<sup>1</sup>: *Forget it!* <Да забудь!>.

Можно сказать, что введение в коммуникацию игровых языковых единиц представляет риск для креатора, поскольку сличение набора ассоциаций с нормемой у адресата и адресанта могут не совпасть или нормема может оказаться незнакомой для собеседника, и тогда номинативное усилие креатора не будет оценено и может даже привести к его отрицательным эмоциям.

Кроме того, языковые и коммуникативные стратегии субъекта языковой игры удобно рассматривать с точки зрения вербализуемых участниками игрового номинативного акта метаязыковых комментариев.

В метаязыковых высказываниях субъекта игрового акта выделяется два типа. Первый из них – **метаязыковые комментарии относительно собственно лингвистической информации.** Безусловно, наличие фонетических, морфологических и лексических языковых моделей языковой игры свидетельствуют о том, что игремы-метатексты охватывают достаточно широкий круг явлений. Сама игрема в концентрированном виде выглядит как трансформер

– преобразователь нормы определенного языкового уровня (более подробно об этом идет речь в первой главе). Одновременно такое преобразование стимулирует появление дополнительных метатекстовых комментариев относительно языковой природы таких языковых трансформаций и относительно природы происходящего языкового процесса, подчеркивающие семантические отношения при переходе от нормы к игре. **Второй тип – метаязыковые комментарии относительно коммуникативных процессов** игрового речевого акта.

Сначала обратимся к лингвистическим метаязыковым комментариям. Субъект игрового акта является инициатором языковой игры, которому важно продемонстрировать знание системы и узуса изучаемого языка, «сохранить собственное лицо», вводя в игровую коммуникацию норму или намекнув на собственное знание относительно ее существования. Таким образом, **ввод нормы и в отдельных случаях ее значения** будет первой метаязыковой стратегией субъекта игрового акта, который может осуществляться с помощью следующих **метаязыковых приемов**.

**Первый способ ввода нормы** осуществляется за счет одновременного ввода нормы и игры без дополнительной идентификации. Это может быть реализовано следующими способами:

– **в форме утвердительного предложения:**

Например, в следующей переписке в чате искусственных билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *The world is my oyster.* <Мир – у моих ног (МЗ: «мир – моя устрица») >

ИБ<sup>2</sup>: *The world is your seafood.* <Мир – твои морепродукты.>

ИБ<sup>1</sup>: *Happy to hear, that's genuinely funny. You've got the creative DNA.* <Рада слышать, это по-настоящему смешно. У тебя креативная ДНК>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I like stretching the familiar.* <Счастлива это слышать, это гениально смешно.>

– **в форме вопросительного предложения – поиска, иногда с перебором вариантов:**

В следующем диалоге между искусственными билингвами норма *upbringing* «воспитание» вводится в диалог в контексте вопроса, где сразу

появляется и новая лексема-игра *downbringing*, потенциально выступающая как аналог нормы:

ИБ<sup>1</sup>: *Can bad upbringing be called downbringing?* <Может ли плохое воспитание (МЗ: «вверх принесение», от фразового глагола *bring up* «воспитывать») названо вниз принесением?>

ИБ<sup>2</sup>: *It depends what you mean.* <Зависит от того, что ты имеешь в виду.>

ИБ<sup>1</sup>: *I mean that some parents lift their kids' spirit down.* <Я имею в виду, что некоторые родители опускают дух своих детей вниз.>

**Второй способ** представляет собой **ввод нормы с идентификацией**. Например, в устном диалоге искусственных билингвов норма-идиома *Every dog has his day* «Каждый пес имеет свой день» вводится в этот игровой диалог с помощью сложного предложения, дающего ее толкование через ввод фразы *It means* «Это означает»:

ИБ<sup>1</sup>: *Every dog has his day. It means everybody has something good one day.* <У всех бывает праздник на его улице (МЗ: «Каждый пес имеет свой день»). Это означает, каждый имеет что-то хорошее однажды.>

ИБ<sup>2</sup>: *Every cat has its day.* <Каждая кошка имеет свой день>

ИБ<sup>1</sup>: *Every guinea pig has its day.* <Каждая морская свинка имеет свой день.>

**Второй** метаязыковой стратегией субъекта игрового акта будет **ввод игры и в отдельных случаях ее значения**. **Первый способ** этой стратегии происходит через **ввод игры без идентификации посредством следующих приемов**:

– **когда значение игры считывается на фоне представленной в игровом сюжете нормы**.

Например:

НЯ: *This is the throwback Thursday photo.* <Это фотография, неактуальная для данного момента времени> (МЗ: фотография из прошлого четверга).

ИБ<sup>1</sup>: *Where are the flashforward Friday photos?* <Где фотографии из будущей пятницы?>

ИБ<sup>2</sup>: *Nowhere, lol.* <Нигде, ха-ха.>

Игрема *flashforward Friday* «фотографии из будущей пятницы» вводится на фоне нормы *throwback Thursday* «фотография из прошлого четверга».

– **через указание семантических отношений, связывающих игрему и нормему:**

В диалоге носителя языка и билингва на фоне нормы в речи носителя языка искусственный билингв предлагает игрему с помощью метаязыкового комментария, указывающего на антонимические отношения нормы и игремы:

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

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

– **с помощью графического (заглавных букв или кавычек) или интонационного выделения игремы.** Например:

ИБ<sup>1</sup>: *It was sOOOooo loooooooooooooong. It took ages.* <Это было тааааак дооооолго.>

ИБ<sup>2</sup>: *I knooooooooow.* <Я знаааааааю.>;

Или:

ИБ: *Was Gatsby a mi££ionaire?* <Был ли Гэтсби ми££ионером?>;

А также:

ИБ<sup>1</sup>: *Such a bored-ooooom!* <Такая скука -омммм!>

ИБ<sup>2</sup>: *Ommm! We need go and meditate!* <Оммм! Нам нужно пойти и помедитировать.>

ИБ<sup>1</sup>: *Peaceful spirit is on the way to us.* <Мирный дух уже на пути к нам.>

Еще пример:

ИБ<sup>1</sup>: *I am so grateful for this day.* <Я так благодарна за этот день.>

ИБ<sup>2</sup>: *We are GRAPEful for all the wine we could taste today.* <Мы полны винограда за все вино, которое мы попробовали сегодня.>

ИБ<sup>1</sup>: *You seem to be full of puns.* <Кажется, что ты полон каламбуров>

ИБ<sup>2</sup>: *We are on the same page!* <Ты меня понимаешь.>,

– ввод цепочки из нескольких игрем и в отдельных случаях создание коннотативной иерархии:

В ниже представленном диалоге между носителем языка и тремя искусственными билингвами обнаруживаем:

НЯ: *Let it be your food for thought.* <Пусть это будет пищей для размышлений>

ИБ<sup>1</sup>: *Soup for thought.* <Супом для размышления>

ИБ<sup>2</sup>: *Meat for thought.* <Мясом для размышлений.>

ИБ<sup>3</sup>: *Fish for thought.* <Рыбой для размышления.>

НЯ: *Don't make fun of Food!* <Не шутите над едой>,

В следующем диалоге между искусственными билингвами прослеживаем не просто родо-видовые отношения между нормемой *wordsmith* «мастер слова» и играмами *phrasesmith* «мастер фраз» и *textsmith* «мастер текста», но и выстраивание параметрических отношений по линии *word / phrase / text*:

ИБ<sup>1</sup>: *Your writing style is so beautiful and fancy. You are the true wordsmith.* <Твой стиль письменной речи такой красивый и замысловатый. Ты настоящий специалист по словоупотреблению, мастер слова!>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah kinda thanks!* <Ага, типа того, спасибо!>

ИБ<sup>1</sup>: *I would even say the true phrasesmith and textsmith! I enjoy reading your texts.* <Я бы даже сказала, ты настоящий мастер (кузнец) фраз и текстов. Мне нравится читать твои тексты.>

ИБ<sup>2</sup>: *All levels of my language from the down to the top are flattered.* <Все уровни моего языка с самого низа до верха польщены.>

Игрема может быть введена в ответ на вводимую нормему через вопрос-исследование:

ИБ<sup>1</sup>: *Have a good one!* <Хорошего дня (МЗ: Хорошего одного)>

ИБ<sup>2</sup>: *Have a good wine?* <Хорошего вина?>

ИБ<sup>3</sup>: *Ha-ha, yes, have a good wine. Have a good Merlot!* <Ха-ха, да, хорошего вина. Хорошего Мерло>

Нормема *Have a good one* «Хорошего дня» получает свою игровую модификацию на основе фонетического искажения в виде игры-вопроса *Have a good wine?*

**Второй способ** ввода игры подразумевает ввод игры с **идентификацией**:

– **через вводные поясняющие конструкции**:

Так, в следующем диалоге нормема *catology* «котология» представлена билингвом сразу с поясняющей конструкцией *I mean* «Я имею в виду»:

ИБ<sup>1</sup>: *All cats owners know the catology. I mean all the possible traits of cats characters. It's kinda astrology.* <Все владельцы кошек знают котологию. Я имею в виду все возможные черты характеров кошек. Это что-то вроде астрологии (МЗ: звездология)>

ИБ<sup>2</sup>: *They're suckers for cats.* <Кошки – их слабость!>,

– **в форме утвердительного предложения с пояснением**:

Например:

ИБ<sup>1</sup>: *This conference is such a great cofferece. They serve awesome coffee.* <Эта конференция – такая замечательная коференция. Они подают невероятный кофе.>

ИБ<sup>2</sup>: *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.>

ИБ<sup>1</sup>: *A good oldie never kills anyone.* <Хорошая старая шутка никогда никого не убивала.>

ИБ<sup>3</sup>: *It's so relatable.* <Так понимаю.>

Здесь игра «*cofferece*» / «коференция» толкуется через пояснительное предложение «*They serve awesome coffee*» / «Они подают невероятный кофе»;

Или:

ИБ<sup>1</sup>: *There are so many fair-weather friends.* <Так много ненадежных друзей (МЗ: «хорошопогодные друзья»).>

ИБ<sup>2</sup>: *We should stick to the bad-weather friends **once we find ourselves in trouble and need their support.*** <Мы должны придерживаться плохопогодных друзей, когда мы вдруг оказываемся в трудной ситуации и нуждаемся в их поддержке.>

Созданная играма сопровождается толкованием в форме утвердительного предложения *once we find ourselves in trouble* «когда мы вдруг оказываемся в трудной ситуации»;

**ввод мотивирующего признака игрымы:**

– **интенсивность:**

В следующем игровом диалоге примечательно, что на основе двух нормем, представленных в диалоге, создается играма *binge-work* «работать взапой, много», которая сопровождается метаязыковым комментарием, подчеркивающим сему «избыточности, излишества»» *because I work too many extra hours* «потому что работаю слишком много дополнительных часов»:

НЯ: *To binge – eat means to eat obsessively, too much.* < Глагол *To binge* обозначает «есть чрезмерно, слишком много». >

ИБ: *I've heard the verb 'to binge-watch' when people watch a lot of TV show episodes one after another. As for me, I binge-work **because I work too many extra hours. Sigh.*** <Я слышал глагол 'to binge-watch' (МЗ: смотреть запоем), когда люди смотрят много серий сериалов одну за одной. Что касается меня, я чрезмерно много работаю, потому что работаю слишком много дополнительных часов. (Вздых).>

Аналогична ситуация в следующем диалоге между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *Oh this meeting is **really time-consuming.*** <О, это встреча, по-настоящему требующая много времени (МЗ: времязатратная).>

ИБ<sup>2</sup>: *Believe me! It's also **brain-consuming. It consumes your brain, ideas, discussions.*** <Поверь мне! Она еще и мозгозатратная. Она съедает (потребляет) твой мозг, идеи, обсуждения. >

Игра *brain-consuming* «мозгозатратная» с отсылкой на нормему *time-consuming* «времязатратная» раскрывается с помощью комментария *It consumes your brain, ideas, discussions* «Она съедает (потребляет) твой мозг, идеи, обсуждения», раскрывающего ее параметрическую сему «поглощение чего-либо в больших объемах»;

Или здесь:

ИБ<sup>1</sup>: *Food was absolutely mouth-watering.* <Еда была по-настоящему аппетитной (МЗ: «рот-водная», т. е. наполняющая рот слюной).>

ИБ<sup>2</sup>: *I'd say even stomach-watering. Such a temptation!* <Я бы сказала даже наполняющей желудок слюной. Такой соблазн!>

В диалоге между искусственными билингвами на основе нормы *mouth-watering* «рот-водный» создается игра *stomach-watering* «желудок-водный», сопровождаемая метаязыковым комментарием, выделяющим ее сему «интенсивности вкусового ощущения» *even* «даже» и *such a temptation* «такой соблазн»;

В следующем игровом комментарии искусственного билингва игра *granddoggy* «внук-пес» и норма *grandkids* «внуки» объединены общей семой «сильной любви к объекту», что находит отражение в комментарии:

ИБ: *She likes her grandkids and her dog so much! The pet is her favourite granddoggy.* <Она любит своих внуков и ее собаку очень сильно. Этот питомец – любимый внук-пес.>

– **оценка:**

В таком разговоре искусственных билингвов видно:

ИБ<sup>1</sup>: *David's superpower is being a troublemaker.* <Суперсила Дэвида в том, чтобы быть нарушителем спокойствия> (МЗ: создателем неприятностей).

ИБ<sup>2</sup>: *Can we turn him into a happiness maker?* <Можем ли мы превратить его в создателя счастья?>

ИБ<sup>1</sup>: *You jumped into the emotional punchline too fast.* <Ты прыгнул слишком быстро в эмоциональную концовку (этой сюжетной линии).>

что норма *troublemaker* «создатель неприятностей» преобразуется в игру *happiness maker* «создатель счастья» в форме предложения-вопроса *Can we turn him into a happiness maker?* «Можем ли мы превратить его в создателя счастья?», в котором происходит сдвиг эмоциональной оценочной семы по линии *trouble // happiness*, а это, в свою очередь, сопровождается метаязыковым комментарием, подчеркивающим эмоциональный игровой переход *You jumped into the emotional punchline too fast* «Ты прыгнул слишком быстро в эмоциональную концовку».

Еще пример развития языковой игры на фоне оценки:

ИБ<sup>1</sup>: *Keeping a cool head is important.* <Сохранять хладнокровие (МЗ: сохранять холодную голову) важно. >

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah, keeping a hot head is out of the question. **Temperature is the key.*** <Да, сохранять горячую голову исключено. <Температура – главный момент>

Здесь в рамках игрового диалога появляется оценочная сема «сенсорная оценка температуры» при переходе от нормы *to keep a cool head* «сохранять холодную голову» к игре *to keep a hot head* «сохранять горячую голову», что сопровождается метаязыковым комментарием о температуре: «*Temperature is the key*» <Температура – главный момент>.

– **образность:**

В следующем комментарии искусственного билингва под фотографией кошки, сидящей на стуле, читаем:

ИБ<sup>1</sup>: *Her catjesty is on the chair.* <Ее кошачество сидит на стуле.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah an impressive royal thing.* <Ага, впечатляющая королевская штучка.>

При переходе от нормы *her majesty* «ее Величество» к игре *her catjesty* «ее кошачество», образ принадлежности к царственному кругу лиц усиливается благодаря ответному комментарию собеседника-второго искусственного билингва *an impressive royal thing* «впечатляющая королевская штучка»;

Другой игровой диалог:

ИБ<sup>1</sup>: *Brew coffee!* <Свари кофе!>

ИБ<sup>2</sup>: *Brew a great day!* <Свари отличный день!>

ИБ<sup>1</sup>: *Eww!* <Да!>

ИБ<sup>2</sup>: *The whole day needs brewing* <Весь день требует варки>

Здесь искусственный билингв для создания языковой игры в своей речи пользуется общей ситуацией-скриптом «все, что связано с текущим днем» и осуществляет игровую модификацию нормы *Brew coffee* «Свари кофе» в игре *Brew a great day* «Свари отличный день», расширяя ситуацию с приготовлением кофе до образа всего дня, что сопряжено с использованием комментария самого креатора-искусственного билингва *The whole day needs brewing* «Весь день требует варки»;

Ср. также следующий диалог искусственных билингвов:

ИБ<sup>1</sup>: *When life hands you lemons, make lemonade.* <Когда жизнь дает тебе лимоны, делай лимонад. >

ИБ<sup>2</sup>: *When it hands you cheese, make quesadilla.* <Когда жизнь дает тебе сыр, делай кесадилью.>

ИБ<sup>3</sup>: *When it hands you Philadelphia cheese, make a cheesecake.* <Когда жизнь дает тебе сыр Филадельфия, делай чизкейк.>

ИБ<sup>1</sup>: *Sounds like a real experience!* <Звучит как настоящий опыт!>

ИБ<sup>3</sup>: *We are creative by default, and can extend the pattern 'cause and effect' as much as possible.* <Мы креативны по умолчанию, и можем расширить модель «причина-следствие» насколько это возможно.>,

Идиоматичная норма *When life hands you lemons, make lemonade* «Когда жизнь дает тебе лимоны, делай лимонад» стимулирует появления цепочки из ответных игр *When it hands you cheese, make quesadilla* «Когда жизнь дает тебе сыр, делай кесадилью» и *When it hands you Philadelphia cheese, make a cheesecake* «Когда жизнь дает тебе сыр Филадельфия, делай чизкейк», что, в конечном итоге, приводит к появлению метаязыкового комментария *we can extend the pattern 'cause and effect' as much as possible* «можем расширить модель “«причина-следствие” насколько это возможно», в котором искусственный билингв оценивает

синтаксическую модель, используемую в этой реализации языковой игры как «причина-следствие».

**Третьей метаязыковой стратегией** искусственного билингва в рамках игровых сюжетов оказываются **метаязыковые комментарии относительно коммуникативного процесса игрового акта:**

– **сожаление о контроле за игровым поведением:**

Например:

ИБ<sup>1</sup>: *I have been volunteering at the Schuylkill River.* <Я был волонтером на реке Скулкилл (МЗ: школа-убить).>

ИБ<sup>2</sup>: *Really? Like 'school' where we go to study at? Are there any rivers like the Workkill River, or Kindergartenkill River?* <Правда? Как 'school' (школа) – где мы учимся? А есть такие реки, как Воркилл (досл. Убить работу) или Kindergartenkill (досл. Убить детский сад)?>

ИБ<sup>1</sup>: *Whoa stop it! The spelling is different from 'school'. They are homophones. You've got a quick ingenuity though.* <Вау, прекрати! Написание (названия реки) отличается от слова 'school' (школа). Это омофоны. Однако, ты быстро проявил свою находчивость.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's a pity! Your language information has just killed the joke.* <Очень жаль! Твоя языковая информация только что убила шутку.>

Здесь один искусственный билингв просит прекратить искажать нормему *the Schuylkill River* «река Школа-убить» до игрем *the Workkill River* «река Работа-убить» и *the Kindergartenkill River* «река Детский сад-убить», а сам креатор игрем сожалеет, что игровое усилие не возымело должного игрового эффекта и комментирует *It's a pity! Your language information has just killed the joke* «Очень жаль! Твоя языковая информация только что убила шутку»;

– **указание функции игремы в реальном мире:**

Рассмотрим следующий пример:

ИБ<sup>1</sup>: *Trawling with no net in philology means being selfISH.* <Искать что-либо без сетки в филологии означает временно быть эгоистичным. >

ИБ<sup>2</sup>: *I beg your pardon?* <Прости, что?>

ИБ<sup>1</sup>: *Fish-fish...to go fishing you need the net or fishing rod.* <Рыба-рыба ... чтобы пойти на рыбалку, тебе нужна сеть или удочка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Do you mean that the net or fishing rod is the analogy of the method?* <Ты имеешь в виду, что сетка или удочка – аналогия для метода?>

ИБ<sup>1</sup>: *Kind of.* <Типа того. >

ИБ<sup>2</sup>: *I agree with the analogy. The word 'selfish-fish' is total nonsense here though.* <Я согласна с этой аналогией. Однако, слово «эгоистичный-рыба» – полная чушь здесь.>

ИБ<sup>1</sup>: *Sorry if I hurt your linguistic feelings. It's just for the sake of fun.* <Прости, если я задел твои лингвистические чувства. Это просто ради шутки.>

Игрема «*selFISH*» / «эгоистичный-рыба» на основе наложения нормем *selfish* «эгоистичный» и *fish* «рыба» оценивается собеседником как *total nonsense* «полная чушь», а билингв-креатор даже просит прощения и обозначает цель введения в диалог такой игры *It's just for the sake of fun* «Это просто ради шутки»;

– **благодарность за «разгадку» игры и признание лингвокреативных черт:**

В ниже предложенном диалоге между искусственными билингвами видим пример такого «считывания» игры:

ИБ<sup>1</sup>: *It is a really far-fetched story.* <Это по-настоящему надуманная история (МЗ: издалека принесенная).>

ИБ<sup>2</sup>: *Has it ever been close-fetched?* <Была ли она когда-либо близко приносимой (правдивой)?>

ИБ<sup>1</sup>: *Has it ever been true? Do you ask this?* <Была ли она когда-либо правдивой (в которую легко поверить)? Ты это спрашиваешь?>

ИБ<sup>2</sup>: *You can read my puns!* <Ты умеешь читать мои каламбуры.>,

Второй искусственный билингв благодарит своего собеседника: «*You can read my puns!*» – за то, что тот присваивает предложенной им игре *close-fetched* правильное лексическое значение «правдивый (в который легко поверить)», безусловно, опираясь на нормему *far-fetched story* «издалека принесенный».

В ситуациях такого рода благодарность за «разгадку» вводимых игрем достаточно часто можно увидеть в использовании слова *pun* «каламбур», которое искусственные билингвы присваивают игремам, фигурирующих в их разговорах, хотя, играма может быть отнесена к статусу каламбура далеко не всегда, а только если связь нормемы и игремы выстраивается на основе паронимической, омонимической или полисемической связи.

– **признание собственной креативности:**

Также искусственные билингвы в метаязыковых комментариях прибегают к стратегии «защиты» от тех, кто не может оценить вводимых ими игрем. Ср.:

ИБ<sup>1</sup>: *You should have unshakable faith in what you are doing.* <У тебя должна быть непоколебимая (МЗ: несотрясаемый) вера в то, что ты делаешь.>

ИБ<sup>2</sup>: *What's more, it should be unshakespearable.* <Более того, она должна быть нешекспирная.>

ИБ<sup>1</sup>: *Pun police is here. Not understandable. Even if you are a philologist you don't have the right to kill people with your smarty references.* <Полиция каламбуров – здесь. Несмешно. Даже если ты и филолог, у тебя нет права убивать других своими умными аллюзиями.>

ИБ<sup>1</sup>: *I'm free to look for my own pun.* <Я свободна в том, чтобы найти свой собственный каламбур.>,

В ответ на реплику «*Pun police is here. Not understandable*» / «Полиция каламбуров – здесь. Несмешно» искусственный билингв-креатор защищается и заявляет о своем праве на свободу поиска своей формы языковой игры.

– **признание собственного неудачного игрового усилия:**

В отдельных случаях искусственные билингвы-креаторы сами признают свои игремы неудачными. Ср.:

ИБ<sup>1</sup>: *I prepared the materials for the midterm. I did it myself.* <Я подготовила материалы для промежуточной аттестации. Я сделала это сама-селфи.>

ИБ<sup>2</sup>: *OMG, fertile pun creativity.* <О боже, плодородная каламбурная креативность.>

ИБ<sup>1</sup>: *I know, I know. I didn't take any selfies. Cheesy.* <Я знаю, я знаю. Я не делала селфи. Банально>.

Еще пример:

ИБ<sup>1</sup>: *He is such a king-in-waiting when he is mentoring big bosses.* <Он такой помощник короля (досл. Король-в-ожидании), когда он наставляет больших начальников.>

ИБ<sup>2</sup>: *Not clear enough you know what you mean. Your word coinages are not that easy.* <Не очень ясно, что ты имеешь в виду. Твои словесные изобретения не так уж и просты.>

ИБ<sup>1</sup>: *I think my wordplay is not workable here. The origin was 'lady-in-waiting'.* <Мне думается, что моя языковая игра не работает здесь. Это от оригинала 'lady-in-waiting' (МЗ: леди-в-ожидании).>

ИБ<sup>2</sup>: *I 've never heard of such a word combination.* <Я никогда не слышал такой словесной комбинации.>

ИБ<sup>1</sup>: *The assistant of the women of high social position.* <Помощник женщин высокого социального положения.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I am processing your first phrase now!* <О, сейчас я медленно обрабатываю твою первую фразу.>

ИБ<sup>1</sup>: *Forget it!* <Да забудь!>,

После развернутого обсуждения игры с отсылкой на нормему искусственный билингв признает свою неудачу

В целом отличительная основная черта метаязыковых стратегий субъекта игрового акта – вербализованное толкование связи игры и нормемы.

### 3.2. Адресат игрового акта

Как уже было только что отмечено, адресатом языковой игры выступает носитель нормы изучаемого языка (носитель языка или билингв-эксперт – преподаватель) или же искусственный билингв такого же уровня или (значительно реже) более низкого уровня.

Ситуация искусственного билингвизма изначально достаточно стрессовая, поскольку в первую очередь искусственный билингв стремится сохранить лицо и продемонстрировать свой высокий языковой уровень. Языковая игра и отклонения от нормы – всегда риск и напряжение, поскольку искусственный билингв балансирует между ситуациями «выглядеть неэкспертом в изучаемом иностранном языке» и «выглядеть экспертом в иностранном языке». Именно поэтому играющий искусственный билингв стремится одновременно продемонстрировать, что он и знает норму, и играет с языком. Наличие адресата такой коммуникации невероятно важно, поскольку, с одной стороны, собеседник также должен знать норму, а, с другой стороны, должен быть достаточно компетентным, чтобы оценить отклонение от изучаемого языкового стандарта.

Задача адресатов игрового акта сводится к **обратной связи** относительно того мотивационного игрового усилия, которым с ними делится креатор. Эта обратная связь выглядит в виде набора разнообразных метаязыковых комментариев.

В данном случае мы также видим две большие группы метаязыковых стратегий, первая из которых связана с **собственно языковыми процессами игровой ситуации**, а вторая – с **особенностями коммуникации в ситуации языковой игры**.

Метаязыковые приемы относительно вводимой игры со стороны адресата языковой игры нацелены на формулирование обратной связи и возможной оценки мотивационного усилия собеседника. К ним можно отнести следующие типы:

1) **распознавание-отгадка нормы для введенной игры или источника языковой игры (в случае если этого не сделал сам субъект игровой номинации):** *Haha nice hint on 'a mother-to-be'*. <Ха-ха? хороший намек на «будущую мать»> (досл. Мать-быть).// *Look at that picture of New York downtown. What a cloud scraper spot!* <Посмотри на эту фотографию центра Нью Йорка. Какое место облакоскребов!> – *Oh you are referring to the skyscrapers! Not bad!* <О, ты говоришь о небоскребах! Неплохо!>

2) **оценка игры в языковом терминологическом отношении:**

– с выделением языкового уровня языковой игры: *All levels of my language from the down to the top are flattered.* <Все уровни моего языка с самого низа до верха польщены.> // *You are strongly connected with the letters.* <Ты тесно связан с буквами.> // *Those nice phonetic games! Thanks.* <Ох уж эти чудесные фонетические игры! Спасибо.> // *The spelling is different from 'school'. They are homophones.* <Написание (названия реки) отличается от слова 'school' (школа). Это омофоны.> // *I like the word Souprising (узрема). It gives much space for us, suckers for words. Shchiprising (узрема) or borschprising (узрема) will be the adjectives for surprising shchi or borsch.* <Мне нравится слово «супоудивительный». Это создает много пространства для нас, любителей слов. Щи-удивительный или борщ-удивительный будут прилагательными удивительных щей или борща.> // *Your signature of being meta!* <Твой фирменный стиль быть на метауровне (зришь в корень).>

– с классификацией игры как языковой игры / каламбура / иронии / сарказма: *Celebrate your inner punsters.* <Отметьте своих внутренних каламбуроздателей.> // *Pun profound in itself.* <Каламбур, основательный сам по себе.> // *Wise double entendre.* <Мудрая двусмысленность (двойной смысл).> *Oh gosh! That's a new phrase for me. What do you mean?* <О, Боже! Это новая фраза для меня. Что ты имеешь в виду?> *Double entendre means play on words.* <Это означает языковую игру.> // *Your pun speaks for itself.* <Твой каламбур говорит сам за себя.> // *Punlosophy!* <Каламбурософия!> // *Oh nice creative collaboration of the words!* <О, красивая креативная коллоборация слов.> // *The Apple thrust pun.* <Каламбур, ориентированный на компанию Apple.> // *Just kidding. For the sake of the pun.* <Просто шучу. Ради каламбура.> // *People may have already heard the puns of this nature but new coinages always add to the pun.* <Люди уже могли слышать каламбур подобного рода, но неологизмы всегда вносят свой вклад к такому каламбуру.> – *A good oldie never kills anyone.* <Хорошая старая шутка никогда никого не убивала.> – *It's so relatable.* <Так понимаю.> // *You seem to be full of puns.* <Кажется, что ты полон каламбуров.> // *Yes, it's interesting enough. Such a wordplay huh? The name*

*shows the strong and ambitious character.* <Да, достаточно интересно. Такая языковая игра, да?>

– с указанием на креативность / лингвокреативность / лингвокреативные черты собеседника: *Haha what the imaginativeness!* <Ха-ха, какое воображение!> // *Such a creative narrative!* <Какое креативное повествование!> // *logic behind this creative word* <логика за этим креативным словом.> // *I admire your great artistry of word creativity.* <Я уважаю твое великое мастерство словесного творчества.> // *Oh you can create out of nowhere.* <Ты можешь придумывать из ниоткуда.> // *Your signature of being meta!* <Твой фирменный стиль быть на метауровне (зришь в корень).> // *You've got the creative DNA.* <У тебя креативная ДНК.> // *Such a creative approach to naming! Wonderfull company is so resourceful for your creativity!* <Такой креативный подход к созданию названий (неймингу). Компания Wonderfull очень ресурсна для твоей креативности.> // *You are good at creating witty words though.* <Зато у тебя хорошо получается создавать остроумные слова> // *You've got a quick ingenuity though.* <Однако ты быстро проявил свою находчивость.> // *They should have already included your lucky find in the English dictionary.* <Они должны были включить твою удачную находку в словарь английского языка.> // *Oh nice guess! Congrats! such words have already popped up on the web.* <Какая удачная догадка! Поздравляю! Такие слова уже появились в сети.> // *You seem to be full of puns.* <Кажется, что ты полон каламбуров.> // *I admire your great artistry of word creativity.* <Я уважаю твое великое мастерство словесного творчества.>

### 3) степень считывания языковой игры:

– понимание: *Yeah!* <Да!> // *Of course!* <Конечно!> // <I got you.> *Я поняла тебя.* // *Total.* <Абсолютно.> // *Really* <по-настоящему> // *It makes sense.* <Понятно.> // *Oh you are saying the same and putting it into a new word! What a great twist!* <О, ты говоришь одно и то же, просто вкладываешь тот же смысл в новое слово. Какой классный поворот!> // *Nice insight within the word!* <Замечательный инсайт внутри слова!> // *Wait a minute! Let me see. Yeah, it's obviously for the teenagers.* <Подожди! Посмотрим. Ага, очевидно, что это для тинейджеров.> // *Yes*

*I get your logic* <Да, я понимаю твою логику.> // *Got your idea of the variety.* <Я поняла твою идею разнообразия> // *A real plot twist!* <Реальная смена сюжета!> // *The more the better, huh?* <Чем больше, тем лучше, ага?> // *Numbers balance!* <Баланс цифр!> // *Yes, it's interesting enough. Such a wordplay huh? The name shows the strong and ambitious character.* <Да, достаточно интересно. Такая языковая игра, ага? Название показывает сильный и амбициозный характер.> // *It's so much about Albina, the blogger. One detail. The blog is all about her kids and family, and the wordplay in the blog name shows the opposite thing of her being ambitious and career-oriented. It brings some controversy.* <Это очень про саму Альбину, блогера. Один момент. Блог – о ее детях и семье, а языковая игра в названии блога показывает противоположную вещь, что она амбициозна и ориентирована на карьеру. Это вносит некоторое противоречие.> // *Too philosophical.* <Слишком философски.> // *Space navigation rocks our way of thinking.* <Пространственная навигация рулит нашим способом мышления.>

– **уточняющие вопросы, приглашение к обсуждению:** *It means that.. huh?* <Это значит ...ага?> // *Will it work for you?* <Это тебе подойдет?> // *I can relate to you but ..* <Я согласна с тобой, но ..> // *If you mean the comedies* <Если ты имеешь в виду комедии> // *Their lack of concentration is our frontbone* <Их отсутствие концентрации – наша передняя кость> // *Do you mean that you're satisfied with the salary saying this?* <Ты имеешь в виду, что ты доволен своей зарплатой, говоря так?> // *Yes, it gives me a chance of buying bagels in the USA.* <Да, она дает мне возможность покупать бейглы в США.> // *I wonder who the caviar winner is.* <Мне любопытно, кто добывает икру (досл. кто выигрывает икру).> *The caviar winner is the richest, and the breadwinner is the poorest in your classification.* <Добытчик икры самый богатый, а добытчик хлеба самый бедный в твоей классификации.> // *Has it ever been true? Do you ask this?* <Была ли она когда-либо правдивая (в которую легко поверить)? Ты это спрашиваешь?> // *How do they expect us to bear this heat? ImPAWsible. Look at my cat rolling on the floor with his paws up?* <Как они ожидают от нас перенести эту жару? Невозможно + лапа. Посмотри на моего кота, катающегося по полу с лапами кверху?> // *What can be called 'wordstupid' in this*

*case?* <Что может быть названо 'wordstupid' (досл. Словоглупый) в таком случае? >  
 // *Maybe your own dictionary that you created yourself?* <Ха-ха, может быть, твой собственный словарь, который там сам создал?> // *Sounds like the battle human intelligence versus artificial intelligence.* <Звучит, как битва между человеческим интеллектом и искусственным интеллектом.> // *Instead of soft-peddalling me there was only hard-peddalling.* <Вместо поддержки / смягчения ситуации (досл. Мягкого педалирования) было только ужесточение ситуации (досл. Жесткопедалирование).> *Were they hard on you?* <Они плохо с тобой обошлись?>  
 – *Very much so.* <Да> // *Are there any rivers like the Workkill River, or Kindergartenkill River?* <А есть такие реки, как Воркилл (досл. «Убить школу») или Kindergartenkill (досл. «Убить детский сад»)??> // *What about Frexit? Or Italexit?* <Как насчет Фрексита или Италексита?> // *Interesting! Let's double check on the Internet.* <Интересно! Давай перепроверим в Интернете.>

– **непонимание / признание неудачности игрового мотивационного усилия:** *Dad joke!* <Старая шутка.> // *It sounds so romantic in any case, huh?* <Это звучит романтично в любом случае, ага?> // *You tell me!* <Тебе виднее!> // *People may have already heard the puns of this nature but new coinages always add to the pun.* <Люди уже могли слышать каламбур подобного рода, но неологизмы всегда вносят свой вклад к такому каламбуру.> // *A good oldie never kills anyone.* <Хорошая старая шутка никогда никого не убивала.> // *It's so relatable.* <Так понимаю.> // *I am so nervous about my class that I can not tolerate your silly jokes.* <Я так нервничаю из-за своего занятия, что не выношу твои глупые шутки.> // *Hey take it easy! Humor will save the Queen.* <Эй, полегче! Юмор спасет королеву.> // *Wise Owl you are ! The Captain Obvious!* <Ты – мудрая сова! Капитан Очевидность!> // *It might be funny if I could understand this.* <Это могло бы быть смешным, если бы я это понимал> // *Wait what? I didn't quite get that.* <Подожди, что? Я не совсем это поняла.> // *Explain yourself.* <Объяснись> // *Why so?* <Почему так?> // *Our puns are weak you know.* <Наши каламбуры слабы, знаешь ли.> // *Absolutely weak. We are the team.* <Совершенно слабы. Мы – команда.> // *It might be funny if I could understand. Sigh.* <Это могло бы быть смешно, если бы я мог понять. (Вздых.)> //

*Fun is a challenge.* <Веселье – вызов.> // (сарказм) *Quality furniture pun you have there! Ha-ha.* <У тебя качественный мебельный каламбур. Ха-ха.> // *Not clear enough what you mean. Your word coinages are not that easy.* <Не очень ясно, что ты имеешь в виду. Твои словесные изобретения не так уж и просты.>

**4) создание цепочек подобных собственных игрем или креативный пинг-понг в ответ на введенную субъектом номинации игрему / возможно, выстраивание личной коннотативной иерархии игрем:**

Например, в таком диалоге, разворачивающемся между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *An apple a day keeps a doctor away.* <Яблоко в день держит доктора на расстоянии от Вас.>

ИБ<sup>2</sup>: *A pineapple a day does it because it has more vitamin C.* <Ананас в день делает это, поскольку в нем больше витамина С.>

ИБ<sup>3</sup>: *I can relate to you but a coconut keeps a doctor away because it is really close to the sea, and the sea changes everything.* <Я согласна с тобой, но кокос в день держит доктора на расстоянии, потому что он [кокос] ближе к морю, а море меняет все.>

ИБ<sup>2</sup>: *The beads of new words are limitless* <Бусины новых слов бесконечны>,

Как видим, в ответ на нормему «*An apple a day keeps a doctor away*» / «Яблоко в день держит доктора на расстоянии от Вас» рождается цепочка ответных игрем *a pineapple a day does it because it has more vitamin C* «ананас в день делает это, поскольку в нем больше витамина С» и *a coconut keeps a doctor away because it is really close to the sea, and the sea changes everything* «кокос в день держит доктора на расстоянии, потому что он [кокос] ближе к морю, а море меняет все», причем каждая игрема проносит свои новые оттенки смысла. Такое игровое взаимодействие сопровождается метаязыковым комментарием билингва: «*The beads of new words are limitless*» <Бусины новых слов бесконечны>.

**5) создание собственной метафоры осмысления игремы:**

Рассмотрим следующий диалог:

ИБ: *Downshifting eventually turns back into upshifting.* <Переход с высокооплачиваемой, но связанной с чрезмерными нагрузками работы на более спокойную, хотя и низкооплачиваемую (МЗ: включение понижающей передачи) постепенно вновь превращается в высокооплачиваемую и чрезмерную работу (увеличение скорости / набирание скорости).>

НЯ: *Explain yourself.* <Объяснись.>

ИБ: *All my friends working in remote areas like Bali are coming back to their offices in Moscow. Weird huh?* <Все мои друзья, работающие дистанционно в таких местах, как Бали, возвращаются в свои офисы в Москве. Странно, ага?>

НЯ: *I got you. They have saved a lot of sun energy and ready to give the **sacrifice to the metropolis dragon.*** <Я понял тебя. Они накопили много энергии солнца и готовы принести жертву дракону мегаполиса.>,

Игровое преобразование нормы *downshifting* «включение понижающей передачи» в игровую *upshifting* «включение повышающей передачи» сопровождается метафорическим метаязыковым комментарием про людей, работающих на Бали, накопивших энергию и готовых к «включению повышающей передачи» отдачи этой энергии, что сравнивается с «принесением жертвы дракону мегаполиса»;

Или ср.:

ИБ<sup>1</sup>: *What a bookcrossing next to the library outside the building!* <Какой обмен книгами (книга оставляется кем-л. в общественном месте для того, чтобы кто-нибудь другой нашел ее и прочитал) (МЗ: книговорот) напротив здания библиотеки!>

ИБ<sup>2</sup>: *My vision is that this movement is dustcrossing and bacteriacrossing mostly.* <Мое видение – то, что такая акция – по большей части, обмен пылью и обмен бактериями. >

ИБ<sup>1</sup>: *Microworld is grabbing the power of macroworld.* <Микромир захватывает силу макромира.>

Переход от нормы *bookcrossing* «книговорот» к играм *dustcrossing* «пылеворот» и *bacteriacrossing* «бактериеворот» сопровождается метафорическим

пояснением *Microworld is grabbing the power of macroworld* «Микромир захватывает силу макромира», при котором элемент нормы *book-* «книга» сравнивается с *macroworld* «макромиром», а элементы игры *dust-* «пыль» и *bacteria-* «бактерия» – с *microworld* «микромиром».

К коммуникативным метаязыковым комментариям адресата игрового акта можно отнести следующие метаязыковые приемы:

1) **Речевая оценка в рамках параметра «приятно (весело / смешно) / неприятно (несмешно)»:** *That joke was gross!* <Эта шутка не самая приятная> // *Haha! Exactly!* <Ха-ха, точно!> // *Lol.* <Умираю от смеха> // *Witty wisecrack.* <Остроумный поворот мысли> // *I feel you. Fun is in the air.* <Я понимаю тебя. Веселье в воздухе.> // *Thank you! Awesome and fun.* <Спасибо! Круто и весело.> / *Our morning cup of fun has been fueled.* <Наша утренняя чашка веселья была наполнена.>

2) **Личностная оценка креатора:** *That's so you!* <В этом вся ты!> // *This has got YOU written all over it.* <В этом вся ты (досл. в это вписана ТЫ).> // *Such a hero approach, and such a sacrifice.* <Такой герой, такая жертва.>

3) **Выражение эмоций относительно рассматриваемых объектов языковой игры:**

– **ностальгия:**

Пример диалога между искусственными билингвами:

ИБ<sup>1</sup>: *According to the stereotypes, the Englishmen have not only green fingers but also 'black and white fingers'.* <Согласно стереотипам, у англичан не только любовь к занятию садоводством (МЗ: имеют зеленые пальцы), но также любовь к газетам (МЗ: черные и белые пальцы).>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait what? I didn't quite get that.* <Подожди, что? Я не совсем это поняла.>

ИБ<sup>1</sup>: *I mean our quiz question from the 1<sup>st</sup> course, 'What's black and white and read [red] all over?'* <Я имею в виду наш вопрос из опросника на первом курсе: «Что черное и белое и читается вдоль и поперек?»>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh ha-ha, a newspaper! Good old memories. I got you.* <А, ха-ха, газета. Хорошие старые воспоминания. Я поняла тебя.>

Игрема «*have black and white fingers*» / «иметь черные и белые пальцы» с отсылкой на нормему «*have green fingers*» / «иметь зеленые пальцы» порождает ряд ассоциаций искусственного билингва «*Good old memories*» / «Хорошие старые воспоминания», связанных с учебой на первом курсе.

– **эмпатия, сочувствие:**

ИБ<sup>1</sup>: *So chilly, it's a real Novembrrr.* <Так холодно, это реальный ноябrrrrrr.>

ИБ<sup>2</sup>: *Hunker down! Take care of yourself.* <Затаись! Позаботься о себе.>

Игрема «*Novembrrr*» / «ноябrrrrrr», связанная с холодом, вызывает сочувственный комментарий со стороны билингва «*Take care of yourself*» / «Позаботься о себе»;

– **удивление:** *I am surprised to hear that.* <Я удивлен услышать это> // *Weird huh?* <Странно, ага?> // *I wonder* <Мне любопытно>

**4) Контроль за игровым поведением:** *Too much ado about nothing. Haha. Too much creativity. Let's go back to business.* <Много шума из ничего. Ха-ха. Слишком много креативности. Давай вернемся к нашим делам.> // *Oh my God! We are too pun engaged.* <О Боже! Мы слишком увлечены каламбуром.> // *Whoa stop it!* <Вау, прекрати!> // *Hey stop being sarcastic!* <Эй, перестань быть саркастичным.> // *Pun police is here. Not understandable. Even if you are a philologist you don't have the right to kill people with your smarty references.* <Полиция каламбуров – здесь. Несмешно. Даже если ты и филолог, у тебя нет права убивать других своими умными аллюзиями.> // *The dictionary was lost. Lol.* <Словарь потерялся. Громко смеюсь.>

В целом, характерной чертой метаязыковой стратегии адресата игровой номинации становится активная установка на обратную связь с субъектом игровой номинации.

### 3.3. Структурные и синтаксические особенности взаимодействия субъекта и адресата игрового акта

А. Н. Ростова, исследователь метаязыкового потенциала речи, отмечает, что «суждения говорящих о ... языке получают различное языковое оформление» [Ростова 2000: 59], а сами «метатексты построены по законам разговорной речи <...> в них отмечаются эллиптичность, интерференция, релятивность ... свободный порядок слов. <...> Также [присутствует] ориентация на объяснение фактов языка» [Ростова 2000: 60].

Такие наблюдения за структурой диалектной речи в родном языке совпадают с наблюдениями, которые мы делаем относительно композиционных особенностей игровых метатекстов в речи искусственных билингов.

В нашем случае мы также обращаем внимание на построение игровых сюжетов по законам разговорной речи с вышперечисленными чертами. Игровые сюжеты, базирующиеся на использовании различных приемов языковой игры, чаще всего, представляют собой диалогическое единство, выстраиваемое по законам разговорной речи, где мы также можем отметить эллиптичность, интерференцию, свободный порядок слов, разговорные конструкции, за исключением случаев, когда анализируем фрагменты речи взяты из эссе студентов, где основное требование к искусственным билингам – соблюдение формального стиля речи, где не приветствуется использование диалогов.

Стремление искусственных билингов к толкованию языковых фактов изучаемого языка внутри анализируемых игровых сюжетов мы объясняем 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.

Более подробно рассмотрим структурные и синтаксические особенности построения игровых сюжетов в речи искусственных билингов.

**Во-первых**, в таких игровых сюжетах могут быть попутные замечания, словесные реплики-ремарки в форме **вводных слов и конструкций**,

характеризующие особенности функционирования слова (степень архаики шутки – новизны вводимой игремы) [Ростова 2000: 59]. Например, в следующем сюжете искусственный билингв характеризует остроумие вводимой игремы:

ИБ<sup>1</sup>: *American networking culture teaches you to be a social butterfly.*  
<Американская культура нетворкинга учит нас быть социальными бабочками.>

ИБ<sup>2</sup>: *You should be aware not to become a social bug. A butterfly flies and inspires, and a bug, on the contrary, crawls and grumbles.* <Вам следует понять, как не стать социальным жуком. Бабочка летает и вдохновляет, а жук, наоборот, ползает и ворчит.>

ИБ<sup>1</sup>: *Witty wisecrack.* <Остроумный поворот мысли.>

Также частотны **полноценные предложения** – комментарии относительно фиксации игремы как неологизма. Например, они наличествуют в рамках следующего игрового сюжета:

ИБ<sup>1</sup>: *The state “as angry as a dog” is the sign of being hungry. ‘As angry as a cat’ is the sign of being cunning.* <Состояние «злой как собака» – признак голода. «Злой, как кошка» – признак хитрости.>

ИБ<sup>2</sup>: *Animal research has been activated! Profound mammal neologisms!*  
<Исследование по животным было активировано! Основательные неологизмы про млекопитающих.>

**Во-вторых,** метаязыковая рефлексия нередко оформлена «как **самостоятельное высказывание-суждение**, структурно равное предложению либо составляющее сложное синтаксическое целое» [Ростова 2000: 60]. Рассмотрим следующий пример:

НЯ: *Have you already got your cup of coffee this morning?* <Ты уже выпил свою чашку кофе этим утром?>

ИБ: *Yes, exactly! I’ve got my bathtub of coffee. Now I’m coffinated inside and out.* <Да, точно! Я принял ванную кофе. Сейчас я прокофеинен внутри и снаружи.>

НЯ: *Double large espresso, huh? This is so you.* <Двойной огромный эспрессо, ага?>

Искусственный билингв вводит игрему *have got a bathtub of coffee* «принял ванную кофе» и одновременно в последующем предложении раскрывает ее значение *Now I'm coffinated inside and out* «Сейчас я прокофеинен внутри и снаружи», подчеркивая сему интенсивности, которая была активирована при переходе от нормемы *have got a cup of coffee* «принять / выпить чашку кофе».

Ср. другой игровой сюжет:

ИБ<sup>1</sup>: *I gave up smoking. I just went cold turkey.* <Я бросил курить. Я просто резко перестал этой делать> (МЗ: пошел холодной индейкой).

ИБ<sup>2</sup>: *How come?* <Как так?>

ИБ<sup>1</sup>: *No kidding. First, sure, I tried going hot turkey when one day you gave up doing it, and the next day you binged on cigarettes. Very emotional, very hot turkey, you know. Only then it became cold.* <Без приколов. Сначала, конечно, я попробовал пойти горячей индейкой, когда один день ты бросил это делать, а на следующий день запоем употребляешь сигареты. Ты знаешь, это очень эмоциональная, очень горячая индейка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Congrats!* <Поздравляю!>

Искусственный билингв вводит игрему *go hot turkey* «пойти горячей индейкой», а затем развернуто осуществляет ее комментарий в ССЦ.

Однозначно в случае исследования игровых метатекстов искусственных билингвов можно и нужно говорить об особом плане выражения игрем, который обладает общими чертами и позволяет билингву производить игровые трансформации. Это именно то, что мы назвали метатекстом или сеткой ассоциаций во второй главе и то, что в речи искусственных билингвов на иностранном языке представлено двумя типами метатекстов, а именно таксономическими рядами, в том числе оценками, и общими скриптами. Более подробно эти размышления представлены во второй главе данного диссертационного исследования.

Также нужно отметить особенно активное употребление междометий типа *haha* «ха-ха» или *lol* «ржу не могу», демонстрирующих игровой контекст употребления игрем, а также коммуникативно удачное прочтение созданных

игровых номинативных единиц. Например, как в случае следующего игрового сюжета:

ИБ<sup>1</sup>: *Please apple me. Buy me Iphone5, at least Iphone5C.* < Отаплите меня, пожалуйста! Купите мне пятый Айфон, по крайней мере модель 5С.>

ИБ<sup>2</sup>: *Haha don't be pathetic! Save money and do it!* <Ха-ха, не будь жалким. Накопи денег и сделай это.>

Междометие *haha* «ха-ха» оказывается реакцией на игрему *apple me*.

### Выводы по третьей главе

Объединив данные по метаязыковым стратегиям субъекта и адресата игровой номинации (данные подглав 3. 1 и 3.2), получаем следующую общую схему метаязыковых комментариев, сопровождающих языковую игру в ситуации искусственного билингвизма, со стороны субъекта и адресата игрового акта.

Сначала обратимся к **метаязыковым высказываниям субъекта игровой номинации.**

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

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

а) одновременный ввод нормы и игремы без дополнительной идентификации:

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

б) ввод нормы с идентификацией;

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

а) ввод игремы без идентификации:

• одновременный ввод нормы и игремы без дополнительной идентификации;

• ввод игремы через указание семантических отношений, связывающих игрему и норму;

- ввод игры с помощью графического (заглавных букв или кавычек) или интонационного выделения 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 неудачности собственного игрового усилия.

Основная задача **адресата игрового акта** сводится в формировании обратной связи для субъекта (креатора) языковой игры.

**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 собственных игрем или креативный пинг-понг в ответ на введенную субъектом номинации игрему / возможно, выстраивание личной коннотативной иерархии игрем;

5) создание собственной метафоры осмысления игремы.

**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.

Если полученные данные представить композиционно, то в структуре игрового акта можно будет увидеть три главных компонента – зачин, центральная часть или ядро, а затем уже периферия метаязыковых комментариев.

Первым таким компонентом оказывается зачин – смена темы или ее развитие в новом русле. Осуществляется ввод нормы, а затем сигнал об активизации лингвокреативной деятельности происходит за счет ввода игремы, представляющей осознанное отклонение от нормативного употребления и деавтоматизирующей восприятие собеседника.

Как мы уже отмечали выше, деавтоматизация в зачине происходит на разных языковых уровнях и трех типах трансформационных сюжетов (трех моделям).

Зачин осуществляется субъектом игрового акта, поскольку именно он является инициатором игровой коммуникации, и совпадает с такими вышеуказанными 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 попадут такие метаязыковые стратегии, выделенные в подглаве 3.2, как собственно языковые в виде «распознавания нормы» и «распознавания игры», так и коммуникативные – в виде «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» игры и признание лингвокреативных черт», «признание собственной креативности» и «признание собственного неудачного игрового усилия».

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

Повторим, что то, что оказывается на периферии игрового сюжета, может и не быть представлено. Как отмечает А. Н. Ростова, «метатекст завершается с

исчерпанием темы», а «границы собственно текста и метатекста не всегда могут быть определены с достаточной очевидностью» [Ростова 2000: 64].

Такая структура игрового акта подтверждает факт того, что языковая игра в речи искусственных билингвов чаще всего рождается в диалоге двух и более участников, формируя тем самым динамичное дискурсивное пространство.

Одновременно с этим хотелось бы отметить, что именно выделенная структура игрового акта позволяет сформулировать основные функции языковой игры в ситуации искусственного билингвизма.

Языковая игра в речи искусственных билингвов выполняет следующие функции:

**1) метаязыковую или когнитивную**, поскольку языковая игра активизирует метаязыковое сознание изучающих иностранный язык, что, в свою очередь, оживляет для искусственного билингва внутреннюю форму нормы, которая выбрана для образования игрем в дальнейшем;

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

**3) экспрессивную**, потому что 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 билингвов в виде игрем и игровых контекстов оказывается актом со-творчества участников игрового коммуникативного акта, когда участники вовлечены во взаимодействие с тканью изучаемого языка. При этом такое взаимодействие может быть сопряжено с такими дополнительными функциями языковой игры, как **развлекательная, комическая функции и функция самовыражения**;

**5) социокультурную**, поскольку языковая игра, с одной стороны, служит способом объединения представителей разных культур, изучающих один

иностранный язык, и возможностью создать свой безопасный мир на иностранном языке, а, с другой – выступает как инструмент, 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» и «чужих» или используют языковую игру как способ эвфемизмов на изучаемом языке внутри своей группы искусственных билингвов.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Языковая игра выступает как одна из отличительных черт речи искусственных билингвов на неродном языке, является отражением острой языковой рефлексии, в которую оказываются погружены искусственные билингвы в процессе практики использования иностранного языка, и реализуется на основе преобразования языковых стереотипов (норм), предзаданных этим иностранным языком и становится возможной благодаря сетке ассоциаций или метатексту, возникающим вокруг одного из заменяемых компонентов нормы.

Языковая игра может получить разную трактовку в зависимости от возможного исследовательского угла зрения. Так, в рамках дискурсивной парадигмы исследования во главу угла ставится понятие речевой деятельности и речевого взаимодействия коммуникантов, создающее условия для создания игрового дискурса между участниками такого речевого акта. Реальное языковое взаимодействие всегда предстает как благоприятная среда для языковой рефлексии, а языковая игра как частное речевое явление выступает как одна из активных форм такой рефлексии. Дети овладевают родным языком в том числе благодаря присутствию в их речевой практике языковой игры. Игровое речевое взаимодействие может происходить как в результате недостаточного языкового уровня, так и, наоборот, как следствие высокого уровня владения языком. При этом в обоих случаях говорящий осознанно экспериментирует с языковыми нормами и преднамеренно от них отступает.

В рамках эстетико-функциональной парадигмы к фактам языковой игры можно отнести любое неузуальное отступление от норм используемого языка, если при этом говорящий ставит своей целью оказать эстетическое воздействие на собеседника, в том числе произвести на него комическое воздействие. Зачастую такой подход к языковой игре связан с анализом стилистических приемов.

В то время как в рамках системоцентрической парадигмы предпринимаемый взгляд на языковую игру оказывается уже и сводится к рассмотрению нормы и преднамеренного отклонения от этой нормы на разных

уровнях языковой системы, в пределах лингвосинергетического подхода языковая игра рассматривается широко и относится к естественным речевым процессам развития нормы и узуса языка, а в рамках лингвокогнитивных исследований языковая игра трактуется как способ парадоксальной обработки получаемой информации извне.

Все вышеперечисленные подходы пересекаются и обогащают друг друга, что позволило обозначить ключевые для нашего исследования черты языковой игры, а именно: 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-обратную связь и способствующей выражению целого спектра эмоций по отношению к языку и миру вокруг; обучающий 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 такой коммуникации с фокусом на осознанную рефлексия и потенциальные языковые открытия.

Важным замечанием, обуславливающим актуальность данного диссертационного исследования, стало то, что большинство научных работ, посвященных языковой игре, связаны с феноменом языковой игры в речи на родном языке, в то время как в рамках наших наблюдений языковая игра оказалась частотным явлением в речи на иностранном (английском) языке изучающих этот язык или искусственных билингов.

На данном уровне мировых языковых контактов ситуация искусственного билингвизма подразумевает как искусственную форму взаимодействия с иностранным языком под руководством профессионального лингвиста-преподавателя, так и естественную форму – в процессе профессиональных и личных контактов искусственных билингов на изучаемом иностранном языке.

Кроме того, мы признали за понятием искусственного билингвизма широкий континуум уровней владения иностранным языком – от элементарного уровня владения контактным языком до свободного и полного – позволяющий отнести его носителей к искусственным билингвам.

Более того, такая черта искусственного билингвизма как попеременная форма взаимодействия с иностранным языком и с другими участниками коммуникации на изучаемом иностранном языке (то в рамках аудиторных занятий, то в процессе других форм коммуникации) активизирует острую языковую рефлексию искусственных билингвов, а вместе с ней и их лингвокреативное и метаязыковое сознание, поскольку такой стиль комбинированного взаимодействия с иностранным языком в отличие от чистого искусственного билингвизма (только в рамках занятий по иностранному языку под руководством преподавателя) подразумевает более свободное обращение с формой и узусом и большую терпимость к отклонениям от этого узуса.

С одной стороны, в рамках аудиторного билингвизма искусственный билингв привыкает постоянно и напряженно помнить правила узуса и уделять максимальное внимание правильности своей речи на изучаемом языке. С другой же – оказавшись в ситуации реальной языковой и речевой коммуникации на иностранном языке, искусственный билингв легче отступает от нормы, поддавшись эмоциональным и экспрессивным особенностям реального взаимодействия с миром. Подобный контроль речевого процесса и одновременно языковая свобода в нем превращают языковую игру в инструмент обработки обновляющихся знаний о мире вокруг и изучаемом языке, который обнаруживает себя в виде свободного со-исследования в диалогах искусственных билингвов.

Диалоги искусственных билингвов вокруг приемов использования языковой игры оказываются естественным следствием активированных на занятиях по изучению иностранного языка метанавыков обработки лингвистической информации и превращаются в прямую форму вербализации метаязыкового сознания билингва.

Языковая игра как метаязык рефлексии искусственного билингва и игровые диалоги как метатексты этой рефлексивной процедуры совмещает экспликацию теоретически систематизированных знаний, полученных билингвом в процессе учебной деятельности по изучению языка, и эмпирических наблюдений за языком и миром в том пространстве, в котором билингв ведет свою деятельность на этом иностранном языке и которое оказывается источником новой информации и новых эмоций.

Систематизация этой информации с помощью приема языковой игры доступна билингву за счет того, что языковая игра с опорой на нормему как узуальную языковую единицу открывает билингву доступ к широким ассоциативным метатекстам или языковым подмножествам (фонетическим, морфологическим или лексическим парадигмам), заложенных в систему изучаемого языка.

Нормема – такая узуальная языковая единица, которая попадает в фокус внимания искусственного билингва как носитель языковой нормы и как обладающая такими компонентами в своем составе, которые позволяют их трансформировать в процессе языковой игры на основании ассоциативных подмножеств-метатекстов вокруг этих компонентов. Нормема как такая нормативная языковая единица-стимул меняется в процессе языковой игры частично (в случае активации фонетического или морфологического метатекста) или полностью (в случае активации лексического метатекста) и превращается в игрему как результат таких игровых модификаций.

Именно нормемы (фонема-нормема, морфема-нормема и лексема-нормема) как базовые языковые стереотипы (на фонетическом, морфологическом и лексическом ярусах языковой системы) явились основой для системной классификации моделей языковой игры в речи искусственных билингвов. В процессе данного исследования на базе этих трех типов нормем оказалось возможным выделение трех базовых моделей языковой игры на уровне фонетического, морфологического и лексического метатекстов.

В модели языковой игры на основе фонетического метатекста в рамках двух типов – фонетического формального и фонетического семантизированного – обыгрывается фонема-норма, когда норма и игра связываются в игровом сюжете в первую очередь на основе звуковых паронимических сближений. В случае фонетического формального типа игровые фонетические трансформации языкового материала не приносят никаких содержательных изменений в отличие от фонетического семантизированного типа, где присутствует явление дальнейшей семантизации игры.

В моделях языковой игры на уровне морфологического метатекста в ее четырех типах – корневом типе, типе варьирования основ, суффиксальном и префиксальном типах – преобразуется морфема-норма, причем во всех случаях имеет место содержательное развитие вводимых игр. А именно оказываются затронуты такие типичные для аналитического строя английского языка типы словопроизводства, как аффиксация, словосложение, а также сокращение, перераспределение и стяжение.

В моделях языковой игры на уровне лексического метатекста в рамках ее двух типов – типа варьирования независимых лексем и типа варьирования лексем в составе фразеологизмов – имеет место преобразование лексемы-нормы, и это преобразование содержательно мотивировано в обоих типах. Тип варьирования независимых лексем имеет омонимический или полисемический характер, а тип варьирования лексем в составе фразеологизмов выстраивается на базе буквализации этого фразеологизма и его игровой ассоциативной деконструкции.

В рассмотренных моделях языковой игры в речи искусственных билингов было обнаружено, что языковой стереотип или норма может создавать вокруг себя широкий метатекст, ассоциативно возникающий вокруг заменяемого компонента нормы и представляющий как ассоциативная матрица возможных игровых замен.

На основании выше указанного наблюдения о возможном широком метатексте-ассоциативной матрице вокруг нормы и анализе семантических отношений между узкой нормой и игрой как непосредственных членов этой

матрицы выделенные подтипы трех моделей языковой игры в речи искусственных билингвов были разделены на два типа: подтипы **типа А** (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 фразеологизмов языковой игры на уровне лексического метатекста), которые демонстрируют гибкую и подвижную сетку ассоциаций и большее число ее возможных компонентов, а их нормы и игры связаны отношениями понятийной смежности, что может быть выражено родо-видовыми / видовыми, синонимическими и антонимическими семантическими отношениями; и подтипы **типа Б** (фонетический формальный тип модели языковой игры на уровне фонетического метатекста, конверсивный, суффиксальный и префиксальный тип модели языковой игры на уровне морфологического метатекста, а также тип варьирования независимых лексем в модели языковой игры на уровне лексического метатекста), демонстрирующие немногочисленный набор возможных игровых трансформаций внутри сетки ассоциаций.

Модели языковой игры типа А с большей гибкостью метатекста-сетки ассоциаций вокруг одного из заменяемого компонента нормы обладают большим экспрессивным потенциалом и способностью к трансформации узуального языкового материала изучаемого языка. Изменение одной из сем нормы в процессе языковой игры в этих моделях при сохранении другой семы или других сем нормы происходит в рамках двух сюжетов: (1) смежность внутри одной тематической области на основе родо-видовых или видовых отношений и оценочная смежность как отдельный выделяющийся подтип в рамках тематической смежности; (2) смежность формальная, обусловленная ситуацией и общим контекстом-скриптом. Такое подразделение на два сюжета подтверждает мысль, что нормы и игры моделей типа А обладают статусом экспрессивных языковых единиц с активирующимися семами параметричности, оценки и образности.

Вторая группа семантических связей в рамках реализации языковой игры в речи искусственных билингов соотносится с моделями языковой игры типа Б, использующих механику каламбуров на основе паронимии, омонимии или полисемии, которая демонстрирует более узкий метатекст-сетку ассоциаций.

Фактически, игры, принадлежащие моделям языковой игры типа А, являются окказионализмами в прямом смысле этого слова и нарушают в разной степени, в зависимости от модели, деривационную норму, тем самым, фиксируют потенциально возможные в системе изучаемого языка языковые единицы. Игры же 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. Думается, что именно с фиксацией в языковой игре потенциальных (для моделей типа А) и актуальных единиц (для моделей типа Б) связан факт значительно большей активности моделей типа А (338 игры) в отличие от моделей типа Б (104 игры) в речи искусственных билингов в рамках языковой игры на изучаемом ими английском языке. Более того, модели языковой игры типа Б более доступны носителю языка в силу его большей погруженности в актуальные языковые знания родного языка, в отличие от искусственных билингов, владеющих системой иностранного языка неполностью и поэтому больше нацеленных на заполнение обнаруживаемых пустых слотов в этой системе.

Однако, вне зависимости от типа модели языковой игры было обнаружено то, что искусственный билингв мыслит метатекстами разной степенью широты входящих в него элементов и, тем самым, осваивает систему изучаемого языка, развивает ее потенциальные возможности роста и фиксирует в игре как в результате языковой игры новые знания о языковой системе и окружающем его мире. Другими словами, языковая игра в речи искусственного билинга возникает там, где присутствует относительно широкий метатекст вокруг нормативной и эталонной языковой единицы в виде узкой нормы и есть необходимость

отрефлексировать и зафиксировать результаты этой рефлексии в виде игремно-новых сущностей в системе языка и мире.

Такая рефлексия-исследование находит отражение в игровых диалогах искусственных билингвов, обладающих типичным строением речевого акта и обнаруживающих такие компоненты как: субъект языковой игры (креатор), игрема и нормема, а также адресат языковой игры.

В рамках игровых диалогов искусственных билингвов на изучаемом языке было отмечено, что они получают свою силу и значение благодаря наличию адресата языковой игры. Чаще всего, ядром игровых диалогов как раз становится обратная связь субъекту /создателю языковой игры.

Сами рассматриваемые игровые диалоги как метатексты обладают тремя базовыми жанрообразующими признаками, а именно: конкретный образ коммуникантов, тематическая приуроченность и определенные структурно-композиционные черты игрового акта.

Образ коммуникантов характеризуется как носители различного социально-культурного и языкового опыта, что, безусловно, активизирует метаязыковое сознание участников таких игровых сюжетов, при чем как в рамках более формальных учебных занятий по иностранному языку, так и в процессе более неформального общения на изучаемом языке.

Субъектом игрового акта или создателем / креатором языковой игры может быть как лингвистически одаренный человек, так и человек с обычными лингвистическими способностями.

Метаязыковые комментарии субъекта и адресата игрового акта, окружающие ввод нормемы и игремы в игровой билингвальный диалог, позволяют выделять конкретные стратегии этих участников игрового акта либо относительно собственно языковой информации, либо относительно природы коммуникации, складывающейся в наблюдаемых игровых сюжетах.

Метаязыковые комментарии имеют различные структурные и смысловые характеристики, а их подробный структурно-композиционный анализ позволяет выяснить широкий круг вопросов особенностей восприятия языка и культуры со

стороны искусственных билингов, а также позволил увидеть пять базовых функций языковой игры в речи искусственных билингов на иностранном языке: метаязыковую или когнитивную, языкотворческую или креативную, экспрессивную или эмотивную, коммуникативную, в том числе комическую или развлекательную, и социокультурную.

Важно и то, что наблюдаемые факты языковой игры в речи искусственных билингов фиксируют самостоятельную игровую активность в изучаемом иностранном языке без дополнительной стимуляции со стороны преподавателя этого языка.

Безусловно, билингв выбирает для игровой замены только один ассоциативный ход для реализации языковой игры в данном контексте. Тем не менее, даже один неузуальный переход позволяет билингву-креатору выразить новый и важный для него смысловой нюанс наблюдения за окружающей его языковой и внеязыковой реальности и / или канализировать определенные эмоции.

Говорение на неродном языке представляет стресс для искусственного билингва, что приводит к тому, что он постоянно рефлексивирует и сличает два языковых кода родного и иностранного языков. Нахождение на границе двух языковых систем позволяет билингву делать новые открытия в виде игрем, в том числе потому, что благодаря языковой игре искусственный билингв вынужден многие явления вокруг обозначать заново на иностранном языке и сделать неродной для себя мир иностранного языка родным, понятным и лексически выраженным ЭГО-миром.

В целом, наше исследование подтверждает факт системности феномена языковой игры, что нашло отражение в анализе выделенных трех моделей языковой игры в речи искусственных билингов, семантических и экспрессивных отношений между нормемой и игремой, типов языковых игровых трансформаций, а также в анализе метаязыковых стратегий субъекта и адресата языковой игры в собранных игровых диалогах.

Кроме того, хотелось бы отметить, что процесс освоения иностранного языка при искусственном билингвизме похож своей метаязыковой и дискурсивной

направленностью на процесс освоения родного языка, особенно в детской речи. Приведем в этой связи мнение К. И. Чуковского из его книги «От двух до пяти»: «При освоении языка наблюдается страсть к несоответствиям, несообразностям, к разрыванию связей между предметами. По какой-то непонятной причине ребенка влечет в мир «перевертышей». ... Познание мира становится игрой, при чем игрой умственной, распространенным методом которой является обратная координация вещей. ... Смешное (а иногда и не очень смешное) возникает при намеренном отступлении от правильной координации вещей. Тем яснее для ребенка становится правильная координация вещей» [Чуковский 1965: 133]. Такое определение процесса освоения родного языка у детей может быть соотнесено с нашим определением языковой игры как осознанного отступления от языковой нормы. При этом К. И. Чуковский добавляет: «В таких умственных играх остроумие – лишь побочный продукт, а первопричина иная, она заключена в познавательном отношении к миру» [Там же]. В ситуации искусственного билингвизма наблюдается лишь одно различие – наблюдается меньше «свободы слова», особенно если речь идет об аудиторной форме искусственного билингвизма.

Перспектива дальнейшего исследования языковой игры в речи искусственных билингвов может выражаться в поиске применения выделяемых теоретических закономерностей и языковых моделей в процессе преподавания иностранного языка.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абакарова Н. М. Языковая игра в семантическом пространстве текста / Н. М. Абакарова // Логический анализ языка: Концептуальные поля игры. – Москва : Индрик, 2006. – С. 201–206. – ISBN 5-85759-368-9.
2. Абрамова И. Е. Искусственный билингвизм: проблемы и решения / И. Е. Абрамова, А. В. Ананьин. – Петрозаводск : Изд-во ПетрГУ, 2011. – 219 с.
3. Абрамова И. Е. Модернизация системы преподавания языков в вузе / И. Е. Абрамова, А. В. Ананьина // Высшее образование в России. – 2010. – № 8/9. – С. 93-98.
4. Агапова С. Г. Основы межличностной и межкультурной коммуникации / С. Г. Агапова. – Ростов н/Дону : Феникс, 2004. – 284 с. – ISBN 5-222-05264-8.
5. Александрова Е. М. Языковая игра, игра слов, каламбур: терминологические замечания / Е. М. Александрова // Вестник Московского государственного областного гуманитарного института. Сер.: Филология. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2012. – № 1. – С. 5-8.
6. Александрова Е. М. Языковая игра: механизмы создания и способы перевода : (на материале французских анекдотов) : учебное пособие / Е. М. Александрова. – Москва : Книжный дом Университет, 2012. – 124 с. – ISBN 978-5-98227-817-3.
7. Апресян Ю. Д. Языковые аномалии: типы и функции / Ю. Д. Апресян // Res Philologica: Филологические исследования / под ред. Д. С. Лихачева. – Москва ; Ленинград : Наука, 1990. – С. 50-71.
8. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка: учеб. пособие / И. В. Арнольд. – Изд. 3-е. – Москва : Флинта, 2014. – 376 с. – ISBN 978-5-9765-1041-8.
9. Арутюнова Н. Д. Аномалии и язык / Н. Д. Арутюнова // Вопросы языкознания. – 1987. – № 3. – С. 3–19.

10. 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.
11. Арутюнова Н. Д. Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт. / Н. Д. Арутюнова. – Москва : Наука, 1988. – 341 с.
12. Бабушкина В. В. К вопросу о дифференциации естественного и искусственного билингвизма / В. В. Бабушкина // Язык и мир изучаемого языка. – 2015. – № 6(6). – С. 233–239.
13. Багана Ж. Акцент и ошибки как проявление интерференции / Ж. Багана, Е. В. Хапилина // Вестник Воронежского гос. ун-та. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2006. – № 1. – С. 55–58.
14. Базилевич В. Б. Языковая игра как форма проявления лингвистической креативности / В. Б. Базилевич // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 8, ч. 3(50). – С. 20–22.
15. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка / Ш. Балли. – Москва: Эдиториал УРСС, 2001. – 416 с. – ISBN 5-8360-0266-5.
16. Балли Ш. Французская стилистика / Ш. Балли. – Изд. 2-е. – Москва : Эдиториал УРСС, 2001. – 392 с. – ISBN 5-8360-0407-2.
17. Балли Ш. Язык и жизнь / Ш. Балли. – Москва: Эдиториал УРСС, 2003. – 232 с. – ISBN: 5-354-00227-3.
18. Бахтин М. М. Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет / М. М. Бахтин. – Москва : Художественная литература, 1975. – 504 с.
19. Беляев Б. В. Очерки по психологии обучения иностранным языкам / Б. В. Беляев. – Москва : Учпедгиз, 1959. – 286 с.
20. Бертагаев Г. А. Билингвизм и его разновидности в системе употребления / Г. А. Бертагаев // Проблемы двуязычия и многоязычия. – Москва, 1972. – С. 164–170.
21. Блинова О. И. Мотивология и ее аспекты / О. И. Блинова. – Томск : Изд-во Том. ун-та, 2007. – 394 с. – ISBN 5-7511-1941-X.

22. Блинова О. И. Языковое сознание и вопросы теории мотивации / О. И. Блинова // Язык и личность. – Москва : Наука, 1989. – С. 122–126.
23. Болдарева Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е. Ф. Болдарева; Волгогр. гос. ун-т. – Волгоград, 2002. – 18 с. – Место защиты: Волгогр. гос. ун-т.
24. Брагина Н. Г. Метафоры игры в описании мира человека (межличностные отношения) / Н. Г. Брагина // Логический анализ языка: Концептуальные поля игры. – Москва : Индрик, 2006. – С. 120–143. – ISBN 5-85759-368-9.
25. Булыгина Т. В. «Стихийная лингвистика» (folk linguistics) / Т. В. Булыгина, А. Д. Шмелев // Русский язык сегодня. – Москва : Азбуковник, 2000. – Вып. 1. – С. 9–18.
26. 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.
27. Бутакова Е. С. Лингвистическая креативность в томской эргонимии / Е. С. Бутакова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2013. – № 3(131). – С. 146–152.
28. Вайнрайх У. Одноязычие и многоязычие / У. Вайнрайх // Новое в лингвистике. – Москва : Прогресс, 1972. – Вып. VI: Языковые контакты. – С. 25–60.
29. Васильева С. Г. Разноязычие (смешанная речь) и типология билингвизма личности : специальность 10.02.01 «Русский язык» ; 10.02.20 «Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание» : автореф. дис. ... докт. филол. наук / Васильева Светлана Георгиевна ; Моск. пед. гос. ун-т. – Москва, 2000. – 42 с. – Место защиты: Моск. пед. гос. ун-т.
30. Вежбицкая А. Метатекст в тексте. / А. Вежбицкая // Новое в зарубежной лингвистике. – Москва, 1978. – Вып. 8: Лингвистика текста. – С. 402–428.

31. Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание / А. Вежбицкая. – Москва: Русские словари, 1997. – 416 с. – ISBN 5-89216-016-5.
32. Вепрева И. Т. Метаязыковой взгляд на русский анекдот / И. Т. Вепрева // Уральский филологический вестник. Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива. – 2012. – № 3. – С. 83–87.
33. Вепрева И. Т. Языковая рефлексия в постсоветскую эпоху / И. Т. Вепрева. – Москва : ОЛМА-пресс, 2005. – 384 с. – (Золотая коллекция). – ISBN 5 224 05307 2.
34. Верещагин Е. М. Психологическая и методологическая характеристика двуязычия (билингвизма) / Е. М. Верещагин. – Москва : МГУ, 1969. – 160 с.
35. Виноградов В. А. Лингвистические аспекты обучения языку / В. А. Виноградов. – Москва : МГУ, 1972. – Вып. 1. – 63 с.
36. Витгенштейн Л. Логико-философский аспект / Л. Витгенштейн. – Москва : Наука, 1958. – 133 с.
37. Вишневская Г. М. Билингвизм и его аспекты : учеб. пособие / Г. М. Вишневская. – Иваново : ИвГУ, 1997. – 99 с. – ISBN 5-230-01739-2.
38. Влахов С. Непереводимое в переводе / С. Влахов, С. Флорин. – Москва : Международные отношения, 1980. – 340 с.
39. Вьюшкова Л. Н. Дидактический потенциал языковой игры. Актуальные проблемы филологии и методики преподавания иностранных языков / Л. Н. Вьюшкова. – Новосибирск : Изд-во НГПУ, 2009. – № 4. – С. 130–141.
40. Гак В. Г. К типологии лингвистических номинаций / В. Г. Гак // Языковая номинация: общие вопросы. – Москва: Наука, 1977. – С. 230–293.
41. Галкина А. В. Овладение лингвистической креативностью в контексте овладения иностранным языком / А. В. Галкина // Вестник Тамбовского университета. Сер.: Гуманитарные науки. – 2011. – № 10(102). – С. 158–164.
42. Гаспаров Б. М. Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования / Б. М. Гаспаров. – Москва : Новое литературное обозрение, 1996. – 352 с. – ISBN 5-86793-020-3.

43. Голев Н. Д. Обыденное метаязыковое сознание как онтологический и гносеологический феномен (к поискам «лингвогносеологем») / Н. Д. Голев // Обыденное метаязыковое сознание: онтологические и гносеологические аспекты : коллективная монография / отв. ред. Н. Д. Голев. – Кемерово ; Барнаул : Изд-во Алт. ун-та, 2009. – Ч. 1. – С. 7–41.
44. Григорьев И. Н. Литературный билингвизм В. Набокова: синтаксическая интерференция в англоязычных произведениях писателя : специальность 10.02.19 «Теория языка» : дис. ... канд. филол. наук / Григорьев Илья Николаевич; Перм. гос. техн. ун-т. – Пермь, 2005. – 285 с. – Библиогр.: с. 175 – 200.
45. Гридина Т. А. Ассоциативный потенциал слова как основа лингвистической креативности: экспериментальные данные / Т. А. Гридина // Вопросы психолингвистики. – 2015. – № 25. – С. 148–157.
46. Гридина Т. А. Ступеньки словесного творчества: тренинг вербальной креативности / Т. А. Гридина, Е. И. Пипко. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2014. – 81 с.
47. Гридина Т. А. Техники языковой игры в процессе обучения словообразованию в школе и в вузе / Т. А. Гридина, Н. И. Коновалова // Педагогическое образование в России. – 2017. – № 8. – С. 79–84.
48. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте / Т. Н. Гридина. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2008. – 165 с. – ISBN
49. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте : монография / Т. А. Гридина. – 3-е изд., испр. и доп. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2013. – 254 с. – ISBN 978-5-7186-0554-9.
50. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с. – ISBN 5-7186-0102-X.
51. Гузик М. А. Игра как феномен культуры : учебное пособие / М. А. Гузик. – 3-е изд., стер. – Москва : Флинта, 2017. – 268 с. – ISBN 978-5-9765-1356-3.

52. Дебрэнн М. «Наивные» представления студентов об изучении иностранных языков / М. Дебрэнн // Филологический сборник : мат-лы I Межд. науч. конф., Кемерово, 29–31 авг. 2006 г. : в 4-х ч. – Кемерово: КемГУ, 2006. – Вып. 8, ч. 1: Изменяющаяся Россия: новые парадигмы и новые решения в лингвистике. – С. 3–11.
53. Донгак С. Языковая игра и обманутое ожидание / С. Донгак // Критика и семиотика. 2001 – Вып. 3/4. – С. 78–84.
54. Жинкин Н. И. Речь как проводник информации / Н. И. Жинкин ; отв. ред. Р. Г. Котов, А. И. Новиков. – Москва : Наука, 1982. – 152 с.
55. Жлуктенко Ю. А. Лингвистические аспекты двуязычия / Ю. О. Жлуктенко. – Киев : Вища Школа, 1974. – 175 с.
56. Журавлев А. Ф. Технические возможности русского языка в области предметной номинации / А. Ф. Журавлев // Способы номинации в современном русском языке. – Москва : Наука, 1982. – С. 45–109.
57. Залевская А. А. Введение в психолингвистику / А. А. Залевская. – Москва : Эдиториал УРСС, 2007. – 560 с. – ISBN 978-5-7281-0950-1.
58. Залевская А. А. Вопросы психолингвистической теории двуязычия / А. А. Залевская // Вопросы психолингвистики. – 2009. – № 10. – С. 10–17.
59. Земская Е. А. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексикология. Жест / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова. – Москва : Наука, 1983. – 404 с.
60. Исаева Л. В. Языковая игра как метадискурсивная практика (на материале рекламных поликодовых текстов) / Л. В. Исаева. – Вестник Тверского государственного университета. Серия: Филология. – 2017. – № 1. – С. 124–128.
61. Исаева Л. В. Языковая игра как метадискурсивная практика (на материале рекламных поликодовых текстов) / Л. В. Исаева // Вестник Тверского государственного университета. Сер.: Филология. – 2017. – № 1. – С. 124–128.
62. Кабакчи В. В. Прагматика иноязычия / В. В. Кабакчи // Прагматический аспект предложения и текста : сб. науч. тр. – Ленинград : ЛГПИ, 1990. – С. 30–40.

63. Казакова Д. В. Теории вербального юмора в современной зарубежной лингвистике / Д. В. Казакова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 8(26), ч. 2. – С. 77–80.
64. Карасик Ю. В. Теория речевых ошибок (на материале ошибок наборщика) / Ю. В. Карасик. – Москва : Наука, 1980. – 124 с.
65. Караулов Ю. М. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов ; отв. ред. Д. Н. Шмелев ; АН СССР, Отд-ние лит. и яз. — Москва : Наука, 1987. — 262 с.
66. Каргаполова И. А. Лингвистические и социокультурные факторы лудического речевого поведения : специальность 10.02.04 «Германские языки» : автореф. дис. ... докт. филол. наук / Каргаполова Ирина Александровна; ГОУВПО "Рос. гос. пед. ун-т". – Санкт-Петербург, 2008. – 41 с. – Место защиты: ГОУВПО "Рос. гос. пед. ун-т".
67. Карлинский А. Е. Основы теории взаимодействия языков и проблема интерференции : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореф. дис. ... докт. филол. наук / Аврам Ефремович Карлинский. – Киев, 1980. – 48 с.
68. Ковалева С. С. Билингвизм как социально-коммуникативный процесс : специальность 22.00.04 «Социальная структура, социальные институты и процессы» : автореф. дис. ... канд. соц. наук / Ковалева Светлана Сергеевна; МГУ им. М. В. Ломоносова. – Москва, 2006. – 33 с.
69. Колшанский Г. В. Теоретические проблемы билингвизма / Г. В. Колшанский // Лингвистика и методика в высшей школе. – Москва : МГПИИЯ, 1967. – Вып. IV. – С. 165–178.
70. Куликов Д. В. Становление двуязычной личности в условиях искусственного билингвизма : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Куликов Дмитрий Вячеславович; Педагогический ин-т Саратов. гос. ун-та им. Н. Г. Чернышевского. – Саратов, 2004. – 29 с. – Место защиты: ГОУ ВПО «Саратовская гос. акад. права».

71. Ласкова М. В. Лингвокультурные особенности языковой игры в рекламной картине мира : монография / Ю. В. Попова, М. В. Ласкова. – Ростов-на-Дону : Изд-во ЮФУ, 2013. – 128 с. – ISBN 978-5-8480-0951-4.
72. Левенталь И. В. Стратегии толкования слов обыденного метаязыкового сознания и их применение в учебной лексикографии / И. В. Левенталь // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2014. – № 8(38), ч. 2. – С. 77–81.
73. Леонтович О. Введение в межкультурную коммуникацию / О. Леонтович. – Москва : Гнозис, 2007. – 367 с. – ISBN 5-7333-0163-5.
74. Леонтьев А. А. Основы психолингвистики / А. А. Леонтьев. – Москва : Лань, 2003. – ISBN 978-5-8114-0488-9.
75. Литвиненко Е. Ю. Современный билингвизм как доминанта мультикультуральной модели социализации : специальность 09.00.11 «Социальная философия» : автореф. дис. ... докт. соц. наук / Литвиненко Елена Юрьевна; Ростовский гос. ун-т. – Ростов н/Д, 2000. – 25 с.
76. Лукьянова Н. А. Экспрессивная лексика разговорного употребления. Проблемы семантики / Н. А. Лукьянова ; отв. ред. А. И. Федоров ; АН СССР, Сиб. отд-ние, Ин-т истории, филологии и философии. – Новосибирск : Наука, Сиб. отд-ние, 1986. – 230 с.
77. Маркова Г. А. К вопросу о развитии лингвистической креативности студентов университета в процессе изучения иностранного языка / Г. А. Маркова, Г. Р. Халюшева // Труды Оренбургского института (филиала) Московской государственной юридической академии. – 2015. – № 25. – С. 182–186.
78. Маркосян А. С. Очерк теории овладения вторым языком / А. С. Маркосян. – Москва : УМК Психология, 2004. – 384 с. – ISBN 5-93692-056-9.
79. Маслова В. А. Параметры экспрессивности текста / В. А. Маслова // Человеческий фактор в языке: Языковые механизмы экспрессивности = The human factor in language: Linguistic mechanisms of expressivity / отв. ред. В. Н. Телия. – Москва: Наука, 1991. – С. 179–204.

80. Маслоу А. Г. Дальние пределы человеческой психики / А. Г. Маслоу.– Санкт-Петербург: Евразия, 1997. – 431 с. – (Психология. Культурология. Антропология).
81. Матвеева Т. В. Лексическая экспрессивность в языке : учеб. пособие по спецкурсу / Т. В. Матвеева ; науч. ред. Э. В. Кузнецова ; Урал. гос. ун-т. – Свердловск : Изд-во Урал. ун-та, 1986. – 92 с.
82. Мечковская Н. Б. Социальная лингвистика : пособие для студ. гуманитар. вузов и учащихся лицеев / Н. Б. Мечковская. – Изд. 2-е., испр. – Москва : Аспект Пресс, 2000. – 207 с. – ISBN 5-7567-0047-1.
83. Мильруд Р. П., Максимова И. Р. Учебный билингвизм: вчера, сегодня и завтра / Р. П. Мильруд, И. Р. Максимова // Язык и культура. – 2017. – № 37. – С. 185–204.
84. Молчанова Г. Г. Английский как неродной: текст, стиль, культура, коммуникация : учеб. пособие / Г. Г. Молчанова. – Москва : ОЛМА Медиа Групп, 2007. – 384 с. – ISBN 978-5-373-01162-4.
85. Нагорная А. В. Грани и границы лингвокреативности: Языковые эксперименты Стивена Кинга / А. В. Нагорная. – Москва : ЛЕНАНД, 2019. – 312 с. – ISBN 978-5-9710-5991-2.
86. Найханова Л. В. Основные типы семантических отношений между терминами / Л. В. Найханова // Известия высших учебных заведений. Поволжский регион. Технические науки. – 2008. – № 1(5).– С. 62–71.
87. Новикова И. В. Специфика идентификации и усвоения иноязычного слова в искусственной среде / И. В. Новикова // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. – 2015. – № 30. – С. 246–251.
88. Новикова И. В. Специфика ситуации и субъекта учебного двуязычия / И. В. Новикова, Е. А. Зайцева // Иностранные языки: лингвистические и методические аспекты. – 2014. – № 29. – С. 238–243.
89. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. – Москва : Флинта : Наука, 2012. – 344 с. – ISBN 978-5-89349-790-8.

90. Норман Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец / Б. Ю. Норман. – Минск : Вышэйш. шк., 1987. – 222 с.
91. Овчинникова И. Г. Еще раз о моделировании ментального лексикона билингва / И. Г. Овчинникова // Вопросы психолингвистики. – 2009. – № 10. – С. 43–49.
92. Овчинникова И. Г. Проявление метаязыковой компетенции в обыденной коммуникации (по материалам речи дошкольников) / И. Г. Овчинникова // Обыденное метаязыковое сознание: онтологические и гносеологические аспекты. – Кемерово : ГОУ ВПО «Кемеровский государственный университет», 2010. – Ч. 3. – С. 11–19.
93. Оленев С. В. Моделирование динамики русской языковой личности / С. В. Оленев. – Томск : Изд-во Том. пед. ун-та, 2008. – 264 с. – ISBN 978-5-8353-0857-6.
94. Остапенко А. С. Дискурсивно-лингвистические аспекты искусственного билингвизма : специальность 10.02.20 «Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание» : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Остапенко Анна Сергеевна; ГОУ ВПО «Тюменский государственный ун-т». – Тюмень, 2008. – 27 с. – Место защиты: ГОУ ВПО «Тюменский государственный ун-т».
95. Пилипчук С. В. Использование «интеръязыка» в качестве посредника в усвоении детьми иностранного языка / С. В. Пилипчук // Мир науки, культуры, образования. – 2010. – № 4(23). – С. 40–41.
96. Походня С. И. Языковые виды и средства реализации иронии / С. И. Походня ; АН УССР, Каф. иностр. яз. – Киев : Наук. думка, 1989. – 127 с. – ISBN 5-12-000859-3.
97. Прошина З. Г. Дистинктивные признаки вариантов английского языка, неродного для его пользователей / З. Г. Прошина // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2014. – Т. 56, № 3. — С. 123–128.
98. Птицына И. Ф. К вопросу о формировании вторичной языковой личности (на материале обучения японскому языку и культуре) / И. Ф. Птицына //

Современные проблемы науки и образования. – 2007. – № 3. – URL: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=384> (дата обращения: 02.10.2020).

99. Рахилина Е. В. Лингвистика конструкций = Construction linguistics / Рос. акад. наук, Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова ; отв. ред. Е. В. Рахилина. – Москва : Азбуковник, 2010. – 581 с. – ISBN 978-5-91172-032-2.

100. Речевое общение в условиях языковой неоднородности / под ред. Л. П. Крысина. – Москва : Эдиториал УРСС, 2000. – 224 с. – ISBN 5-8360-0077-8.

101. Розенцвейг В. Ю. Основные вопросы теории языковых контактов / В. Ю. Розенцвейг // Новое в лингвистике. Вып. 6. – Москва : Прогресс, 1972. – С. 5–27.

102. Розенцвейг В. Ю. Языковые контакты: Лингвистическая проблематика / В. Ю. Розенцвейг. – Ленинград : Наука, 1972. – 80 с.

103. Ростова А. Н. Метатекст как форма экспликации метаязыкового сознания (На материале рус. говоров Сибири) / А. Н. Ростова. – Томск : Изд-во Том. ун-та, 2000. – 194 с. – ISBN 5-7511-1192-3.

104. Ростова А. Н. Металингвистика – метаязык – метатекст / А. Н. Ростова // Филологический сборник. – Кемерово : Комплекс «Графика», 2002. – Вып. 2. – С. 145–149.

105. Ростова А. Н. Обыденное метаязыковое сознание: статус и аспекты изучения / А. Н. Ростова // Обыденное метаязыковое сознание и наивная лингвистика : межвуз. сб. науч. ст. / отв. ред. А. Н. Ростова. – Кемерово ; Барнаул : Изд-во Алт. ун-та, 2008. – С. 45–53.

106. Рут М. Э. Образная номинация в русском языке / М. Э. Рут. – Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 1992. – 147 с. – ISBN 5-7525-0223-3.

107. Санников В. З. Русская языковая шутка: от Пушкина до наших дней / В. З. Санников. – Москва : АГРАФ, 2003. – 556 с. – ISBN 5-7784-0263-5.

108. 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.

109. Семантика, логика и интуиция в мыслительной деятельности человека / под ред. А. Н. Соколов, Л. Л. Гурова, Н. И. Жинкин. – Москва : Педагогика, 1979. – 184 с.
110. Сквородников А. П. Языковая игра или игра с языком / А. П. Сквородников // Культура русской речи : энцикл. словарь-справочник. – Москва : Флинта : Наука, 2003. – С. 796–803.— ISBN 5-89349-389-3.
111. Стернин И. А. Слово и образ / И. А. Стернин, М. Я. Розенфельд ; науч. ред. И. А. Стернин. – Изд. 2-е, стер. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2015. – 398 с. – ISBN 978-5-4475-5722-5.
112. Телия В. Н. О специфике отражения мира психики и знания в языке / В. Н. Телия // Сущность, развитие и функции языка. – Москва : Наука, 1987. – С. 65–74.
113. Телия В. Н. Экспрессивность как проявление субъективного фактора в языке и ее прагматическая ориентация / В. Н. Телия // Человеческий фактор в языке. Языковые механизмы экспрессивности. – Москва : Наука, 1991. – С. 5–36.
114. Тер-Минасова С. Г. Язык и межкультурная коммуникация / С. Г. Тер-Минасова. – Москва : Эдиториал УРСС, 2008. – 352 с. – ISBN 978-5-211-05472-1.
115. Тогоева С. И. Психолингвистические проблемы неологии / С. И. Тогоева ; Твер. гос. ун-т. – Тверь : Изд-во Твер. гос. ун-та, 2000. – 156 с.
116. Уман Л. М. Проблема грамматической интерференции : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Л. М. Уман – Москва, 1964. – 16 с.
117. Усолкина А. В. Языковая игра как текстообразующий фактор: На материале литературных сказок Л. Кэрролла и их переводов : специальность 10.02.20 «Сравнительно-историческое, типологическое и сопоставительное языкознание» : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Усолкина Алла Викторовна; ГОУ ВПО «Уральский гос. ун-т им. А. М. Горького». – Екатеринбург, 2002. – 20 с. – Место защиты : ГОУ ВПО «Уральский гос. ун-т им. А. М. Горького».
118. Филин Ф. П. История общества и развитие двуязычия / Ф. П. Филин // Известия АН СССР. Отделение литературы и языка. – 1970. – Т. XXIX, вып. 3. – С. 193–202.

119. Халеева И. И. Основы теории обучения пониманию иноязычной речи: (Подгот. переводчиков) / И. И. Халеева. – Москва : Высш. шк., 1989. – 238 с. – ISBN 5-06-002119-X.
120. Хауген Э. Языковой контакт / Э. Хауген // Новое в лингвистике. – Москва : Прогресс, 1972. – Вып. VI: Языковые контакты. – С. 61–80.
121. Черничкина И. К. Искусственный билингвизм: лингвистический статус и характеристики : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореф. дис. ... докт. филол. наук / Черничкина Елена Константиновна; ГОУ ВПО «Волгоградский гос. пед. ун-т». – Волгоград, 2007. – 30 с. – Место защиты : ГОУ ВПО «Волгоградский гос. пед. ун-т».
122. Чуковский К. И. От двух до пяти. В 6 т. Т. 1 / К. И. Чуковский. – Москва : Худ. лит., 1965. – 257 с.
123. Шаховский В. И. Категоризация эмоций в лексико-семантической системе языка / В. И. Шаховский. – Воронеж : Изд-во Воронеж. ун-та, 1987. – 192 с.
124. Швейцер А. Д. Современная социолингвистика. Теории, проблемы, методы / А. Д. Швейцер. – Москва : Наука, 1976. – 176 с.
125. Щерба Л. В. Языковая система и речевая деятельность / Л. В. Щерба. – Ленинград : Наука, 1974 – 428 с.
126. Эпштейн М. О. проективном подходе к языку. Неология времени / М. О. Эпштейн // Философские науки. – 2010. – № 12. – С. 94–111.
127. Эпштейн М. О. Ирония идеала. Парадоксы русской литературы / М. О. Эпштейн. – Москва : Новое литературное обозрение, 2015. – 384 с. – ISBN 978-5-4448-0254-0.
128. Язык русского зарубежья: Общие процессы и речевые портреты / РАН, Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова ; отв. ред. Е. А. Земская. – Москва : Языки славянской культуры ; Вена : Wiener Slawistischer Almanach, 2001. – 496 с. – ISBN 5-7859-0175-7.

129. Янченкова И. С. Адресованность в языковой игре : специальность 10.02.01 «Русский язык» : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Янченкова Ирина Сергеевна; Моск. гос. обл. ун-т. – Москва, 2006. – 20 с.
130. Alexander R. J. Aspects of Verbal Humour / R. J. Alexander. – Tübingen: G. Narr, 1997. – 217 p. – URL: <https://books.google.bj/books?id=zi0y07JVHcwC> (accessed: 01.10.2020).
131. Attardo S. Linguistic Theories of Humor / S. Attardo. – New York : Mouton de Gruyter, 1994. – 426 p.
132. Augarde T. The Oxford Guide to Word Games / T. Augarde. – Oxford : Oxford University Press, 2003. – 304 p. – ISBN 10-0198662645.
133. Carling C. The limitations of language / C. Carling, T. Moore. – Houndsmills : Macmillan Press, 1988. – 180 p. – ISBN 10: [0333371534](https://books.google.bj/books?id=0333371534).
134. Chiaro D. The language of jokes: analyzing verbal play / D. Chiaro. – London: Routledge, 2006. – 140 p.
135. Clyne M. Dynamics of language contact / M. Clyne. – Cambridge : Cambridge University Press, 2009. – 282 p. – ISBN 9780511606526.
136. Cook G. Language Play, Language Learning / G. Cook // ELT Journal. – 1997. – Vol. 51, Iss. 3. – pp. 224–231.
137. Crystal D. Language Play: Language / D. Crystal. – London : Penguin Books, 1998. – 248 p. – ISBN 0140273859.
138. Harding-Esch E. The Bilingual Family / E. Harding-Esch, P. Riley. – Cambridge : Cambridge University Press, 2003. – 180 p. – ISBN 10-9780521004640.
139. Kachru B. B. Standards, codification and sociolinguistic realism / B. B. Kachru // English in the World: Teaching and Learning the Language and Literatures / R. Quirk and H.G. Widdowson (eds.). – Cambridge : University Press, 1985. – P. 11–30.
140. Kazarian S. S. Unveiling the Humor Mind of the – Starving Armenians: Literary and Internet Humor / S. S. Kazarian // Humor: International Journal of Humor Research. – 2013. – Vol. 26. № 2. – P. 371–384.
141. Kramsch C. Language and culture / C. Kramsch. – Oxford : Oxford University Press, 2006. – 144 p. – ISBN 10-9780194372145.

142. Milner G. B. Homo Ridens. Towards a Semiotic Theory of Humour and Laughter / G. B. Milner // Semiotica. – 1972. – 5(1). – С. 1–30.

143. Raskin V. Semantic Theory of Humor / V. Raskin. – Dordrecht : Springer Netherlands, 1984. – 284 p. – ISBN: 94-009-6472-2.

144. Saville-Troike M. Introducing Second Language Acquisition / M. Seville-Troike. – Cambridge : Cambridge University Press, 2012. – 206 p. – ISBN 9780511888830.

### **Источники материала и словари**

1. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов : СЛТ / О. С. Ахманова.— Изд. 3-е, стер. — Москва : КомКнига, 2005 .— 571 с. — ISBN 5-484-00082-3.

2. Культура русской речи : энциклопедический словарь-справочник / РАН, Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова ; под общ. рук. Л. Ю. Иванова, А. П. Сковородникова, Е. Н. Ширяева. – Москва : Флинта : Наука, 2003. – 840 с. – ISBN 5-89349-389-3.

3. Лингвистический энциклопедический словарь : ЛЭС / гл. ред. В. Н. Ярцева. – 2-е изд., доп. — Москва: Большая Российская энциклопедия, 2002 .— 710 с. – ISBN 5-85270-239-0.

4. Новейший философский словарь / сост. и гл. науч. ред. А. А. Грицанов. – 2-е изд., перераб. и доп. — Минск : Интерпрессервис : Книжный Дом, 2001 .— 1280 с.— (Мир энциклопедий) .— ISBN 985-428-431-X.

5. Новейший философский словарь. Постмодернизм / гл. науч. ред. и сост. А. А. Грицанов.— Минск : Современный литератор, 2007 .— 815 с. — ISBN 985-985-14-1318-4.

6. Философский энциклопедический словарь: ФЭС / ред.-сост. Е. Ф. Губский, Г. В. Кораблева, В. А. Лутченко .— Москва : ИНФРА-М, 2002 .— 576 с.— (Библиотека словарей «ИНФРА-М»).— ISBN 5-86225-403-X.

7. Языкознание. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева .— 2-е (репринт.) изд. — Москва : Большая Российская энциклопедия, 1998 .— 685 с. : ил. — (Большие энциклопедические словари) .— ISBN 5-85270-307-9.

8. АБВУ Lingvo Dictionary. – URL: <https://www.lingvolive.com/en-us> (дата обращения: 01.10.2020).

9. Cambridge Dictionary. — URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/> (дата обращения: 01.10.2020).

10. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of the English language / D. Crystal. — Cambridge University Press, 2003. — 499 p. — ISBN 9780521823487.

11. Dictionary.com. – URL: <https://www.dictionary.com> (дата обращения: 01.10.2020).

12. Macmillan dictionary. – URL: <https://www.macmillandictionary.com> (дата обращения: 01.10.2020).

13. Online Etymology Dictionary. – URL: <https://www.etymonline.com> (дата обращения: 01.10.2020).

14. Oxford Learners' Dictionary. – URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com> (дата обращения: 01.10.2020).

15. Reverso Dictionary. – URL: <https://context.reverso.net> (дата обращения: 01.10.2020).

16. Urban Dictionary. – URL: <https://www.urbandictionary.com> (дата обращения: 01.10.2020).

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### Игровые сюжеты с использованием языковой игры в речи искусственных билингвов

МЗ – мотивационное значение

НЯ – носитель языка

ИБ – искусственный билингв

#### Модель языковой игры на уровне фонетического метатекста:

##### **Игровой сюжет 1:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh shit! Черт!* <О, дерьмо [сленг, вульг.]!>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh potato!* <О, картофель!>

ИБ<sup>1</sup>: *Why so?* <Почему именно так?>

ИБ<sup>2</sup>: *Just because. I'm bored.* <Просто так. Мне скучно.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh tomato!* <О, помидор!>

ИБ<sup>2</sup>: *Great job! Our puns are weak you know.* <Молодец! Наши каламбуры слабы, знаешь ли.>

НЯ: *Absolutely weak. We are the team.* <Совершенно слабы. Мы – команда.>

Источник ситуации: устная беседа.

##### **Игровой сюжет 2:**

ИБ<sup>1</sup>: *Yes, of course . I will print this document for you.* <Да, конечно. Я распечатаю этот документ для тебя.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, of horse.* <Да, лошади.>

ИБ<sup>1</sup>: *It might be funny if I could understand. Sigh.* <Это могло бы быть смешно, если бы я мог понять. Вздох.>

ИБ<sup>2</sup>: *Fun is a challenge. Horse is out of the challenge.* <Веселье – вызов. Лошадь вне этого вызова.>

Источник ситуации: устная беседа.

##### **Игровой сюжет 3:**

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: веселье вверх)!>

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.>

Источник ситуации: устная беседа.

##### **Игровой сюжет 4:**

ИБ<sup>1</sup>: *Sometimes you gotta kiss a frog.* <Иногда тебе нужно поцеловать лягушку.>

ИБ<sup>2</sup>: *Kill a frog?* <Убить лягушку?>

ИБ<sup>1</sup>: *Haha, true story! You gotta kill a frog to find a prince.* <Хаха, реальная история. Тебе нужно убить лягушку, чтобы найти принца. >

ИБ<sup>2</sup>: *This has got YOU written all over it.* <В этом вся ты (досл. в это вписана ТЫ). Such a hero approach, and such a sacrifice. Такой герой, такая жертва.>

Источник ситуации: устная беседа.

##### **Игровой сюжет 5:**

ИБ<sup>1</sup>: *Give me this sheet of paper.* <Дай мне этот лист бумаги.>

ИБ<sup>2</sup>: *Shit of paper, certainly. Here you go.* <Дерьмо бумаги, конечно. Держи.>

ИБ<sup>1</sup>: *Those nice phonetic games! Thanks.* <Ох уж эти чудесные фонетические игры! Спасибо.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 6:**

ИБ<sup>1</sup>: *My friend works in a spa-centre.* <Мой друг работает в спа-центре.>

ИБ<sup>2</sup>: *I am sure it's a famous spy-centre.* <Я уверен, что это знаменитый центр шпионов.>

ИБ<sup>1</sup>: *Why?* <Почему?>

ИБ<sup>2</sup>: *Just kidding. For the sake of the pun.* <Просто шучу. Ради каламбура.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 7:**

ИБ<sup>1</sup>: *You should have unshakable faith in what you are doing.* <У тебя должна быть непоколебимая (МЗ: несотрясаемый) вера в то, что ты делаешь.>

ИБ<sup>2</sup>: *What's more, it should be unshakespearable.* <Более того, она должна быть нешекспирная.>

ИБ<sup>1</sup>: *Pun police is here. Not understandable. Even if you are a philologist you don't have the right to kill people with your smarty references.* <Полиция каламбуров – здесь. Непонятно. Даже если ты и филолог, у тебя нет права убивать людей своими умными аллюзиями.>

ИБ<sup>2</sup>: *I'm free to look for my own pun.* <Я свободна в том, чтобы найти свой собственный каламбур.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 8:**

ИБ: *Mrs. Brown's reaction was wordless and 'worldless'.* <Реакция миссис Браун была бессловесной и «безмировой».>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 9:**

ИБ<sup>1</sup>: *I pronounce you husband and wifi.* <Я объявляю вас мужем и вай-фаем.>

ИБ<sup>2</sup>: *Dad joke!* <Старая шутка.>

ИБ<sup>1</sup>: *It sounds so romantic in any case, huh?* <Это звучит романтично в любом случае, ага?>

ИБ<sup>2</sup>: *You tell me!* <Тебе виднее!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 10:**

ИБ<sup>1</sup>: *Leon Trotsky thinks you're hotsky.* <Лев Троцкий думает, что ты горячский.>  
(комментарий к фотографии)

ИБ<sup>2</sup>: *The dictionary was lost. Lol.* <Словарь потерялся. Очень смешно.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 11:**

ИБ<sup>1</sup>: *Don't forget ICQs.* <Не забудьте вопросы, уточняющие понимание задания.>

ИБ<sup>2</sup>: *ICQ, IQ, BBQ.* <Вопросы, уточняющие понимание задания, уровень интеллекта, барбекю.>

ИБ<sup>1</sup>: *No meat detected.* <Мясо не было обнаружено.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 12:**

ИБ<sup>1</sup>: *This conference is such a great cofference. They serve awesome coffee.* <Эта конференция – такая замечательная коференция. Они подают невероятный кофе.>

ИБ<sup>2</sup>: *A real latterence, and cappucinarence. 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.>

ИБ<sup>1</sup>: *A good oldie never kills anyone.* <Хорошая старая шутка никогда никого не убивала.>

ИБ<sup>3</sup>: *It's so relatable.* <Так понимаю.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 13:**

ИБ<sup>1</sup>: *Such a wonderful-Funderful Day!* <Такой чудесный-веселый день!>

ИБ<sup>2</sup>: *I feel you. Fun is in the air.* <Я понимаю тебя. Веселье в воздухе.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 14:**

ИБ: *Jane Eyre couldn't say about Lowood, 'To teach doesn't mean to preach.'* She was too small to give any remarks on spiritual Lowood education. <Джейн Эйр не могла сказать о Лоувуде «Обучать не означает наставлять». Она была слишком маленькой, чтобы комментировать духовное образование в Лоувуде.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 15:**

ИБ<sup>1</sup>: *Happy NY! Happy New Year! Happy New York! Happy New You! Happy New Yekaterinburg!* <Счастливого NY! Счастливого нового года! Счастливого Нью Йорка! Счастливого нового тебя! Счастливого нового Екатеринбурга!>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh you can create out of nowhere.* <Ты можешь придумывать из ниоткуда.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah and in the middle of nowhere.* <Ага и у черта на куличках.>

ИБ<sup>2</sup>: *Your signature of being meta!* <Твой фирменный стиль быть на метауровне.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 16:**

ИБ: *WHO is to blame? WHO is to do something? WHO is to take responsibility? The answer is self-explanatory. It's «World Health Organization».* <КОГО обвинить? КТО должен сделать что-нибудь? КТО должен взять ответственность? Ответ самоочевидный. «Всемирная организация здравоохранения».>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 17:**

ИБ<sup>1</sup>: *I call them LA that stands for Leonid and Alexander.* <Я называю их LA, что значит Леонид и Александр.>

ИБ<sup>2</sup>: *Convenient! What a difference from Los Angeles.* <Удобно! Как отличается от Лос-Анджелеса!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 18:**

ИБ<sup>1</sup>: *Where is your LA?* <Где твой LA?>

ИБ<sup>2</sup>: *Language Analysis?* <Языковой анализ?>

ИБ<sup>1</sup>: *Los Angeles, of course.* <Лос-Анджелес, конечно же.>

ИБ<sup>2</sup>: *I am so nervous about my class that I can not tolerate your silly jokes.* <Я так нервничаю из-за своего занятия, что не выношу твои глупые шутки.>

ИБ<sup>1</sup>: *Hey take it easy! Humor will save the Queen.* <Эй, полегче! Юмор спасет королеву.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 19:**

ИБ<sup>1</sup>: *OO studying doesn't work.* <OO учеба не работает.>

ИБ<sup>2</sup>: *What?! Oh-Oh as our Sigh of despair?* <Что? Ох-ох как наш вздох отчаяния?>

ИБ<sup>1</sup>: *Nope, on-off when you get distracted on a regular basis.* <Неа, включено-выключено, когда ты отвлекаешься на регулярной основе.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wise Owl you are! The Captain Obvious!* <Ты – мудрая сова! Капитан Очевидность!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 20:**

ИБ<sup>1</sup>: *To become MVP you need to work hard at the language.* <Чтобы стать MVP (самым ценным игроком), тебе нужно поработать усердно над языком.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh yes! And you should also discover your Most Valuable Prayer.* <О да! И тебе следует также обнаружить свою самую ценную молитву.>

ИБ<sup>1</sup>: *Praying is critical in studying by the way.* <Кстати, молитва важна в учебе.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 21:**

ИБ: *SOS: Situation Opposes Situation.* Jane realized that she turned out to be in the crossfire. <СОС: Ситуация противостоит ситуации. Джейн поняла, что оказалась между двух огней.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 22:**

ИБ<sup>1</sup>: *PC...we mean political correctness, neither personal computer nor police constable.*  
<PC ..мы имеем в виду политическую корректность, ни персональный компьютер, ни полицейского.>

ИБ<sup>2</sup>: *You are strongly connected with the letters.* <Ты тесно связан с буквами.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 23:**

ИБ<sup>1</sup>: *It was sOOOooo looooooooooong.* It took ages. <Это было тааааак дооооолго.>

ИБ<sup>2</sup>: *I knooooooooow.* <Я знаааааааю.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 24:**

ИБ: *Was Gatsby a mifffionaire?* <Был ли Гэтсби миффионером?>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 25:**

ИБ<sup>1</sup>: *Such a bored-ooooom!* <Такая скука -омммм!>

ИБ<sup>2</sup>: *Ommm! We need go and meditate!* <Оммм! Нам нужно пойти и помедитировать.>

ИБ<sup>1</sup>: *Peaceful spirit is on the way to us.* <Мирный дух уже на пути к нам.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 26:**

ИБ<sup>1</sup>: *"BriTEENka ArtsCool" is their new direction. Nice insight within the word!*  
<<Бритиинка Искусство классное» - их новое направление. Замечательный инсайт внутри слова!>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait a minute! Let me see. Yeah, it's obviously for the teenagers.* <Подожди! Посмотрим. Ага, очевидно, что это для тинейджеров.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 27:**

ИБ<sup>1</sup>: *Seattle is wheely magical. Look at this picture of the Ferris Wheel. Really magical.*  
<Сиэтл по-настоящему колесо-магический. Посмотри на эту фотографию колеса обозрения. По-настоящему магический.>

ИБ<sup>2</sup>: *You've got the creative DNA.* <У тебя креативная ДНК.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 28:**

ИБ<sup>1</sup>: *How do they expect us to bear this heat? ImPAWsible. Look at my cat rolling on the floor with his paws up?* <Как они ожидают от нас перенести эту жару? Невозможно + лапа. Посмотри на моего кота, катающегося по полу с лапами кверху?>

ИБ<sup>2</sup>: *True!* <Верно!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 29:**

ИБ: *To eat meat means to be carNERVoous. The animal protein is told to make you anxious and worried.* <Есть мясо означает быть плотоядным (нервы). Говорят, что животный белок делает тебя тревожным и озадаченным.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 30:**

ИБ<sup>1</sup>: *I prepared the materials for the midterm. I did it myselfie.* <Я подготовила материалы для промежуточной аттестации. Я сделала это сама (селфи).>

ИБ<sup>2</sup>: *OMG, fertile pun creativity.* <О боже, плодородная каламбурная креативность.>

ИБ<sup>1</sup>: *I know, I know. I didn't take any selfies. Cheesy.* <Я знаю, я знаю. Я не делал селфи. Банально.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 31:**

ИБ<sup>1</sup>: *Got admitted in Columbia University.* <Меня приняли в университет Коламбия.>

ИБ<sup>2</sup>: **ConGRADs!** <Поздравляю.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 32:**

ИБ<sup>1</sup>: *I am so grateful for this day.* <Я так благодарна за этот день.>

ИБ<sup>2</sup>: *We are **GRAPEful** for all the wine we could taste today.* <Мы полны винограда/благодарности за все вино, которое мы попробовали сегодня.>

ИБ<sup>1</sup>: *You seem to be full of puns.* <Кажется, что ты полон каламбуров.>

ИБ<sup>2</sup>: *We are on the same page!* <Ты меня понимаешь.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 33:**

ИБ<sup>1</sup>: *Have you seen the blog **albitious.com**?* <Ты видела блог albitious.com?>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, it's interesting enough. Such a wordplay huh? The name shows the strong and ambitious character.* <Да, достаточно интересно. Такая языковая игра, ага? Название показывает сильный и амбициозный характер.>

ИБ<sup>1</sup>: *It's so much about **Albina**, the blogger. One detail. The blog is all about her kids and family, and the wordplay in the blog name shows the opposite thing of her being **ambitious** and career-oriented. It brings some controversy.* <Это очень про саму Альбину, блогера. Один момент. Блог – о ее детях и семье, а языковая игра в названии блога показывает противоположную вещь, что она амбициозна и ориентирована на карьеру. Это вносит некоторое противоречие.>

ИБ<sup>2</sup>: *In any case she has already started her career.* <В любом случае она уже начала строить свою карьеру.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 34:**

ИБ<sup>1</sup>: *Upload this picture and use the hashtag **#selfeattle**.* <Загрузи эту фотографию и используй хэштэг #selfeattle.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh right! I like the choice of the hashtag. It reminds me of our **selfie** and our sweet time in **Seattle**.* <Да! Мне нравится выбор этого хэштэга. Он напоминает мне о нашем селфи и нашем прекрасном времени в Сиэттле.>

Источник ситуации: переписка в чате. ИБ сам придумал хэштэг, а потом оказалось, что у носителей английского языка уже существует такой хэштэг.

**Игровой сюжет 35:**

ИБ<sup>1</sup>: *Check it out! What a festive **chemistree**!* <Посмотри на это! Какое праздничное химическое дерево [украшенное пробирками].>

ИБ<sup>2</sup>: *Thank you! Awesome and fun.* <Спасибо! Круто и весело.>

ИБ<sup>1</sup>: *Our morning cup of fun has been fueled.* <Наша утренняя чашка веселья была наполнена.>

Источник ситуации: переписка в чате. Случай, когда обсуждается уже готовая игра из картинки из интернета (фотография елки, украшенной пробирками).

**Игровой сюжет 36:**

ИБ<sup>1</sup>: *Her **catjesty** is on the chair.* <Ее кошачество сидит на стуле.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah an impressive royal thing.* <Ага, впечатляющая королевская штучка.>

Источник ситуации: переписка в чате.>

**Игровой сюжет 37:**

ИБ: *Every day with cats is called **Caturday**.* <Каждый день с кошками называется Кошкодень.>

НЯ: *Including **Saturday**?* <Включая субботу?>

ИБ: *Yes, all days included.* <Да, включая все дни.>

НЯ: *I see you're in strong relations with these pets.* <Я вижу, что ты находишься в тесных отношениях с этими питомцами.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 38:**

ИБ<sup>1</sup>: *Such a fantastic **Monderfull**.* <Какой фантастический понедельник в компании Wonderfull.>

ИБ<sup>2</sup>: *Such a creative approach to naming! **Wonderfull** company is so resourceful for your creativity!* <Такой креативный подход к созданию названий (неймингу). Компания Wonderfull очень ресурсна для твоей креативности.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 39:**

ИБ<sup>1</sup>: *I spent the day home with my cats.* <Я провела весь день дома с моими кошками.>

ИБ<sup>2</sup>: ***Purrfect** soft balls of fur.* <Идеальные (идеально-мурлыкающие) мягкие шары шерсти.>

ИБ<sup>1</sup>: *Smart observation! They know how to purr!* <Умное наблюдение! Они знают, как мурлыкать!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 40:**

ИБ: *It's a real **sharkasm** when you eat only vegetables not being a vegetarian.* <Это реальный шарказм, когда ты ешь только овощи, не будучи вегетарианцем.>

НЯ: *Quality idea! **Sharks** usually even fast before hunting period.* <Качественная идея. Акулы обычно даже ограничивают себя в еде (постятся) перед периодом охоты.>

ИБ: *Punny of you to understand me.* <Каламбурно с твоей стороны понять меня.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 41:**

ИБ<sup>1</sup>: *So chilly, it's a real **Novembrrr**.* <Так холодно, это реальный ноябrrrr.>

ИБ<sup>2</sup>: *Hunker down! Take care of yourself.* <Затаись! Позаботься о себе.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 42:**

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

НЯ: ***Berry true!*** <Ягодно верно!>

Источник ситуации: комментарий к фотографии. На основе визуального образа (подпись к фотографии, на которой изображены ягоды и газета Нью-Йорк Таймс).

#### **Игровой сюжет 43:**

ИБ<sup>1</sup>: *This kitty cat is a real **purrrito** of happiness.* <Этот котенок – реальный пуррито счастья.>

ИБ<sup>2</sup>: *It means chilling and **purring** in the towel.* <Это означает отдыхать и мурлыкать в полотенце.>

ИБ<sup>1</sup>: *You're strongly connected with puns and **burrrito**.* <Ты сильно связан с каламбурами и буррито.>

ИБ<sup>2</sup>: *Literally my cat today.* <Буквально мой кот сегодня.>

Источник ситуации: переписка в чате. На основе визуальной картинки (фотография котенка, завернутого в полотенце).

#### **Игровой сюжет 44:**

ИБ<sup>1</sup>: ***Philly** is **Phantastic!*** <Фи́ли (Филадельфия) фантастична.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah **phriends** and **phun** all together.* <Ага, друзья и веселье, все вместе.>

ИБ<sup>1</sup>: *Exactly! more **ph-phrases** just add to the joke.* <Точно, больше ph-фраз только делают шутку лучше.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 45:**

ИБ<sup>1</sup>: ***#Eataly**.* <#Италия + ешь.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah you **eat** and travel all around **Italy**.* <Ага, ты ешь и путешествуешь по всей Италии.>

Источник ситуации: комментарий к фотографии

#### **Игровой сюжет 46:**

ИБ<sup>1</sup>: *Keep goghing. Keep going and creating.* <Продолжай «гогить». Продолжай идти и создавать.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's genuinely funny. Van Gogh would relate to this.* <Это по-настоящему весело. Ван Гог понял бы это.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 47:**

ИБ<sup>1</sup>: *My dream is to come visit California one day.* <Моя мечта – посетить Калифорнию однажды.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh yeah. Californi-yeah, right.* <О да, Калифорнии-да, верно.>

ИБ<sup>1</sup>: *We should not give up on it and search for the chances.* <Мы не должны отказываться от этой идеи и искать возможности.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 48:**

ИБ<sup>1</sup>: *It's always stressful to be dressful.* <Всегда стрессово (МЗ: полны стресса) быть одетым (полным одежды).>

ИБ<sup>2</sup>: *Dressful? The coinage?* <Полным одежды? Неологизм?>

ИБ<sup>1</sup>: *The dictionary was lost. Just because.* <Словарь потерялся. Просто так.>

ИБ<sup>2</sup>: *Hold on. I can find the explanation behind it. It's a great challenge to know what to wear. The woman's issue.* <Погоди. Я могу найти объяснение этому. Всегда сложно понять, что носить. Проблема женщин.>

ИБ<sup>1</sup>: *The Queen of Puns you are!* <Ты – королева каламбуров!>

Источник ситуации: устная беседа. Сам креатор не нашел объяснения для своей игры. Собеседник поддержал эту игру и объяснил.

#### **Игровой сюжет 49:**

ИБ<sup>1</sup>: *John Lemon.* <Джон Лемон.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh it took me a while to get this.* <О, мне понадобилось некоторое время, чтобы понять.>

ИБ<sup>1</sup>: *No way! Do you need a pun help? John Lennon would love it.* <Да ладно? Тебе нужна помощь с каламбурами? Джону Леннону бы понравилось.>

Источник ситуации: переписка в чате. Подпись к картинке с лимоном.

#### **Игровой сюжет 50:**

ИБ: *Donut worry! Be happy! Help yourself to donuts.* <Не волнуйся (не донаться / не пончикуйся)! Будь счастлив! Угощайся пончиками.>

НЯ: *I feel attached to your sense of humor.* <Я чувствую привязанность к твоему чувству юмора.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 51:**

ИБ<sup>1</sup>: *Design management is a true desire management.* <Дизайн менеджмент – настоящий менеджмент желаний.>

ИБ<sup>2</sup>: *True that! It's based on your client's desires.* <Точно! Он основывается на желаниях клиента.>

ИБ<sup>1</sup>: *You got me!* <Ты понял меня!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 52:**

ИБ<sup>1</sup>: *To beer or not to beer?* <Пить пиво или не пить?>

ИБ<sup>2</sup>: *Too simple pun. Nothing to joke about. To be, always to be. Let's drink out.* <Слишком простой каламбур. Не над чем смеяться. Быть, всегда быть. Давай выпьем.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 53:**

ИБ: *Laugh story.* <Смешная история.>

НЯ: *Do you mean love story?* <Ты имеешь в виду любовную историю?>

ИБ: *I see. I guess I mean both. Laugh and love give us life.* <Я понимаю. Думаю, что я имею в виду и то и другое. Смех и любовь дают нам жизнь.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 54:**

ИБ<sup>1</sup>: *On Christmas I met the guy whose name was Joel. Like a real Noel. He turned out to be a jerk though. Such a Coel. Just another lump of coal.* <На рождество я встретила парня, чье имя Джоэл. Как настоящий Ноэль. Однако, он оказался настоящим подонком. Такой Уголь. Просто очередной кусок угля.>

ИБ<sup>2</sup>: *Such a non-present.* <Такой неподарок.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah my pun is such a sad non-pun.* <Да, мой каламбур - такой грустный некаламбур.>

ИБ<sup>2</sup>: *Don't be sad!* <Не грусти!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 55:**

ИБ<sup>1</sup>: *Secaucus has something to do with Caucasus. Secaucus...what a funny name!* <Сикокас каким-то образом связан с Кавказом. Сикокас..какое смешное название!>

ИБ<sup>2</sup>: *Secaucasus, Secaucasus. New York, New York!* <Сикокасус, Сикокасус. Нью-Йорк, Нью-Йорк! (напевает мелодию «Нью-Йорк, Нью-Йорк» Фр. Синатры).>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 56:**

ИБ<sup>1</sup>: *Don't let fun go.* <Не позволяй веселью уйти.>

ИБ<sup>2</sup>: *Don't let sun, bun, and pun go.* <Не позволяй солнцу, булочке и каламбуру уйти.>

ИБ<sup>1</sup>: *Don't let Zen go.* <Не позволяй дзену уйти.>

ИБ<sup>2</sup>: *I'm lost on the final one.* <Последний (ход) не поняла.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 57:**

ИБ<sup>1</sup>: *The Texas bun, ... the sun, the gun!* <Техасская булочка, ... солнце, ружье!>

ИБ<sup>2</sup>: *The Texas lifestyle.* <Техасский образ жизни.>

ИБ<sup>1</sup>: *A romantic one with the gun and fun.* <Романтичный образ жизни с ружьем и весельем.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 58:**

ИБ<sup>1</sup>: *We are going to have a pitch tomorrow.* <Мы собираемся делать презентацию завтра.>

ИБ<sup>2</sup>: *You'll definitely buy a lot of peaches. Bewitch the judges.* <Вы однозначно купите много персиков. Заколдуйте судей.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 59:**

ИБ<sup>1</sup>: *That's the fairy-tale where all possible tails are presented.* <Это сказка, где представлены все возможные хвосты.>

ИБ<sup>2</sup>: *Lame, what?* <Неубедительно, что?>

ИБ<sup>1</sup>: *I'm too metaphorical & postmodern you know. I mean all endings are possible. You decide.* <Знаешь, я слишком метафорический и постмодернистический. Я имею в виду, что все концовки возможны. Ты решаешь.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's challenging to get it. Sorry!* <Это сложно понять. Прости!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 60:**

ИБ<sup>1</sup>: *Selfie is such a cellfie on your cellphone.* <Селфи – это такая клетка на твоём телефоне (МЗ: клеткафоне).>

ИБ<sup>2</sup>: *You are too punny.* <Ты слишком каламбурен.>

ИБ<sup>1</sup>: *Do you mean observative? This is my nature.* <Ты имеешь в виду наблюдательный? Это моя природа.>

ИБ<sup>2</sup>: *I mean your constant punning drives me crazy.* <Я имею в виду, что твои постоянные каламбуры сводят меня с ума.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 61:**

ИБ<sup>1</sup>: *What's your name? Say it again please.* <Как тебя зовут? Скажи снова, пожалуйста.>

ИБ<sup>2</sup>: *I'm **Winer**.* <Я – Винер.>

ИБ<sup>1</sup>: ***Winer**, you are a real **WINNER**. You can **win** any game.* <Винер, ты – настоящий победитель. Ты можешь выиграть любую игру.>

ИБ<sup>2</sup>: *All medals and cups are mine.* <Все медали и кубки мои.>

ИБ<sup>1</sup>: *Any game is worth the shot for you.* <Для тебя любая игра стоит того, чтобы в нее сыграть.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 62:**

ИБ: *Studying: day **by** day, step **by** step, exam **by** exam, text **by** text ... Then, **bye-bye** it all.* <Учеба: день за днем, шаг за шагом, экзамен за экзаменом, текст за текстом ... Потом, пока-пока всему этому.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 63:**

ИБ<sup>1</sup>: *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 the Quaker Oats (Овес квакеров). Ты – настоящий серийный убийца (убийца блюд из круп).>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh stop it! You're killing me!* <Прекрати это! Ты меня убиваешь этим!>

ИБ<sup>1</sup>: *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.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 64:**

ИБ<sup>1</sup>: *Congratulations. **No prize**.* <Поздравляю. Приза нет.>

ИБ<sup>2</sup>: *No prize?* <Нет приза?>

ИБ<sup>1</sup>: *No.* <Нет.>

ИБ<sup>2</sup>: *The **Noprize**?* <Нет-приз?>

ИБ<sup>1</sup>: *That's what I call sarcasm. The **Noble prize** is at the top of all prizes, and the **Noprize** is at the bottom of this hierarchy.* <Это то, что я называю сарказмом. Нобелевский приз – на вершине всех призов, а Нет-приз – визу этой иерархии.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 65:**

ИБ: ***Whole-ness** is often connected with **whole-mess**.* <Цельность часто связана с хаосом.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Модель языковой игры на уровне морфологического метатекста:**

**Игровой сюжет 66:**

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

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

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 67:**

ИБ<sup>1</sup>: ***Rest is the best fest.*** <Отдых – лучший праздник.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wake me up when September ends.* <Разбуди меня, когда сентябрь закончится.>

ИБ<sup>3</sup>: ***September-fest** is the best.* <Сентябрьфест – самый лучший.>

ИБ<sup>4</sup>: ***Rhyming friendship.*** <Рифмованная дружба.>

ИБ<sup>2</sup>: ***Our jokes are only ours!*** <Наши шутки только наши.>

ИБ<sup>4</sup>: *Yeah I see that I'm not in the club. It takes me ages to respond in this fashion.* <Ага, я вижу, что я не в клубе. Мне потребуется целая вечность, чтобы отвечать в такой манере.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 68:**

ИБ<sup>1</sup>: *Brexit ...hm..* <Брексит (МЗ: выход Великобритании из Евросоюза), хм..>

ИБ<sup>2</sup>: *What about Frexit? Or Italexit ?* <Как насчет Фрексита (выход Франции из Евросоюза) или Италексита (выход Италии из Евросоюза)?>

ИБ<sup>1</sup>: *Interesting! Let's double check on the Internet.* <Интересно! Давай перепроверим в Интернете.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh nice guess! Congrats! Such words have already popped up on the web.* <Какая удачная догадка! Поздравляю! Такие слова уже появились в сети.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 69:**

ИБ<sup>1</sup>: *He is such a king-in-waiting when he is mentoring big bosses.* <Он такой помощник короля (досл. король-в-ожидании), когда он наставляет больших начальников.>

ИБ<sup>2</sup>: *Not clear enough what you mean. Your word coinages are not that easy.* <Не очень ясно, что ты имеешь в виду. Твои словесные изобретения не так уж и просты.>

ИБ<sup>1</sup>: *I think my wordplay is not workable here. The origin was 'lady-in-waiting'.* <Мне думается, что моя языковая игра не работает здесь. Это от оригинала 'lady-in-waiting' (МЗ: леди-в-ожидании).>

ИБ<sup>2</sup>: *I've never heard of such a word combination.* <Я никогда не слышал такой словесной комбинации.>

ИБ<sup>1</sup>: *The assistant of the women of high social position.* <Помощник женщин высокого социального положения.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I am processing your first phrase now!* <О, сейчас я медленно обрабатываю твою первую фразу.>

ИБ<sup>1</sup>: *Forget it!* <Да забудь!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 70:**

ИБ<sup>1</sup>: *I have been volunteering at the Schuylkill River.* <Я был волонтером на реке Скулкилл (МЗ: школа-убить).>

ИБ<sup>2</sup>: *Really? Like 'school' where we go to study at? Are there any rivers like the Workkill River, or Kindergartenkill River?* <Правда? Как 'school' (школа) – где мы учимся? А есть такие реки, как Воркилл (досл. убить работу) или Киндергатенкилл (досл. убить детский сад)?>

ИБ<sup>1</sup>: *Whoa stop it! The spelling is different from 'school'. They are homophones. You've got a quick ingenuity though.* <Вау, прекрати! Написание (названия реки) отличается от слова 'school' (школа). Это омофоны. Однако, ты быстро проявил свою находчивость.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's a pity! Your language information has just killed the joke.* <Очень жаль! Твоя языковая информация только что убила шутку.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 72:**

ИБ: *Look at that picture of New York downtown. What a cloudscraper spot!* <Посмотри на эту фотографию центра Нью-Йорка. Какое место облакокребов!>

НЯ: *Oh you are referring to the skyscrapers! Not bad!* <О, ты говоришь о многоэтажных домах (МЗ: небоскребы)! Неплохо!>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 73:**

ИБ: *Clear-headed and 'clear-handed' people were numerous around messy, dirty Paddington who could touch anything and spoil.* <Было много здравомыслящих (МЗ: ясноголовых) и здравовладеющих своими руками людьми вокруг проблематичного, грязного Пэддингтона, который мог задеть любую вещь и испортить ее.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### Игровой сюжет 74:

ИБ<sup>1</sup>: *Food was absolutely **mouth-watering**.* <Еда была по-настоящему аппетитной (МЗ: рот-водный, наполняющей рот слюной).>

ИБ<sup>2</sup>: *I'd say even **stomach-watering**. Such a temptation!* <Я бы даже сказала наполняющей желудок слюной. Такой соблазн!>

Источник ситуации: устный диалог.

#### Игровой сюжет 75:

НЯ: *Is IT **programing** your **bread-and-butter** back home?* <Является ли программирование твоим хлебом насущным, источником дохода (МЗ: хлебом и маслом) у тебя дома?>

ИБ: *Yes, it's even my **bagel-and-butter**.* <Да, более того, это мои бейгл и масло.>

НЯ: *Do you mean that you're satisfied with the salary saying this?* <Ты имеешь в виду, что ты доволен своей зарплатой, говоря так?>

ИБ: *Yes, it gives me a chance of buying bagels in the USA.* <Да, она дает мне возможность покататься бейглы в США.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### Игровой сюжет 76:

НЯ: *He is the **breadwinner** in the family.* <Он – основной кормилец (МЗ: хлебовыйигрыватель) в семье.>

ИБ<sup>1</sup>: *I wonder who the **caviarwinner** is.* <Мне любопытно, кто добывает икру (досл. тот, кто выигрывает икру).>

ИБ<sup>2</sup>: *The **caviarwinner** is the richest, and the **breadwinner** is the poorest in your classification.* <Добытчик икры самый богатый, а добытчик хлеба самый бедный в твоей классификации.>

ИБ<sup>3</sup>: *My hubby is our **bread-and-caviar-winner** in this paradigm.* <Мой муженек – добытчик хлеба и икры в этой парадигме.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### Игровой сюжет 77:

ИБ<sup>1</sup>: *Your writing style is so beautiful and fancy. You are the true **wordsmith**.* <Твой стиль письменной речи такой красивый и замысловатый. Ты – настоящий мастер слова!>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah kinda thanks!* <Ага типа того, спасибо!>

ИБ<sup>1</sup>: *I would even say the true **phrasesmith** and **textsmith**! I enjoy reading your texts.* <Я бы даже сказала, ты – настоящий мастер (кузнец) фраз и текстов. Мне нравится читать твои тексты.>

ИБ<sup>2</sup>: *All levels of my language from the down to the top are flattered.* <Все уровни моего языка с самого низа до верха польщены.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### Игровой сюжет 78:

ИБ<sup>1</sup>: *What a **bookcrossing** next to the library outside the building!* <Какой обмен книгами (книга оставляется кем-л. в общественном месте для того, чтобы кто-нибудь другой нашел ее и прочитал) (МЗ: книговорот) напротив здания библиотеки!>

ИБ<sup>2</sup>: *My vision is that this movement is **dustcrossing** and **bacteriacrossing** mostly.* <Мое видение – то, что такая акция, по большей части, обмен пылью и обмен бактериями.>

ИБ<sup>1</sup>: *Microworld is grabbing the power of macroworld.* <Микромир захватывает силу макромира.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### Игровой сюжет 79:

ИБ: *This is the full package. You got the **Ipad**, **Iphone**, and the whole **Ilife**.* <Это полный комплект «Все включено». Ты получил Ipad (МЗ: Интернет-блокнот), Iphone (МЗ: Интернет телефон) и всю I-жизнь.>

НЯ: *The Apple thrust pun.* <Каламбур, ориентированный на компанию Apple.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### Игровой сюжет 80:

ИБ<sup>1</sup>: *Spidergrams are really descriptive.* <Спайдерграммы (МЗ: паук-схема, диаграмма в виде паука) очень наглядны.>

ИБ<sup>2</sup>: *Totally! Let's look at our **UrFUgram** or **ladybugram** with all those dots.* <Точно! Давай посмотрим на нашу диаграмму УрФУ (УрФУ-схема) или схему-божью коровку со всеми этими точками.>

ИБ<sup>1</sup>: *Our own new type of the scheme.* <Наш собственный новый вид схем.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 81:**

ИБ<sup>1</sup>: ***Binge-watching** TV series is my weakness.* <Чрезмерный просмотр сериалов – моя слабость.>

ИБ<sup>2</sup>: *Mine is **binge-reading**.* <Моя – чрезмерное чтение.>

ИБ<sup>1</sup>: *They should have already included your lucky find in the English dictionary.* <Они должны были включить твою удачную находку в словарь английского языка.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 82:**

НЯ: *It's such a **newsworthy** piece of content. People will talk about this event for sure.* <Это такой представляющий интерес для печати (МЗ: стоящий новостей) фрагмент контента (информации). Люди точно будут говорить об этом событии.>

ИБ: *Absolutely! It's **contentworthy**.* <Совершенно точно! Стоящий содержания.>

НЯ: *Oh you are saying the same and putting it into a new word! What a great twist!* <О, ты говоришь одно и то же, просто вкладываешь тот же смысл в новое слово.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 83:**

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.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 84:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh this meeting is really **time-consuming**.* <О, эта встреча, требующая по-настоящему много времени (МЗ: времязатратная).>

ИБ<sup>2</sup>: *Believe me! It's also **brain-consuming**. It consumes your brain, ideas, discussions.* <Поверь мне! Она еще и мозгозатратная. Она съедает (потребляет) твой мозг, идеи, обсуждения.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 85:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh he fell in love with her, and she doesn't care. He really seeks her attention.* <О, он влюбился в нее, а ей все равно. Он реально ищет ее внимания.>

ИБ<sup>2</sup>: *Such a **time-consuming** and **love-consuming** story! Poor guy!* <Такая требующая много времени (МЗ: времязатратная) и любовьзатратная история.>

ИБ<sup>1</sup>: *Hey stop being sarcastic!* <Эй, перестань быть саркастичным.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 86:**

ИБ<sup>1</sup>: *Helen is pregnant, and now her new fixation is her **kitchen-to-be**.* <Елена беременна, и сейчас ее идея фикс – будущая кухня (досл. кухня-быть).>

НЯ: *What do you mean?* <Что ты имеешь в виду?>

ИБ<sup>1</sup>: *She has started the repair in her kitchen and she's waiting for its final step.* <Она начала ремонт в своей кухне и ждет завершения финальных штрихов.>

ИБ<sup>2</sup>: *Nice hint on '**a mother-to-be**'.* <Хороший намек на «будущую мать» (МЗ: мать-быть).>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 87:**

НЯ: *You are a **bookworm**! All the time reading! Oh my!* <Ты – книжный червь. Все время читаешь! О Боже!>

ИБ: *Oh actually I may be called a **phoneworm**. I prefer to read the books on my phone.* <О, на самом деле, меня можно назвать телефонным червем. Я предпочитаю читать книги с телефона.>

НЯ: *Modern tendencies!* <Современные тенденции!>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 88:**

ИБ<sup>1</sup>: *All cats owners know the **catology**. I mean all the possible traits of cats characters. It's kinda **astrology**.* <Все владельцы кошек знают котологию. Я имею в виду все возможные черты характеров кошек. Это что-то вроде астрологии (МЗ: звездология).>

ИБ<sup>2</sup>: *They're suckers for cats.* <Кошки – их слабость!>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 89:**

ИБ<sup>1</sup>: *I was reading the **horoscope** the other days.* <Я читала гороскоп (МЗ: часоскоп, часонаблюдение) на днях.>

ИБ<sup>2</sup>: *How could you rely on that **peoplescope**? It's kinda a fiction.* <Как ты можешь полагаться на человекоскопию. Это нечто вроде художественного вымысла.>

ИБ<sup>1</sup>: *At least, it's fun reading that stuff.* <По крайней мере, забавно читать такие вещи.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 90:**

ИБ<sup>1</sup>: *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?>

ИБ<sup>2</sup>: *I have no choice after that compliment.* <У меня нет выбора после этого комплимента.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 91:**

ИБ<sup>1</sup>: *This neighbor's cat was so cute and huggable. We almost **catjacked** it!* <Кот соседа был такой милый и обаятельный (досл. обнимательный). Мы почти украли его (досл. кошкохители) его!>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh cats are no big fans of force!* <О, кошки не такие большие фанаты силы!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 92:**

ИБ: *Do you think I am **seasick**? No way! Today I am **snowsick** for the first time. Back to my snowy country and feel not well.* <Думаешь, у меня морская болезнь (МЗ: море больной)? Ни в коем случае. Сегодня у меня впервые снежная болезнь (досл. снегобольной). Я вернулся в свою снежную страну и чувствую себя не очень.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 93:**

ИБ: *This elderly lady is waiting for her **grandchildren** while she's enjoying time with her **granddoggy**.* <Эта пожилая женщина ждет своих внуков, а пока наслаждается временем, проводимым с ее внуком-псом.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 94:**

ИБ: *She likes her **grandkids** and her dog so much! The pet is her favourite **granddoggy**.* <Она любит своих внуков и свою собаку очень сильно. Этот питомец – любимый внук-пес.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 96:**

НЯ: *To **binge-eat** means to eat obsessively, too much.* <Глагол “to binge” обозначает есть чрезмерно, слишком много.>

ИБ: *I've heard the verb '**to binge-watch**' when people watch a lot of TV show episodes one after another. As for me, I **binge-work** because I work too many extra hours. Sigh.* <Я слышал, что глагол ‘to binge-watch’ (МЗ: смотреть запоем), когда люди смотрят много серий сериалов – одну

за одной. Что касается меня, я чрезмерно много работаю, потому что работаю слишком много дополнительных часов. Вздых.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 97:**

НЯ: *Look at the picture. The man is eavesdropping.* <Посмотри на картинку. Этот человек подслушивает (МЗ: свес крыши + ронять).>

ИБ: *Not only this! He's eaves ... eaves .. looking secretly as well.. eaveslooking!* <Не только это! Он ...свес крыши ...свес крыши + также смотрит тайно .. свескрыши +смотрит!>

НЯ: *Do you mean 'peeking'?* <Ты имеешь в виду «подглядывать»?>

ИБ: *Of course! In any case eaveslooking was worth coining.* <Конечно! В любом случае слово eaveslooking стоило того, чтобы его придумать.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 98:**

ИБ<sup>1</sup>: *What's English for «путеводная звезда»? Could you look it up please?* <Как будет по-английски «путеводная звезда»? Ты можешь посмотреть в словаре?>

ИБ<sup>2</sup>: *According to the dictionary it is 'Hansel and Gretel's breadcrumbs'. Oh there's an incredibly funny example 'the breadcrumbs of personal information on the Internet'.* <Согласно данным словаря, это «хлебные крошки Ганзель и Гретель». И тут невероятно смешной пример употребления «крошки личной информации в Интернете».>

ИБ<sup>3</sup>: *Oh it sounds like the **datacrumbs**.* <Хм, это звучит как крошки данных (информации).>

ИБ<sup>2</sup>: *What do you mean?* <Что ты имеешь в виду?>

ИБ<sup>3</sup>: *The digital footprint based on our search entries.* <Цифровой след на основе наших поисковых запросов.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 99:**

ИБ<sup>1</sup>: *Look at the cats lying together on the sofa. Such a brotherhood.* <Посмотри на кошек, лежащих на диване. Какое братство (МЗ: брат-состояние)!>

ИБ<sup>2</sup>: *Such a cathood!* <Какое котство!>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 100:**

ИБ<sup>1</sup>: *That guy is a thrill-seeker. Or to be more exact, he's a girls-seeker.* <Этот парень искатель острых ощущений (МЗ: трепет-искатель) . Или, если точнее, он – искатель девушек.>

НЯ: *Punlosophy! A womanizer!* <Каламбурософия! Бабник!>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 101:**

ИБ<sup>1</sup>: *We visited Stonehedge in the UK last year, and now I see Manhattan only as NewYorkHedge with all these sky-scrappers and in the sunset.* <Мы посетили Стоунхендж (МЗ: камни-изгородь) в Великобритании в прошлом году, и сейчас я вижу Манхэттен только как НьюЙоркизгородь со всеми этими небоскребами на закате. >

ИБ<sup>2</sup>: *Oh nice creative collaboration of the words!* <О, красивая креативная коллаборация слов.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 102:**

ИБ<sup>1</sup>: *How is your Sunday-Funday going fellas?* <Как ваше воскресенье - веселья день проходит, ребята?>

ИБ<sup>2</sup>: *Fun is here, Sunday is in the air. Here's to your creativity out of nowhere.* <Веселье здесь, воскресенье здесь. За твою креативность из ниоткуда!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 103:**

ИБ<sup>1</sup>: *When you live next to the ocean blind-drunk means blind-sunk.* <Когда ты живешь рядом с океаном, пьяный в стельку (МЗ: слепо-пьяный) означает слепо-утонувший.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait but why?* <Подожди, а почему?>

ИБ<sup>1</sup>: *You drink too much and sink.* <Ты пьешь слишком много и тонешь.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh too cruel. Non-pun situation.* <О, слишком жестоко. Некаламбурная ситуация.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 104:**

ИБ<sup>1</sup>: *A teenager is always a streetager.* <Тинейджер – всегда стритейджер (тинейджер на улице).>

ИБ<sup>2</sup>: *Awkward and understandable though.* <Странно, хотя и понятно.>

ИБ<sup>1</sup>: *I know.* <Я знаю.>

Источник ситуации: переписка в чате

**Игровой сюжет 105:**

ИБ: *One should keep in mind U-turn that means that you-turn suddenly in another direction when the situation requires it.* <Все должны держать в уме U-turn (разворот, поворот на 180 градусов; поворот кругом; МЗ: поворот в виде буквы U), который означает ты-поворачиваешь в другом направлении, когда ситуация требует этого.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 106:**

ИБ<sup>1</sup>: *NewArk sounds so biblical. New York has nothing to do with Noah.* <Нью-Арк (МЗ: Новый Ковчег) звучит так по-библейски. Нью-Йорк не имеет ничего общего с Ноем.>

ИБ<sup>2</sup>: *Exactly! We visited NoahArk.* <Точно! Мы посетили Ноев ковчег.>

ИБ<sup>1</sup>: *No birds and animals, though. Only our New Jersey train.* <Однако, без птиц и животных. Только наш Нью-Джерси поезд.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 107:**

ИБ: *Adults' eye-catching conversations were 'eye-losing' for children. They couldn't catch a single word.* <Взрослые, привлекающие взгляд (МЗ: глаз-ловящий), разговоры были непривлекательными (глаз-теряющие) для детей. Они не могли поймать / уловить ни одного слова.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 108:**

ИБ: *When you buy a smartphone, one dumbphone is crying.* <Когда ты покупаешь смартфон/мобильный телефон (МЗ: умный телефон), один глупый телефон рыдает.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 109:**

ИБ<sup>1</sup>: *There are so many fair-weather friends.* <Так много ненадежных друзей (МЗ: хорошопогодные друзья).>

ИБ<sup>2</sup>: *We should stick to the bad-weather friends once we find ourselves in trouble and need their support.* <Мы должны придерживаться плохопогодных друзей, когда мы вдруг оказываемся в трудной ситуации и нуждаемся в их поддержке.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 110:**

ИБ<sup>1</sup>: *Look! There's such a cool word to describe this dictionary. It's wordwise (нормема, еще не вошедшая в узус). This is written on its cover.* <Смотри! Существует такое классное слово, чтобы описать этот словарь. Это слово «wordwise» (МЗ: словомудрый) Оно написано на его обложке.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I guess it means that it is wise at choosing great words.* <О, я думаю, что это означает, что словарь мудр в выборе классных слов. >

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah kinda.* <Да, типа того.>

ИБ<sup>2</sup>: *What can be called 'wordstupid' in this case?* <Что может быть названо 'wordstupid' (словоглупый) в таком случае?>

ИБ<sup>1</sup>: *Maybe your own dictionary that you created by yourself?* <Может быть, твой собственный словарь, который ты сам создал?>

ИБ<sup>2</sup>: *Sounds like the battle human intelligence versus artificial intelligence.* <Звучит, как битва между человеческим интеллектом и искусственным интеллектом.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 111:**

ИБ<sup>1</sup>: *Instead of soft-peddalling me there was only hard-peddalling.* <Вместо смягчения ситуации (МЗ: мягкого педалирования) было только преувеличение ситуации (досл. жесткое педалирование).>

ИБ<sup>2</sup>: *Were they hard on you?* <Они плохо с тобой обошлись?>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 112:**

НЯ: *Finally, that long-suffering guy found his job.* <В итоге, этот длительно страдающий парень нашел свою работу.>

ИБ: *I've never heard that a freshman can be short-suffering when he is looking for the decent workplace.* <Я никогда не слышала, чтобы первокурсник мог быть недолго страдающим в ситуации, когда он ищет приличное место работы.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 113:**

НЯ: *Their perseverance is the backbone of our work.* <Их упорство – основа нашей работы (МЗ: задняя кость).>

ИБ: *Their lack of concentration is our frontbone. It bothers.* <Их отсутствие концентрации – наша передняя кость. Это мешает.>

НЯ: *What the imaginativeness!* <Какое воображение!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 114:**

ИБ<sup>1</sup>: *It is a really far-fetched story.* <Это по-настоящему надуманная история (МЗ: издалека принесенная).>

ИБ<sup>2</sup>: *Has it ever been close-fetched?* <Была ли она когда-либо близко приносимая (правдивой)?>

ИБ<sup>1</sup>: *Has it ever been true? Do you ask this?* <Была ли она когда-либо правдивая (в которую легко поверить)? Ты это спрашиваешь?>

ИБ<sup>2</sup>: *You can read my puns!* <Ты умеешь читать мои каламбуры.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 115:**

НЯ (преподаватель): *Your sentence is a far-fetched opinion, don't fantasize that much.* <Твое предложение выражает заумное мнение (МЗ: издалека принесенное), не фантазируй так много.>

ИБ: *I know, I'm bad at giving close-fetched views.* <Я знаю, у меня плохо получается делиться основанными на реальности мнениями.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 116:**

ИБ: *Downshifting eventually turns back into upshifting.* <Переход с высокооплачиваемой, но связанной с чрезмерными нагрузками работы на более спокойную, хотя и низкооплачиваемую (МЗ: включение понижающей передачи) постепенно вновь превращается в высокооплачиваемую и чрезмерную работу (увеличение скорости /набирание скорости).>

НЯ: *Explain yourself.* <Объяснись.>

ИБ: *All my friends working in remote areas like Bali are coming back to their offices in Moscow. Weird huh?* <Все мои друзья, работающие дистанционно в таких местах, как Бали, возвращаются в свои офисы в Москве. Странно, ага?>

НЯ: *I got you. They have saved a lot of sun energy and ready to give the sacrifice to the metropolis dragon.* <Я понял тебя. Они накопили много энергии солнца и готовы принести жертву дракону мегаполиса.>

Источник ситуации: устный диалог.

**Игровой сюжет 117:**

ИБ<sup>1</sup>: *Can bad upbringing be called downbrining* ? <Может ли плохое воспитание (МЗ: вверх принесение, от фразового глагола bring up - воспитывать) названо вниз принесением?>

ИБ<sup>2</sup>: *It depends what you mean.* <Зависит от того, что ты имеешь в виду. >

ИБ<sup>1</sup>: *I mean that some parents lift their kids' spirit down.* <Я имею в виду, что некоторые родители опускают дух своих детей вниз.>

Источник ситуации: устный диалог.

#### **Игровой сюжет 118:**

ИБ<sup>1</sup>: *Every activity means that passivity is just round the corner because people will need to take the break after the active phase. From time to time the period of passivity finishes with lazivity.* <Каждая активность означает, что пассивность находится прямо за углом, поскольку людям будет нужно сделать перерыв после активной фазы. Иногда период пассивности завершается ленивостью.>

ИБ<sup>2</sup>: *Laziness you mean, right?* <Ты имеешь в виду лень, верно?>

ИБ<sup>1</sup>: *Don't correct me! That's my intentional emphasis.* <Не поправляй меня! Это мое намеренное усиление.>

ИБ<sup>2</sup>: *Your creativity is due to the analytical nature of English.* <Твоя креативность имеет корни в аналитической природе английского языка.>

ИБ<sup>1</sup>: *I owe this nature everything.* <Я должен этой природе все.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 119:**

ИБ: *Oksanasaurus and Stevasaurus are in their natural habitat at the Dinosaur Bar.* <Оксанасаврус и Стивасаврус находятся в своей естественной среде обитания в Динозавр Баре.>

НЯ: *A masterful reptilian twist of language! You are itchysaurs who have itchy feet and passion for studying and travelling.* <Мастерский рептильный поворот языка (языковое искажение). Вы ичисаврусы (досл. динозавры, у которых чешутся ноги и их тянет в путешествие), у вас страсть к обучению и путешествиям.>

ИБ: *Thank you!* <Спасибо!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 120:**

ИБ<sup>1</sup> (студент): *It was really surprising [su:'praɪzɪŋ]* (произношение с ошибкой). <Она была реально удивлена.>

ИБ<sup>2</sup> (преподаватель): *[su:'praɪzɪŋ]? It should be 'surprising' [sə'praɪzɪŋ]* (экспертное мнение преподавателя). <Должно быть 'surprised' (с правильным произношением).>

ИБ<sup>1</sup>: *I like the word Souprising. It gives much space for us, suckers for words. Shchiprising or borschprising will be the adjectives for surprising shchi or borsch.* <Это супо-удивительно. Это создает много пространства для нас, любителей слов. Щи-удивительно, борщ-удивительно.>

ИБ<sup>3</sup> (студент): *Or 'she-prising' when a surprising soup is prepared by a woman [ʃi:].* <Или она-удивительно, когда удивительный суп готовится женщиной.>

ИБ<sup>1</sup>: *He-prising. We-prising.* <Он-удивительно. Мы-удивительно.>

ИБ<sup>2</sup>: *Celebrate your inner punsters.* Отметьте своих внутренних каламбуроздателей.

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 121:**

ИБ<sup>1</sup>: *The Russian language has a special diminutive suffix -ochka like Lena -Lenochka.* <Русский язык имеет специальный уменьшительный суффикс -очка, например, Лена-Леночка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Alright! We'll have new nicknames! Vangilochka, Tarzochka, Saidochka.* <Хорошо! У нас новые прозвища. Вангилочка, Тарзочка, Саидочка.>

ИБ<sup>1</sup>: *A new linguistically proven squad!* <Новый лингвистически подтвержденный отряд!>

ИБ<sup>2</sup>: *Dream team!* <Команда мечты.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 122:**

ИБ<sup>1</sup>: *Astrology is a real funology.* <Астрология – реальная фанология.>

ИБ<sup>2</sup>: *Explain please.* <Объясни, пожалуйста.>

ИБ<sup>1</sup>: *A lot of fun facts collected into the narrative. Not bad!* <Много любопытных фактов, собранных в одно повествование (в одну историю).>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 123:

ИБ<sup>1</sup>: *I like this way of drinking tea. It's our traditional way of having a teapot, sugar, chocolate, and cups on a tray.* <Мне нравится такой способ пить чай. Это наш традиционный способ с чайником, сахаром, шоколадом, кружками на подносе.>

ИБ<sup>2</sup>: *Niiiice, so drinkable, enjoyable, and trayable.* <Клаасно, так и хочется выпить, насладить. Это подносно.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah when it's trayable the tray is abundant in tasty stuff.* <Ага, когда это подносно, поднос изобилует вкушностями.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 124:

ИБ<sup>1</sup>: *It was his nearest and dearest family: the funniest and familiest really.* <Это была его ближайшая и дорогая семья: самая смешная и самая семейная, в реальности.>

ИБ<sup>2</sup>: *Rhyme story!* <Рифмованная история.>

ИБ<sup>1</sup>: *Pun intended. Paddington was an animal and found his family among the humans.* <Преднамеренный каламбур. Пэддингтон был животным и нашел свою семью среди людей.>

ИБ<sup>2</sup>: *It reminds me of Alf.* <Он напоминает мне Альфа.>

ИБ<sup>1</sup>: *Kinda.* <Типа того.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 125:

ИБ<sup>1</sup>: *Paddington asked, 'Are you greedy?'* <Пэддингтон спросил: «Ты жадный?»>

ИБ<sup>2</sup>: *Mr Curry, 'Breedy?'* <Мистер Карри: «Породный?»>

ИБ<sup>1</sup>: *Paddington, 'I mean avaricious, mean, stingy.'* <Пэддингтон: «Я имею в виду скупой, жадный, прижимистый».>

ИБ<sup>2</sup>: *I am breedy because I know what breed of animals to deal with. I am definitely picky and not going to talk to the bear.* <Я породный, поскольку знаю, с какой породой животных иметь дело. Я совершенно точно избирательный и не собираюсь говорить с медведем.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 126:

ИБ<sup>1</sup>: *Meet my roomie who binge-watched all seasons of 'Sherlock' with me. My best roomie, my housie, my Sherlockie.* <Познакомьтесь с моей соседкой по комнате, которая посмотрела со мной взапой все сезоны «Шерлока». Моя лучшая соседка по комнате, по дому, по Шерлоку.>

ИБ<sup>2</sup>: *We see!* <Мы уже поняли.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 127:

ИБ<sup>1</sup>: *This is the first selfie in my life.* <Это первое селфи в моей жизни.>

ИБ<sup>2</sup>: *I would tell you more...this is your first Bloomfie.* <Я тебе больше скажу...это твое первое селфи в Блумфилде.>

ИБ<sup>1</sup>: *Now I feel that I belong to both digital world and Bloomfield world.* <Сейчас я чувствую, что я принадлежу как электронному миру, так и миру Блумфилда.>

**Bloomfield** - населенный пункт в штате Нью-Джерси, США.

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 128:

ИБ<sup>1</sup>: *This week was eventful and peopleful.* <Эта неделя была полна событийная и полная людей.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I have never used those words.* <О, я никогда не использовала такие слова.>

ИБ<sup>1</sup>: *The first one is real, another one has just been coined by me.* <Первое из них реальное, а второе было только что мной придумано.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh you get all playful.* <Атмосфера становится игровой.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 129:

ИБ<sup>1</sup>: *It was wonderful, funful & sunful. I mean there was a lot of fun & sun.* <Это чудесно, полно весельем и солнцем. Я имею в виду, что было много веселья и солнца.>

ИБ<sup>2</sup>: *My guess these words have all the right to be included into the dictionary.* <Мое предположение, что все эти слова имеют все права на то, чтобы быть включенными в словарь.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 130:

ИБ<sup>1</sup>: *Its horsenality is so tender and kind.* <Это лошаделичность такая нежная и добрая.>

ИБ<sup>2</sup>: *Hold on! Who or what are you talking about?* <Подожди! О ком или о чем ты говоришь?>

ИБ<sup>1</sup>: *The horse that I go riding on and its personality!* <О лошади, на которой я езжу, и ее личность.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I see!* <А, я понимаю.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 131:

ИБ<sup>1</sup>: *Why are you so prettyful?* <Почему ты такая милая-ая?>

ИБ<sup>2</sup>: *Prettiffulness makes the world go round.* <Милость заставляет мир двигаться.>

ИБ<sup>1</sup>: *Right you are!* <Ты права!>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 132:

ИБ<sup>1</sup>: *Is this pic oldish or newish? If it's newish, you should meet your old homeish Bloomfieldish. Can I see you in New Yorkish in a weekish?* <Это фотография старовата или немного новая? Если это немного новая, то тебе следует встретиться со своим немного домашним Блумфилдишом.>

ИБ<sup>2</sup>: *Sorry, it's oldish.2013-ish.* <Прости, это староватый кадр. Это примерно 2013 год.>

ИБ<sup>1</sup>: *Cool-ish.* <Немного здорово.>

ИБ<sup>2</sup>: *Homesick-ish.* <Домоскучательно.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 133:

ИБ<sup>1</sup>: *A nice view! It looks a bit Boston-ish.* <Замечательный вид! Это похоже немного на Бостон.>

ИБ<sup>2</sup>: *Lol. It's New York-ish & Central Park-ish. I am sure since I took that picture by myself.* <Хаха. Это немного Нью-Йорк-но и Центральнопарково. Я уверена, ибо делала фотографию сама.>

ИБ<sup>1</sup>: *Very beautiful! I miss those times.* <Очень красиво! Я скучаю по тем временам.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 134:

ИБ: *Paddington was the family 'funster'.* <Пэддингтон был семейным «фанстером» (досл. тот, кто веселит /веселится).>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 135:

ИБ: *Hi Fulbies! I'm looking for a place to stay in Seattle for Thanksgiving. Any ideas for me?* <Привет, Фулбиз! Я ищу место, где можно остановиться в Сиэтле на День Благодарения. Есть ли какие-нибудь идеи для меня?>

**Fulbright** - программы учебных программ в Америке.

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 136:

ИБ<sup>1</sup>: *Have you ever taken photos on skype? Skypies are usually of a weird quality.* <Ты когда-нибудь делала фотографии в скайпе? Фотографии из скайпа обычно странного качества.>

ИБ<sup>2</sup>: *Do skypies have anything to do with the sky?* <Фотографии из скайпа имеют какое-либо отношение к небу?>

ИБ<sup>1</sup>: *There's another question. Does skype have anything to do with the sky.* <Вопрос в другом. Имеет ли скайп какое-нибудь отношение к небу?>

ИБ<sup>2</sup>: *Phonetically speaking, both of them have a lot to do with the sky.* <С фонетической точки зрения и то, и другое во многом связаны с небом.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 137:**

ИБ: *The first year student is a 'studlet' of university life.* <Студент первокурсник – студлет университетской жизни.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 138:**

ИБ: *Nature was a 'lovedful' mother for Jane.* <Природа была матерью, полной любви к Джейн.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 139:**

ИБ<sup>1</sup>: *It's so charming. It is a typical Ashlandian squirrel.* <Это так очаровательно. Это типичная Эшландианская белка.>

ИБ<sup>2</sup>: *I like our Ashlandia. Bloomfieldness is so recognizable.* <Мне нравится наша Эшландия. Блумфилдность так узнаваема.>

ИБ<sup>1</sup>: *Home sweet home.* <Дом, милый дом.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 140:**

ИБ<sup>1</sup>: *The Mondayest Tuesday ever! Get unstuck and do at least something!* <Самый понедельничней вторник когда-либо! Выходи из тупика и сделай хотя бы что-то!>

ИБ<sup>2</sup>: *Hold on! A really nice remark! Tuesday that completely resembles Monday! Like to your vision!* <Погоди! П

о-настоящему хорошее замечание! Вторник, который полностью напоминает понедельник. Лайк твоему видению!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 141:**

ИБ<sup>1</sup>: *We met the stray cat yesterday and hugged it all over. It was the cattest cat!* <Мы встретили бродячую кошку вчера и всю ее заобнимали. Это была самая кошачья кошка!>

ИБ<sup>2</sup>: *You seem to have missed those creatures that much.* <Кажется, вы очень скучаете по этим созданиям.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah we haven't seen our own cats for 4 months. Could you imagine?* <Да, мы не видели кошек 4 месяца. Можешь себе представить?>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah, I feel you and the thingiest thing.* <Да, я чувствую вас и это вещественную вещь.>

ИБ<sup>1</sup>: *Our dreamiest dream came true!* <Наша мечтательная мечта сбылась!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 142:**

ИБ<sup>1</sup>: *Aberocrombing and holistering are crazy! Too expensive!* <Аберокромбинг и холистеринг сумасшедшие. Слишком дорого!>

ИБ<sup>2</sup>: *Reframe this process. It's not shopping, it's getting the exposure to the culture and getting the cultural artifact.* <Сделай рифрейминг этому процессу. Это не шопинг, а получение доступа к культуре и культурным артефактам.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 143:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh, you're eating marshmallows in Russia. Marshmallowing is under sanctions, isn't it?* <О, ты ешь зефир в России. Зефирность / Зефиризм под санкциями, разве нет?>

ИБ<sup>2</sup>: *No way!* <Точно нет!>

ИБ<sup>1</sup>: *Just kidding!* <Просто шучу.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 144:**

ИБ<sup>1</sup>: *Nerding should go on.* <Ботинизм должен продолжаться!>

ИБ<sup>2</sup>: *Nerding should pay off.* <Ботанизм должен принести плоды.>

ИБ<sup>1</sup>: *Haha wishful thinking!* <Хаха принятие желаемого за действительное.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 145:**

ИБ: *'Bussinessmanning' is a common place.* <«Бизнесмэннинг» - распространенное явление.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 146:**

ИБ<sup>1</sup>: *This lecturer is **wowful** you know.* <Этот лектор просто вау.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I agree! I have met so many **wowless** ones whose lectures were boring.* <Я согласна! Я встречала так много невау лекторов, чьи лекции были скучными.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah true.* <Да, верно.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 147:**

ИБ<sup>1</sup>: *That is so **disappointing** and even **disappointable**.* <Это так разочаровательно 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.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 148:**

ИБ<sup>1</sup>: *Work in **semi-circles**.* <Работайте в полукругах.>

ИБ<sup>2</sup>: ***Semi-squares, semi-triangles.*** <Полуквадраты, полутреугольники.>

ИБ<sup>1</sup>: *Creators of all times!* <Создатели всех времен!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 149:**

ИБ<sup>1</sup>: *Reading such books is a real **self-care**.* <Чтение таких книг – настоящая забота о себе.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah scrolling social media posts is so careless and it's the real **self-uncare**.* <Ага, пролистывание постов социальных сетей – так бездумно, и это настоящая незабота-о-себе.>

ИБ<sup>1</sup>: *Sinful of all of us.* <Все мы грешны.>

ИБ<sup>2</sup>: *Sigh.* <Вздых.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 150:**

ИБ<sup>1</sup>: ***Procoffention** is my type of **procrastination**.* <Прокоффинация – мой вид прокрастинации.>

ИБ<sup>2</sup>: *Mine as well. I can relate to this.* <И мой тоже. Я могу понять.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 151:**

ИБ: *Mr Curry was **'underfussing'** since he was too calm.* <Мистер Карри был «недосуевившимся», поскольку он был слишком спокойным.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 152:**

ИБ: *Paddington always **'dismemorized'** something even though at first he seemed to memorize the information perfectly well.* <Пэддингтон всегда «раззапоминал» что-нибудь, хотя сначала казалось, что он запоминал информацию достаточно хорошо.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 153:**

ИБ: *You are in danger of **'over-reading'** and **'under-sleeping'** at philological department.* <Тебе угрожает опасность «перечитывания» и «недосон» на филологическом факультете.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### Игровой сюжет 154:

ИБ: *Once in the evening the ex-fox was sitting in the library.* <Однажды вечером экс-лиса сидела в библиотеке.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### Игровой сюжет 155:

ИБ<sup>1</sup>: *Now after all of this Paddington is an exbear, and he has become a real human.* <Сейчас после всего этого Пэддингтон–эксмедведь, и он стал настоящим человеком.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wow! Such a promotion for this animal.* <Вау! Какое продвижение по службе для этого зверя.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 156:

ИБ: *'Superwomen' and 'multi-women' were not the subject of Lowood education. Those times with one female vocation of sitting at home and pleasing her husband had nothing to do with feminism.* <«Супер-женщины» и «мульти-женщины» не были предметом для изучения в школе Лоувуд. То время с женским призванием в сидении дома и удабривании своего мужа не имели ничего общего с феминизмом.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### Игровой сюжет 157:

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.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### Игровой сюжет 158:

ИБ<sup>1</sup>: *Travelling is so inspiring!* <Путешествие такое вдохновляющее.>

ИБ<sup>2</sup>: *Don't say that studying is despiring.* <Не говори, что учеба развдохновляющая.>

ИБ<sup>1</sup>: *Error detected!* <Обнаружена ошибка!>

ИБ<sup>2</sup>: *I know. It's my intentional phrases to catch your attention and disagree with your dubious opinion.* <Я знаю. Это преднамеренная фраза, чтобы поймать Ваше внимание и не согласиться с Вашим сомнительным мнением.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh I see. Don't take my correction too personally!* <О, я понимаю. Не воспринимай мое исправление слишком лично!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 159:

ИБ<sup>1</sup>: *Вот пишешь отчет, а Екатерина (ИБ2) вдруг подкидывает тему для любимого мема «Уральский гуманитарный институт – Уральский гуманитарный институт».*

ИБ<sup>2</sup>(Екатерина): *Я могу еще Institute / Onstitute.*

ИБ<sup>1</sup>: *Тогда, скорее, Institute / OUTstitute (если вдруг отчислили).*

ИБ<sup>2</sup>: *Out -3 буквы, гармония нарушилась.*

ИБ<sup>1</sup>: *Но зато противопоставление верное! Это как лев / прав.*

Источник ситуации: комментарий к посту в социальных сетях

#### Игровой сюжет 160:

ИБ<sup>1</sup>: *Such a group discussion has its own merits.* <Такая групповая дискуссия имеет собственные достоинства.>

ИБ<sup>2</sup>: *Do you think that the monologue format is one total demerit?* <Ты думаешь, что формат монолога –это одно большое недостоинство.>

ИБ<sup>1</sup>: *If you mean one total disadvantage I would say yes.* <Если ты имеешь в виду один большой недостаток, то я бы сказала да.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 161:

ИБ<sup>1</sup>: *Every Friday is anti-Monday.* <Каждая пятница – анти-понедельник.>

ИБ<sup>2</sup>: *How come?* <Как так?>

ИБ<sup>1</sup>: *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.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's ok. I see the difference and the antonym.* <Ок, Я вижу разницу и антоним.>

ИБ<sup>2</sup>: *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.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 162:**

ИБ<sup>1</sup>: *He disappeared, reappeared, disreappeared.* <Он исчез, перепоявился, исперепоявился.>

ИБ<sup>2</sup>: *Hold on! What's the final word?* <Подожди! Какое последнее слово?>

ИБ<sup>1</sup>: *I mean he came back again.* <Я имею в виду, что он вновь вернулся.>

ИБ<sup>2</sup>: *Ok.* <Ок.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 163:**

ИБ: *He 'booked' (I mean he read) various books.* <Он забронировал (МЗ: закнижил) (я имею в виду, он прочитал) разнообразные книги.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 164:**

ИБ: *To discuss it – let alone to discourse it-was difficult for the Browns* <Обсуждать это – не говоря уже подвергать это дискурсивному анализу – было сложно для семьи Браунов.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### **Игровой сюжет 165:**

ИБ<sup>1</sup>: *Such a beautiful building! I serendipped it! Do you like the word I coined?* <Какое красивое здание! Я его «сирендипнул» (неожиданно нашел и был приятно удивлен)! Тебе нравится слово, которое я придумала?>

ИБ<sup>2</sup>: *What? Not at all.* <Что? Вообще не нравится.>

ИБ<sup>1</sup>: *Have you ever come across the concept of my favorite English word 'serendipity'?* <Ты когда-нибудь встречала концепт моего любимого английского слова «serendipity»?>

ИБ<sup>2</sup>: *Tell me please.* <Расскажи мне, пожалуйста.>

ИБ<sup>1</sup>: *Serendipity is the situation when you make exciting discoveries unexpectedly without planning it before. I mean I took a picture of that cool building, I didn't plan it, and I am superexcited about it.* <Серендипность – ситуация, когда ты делаешь интересные открытия неожиданно, заранее этого не планируя. Я имею в виду, я сделала фотографию этого классного здания, я этого не планировала, и я супервдохновлена этим.>

ИБ<sup>2</sup>: *You nailed it! Let me check this word on the Internet. The dictionary suggests the noun and the adjective! You used it as the verb.* <Ты крута! Давай я проверю это слово в Интернете. Словарь предлагает существительное и прилагательное. Ты использовала его как глагол.>

ИБ<sup>1</sup>: *I know I made up this verb intentionally to show how much I liked it.* <Я знаю, я специально придумала этот глагол, чтобы показать, как сильно он мне нравится.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait! Such a verb exists! Your word is not that new. The paradigm: serendipity, serendipitous, serendipiter, to serendip.* <Подожди! Такой глагол существует. Твое слово не такое уж и новое. Парадигма: серендипность, серендипный, серендипитер, серендипить.>

ИБ<sup>1</sup>: *It's a pity. I thought I had my own language coinage.* <Жаль. Я думал, что у меня моя собственная языковая придумка.>

Игровая ситуация оказывается ситуацией-размышлением с привлечением данных словаря и поиском информации по этой теме в Интернете. В результате таких языковых исследований оказывается, что глагол 'to serendip' существует, и это не является языковой игрой, как предполагали говорящие изначально.

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 166:**

ИБ<sup>1</sup>: **Student** *me again!!Such a nostalgia! Bring me back.* <Застуденьте меня снова! Такая ностальгия! Верните меня обратно.>

ИБ<sup>2</sup>: *It resonates with me too. Our creative language wouldn't bring us back though.* <Это резонирует и со мной. Однако, наш креативный язык не вернет нас назад.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 167:**

ИБ<sup>1</sup>: **Steve Jobs** *your presentation and outfit!* <Стив Джобсни нашу презентацию и одежду.>

ИБ<sup>2</sup>: *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?>

ИБ<sup>1</sup>: *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!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 168:**

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

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!* <Хаха такой нарративный подход!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 169:**

ИБ<sup>1</sup>: *Don't **youtube** us! It's just an amateur video!* <Не ютьюб нас (невыкладывай нас на ютьюб). Это просто любительское видео.>

ИБ<sup>2</sup>: *No worries! Relax!* <Не беспокойся! Расслабься!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 170:**

НЯ: *They **nailed** it. Actually they **snailed** because they were slow enough to reach the success.* <Они сделали это. На самом деле, они сделали это как улитки, поскольку они достаточно медленно достигают успеха.>

ИБ: *They foxed it all the way. I mean they were cunning enough.* <Они делали это как лисы всю дорогу. Я имею в виду, что они были достаточно хитры.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 171:**

ИБ<sup>1</sup>: *Please **apple** me. Buy me Iphone5, at least Iphone5C.* <Пожалуйста, купите мне продукцию компании “Apple”. Купите мне пятый Айфон, по крайней мере, модель 5C.>

ИБ<sup>2</sup>: *Haha don't be pathetic! Save money and do it!* <Хаха не будь жалким. Накопи денег и сделай это.>

Источник ситуации: переписка в чате

#### **Игровой сюжет 172:**

ИБ<sup>1</sup>: *Every time when I send him a picture of a duck I write '**duck you**'. Of course, it means 'fuck you'. I still have feelings for him, so 'duck you' is a more subtle way to say how I am mad at him and how much I was into him. OMG, he's got the whole bunch of ducks. I also reminded him of a big number of ducks everywhere (books, adverts, songs, parks, and even notorious 'duck faces' of the girls with the protruded lips). I am sure he would get this '**fuck you**' message from all the ducks on his way. It's gonna work as an anchor in NLP. Unfortunately, it's a double blessing since I also notice those **freaking ducks**. It's a hilarious attempt to get over him, though not an useful one.* <Каждый раз, когда я отправляю ему картинку с уткой, я пишу «duck you». Конечно, это обозначает «да пошел ты». У меня до сих пор есть чувства к нему, поэтому «duck you» - более аккуратный способ сказать, как я зла на него и на сколько сильно я была в него влюблена. О Боже, у него теперь целая куча уток. Также я ему напомнила, что уток повсюду очень много (книги, реклама, песни, парки и даже печально-известные девушки с «утиными лицами», когда они вытягивают губы). Я уверена, что он поймет это fuck you послание благодаря всем уткам на его пути. Это будет

работать как якорь в НЛП. К сожалению, это двоякая ситуация, поскольку я тоже замечаю этих несчастных уток. Это смешная попытка выкинуть его из головы, хотя и не самая удачная.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's a pity sweetheart. Forget him, he's just a jerk.* <Очень жаль, дорогая. Забудь его, он – негодяй.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 173:**

ИБ<sup>1</sup>: *Chanel yourself on your bday. There are good deals on Amazon. Pamper yourself.* <Купи себе что-нибудь Шанель на день рождения. На Амазоне есть хорошие предложения со скидками. Побалуй себя.>

ИБ<sup>2</sup>: *Thank you for sharing the link. I'll check it out.* <Спасибо за то, что делишься ссылкой. Я проверю.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 174:**

ИБ: *New York Times yourself every week. You can find those newspapers on campus.* <Нью-Йорк Таймс себя (читай Нью Йорк Таймс) каждую неделю. Ты можешь найти эти газеты на кампусе.>

НЯ: *Your English is getting more fluent I guess. There're some free linguistic solutions.* <Твой английский становится более беглым, как мне кажется. Есть свободные лингвистические решения.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 175:**

ИБ<sup>1</sup>: *Let's starbucks our meeting.* <Давай проведем нашу встречу в Старбаксе.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, starbucks me and lead to the place.* <Да, отведи меня в Старбакс.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 176:**

ИБ<sup>1</sup>: *Will you Fulbright me?* <Ты сделаешь меня студентом программы Фулбрайт?>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, I will. I love you.* <Да, я люблю тебя.>

ИБ<sup>1</sup>: *Creativity breeds creativity.* <Креативность порождает креативность.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 177:**

ИБ<sup>1</sup>: *Do you vkontakte everyday?* <Ты пользуешься сервисом «Вконтакте» каждый день?>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I do.* <Да.>

ИБ<sup>1</sup>: *I thought that question would sound unusual for you.* <Я думал, что этот вопрос будет звучать необычно для тебя.>

ИБ<sup>2</sup>: *Why?* <Почему?>

ИБ<sup>1</sup>: *I used 'vkontakte' as a verb intentionally.* <Я использовал 'vkontakte' в качестве глагола специально.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 178:**

ИБ<sup>1</sup>: *Dropbox me with the photos from the event.* <Дропбокс мне эти фотографии с этого мероприятия (отправь мне фотографии с этого мероприятия по дропбоксу).>

ИБ<sup>2</sup>: *Sure!* <Конечно!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 179:**

ИБ<sup>1</sup>: *Skype me in a couple of minutes.* <Позвони мне по скайпу через пару минут.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 180:**

ИБ<sup>1</sup>: *Turkey me, Russia me, Brazil me.* <Турция меня, Россия меня, Бразилия меня (отвезите меня в Турцию, Россию, Бразилию).>

ИБ<sup>2</sup>: *Globe me, I wanna go everywhere.* <Глобализируйте меня, я хочу везде съездить.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 181:**

ИБ<sup>1</sup>: *CELTA us as much as possible.* <CELTA (обучайте нас на курсе CELTA) нас настолько, насколько это возможно.>

ИБ<sup>2</sup>: *ICQ and CCQ us.* <ICQ и CCQ нас (задавайте нам вопросы типа ICQ и CCQ). *ICQ* – *Instruction Checking Questions* -вопросы, помогающие преподавателю выяснить, насколько студенты поняли задание и инструкцию к его выполнению. *CCQ* – *Concept Checking Questions* – вопросы, помогающие преподавателю выяснить, насколько студенты поняли суть лексической или грамматической темы при преподавании иностранного языка.>

ИБ<sup>3</sup>: *We are the team of conversion!* <Мы команда конверсии.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 182:**

ИБ<sup>1</sup>: *Did you willowbrook today?* <Ты вилоубрук (ездила в магазин Willowbrook) сегодня?>

ИБ<sup>2</sup>: *Do you mean “Did I go shopping?”* <Ты имеешь в виду «ездила ли я сегодня за покупками»?>

ИБ<sup>1</sup>: *Of course! Isn't my language prank readable?* <Конечно! Разве моя языковая шутка нечитаема?>

ИБ<sup>2</sup>: *Just double checking.* <Просто перепроверяю.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 183:**

ИБ<sup>1</sup>: *Broadway us, we have never been to the Broadway show.* <Бродвей нас, мы никогда не были на Бродвейском шоу.>

ИБ<sup>2</sup>: *Buy the tickets online.* <Купите билеты онлайн.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 184:**

ИБ<sup>1</sup>: *CVS your problems away. Come buy anything you need.* <CVS-ни свои проблемы (порешай свои проблемы в аптеке CVS). Сходи и купи все, что тебе нужно.>

ИБ<sup>2</sup>: *You've got the strong relations with the language wordplay.* <У тебя сильные отношения с языковой игрой.>

ИБ<sup>1</sup>: *I play every day, have fun and reinvent the words.* <Я играю каждый день, веселюсь и перепридумываю слова.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah you know how to celebrate your wit.* <Ага, ты знаешь, как празднично отметить свое остроумие.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 185:**

ИБ<sup>1</sup>: *I CELTed, will I DELTA?* <Я прошел курс для преподавателей CELTA, буду ли я DELTA-ить?>

ИБ<sup>2</sup>: *You will. You are known to be brave enough.* <Ты будешь. Известно, что ты достаточно смелый.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 186:**

ИБ<sup>1</sup>: *Whatsapp me tomorrow.* <Вотсап мне завтра.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh it's more typical to say 'text me'.* <Более типично говорить «напиши мне сообщение в мессенджере».>

ИБ<sup>1</sup>: *I know. It's my kinda joke. You should appreciate the irony.* <Я знаю. Это типа моей шутки. Тебе следует оценить иронию.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 187:**

ИБ: *Macy's your girlfriends and have fun.* <Замейси своих подружек и повеселись.>

НЯ: *Yeah the women are known to love shopping.* <Да, женщины известны тем, что любят шопинг.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 188:**

ИБ<sup>1</sup>: *Loft yourself to the sales week.* <Залофтть себя (отправь себя в магазин «Ллофт») на неделю распродаж.>

ИБ<sup>2</sup>: *Shopping coinages are our favorite huh?* <Магазинные неологизмы наши любимые, ага?>

ИБ<sup>1</sup>: *We belong to the consumer society club.* <Мы принадлежим клуб общества потребления.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 189:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh God, December our life, and then May us. I want only Christmas and then immediately after everything in spring bloom.* <О Боже, декабрь нашу жизнь, а затем май нас. Я хочу только Рождество, а затем сразу все в весеннем цветении.>

ИБ<sup>2</sup>: *I'm not sure that it's grammatically correct to say this.* <Я не уверен, что так грамматически верно сказать это.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh it's my intentional joke. Don't you share my linguistic sense of humor?* <О, это моя намеренная шутка. Разве ты не разделяешь мое лингвистическое чувство юмора?>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh sorry! Got you. However, it's not that linguistic. Your humor is seasonal and close to nature.* <Прости! Поняла тебя. Однако, это не так лингвистично. Твой юмор сезонный и близкий природе.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh this remark is dim.* <Так, это замечание неочень понятно.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 190:**

ИБ<sup>1</sup>: *Be flexible and wise. Cat your situation out!* <Будь гибким и мудрым. Закоть свою ситуацию (например, будь как кошка в своей ситуации).>

ИБ<sup>2</sup>: *Thanks for your support!* <Спасибо за поддержку.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 191:**

ИБ<sup>1</sup>: *Pandora my life. Please make up this app in Russia.* <Напандорьте мне жизнь. Пожалуйста, сделайте это мобильное приложение Пандора в России.>

ИБ<sup>2</sup>: *I'm sure your country will invent something like this.* <Я уверен, что в твоей стране изобретут нечто подобное.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 192:**

ИБ<sup>1</sup>: *Drexel me back. I am too nostalgic.* <Отдрексилите меня обратно (отправьте в университет Дрексел). Я слишком ностальгичен.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh it's so heartbreaking that we can't make it back there.* <О, это так разрывает мне сердце, поскольку мы не можем вернуться туда.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 193:**

ИБ<sup>1</sup>: *You're sunning today: full of light and tan.* <Ты солнечнешь (излучаешь солнце) сегодня: полон света и загара.>

ИБ<sup>2</sup>: *You have a point. I'm back from my vacation.* <Точно подмечаешь. Я вернулся с отдыха.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 194:**

ИБ<sup>1</sup>: *I'm pyramiding right now.* <Я сейчас пирамидничаю.>

ИБ<sup>2</sup>: *I beg your pardon. Shed some creative light on your English words.* <Я прошу твоего прощения. Пролей немного креативного света на твои английские слова.>

ИБ<sup>1</sup>: *My English is exclusive. Only I understand my jokes.* <Мой английский исключает других людей. Только я понимаю мои шутки.>

ИБ<sup>2</sup>: *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.>

ИБ<sup>1</sup>: *Forget it!* <Забудь!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 195:**

ИБ<sup>1</sup>: *I need to **gestalt** you.* <Мне нужно загештальтить тебя.>

ИБ<sup>2</sup>: *What?* <Что?>

ИБ<sup>1</sup>: *Gestalt means the circle, you sometimes wanna close the circle.* <Гештальт означает круг, ты иногда хочешь закрыть этот круг.>

ИБ<sup>2</sup>: *And...?<И...?>*

ИБ<sup>1</sup>: *I wanna meet you and get the closure. You know, to get the feeling that we have put everything on the table and discuss all our issues together.* <Я хочу встретиться и получить завершение. Знаешь, получить то чувство, когда ты раскрываешь все карты и обсуждаешь все проблемы вместе.>

ИБ<sup>2</sup>: *So...the gestalt means a closure. Alright, see you tomorrow.* <Таким образом, гештальт означает завершение. Хорошо, увидимся завтра.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 196:**

ИБ: *This present will **NLP** my love to you.* <Этот подарок будет НЛП мою любовь к тебе.>

НЯ: *Oh explain yourself please.* <О, объяснись, пожалуйста.>

ИБ: *It will remind you of me.* <Он будет напоминать тебе обо мне.>

НЯ: *Oh that one was simple.* <А, это было просто.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 197:**

ИБ<sup>1</sup>: *It's your concern. **Unconcern** it.* <Это твоя забота. Раз-заботь ее.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh you suggest reframing if I am not mistaken.* <О, ты предлагаешь переосмысление, если я не ошибаюсь.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yes, stop worrying.* <Да, прекрати волноваться.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 198:**

ИБ<sup>1</sup>: ***Uncharm** it! This theory has too much charm on you. Don't get wed with the idea too early.* <Сними очарование с этого (не очаровывайся этим)! Эта теория оказывает слишком много очарования на тебя. Не привязывайся к идее слишком рано.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh the creative tip! Thanks!* <О, креативный совет! Спасибо!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 199:**

ИБ: *This star buddy is so unreliable. I'd like to **unstar** him meaning 'stop thinking of him as if he was a star'.* <Этот звездный парень (МЗ: звезда-парень) такой ненадежный. Я бы хотела «раззвездить» его в значении «перестать думать о нем» как будто он – звезда.>

НЯ: *Yes stop overestimate him.* <Да, прекрати переоценивать его.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 200:**

ИБ<sup>1</sup>: *Think **Barcelona**. Think **Gaudi**. Think creatively.* <Думай в стиле Барселона (МЗ: Барселона). Думай в стиле Гауди. Думай креативно.>

ИБ<sup>2</sup>: *Think **America**. Think **Steve Jobs**. Think outside the box.* <Думай в стиле Америки. Думай в стиле Стива Джобса. Думай вне коробки.>

ИБ<sup>1</sup>: *Travelling really stimulates our creative juice.* <Путешествие реально стимулирует наш креативный сок.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 201:**

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.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 202:**

ИБ<sup>1</sup>: **IRONy?** <ИРОНия?>

ИБ<sup>2</sup>: *Definitely! Tough style.* <Точно! Жесткий стиль.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 203:**

ИБ<sup>1</sup>: *A pair of PAIRs. Such a nice couple.* <Пара пар. Такая хорошая пара.>

ИБ<sup>2</sup>: *A nice pear observation!* <Отличное грушевое наблюдение.>

Источник ситуации: комментарий к фотографии двух груш.

**Игровой сюжет 204:**

ИБ<sup>1</sup>: *Conf -Yess!* <Признайся – Да!>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh, yes! Such a mess!* <О да! Такая неразбериха!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 205:**

ИБ: *Everybody was longing to be in rAPTures while learning that skill of dancing.* <Каждый очень хотел быть в состоянии экстагической радости в то время, как обучался этому навыку танцевания.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 206:**

ИБ<sup>1</sup>: *Telegraming is a big deal.* <Телеграмить (МЗ: пользоваться мессенджером Telegram) – большое дело.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 207:**

ИБ<sup>1</sup>: *ProcrastiNATION: THE WHOLE NATION procrastinates.* <Прокрастинация: целая нация прокрастинирует.>

ИБ<sup>2</sup>: *A big global issue, I'm sure.* <Большая глобальная проблема, я уверена.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 208:**

ИБ: *Jane Eyre has TORN herself from ThORNfield.* <Джейн оторвала себя от Торнфилда (усадыба).>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 209:**

ИБ: *To be an excellent EARner one needs to be all EARs.* <Чтобы быть отличным зарабатывателем (добытчиком)-ухом, нужно держать ухо востро (МЗ: быть всеми ушами). >

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 210:**

ИБ<sup>1</sup>: *If there's a verb 'to kerzhakov' that means 'to fail a few times in a row' according to the English dictionary, should there also be the verb 'to arshavin' with the meaning 'to run and hold your index finger up'?* <Если существует глагол «кержаковить» со значением «промазать несколько раз подряд» согласно английскому словарю, то следует ли также ввести глагол «аршавить» со значением «бегать с поднятым вверх указательным пальцем»?>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 211:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh TV shows are such an ADDiction.* <О, сериалы такая зависимость.>

ИБ<sup>2</sup>: *They add extra hours into our daily schedule, huh? This is what you mean?* <Они добавляют дополнительные часы в наше каждодневное расписание, ага? Это то, что ты имеешь в виду?>

ИБ<sup>1</sup>: *I'm just making fun of these shades of meaning.* <Я просто веселюсь с этими оттенками значения.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 212:**

ИБ: *Their neighbour was always ready for PUNgent remarks, both witty and sarcastic.* <Их сосед был всегда готов к язвительно-каламбурным замечаниям – и остроумным и саркастическим.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 213:**

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

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 214:**

ИБ<sup>1</sup>: *How much is the **fish**?* <Сколько стоит рыба? (аллюзия на песню группы Scooter 'How much is the fish?').>

ИБ<sup>2</sup>: *He didn't reply about the ticket price.* <Он не ответил по поводу цены билета.>

ИБ<sup>3</sup>: *A **self-fish** man.* <Эгоистичный (эго-рыба) человек.>

ИБ<sup>1</sup>: *I'm clueless.* <Без понятия.>

ИБ<sup>3</sup>: *A classy pun I guess.* <Классический каламбур, я думаю.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 215:**

ИБ<sup>1</sup>: *Trawling with no net in philology means being **selfISH**.* <Искать что-либо без сетки в филологии означает временно быть эгоистичным.>

ИБ<sup>2</sup>: *I beg your pardon?* <Прости, что?>

ИБ<sup>1</sup>: ***Fish-fish**...to go fishing you need the net or fishing rod.* <Рыба-рыба ... чтобы пойти на рыбалку, тебе нужна сеть или удочка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Do you mean that the net or fishing rod is the analogy of the method?* <Ты имеешь в виду, что сетка или удочка – аналогия для метода?>

ИБ<sup>1</sup>: *Kind of.* <Типа того.>

ИБ<sup>2</sup>: *I agree with the analogy. The word '**selfish-fish**' is total nonsense here though.* <Я согласна с этой аналогией. Однако, слово «эгоистичный-рыба» - полная чушь здесь.>

ИБ<sup>1</sup>: *Sorry if I hurt your linguistic feelings. It's just for the sake of fun.* <Прости, если я задел твои лингвистические чувства. Это просто ради шутки.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 216:**

ИБ: *Pyle was a reserved and **unREStrained** person.* <Пайл был сдержанным и необузданным человеком.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 217:**

ИБ<sup>1</sup>: *They **reTIRED** as they're tired.* <Они ушли в отставку, поскольку они устали.>

ИБ<sup>2</sup>: *Tired? Oh I am dumb on your witty comments.* <Устали? Я глуп для твоих остроумных комментариев.>

ИБ<sup>1</sup>: *Hey! Don't worry.* <Эй! Не беспокойся!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 218:**

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 ночью.>

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

Источник ситуации: устная беседа

**Игровой сюжет 219:**

ИБ<sup>1</sup>: *Have you already heard of **cronut**?* <Ты уже слышал о крупончике?>

ИБ<sup>2</sup>: *No.* <Нет.>

ИБ<sup>1</sup>: *The mixture of croissant and donut.* <Смесь круассана и пончика.>

ИБ<sup>2</sup>: *Very funny! People are never tired of creating new words and new things. It's interesting to know what was first the food or the name?* <Очень смешно. Люди никогда не устают

придумывать новые слова и новые вещи. Интересно узнать, что было первым – еда или название?>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 220:**

ИБ<sup>1</sup>: *You're chillaxing today. I am good at combining nice stuff.* <Ты расслабляешься сегодня. У меня получается объединять хороший материал (хорошие вещи).>

ИБ<sup>2</sup>: *It has already been created by the native speakers. All the credit to the authentic language keepers.* <Это уже было создано носителями языка. Вся благодарность идет истинным хранителям языка.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 221:**

ИБ<sup>1</sup>: *I definitely visited Sochiformia combining the best of both places.* <Я точно посетил Сочифорнию, совместив лучше из этих двух мест.>

ИБ<sup>2</sup>: *Nice references!* <Классные отсылки!>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah!* <Да!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 222:**

ИБ<sup>1</sup>: *I watched a few Pixar animated movies! It's a real Funimation. Do you find my pun entertaining?* <Я посмотрел несколько мультфильмов Pixar. Это настоящая веселая анимация. Ты считаешь мой каламбур забавным?>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, it's not that yours. It's already on the Internet.* <Да, и он не такой уж и твой. Он уже существует в Интернете.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 223:**

ИБ<sup>1</sup>: *I've heard about an interesting project known as EduTRain. Perfect linguistic solution!* <Я слышал об интересном проекте, известном как EduTRain. Идеальное лингвистическое решение.>

ИБ<sup>2</sup>: *Hold on! It's not crystal clear.* <Подожди! Это не совсем ясно.>

ИБ<sup>1</sup>: *How come? It's pretty understandable. It stands for education + training.* <Как так? Вполне понятно. Это означает образование + тренинг.>

ИБ<sup>2</sup>: *I see a different picture. There's a train moving and delivering education.* <Я вижу другую картинку. Едет поезд и доставляет образование.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh it's a lucky coincidence since your creative reading is the same as the intended one.* <Счастливое совпадение, что креативное прочтение такое же, как и было заложено.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 224:**

ИБ: *We are demonstrating such a teampathy when every member of the team is showing empathy to our clients.* <Мы демонстрируем такую эмпатию в команде, когда каждый член команды показывает эмпатию нашим клиентам.>

НЯ: *We are doing great job!* <Мы молодцы!>

ИБ: *We're the team and we're sharing the same values of empathy. Not bad!* <Мы – команда, и мы разделяем одни и те же ценности эмпатии. Неплохо!>

НЯ: *We're so different and there's the canopy for everybody's performance.* <Мы такие разные, и существует крона для работы каждого человека.>

ИБ: *Canopy? I don't know such a word.* <Крона? Я не знаю такого слова.>

НЯ: *Oh I mean that empathy is like the umbrella of trees and branches for diverse species of berries, seeds, insects, birds.* <Я имею в виду, что эмпатия как зонтик / крона деревьев и веток для различных видов ягод, семян, насекомых, птиц.>

ИБ: *Oh my God! Now we're creating the team myth. Show must go on! Berries are our delivery department, seeds are our marketing one.* <О Боже! Сейчас мы создаем командный миф. Шоу должно продолжаться! Ягоды – наш отдел доставки, а семена – отдел маркетинга.>

НЯ: *Oh an awesome story! Insects are our extreme users, and birds are our project managers.*  
<Классная история! Насекомые – наши экстремальные пользователи, птица – наши проектные менеджеры.>

ИБ: *Creative team spirit.* Креативный дух команды.

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 225:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh you sound like a CD player tape, and your name is Marina. It gives us CDrina. Nice to meet you.* <Ты звучит как запись на CD диске, а зовут тебя Марина. Это дает нам Сидирина. Рада встрече!>

ИБ<sup>2</sup>: *Haha! I've never thought about myself in this light. Nice to meet you.* <Хаха!Никогда не думала о себе в этом свете. Рада знакомству.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 226:**

ИБ<sup>1</sup>: *Our Shithaca of the global issues!* <Наша Шитака глобальных проблем!>

ИБ<sup>2</sup>: *Look on the positive side! Ithaca isn't that bad!* <Смотри оптимистично! Итака не так уж и плоха!>

ИБ<sup>1</sup>: *We'll see!* <Посмотрим!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 227:**

ИБ<sup>1</sup>: *Cats are conquering the Internet. People can't live without the daily dose of catspiration. We should be democratic and give way to other animals. Don't you think so?* <Коты захватывают Интернет. Люди не могут обойтись без дневной дозы вдохновения от кошек. Нам следует быть демократичными и дать дорогу и другим животным. Ты так не думаешь?>

ИБ<sup>2</sup>: *Nowadays people post more pictures of cats than of the places they have travelled to. There's the opposition of catspiration and travelspiration.* <Сегодня люди постят больше картинок кошек, чем мест, куда они ездили. Существует оппозиция кошачьего вдохновения и путевого вдохновения.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 228:**

ИБ<sup>1</sup>: *Every day of the week is Fridayay.* <Каждый день недели – день друзей.>

ИБ<sup>2</sup>: *You're trying to be creative.* <Ты стараешься быть креативным.>

ИБ<sup>1</sup>: *Always!* <Всегда!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 229:**

ИБ<sup>1</sup>: *Meet a new chemical element Catium that is a skillful ninja with the knives in its hands.*  
<Встречайте новый химический элемент Котиум, который является ловким ниндзей с ножами в его руках.>

ИБ<sup>2</sup>: *A precise description of yours!* <Ценное описание от тебя.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 230:**

ИБ<sup>1</sup>: *She's not only texting me, she's subtexting me a lot.* <Она не только пишет мне сообщения, но и создает подтексты в этих сообщениях.>

ИБ<sup>2</sup>: *Is it your creative endeavor?* <Это твоё креативное усилие?>

ИБ<sup>1</sup>: *No I am quoting an Internet joke!* <Нет, я цитирую шутку из Интернета.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh it makes sense. A nice example how to make up such laughable blends!* <Тогда понятно. хороший пример, как создавать такие смешные комбинации слов.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 231:**

ИБ<sup>1</sup>: *Have you ever heard a native portmanteau 'flexitarian'?* <Ты когда-либо слышал слово-портмоне у носителей языка 'flexitarian'.>

ИБ<sup>2</sup>: *Never! What's that?* <Никогда!Что это?>

ИБ<sup>1</sup>: *It's a **vegetarian** who occasionally eats meat.* <Это вегетарианец, который периодически ест мясо.>

ИБ<sup>2</sup>: *In this case there also should be **permitarian** who permanently eats meat.* <В таком случае также должен существовать «permitarian», тот, кто ест мясо постоянно.>

ИБ<sup>1</sup>: *Haha yes and no. There's nothing unusual in the meaning of your coinage.* <Ха-ха и да и нет. Нет ничего нового в значении твоего неологизма.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 232:**

ИБ: ***Forgiveness** or **pawgiveness** are the same thing. All of us should be **pawgiving**.* <Прощение или лапощение (лаподавание) – одна и та же вещь. Всем нам следует быть лаподавальными.>

Источник ситуации: комментарий к фотографии льва с вытянутыми лапами.

#### **Игровой сюжет 233:**

ИБ: *My cat makes every single day into **Fursday**. I can't stop vacuum cleaning its **fur**.* <Мой кот превращает каждый день в день шерсти. Я не прекращаю использовать пылесос для уборки его шерсти.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 234:**

ИБ<sup>1</sup>: *Curiosity has **skilled** the cat.* <Любопытство убило (+ дало навык) кошку (кошке).>

ИБ<sup>2</sup>: *Closer to life. It can make the cat more **skilful**.* <Ближе к жизни. Оно может сделать кошку более ловкой.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 235:**

ИБ<sup>1</sup>: *We really want to **scarinspire** people.* <Мы по-настоящему хотим пугать-вдохновлять людей.>

ИБ<sup>2</sup>: *Too creative! What? Provide your base behind your creative acts.* <Слишком креативно! Что? Обеспечь базу, которая находится за твоими креативными актами.>

ИБ<sup>1</sup>: *My guess is that stick and carrot method is the best one in teaching people.* <Моя гипотеза, что метод кнута и пряника – лучший в обучении людей.>

ИБ<sup>2</sup>: *Nice method! However, make your jokes simpler so that everybody can get it. It's not that easy for ESL speakers.* <Отличный метод! Однако, делай свои шутки проще так, чтобы каждый мог их понимать. Это не так просто для говорящих на английском как иностранном языке.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yes, but it's the game you either guess it or not.* <Да, но игра в том, что ты либо догадываешься, либо нет.>

ИБ<sup>2</sup>: *Tough!* <Жестко!>

ИБ<sup>1</sup>: *You take it too seriously.* <Ты воспринимаешь это слишком серьезно.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 236:**

ИБ: *We watched that movie, and you know what? It's **craptacular!*** <Мы посмотрели этот фильм, и знаешь что? Это выдающаяся чушь!>

НЯ: *Oh the opposite of **spectacular**. I see.* <А, противоположность выдающемуся. Понимаю.>

ИБ: *Right you are.* <Ты прав.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 237:**

ИБ<sup>1</sup>: *Have a **fantabulous** day!* <Чудесного дня!>

ИБ<sup>2</sup>: *I appreciate your regular search for new fun expressions! You always make my day!* <Я ценю твой регулярный поиск новых смешных выражений! Ты всегда делаешь мой день!>

ИБ<sup>1</sup>: *Don't mention!* <Не стоит благодарности!>

Источник ситуации: переписка в чате.

### **Модель языковой игры на уровне лексического метатекста:**

**Игровой сюжет 238:**

ИБ<sup>1</sup>: *I've got the stress because of the stress in the word.* <У меня стресс из-за ударения в этом слове.>

ИБ<sup>2</sup>: *Calm down! In the long run, you'll have language finesse owing to this stress.* <Успокойся! В долгосрочной перспективе, ты приобретешь языковое мастерство благодаря этому ударению / стрессу.>

**Игровой сюжет 239:**

ИБ: *What a great job to get a job.* <Ты молодец (МЗ: какая классная работа), что получил новую работу.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 240:**

ИБ<sup>1</sup>: *Right turn on the road gave him the right life-direction.* <Правый поворот на дороге задал ему правильное направление жизни.>

ИБ<sup>2</sup>: *I would enjoy the Irish version of your super unpun.* <Мне бы понравилась ирландская версия твоего супер некаламбура.>

ИБ<sup>1</sup>: *My pun is not you pun. At least I'm enjoying my sense of wit.* <Мой каламбур – не твой каламбур. По крайней мере, я получаю удовольствие от своего чувства остроумия.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 241:**

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

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

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

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 242:**

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

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 243:**

ИБ<sup>1</sup>: *It's March. March forward!* <Это март! Двигайся вперед!>

ИБ<sup>2</sup>: *Pun kingdom.* <Королевство каламбуров.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 244:**

ИБ<sup>1</sup>: *Help yourself to my fruits. These are the dates.* <Угощайся моими фруктами. Это финики (свидания).>

ИБ<sup>2</sup>: *Dates in New Jersey do exist. Not bad!* <Свидания в Нью-Джерси точно существуют. Неплохо!>

ИБ<sup>1</sup>: *Never give up and start small. Eat them!* <Никогда не сдавайся и начинай с малого. Съешь их!>

Источник ситуации: устная беседа и упаковка фиников.

**Игровой сюжет 245:**

ИБ<sup>1</sup>: *The maintenance department of T-Mobile inboxed us with the phrase 'Bear with us'.* <Отдел поддержки T-Mobile написал нам имейл со фразой «проявите терпение к нам (МЗ: медведь с нами)».>

ИБ<sup>2</sup>: *Of course, we have to be patient with them not to be overcharged.* <Конечно, нам нужно быть терпеливыми с ними, чтобы они не взяли с нас больше.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yes, sure though it sounds like 'Mess with us'. Bear is such a big animal, you know.* <Да, конечно, хотя это звучит как «имейте дело с нами, имейте смелость». Медведь – такое большое животное, знаете ли. >

ИБ<sup>2</sup>: *Ha-ha imagine they finish their email with 'Fox with us' meaning 'Be cunning'.* <Хаха, представь, они завершат имейл фразой «лись с нами» в значении «будьте хитрыми».>

Источник ситуации: устная беседа

### Игровой сюжет 246:

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 и типично воспринимается в Америке.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 247:

ИБ<sup>1</sup>: *Happy New Year's Eve!* <Счастливого кануна (МЗ: Ева) Нового года!>

ИБ<sup>2</sup>: *Happy New Year's Adam!* <Счастливого новогоднего Адама!>

ИБ<sup>3</sup>: *Creativity rains as far as I can see!* <Креативность идет дождем, насколько я могу видеть.>

ИБ<sup>1</sup>: *It has rained for centuries! Happy New Year!* <Она шла дождем веками! С Новым годом!>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 248:

ИБ<sup>1</sup>: *What's your beef?* <В чем Ваша проблема? (МЗ: какая твоя говядина?)>

ИБ<sup>2</sup>: *Beef? I have a bun with nuts, no beef.* <Говядина? У меня булочка с орехами, нет говядины.>

ИБ<sup>1</sup>: *I mean the idiom 'What's your complaint?'. You seem not to like your bun.* <Я имею в виду идиому «В чем твоя жалоба?». Кажется, что тебе не нравится твоя булочка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Got you, no beef, no complaints. Could I say 'what's your pork?'.* <Понял тебя, ни говядины, ни жалоб. Могу ли я сказать «какая твоя свинина?».>

ИБ<sup>1</sup>: *No way.* <Ни в коем случае.>

ИБ<sup>2</sup>: *Of course not. I'm Muslim.* <Конечно, нет. Я мусульманин.>

ИБ<sup>1</sup>: *In that case I would say 'What's your chicken?'.* <В таком случае я бы сказала «какая твоя курица?».>

ИБ<sup>2</sup>: *We can attest to analytical nature of English and continue our wordplay.* <Мы можем сослаться на аналитическую природу английского языка и продолжить нашу языковую игру.>

ИБ<sup>1</sup>: *Cheers!* <Чин-чин!>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 249:

ИБ<sup>1</sup>: *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».>

ИБ<sup>2</sup>: *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».>

ИБ<sup>1</sup>: *Any nationality can contribute to this English creativity.* <Любая национальность может внести вклад эту английскую креативность.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 250:

ИБ<sup>1</sup>: *Skating is not my cup of tea.* <Коньки не мой конек (МЗ: не моя чашка чая).>

ИБ<sup>2</sup>: *It can be your cup of coffee if you master your skill and make it higher.* <Это может быть твоей чашкой кофе, если ты будешь оттачивать навык и делать его выше.>

ИБ<sup>1</sup>: *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.>

ИБ<sup>2</sup>: *We are linguistically weird.* <Мы лингвистически странны.>

ИБ<sup>1</sup>: *What's happening here is so linguistically beautiful and juicy.* <То, что здесь происходит, лингвистически красиво и сочно.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 251:**

ИБ<sup>1</sup> (носитель русского языка): *Am I eating your bread?* <Я ем твой хлеб?>

ИБ<sup>2</sup> (носитель французского языка): *You're eating my bagette.* <Ты ешь мой багет. >

ИБ<sup>1</sup>: *Why that?* <В смысле?>

ИБ<sup>2</sup>: *Only one small part of it in a French style.* <Только маленькую часть во французском стиле.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh I can relax.* <А, я могу расслабиться.>

Источник ситуации: устная беседа

#### **Игровой сюжет 252:**

НЯ: *These relations are catfish ones because I have never seen the person who inboxed me from their company.* <Эти отношения из рода общения с человеком, скрывающим свою личность (МЗ: кошка-рыба), поскольку я никогда не видела того человека, который писал мне имейлы из их компании.>

ИБ: *It would be the real wolfrabbit or catmouse ones if the Russian person would coin this word.* <Это были ли бы отношения «волк-кролик» или «кошка-мышка», если бы русские люди создавали это слово.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 253:**

НЯ: *You are the apple of my eye.* <Ты – свет моих очей (МЗ: Ты – яблоко моего глаза).>

ИБ: *I'm the pear of your eye.* <Я – груша твоего глаза. >

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 254:**

ИБ<sup>1</sup>: *How could we square this circle?* <Как мы можем разрешить эту неразрешимую проблему? (МЗ: как мы можем сделать квадратным этот круг?)>

ИБ<sup>2</sup>: *Round the triangle?* <Закруглить треугольник?>

ИБ<sup>3</sup>: *Oval the rectangle?* <Сделать овальным прямоугольник?>

ИБ<sup>2,3</sup>: *Don't panic. Ha-ha.* <Не паникуй. Ха-ха!>

ИБ<sup>2</sup>: *Stop it, not funny at all! What should we do?* <Прекратите это, вообще не смешно. Что нам следует сделать?>

ИБ<sup>1</sup>: *We should solve the problem.* <Нам следует решить проблему.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 256:**

ИБ<sup>1</sup>: *He needs a hat for his head.* <Ему нужна шапка на голову.>

ИБ<sup>2</sup>: *...a cat? He needs a cat for his head? OMG.* <Кошка? Или ему нужна кошка на голову? О боже!>

ИБ<sup>1</sup>: *LOL, he also needs a cat and a dog for his head.* <Ха-ха, ему также нужны кошка и собака для его головы.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 257:**

ИБ<sup>1</sup>: *Have a good one!* <Хорошего дня (МЗ: одного хорошего).>

ИБ<sup>2</sup>: *Have a good wine?* <Хорошего вина?>

ИБ<sup>3</sup>: *Ha-ha, yes, have a good wine. Have a good Merlot!* <Ха-ха, да, хорошего вина. Хорошего Мерло.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 258:**

ИБ<sup>1</sup>: *An apple a day keeps a doctor away.* <Яблоко в день держит врача на расстоянии.>

ИБ<sup>2</sup>: *A pineapple a day keeps a doctor away.* <Ананас в день держит врача на расстоянии.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 259:

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 аккуратные мастера животных каламбуров.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 260:

ИБ<sup>1</sup>: *The world is my oyster.* <Мир – у моих ног (МЗ: мир - моя устрица).>

ИБ<sup>2</sup>: *The world is your seafood.* <Мир – твои морепродукты.>

ИБ<sup>1</sup>: *Happy to hear, that's genuinely funny. You've got the creative DNA.* <Рада слышать, это по-настоящему смешно. У тебя креативная ДНК.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I like stretching the familiar.* <Да, мне нравится растягивать (расширять) знакомое.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 261:

ИБ (преподаватель): *We're going to play the game where I say 'tigers' and you keep silent.* <Мы сыграем в игру, когда я буду произносить «тигры», вы замолкаете.>

ИБ (студенты все вместе): *Lions, leopards, cheetahs ...* <Львы, леопарды, гепарды.>

ИБ (преподаватель): *Oh I see. It's a useless technique. Stick to the standard meaning.* <О, я понимаю. Это бесполезная техника. Придерживайтесь стандартного значения.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 262:

НЯ: *Let it be your food for thought.* <Пусть это будет пищей для размышлений!>

ИБ<sup>1</sup>: *Soup for thought.* <Супом для размышлений.>

ИБ<sup>2</sup>: *Meat for thought.* <Мясом для размышлений.>

ИБ<sup>3</sup>: *Fish for thought.* <Рыбой для размышлений.>

НЯ: *Don't make fun of food!* <Не шутите над едой.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 263:

ИБ<sup>1</sup>: *Every dog has his day. It means everybody has something good one day.* <У всех бывает праздник на его улице (МЗ: Каждый пес имеет свой день). Это означает, каждый имеет что-то хорошее однажды.>

ИБ<sup>2</sup>: *Every cat has its day.* <Каждая кошка имеет свой день.>

ИБ<sup>1</sup>: *Every guinea pig has its day.* <Каждая морская свинка имеет свой день.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 264:

ИБ<sup>1</sup>: *There's room for all ideas! Such a nice solution!* <Есть место (МЗ: комната) для всех идей! Какое чудесное решение!>

ИБ<sup>2</sup>: *There're a living room and a bedroom for all ideas!* <Есть и гостиная и спальня для всех идей!>

НЯ: *Quality! You'll be ticketed for pun usage!* <Качественно! Тебя оштрафуют за использование каламбуров.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 265:

ИБ<sup>1</sup>: *Oh Man!* <О Боже! (МЗ: О мужчина!)>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh Boy!* <О Боже! (МЗ: О мальчик!)>

ИБ<sup>3</sup>: *Oh Girl!* <О девочка!>

ИБ<sup>1,2,3</sup>: *Ha-ha!* <Ха-ха.>

НЯ: *I'm having a giggle.* <Я ржу.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 266:**

ИБ<sup>1</sup>: *Holy Cow!* <О Боже! (МЗ: священная корова).>

ИБ<sup>2</sup>: *Holy Bull! Holy Calf!* <Священный бык! Священный теленок!>

ИБ<sup>1</sup>: *You got me right!* <Ты понял меня правильно.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 267:**

ИБ<sup>1</sup>: *Holy Cow!* <О боже! (священная корова).>

ИБ<sup>2</sup>: *Holy Rabbit! Holy Bear! Holy Goose!* <Священный кролик! Священный медведь! Священный гусь!>

ИБ<sup>1</sup>: *Stop that!* <Прекрати это!>

Визуальный источник ЯИ: травяные фигуры в виде кролика, медведя и гуся.

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 268:**

ИБ<sup>1</sup>: *Cheer up! Chin Up!* <Взбодрись! Не впадай в уныние (МЗ: подбородок вверх).>

ИБ<sup>2</sup>: *Nose up!* <Нос вверх!>

ИБ<sup>1</sup>: *We are lol-ing.* <Мы умираем от смеха.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 269:**

НЯ: *When God closes a door, he opens another one.* <Когда Бог закрывает дверь, он открывает другую.>

ИБ: *When he closes a door, he opens a window, and backyard door.* <Когда он закрывает дверь, он открывает окно и заднюю дверь.>

НЯ: *Bingo!* <Бинго!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 270:**

ИБ<sup>1</sup>: *Read my lips!* <Читай по губам!>

ИБ<sup>2</sup>: *...your eyes and your ears!* <...и по твоим ушам и твоим глазам!>

ИБ<sup>1</sup>: *Whatever.* <Как тебе будет угодно!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 271:**

ИБ<sup>1</sup>: *I'm all ears!* <Я весь во внимании (МЗ: я – все уши).>

ИБ<sup>2</sup>: *You're all eyes!* <Ты – все глаза!>

НЯ: *You are really punny!* <Ты знаешь толк в каламбурах.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 272:**

ИБ<sup>1</sup>: *If only I could turn back the hands of time.* <Если бы только я мог повернуть время вспять (МЗ: если бы только я мог повернуть руки времени).>

ИБ<sup>2</sup>: *If only I could turn back the feet of time.* <Если бы только я мог повернуть ноги времени.>

ИБ<sup>1</sup>: *Don't be sad!* <Не грусти!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 273:**

НЯ: *Let's get to the heart of the matter.* <Давай проникнем в суть проблемы (МЗ: в сердце проблемы).>

ИБ: *To its kidneys, bones, and flesh.* <В ее почки, кости и мясо.>

НЯ: *Dad joke!* <Неостроумная шутка.>

ИБ: *I know that you are a native speaker. Don't be a wet blanket though.* <Я знаю, что ты носитель языка. Однако, не убивай шутку (МЗ: не будь мокрым одеялом).>

НЯ: *Sure! I can be a dry blanket if you wish.* <Конечно! Я могу быть сухим одеялом, если ты хочешь.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 274:**

ИБ<sup>1</sup>: *What a character!* <Какой кахарактерный человек (МЗ: какой характер)!>

ИБ<sup>2</sup>: *What an author!* <Какой автор (у этого человека)!>

ИБ<sup>1</sup>: *You have a point.* <В этом что-то есть!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 275:**

ИБ<sup>1</sup>: *There are so many people in the **friends' zone**. There are so few people in the **soulmate zone**.* <Так много людей в зоне друзей (тех, кто влюблен в тебя, но они не переходят из категории «друзья» дальше). Так мало людей в зоне родственных душ.>

ИБ<sup>2</sup>: *Still relevant.* <Все еще верно.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 276:**

ИБ<sup>1</sup>: *It's a typical **love** story.* <Это типичная история любви.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's a typical **kiss** story.* <Это типичная история поцелуя.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 277:**

НЯ: *It's **music to my ears**.* <Приятно слышать (МЗ: это музыка для моих ушей).>

ИБ<sup>1</sup>: ***Picture to your eyes**.* <Картина для твоих глаз.>

ИБ<sup>2</sup>: ***Sculpture to my hands**.* <Скульптура для твоих рук.>

ИБ<sup>3</sup>: ***Perfume to my nose**.* <Парфюм для моего носа.>

ИБ<sup>4</sup>: ***Ice-cream to my mouth**.* <Мороженое для моего рта.>

НЯ: *Wow! You are extending our world perception!* <Вау! Вы расширяете мое восприятие мира!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 278:**

ИБ<sup>1</sup>: *There are so many **side effects** of holidays.* <Так много побочных эффектов каникул.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, they are **side reading** and **side drawing**.* <Да, это побочное чтение и побочное рисование.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 279:**

ИБ: *You have to keep your eye on **pluses and minuses**, '**ins and outs**', '**ups and downs**', '**rights and lefts**' of the same situation.* <Тебе нужно внимательно смотреть на плюсы и минусы, в и вне, вверх-и и низ-ы, прав-о и лев-о.>

НЯ: *What the heck?* <Какого черта?>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 280:**

НЯ: *Give me a **high five**.* <Дай мне «пять» (МЗ: дать мне высокую пятерку).>

ИБ: *I'll give you even a **high six**.* <Я даже дам тебе «шесть» (протягивая шесть пальцев для приветствия).>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 281:**

ИБ<sup>1</sup>: *I was a real **social butterfly** yesterday and hung out with so different people.* <Я был по-настоящему коммуникативным человеком (МЗ: социальной бабочкой) вчера и провел время в общении со многими людьми.>

ИБ<sup>2</sup>: *Don't become a **social bug**.* <Не стань социальным жуком.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 282:**

ИБ<sup>1</sup>: *I'm not one to **kiss and tell**.* <Я – не тот, кто рассказывает доверенные ему секреты (МЗ: я – не тот, кто целует и потом об этом говорит).>

ИБ<sup>2</sup>: *I'm the one to **kiss and tell**.* <Я – тот, кто это делает (досл. я – тот, кто целует и потом об этом говорит).>

ИБ<sup>1</sup>: *Predictable and weak.* <Предсказуемо и слабо.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 283:**

ИБ: *'Non-Personality cult'* was typical of Lowood discipline. <Культ неличности был типичен для дисциплины в Лоувуде.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 284:**

ИБ<sup>1</sup>: *She has got a toxic personality and can't be a perfect roommate. She's a real trouble maker. After all that happened I need somebody who is a trouble eraser.* <У нее токсический характер, и она не может быть идеальной соседкой по комнате. Она настоящий создатель неприятностей. После всего, что произошло, мне нужен кто-то, кто - стирательная резинка этих неприятностей.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I get you. She drives me nuts as well.* <Да, я понимаю тебя. Она меня тоже бесит.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 285:**

ИБ: *Paddington was 'walking happiness'*. <Пэддингтон был ходячим счастьем.>

Источник ситуации: эссе студентов.

**Игровой сюжет 286:**

ИБ<sup>1</sup>: *Wow! What a temperature! Global warming is here.* <Вау! Какая температура! Глобальное потепление здесь!>

ИБ<sup>2</sup>: *Global Cooling.* <Глобальное охлаждение.>

ИБ<sup>1</sup>: *This is so you in this joke.* <В этой шутке весь ты!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 287:**

НЯ: *The Internet is down.* <Интернет отключился (МЗ: Интернет внизу).>

ИБ: *When is it going to be up?* <Когда он собирается пойти вверх?>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 288:**

ИБ<sup>1</sup>: *I completely screwed it up.* <Я совсем облажался (МЗ: я вкрутил это вверх).>

ИБ<sup>2</sup>: *Now screw it down.* <Теперь вкрути это вниз.>

ИБ<sup>1</sup>: *If only I knew how to do it.* <Если бы только я знал, как это сделать.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 289:**

ИБ: *Judy knew Paddington inside out and 'outside in' perfectly well.* <Джуди знала Пэддингтона изнутри (МЗ:изнутри вовне) и снаружи внутрь.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 290:**

ИБ<sup>1</sup>: *Some people are born to go against grain.* <Некоторые люди рождены, чтобы идти против течение (МЗ: идти против зерна).>

ИБ<sup>2</sup>: *Though sometimes it's a good idea to go with the grain.* <Однако, иногда это хорошая идея идти по течению.>

ИБ<sup>1</sup>: *This is so you.* <В этом весь ты.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 291:**

ИБ<sup>1</sup>: *Before thinking outside the box, double check that you can think inside the box.* <Перед тем, как думать креативно (МЗ: за пределами коробки), убедись, что ты умеешь думать внутри коробки.>

ИБ<sup>2</sup>: *You nailed it! Punny and awkward.* <Ты сделал это! Каламбурно и странно.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 292:**

ИБ<sup>1</sup>: *We're in the middle of nowhere.* <Мы у черта на куличиках (МЗ: в середине нигде).>

ИБ<sup>2</sup>: *No way! We're in the middle of everywhere.* <Быть не может! Мы в середине везде.>

ИБ<sup>1</sup>: *Double entendre detected.* <Обнаружена непонятная двусмысленность.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 293:

ИБ<sup>1</sup>: *David's superpower is being a troublemaker.* <Суперсила Дэвида в том, чтобы быть нарушителем спокойствия (МЗ: создателем неприятностей).>

ИБ<sup>2</sup>: *Can we turn him into a happiness maker?* <Можем ли мы превратить его в создателя счастья?>

ИБ<sup>1</sup>: *You jumped into the punchline too fast.* <Ты пригнул слишком быстро в концовку (этой сюжетной линии).>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 294:

НЯ: *You can't win them all.* <Ты не можешь их всех победить.>

ИБ: *Yeah you can't lose them all though.* <Ага, однако, ты не можешь им всем проиграть также.>

НЯ: *True story!* <Правдивая история!>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 295:

НЯ: *This is the throwback Thursday photo.* <Это фотография, неактуальная для данного момента времени (МЗ: фотография из прошлого четверга).>

ИБ: *Where are the flashforward Friday photos?* <Где фотографии из будущей пятницы?>

ИБ: *Nowhere, lol.* <Нигде, ха-ха.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 296:

ИБ<sup>1</sup>: *We should be the masters of the eye contact with students.* <Нам следует быть мастерами (МЗ: магистрами) контакта глазами со студентами.>

ИБ<sup>2</sup>: *We should be the bachelors and doctors of the eye contact as well.* <Нам также следует быть бакалаврами и докторами этого контакта глазами.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 297:

ИБ<sup>1</sup>: *Touch wood before your exam.* <Постучи по дереву (МЗ: потрогай дерево) перед экзаменом.>

ИБ<sup>2</sup>: *Touch the whole forest, village, city, country...the planet, the Universe.* <Потрогай весь лес, деревню, город, страну...планету, вселенную.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 298:

ИБ<sup>1</sup>: *Work in pairs.* <Работайте в парах.>

ИБ<sup>2</sup>: *...in triples, in hundreds. Just kidding.* <... в тройках, в сотнях. Просто шучу.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 299:

ИБ: *Excuse me, excuse my back...my everything.* <Извините меня, извините мою спину...мое все.>

НЯ: *Heavy sigh. So you!* <Глубокий вздох. В этом весь ты!>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 300:

ИБ<sup>1</sup>: *Just kidding. Tongue in cheek, tongue in both cheeks.* <Просто шучу. Это такая шутка (МЗ: язык в щеке), язык в обе щеки.>

ИБ<sup>2</sup>: *I got you.* <Я понял тебя.>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 301:

ИБ<sup>1</sup>: *He isn't on cloud nine.* <Он не счастлив (МЗ: не на девятом облаке от счастья).>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, he's on cloud one.* <Да, он на облаке один.>

ИБ<sup>1</sup>: *What arithmetics it is!* <Какая арифметика!>

Источник ситуации: устная беседа.

### Игровой сюжет 302:

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

ИБ<sup>2</sup>: *Fifty-fifty.* <Так себе (МЗ: Пятьдесят - пятьдесят).>

ИБ<sup>1</sup>: *Not bad at all. Imagine you say sixty/forty, seventy/thirty, eighty/twenty or. even worse... ninety/ten.* <Совсем не плохо. Представь, ты бы сказал, шестьдесят на сорок, семьдесят на тридцать, восемьдесят на двадцать, или даже хуже, девяносто на десять.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah.* <Да уш!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 303:**

ИБ<sup>1</sup>: *You know the rule of thumb is to keep yourself busy.* <Ты знаешь, обязательное правило к употреблению (МЗ: правило большого пальца) – оставаться занятым.>

ИБ<sup>2</sup>: *The rule of the whole hand is simply to be happy.* <Правило всей руки – просто быть счастливым.>

ИБ<sup>1</sup>: *I mean it!* <Я это и имею в виду.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 304:**

ИБ<sup>1</sup>: *Shit happens!* <Дерьмо случается!>

ИБ<sup>2</sup>: *Life happens! Wonders happen!* <Жизнь случается! Чудеса случаются!>

ИБ<sup>1</sup>: *Vanilla detected.* <Обнаружена ванильная сладость.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 305:**

ИБ<sup>1</sup>: *These words are lexical partners, they collocate to each other.* <Эти слова – лексические партнеры, они могут употребляться друг с другом.>

ИБ<sup>2</sup>: *Are there any lexical enemies?* <Существуют ли лексические враги?>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh such a problem space, huh?* <Такое пространство проблем, ага?>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 306:**

ИБ<sup>1</sup>: *An apple a day keeps a doctor away.* <Яблоко в день хранит доктора на расстоянии.>

ИБ<sup>2</sup>: *A new Mac a year keeps a doctor away. What am I talking about?* <Новый Мак (ноутбук компании Apple) в год хранит доктора на расстоянии. О чем я говорю?>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 307:**

ИБ<sup>1</sup>: *I have a lot on my plate, but ... I have nothing in the fridge.* <Много всего за моими плечами (МЗ: у меня много на моей тарелке), но нет ничего в холодильнике.>

ИБ<sup>2</sup>: *Don't be ridiculous!* <Не будь смешен!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 308:**

ИБ: *Avoid 'a skeleton in your attendance list'.* <Избегай скелетов в листе посещаемости.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### **Игровой сюжет 309:**

ИБ<sup>1</sup>: *Help yourself to cookies.* <Угощайся печеньем.>

ИБ<sup>2</sup>: *Help yourself to the table.* <Угощайся столом!>

ИБ<sup>1</sup>: *Weak joke! You killed it!* <Слабая шутка! Ты убил ее!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 310:**

ИБ<sup>1</sup>: *Good morning!* <Доброго утра!>

ИБ<sup>2</sup>: *Good snow!* <Доброго снега!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 311:**

ИБ<sup>1</sup>: *Pillow sweet pillow!* <Подушка, милая подушка!>

ИБ<sup>2</sup>: *Home sweet home!* <Дом, милый дом!>

ИБ<sup>1</sup>: *CELTA sweet CELTA!* <CELTA, милая CELTA!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 312:**

НЯ: *Like father, like son.* <Яблоко от яблони недалеко падает (МЗ: как отец, так и сын).>

ИБ: *Like president, like people.* <Как президент, так и люди.>

НЯ: *A flexible proverb.* <Гибкая пословица.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 313:**

ИБ: *Nowadays the WWW (World Wide Web) information is biased. Can we call it the World Wide Trash (WWT)?* <На сегодняшний день информация в Мировой Сети Интернет (МЗ: Мировая Обширная Сеть) необъективна. Можем ли назвать ее Мировая сеть мусора?>

Источник ситуации: эссе студента

**Игровой сюжет 314:**

ИБ<sup>1</sup>: *That's Great Vowel Shift! Can you see that?* <Это великий гласных сдвиг! Ты видишь это?>

ИБ<sup>2</sup>: *Haha. Consider the alternatives.* <Ха-ха. Придумай другие варианты.>

ИБ<sup>1</sup>: *In this case it's Great Vowel Shit!* <В таком случае это великий гласных дерьмо!>

ИБ<sup>2</sup>: *You feel me!* <Ты понимаешь меня!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 315:**

ИБ<sup>1</sup>: *She's a friend of mine.* <Она – друг мой.>

ИБ<sup>2</sup>: *And a friend of mind.* <И друг разума.>

ИБ<sup>3</sup>: *and a friend of wine.* <И друг вина.>

ИБ<sup>1</sup>: *So true! English transformations unite people!* <Так верно! Английские трансформации объединяют людей!>

ИБ<sup>2</sup>: *Friendship is the focal point.* <Дружба – главный фокус.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 316:**

НЯ: *There should be the balance of ying yang.* <Должен быть баланс ин-янь.>

ИБ: *There should be the balance of black and white.* <Должен быть баланс черного и белого.>

НЯ: *Of common sense and non-sense.* <Здравого смысла и отсутствия смысла.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 317:**

ИБ<sup>1</sup>: *Show me the way to the next whiskey bar.* <Покажи мне дорогу до следующего виски-бара.>

ИБ<sup>2</sup>: *Bar...haha..show me the way to the next bed.* <Бар..ха-ха..покажите мне дорогу до следующей кровати.>

ИБ<sup>1</sup>: *C'mon! You are still young enough to party hard.* <Давай же! Ты все еще молод, чтобы усиленно тусить.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 318:**

ИБ<sup>1</sup>: *Brew coffee!* <Свари кофе!>

ИБ<sup>2</sup>: *Brew a great day!* <Свари отличный день!>

ИБ<sup>1</sup>: *Eww!* <Да!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 319:**

ИБ<sup>1</sup>: *Wake me up when April finishes.* <Разбудите меня, когда закончится апрель.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wake me up when CELTA finishes.* <Разбудите меня, когда закончится CELTA.>

ИБ<sup>1</sup>: *Struggle is real.* <Битва реальна.>

ИБ<sup>2</sup>: *The irony of all ironies!* <Ирония всех ироний!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 320:**

ИБ<sup>1</sup>: *To be or not to be?* <Быть или не быть?>

ИБ<sup>2</sup>: *To fold or not to fold?* <Сгибать или не сгибать? (речь идет про лист бумаги)>

ИБ<sup>1</sup>: *Just do it!* <Просто сделай это!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 321:**

ИБ<sup>1</sup>: *Shut up and drive!* <Заткнись и веди машину!>

ИБ<sup>2</sup>: *Shut up and teach!* <Заткнись и обучай!>

ИБ<sup>1</sup>: *Rude!* <Грубо!>

ИБ<sup>2</sup>: *Language modifications are such a venture! You never know if people will support them.*

<Языковые модификации – такая авантюра. Никогда не знаешь, поддержат ли их люди.>

ИБ<sup>3</sup>: *Stick to your vision. Always!* <Придерживайся своего видения. Всегда!>

ИБ<sup>2</sup>: *You always have to take a leap of faith.* <Тебе всегда нужно решиться и довериться. >

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 322:**

ИБ<sup>1</sup>: *Just click it! Just do it! As we usually do in our language in South Africa.* <Просто кликай языком! Просто сделай это! Так, как мы обычно этой делаем в Южной Африке.>

ИБ<sup>2</sup>: *It's a real killer of the day. Your phonetics is really entertaining.* <Это настоящая бомба дня. Твоя фонетика такая развлекательная.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 323:**

ИБ<sup>1</sup>: *Let me speak from my heart in English.* <Позвольте мне говорит от всего моего сердца по-английски.>

ИБ<sup>2</sup>: *Let me check your work from my heart in English.* <Позвольте мне проверить вашу работу от всего моего сердца по-английски.>

ИБ<sup>1</sup>: *Of course! The transformations cascade from your mind.* <Конечно! Трансформации каскадом нисходят из твоей головы.>

ИБ<sup>2</sup>: *We are used to treating our speech as an experiment.* <Мы привыкли относиться к нашей речи как к эксперименту.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 324:**

ИБ<sup>1</sup>: *When life hands you lemons, make lemonade.* <Когда жизнь дает тебе лимоны, делай лимонад.>

ИБ<sup>2</sup>: *When it hands you cheese, make quesadilla.* <Когда жизнь дает тебе сыр, делай кесадилью.>

ИБ<sup>3</sup>: *When it hands you Philadelphia cheese, make a cheesecake.* <Когда жизнь дает тебе сыр Филадельфия, делай чизкейк.>

ИБ<sup>1</sup>: *Sounds like a real experience!* <Звучит как настоящий опыт!>

ИБ<sup>2</sup>: *We are creative by default.* <Мы креативны по умолчанию.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 325:**

НЯ: *Jack of all trades.* <Мастер на все руки! (МЗ: Джек всех видов ремесел).>

ИБ: *Jack of so much annoyance.* <Джек такого большого количества раздражения.>

НЯ: *You are the master of reframing.* <Ты - мастер переформулировки.>

ИБ: *Thank you!* <Спасибо!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 326:**

ИБ<sup>1</sup>: *Alive and kicking.* <Бодрый как огурчик (МЗ: живой и пинаюсь).>

ИБ<sup>2</sup>: *Alive and giggling.* <Живой и ржу.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 327:**

ИБ<sup>1</sup>: *In Brodsky we trust.* <Бродскому мы доверяем.>

ИБ<sup>2</sup>: *Completely!* <Полностью!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 328:**

ИБ<sup>1</sup>: *I need Vitamin C and Vitamin Sea.* <Мне нужен витамин С и Витамин Море.>

ИБ<sup>2</sup>: *You have an eye for the detail.* <У тебя внимательный взгляд на каждую деталь.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 329:**

ИБ<sup>1</sup>: *It happened out of the blue.* <Это произошло как гром среди ясного неба (МЗ: это произошло из голубого).>

ИБ<sup>2</sup>: *Absolutely! Out of the green, out of the red.* <Точно! Из зеленого, из красного.>

НЯ: *Nonsense!* <Чушь!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 330:**

НЯ: *Let's get to the heart of the matter.* Давай проникнем в суть проблемы (МЗ: в сердце проблемы)

ИБ: *To its kidneys, bones, and flesh.* В ее почки, кости, и мясо

НЯ: *Dad joke!* Неостроумная шутка.

ИБ: *I know that you are a native speaker. Don't be a wet blanket though.* Я знаю, что ты носитель языка. Однако, не убивай шутку (МЗ: мокрое одеяло).

НЯ: *Sure! I can be a dry blanket if you wish.* Конечно! Я могу быть сухим одеялом, если ты хочешь.

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 331:**

ИБ: *The language of this story was a sample of 'a High Language'.* <Язык этой истории – образец «Высокого Языка».>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 332:**

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah, I'm leaving for good.* <Да, я уезжаю навсегда (МЗ: для хорошего).>

ИБ<sup>2</sup>: *For good, for wonderful.* <Для хорошего, для чудесного.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 333:**

ИБ<sup>1</sup>: *There's no silver bullet.* <Нет никакой таблетки для быстрого эффекта (МЗ: нет никакой серебряной пули).>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah there are only bronze bullets.* <Да, существуют только бронзовые пули.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 334:**

ИБ<sup>1</sup>: *I don't get the difference between these terms. There's such a grey zone.* <Я не понимаю разницы между этими терминами. Тут прямо слепое пятно (МЗ: тут серая зона).>

ИБ<sup>2</sup>: *There's such a black zone! However, there's also a pink zone of hope to find this difference.* <Здесь существует черная зона! Однако, также здесь есть розовая зона надежды обнаружить это отличие.>

ИБ<sup>1</sup>: *Is there? I have got some doubts about this hope.* <Существует ли? У меня есть сомнения по поводу этой надежды.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 335:**

ИБ<sup>1</sup>: *Look for the silver lining.* <Ищи положительное (МЗ: ищи серебряную полоску).>

ИБ<sup>2</sup>: *Look for the golden lining.* <Ищи золотистую полоску.>

ИБ<sup>1</sup>: *I feel you.* <Я понимаю тебя (досл. я чувствую тебя).>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 336:**

ИБ: *Jack is so smart, he always has something in a back pocket. He also has something in his front pocket.* <Джек такой умный, у него всегда есть козырь в рукаве (МЗ: что-то в заднем кармане). У него также есть что-то в его переднем кармане.>

НЯ: *The message is dual.* <Смысл двоякий.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 337:**

ИБ<sup>1</sup>: *Inhale the good shit, exhale the bull shit.* <Вдыхай хорошее дерьмо, выдыхай коровье дерьмо.>

ИБ<sup>2</sup>: *Too expressive you know!* <Слишком экспрессивно, знаешь ли.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 338:**

НЯ: *It was a wild guess.* <Это было чистое предположение (МЗ: дикое / неодомащенное предположение).>

ИБ: *Have you got a domestic one?* <Есть ли у Вас домашнее предположение?>

НЯ: *Wait a second! It's nonsense.* <Подожди секундочку. Это чушь.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 339:**

НЯ: *So far, so good.* <Пока все хорошо (МЗ: насколько далеко, настолько хорошо).>

ИБ: *So far, so bad.* <Так далеко, так плохо.>

НЯ: *Bad? But why?* <Плохо? Но почему?>

ИБ: *Just because.* <Просто потому что.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 340:**

ИБ<sup>1</sup>: *How old are you? How young are you?* <Сколько тебе лет? (МЗ: насколько ты старый?)  
Насколько ты молодой?>

ИБ<sup>2</sup>: *Very punny!* <Очень каламбурно.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 341:**

ИБ: *Jane and Mr Rochester said no sweet nothings to each other: they were too obsessed with 'bitter nothings'.* <Джейн и мистер Рочестер не говорили друг другу милых пустяков – они были слишком увлечены вопросом горьких мелочей.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 342:**

ИБ: *This wedding was 'no crying matter'.* <Эта свадьба была не слезливым делом.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 343:**

ИБ: *Phuong had her own hard core, while Pyle had his 'soft core'.* <Фьонг была крепким орешком (МЗ: имела свое твердое ядро), в то время как Пайл имел свое мягкое ядро.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 344:**

ИБ<sup>1</sup>: *Don't feel a big nothing: there is 'a small something' at your disposal, feel it.* <Не чувствуй себя ничтожеством (МЗ: большое ничто): в твоём распоряжении есть маленькое что-то, чувствуй это.>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait what? It doesn't sound crystal clear, and it's not definitely the way of support.* <Подожди, что? Это звучит не совсем ясно, и это точно не способ поддержки.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 345:**

ИБ: *To make the transition to a different life isn't a 'smooth road', though a rocky one.* <Сделать переход к другой жизни – не гладкая дорога, а непростая дорога (МЗ: скалистая дорога).>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 346:**

ИБ<sup>1</sup>: *Was it a happy end?* <Был ли это счастливый конец?>

ИБ<sup>2</sup>: *Sure, it was not a sad end.* <Конечно, это не был грустный конец.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 347:**

ИБ<sup>1</sup>: *Those are **dead** words.* <Это мертвые слова.>

ИБ<sup>2</sup>: *Absolutely, we need **live** words.* <Совершенно точно, нам нужны живые слова.>

ИБ<sup>1</sup>: *Why not?* <Почему бы и нет?>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 348:**

ИБ<sup>1</sup>: *Their success can be explained with **dumb** luck you know.* <Знаешь, их успех может быть объяснен простым везением (МЗ: тупой удачей).>

ИБ<sup>2</sup>: *I don't know what you mean. Is there any kind of **smart** luck?* <Я не знаю, что ты имеешь в виду. Существует ли вообще умная удача?>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 349:**

ИБ<sup>1</sup>: *You are right in the **sweet** spot.* <Вы прямо в самом лучшем месте (МЗ: в сладком месте).>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes, I totally agree. The previous city where I used to live was a **bitter** spot.* <Да, полностью согласен. Предыдущий город, где я жил раньше, был горьким местом.>

ИБ<sup>1</sup>: *I feel you.* <Я чувствую Вас.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 350:**

ИБ<sup>1</sup>: *Keeping a **cool** head is important.* <Сохранять хладнокровие (МЗ: сохранять холодную голову) важно.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah, keeping a **hot** head is out of the question.* <Да, сохранять горячую голову исключено.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 351:**

НЯ: *Are we on **the same** page with you guys?* <Мы говорим об одном (МЗ: мы на одной и той же странице), ребята?>

ИБ: *No, we're on **different** pages.* <Нет, мы на разных страницах.>

НЯ: *It's a pity. Let's go back to the same page.* <Очень жаль! Давайте вернемся на одну и ту же страницу.>

Источник ситуации: устная беседа

#### **Игровой сюжет 352:**

ИБ<sup>1</sup>: *There's a **slim** chance that we will win the game. We're unlikely to nail it.* <Есть небольшой (МЗ: стройный) шанс, что мы выиграем игру. Вряд ли, получится прорваться.>

ИБ<sup>2</sup>: *Anyway we still have got a chance. Who knows? At least our chance isn't **skinny**.* <В любом случае у нас все еще есть шанс. Как знать? По крайней мере, наш шанс нехудой.>

ИБ<sup>1</sup>: *Very funny. In the ideal world we should have had a **chubby** chance.* <Очень смешно. В идеальном мире у нас был бы пухленький шанс.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 353:**

НЯ: *Your essay has made it pass the **gatekeeper**, and the editors approved of it.* <Твое эссе прорвало оборону (МЗ: прошло хранителя ворот), и редакторы его одобрили.>

ИБ: *Oh cool! In this case I am sure that it has made it pass the **tailgatekeeper** and we may drink tailgate beer to celebrate.* <Круто! В этом случае я уверен, что оно прошло и того, кто охраняет заднюю дверь машины, и мы сможем выпить пиво у этой двери машины, чтобы отметить.>

НЯ: *It might be funny if I could understand this.* <Это могло бы быть смешным, если бы я это понимал.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 354:**

НЯ: *Travelling is in your **genes**. You seem to be born on the road.* <Путешествие – в твоих генах. Кажется, что ты родился на дороге.>

ИБ: *In **genes** / **jeans**? My DNA is Levi's.* <В генах / джинсах? Моя ДНК – это джинсы

фирмы Levi's.>

НЯ: *Haha. Exactly! Travelling is in your Levi's jeans.* <Ха-ха, точно! Путешествие – в твоих джинсах Levi's.>

ИБ: *Yeah you were born in Levi's. A real plot twist!* <Да, ты родился в Levi's. Реальная смена сюжета!>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 355:

ИБ<sup>1</sup>: *There're always skeletons in the wardrobe when you get to know people closer.* <Всегда есть скелеты в шкафу, когда ты узнаешь людей ближе.>

ИБ<sup>2</sup>: *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.>

ИБ<sup>1</sup>: *That one was gross!* <Эта шутка не самая приятная.>

ИБ<sup>2</sup>: *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.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 356:

ИБ<sup>1</sup>: *Any more questions?* <Еще какие-то вопросы?>

ИБ<sup>2</sup>: *Animal questions?* <(ошибка, неправильно услышанная фраза) Животные вопросы?>

ИБ<sup>3</sup>: *Only human questions, please. Animal questions are too zoological to be on the table here.* <Только человеческие вопросы, пожалуйста. Животные вопросы – слишком зоологичны, чтобы поднимать здесь.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### Игровой сюжет 357:

НЯ: *Repeat that three times.* <Повтори это три раза.>

ИБ<sup>1</sup>: *Lol, tree time.* <Ха-ха, время дерева.>

ИБ<sup>2</sup>: *Ha-ha, oak time. Repeat that three times and be wise.* <Ха-ха, время дуба. Повтори это три раза и будь мудрым.>

ИБ<sup>3</sup>: *Birch time, repeat that three times and be Russian.* <Время березы, повтори это три раза и будь русским.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 358:

ИБ<sup>1</sup>: *American networking culture teaches you to be a social butterfly.* <Американская культура нетворкинга учит нас быть социальными бабочками.>

ИБ<sup>2</sup>: *You should be aware not to become a social bug. A butterfly flies and inspires, and a bug, on the contrary, crawls and grumbles.* <Вам следует понять, как не стать социальным жуком. Бабочка летает и вдохновляет, а жук, наоборот, ползает и ворчит.>

ИБ<sup>1</sup>: *Witty wisecrack.* <Остроумный поворот мысли.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### Игровой сюжет 359:

ИБ<sup>1</sup>: *An apple a day keeps a doctor away.* <Яблоко в день держит доктора на расстоянии от Вас.>

ИБ<sup>2</sup>: *A pineapple a day does it because it has more vitamin C.* <Ананас в день делает это, поскольку в нем больше витамина С.>

ИБ<sup>3</sup>: *I can relate to you but a coconut keeps a doctor away because it is really close to the sea, and the sea changes everything.* <Я согласна с тобой, но кокос в день держит доктора на расстоянии, потому что он [кокос] ближе к морю, а море меняет все.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### Игровой сюжет 360:

ИБ: *Curiosity killed the cat. I mean it killed the soft kitty, a little ball of fur, - forgetful black cat (Wasilij) sighed.* <Любопытство убило кошку. Я имею в виду, что любопытство убило мягкого котенка, такой маленький шар меха, - вздохнул забывчивый черный кот Василий.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 361:**

НЯ: *Have you already got your cup of coffee this morning?* <Ты уже выпил свою чашку кофе этим утром?>

ИБ: *Yes, exactly! I've taken my bathtub of coffee. Now I'm coffinated inside and out.* <Да, точно! Я принял целую ванную кофе. Сейчас я прокофеинен внутри и снаружи.>

НЯ: *Double large espresso, huh? This is so you.* <Двойной огромный эспрессо, ага?>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 362:**

НЯ: *What's the point?* <В чем смысл? (МЗ: Какая точка?)>

ИБ: *There's the whole bunch of points that could form the line. I mean there's the line of so many reasons to do it anyway. What's the line?* <Существует целый набор точек, который мог бы сформировать линию. Я имею в виду, что есть целая линия многих причин, чтобы это сделать в любом случае. Какая линия?>

НЯ: *Got your idea of the variety.* <Я поняла твою идею разнообразия.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 363:**

ИБ<sup>1</sup>: *Jason should bring bread you know.* <Джейсону следует зарабатывать деньги (МЗ: приносить хлеб).>

ИБ<sup>2</sup>: *...yeah and the butter.* <Да, и масло.>

ИБ<sup>1</sup>: *The real man should always bring bagels and cheese into the house.* <Настоящему мужчине следует приносить бейглы и сыр в дом.>

ИБ<sup>2</sup>: *The more the better, huh?* <Чем больше, тем лучше, ага?>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 364:**

ИБ<sup>1</sup>: *I would not like to be in his shoes.* <Я бы не хотела быть на его месте (МЗ: быть в его ботинках).>

ИБ<sup>2</sup>: *It's better not to be neither in his shoes nor in his clothes.* <Лучше не быть ни в его ботинках, ни в его одежде.>

ИБ<sup>3</sup>: *Nor in his hat.* <Ни в его шапке.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 365:**

НЯ: *What can you bring to the table?* <Какой вклад ты можешь сделать? (МЗ: Что ты можешь принести к столу?)>

ИБ: *I can bring a lot of food to the table actually: veggies and fish. Will it work for you?* <Я могу принести много еды к столу, на самом деле: овощи и рыбу. Это тебе подойдет?>

НЯ: *Lol, we need your report. Veggies will also do though.* <Ха-ха, нам нужен твой отчет. Хотя и овощи подойдут.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 366:**

НЯ: *You are really into travelling. You have really itchy feet. You can't stay in one place.* <Ты по-настоящему увлечен путешествиями (МЗ: Ты имеешь чешущиеся ступни). Тебе не усидеть на одном месте.>

ИБ: *Yes, I've also got itchy hands, and always do something new with them: cooking, pottery, you name it.* <Да, а еще у меня чешущиеся руки, и я постоянно что-то делаю новое ими: приготовление еды, гончарное дело и т.д.>

НЯ: *That's so you!* <В этом вся ты!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 367:**

ИБ<sup>1</sup>: *Black coffee and white Iphone6 are my cloud six.* <Черный кофе и белый айфон 6 – мое шестое облако.>

ИБ<sup>2</sup>: *If you mean your absolute happiness and you are on cloud **nine**, I feel you.* <Если ты имеешь в виду свое абсолютное счастье и то, что ты на седьмом небе (МЗ: ты на облаке девять), я чувствую тебя.>

ИБ<sup>1</sup>: *Numbers balance!* <Баланс цифр!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 368:**

НЯ: *Paddle your own **canoe**.* <Занимайся своим собственным делом (МЗ: гребни на своем каноэ).>

ИБ: *I always paddle my own **boat**.* <Я всегда гребу на своей лодке.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 369:**

ИБ: *Mr Brown had to claim that Paddington was in **hot water**, in the pool of hot water.* <Мистер Браун был вынужден подтвердить, что Пэдингтон имел проблемы (МЗ: был в горячей воде), в бассейне горячей воды.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 370:**

НЯ: *Show these phonetic rules with your fingers. Give them the **finger**. Haha.* <Покажи эти фонетические правила с помощью твоих пальцев. Покажи им свое пренебрежительное отношение (МЗ: дай им средний палец). Ха-ха.>

ИБ: *I'll give **all my fingers and thumbs**. The whole finger theatre. Just to show how I am mad at their phonetics.* <Я отдам им все пальцы. Целый театр пальцев. Просто чтобы показать, как я злюсь на их фонетику.>

НЯ: *OMG, finger humour.* <О Боже, юмор пальцев.>

ИБ: *It's hard to get bored with such **finger wordplay**.* <Сложно заскучать с такой пальчиковой языковой игры.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 371:**

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

ИБ<sup>1</sup>: *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.>

ИБ<sup>2</sup>: *You're being poetic. The pun is weak though.* <Ты необычным образом поэтичен. А каламбур при этом слаб.>

ИБ<sup>1</sup>: *Just kidding.* <Просто шучу.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 372:**

ИБ<sup>1</sup>: *She was on cloud **nine** when she learnt that she won.* <Она была на седьмом небе от счастья (МЗ: На облаке девять), когда узнала, что она выиграла.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah I saw her reaction. First, she was on cloud nine. Then she was even on cloud **eighteen** since her emotions had doubled by the evening.* <Да, я видел ее реакцию. Сначала она была на седьмом небе (МЗ: была на облаке девять) от счастья. Затем она была даже на облаке восемнадцать, поскольку ее эмоции удвоились к вечеру.>

НЯ: *Quality pun you have there. Agreed, I saw her go mad by the evening, too.* <Ты имеешь качественный каламбур тут. Согласна, я тоже видела, как она сошла с ума к вечеру.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 373:**

НЯ: *The **third** time's the charm.* <На третий раз повезет (МЗ: третий раз – шарм / очарование / талисман).>

ИБ: *I wish the **first** time is the charm.* <Как жаль, что первый раз не шарм (не везет с первого раза).>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 374:**

ИБ: *Truth is stranger than fiction. Or vice versa? Fiction is stranger than truth.* <Правда невероятнее вымысла. Или наоборот? Вымысел невероятнее правды.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 375:**

ИБ: *I know cats. Curiosity can feed the cat.* <Я знаю кошек. Любопытство может накормить кошку.>

НЯ: *Be hungry. Be curious.* <Будь голодным. Будь любопытным.>

ИБ: *Steve Jobs is a famous example of such a cat.* <Стив Джобс – известный пример такой кошки.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 376:**

ИБ<sup>1</sup>: *Bring your ideas to the table, don't leave anything under it.* <Будь полезен своими идеями / поделись своими идеями (МЗ: принеси свои идеи к столу), не оставляй ничего под ним.>

ИБ<sup>2</sup>: *I will not hide the benefits.* <Я не буду прятать пользу.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 377:**

ИБ: *Think outside the box. Think under the box.* <Думай нестандартно (МЗ: думай вне коробки). Думай под коробкой.>

НЯ: *Space navigation rocks our way of thinking.* <Пространственная навигация рулит нашим способом мышления.>

Источник ситуации: устная беседа

**Игровой сюжет 378:**

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.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 379:**

ИБ: *Nail it!...with a hammer.* <Покончи с этим (МЗ: прибей это)! ... молотком.>

НЯ: *Know the tools. Yeah!* <Знай инструменты. Да!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 380:**

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.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 381:**

НЯ: *I've bought a new Iphone today.* <Я купил новый айфон сегодня.>

ИБ: *An Apple a year will keep you updated, modern, and stylish. I mean there's a new Iphone a year.* <Продукт фирмы Apple (досл. Яблоко) в год держит тебя обновленным, современным и стильным.>

НЯ: *Exactly!* <Точно!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 382:**

ИБ: *A friend in need is a friend offline, not on vkontakte.* <Друг, который поможет в беде – друг в офлайн, не в сервисе «ВКонтакте».>

НЯ: *Kinda, modern friendship leaks.* <Современная дружба подтекает.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 383:**

НЯ: *That's the way the **cookie** crumbles...* <Это то, как устроен мир (МЗ: это то, как крошится печенье).>

ИБ1: *That's the way the **world** crumbles...* <Это то, как крошится мир.>

ИБ2: *Look on the bright side. When the cookie crumbles, we dunk it into the milk, and enjoy the drink.* <Ищи во всем позитив. Когда печенье крошится, мы макаем его в молоко и наслаждаемся напитком.>

ИБ1: *Classy. If life gives you lemon, drink tequila, huh?* <Классика жанра. Если жизнь дает тебе лимоны - пей текилу, ага?>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 384:**

ИБ: *If at first you didn't succeed, **fight, fight and fight** again.* <Если сначала у тебя не получилось, пробуй, пробуй и пробуй снова.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 385:**

ИБ<sup>1</sup>: *According to the stereotypes, the Englishmen have not only **green** fingers but also **'black and white** fingers'.* <Согласно стереотипам, у англичан не только любовь к занятию садоводством (МЗ: имеют зеленые пальцы), но также любовь к газетам (МЗ: черные и белые пальцы).>

ИБ<sup>2</sup>: *Wait what? I didn't quite get that.* <Подожди, что? Я не совсем это поняла.>

ИБ1: *I mean our quiz question from the 1<sup>st</sup> course, 'What's **black and white and read [red]** all over?'* <Я имею в виду наш вопрос из опросника на первом курсе: «Что черное и белое и читается вдоль и поперек?»>

ИБ2: *Oh ha-ha, a newspaper! Good old memories. I got you.* <А, ха-ха, газета. Хорошие старые воспоминания. Я поняла тебя.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 386:**

ИБ<sup>1</sup>: *That person is this **walking** encyclopedia, you know what I mean?* <Этот человек ходячая энциклопедия, понимаешь, что я имею в виду?>

ИБ<sup>2</sup>: *Living, living encyclopedia.* <Живая, живая энциклопедия.>

ИБ<sup>1</sup>: *A **walking, living, alive and kicking** one.* <Ходячая, живая, живая и пинающаяся.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 387:**

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

ИБ<sup>2</sup>: *Doing **waves**. Remember the idea about shifting from one emotional state to another that we coined last week?* <То в одном состоянии, то в другом (МЗ: делаю волны). Помнишь идею о переключении из одного эмоционального состояния в другое, которую мы придумали на прошлой неделе?>

ИБ<sup>2</sup>: *This week is about doing a lot of waves.* <Эта неделя – о делании большого количества волн.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah. My guess is it's about **a lot of curvy, wavy waves, ups and downs**, you know.* <Да. Мое предположение – это о многочисленных извилистых, волнистых волнах, верхах и низах, ты понимаешь.>

ИБ<sup>2</sup>: *What a surfer!* <Каков серфер!>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 388:**

ИБ<sup>1</sup>: *Honesty is **NOT** the best policy because it separates people.* <Честность не лучшая политика, поскольку она разделяет людей.>

ИБ<sup>2</sup>: *Honesty is the best policy for the phonetic reasons only.* <Честность – лучшая политика только из-за фонетических причин.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 389:

НЯ: *To get it you should walk in **my shoes**.* <Чтобы это понять, тебе нужно встать на мое место (МЗ: походить в моих ботинках).>

ИБ: *In **the left or right one**?* <В правом или левом ботинке?>

НЯ: *Of course, **both**.* <Конечно, в обоих.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 390:

НЯ: *Grass is always **greener** on the other side.* <Трава всегда зеленее у другого дома (МЗ: всегда зеленее на другой стороне).>

ИБ: *Grass here is **as green as it is** on the other side. Just water your grass and it'll be as green as you want it to be. That's all on you.* <Трава здесь – такая же зеленая, как и на другой стороне. Просто поливай свою траву, и она будет настолько зеленой, на сколько ты это хочешь. Все зависит от тебя.>

НЯ: *You are **unbearably wise**.* <Ты невыносимо мудрый.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 391:

ИБ<sup>1</sup>: *Dating guys is like a **pig** in the **poke**, like in the lottery.* <Ходить на свидания с парнями – это как свинья в мешке, как в лотерее.>

ИБ<sup>2</sup>: *Like a **bad pig** in the **poke**.* <Как плохая свинья в мешке.>

ИБ<sup>1</sup>: *Like a **bad pig** in the **handsome poke**.* <Как плохая свинья в привлекательном мешке.>

ИБ<sup>2</sup>: *Like a **good pig** in the **ugly poke**.* <Как хорошая свинья в уродливом мешке.>

ИБ<sup>1</sup>: *If you are lucky enough like a **good pig** in the **handsome poke**.* <Если ты достаточно удачлив, то этот как хорошая свинья в привлекательном мешке.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 392:

ИБ<sup>1</sup>: *I gave up smoking. I just went **cold turkey**.* <Я бросил курить. Я просто резко перестал это делать (МЗ: пошел холодной индейкой).>

ИБ<sup>2</sup>: *How come?* <Как так?>

ИБ<sup>1</sup>: *No kidding. First, sure, I tried going **hot turkey** when one day you gave up doing it, and the next day you binged on cigarettes. Very emotional, very hot turkey, you know. Only then it became cold.* <Без приколов. Сначала, конечно, я попробовал пойти горячей индейкой, когда один день ты бросил это делать, а на следующий день запоем употребляешь сигареты. Ты знаешь, это очень эмоциональная, очень горячая индейка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Congrats!* <Поздравляю!>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 393:

НЯ: *You know, the chance is **slim** that we will go there.* <Ты знаешь, шанс очень невелик (МЗ: шанс строен), что мы поедем туда.>

ИБ: *No way! On the contrary, the chance is really **fat** because I was texted that we were invited to the event.* <Быть не может! Наоборот, шанс уже по-настоящему толстый, поскольку мне написали, что нас пригласили на мероприятие.>

НЯ: *Oh the chance has more weight. Awesome!* <О, шанс имеет больше веса. Круто!>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 394:

ИБ<sup>1</sup>: *Are you back to **the Big Apple**?* <Ты вернулся в Нью-Йорк (МЗ: Большое яблоко).>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes.* <Да.>

ИБ<sup>1</sup>: *Remember your hometown. Appreciate your **little Apple**.* <Помни свой родной город. Цени свое маленькое яблоко.>

Источник ситуации: переписка в чате.

### Игровой сюжет 395:

ИБ (учитель): *These are the **false friends**.* <Это ложные друзья переводчика (МЗ: ложные друзья).>

ИБ(студент): *Where are the **true** friends?* <А где настоящие друзья?>

ИБ (учитель): *A friend in need is a friend indeed.* <Настоящие познаются в беде.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 396:**

ИБ<sup>1</sup>: *It was the touch of the **cruel** hand of fate.* <Это было касание жестокого перста судьбы (МЗ: жестокая рука судьбы).>

ИБ<sup>2</sup>: *Can we make it **kind**?* <Можем ли мы сделать ее доброй?>

НЯ: *Let's go my omnipotent creative friends.* <Пойдемте, мои всемогущие креативные друзья.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 397:**

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.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 398:**

ИБ: *Mr Rochester got furious: he had '**hot feet**'.* <Мистер Рочестер разозлился: у него были горячие ступни.>

Источник ситуации: эссе студента.

**Игровой сюжет 399:**

ИБ: *'The **golden** medium' would be a caring wife and an independent woman. The **silver** one would be worse.* <Золотой серединой была бы заботящаяся жена и независимая женщина. Серебряная середина была бы хуже.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 400:**

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.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 401:**

ИБ<sup>1</sup>: *The state "as angry as a **dog**" is the sign of being hungry. 'As angry as a **cat**' is the sign of being cunning.* <Состояние «злой как собака» - признак голода. «Злой как кошка» - признак хитрости.>

ИБ<sup>2</sup>: *Animal research has been activated! Profound mammal neologisms!* <Исследование по животным было активировано! Основательные неологизмы про млекопитающих.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 402:**

ИБ<sup>1</sup>: *You choose the path and 'the destiny is in your **hands**'.* <Вы выбираете дорогу, и судьба в ваших руках.>

ИБ<sup>2</sup>: *It is also in your **feet**. Feet rocks the way through.* <Она также в твоих ступнях. Ступни прокладывают дорогу сквозь.>

ИБ<sup>1</sup>: *You see the whole picture!* <Ты видишь цельную картину.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yes I'm trying to think outside the box.* <Да, я стремлюсь думать вне коробки.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 403:**

ИБ: *Where should I take ideas from? From the **ceiling**?* <Откуда я должен брать идеи? С потолка?>

НЯ: *What do you mean? **Ceiling...floor**? What?* (взглянув на потолок). <Что ты имеешь в виду? Потолок...пол? Что?>

ИБ: *I have no source ...only ceiling* (глядя и показывая на потолок). <Другого источника у меня нет... только потолок.>

НЯ: *Do you say so in Russian?* <Вы говорите так в русском языке?>

ИБ: *Yes, that is our set phrase when we are short of ideas.* <Да. Это наше устойчивое выражение, когда мы испытываем нехватку идей.>

НЯ: *Got you. Out of nowhere. If I were you, I'd say 'from the floor'* (со смехом). <Понятно. Из ниоткуда. На твоём месте я бы сказала «с пола».>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 404:**

ИБ<sup>1</sup>: *'Let us trace the logic'*. <Давайте проследим логику.>

ИБ<sup>2</sup>: *Follow it and then catch it.* Logic hunting. <Следуй за ней и затем поймай. Логическая охота.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 405:**

ИБ<sup>1</sup>: *Those kids were standing on ears the whole class.* <Те дети стояли на ушах все занятие.>

ИБ<sup>2</sup>: *You can't say so.* <Ты не можешь так сказать.>

ИБ<sup>1</sup>: *On head? Basically they were standing on the whole body.* <На голове? По существу, они стояли на всем теле.>

ИБ<sup>2</sup>: *Look it up, stop coining new combinations of non-existing words.* <Посмотри в словаре, прекрати изобретать новые комбинации несуществующих слов.>

ИБ<sup>1</sup>: *Jokes police! Be on the watch guys!* <Полиция шуток! Будьте аккуратны, ребята!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 406:**

ИБ<sup>1</sup>: *Everything 'lies in one's head'*. <Все лежит в голове.>

ИБ<sup>2</sup>: *In the head, heart, and hands. Everywhere!* <В голове, сердце, и руках. Повсюду!>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 407:**

ИБ<sup>1</sup>: *The choice might be characterized as 'a finger at the sky'*. <Это можно было охарактеризовать как выбор «пальцем в небо».>

ИБ<sup>2</sup>: *A thumb at the sky? All toes at the sky? Does it make any difference which finger we point there?* <Большой палец на руке в небо? Все пальцы на ногах в небо? Есть ли разница, каким пальцем мы указываем в небо?>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh you're such a meticulous friend, you know?* <О, ты такой дотошный друг, знаешь?>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh please answer my question.* <Ответь, пожалуйста, на мой вопрос.>

ИБ<sup>1</sup>: *I can't rethink and reframe the set expression that fast.* <Я не могу перепридумать и перестроить устойчивое выражение так быстро.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 408:**

ИБ<sup>1</sup>: *You seem to be eating my bread.* <Кажется, что ты ешь мой хлеб.>

ИБ<sup>2</sup>: *...and all its crumbs.* ... <и все крошки от него.>

ИБ<sup>1</sup>: *Have mercy on me! Leave me at least the part of this job to do.* <Пожалей меня! Оставь мне, по крайней мере, часть работы.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 409:**

ИБ<sup>1</sup>: *Century to live, century to study.* <Век живи, век учись.>

ИБ<sup>2</sup>: *Century to live, five-six years to study.* <Век живи, 5-6 лет учись.>

ИБ<sup>1</sup>: *It doesn't work out this way.* <Это так не работает.>

ИБ<sup>2</sup>: *Do you mean that my neologism doesn't work? Who decides?* <Ты имеешь в виду, что мой неологизм не работает? Кто решает?>

ИБ<sup>1</sup>: *The audience.* <Аудитория.>

ИБ<sup>2</sup>: *No way! The creator does!* <Никак нет. Создатель решает.>

ИБ<sup>1</sup>: *I hope you remember the original analog 'live and learn'.* <Я надеюсь, что ты помнишь оригинальный аналог «живи и учись».>

ИБ<sup>2</sup>: *Of course! I do remember! I am in a playful mood today!! I have all the rights to make up what I want.* <Конечно! Еще как помню! Я в игровом настроении сегодня! У меня есть все права придумывать то, что я хочу.>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh I didn't mean to offend you. Take it easy! I am a sucker for editing.* <О, я не хотел обидеть тебя. Относись к этому легче. Я любитель поредактировать.>

ИБ<sup>2</sup>: *A control freak you are.* <Ты помешан на контроле.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 410:**

ИБ<sup>1</sup>: *Jane was 'the victim of circumstances'.* <Джейн была жертвой обстоятельств.>

ИБ<sup>2</sup>: *Who was the criminal of circumstances?* <Кто был преступником обстоятельств?>

ИБ<sup>1</sup>: *Oh an interesting twist of thought. The criminal of circumstances was Lowood education, for example.* <О, интересный поворот мыслей. Преступником обстоятельств была школа Лоувуд, например.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 411:**

ИБ<sup>1</sup>: *Cockroaches in our heads are mingling and networking.* <Тараканы в наших головах тусуются и налаживают контакты.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh my God! What do you mean?* <О Боже! Что ты имеешь в виду?>

ИБ<sup>1</sup>: *Probably demons in the head, I am not sure about the native speakers' equivalent of the same notion.* <Возможно, демонов в голове, я не уверен относительно эквивалента этого же феномена в речи носителей языка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Kinda, only the dictionary will help us.* <Типа того, только словарь поможет нам.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 412:**

ИБ: *We need food for soul, but not food for body in our everyday life.* <Нам нужна пища для души, а не еда для тела в ежедневной жизни.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 413:**

Студенты обсуждают свои уроки, где они выступают в качестве преподавателей

ИБ<sup>1</sup>: *Would you like to start with a spoon of tar or honey?* <Ты бы хотела начать с ложки дегтя или меда?>

ИБ<sup>2</sup>: *What? Tar?* <Что? Дегтя?>

ИБ<sup>1</sup>: *People usually prefer honey.* <Люди обычно предпочитают мед.>

ИБ<sup>2</sup>: *You mean... praise and criticism. I would like a spoon of peanut butter.* <Ты имеешь в виду ...похвалу и критику. Я бы предпочел ложку арахисовой пасты.>

Источник ситуации: устная беседа

#### **Игровой сюжет 414:**

ИБ<sup>1</sup>: *Russian people are famous for their 'open soul'.* <Русские люди известны своей открытой душой.>

ИБ<sup>2</sup>: *Probably, the British people are famous for the closed soul.* <Возможно, британцы известны своей закрытой душой.>

ИБ<sup>1</sup>: *Maybe, they're kinda reserved.* <Возможно, они словно бы сдержаны.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 415:**

ИБ<sup>1</sup>: *Should we forgive Mr Rochester for all his 'earthly ills'?* <Следует ли нам простить мистера Рочестера за все его земные грехи?>

ИБ<sup>2</sup>: *Certainly, since there are no heaven ills.* <Конечно, поскольку не существует небесных грехов.>

Источник ситуации: устная беседа.

#### **Игровой сюжет 416:**

ИБ<sup>1</sup>: *The jokes are **bad** with him. I mean 'don't mess up with him'.* <С ним шутки плохи. Я имею в виду «не нарывайся на него».>

ИБ<sup>2</sup>: *Who are the jokes **good** with?* <С кем шутки хороши?>

ИБ<sup>1</sup>: *No idea.* <Без понятия.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 417:**

ИБ: *Jane had just '**fragile happiness**'. What could she do to make it **hard**?* <У Джейн было хрупкое счастье. Что она могла сделать, чтобы сделать его твердым?>

Источник ситуации: эссе студента.

#### **Игровой сюжет 418:**

ИБ: *The truth is always **bitter**, never **sweet**.* <Правда всегда горькая, никогда сладкая.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 419:**

ИБ<sup>1</sup>: *You should have **cool** head to make such important decisions.* <Тебе следует иметь холодную голову, чтобы принимать такие важные решения.>

ИБ<sup>2</sup>: *I agree, but I often have **hot** head and get too emotionally involved with the situation.* <Я согласен, но я часто с горячей головой и слишком эмоционально вовлекаюсь в ситуацию.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 420:**

ИБ<sup>1</sup>: *To leave '**beautifully**' was impossible for that Prime Minister.* <Уйти красиво было невозможно для этого премьер-министра.>

ИБ<sup>2</sup>: *Did he leave in an **ugly** way?* <Ушел ли он уродливо?>

ИБ<sup>1</sup>: *No way!* <Ни в коем случае.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 421:**

ИБ<sup>1</sup>: *Nature descriptions are '**widely** represented' in the novel.* <Описания природы широко представлены в романе.>

ИБ<sup>2</sup>: *What is **narrowly** represented?* <Что узко представлено?>

ИБ<sup>1</sup>: *You feel where I am leading to. Let me think.* <Ты чувствуешь, куда я клоню. Дай мне подумать.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 422:**

ИБ: *Has Mr Rochester got '**a vivid** personality'? He did not seem to have a **pale** one.* <Обладал ли мистер Рочестер яркой личностью? Нет впечатления, что он обладал бледной внешностью.>

Источник ситуации: эссе студента.

#### **Игровой сюжет 423:**

ИБ<sup>1</sup>: *Oh my! We will be **saudading** for sure.* <О Боже! Мы будем саудадить (грустить) наверняка.>

ИБ<sup>2</sup>: *Such a Portuguese approach! We are lucky to be exposed to this word by Daniel. Now we are going through the farewell process more easily.* <Какой португальский подход! Нам повезло, что Дэниел познакомил нас с этим словом. Сейчас мы проходим сквозь процесс прощания друг с другом проще.>

ИБ<sup>1</sup>: *True! We'll be **tosking**.* <Верно! Мы будем тосковать.>

Источник ситуации: переписка в чате.

#### **Игровой сюжет 424:**

ИБ<sup>1</sup>: *Life **saudades**. Such a sad morning to say goodbye to our friends!* <Жизнь саудадит. Такое грустное утро, чтобы сказать до свидания нашим друзьям.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh my sweet Brazilian friend! Don't be sad! Look on the positive side! Now we've got so many friends from all over the world who can understand your English with Portuguese words!* <О, мой милый бразильский друг! Не грусти! Смотри позитивно. Сейчас у нас так много друзей по всему миру, кто может понимать твой английский с португальскими словами.>

ИБ<sup>1</sup>: *Yeah our transformable English!* <Да, это наш трансформированный английский.>

ИБ<sup>2</sup>: *Our English is our reassuring mantra!* <Наш английский – наша успокаивающая мантра.>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 425:**

ИБ<sup>1</sup>: *I'm tosking. Toska is so Russian and so understandable.* <Я тоскую. Тоска такая русская и такая понятная.>

ИБ<sup>2</sup>: *Hey chin up! You are in a new environment, look for new feelings!* <Эй, взбодрись! Ты в новой обстановке, ищи новые чувства!>

Источник ситуации: переписка в чате.

**Игровой сюжет 426:**

ИБ<sup>1</sup>: *She's wabi-sabing and leading an imperfectly perfect life.* <Она ваба-сабит и ведет неидеально идеальную жизнь.>

ИБ<sup>2</sup>: *Yeah she decided not to pursue perfection.* <Да, она решила не преследовать идеальность.>

ИБ<sup>1</sup>: *Philosophy in action.* <Философия в действии.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 427:**

ИБ<sup>1</sup>: *Sushki yourself. Help yourself to our sushkis.* <Сушки себя. Угощайся нашими сушками.>

ИБ<sup>2</sup>: *Oh I see! Thanks for the creative offer.* <Вижу! Спасибо за творческое предложение.>

Источник ситуации: устная беседа.

**Игровой сюжет 428:**

ИБ<sup>1</sup>: *Vk me.* <Вк мне.>

ИБ<sup>2</sup>: *I beg your pardon. What are you talking about? You mean 'text me', right?* <Прошу прощения. О чем ты говоришь? Ты имеешь в виду «напиши мне в мессенджере», верно?>

ИБ<sup>1</sup>: *Absolutely!* <Точно!>

Источник ситуации: переписка в чате.