

МЕТАЯЗЫКОВАЯ АКТИВНОСТЬ АДРЕСАТА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ДИАЛОГАХ ИСКУССТВЕННЫХ БИЛИНГВОВ

Кунщикова М. О.

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

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0499-9312>

А н н о т а ц и я. Статья посвящена анализу речевой активности искусственных билингвов, прибегающих в иностранном языке к приему языковой игры, а также тяготеющих к созданию вокруг игровых языковых единиц диалогов метаязыковой природы. Подчеркивается то, что креатор языковой игры преднамеренно использует в речи как «социальный клей» игровые окказионализмы, привлекающие внимание адресатов языковой игры и обеспечивающие их игровое вовлечение в такие игровые диалоги. Целью данной статьи стал анализ метаязыковых высказываний адресатов языковой игры в диалогах искусственных билингвов на базе неузвальных языковых единиц. Новизна текущего исследования заключается в том, что, с одной стороны, исследование языковой игры в данном случае проводится на необычном, еще не достаточно изученном материале речи билингвов на иностранном языке, а с другой – в том, что статья посвящена анализу речевых реакций адресатов языковой игры, хотя чаще всего исследуются речевые стратегии креаторов языковой игры. Автор исследования апеллирует к термину «нормема» как узвальной языковой единице, оказывающей триггером создания языковой игры и к термину «игрема» как неузвальной языковой единице, представляющей собой специальное отклонение от нормы. Также отмечается, что обычно один из элементов нормы ассоциативно вызывает в сознании билингва некоторые метатексты-подмножества элементов (фоном, морфем или лексем), что приводит к созданию игрем, а билингвальный диалог вокруг таких игровых неузвальных единиц отражает часть этого подмножества-метатекста, что обычно сопровождается метаязыковыми высказываниями участников диалога. Подчеркивается, что метаязыковые высказывания адресата языковой игры связаны с формулировкой обратной связи креатору и вызваны особой спецификой игрем, оказывающих «звукое и семантическое давление» на адресата. Обеспечивается систематизация метаязыковых высказываний адресата в ответ на ввод игрем с точки зрения его лингвистических и коммуникативных размышлений относительно мотивационного усилия креатора.

К л ю ч е в ы е с л о в а: билингвальный диалог; языковая игра; игремы; нормемы; креатор языковой игры; адресат языковой игры; метаязыковая рефлексия; искусственный билингвизм.

Д л я ц и т и р о в а н и я: Кунщикова, М. О. Метаязыковая активность адресата языковой игры в диалогах искусственных билингвов / М. О. Кунщикова. – Текст : непосредственный // Филологический класс. – 2022. – Т. 27, № 1. – С. 101-111.

METALINGUAL ACTIVITY OF THE ADDRESSEE OF WORDPLAY IN THE DIALOGUES OF ARTIFICIAL BILINGUALS

Marina O. Kunshchikova

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

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-0499-9312>

A b s t r a c t. The article analyzes the speech of artificial bilinguals who use the method of play on words (punning) while speaking a foreign language and who tend to create dialogues of a metalingual nature around wordplay language units. It is emphasized that the creator of the pun deliberately uses in speech – as a ‘social glue’– wordplay neologisms that attract the attention of the addressees of the pun, and ensure their playful involvement in such wordplay dialogues. The purpose of this article is to analyze metalingual utterances of the addressees of wordplay in the dialogues of artificial bilinguals based on non-conventional linguistic units. The novelty of the current study lies in the fact that, on the one hand, the investigation of wordplay in this case is carried out on the unusual, insufficiently studied material of the speech of bilinguals in a foreign language, and, on the other hand, that the article is

devoted to the analysis of verbal responses of the addressees of the wordplay, although traditionally, the speech strategies of the wordplay creators are most often studied in linguistic literature. The author of the study introduces the term 'normeme' as a conventional language unit, which turns out to be a trigger for the creation of wordplay, and the term 'puneme' as a non-conventional language unit, which is the result of deviation from the normeme. It is also noted that, usually, one of the elements of a normeme associatively evokes in the bilingual's mind some metatexts consisting of subsets of elements (phonemes, morphemes or lexemes), which leads to the creation of punemes, and the bilingual dialogue around such non-conventional language units reflects the part of this metatextual subset, which is commonly accompanied by metalingual utterances of the dialogue participants. It is emphasized that the metalingual utterances of the addressee of the wordplay are associated with the formulation of feedback with the wordplay creator and are initiated by the special features of the punemes that produce 'sound and semantic pressure' on the addressee. The study presents a systematization of the addressee's metalingual utterances in response to the introduction of the punemes from the point of view of their linguistic and communicative reflections in relation to the creator's motivational effort.

Key words: bilingual dialogue; wordplay; punemes; normemes; wordplay creator; wordplay addressee; metalingual reflection; artificial bilingualism.

For citation: Kunshchikova, M. O. (2022). Metalingual Activity of the Addressee of Wordplay in the Dialogues of Artificial Bilinguals. In *Philological Class*. Vol. 27. No. 1, pp. 101-111.

Введение.

Процесс изучения английского языка как иностранного в эпоху интернет-коммуникации и более свободных контактов с иностранцами представляет собой попеременную смену двух режимов: изучение английского языка осуществляется либо в рамках специально созданных условиях искусственного билингвизма [о данном феномене см., например: Черничкина 2007; Абрамова, Ананьина 2011] под руководством преподавателя, либо в форме профессионального и личного общения в рамках реальной свободной коммуникации на английском языке. Совмещение таких режимов использования иностранного языка активизирует метаязыковую рефлексию билингвов относительно самого иностранного языка.

Особую роль в метаязыковых высказываниях или метатекстах билингвов в рамках их диалогов на иностранном языке приобретает использование языковой игры как приема преднамеренного отклонения от узуса изучаемого языка [о природе языковой игры см.: Гридина 1996, 2008; Земская, Китайгородская, Розанова 1983; Норман 1987; Санников 2002; и др.]. Актуальность данного исследования связана с недостаточной проработанностью тем языковой игры именно в речи на неродном языке и данных метаязыкового сознания билингвов в частности, хотя явления языковой игры и метаязыкового сознания оказываются достаточно раскрыты в исследованиях на материале анализа речи на

родном языке.

Игровые окказионализмы создаются креатором-билингвом и становятся своего рода «социальным клеем», обеспечивающим пространство игрового билингвального диалога и привлекающим игровых партнеров-адресатов языковой игры. Такое игровое языковое пространство диалогов билингвов можно описать с использованием метафоры пинг-понга, предложенной Д. Кристалом, когда диалог билингвов выстраивается вокруг удержания в поле зрения собеседников языкового окказионализма за счет комментарий относительно природы его создания и/или ввода окказионализмов подобного рода [Crystal 1998].

Материал исследования.

В рамках игрового билингвального диалога активность креатора языковой игры не вызывает сомнений. Подробный анализ такой активности был предпринят нами ранее в рамках другой статьи [Кунщикова 2021]. Креатор языковой игры в первую очередь отвечает за собственно языковой механизм ее создания. Адресат языковой игры также оказывается активным в рамках этого диалога и не оставляет языковую игру без внимания, и от его реакции зависит коммуникативный успех вводимой креатором неузуальной языковой единицы. Адресат языковой игры становится ответственным за речевой результат вводимой креатором языковой игры. Виды реакций адресата и стали предметом рассмотрения в данной статье.

Исследование было проведено на ма-

териале 428 билингвальных диалогов на базе английского языка, собранных в процессе личного общения билингвов с автором исследования в учебной, деловой или дружеской коммуникации. На момент сбора материала респонденты не знали, что за их речь велось наблюдение относительно наличия в ней игровых окказионализмов, что позволило зафиксировать стихийно возникающие игремы без каких-либо дополнительных стимулов со стороны исследователя.

Билингвами оказались студенты кафедр германской филологии УрФУ, преподаватели английского языка, проходящие курс CELTA, и участники международной программы магистрантов и аспирантов Фулбрайт, находящиеся на обучении в университетах США. Для всех этих билингвов английский язык оказался иностранным, а родными языками оказались – испанский, португальский, русский, азербайджанский, татарский, узбекский, японский, турецкий, арабский, кхмерский, зулу, бирманский языки. Уровень овладения английским языком как иностранным у всех участников исследования был оценен в рамках языковых экзаменов как B2 или C1.

В работе применяются такие методы исследования, как гипотетико-дедуктивный, полевой сбор материала, компонентный анализ, сопоставительный, количественный, метод моделирования, контекстуальный и метод интерпретации.

Основные понятия.

В исследовании для раскрытия механизма функционирования языковой игры в речи искусственных билингвов используются два базовых понятия – нормама и игрема. Под нормемой мы понимаем узкую языковую единицу, от которой билингв отталкивается, а затем преобразует ее в виде окказиональных языковых единиц (игрем в терминологии Т. А. Гридиной). Искусственный билингв в качестве нормемы выбирает ту языковую единицу, которую он считает нормативной для изучаемого языка, и ту, которая способна вызвать ассоциативные игровые трансформации. Безусловно, нормама чаще всего совпадает с нормой, поскольку речь в статье идет об анализе речи билингвов с высоким уровнем владения иностранным английским языком.

Одна часть нормемы активизирует в сознании билингва определенные подмножества элементов (на уровне фонетики, грамматики или лексики), которые представляют собой сетку для возможных маневров игровых языковых трансформаций. Такое подмножество возможных замен видится нам способом интерпретации изучаемой структуры иностранного языка или метатекстом.

Как нормама, так и игрема оказываются членами этого подмножества-метатекста, с той лишь разницей, что игрема как неузуальная языковая единица является потенциально возможной в речи на изучаемом языке. Билингвальный диалог вокруг окказиональных игрем вербализует лишь часть этого подмножества-метатекста. Следовательно, анализу в статье подвергаются конкретно выбранные билингвом нормемы и получившиеся на их базе конкретные игремы. Это свидетельствует, что, хотя под языковой игрой мы подразумеваем все возможные языковые трансформации на базе широкого спектра ассоциаций, в рамках анализа речи искусственных билингвов языковая игра предстает как более узкий языковой феномен, поскольку билингву доступны не все возможные средства трансформаций (например, в отличие от носителей языка).

В исследовании мы анализируем метаязыковые высказывания билингвов (адресатов языковой игры), которые часто демонстрируют логику перехода от нормемы к игреме (игремам) этого диалога: «Нельзя познать сам по себе язык, не выйдя за его пределы, не обратившись к его творцу, носителю, пользователю, к человеку, конкретной языковой личности» [Караулов 1987: 7].

Механика функционирования и восприятия игремы адресатом.

Языковая игра как прием ввода инновационной языковой единицы оказывает на адресата воздействие по принципу «остранения» или неожиданности неузуального языкового материала: «Истинная игра между автором текста и его реципиентом возможна лишь тогда, когда читатель, фиксирующий эти игровые приемы, меняет свое отношение к тексту и сознательно ищет в его структуре спрятанные, замаскированные игровые пласты» [Ра-

химкулова 2004: 122]. Креатор языковой игры сначала производит ввод игремы, а затем обеспечивает усиление ее воздействия за счет привлечения к ее трактовке адресата, который начинает осознанно искать «ключи» к разгадке игремы.

Виктор Шкловский так раскрывал механику принципа остранения: «Целью искусства является дать ощущение вещи как видение, а не как узнавание; приемом искусства является прием 'остранения' вещей и прием затрудненной формы, увеличивающей трудность и долготу восприятия, так как восприимательный процесс в искусстве самоцелен и должен быть продлен» [Шкловский 1983: 15]. Такой прием становится возможным благодаря «выводу вещи из автоматизма восприятия» [Там же: 15].

Создавая игрему на изучаемом иностранном языке, креатор похожим образом вырывает определенную языковую единицу или нормему из привычного контекста ассоциаций. Он производит внутреннюю попытку считывания внутренней формы нормы и проводит ее мысленный анализ, на основании чего делит ее на семы, а затем определенную сему усиливает и выделяет в игре, закрепляя тем самым важное для него новое содержание.

Задача адресата языковой игры – изначально заметить это усиление или «остранение», а потом считать информацию о содержании, которое закладывалось креатором в игрему.

Усиление, закладываемое в игрему, изначально происходит на уровне формы и отражается на фонетическом облике слова, однако часто игровые изменения на уровне формы могут приводить к дальнейшей семантизации получаемых языковых единиц.

Креатор языковой игры неузуальной формой игремы оказывает формальное и семантическое воздействие на своего собеседника, который становится вовлечен в обсуждение вводимых креатором игрем. Диалог билингвов вокруг игрем носит особый характер. Он не просто выполняет коммуникативную, эмотивную и фатическую функции, характерные в целом для различных видов речевых актов [ЭСЮЛ: 432], он особым образом выдвигает на первый план метаязыковой характер такой коммуникации вокруг игрем. Это происходит за счет того, что игремы осознанно

вводятся креатором в речь и с целью «заполнить» внимание адресата они выделяют особой интонацией в устной речи либо кавычками, измененной графикой в виде заглавных букв и/или с использованием разнообразных значков в письменной речи. Такой прием имеет метаязыковую функцию и оказывается сигналом для адресата, что последующий диалог не только посвящен объекту действительности, но и языку и собственно языковым процессам.

Появление игремы активизирует прием «остранения» и служит залогом острой метаязыковой рефлексии и необходимой для этого смены говорящих. Креатор начинает этот диалог и вводит игрему, но именно адресату предстоит завершить высказывание через интерпретацию / считывание окказионализма. Смена субъектов речи – естественная особенность диалогической речи, а в рамках билингвального диалога вокруг вводимых фактов языковой игры это еще и залог коммуникативной успешности представляемых игрем.

Адресат оказывается вовлечен в активную метаязыковую рефлексию еще и потому, что языковая игра с акцентом на преднамеренном нарушении языкового стандарта в определенной степени нарушает все четыре максимы успешной коммуникации в рамках принципа кооперации Г. Грайса – максимы полноты информации, качества, релевантности и манеры речи. Игрема представляет собой искаженную языковую информацию, содержащую непрямую отсылку на более точную информацию в виде нормы. Однако сама норма далеко не всегда представлена вниманию адресата, что превращает такой билингвальный диалог в разговор-загадку, похожий на традицию разгадывания англо-саксонского каламбура. Языковая игра, таким образом, представляет источник дополнительной когнитивной нагрузки для адресата, хотя креатор с помощью графического или интонационного выделения создает для адресата определенные подсказки для снятия этой нагрузки. Тем не менее именно от адресата зависит успешность такого коммуникативного акта, поскольку креатор понимает, что, создавая игрему и предоставляя ее вниманию собеседника, он идет на риск. Только в случае удачного считывания значения

игремы как креатор, так и адресат получают коммуникативную разрядку.

Считывание значения игрем как инновационных языковых единиц обеспечивает в том числе и тем, что они отражают и фиксируют новые смысловые «сущности».

По Г. Тарду, создание инноваций в широком смысле слова является адаптацией к постоянно изменяющимся условиям мира вокруг. Другими словами, играема выступает как адаптация к изменяющимся условиям окружающей среды. Большая часть респондентов, создающих игремы, находится в новой языковой среде, а значит, выстраивают на новом языке новое пространство, чтобы обеспечить свою языковую безопасность. Г. Тард также утверждает, что «социальный организм по существу своему подражательный» [Тард 2011: 14], а любой новый феномен, по Г. Тарду, автоматически активизирует процесс подражания.

За подражание или употребление языкового нововведения в виде игремы отвечает в рамках билингвального диалога адресат языковой игры. Важным условием считывания игремы адресатом языковой игры становится его развернутый комментарий, демонстрирующий вовлеченность адресата в заданную креатором тему. Чаще развернутыми оказываются комментарии к тем игремам, которые затрагивают важные для говорящих аспекты и проблемные зоны реальности на иностранном языке.

Например:

ИБ¹: *I need to gestalt you.* <Мне нужно загештальтить тебя.>

ИБ²: *What?* <Что?>

ИБ¹: *Gestalt means the circle, you sometimes wanna close the circle.* <Гештальт означает круг, ты иногда хочешь закрыть этот круг.>

ИБ²: *And?..* <И?..>

ИБ¹: *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.>

ИБ²: *So... the gestalt means a closure. Alright,*

see you tomorrow. <Таким образом, гештальт означает завершение. Хорошо, увидимся завтра.>

В рамках такого билингвального диалога первый билингв, употребив игрему *to gestalt* 'загештальтить', вынужден привести и нормему-существительное *gestalt*, а также дать ее толкование – 'circle' ('круг'), что, влечет за собой расшифровку значения игремы *to gestalt* как 'to close the circle' ('закрыть круг'). Адресат языковой игры в ответ формулирует значение нормы по своему 'the gestalt means a closure' ('гештальт означает завершение'), опираясь на комментарии креатора ('я хочу... получить завершение').

Анализ метаязыковых комментариев адресата языковой игры.

Адресатом языковой игры может стать как носитель изучаемого иностранного языка, так и преподаватель иностранного языка или же искусственный билингв, условно такого же уровня как сам креатор-билингв.

Языковая игра представляет коммуникативный риск потери «языкового лица» креатором-билингвом, особенно в случае неудачных в речевом плане игрем. Именно с этим связана значимость наличия компетентного в языковом плане адресата языковой игры как достойного «игрока» в диалогах по разгадыванию игрем и их источников-нормем.

Реакция адресатов игрового акта предполагает оценку игрового мотивационного усилия креатора языковой игры. Обычно такая оценка вербализуется через метаязыковые комментарии.

Эти метаязыковые комментарии могут быть разделены на две категории: первая из них затрагивает собственно языковые процессы, задействованные в процессе создания языковой игры, вторая посвящена коммуникативным особенностям речевой лингвокреативной коммуникации.

В первой группе метаязыковых комментариев, продуцируемых адресатом языковой игры относительно собственно языковых процессов, участвующих в создании игрем, можно выделить:

1) *считывание референта игремы:*
например:

ИБ: *Look at that picture of New York downtown. What a cloudscraper spot!* <Посмотри на

¹ Далее в статье сокращение ИБ обозначает искусственного билингва, сокращение НЯ – носителя языка (английского как иностранного), сокращение МЗ – мотивационное значение.

эту фотографию центра Нью-Йорка. Какое место облакоскребов!>

НЯ: *Oh you are referring to the skyscrapers! Not bad!* <О, ты говоришь о многоэтажных домах (МЗ: небоскребы)! Неплохо!>

В рамках данного диалога именно адресат языковой игры выделяет референт игремы *cloudscraper* как *skyscraper* 'небоскреб';
2) *оценивание игремы в метаязыковом ключе:*

– С отсылкой к природе языкового строя изучаемого языка:

см.:

ИБ¹: *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 laziness.* <Каждая активность означает, что пассивность находится прямо за углом, поскольку людям будет нужно сделать перерыв после активной фазы. Иногда период пассивности завершается ленивостью.>

ИБ²: *Laziness you mean, right?* <Ты имеешь в виду лень, верно?>

ИБ¹: *Don't correct me! That's my intentional emphasis.* <Не поправляй меня! Это мое намеренное усиление.>

ИБ²: *Your creativity is due to the analytical nature of English.* <Твоя креативность имеет корни в аналитической природе английского языка.>

ИБ¹: *I owe this nature everything.* <Я должен этой природе все.>

Здесь языковая игра сопровождается метаязыковым комментарием относительно аналитического характера английского языка 'Your creativity is due to the analytical nature of English'.

– С приписыванием игреме статуса языковой игры / каламбура / иронии / сарказма:

ИБ¹(студент): *It was really surprising* [su:'praɪzɪŋ] (произношение с ошибкой). <Она была реально удивлена.>

ИБ² (преподаватель): [su:'praɪzɪŋ]? *It should be 'surprising' [sə'praɪzɪŋ]* (экспертное мнение преподавателя). <Должно быть 'surprised' (с правильным произношением).>

ИБ¹: *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.>

ИБ³ (студент): *Or 'she-prising' when a **surprising** soup is prepared by a woman* [ʃi:]. <Или она-удивительно, когда удивительный суп готовится женщиной.>

ИБ¹: *He-prising. We-prising.* <Он-удивительно. Мы-удивительно.>

ИБ²: *Celebrate your inner punsters.* <Отметьте своих внутренних каламбуроздателей.>

В рамках данного устного диалога все представленные игремы '*souprising*' / 'супо-удивительно', '*shchiprising*' / 'щи-удивительно' и '*borschprising*' / 'борщ-удивительно', а также '*she-prising*' / 'она-удивительно', '*he-prising*' / 'он-удивительно' и '*we-prising*' / 'мы-удивительно' оценены как принадлежащие к каламбурам, а сами билингвы отнесены к категории 'каламбуроздателей', что можно увидеть в комментарии билингва '*celebrate your inner punsters*' / 'отметьте своих внутренних каламбуроздателей'.

– С отсылкой на креативность / креативные черты собеседника (чаще всего креатора языковой игры):

см.:

ИБ¹: *The world is my oyster.* <Мир – у моих ног (МЗ: мир – моя устрица).>

ИБ²: *The world is your seafood.* <Мир – твои морепродукты.>

ИБ¹: *Happy to hear, that's genuinely funny. You've got the creative DNA.* <Рада слышать, это по-настоящему смешно. У тебя креативная ДНК.>

ИБ²: *Yeah I like stretching the familiar.* <Да, мне нравится растягивать (расширять) знакомое.>

Адресат языковой игры в ответ на игрему билингва-креатора отмечает его креативные черты: 'You've got the creative DNA';

3) указание адресатом степени понимания игремы:

– Собственно понимание:

например, здесь:

ИБ¹: '*BriTEENka ArtsCool*' is their new direction. *Nice insight within the word!* <'Бритиинка Искусство классное' – их новое направление. Замечательный инсайт внутри слова!>

ИБ²: *Wait a minute! Let me see. Yeah, it's obviously for the teenagers.* <Подожди! Посмотрим. Ага, очевидно, что это для тинейджеров.>

Адресат игремы '*BriTEENka*' сразу же считывает ее и вербализует закладываемый в нее признак '*it's obviously for the teenagers*' /

‘очевидно, что это для тинейджеров’, который представляет собой ключ к ее толкованию с опорой на оригинальную нормему ‘Britanka’ / ‘Британка’, разговорное сокращение для учебного заведения «Британская высшая школа дизайна».

– *Дополнительные вопросы-уточнения, открывающие пространство для рефлексии:*
см.:

ИБ¹: *It is a really far-fetched story.* <Это по-настоящему надуманная история (МЗ: издалека принесенная).>

ИБ²: *Has it ever been close-fetched?* <Была ли она когда-либо близко приносимая (правдивой)?>

ИБ³: *Has it ever been true? Do you ask this?* <Была ли она когда-либо правдивая (в которую легко поверить)? Ты это спрашиваешь?>

ИБ⁴: *You can read my puns!* <Ты умеешь читать мои каламбуры.>

– *Вербализация неудачности мотивационного признака, закладываемого в игрему:*

ср.:

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.>

Носитель языка-адресат языковой игры оценивает игрему ‘to kidneys, bones, and flesh of the matter’ как ‘dad joke’ / ‘неостроумную шутку’;

4) *креативный пинг-понг* (создание ответных рядов собственных игрем, подобных игреме, созданной креатором), позволяющий адресату языковой игры также стать креатором языковой игры:

Так, в уже приводимом в пункте 2 диалоге с переходом типа *surprising > souprising* в ответ на цепочку игрем креатора *souprising* ‘суп-удивительно’, *shchiprising* ‘щипудивительно’ и *borschprising* ‘борщудивительно’ адресат языковой игры создает свою игрему *she-prising* ‘онаудивительно’, также попадая в категорию

креатора языковой игры и даже дает своей игреме толкование ‘when a surprising soup is prepared by a woman’ (‘когда удивительный суп готовится женщиной’);

5) *осмысление представленной креатором игремы сквозь призму собственной метафоры.*

В следующем диалоге искусственных билингвов обнаруживаем:

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.* <Санору? 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 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.>

Введенная искусственным билингвом игрема *teampathy* ‘эмпатия в команде’ с отсылкой к нормемам *team* ‘команда’ и *empathy* ‘эмпатия’ вызывает в сознании адресата этой языковой игры метафору *canopy* ‘крона (дерева)’. Для креатора языковой игры эта метафора предоставляет двойную ценность, поскольку в ней отражается сема

объединения чего-либо, которую разделяют и играма, и метафора осмысления, а также потому, что это метафорическое осмысление производит носитель английского языка. Адресат-носитель иностранного языка подробно комментирует свою метафору, утверждая 'empathy is like the umbrella of trees and branches for diverse species of berries, seeds, insects, birds' / 'эмпатия, как зонтик деревьев и веток для различных видов ягод, семян, насекомых, птиц'. Креатор языковой игры вдохновенно продолжает развивать предложенную метафору, говоря 'berries are our delivery department, seeds are our marketing one' / 'ягоды – наш отдел доставки, а семена – отдел маркетинга', что также находит дальнейшую поддержку у носителя языка, который продолжает 'insects are our extreme users, and birds are our project managers' / 'насекомые – наши экстремальные пользователи, птица – наши проектные менеджеры'. Метафора усиливает статус вводимой креатором игремы и делает весь разворачивающийся диалог важным средством укрепления духа участников коммуникации, еще больше объединяя их, что подтверждается комментарием креатора 'now we're creating the team myth' / 'сейчас мы создаем командный миф'.

Среди метаязыковых комментариев адресата языковой игры можно также выделить комментарии коммуникативного толка. Среди них можно отметить:

1) оценку игрем в категориях 'приятно (весело / смешно) / неприятно (несмешно)':

см. оценку 'весело' здесь:

ИБ¹: *Check it out! What a festive chemistree!*
<Посмотри на это! Какое праздничное химическое дерево [украшенное пробирками].>

ИБ²: *Thank you! Awesome and fun.* <Спасибо! Круто и весело.>

ИБ¹: *Our morning cup of fun has been fueled.*
<Наша утренняя чашка веселья была наполнена.>

Или, оценку 'несмешно' здесь:

ИБ¹: *Yes, of course. I will print this document for you.* <Да, конечно. Я распечатаю этот документ для тебя.>

ИБ²: *Yes, of horse.* <Да, лошади.>

ИБ¹: *It might be funny if I could understand.*
Sigh. <Это могло бы быть смешно, если бы я мог понять. Вздох.>

ИБ²: *Fun is a challenge. Horse is out of the challenge.* <Веселье – вызов. Лошадь вне этого вызова.>

2) оценку личных качеств креатора языковой игры:

например:

ИБ¹: *Have you seen the blog **albitious.com**?*
<Ты видела блог albitious.com?>

ИБ²: *Yes, it's interesting enough. Such a word-play huh? The name shows the strong and ambitious character.* <Да, достаточно интересно. Такая языковая игра, ага? Название показывает сильный и амбициозный характер.>

ИБ¹: *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.>

ИБ²: *In any case she has already started her career.* <В любом случае она уже начала строить свою карьеру.>

Искусственные билингвы производят подробную оценку языковой игры, отраженной в названии блога и связанной с созвучием начальных букв имени блогера *Albina* и прилагательного *ambitious* 'целеустремленный', позволившем создать игрему-контаминацию *albitious*;

3) демонстрацию конкретных эмоций относительно объектов языковой игры:

– ностальгия:

ср.:

ИБ¹: *Life **saudades**. Such a sad morning to say goodbye to our friends!* <Жизнь саудадит. Такое грустное утро, чтобы сказать до свидания нашим друзьям.>

ИБ²: *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.>

ИБ¹: *Yeah our transformable English!* <Да, это наш трансформированный английский.>

ИБ²: *Our English is our reassuring mantra!*

<Наш английский – наша успокаивающая мантра.>

Здесь содержательный план игрымы 'saudade' / 'саудадит / вызывает чувство щемящей ностальгии', преобразованной формы узуального португальского существительного 'saudade' / 'тоска по ушедшему', полностью связан с выражением эмоции, что считывает адресат игрымы, подерживая креатора игрымы словами 'Don't be sad! Look on the positive side!';

– *сочувствие, эмпатия:*
см.:

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.>

Играма 'be on different pages' / 'быть на разных страницах' свидетельствует о наличии непонимания в рамках текущей речевой ситуации, что считывается адресатом языковой игры, сожалеющем об этом;

4) *контроль за игровым поведением:*
например:

ИБ: *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.>

ИБ²: *Wait but why?* <Подожди, а почему?>

ИБ: *You drink too much and sink.* <Ты пьешь слишком много и тонешь.>

ИБ: *Oh too cruel. Non-pun situation.* <О, слишком жестоко. Некаламбурная ситуация.>

В сложившейся речевой ситуации переход от нормы 'blind-drunk' / 'слепо-пьяный' к игреме 'blind-sunk' / 'слепо-утонувший' сопровождается комментарием адресата этой языковой игры, который не находит ничего смешного в описываемой ситуации и не считает возможным создавать языковую игру на базе наблюдаемых фактов действительности, комментируя 'Oh too cruel. Non-pun situation' / 'О, слишком жестоко. Некаламбурная ситуация'.

На основе рассмотренных примеров видно, что речевая метаустановка адресата языковой игры в диалогах искусственных билингвов связана с формированием обратной связи креатору языковой игры. В отдельных случаях адресат языковой игры

так сильно становится вовлечен в игровой процесс по генерации новых языковых единиц на иностранном языке, что сам становится креатором языковой игры и создает собственные игрымы наподобие тех моделей, что ему предоставил билингв-креатор.

В заключение приведем краткую систематизацию метаязыковых комментариев адресата языковой игры в речи искусственных билингвов.

I. Метаязыковые комментарии *относительно собственно лингвистической информации:*

1) считывание референта игрымы;

2) оценивание игрымы в метаязыковом ключе:

– с отсылкой к природе языкового строя изучаемого языка;

– с приписыванием игреме статуса языковой игры / каламбура / иронии / сарказма;

– с отсылкой на креативность / креативные черты собеседника (чаще всего креатора языковой игры);

3) указание адресатом степени понимания игрымы:

– собственно понимание;

– дополнительные вопросы-уточнения, открывающие пространство для рефлексии;

– вербализация неудачности мотивационного признака, закладываемого в игруму;

4) креативный пинг-понг;

5) осмысление представленной креатором игрымы сквозь призму собственной метафоры.

II. Метаязыковые комментарии языковой игры *коммуникативного толка:*

1) оценка игрем в категориях 'приятно (весело / смешно) / неприятно (несмешно)';

2) оценка личных качеств креатора языковой игры;

3) демонстрация конкретных эмоций относительно объектов языковой игры:

– ностальгия;

– сочувствие, эмпатия;

4) контроль за игровым поведением.

Наличие таких разнообразных по своей природе комментариев адресата языковой игры, с одной стороны, обеспечивает доступ к метаязыковому сознанию билингвов в целом, а с другой – обеспечивает понимание основных функций приема языковой игры в построении диалогичной речи на иностранном языке.

Литература

- Абрамова, И. Е. Искусственный билингвизм: проблемы и решения / И. Е. Абрамова, А. В. Ананьи-на. – Петрозаводск : Изд-во ПетрГУ, 2011. – 219 с.
- Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1996. – 214 с.
- Гридина, Т. А. Языковая игра в художественном тексте / Т. А. Гридина. – Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2008. – 165 с.
- Дементьев, В. В. Теория речевых жанров / В. В. Дементьев. – Москва : Знак, 2010. – 594 с.
- Земская, Е. А. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексикология. Жест / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова. – Москва : Наука, 1983. – 404 с.
- Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность / Ю. Н. Караулов. – Москва : Наука, 1987. – 263 с.
- Кунщикова, М. О. Метаязыковая активность креатора языковой игры в диалогах искусственных билингвов / М. О. Кунщикова // Научный диалог. – 2021. – № 12. – С. 71-88.
- Норман, Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец / Б. Ю. Норман. – Минск : Вышэйш. шк., 1987. – 222 с.
- Рахимкулова, Г. Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова: К проблеме игрового стиля : дис. ... д-ра филол. наук / Рахимкулова Г. Ф. – Ростов-на-Дону, 2004. – 332 с.
- Родари, Д. Грамматика фантазии: Введение в искусство придумывания историй / Д. Родари. – Москва : Прогресс, 1990. – 94 с.
- 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.
- Тард, Г. Законы подражания / Г. Тард. – Москва : Академический проект, 2011. – 304 с.
- Шкловский, В. Б. О теории прозы / В. Б. Шкловский. – Москва : Советский писатель, 1983. – 383 с.
- Черничкина, И. К. Искусственный билингвизм: лингвистический статус и характеристики : автореф. дис. ... д-ра филол. наук / Черничкина И. К. – Волгоград, 2007.
- Энциклопедический словарь юного лингвиста: ЭСЮЛ / РАН, Ин-т рус. яз. им. В. В. Виноградова ; сост. М. В. Панов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М. : Флинта ; Наука, 2006. – 541 с.
- Crystal, D. *Language Play: Language* / D. Crystal. – London : Penguin Books, 1998. – 248 p.

References

- Abramova, I. E. (2011). *Iskusstvennyi bilingvizm: problemy i resheniya* [Classroom Bilingualism: Problems and Solutions]. Petrozavodsk, Izdatel'stvo PetrGU. 219 p.
- Chernichkina, I. K. (2007). *Iskusstvennyi bilingvizm: lingvisticheskiy status i kharakteristiki* [Classroom Bilingualism: Linguistic Status and Characteristics]. Avtoref. dis. ... d-ra filol. nauk. Volgograd.
- Crystal, D. (1998). *Language Play: Language*. London, Penguin Books. 248 p.
- Dementiev, V. V. (2010). *Teoriya rechevykh zhanrov* [Theory of Speech Acts]. Moscow, Znak. 594 p.
- Gridina, T. A. (1996). *Yazikovaya igra: stereotip i tvorchestvo* [Wordplay: Stereotype and Creativity]. Ekaterinburg, Ural'skii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet. 214 p.
- Gridina, T. A. (2008). *Yazikovaya igra v khudozhestvennom tekste* [Wordplay in the Fiction Text]. Ekaterinburg, Ural'skii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet. 165 p.
- Karaulov, Yu.N. (1987). *Russkii yazyk i yazykovaya lichnost'* [The Russian Language and Language Personality]. Moscow, Nauka. 263 p.
- Kunshchikova, M. O. (2021). *Metazykovaya aktivnost' kreatora yazykovoi igry v dialogakh iskusstvennykh bilingvov* [Metalinguage Activity of the Creator of the Wordplay in the Classroom Bilinguals' Speech]. In *Nauchnyi dialog*. No. 12, pp. 71-88.
- Norman, B. Yu. (1987). *Yazyk: znakovyi neznakomets* [Language: a Familiar Stranger]. Minsk, Visheishaya shkola. 222 p.
- Panov, M. V. (Ed.). (2006). *Entsiklopedicheskii slovar' yunogo lingvista* [Encyclopedic Dictionary of a Young Linguist]. Moscow, Flinta, Nauka. 541 p.
- Rakhimkulova, G. F. (2004). *Yazikovaya igra v proze Vladimira Nabokova: k probleme igrovogo stilya* [Wordplay in Vladimir Nabokov's Prose: on the Problem Of Playful Style]. Dis. ... d-ra filol. nauk. Rostov-on-Don. 332 p.
- Rodari, D. (1990). *Grammatika fantazii: Vvedenie v iskusstvo pridumivaniya istorii* [Grammar of Fantasy: Introduction to the Art of Storytelling]. Moscow, Progress. 94 p.
- Sannikov, V. Z. (2002). *Russkii yazyk v zerkale yazykovoi igry* [The Russian Language in the Mirror of the Word-Play]. Moscow, Yazyki slavyanskoi kultury. 552 p.
- Shklovsky, V. B. (1983). *O teorii prozy* [About the Theory of Prose]. Moscow, Sovetskii pisatel'. 383 p.
- Tard, G. (2011). *Zakony podrazhaniya* [The Rules of Immitation]. Moscow, 304 p.
- Zemskaya, E. A. (1983). *Russkaya razgovornaya rech'. Fonetika. Morfologiya. Leksikologiya. Zhest* [The Russian Spoken Speech. Phonetics. Morphology. Lexicology. Gesture]. Moscow, Nauka. 404 p.

Данные об авторе

Кунщикова Марина Олеговна – соискатель кафедры русского языка, общего языкознания и речевой коммуникации, Уральский гуманитарный институт, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина; преподаватель английского языка, фрилансер (Екатеринбург, Россия).

Адрес: 620000, Россия, Екатеринбург, пр. Ленина, 51.

E-mail: marinakunshchikova@gmail.com.

Дата поступления: 04.10.2021; дата публикации: 30.03.2022

Author's information

Kunshchikova Marina Olegovna – PhD Candidate of Department of the Russian Language, General Linguistics and Speech Communication, Ural Humanitarian Institute, Ural Federal University named after the first President of Russia B. N. Yeltsin; English Tutor, Freelancer (Ekaterinburg, Russia).

Date of receipt: 04.10.2021; date of publication: 30.03.2022