

УДК 81'27:81.111

МОДЕЛИ СОЗДАНИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СИТУАЦИИ ИСКУССТВЕННОГО БИЛИНГВИЗМА

Марина Олеговна Кунщикова

аспирант кафедры германской филологии

Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина

620002, Екатеринбург, ул. Ленина, 51. shamrock_8@inbox.ru

Работа написана в контексте изучения процессов овладения английским языком вне языковой среды, получивших большое распространение в современном мире. Описываются и классифицируются модели создания языковой игры в ситуации искусственного билингвизма, под которым понимается владение двумя языковыми системами, одна из которых приобретена в процессе обучения. Наблюдаемые факты языковой игры обозначаются термином «игрема». Предлагаемая типология языковой игры охватывает фонетический, морфологический и лексический языковые уровни. На основе этих лингвокреативных особенностей в речи искусственных билингвов выделяются десять моделей языковой игры, каждая из которых имеет свою специфику взаимодействия планов выражения и планов содержания игрем и стимулирующих их языковых фактов. При этом отмечается, что в большинстве случаев языковая игра при искусственном билингвизме нагружена содержательно и она сама оказывается неотъемлемой чертой искусственного билингвизма при достаточно высоком уровне владения вторым языком, поскольку языковая игра в отличие от языковой ошибки создается преднамеренно.

Ключевые слова: билингвизм; искусственный билингвизм; языковая игра; игрема; модели языковой игры; типология.

MODELS OF WORDPLAY FORMATION IN THE CONTEXT OF CLASSROOM BILINGUALISM

Marina O. Kunshchikova

Postgraduate Student in the Department of Germanic Philology

Ural Federal University

The article has been written in the context of studying processes of the English language acquisition in non-native language environment, which has become really widespread in the modern world. The article describes and classifies models of wordplay formation in the situation of classroom bilingualism, which is understood as linguistic proficiency in two language systems, one of which has been acquired in the process of learning. The observed facts of wordplay are defined with the term «igrema». The suggested typology of wordplay includes phonetic, morphological and lexical language levels. Basing on these linguo-creative peculiarities of the wordplay in speech of classroom bilinguals, ten models of wordplay have been identified. Each model is the result of the language transformation of the «igrema» and the word-stimulus, and it is based on the unique relations between the expression plane and content plane. At the same time, it is pinpointed that the wordplay in the situation of classroom bilingualism is characterized by content transformations, and wordplay itself turns out to be an inevitable feature of classroom bilingualism at a relatively high level of second language proficiency, since, unlike language errors, wordplay is created on purpose.

Key words: bilingualism; classroom bilingualism; wordplay; igrema; wordplay models; typology.