

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.

Разнообразные подходы к понятию «билингвизм» в лингвистике можно свести к двум основным точкам зрения. Первая из них предполагает практически одинаково свободное владение родным и иностранным языками [Выготский 2008; Щерба 1958; Вайнрайх 1972 и др.], согласно второй владение иностранным языком достаточно на любом уровне – от самого элементарного до более или менее продвинутого [Беляев 1959; Верещагин 1969; Розенцвейг 1972; Жлуктенко 1974; Абрамова, Ананьина 2011].

Мы придерживаемся второго подхода к данному лингвистическому явлению, при котором «говорящие считаются билингвами даже тогда, когда отдельные черты их языковых систем не вполне соответствуют нормам неродного языка» [Абрамова, Ананьина 2011: 13].

Если принять во внимание критерий условия изучения иностранного языка, то люди, проживающие в стране изучаемого языка, могут быть отнесены к естественным билингвам, а изучающие иностранный язык в школе или вузе – к искусственным билингвам [Григорьев 2005]. Искусственные билингвы могут быть также опре-

делены как овладевающие «инофонным лингвокультурным кодом в искусственно-моделируемых коммуникативных условиях с целью его потенциального использования для профессиональной или личной самореализации в контексте межкультурного общения» [Черничина 2007: 15].

В ситуации искусственного билингвизма (далее – ИБ) особый интерес представляют факты использования искусственными билингвами языковой игры (далее – ЯИ) как осознаваемого ими языкового механизма. Под ЯИ 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].

Анализ работ, посвященных изучению билингвизма, позволяет говорить о том, что часто в речи билингвов изучаются языковые ошибки (как неосознаваемый говорящим процесс) и ин-

терферирующее влияние языков друг на друга [Маркосян 2004], но исследований речепорождений билингвов в аспекте использования языковой игры как осознаваемого лингвистического приема еще не было предпринято.

Проблемы языковой игры в речи искусственных билингвов рассматриваются, в частности, Д. Кристалом. В своей книге «Language Play: Language» употребление ЯИ при овладении вторым языком данный ученый называет термином *bilingual pun* («билингвальный каламбур»), отмечая такие черты, как осознаваемое нарушение языкового канона, диалогичность или нацеленность на собеседника в процессе создания игр, а также спонтанный и динамичный характер ЯИ. Исследователь полагает, что ЯИ неизбежно возникает в процессе языкового обучения, когда «стоит только одному человеку создать каламбур, рассказать шутку или еще каким-либо образом подурачиться, 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 производится на фонетическом уровне, то морфологический, лексический и синтаксический языковые уровни не подвергаются игровым трансформациям, и наоборот. Признавая, что существует большое различие между «ограниченными игровыми способностями в иностранном языке и всесторонними языковыми способностями в родном» (перевод наш. – М.К.) [ibid.: 18], ученый не выделяет особых закономерностей лингвокреативного моделирования в процессе овладения иностранным языком.

С одной стороны, ЯИ строится на знании языкового прототипа (нормы), закреплённого в системе изучаемого языка. Использование такого прототипа способствует не только его закреплению в памяти, но и расширению языковых употреблений в ситуации не-знания языкового материала и необходимости этот материал вербализовать. Иными словами, с помощью ЯИ искусственный билингв самостоятельно компенсирует

языковые лакуны в иностранном языке и моделирует новые смыслы и словоупотребления, расширяя традиционные границы иностранного языка.

С другой стороны, выходя за традиционно принятые границы изучаемого языка, искусственный билингв позволяет себе проявить лингвистическую свободу и креативность, что, несомненно, можно считать формой самовыражения. Человек не просто изучает новый материал, но подвергает его переработке и личностному переосмыслению. Наконец, ЯИ компенсирует недостаток эмоций в процессе изучения иностранного языка. Знание закономерностей моделирования ЯИ в ситуации научения языку (при ИБ) позволяет увидеть эффективные способы предъявления материала изучающим язык, которые могли бы способствовать лучшему запоминанию информации и ее дальнейшему использованию. Именно изучению моделей такого использования ЯИ и посвящена данная статья.

Материалом исследования послужили высказывания русских студентов (письменные и устные), изучающих английский язык как иностранный. Материал собирался в процессе непосредственного «полевого» наблюдения за этими студентами: либо из их письменных работ, либо из их устных высказываний.

В процессе отбора материала письменной речи брались те примеры, которые оказывались взятыми в кавычки либо употреблялись наравне с правильными, узуальными формами речи, поскольку при искусственном билингвизме, когда чистота и правильность речи ставятся во главу угла учебного процесса [Черничкина 2007], важно разграничить факты ЯИ и языковые ошибки.

В устной речи такими критериями отбора стали интонационное выделение, паузы в момент употребления языковой игры либо, как и в случае с письменной речью, – употребление игр наравне с правильными формами речи, представленными в том же контексте.

Анализ материала позволил выделить 10 основных моделей языковой игры в речи искусственных билингвов. Рассмотрим их.

На фонетическом уровне выделяется две модели. Модель № 1 связана с ситуацией, когда слово-стимул порождает игрему (термин Т.А. Гридиной) [см.: Гридина 1996; Лингвистика креатива 2012], близкую по звучанию и безразличную к семантике этого стимула. Слово-стимул и игра оказываются связанными только на уровне плана выражения благодаря общим фонемам, а очевидной содержательной связи при этом не наблюдается.

Так, в диалоге

*Студент 1: Yes, of course. I will print this document for you.*

*Студент 2: Yes, of horse, ...*

мы можем видеть, что слово-стимул *of course* ‘конечно’ и играма *of horse*, представляющая собой сочетание предлога *of* и существительного *horse* ‘лошадь’, связаны лишь употреблением общих фонем [ɔv] и [ɔ:s].

Или, в такой ситуации:

*Студент 1: My friend works in a spa-centre*

*Студент 2: A famous spy-centre*

– очевидно, что мотивирующее слово *spa* ‘курорт с минеральными водами’ и мотивированное слово *spy* ‘шпион’ также связаны лишь общими фонемами [sp].

Модель № 2 находит отражение в ситуации, когда слово-стимул порождает близкие по звучанию игрымы, связанные между собой неким ассоциативным фоном, исходящим из окружения слова-стимула. С одной стороны, реакцией на слово-стимул становятся созвучные производные слова. С другой – эти игровые реакции оказываются мотивированы содержательно. При этом полученные игровые реакции создают эффект цепной реакции (или то, что Д. Кристал называет «пинг-понг-эффектом» ЯИ [Crystal 1998: 2]) и стимулируют создание других игр как путем фонетического сближения, так и при помощи смыслового выведения. В результате таких игровых манипуляций создается игровая цепочка фонетических и смысловых ассоциатов.

Рассматриваемая модель прослеживается, например, в разговоре двух студентов, только что купивших булочку под названием «The Texas bun» («Техасская булочка»), которое и становится первоначальным словом-стимулом в данном диалоге:

*Студент 1: The Texas bun, ...the sun, the gun!*

*Студент 2: The Texas lifestyle*

*Студент 1: A romantic one with the gun and fun.*

Реакцией на слово-стимул *bun* ‘булочка’ становятся созвучные слова *sun* ‘солнце’, *gun* ‘оружие’, *fun* ‘веселье’, фонетическая связь которых осуществляется через общую фонему [ʌn]. При этом все они оказались мотивированы содержательно. Слово-стимул *Texas* вызывает ассоциации с солнцем (Техас славится своей хорошей погодой) и оружием (в Техасе разрешено ношение оружия). Слова-ассоциации ‘солнце’ и ‘оружие’, в свою очередь, вызывают фонетическую ассоциацию *fun* ‘веселье’.

То есть в одном случае (модель № 1) мы видим чисто формальную ЯИ на фонетическом

уровне, в другом (модель № 2) – осложненную содержательно.

На морфологическом уровне можно выделить три модели.

Модель № 3 основана на игровой эксплуатации словообразовательной модели, когда в рамках одного контекста представляются мотивирующее и мотивированные слова (слово-стимул и играмы) одного словообразовательного типа, объединенные общим словообразовательным формантом, характеризующиеся одним словообразовательным значением и разными лексическими значениями. При этом лексические значения производящего слова и производных слов вступают во взаимоотношения взаимодополнения.

Обратимся к следующему диалогу между преподавателем и студентом:

*Преподаватель: Hopefully you'll finish off in 3 minutes*

*Студент: Hopefully? Ideally? Presumably? Technically?*

Преподавателем задано слово-стимул *hopefully* (‘с надеждой, будем надеяться’), которое студент воспринял как слово-стимул и на которое он реагирует целым набором аналогично звучащих лексем *ideally* (‘превосходно; в воображении; в соответствии с идеалом, в идеале’), *presumably* (‘вероятно’), *technically* (‘формально’). Игрымы связаны словообразовательным формантом -ly (типичным суффиксом наречий). Выстраивается логическая цепочка в ответ на просьбу выполнить определенное задание за 3 минуты. Студент задается вопросом относительно того, как должна быть сделана работа: ‘превосходно’, ‘предположительно’, ‘формально’. Употребление четырех наречий с разными планами содержания в одной реплике является нестандартным для любого языка и признается нами как факт ЯИ.

Другой пример реализации этой же модели ЯИ можно увидеть в том случае, когда происходит взаимодействие производной и производящей основ, которое идет по линии взаимодополнения и выстраивания иерархии смыслов (от наименьшей проявленности некоторого признака и до его наибольшей проявленности). Результатом такой игры является словообразовательная цепочка из мотивированных слов, представляющих собой слова одной лексической категории.

Данная модель находит отражение в следующем диалоге студентов, обсуждающих, кто является добытчиком в семье:

*Студент 1: He is the breadwinner in the family.*

*Студент 2: I wonder who the butterwinner and the caviarwinner are...*

*Студент 1: Ha-ha...the caviarwinner is the richest, and the breadwinner is the poorest.*

Слово-стимул *breadwinner* раскладывается говорящими на элементы, соответствующие реальному членению слова *bread* 'хлеб' и *winner* 'победитель'. Говорящие заменяют первый элемент на названия других, более дорогих продуктов: *butter* 'масло' и *caviar* 'икра'. В итоге мы получаем две новые игры – *butterwinner* и *caviarwinner*. Эти лексемы противопоставляются по степени проявленности анализируемого признака: от минимального дохода *breadwinner* до максимального *caviarwinner*, при этом узуальному слову *breadwinner* приписывается неузуальное значение 'самый бедный человек' («the breadwinner is the poorest»), в то время как игре *caviarwinner* приписывается значение 'самый богатый человек' («the caviarwinner is the richest»). Игра же *butterwinner* оказывается между *breadwinner* и *caviarwinner* по уровню благосостояния. Таким образом, студенты не просто заменили первый элемент составного слова, но и выстроили смысловую иерархию по цене продукта, положенного в основу игры: *bread* (минимальная цена), *butter* (средняя цена) и *caviar* (максимальная цена). В данном примере, кроме появления двух игр, мы также наблюдаем приписывание нового оттенка значения существующему в языке *breadwinner* 'кормилец в семье'. В разбираемом контексте происходит сужение значения слова («тот кормилец, который зарабатывает меньше всего денег»). Важно отметить и то, что элемент, подвергаемый игровой трансформации, заменяется на слова из той же лексической категории «еда».

Модель № 4 основана на особом способе словообразования путем перехода основы слова-стимула в другую парадигму словоизменения, результатом которого становится игра, принадлежащая к иной части речи. Такой вид ЯИ можно назвать конверсивным, причем часто в качестве мотивирующего слова выступает имя собственное. В этом случае типично именная парадигма переходит в типично глагольную.

Так, например, в основу следующей игровой конверсии кладется имя собственное «Apple» (американская корпорация, производитель персональных и планшетных компьютеров, аудиоплееров, телефонов, программного обеспечения):

*Студент: Please apple me. Buy me Iphone5, at least Iphone5C.*

ЯИ строится на конверсии, в основу которой положен прецедентный феномен (название компании «Apple»). Существительное *Apple* становится не только глаголом *to apple*, но и получает

трактовку внутри самой реплики 'купить продукцию фирмы «Apple»'.

Следующая модель языковой игры (модель № 5) основана на приеме ложной этимологии, или псевдомотивации внутри узуального слова, когда в слове обнаруживаются новые морфологические элементы, не совпадающие с реальным происхождением обыгрываемого слова. Новые морфологические элементы могут быть выделены графически или интонационно, чтобы привлечь внимание собеседника. Это можно увидеть в следующем примере из сочинения студента:

*Студент: Their neighbor was always ready for PUNgent remarks*

Искусственный билингв использует заглавные буквы, активизируя тем самым дополнительные смыслы. В слове *pungent* 'язвительный, саркастичный' (от лат. *pungere* 'уколоть, ужалить') графически выделен компонент *pun* 'игра слов, каламбур' (от лат. *punctum* 'точка, отметка'). План содержания слова-стимула *pungent* расширен с помощью плана содержания слова *pun*.

Модель № 6 реализуется в ситуации изменения корня слова, когда новый корень обладает некоторыми общими фонетическими признаками с предыдущим корнем. При этом оба корня взаимодействуют по принципу взаимодополнения.

Например, в следующем комментарии студента к фотографии кошки, сидящей на стуле, читаем: *Her catjesty is on the throne.*

Языковая игра строится с помощью преобразования фразы *her majesty* «ее Величество» в *her catjesty* «ее кошачество». Слово-стимул *majesty* изменяется на уровне корня. Происходит компрессия лексического значения слова-стимула (от «ее величество» до «ее кошачество»).

На лексическом уровне выделено четыре модели.

Модель № 7 связана с обыгрыванием формы слова-стимула, когда его план выражения сохраняется, но ему приписываются новые смыслы на основании личных или культурных ассоциаций. Следующий диалог может послужить иллюстрацией данной модели:

*Студент 1: The maintenance department of T-Mobile inboxed us with the phrase «Bear with us».*

*Студент 2: Of course, we have to be patient with them not to be overcharged*

*Студент 1: Yes, sure though it sounds like «Mess with us». Bear is such a big animal, you know.*

*Студент 2: Haha imagine they finish their email with «Fox with us» meaning «Be cunning».*

Здесь представлено осмысление идиомы *bear with somebody*. Она употреблена в значении

‘быть терпеливым с кем-либо’, о чем и идет речь во второй реплике: *to be patient with them*. Однако говорящий приписывает этой идиоме новое значение: *mess with us* («ругайтесь с нами»). Это связано с другим значением *bear* – ‘медведь’, которое может ассоциироваться с агрессией или страхом. Тем более что в разговоре упоминается, что «медведь – большое животное» («*Bear is such a big animal*»). В следующем витке языковой игры слово-стимул *bear* – ‘медведь’ служит стимулом для выражения «*Fox with us*» («будьте лисой с нами»), где происходит переход существительного *a fox* в глагол *to fox*. Говорящие также представляют в этой ситуации и лексическое значение фразы «*Fox with us*» («*be cunning*» или «будьте хитрыми»). В основу такого значения кладется стереотипное восприятие «лиса – хитрое животное».

Модель № 8 основывается на трансформации идиомы, когда ее отдельные части заменяются на другие слова (вставные элементы), часто из той же лексической категории. Обыгрываемые элементы в полученных играх вступают во взаимодействие и образуют новую систему смыслов. Реализация этой модели может быть обнаружена в следующем диалоге:

*Студент 1: There's a slim chance that we will win the game. We're unlikely to nail it.*

*Студент 2: Anyway we still have got a chance. Who knows? At least our chance isn't skinny.*

*Студент 1: Very funny. In the ideal world we should have had a chubby chance.*

Языковая игра строится на обыгрывании идиомы-стимула *a slim chance* («небольшой шанс»), который разбирается говорящими на компоненты. Компонент *slim* ‘стройный’ провоцирует создание игр на основе слов из категории «стройность»; в частности, берутся слова *skinny* ‘худой’ и *chubby* ‘полный’. Студенты создают игры *a skinny chance* («совсем маленький шанс») и *a chubby chance* («хороший шанс»).

Девятая модель (модель № 9) основана на употреблении искусственными билингвами калек с родного языка в изучаемом языке, которые являются неузуальными для изучаемого языка. Их новизна может быть и на уровне плана выражения, и на уровне плана содержания.

Обратимся к конкретной речевой ситуации:

*Студент: Where should I take ideas from? From the ceiling?*

*Преподаватель (глядя на потолок): What do you mean? Ceiling...floor? What?*

*Студент (глядя на потолок и показывая на него пальцем): I have no source ...only ceiling.*

*Преподаватель: Do you say so in Russian?*

*Студент: Yes, that is our set phrases when we are short of ideas.*

*Преподаватель (со смехом): Got you. Out of nowhere.*

ЯИ строится на дословном переводе студентом русской идиомы *с потолка* – «from the ceiling». Преподаватель (носитель языка) не понимает ее, но путем наводящих вопросов находит ее английский аналог *out of nowhere* ‘из ниоткуда’.

Модель № 10 также представляет собой обыгрывание идиом с использованием вставных конструкций, но здесь в их качестве выступают прилагательные, привносящие оценочность обыгрываемой идиоме. Оценочность выстраивается по принципу антонимии. Это можно проследить в следующем диалоге студентов:

*C1: Dating guys is like a pig in the poke, like in the lottery*

*C2: Like a bad pig in the poke*

*C1: Like a bad pig in the handsome poke*

*C2: Like a good pig in the ugly poke*

*C1: If you are lucky enough like a good pig in the handsome poke*

Языковая игра основана на обыгрывании идиомы *a pig in the poke* ‘свинья в мешке’, в которую говорящие привносят прилагательные *bad, good, ugly, handsome*. Идиому *a pig in the poke* две девушки применили при обсуждении молодых людей, с которыми они встречаются. С одной стороны, в диалоге было актуализировано стереотипное употребление этой идиомы («решение, принятое без учета последствий, вслепую») наравне со сравнением всего процесса с лотереей: «*Dating guys is like a pig in the poke, like in the lottery*». С другой стороны, устойчивое выражение *a pig in the poke* подвергается обыгрыванию с помощью видоизменения формы идиомы и манипуляций с определениями: «*Like a bad pig in the poke*», «*Like a bad pig in the handsome poke*», «*Like a good pig in the ugly poke*», «*Like a good pig in the handsome poke*».

Таким образом, мы выделили десять моделей языковой игры в речи искусственных билингвов на фонетическом, морфологическом и лексическом уровнях. Каждая из этих моделей отличается спецификой взаимодействия планов выражения и содержания. Важным наблюдением является то, что обнаруживается достаточно мало примеров, когда взаимодействие планов выражения не нагружено содержательно.

Все эти модели объединены тем, что в процессе построения языковой игры искусственный билингв позволяет себе свободное отношение к языковой норме, манипулируя теми или иными языковыми компонентами, что безусловно пока-

зывает, что «языковая игра актуализирует системные, а не узловые параметры языка» [Журавлева 2008: 73].

### Список литературы

Абрамова И.Е., Ананьина А.В. Искусственный билингвизм: проблемы и решения. Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2011. 219 с.

Беляев Б.В. Очерки по психологии обучения иностранным языкам. М.: Учпедгиз, 1959. 286 с.

Вайнрайх У. Одноязычие и многоязычие // Новое в лингвистике. Вып. VI. Языковые контакты. М.: Прогресс, 1972. С. 25–60.

Верещагин Е. М. Психологическая и методическая характеристика двуязычия (билингвизма). М.: Наука, 1969. 160 с.

Выготский Л. С. Мышление и речь: сборник. М.: АСТ: АСТ МОСКВА: ХРАНИТЕЛЬ, 2008. 668 с.

Григорьев И.Н. Литературный билингвизм В. Набокова: синтаксическая интерференция в англоязычных произведениях писателя: дисс. ... докт. филол. наук. Пермь, 2005. 288 с.

Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996. 215 с.

Жлуктенко Ю.А. Лингвистические аспекты двуязычия. Киев: Вища Школа, 1974. 175 с.

Журавлева О. В. Когнитивные модели языковой игры (на материалах заголовков русских и английских публицистических изданий): дисс. ... канд. филол. наук. Барнаул, 2008. 207 с.

Лингвистика креатива / под общ. ред. проф. Т.А. Гридиной. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2012. 378 с.

Маркосян А.С. Очерк теории овладения вторым языком. М.: УМК «Психология», 2004. 382 с.

Розенцвейг В.Ю. Основные вопросы теории языковых контактов // Новое в лингвистике. М.: Прогресс, 1972. Вып. 6. С. 5–27.

Черничкина Е.К. Искусственный билингвизм: лингвистический статус и характеристики: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2007. 30 с.

Щерба Л.В. Избранные работы по языкознанию и фонетике. Л.: Изд-во Ленингр. ун-та, 1958. Т. 1. 182 с.

Crystal D. Language play: Language. Penguin books, 1998. 249p.

Online Etymology Dictionary. URL: <http://www.etymonline.com/> (дата обращения: 01.03.2015).

Электронный словарь ABBYY Lingvo. URL: <http://lingvoonline.ru/ru/Search?searchMode=Translate&searchSrcLang=en&searchDestLang=ru&searchText> (дата обращения: 01.03.2015).

### References

Abramova I.E., Anan'ina A.V. Iskusstvennyj bilingvizm: problemy i reshenija [Classroom bilingualism: problems and solutions]. Petrozavodsk: Petrozavodsk St. Univ. Publ., 2011. 219 p.

Beljaev B.V. Oчерki po psikhologii obuchenija inostrannym jazykam [Essays on the psychology of teaching foreign languages]. Moscow: Uchpedgiz, 1959. 286 p.

Chernichkina E.K. Iskusstvennyj bilingvizm: lingvisticheskiy status i kharakteristiki: autoref. diss. ... kand. filol. nauk [Classroom bilingualism: linguistic status and characteristics. Synopsis of Cand. philol. sci. diss.]. Volgograd, 2007. 30 p.

Crystal D. Language play: Language. Penguin books, 1998. 249 p.

Gridina T.A. Jazykovaja igra: stereotip i tvorcestvo [Wordplay: stereotype and creativity]. Ekaterinburg: Ural St. Pedagogical Univ. Publ., 1996. 215 p.

Grigor'ev I.N. Literaturnyj bilingvizm V. Nabokova: sintaksicheskaja interferencija v anglojazychnikh proizvedenijakh pisatelja. Diss. ... dokt. filol. nauk [Literary bilingualism of V. Nabokov: syntactic interference in the English-language works of the writer. Dr. philol. sci. diss.]. Perm, 2005. 288 p.

Lingvistika kreativa [Linguistics of creativity] / T.A. Gridina (ed.). Ekaterinburg: Ural St. Pedagogical Univ. Publ., 2012. 378 p.

Markosjan A.S. Oчерk teorii ovladenija vtorym jazykom [Essay on the second language acquisition]. Moscow: UMK "Psikhologija", 2004. 382 p.

Online dictionary ABBYY Lingvo. Available at: <http://lingvoonline.ru/ru/Search?searchMode=Translate&searchSrcLang=en&searchDestLang=ru&searchText> (accessed 01.03.2015).

Online Etymology Dictionary. Available at: <http://www.etymonline.com/> (accessed 01.03.2015).

Rozencveig V.Ju. Osnovnye voprosy teorii jazykovykh kontaktov [The basic issues of the theory of language contacts]. Novoe v lingvistike [The new in linguistics]. Moscow: Progress, 1972. Iss. 6. P.5-27.

Shherba L. V. Izbrannye raboty po jazykoznaniju i fonetike [Selected works on linguistics and phonetics]. Leningrad: Leningrad Univ. Publ., 1958. Vol. 1. 182 p.

Vereshhagin E. M. Psikhologicheskaja i metodicheskaja kharakteristika dvujazychija (bilingvizma) [Psychological and methodological characteristics of bilingualism]. Moscow: Nauka, 1969. 160 p.

Vygotskij L.S. Myshlenie i rech': sbornik [Thinking and speech: collected works]. Moscow: AST: AST MOSKVA: KHRANITEL', 2008. 668 p.

Weinreich U. Odnोजazychie i mnogोजazychie [Monolingualism and multilingualism]. Novoe v

lingvistike. Vyp. VI. Jazykovye kontakty [The new in linguistics. Iss.VI. Language contacts]. Moscow: Progress, 1972. P. 25-60.

*Zhluktenko Ju.A.* Lingvisticheskie aspekty dvu-jazychija [Linguistic aspects of bilingualism]. Kiev: Vishha Shkola Publ., 1974. 175 p.

*Zhuravleva O.V.* Kognitivnie modeli jazykovoij igri (na materialakh zagolovkov russkikh i anglijskikh publicisticheskikh izdaniij). Diss. ... kand. filol. nauk [Cognitive models of wordplay (based on the material of titles of Russian and English journalistic publications). Cand. philol. sci. diss.]. Barnaul, 2008. 207 p.

## 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.