

М. О. КУНЩИКОВА

(Уральский Федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина, г. Екатеринбург, Россия)

УДК 81'246.2

ББК Ш102.2

МОДЕЛИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В УСЛОВИЯХ ИСКУССТВЕННОГО ДВУЯЗЫЧИЯ

Аннотация. В статье выделяются модели создания языковых инноваций в речи искусственных билингвов на английском языке (для них неродном). Данное исследование связано с новым взглядом на анализ речи на иностранном языке, поскольку в нем освещается лингвокреативный потенциал такой речи, в частности на уровне фонетических, морфологических и лексических трансформаций. Автор поддерживает идею выделения системных механизмов построения языковой игры и представления примеров реализации таких семантических отношений, как качественные (иерархии, агрегации, функциональные отношения) и количественные (тождества и корреляции). Представленные параметры анализа игрового языкового материала позволили выделить 11 моделей построения языковой игры в ситуации искусственного двуязычия, каждая из которых отличается собственным характером взаимодействия плана выражения и плана содержания слова-стимула (нормемы) и словесной инновации (игремы). В статье выделяется компенсаторная функция языковой игры в ситуации обучения иностранному языку, то есть отмечается, что наблюдаемые факты ЯИ свидетельствуют о естественном стремлении обучающихся компенсировать отсутствие эмоционального фактора в ситуации изучения неродного языка, а также отмечается системный характер словотворчества искусственных билингвов.

Ключевые слова: искусственное двуязычие, языковая игра, играма, норма, игровые цепочки-трансформеры, семантические отношения иерархии, агрегации, тождества, корреляции, функциональные отношения, обучение иностранному языку.

Ситуация искусственного двуязычия (или искусственного билингвизма) подразумевает овладение иноязычным кодом вне естественной языковой среды под специальным руководством преподавателя [Черничкина 2007]. Искусственные билингвы в дальнейшем, после изучения иностранного языка в аудитории, выходят в своем языковом опыте за пределы аудитории и применяют выученный язык в деловом и личном общении. Последнее утверждение особенно верно в отношении английского язы-

ка, за которым официально признан статус языка международного общения [Кристал 2001].

Искусственное двуязычие в силу «искусственно-моделируемых коммуникативных условий» [Черничкина 2007: 15] существенно отличается от естественного овладения лингвокультурным кодом. Одним из таких отличий признается отсутствие эмоционального фактора при изучении иностранного языка вне естественной языковой среды. Так, например, по мнению Е. К. Черничкиной, когда ребенок овладевает родным языком, развитие его языковой личности начинается с коммуникативного слоя – общения на уровне эмоций, коммуникации невербального характера; затем формируется речевая личность как постижение вербальных норм и потом только уже языковые знания, полученные сначала большей частью эмпирически, складываются в единую систему [Черничкина 2007]. При обучении иностранному языку процесс начинается чаще с передачи языковых знаний, минуя эмоциональный фактор, и совершенно игнорируя невербальный код. Присоединяясь к выше изложенному мнению, мы полагаем, что ситуация искусственного двуязычия ставит изучающего в непростую ситуацию по изучению формального содержания иноязычной системы без должного эмоционального включения в этот процесс. Такое включение способна обеспечить языковая игра (далее ЯИ), естественные (без игровой стимуляции со стороны преподавателя) факты которой обнаруживаются в речи студентов. Системный анализ подобных игровых трансформаций в речи искусственных билингвов имеет как теоретическое значение, так и прикладное, поскольку может быть использован в методике обучения иностранным языкам.

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]. Важно при этом отметить, что происходит переключение с узувального языкового употребления (*нормы*,

наш термин) на неузואальное употребление (*игрему*, или *игровую трансформу* – термины Т.А. Гридиной [Гридина 1996; Гридина 2012; Гридина 2013]). Слово-стимул (прототип) порождает игровые реакции, или игровые цепочки-трансформеры. При этом часто 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.

В исследовании проводился анализ содержательных отношений нормемы и игры. Вслед за И. Дальбергом и Л. В. Найхановой мы накладываем на анализ примеров языковой игры следующую схему концептуальных отношений:

I. *Квалитативные отношения* (или отношения по смежности в пространстве и времени). Они оказываются несимметричны и иерархичны.

1. *Отношения иерархии*, которые могут включать отношения типа «род – вид», «признак – значение признака», «инвариант – вариант». Такие отношения относят к сфере абстрактного – конкретного.

2. *Отношения агрегации*, включающие отношения типа «целое-часть», «объект – пространство реализации (локализация) объекта», «объект – свойства/признак», «уровень – единица уровня». В этом случае активизирована сфера принадлежности.

3. *Функциональные отношения*, имеющие разные сюжеты реализации, среди которых можно отметить «объект действия – действие – субъект действия», «причина – следствие», «условие – действие», «событие – действие», «состояние – действие», «событие – состояние», «инструмент – действие», «данные – действие», «данные – величины». Такого рода отношения отражают сферу процессуальности.

II. *Квантитативные* (или отношения по тождеству). Они оказываются симметричными, неиерархичными и представлены следующими типами:

1. *Отношения тождества*, под которыми подразумевают отношения синонимии («слово – синоним»), или языковое от-

ношения различия между тождественными элементами реальности.

2. *Отношения корреляции*, под которыми подразумевают сопоставление. Корреляты – термины, относящиеся к одной категории, но противопоставленные по некоторому существенному признаку [Дальберг 1993; Найханова 2008].

Материалом исследования стали факты письменной и устной речи искусственных билингвов на неродном для них английском языке (в частности, студентов факультета германской филологии, преподавателей английского языка на курсе CELTA, а также международных участников программы обмена Фулбрайт, находящихся на обучении в университетах США). Общее количество рассматриваемых языковых единиц на март 2016 года составляет 670.

В результате удалось выделить 11 моделей создания подобного рода игровых цепочек-трансформеров на фонетическом, морфологическом и лексическом уровнях языковой системы. В полученных нами примерах указанные отношения прослеживаются не всегда.

Обратимся к фактам реализации перечисленных семантических отношений в каждой отдельной модели.

На фонетическом уровне выделяются две модели. **Модель № 1** (39 фиксаций) реализуется, когда нормама и играма связаны только фонетически на уровне плана выражения, а очевидной содержательной связи при этом не наблюдается: *I pronounce you a husband and **WIFI** <Я объявляю Вас мужем и вай-фай>*. ЯИ игра строится на взаимодействии ожидаемого слова *wife* ‘жена’ и неожиданного, но фонетически схожего **WIFI** ‘Вай-Фай’.

Модель № 2 (99 фиксаций) проявляется, когда нормама порождает фонетически близкие игрымы, связанные между собой содержательно определенным ассоциативным фоном, исходящим из окружения слова-стимула.

Отношения иерархии обнаруживаются в следующем примере: *Oh shit! – Oh potato! Don't say bad words. – Oh **tomato!** < О, черт! – О, картошка! – О, помидор!>*. Семантического обоснования для замены *Oh shit!* на *Oh potato!* не выявлено, однако по-

следующая игровая трансформация *Oh tomato!* позволяет увидеть родовидовые отношения, точнее, внутривидовое взаимодействие (картофель – помидор).

Отношения агрегации могут быть отслежены в другом примере этой модели: *Winer, you are a real winner* <Винер, ты – настоящий победитель>. Мужчине с именем *Winer* делают комплимент на основании фонетической схожести его имени со словом *winner* ‘победитель’, тем самым приписывая этому человеку положительную характеристику.

Функциональные отношения можно увидеть в следующем примере: *It's always stressful to be dressful* <Всегда стрессово быть «дрессово», т. е. в платьях>, где создается взаимодействие «причина» (быть в платьях) – «следствие» (стрессово).

На морфологическом уровне можно выделить четыре словообразовательные модели.

Модель № 3 (80 фиксаций) обнаруживает себя, когда норма и игры объединены общим словообразовательным формантом, т. е. характеризуются одним словообразовательным и разными лексическими значениями, вступающими в отношения взаимодополнения.

Отношения иерархии («признак – значение признака») проявлены в следующем примере: *Why are you so prettyful? – Prettyfulness makes the world go round.* К нормеме *pretty* ‘милый’, уже имеющей узуальный и продуктивный суффикс прилагательных *-u*, добавляется еще один продуктивный суффикс прилагательных *-ful*. Этот прием усиливает признак «милый». К тому же, от полученной игры-прилагательного образуют однокоренное существительное, путем добавления узуального и продуктивно-суффикса существительных *-ness*.

Отношения агрегации (в частности, «объект – пространство реализации объекта») можно увидеть в следующем примере: *Your essay has made it pass the gatekeeper. – ...the tailgate keeper.* <Твое эссе прошло (букв. «прошло хранителя ворот»). – ... хранителя заднего борта автомобиля (т. е. хранителя вечеринки-пикника, во время которого еда и напитки раскладываются на заднем борту автомобиля)>. Узуальная идиома *make it pass the gatekeeper* ‘удачно пройти’ приобретает совершенно новый

смысл в игре *make it pass the tailgate keeper* ‘удачно попасть на вечеринку-пикник’ благодаря вставному элементу *tail*.

Функциональные отношения (а именно «причина – следствие») видны в следующем примере: *Books-sharing is such a dust-sharing. – Indeed, bacteria-sharing* < Делиться книгами – делиться пылью. – Точно, делиться бактериями >. Норма *books-sharing* ‘делиться книгами’ (причина) вызывает два следствия *dust-sharing* ‘делиться пылью’ и *bacteria-sharing* ‘делиться бактериями’.

Отношения тождества прослеживаются в таком языковом факте: *It was an absolutely sleepless night. – Really wakeful.* < Это была абсолютно бессонная ночь. – Будящая >. Для нормы *sleepless* подобран синоним-игра *wakeful*, вносящий уточнения, что ночь была полна причин проснуться.

Отношения корреляции можно отследить в другом примере. Ср.: *In life you either look for inspiration or get rid of dispiration* < В жизни ты либо ищешь вдохновение, либо избавляешься от «раз-вдохновения» >. Для нормы *inspiration* ‘вдохновение’ предлагается игра-антоним *dispiration* ‘раз-вдохновение / невдохновение’.

В модели № 4 (76 фиксаций) происходит переход основы нормы в другую парадигму словоизменения, результатом которого становится игра иной части речи. Это конверсивный вид ЯИ, причем часто в качестве мотивирующего слова выступает имя собственное.

Модель проявлена на уровнях отношения иерархии, функциональных отношений и отношения корреляции.

Отношения иерархии («признак – значение признака»): – *It was the cattest cat.* < Это была самая кошачья кошка >. Прилагательное-игра *the cattest* образовано неузуальным образом от существительного *cat* и поставлена в превосходную степень сравнения. Языковая игра (переход из существительного в прилагательное) подчеркивает признак принадлежности к семейству кошачьих.

Функциональные отношения видны в следующем примере с именем собственным: *Chanel yourself on your bday. Pamper yourself.* < Ошанелься «купи себе что-нибудь Шанель» на день

рождения. *Побалуй себя*>. ЯИ строится на конверсии, в основу которой положен прецедентный феномен (название косметической фирмы Chanel) – существительное *Chanel* становится нузуальным глаголом **Chanel**.

Отношения корреляции можно отследить в другом языковом факте. Ср.: *The situation charms you. Look for its uncharms!* <Ситуация очаровывает тебя. Ищи ее «неочарования» (т.е. отрицательные моменты) >. Глагол-норма *uncharm* переходит в именную парадигму и становится исчисляемым существительным **uncharm** «неочарования».

Модель № 5 (11 фиксаций) основана на приеме ложной этимологии, или псевдомотивации внутри узуального слова. В норме обнаруживаются новые морфологические элементы, не совпадающие с реальным происхождением используемой нормы. Новые морфологические элементы могут быть выделены графически или интонационно, чтобы привлечь внимание собеседника.

Отношения иерархии проявлены, например, в таком примере: *Their neighbor was always ready for PUNgent remarks.* <Их сосед был всегда готов на едкие замечания>. 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 *pungent* расширен с помощью плана содержания слова *pun*.

Отношения агрегации обнаруживаются в следующем примере: *You expect me to bear this heat. Impawsible.* <Ты ожидаешь, что я вынесу эту жару. Неланно>. Это комментарий к фотографии медведя из зоопарка, который вытянул лапы. Игра строится на взаимодействии двух слов: нормы *impossible* ‘невозможно’ и игремы **impawsible** ‘нелапно’.

Функциональные отношения («причина – следствие») наблюдаем в таком языковом факте: – *Whole-ness is often connected with whole-mess. It gives you happi-ness.* <Цельность часто связана с **целым-беспорядком**. Это дает тебе счастье>. Происходит графическое выделение суффикса *-ness* (типичного суф-

фикса существительных) и его замена на аналогично звучащий квазисуффикс *-mess*. Играма **whole-mess** строится на взаимодействии двух корней *whole* ‘целый’ и *mess* ‘хаос, неразбериха’. Затем по аналогии в слове *happiness* ‘счастье’ также графически выделяется суффикс (уже без привнесения новых смыслов).

Модель № 6 (31 фиксация) реализуется в ситуации контаминации, когда два узуальных корня служат основой нового слова-игремы.

Отношения агрегации можно увидеть в следующем случае: *This is Sochifornia*. <Это Сочифорния>. Играма **Sochifornia** представляет собой сочетание двух слов *Sochi* ‘Сочи’ и *California* ‘Калифорния’.

Функциональные отношения («действие – инструмент действия») отслеживаются в подобном примере: *My signature procrastinating is procoffenating* <Моя главная прокрастинация – кофе-прокрастинация>. Играма **procoffenating** представляет из себя сочетание двух слов *procrastinate* ‘прокрастинировать’ и *coffee* ‘кофе’.

Отношения тождества также были реализованы в анализируемой модели. Ср.: *You're chillaxing today* <Ты сегодня расслабляешься>. Играма **chillaxing** представляет собой сочетание двух слов с близким значением ‘расслабляться, отдыхать’ – *chill* и *relax*.

На лексическом уровне выделено пять моделей.

Модель № 7 (9 фиксаций) связана с культурными ассоциациями по поводу отдельных частей нормемы, положенных в основу игровой трансформы.

Обнаружены отношения иерархии внутри игровых трансформаций данной модели. Ср.: *Happy New Year's Eve!* – *Happy New Year's Adam!* <Счастливого кануна Нового года! (досл. «Счастливой новогодней Евы!») – «Счастливого новогоднего Адама»>. Нормема *Eve* получает переосмысление, и оказывается актуализировано другое значение этой лексемы за счёт библейских ассоциаций с именем *Ева*.

Модель № 8 (110 фиксаций) основывается на реинтерпретации идиомы, когда ее отдельные части заменяются на другие слова. Обыгрываемые элементы в полученных играмах вступа-

ют во взаимодействие и образуют собственную смысловую категорию.

Отношения иерархии проявлены в следующем: *How could we square this circle? – Round the triangle? – Oval the rectangle?* <Как мы можем сделать квадратным этот круг? (т. е. «Как мы можем разрешить эту неразрешимую проблему?») – Закруглить треугольник? – Сделать овальным прямоугольник?>. Игровые замены элементов нормы *How could we square this circle?* основаны на видовых отношениях между разными геометрическими фигурами: *square* ‘делать квадратным’, *round* ‘закруглять’, *oval* ‘делать овальным’, а также *circle* ‘круг’, *triangle* ‘треугольник’ и *rectangle* ‘прямоугольник’.

Отношения агрегации обнаруживаются в таком примере: – *Touch wood before your exam. – Touch the whole forest, village, city, country... the planet, the Universe.* <Перед экзаменом постучайте дерево (т. е. «постучите по дереву»). – Постучайте целый лес, деревню, город, страну... планету, Вселенную>. Замена элемента *wood* ‘лес’ в нормме иллюстрирует переход с части на целое (дерево, город, страна, планета, Вселенная).

Пример демонстрации функциональных отношений: *Let me speak from my heart in English. – Let me check your work from my heart in English. – Let me blush from my heart in English.* <Позвольте мне говорить от моего сердца по-английски. – Позвольте мне проверить вашу работу от моего сердца по-английски. – Позвольте мне покраснеть от моего сердца по-английски>. ЯИ игра строится на обыгрывании нашумевшего видео с В. Мутко, которое начиналось с фразы, произнесенной министром с ярко выраженным русским акцентом: «Let me speak from my heart in English». В данном речевом фрагменте глагол *speak* ‘говорить’ заменяется на *check* ‘проверять’ и *blush* ‘краснеть’.

Отношения тождества прослеживаются в таком диалоге: *Yeah, I'm leaving for good. – For good, for wonderful.* <Да, я уезжаю для хорошего (т. е. «Я уезжаю навсегда»). – Для хорошего, для чудесного>. Норма *for good* вступает во взаимодействие с игремой-синонимом *for wonderful*, причем языковая игра строится на взаимодействии с буквальным переводом идиомы «для

хорошего».

Отношения корреляции видны в другом примере. Ср.: – *So far, so good.* – *So far, so bad.* < – Так далеко, так хорошо (т. е. «На данный момент все хорошо»). – Так далеко, так плохо>. Здесь также происходит смысловое взаимодействие с буквальным значением идиомы-нормемы *so far, so good* с помощью вставки антонима-игремы *so bad*.

Модель № 9 (37 фиксаций) базируется на употреблении калек с родного языка в изучаемом языке, которые не являются узуальными для носителей последнего.

Отношения иерархии реализуются, например, так: *'These guys behaved in a human way. – True story, other people did it in an animal way'*. <Эти ребята вели себя по-человечески. – Точно, остальные вели себя как животные>. В речи студента появляется калька *in a human way* 'по-человечески', которая осмысливается и преобразуется в игру *in an animal way* 'как животные'.

Отношения агрегации («часть – целое») видны в следующем примере: *You seem to be eating my bread. – ...and all its crumbs.* < Кажется, ты ешь мой хлеб (т. е. «делаешь мое дело»). – ...и все крошки>. Идиома-нормема переосмысливается и преобразуется в идиому-игрему с помощью замены элемента *bread* 'хлеб' (целое) на *crumbles* 'крошки' (части целого).

Функциональные отношения («действие – состояние») могут быть обнаружены в такой ситуации: *Jane had just 'fragile happiness'. What could she do to harden it?* <У Джейн было хрупкое счастье. Что она могла сделать, чтобы укрепить (сделать его жестче)>. Калька с русского *хрупкое счастье* подвергается игровому осмыслению с помощью игры-глагола *harden* 'укрепить'.

В следующей ситуации, когда студенты обсуждают свои уроки, где они выступают в качестве преподавателей, видно проявление отношений тождества. Ср.: *Would you like to start with tar or honey? – What? Tar? – People usually prefer honey. – You mean... praise and criticism? – No honey, no money. Only tar, only hardcore.* <Ты бы хотела начать с Дегтя или Меда? – Что? Дегтя? – Люди обычно предпочитают мед. – Ты имеешь в виду ...похвалу и критику? – Нет меда, нет денег. Только де-

готь, только хардкор >. ЯИ построена на введении метафор «мед» (в качестве похвалы) и «деготь» (в качестве критики), которые вступают в отношения взаимодополнения с узуальными лексемами *praise* ‘похвала’ и *criticism* ‘критика’.

Отношения корреляции слеживаются в таком примере: *Did she feel “Nobody” at school? – She felt yesbody.* < Чувствовала ли она себя «ником» (дословно «нет-тело») в школе? – Она чувствовала себя да-тело >. Калька с русского языка «чувствовать себя никем» (*feel nobody*) преобразуется с помощью введения антонима-игремы *feel yes-body*.

Модель № 10 (70 примеров) также представляет собой реинтерпретацию идиом, но в этом случае она связана с внесением целых словосочетаний или предложений.

Отношения иерархии проявлены так: *An apple a day keeps a doctor away . – A pineapple a day does it. – A pomelo fruit keeps a doctor away.* < Яблоко в день держит доктора на расстоянии. – Ананас это делает. – Помело держит доктора на расстоянии >. Происходит замена одного элемента «яблоко» в идиоме-нормеме на игровые элементы «ананас» и «помело» из одной видовой категории «фрукты» без радикального изменения первоначального значения идиомы.

Отношения агрегации можно проанализировать в таком примере: *What’s the point? – There’s the whole bunch of points that form the line .* < В чем смысл? (т. е. «Какая точка?») – Есть целая куча точек, которые формируют прямую >. Устойчивое выражение *What’s the point?* понимается говорящими буквально и переосмысливается с помощью перехода от одной этой точки до их «целой кучи», которые составляют «прямую».

Функциональные отношения на уровне взаимодействия «действие-инструмент» видны здесь: *Nail it!...with a hammer. < Сделай это (т. е. «пригвозди это ...молотком») >.* Идиоманормема *Nail it!* понимается буквально и переосмысливается с учетом значения *nail* ‘гвоздь’. Осуществить призыв *Nail it!* (например, в игровом значении «загвозди!») предлагается с помощью игремы-осмысления «молотком».

Отношения тождества прослеживаются в следующем языковом факте: *That person is this walking encyclopedia, you know what*

I mean? – Living, living encyclopedia. – A walking, living, alive and kicking one. <Этот человек ходячая энциклопедия, понимаешь, что я имею в виду? – Живая, живая энциклопедия. – Ходячая, живая, живая и пинающаяся>. ЯИ строится изначально на ошибке первого студента, который употребляет кальку русского выражения (*ходячая энциклопедия*). Второй студент предлагает правильный узуальный вариант (*living encyclopedia* «живая энциклопедия»). В итоге первый студент объединяет и узуальный и незуальный вариант в одном предложении, добавляя идиому *alive and kicking* в значении «жив, здоров».

Отношения корреляции можно отследить в следующей ситуации: *These are the false friends. – Where are the true friends? – A friend in need is a friend indeed.* <Это ложные друзья переводчика. – А где настоящие друзья? – Настоящие познаются в беде >. ЯИ строится на переосмыслении устойчивого выражения *ложные друзья переводчиков*, когда вопрос задается (по принципу оппозиции): «Где настоящие друзья?». Ответ дан с помощью известной поговорки «Друг познается в беде».

Модель № 11 (108 фиксаций) связана с употреблением средств художественной выразительности на лексическом уровне (или с фразеотворчеством). В большинстве случаев эта модель связана с метафорической формой образности. Часто это находит отражение в виде сочетаний «существительное + существительное». Ср.: *This New Jersey train is a real return ticket of my memories.* <Этот поезд на Нью Джерси – настоящий возвратный билет моих воспоминаний>. В центре предложения – метафора *a return ticket of my memories*.

Анализ количества примеров реализации ЯИ с точки зрения применения различных семантических трансформаций показал, что самыми активными оказались отношения иерархии (231 пример), агрегации (170 примера) и функциональные отношения (150 примеров), относительно активными стали отношения корреляции (84 примера), а наименее активными оказались семиотические отношения (5 примеров) и отношения тождества (30 примеров). Анализ подобных креативных механизмов в ситуации искусственного двуязычия показывает, что игровые процессы носят системный характер, а их результаты могут быть подвержены типологизации.

В процессе ЯИ искусственный билингв создает парадигму языковых фактов, тем самым категорируя языковой материал иностранного языка. Процесс такой индивидуальной обработки информации оказывается эмоционально-окрашенным (как положительно, так и отрицательно), что может свидетельствовать о том, что ЯИ в ситуации искусственного двуязычия служит источником эмоционального погружения в языковую ткань учебного (и не только) материала.

Рассмотренные в исследовании факты ЯИ являются примерами естественного желания студентов взаимодействовать с изучаемым, «играть» с ним в свободном режиме. При этом каждый отмеченный случай отличается от языковой ошибки, поскольку студент в случае ЯИ всегда показывает знание нормы или прототип ЯИ. Мы полагаем, что выделение подобных закономерностей креативной обработки языкового материала может помочь увидеть новые способы эффективной упаковки учебного материала и способов его предъявления на занятиях по иностранным языкам.

ЛИТЕРАТУРА

Гридина Т. А. Языковая игра : стереотип и творчество. – Екатеринбург: ГОУ ВПО "Урал. гос. пед. ун-т", 1996.

Гридина Т.А. Языковая игра в художественном тексте. 2-е изд. – Екатеринбург, 2013.

Гридина Т.А. «Делать из мухи слона»: ассоциативная проекция игрового слова в художественном тексте // Лингвистика креатива-2: Коллективная моногр./Под общей ред. проф. Т.А Гридиной. – Екатеринбург, 2012. С. 272-288.

Дальберг И. Организация знаний: ее сфера и возможности // Организация знаний: проблемы и тенденции : программа и тез. докл. конф. (Москва, 10-14 мая 1993 г.). – М.,1993.

Найханова Л. В. Основные типы семантических отношений между терминами предметной области // Известия высших учебных заведений. Поволжский район. 2008. № 1.

Кристал Д. Английский язык как глобальный. Пер. с англ. – М.: Весь мир, 2001.

Черничкина Е. К. Искусственный билингвизм: лингвистический статус и характеристики: автореф. дис. ...канд. филол. наук. – Волгоград, 2007.

Crystal D. Language play : Language. – Penguin books, 1998.

©Куншикова М. О., 2016