

# СОЦИОЛИНГВИСТИКА И РЕЧЕВАЯ КОММУНИКАЦИЯ

УДК 271.22-(47)

## МОДЕЛИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СОЦИОЛЕКТЕ

*С.И. Красса, А.В. Волкогорова*

## LANGUAGE GAME MODELS IN SOCIAL DIALECT

*S.I. Krassa, A.V. Volkogonova*

Представлены результаты моделирования английского языка. Выделяются фонетические, лексические, словообразовательные, фразеологические и комплексные модели языковой игры.

*Ключевые слова: языковая игра, модель, социолект.*

The article presents the results of language game modeling in the English substandard. Phonetic, lexical, word-building, phraseological and complex models of language game are distinguished.

*Keywords: language game, model, social dialect.*

В теоретических основаниях заявленной проблемы мы исходим из того, что языковая игра характерна для языка в целом, а для его некодифицированных, социально детерминированных разновидностей людическая функция носит характер онтологической категории. Более того, следуя В.С. Елистратов<sup>1</sup>, у нас есть основания для понимания некодифицированного, субстандартного континуума как лаборатории языка, где зарождаются и проходят апробацию языковые инновации, в том числе и в форме языковых игр.

Термин «социолект» в работе трактуется расширительно. Такое понимание не является единственным в отечественном языкознании. Широко, как инвариантную социально-маркированную подсистему языка, которая формируется в речевой деятельности той или иной социальной общности, понимает социолект Т.И. Ерофеева<sup>2</sup>. Исследуемое явление в терминах В.В. Химики<sup>3</sup> можно определить как современное просторечие, понимаемое им как городская, массовая популярная, низкая речь. Она характеризуется как обиходная, устно-

разговорная, нелитературная речь, преимущественно используемая для экспрессивного и часто вульгарного общения. В этом смысле позиция В.В. Химики близка пониманию сленга В.А. Хомяковым<sup>4</sup>. Последний характеризует лексическое просторечие как известным образом упорядоченное и обладающее структурой целое, представляющее совокупность социально-детерминированных лексических систем (жаргоны, арг) и стилистически сниженных лексических пластов (коллоквиализмы, сленгизмы, вульгаризмы).<sup>5</sup> Подобное образование также может определяться как субстандарт<sup>5</sup>.

В понимание языковой игры мы опираемся на работы Л. Витгенштейна<sup>6</sup>, Й. Хейзинга<sup>7</sup>, а также на исследования отечественных лингвистов. Языковая игра понимается как творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой, стилистической, речеповеденческой, логической нормы) использование языка. Это использование любых языковых единиц для создания остроумных высказываний, в том числе комического характера. При этом различаются такие по-

---

**Красса Сергей Иванович**, кандидат филологических наук, доцент кафедры лингвистики и лингводидактики, Ставропольский государственный университет (г. Ставрополь). E-mail: skrassa@yandex.ru

**Волкогорова Анна Владимировна**, преподаватель кафедры иностранных языков и межкультурной коммуникации, Ставропольский государственный аграрный университет (г. Ставрополь). E-mail: anna.volkogonova@yandex.ru

---

**Krassa Sergei Ivanovich**, PhD (Russian language), associate professor of linguistics and linguistics department, Stavropol state university (Stavropol). E-mail: skrassa@yandex.ru

**Volkogonova Anna Vladimirovna**, Foreign Languages and Intercultural Communication Department lecturer, Stavropol State Agrarian University (Stavropol). E-mail: anna.volkogonova@yandex.ru

нения, как языковая игра, игра слов и каламбур. Игра слов – разновидность языковой игры, в которой эффект остроты достигается неканоническим использованием слов и фразеологизмов – трансформации их семантики и/или состава. Каламбур – разновидность игры слов, в которой эффект остроты (в основном комической) достигается неканоническим использованием лексических категорий. В работе рассматриваются явления языковой игры преимущественно на уровне слов и фразеологизмов – игра слов.

Под моделями языковой игры понимаются такие структурно-семантические типизированные способы формирования языковых (речевых) единиц, которые реализуют установку отправителя речи на создание иронического, комического – игрового, людического эффекта.

Опираясь на приведенные выше подходы, проведем классификацию явлений языковой игры, выделенных нами из словаря С.А. Глазунова<sup>8</sup>. Как отмечает в предисловии к изданию В.И. Карасик, «бесспорным достоинством данного словаря является избранный составителем метод толкования значения слов: переводятся не слова или словосочетания, а высказывания, достаточные для правильного понимания толкуемых единиц»<sup>9</sup>. Такой метод накладывает отпечаток на представление нами исследуемых единиц в моделях: дается оригинал высказывания, а затем его перевод в том виде, в каком он представлен в словаре.

Мы предлагаем следующие группы моделей языковой игры: фонетические, лексические и словообразовательные. Отдельную группу составляют переходные модели, совмещающие в себе признаки разных типов, названные нами комплексными. Таким образом, в основу выделения моделей положен признак языкового уровня: в зависимости от того, какие языковые средства используются для создания игрового эффекта, выделяются типы моделей. Именно так поступает и В.З. Санников<sup>10</sup>, хотя его классификация охватывает гораздо более широкий круг явлений, он включает, помимо всех уровней, также и аспекты языкового знака – прагматику, стилистику, текстовый уровень, лексический уровень подразделяется на собственно лексику и семантику. Ограничив предмет исследования номинативными единицами, мы не будем рассматривать собственно синтаксические средства создания игрового эффекта. В то же время в зону нашего внимания попадают неоднословные модели, так как по семантической нагрузке они носят номинативный характер и функционально могут быть приравнены к слову. Однако характер процессов, формирующих их людический колорит, может быть (и часто является на самом деле) не синтаксическим, а лексическим или фонетическим. Тем не менее в отдельных случаях мы рассматриваем и синтаксические аспекты языковой игры, но не изолированно, а в комплексе с другими языковыми средствами.

### Фонетические модели

#### 1. Редупликация

Выделяются следующие разновидности данного процесса, используемого как средство создания языковой игры.

##### 1.1. Простой повтор

**Buddy-buddy:** *He's buddy-buddy with the boss* – Он якобы друг шефу. *He tries to get buddy-buddy with every new man in charge* – Он всегда стремится втереться в доверие к новому начальству.

**Bo-bo:** *She likes to blow bo-bo* – Ей нравится курить марихуану.

**Boo-boo:** I. *Everybody makes a boo-boo every now and then* – Любое время от времени допускает ошибку. II. *No one knows the original boo-boo that started all this public confusion* – Никто не знает, какое недоразумение вызвало этот общественный переполох. III. *I have a hundred thousand boo-boos in the kick* – У меня в кармане сто тысяч зеленых.

**Poo-poo:** *He tends to poo-poo things he doesn't understand* – Он несерьезно относится к вещам, которых не понимает. *She poo-pooed his threats* – Она плевала на его угрозы. *Don't always poo-poo me when I express my opinions* – Хватит меня подкалывать, когда я высказываю свое мнение.

Т.Г. Беляева и В.А. Хомяков говорят, что в подобных случаях редупликация носит стилистико-экспрессивный характер<sup>11</sup>. Несомненно, это так. В то же время мы хотели обратить внимание именно на модельный характер данного процесса. Лексема *boo-boo* может иметь значение ‘ошибка’ и ‘доллар’. *Buddy-buddy* встречается в контекстах *to be ~ with, to get ~ with, ~ noun*, т. е. в целом данный редупликатив имеет семантику ‘друг’ с модусом фиктивности, а также нечеткой частеречной семантикой в зоне «существительное – прилагательное».

**Yo-yo:** I. *Some yo-yo wants to talk to you on the phone* – Какой-то придурок просит тебя к телефону. II. *She's always got to yo-yo a little before deciding* – Она всегда колеблется, прежде чем принять решение. *That's the world's yo-yoest joke* – Более паршивого анекдота я не слышал.

**Yatata-yatata:** I. *She gets on the phone and it's yatata-yatata for hours* – Она со своей болтовней часами занимает телефон. II. *You mustn't yatata-yatata in the public library* – В библиотеке запрещается разговаривать.

1.2. Кроме повторов, мы выделяем среди редупликативов такие их разновидности, как а) с аблаутом:

**Kittle-cattle:** *For women are kittle-cattle and nobody knows which way they are going to jump in any emergency* – Женщины вообще ненадежный народ, и никогда не знаешь, как они себя поведут в той или иной чрезвычайной ситуации.

**Tip-top:** *The craft was in tip-top working conditions* – Судно было в отличном рабочем состоянии.

**Dingdong:** I. *It was a dingdong all the time* – Они дрались не на шутку. То один брал верх, то другой.

Этот пример иллюстрирует не только модель с аблаутом, но и допускает интерпретацию как социолектное использование звукоподражания. Мы должны заметить, что подобная двойственность весьма характерна для социолекта, она еще раз демонстрирует всю зыбкость однозначных и жестко детерминированных объяснений в исследуемом материале.

б) на основе рифмы:

**Screamie-meemie:** *Don't be such a screamie-meemie* – Хватит ныть.

**Palsy-walsy:** I. *Meet my old palsy-walsy* – Познакомься с моим старым корешем. II. *They are all palsy-walsy again* – Они опять живут душа в душу.

**Ding-a-ling:** *Tell that ding-a-ling to beat it* – Скажи этому придурку, чтобы он сваливал отсюда.

Таким образом, рифмовка может осложняться вставками.

в) **Okey-dokey:** *"Suppose I pick you up at seven?" "Okey-dokey"* – «А если я заеду за тобой в семь?» – «Окей!» *Okey-dokey, you sure can* – Что за вопрос, конечно.

Данный редупликатив основан на добавлении ко второй, повторяющейся части, согласного или изменении согласного – тогда получается своего рода мена первого согласного. То, что это модель, а не единичный пример, можно подтвердить такими примерами, как

**Fender-bender:** I. *There are a couple of fender-benders on the expressway this morning, so be careful* – Сегодня утром на скоростной дороге произошли две небольшие аварии, так что будь осторожен. II. *My kid is a hopeless fender-bender* – Мой сын вечно создает аварийные ситуации на дорогах.

**Party-hearty:** *Let's get some stuff and party-hearty* – Давай купим кира и устроим себе праздник.

О явлениях подобного рода В.А. Хомяков пишет так: «Среди морфологически и фонетически мотивированных редупликативов в зависимости от строения и выделяем рифмованные образования с тем же гласным – *chin-chin* «болтовня», *flub-dub* «бестолочь» и образования с аблаутом – *flim-flam* «обман», *mish-mash* «беспорядок»<sup>12</sup> (Хомяков, 1992, 1997). Мы уже отмечали, что явления типа *flub-dub* следует выделить в отдельный подвид. Кроме того, для нас важным является то, что мы видим в названных явлениях не только процессы фонетической мотивированности (о морфологической мотивированности мы в данном случае не говорим, поскольку примеры не дают для этого основания), но также явления языковой игры. Как нам представляется, именно языковая игра должна быть рассмотрена в подобных ситуациях в первую очередь, так как именно она составляет цель и результат описываемого процесса.

2. Искращения

**Fer shur:** [for sure] *This is way rad, fer shur* – Это просто клево! Без булды! *I'll be there, fer shur!* – Я приду. Будь спокоен!

**Skillion:** *I have a skillion things to tell* – Я должна тебе многое рассказать. *I've told you skillion of times to shut the door behind you* – Я сколько раз тебе говорила, закрывая за собой дверь!

Метатеза

**Ossifer:** *Look here, ossifer, I was just having a little fun* – Послушай, лейтенант, я просто немного подурачился. *Ask the ossifer over there* – Спроси вон у того мента.

Метатеза выделяется как в фонетических, так и в комплексных моделях. В данном случае это чисто фонетическое явление, поскольку представляет собой перестановку звуков внутри одного слова.

### Лексические модели

1. Заимствования

**Adios muchachos:** *If you step out in front of a car like that again, it's adios muchachos* – Если ты еще раз вот так выскочишь перед автомобилем, то тебе конец.

**Dinero:** *I don't have as much dinero as I need but other than that I'm doing okay* – Денег у меня иногда не хватает, но в остальном все в порядке.

**Numero uno:** 1) *She's numero uno in our office. You'll have to ask her* – Она у нас здесь самая главная. Тебе нужно спросить у нее. 2) *What's in it for numero uno?* – А что мне от этого? *If you don't take care of numero uno, who will?* – Если сам о себе не позаботишься, то кто тогда?

Людический характер выражения особенно явно виден во втором значении – 'я сам'. Примечательно, что все примеры языковой игры представляют собой заимствования из испанского языка.

**Mucho:** *We're mucho disgusted with your performance* – Мы очень недовольны тем, как ты работаешь.

**Gaicho:** I *He would gaicho at the drop of a hat* – Он готов в любой момент показать вам задницу.

2. Семантический сдвиг

**Equalizer:** *He wouldn't dream of using an equalizer* – Он ни за что бы не пустил в ход пистолет.

**Enforcer:** *He is the perfect enforcer. Meaner than all get out* – Он настоящий мордovorot. Более крутого парня я не встречал.

**Enhanced:** *She is sort of enhanced as usual* – Она опять забалдела от марихуаны.

**Fleabag:** I. *She loves her cat but nobody else can bear the old fleabag* – Она любит свою кошку, но никто другой не может терпеть это грязное существо, полное блох. II. *The fleabag where I was living did not permit dogs* – Во шивую гостиницу, где я жил, не разрешалось пускать собак. *I won't stay in this fleabag for one minute* – Я ни на минуту не останусь в этой паршивой гостинице.

**Painkiller:** *Pass that bottle of painkiller over here* – Кинь сюда этот пузырь с вином.

**AC/DC:** *She soon became aware that she was ac/dc, equally attracted to males and females* – Она вскоре догадалась о своей бисексуальности, поскольку ее привлекали как мужчины, так и женщины. *I didn't realize at first that we were in an ac/dc*

*bar* – Я сразу и не понял, что публика здесь голубая. В стандарте AC/DC имеет значение ‘alternating current/direct current’ – переменного/постоянного тока (об альтернативно питающихся электроустройствах).

**Vanilla:** I. *That vanilla is looking at you sort of cop-like* – Этот белый смотрит на тебя, как будто хочет арестовать. II. *The entire performance was sort of vanilla* – Представление было так себе.

В приведенных примерах имеет место обыгрывание значения литературного слова.

Антономазия

**Ervine** is after you, did you know? – Тут за тобой охотится один мент, ты знаешь?

**Michigan roll:** *When the two guys strolled off he discovered a Michigan roll in his hands* – Когда эти двое парней удалились, он обнаружил, что вместо денег у него была «кукла».

**Peter Jay:** *You walk straight or Peter Jay is going to bust you* – Ты давай завязывай со своим преступным настоящим, а то мент тебя загребет.

### Словообразовательные модели

1. Аффикация

**Lifer:** I. *He's a lifer* – Он получил пожизненный срок. II. *Me a lifer? Not in this army!* – Чтобы я служил всю жизнь в армии? Ни за что!

**Fiver:** I. *Can you spare me a fiver?* – Ты не мог бы одолжить мне пять фунтов? II. *He gave me a fiver* – Он дал мне пять баксов.

**Sitter:** *My sitter is tired from riding so long* – У меня уже задница устала от такой езды.

Экспрессивный, игровой характер в этих случаях носит нестандартное сочетание литературных суффиксов и основ. Исследуя русское аргю (криминальный жаргон), мы пришли к выводу, что большой пласт производных слов находится в сложных отношениях мотивации со словами аргю, других вариантов национального языка и заимствований. Словообразовательная пара (соотношение мотивирующей и мотивированной основ) может быть моновариантной, когда мотивирующая основа арготическая (*тырить* – воровать / *тырщик* – соучастник карманного вора); кроссвариантной, в случае, если эта основа из других вариантов русского языка (*гиподинамия* / *гиподин* – полный, тучный человек); кроссязыковой, если она заимствованная (*мутерша* (от немецк.) – мать)<sup>13</sup>. Очевидно, что кроссвариантная словообразовательная пара обладает игровым потенциалом.

**Sleazoid:** I. *Who is this sleazoid?* – Кто этот страшок? II. *That car is really sleazoid* – Какая позорная тачка! *You'd expect to find a sleaze like that in a sleazoid joint like this* – Только такие сволочи могут ошиваться в таких гадюшниках.

2. Сложение (сложение, осложненное аффикацией)

**Backasswards:** *You can't trust this guy with anything. He's sure to do it backasswards* – Ему ничего нельзя поручить. Он обязательно все сделает через задницу.

**Asskicker:** *That little motor's a real asskicker* – Этот двигатель работает как часы.

**Beefcake:** I. *There was one calendar showing beefcake rather than cheesecake* – Мне попался один календарь, где были фотографии обнаженных мужчин, а не женщин. II. *She's been going out with a real beefcake* – Она встречалась с одним здоровым парнем. Настоящий амбал.

**Skypilot:** *The people began to gather for the morning sermon but the skypilot was nowhere to be seen* – Люди стали собираться на утреннюю проповедь, но священника нигде не было видно.

**Sleazebucket:** I. *Gee, your date's a real sleazebucket!* – Ты более страшного парня не могла себе найти?! II. *I want out of this sleazebucket* – Я хочу поскорее уйти из этого гадюшника.

**Slowpoke:** *How long you can be, slowpoke!* – Тебя не дождешься – вечно ты копаешься.

**Puttyhead:** *Stop acting like a puttyhead* – Хватит валять дурака.

3. Аббревиация

**BMOC** [big man on campus]: *When this BMOC asked me to leave, I just ignored him* – Когда этот с понтом студенческий лидер попросил меня удалиться, я его просто проигнорировал.

**GIB** [good in bed]: *He lets on that he's GIB* – Он дает понять, что он настоящий мужчина в постели.

**PDQ** [pretty damn quick]: *They had better get this mess straightened out PDQ if they know what's good for them* – Я посоветовал бы им навести здесь по-шустрому порядок, если они не хотят неприятностей.

**ASAP** [as soon as possible]: *Get this thing done ASAP!* – Сделай это как можно быстрее.

### Фразеологические модели

**Paint remover** *That paint remover tasted awful* – Вкус у этой бормотухи был ужасный.

**Pants rabbits:** *I don't want to be around people who have pants rabbits and stuff like that* – Я не хочу находиться вместе с людьми, у которых водятся вши или что-нибудь в этом роде.

**Pig heaven:** *The man came and took my brother to pig heaven* – Пришел мент и забрал моего брата в полицейский участок.

**Liquid laugh:** *I was afraid she was gonna come out with a liquid laugh right there* – Я боялся, как бы ее не вырвало прямо там.

**Liquid cork:** *This stuff is a good liquid cork for what you have* – Это средство хорошо помогает от поноса.

Как приведенные выше, так и другие примеры носят характер эвфемизмов:

**Little boy's room:** *He made a brief visit to the little boy's room* – Он ненадолго отлучился в туалет.

**Little girl's room:** *Can you tell me where the little girl's room is?* – Скажите, где здесь женский туалет?

**Little boy blue:** *I hear that little boy blue is looking for you* – Я слышал, что этот мент ищет тебя.

Последний пример является, скорее, псевдо-эвфемизмом, в котором под видом эвфемизма скрывается насмешка и презрение.

## Комплексные модели

### 1. Фонетико-синтаксические

#### 1.1. Метатеза

**Absotively posilutely:** *I'll be there at ten absotively posilutely* – Я обязательно буду там ровно в десять.

Мы относим этот пример к комплексным моделям, поскольку перестановка звуков имеет место на уровне словосочетания. Можно сказать, что в данном случае имеет место и словообразовательное явление (изменение морфемной структуры слов), однако возможно и абстрагирование от данного процесса. Бесспорным в этом случае является игровой характер полученного сочетания.

#### 1.2. Эпентеза

**Abso-bloody-lutely:** *We are abso-bloody-lutely sick to death of your wishy-washy attitude* – Нам твои колебания уже порядком надоели.

Так же, как и предыдущий, данный пример представляет собой комплексное явление.

#### 1.3. Рифмовка

**Fat cat:** *I'm no fat cat. I'm usually financially embarrassed in fact* – Какой из меня богач? Я даже испытываю материальные затруднения.

**All right on the night:** *It'll be all right on the night, don't worry* – Все будет хорошо, не беспокойся.

Подобные примеры говорят о том, что явления языковой игры, несмотря на свою явную природу ad hoc, демонстрируют системные языковые связи, в частности фонетико-синтаксические.

### 2. Лексико-синтаксические

**Funny ha-ha or funny peculiar:** *"Something funny has happened to her yesterday"* – *"Funny ha-ha or funny peculiar?"* – «Вчера с ней произошел забавный случай» – «Забавный в смысле смешной или в смысле странный?»

### 3. Фонетико-словообразовательные

**PG** [pregnant]: *Do you think she's PG?* – Как ты думаешь, она беременна? *I guess I'm PG* – Кажется, я «залетела».

В данном случае имеет место аббревиация частей простого слова.

**Aztec-two-step:** *I was there for only two days before I was struck down with the Aztec-two-step* – Я пробыл там всего два дня, прежде чем заболел расстройством желудка.

В ряде случаев отнесение языковой игры к конкретной модели представляет определенные трудности. Так, в данной ситуации имеет место рифма (фонетическое средство), словосложение (три основы), что является основанием для отнесения этого примера к комплексным моделям. В то же время нельзя не обратить внимания на аллюзии (*Aztec, two-step*), которые и формируют юмористический эффект (даже если отсылки к ацтекам остаются неясными, то сравнение метаний человека,

страдающего расстройством желудка, с танцем размером 2/4 не могут не вызывать улыбки).

### 4. Словообразовательно-синтаксические

**B and B** [breast and buttock]: *Many movies contain a little B and B just to get an R-rating* – Многие фильмы содержат кадры с голыми женщинами только для того, чтобы получить аннотацию: «Дети до шестнадцати лет не допускаются».

**D and D** [drunk and disorderly]: *Another D and D has been hauled in* – Привели еще одного за нарушение общественного порядка в нетрезвом состоянии.

В данной модели соединены аббревиация и синтаксическая модель словосочетания.

Можно привести примеры сходных, но тем не менее несколько отличающихся моделей:

**BIG-O:** I. *I hear she uses big-O* – Я слышал, она курит опиум. II. *He was trying for a big-O* – Он пытался достичь оргазма.

**BIG-C** I. *The big-C will finish off quite a few of us* – Довольно многие из нас умрут от рака. II. *When she started taking big-C she was only ten* – Ей было всего десять лет, когда она начала нюхать кокаин.

**BIG-D** *She's from big-D* – Она из Далласа. *What is big-D famous for?* – Чем знаменит Даллас?

Приведенная модель представляет собой реализацию «игры в тайну», обыгрывается криптофорная функция социолекта, характерная для аргос. В сленге это не более чем элемент игры.

**Big Mac attack:** *I feel a Big Mac attack coming on* – У меня появилось огромное желание зайти в Макдональдс и съесть сэндвич.

Поводя итоги, отметим, что исследование явлений языковой игры может проводиться в разных аспектах. Взяв за основу формальные и смысловые критерии, мы предложили выделить фонетические, лексические, словообразовательные, фразеологические и комплексные модели языковой игры. В процессе анализа контекстов в данных блоках были эксплицированы конкретные модели языковой игры. Вместе с тем подобная типология – необходимый, но лишь первый шаг в изучении людического пространства субстандартного континуума. В качестве следующих этапов возможно расширение эмпирического материала и проведение сопоставительного исследования. Отдельную область составляют субкультурные аспекты языковой игры как проявления карнавального характера жаргонов, аргос, сленга, поскольку языковые модели отражают запросы и потребности социальных групп в коммуникации на естественном языке.

<sup>1</sup> Елистратов В.С. Словарь русского аргоса. М.: Русские словари, 2000. 694 с.

<sup>2</sup> Ерофеева Т.И. Социолект: стратификационное исследование: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. СПб., 1995. 31 с.

<sup>3</sup> Химик В.В. Поэтика низкого, или Просторечие как культурный феномен. СПб., 2001. 265 с.

<sup>4</sup>Хомяков В.А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия. Вологда: Изд-во Волог. гос. пед. ин-та, 1971. 184 с.

<sup>5</sup> Калугина Е.Н., Красса С.И. Гендерные концепты в субстандарте русского и английского языков. Ставрополь: АГРУС, 2011. 152 с.

<sup>6</sup> Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Избранные труды. М.: Гнозис, 1994. 386 с.

<sup>7</sup> Хейзинга Й. Homo Ludens: Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

<sup>8</sup> Глазунов С.А. Новый англо-русский словарь современной разговорной лексики. «Русский язык-Медиа», 2000. 776 с.

<sup>9</sup> Карасик В.И. Предисловие // Глазунов С.А. Новый англо-русский словарь современной разговорной лексики. «Русский язык-Медиа», 2000. С. III.

<sup>10</sup> Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 1999. 568 с.

<sup>11</sup> Беляева М.Г., Хомяков В.А. Нестандартная лексика английского языка. Л.: Изд-во ЛГУ, 1985. 136 с.

<sup>12</sup> Хомяков В.А. Некоторые типологические особенности нестандартной лексики английского, французского и русского языков // Вопросы языкознания. 1992. № 3. С. 94–103.

<sup>13</sup> Красса С.И., Горлова Е.Б. Русская арготическая фразеология. Ставрополь: Изд-во Сев.-Кав. ГТУ, 2001. 116 с.

*Поступила в редакцию 12 апреля 2012 г.*