

СИСТЕМНЫЕ ОТНОШЕНИЯ В ЛЕКСИКЕ ПРИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЕ В РЕЧИ ИСКУССТВЕННЫХ БИЛИНГВОВ

М.О. Кунщикова

Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина, г. Екатеринбург

Рассмотрены лексические закономерности в речи искусственных билингвов, использующих языковую игру в иностранном языке. Анализ речи на иностранном языке занимает достойное место в теории языковых контактов, в теории билингвизма (и теории искусственного билингвизма, в частности), а также популярной за границей теории овладения вторым языком (Second Language Acquisition). Данная статья связана с новым взглядом на анализ речи на неродном языке, поскольку в ней освещается лингвокреативный потенциал такой речи, в частности на уровне лексических трансформаций. Цель исследования – увидеть системные механизмы построения языковой игры на лексическом языковом уровне и представить примеры реализации таких семантических отношений, как антонимия, гипонимия, несовместимость, конверсивность.

Ключевые слова: искусственный билингвизм, языковая игра, антонимия, гипонимия, несовместимость, конверсивность.

Согласно данным, представленным Д. Кристалом [10, с. 4], общее количество людей во всем мире, говорящих на английском языке, составляет более 1 миллиарда 100 миллионов человек, и только четверть из этого числа признает его родным языком, а число его изучающих (искусственных билингвов) только растет день ото дня.

Под искусственным билингвизмом понимается такой вид билингвизма, при котором второй язык усваивается не естественным путем (не через контакты с носителями языка), а является выученным языком (через учителя). При этом сам билингв практически не использует (или использует эпизодически) выученный язык для постоянного общения с его носителями [14].

В целом, мы придерживаемся похожего взгляда на явление искусственного билингвизма, особенно в плане способа изучения иностранного языка не через контакты с его носителями, а через учителя. Однако также мы считаем, что трактовка данного явления может быть расширена, поскольку все больше и больше искусственных билингвов используют выученный иностранный язык в общении с носителями языка (путешествия, деловые и дружеские контакты). Последнее замечание особенно верно в отношении искусственных билингвов, обладающих высоким уровнем знания изучаемого языка, а значит, находящихся в состоянии использовать иностранный язык вне аудиторных занятий.

Е.К. Чернишкина отмечает, что важно также понимать, что мы имеем в виду: сформированный билингвизм или формирующийся. Она также придерживается вышеуказанного общего определения искусственного билингвизма, утверждая, что «искусственный билингвизм представляет собой владение двумя лингвокультурными кодами, один из которых усвоен в условиях специального обучения» [15, с. 4]. Искусственный билингв постоянно находится в условиях так называемой квазиком-

муникации (научающей), когда он/она учится новому языковому материалу, но всегда находится в ситуации, когда может чего-то не знать. Сложно оценивать такое коммуникативное поведение с позиций правильности/неправильности, поскольку репертуар лингвистических решений искусственного билингва всегда находится в стадии становления. Использование двух разных лингвокультурных кодов влечет за собой разнообразные процессы взаимовлияния языков друг на друга (интерференции). Е.К. Чернишкина называет их «процессами диффузии, интерференции, трансформации, синергии» [15, с. 4].

Термин языковая игра принадлежит Л. Витгенштейну, который связывал его с рассмотрением речевой деятельности: «Языковой игрой я буду называть ... язык и действия, с которыми он переплетен» [2, с. 27].

В языкознании существует множество работ, в которых так или иначе затрагиваются разные аспекты языковой игры [1, 5, 7, 11, 12], где в общее понятие «языковая игра» объединены все виды свободного отношения к форме речи и ее трансформациям.

Так, например, Т.А. Гридина под языковой игрой понимает «определенный вид речевого поведения, апеллирующий к чувству эстетического восприятия неканонического употребления языковых единиц» [5, с. 27]. Ключевым моментом в таком толковании становится столкновение канонического (узуального) употребления того или иного языкового знака и неканонического, за которым и признается статус языковой игры, в случае если создатель языковой игры знает сам канон. Такой канон (слово-стимул или слово-генератор) порождает игровые реакции, или игровые цепочки-трансформеры.

Механизм языковой игры строится на «действии неоправдавшегося ожидания» [8, с. 642],

которое часто направлено на создание комического эффекта, хотя и не только. В ситуации языковой игры происходит быстрая и неожиданная смена нормы (ожидаемого узуального употребления) на нечто неузуальное (всегда неожиданное). Этот же процесс, по всей видимости, имеется в виду, когда речь идет о когнитивной «формуле юмора» или «механизме смешного», под которыми понимается мыслительная операция, состоящая в быстрой и неожиданной смене фреймов [9]. Чем более неожиданна ситуация для человека, тем сильнее эмоциональное потрясение, переживаемое им. Это происходит по закону количества информации, открытому К.Э. Шенноном. Как известно, этот закон гласит, что наибольшую информацию несут нарушения ожидаемого порядка [12, 13].

Важным оказывается выяснить взаимоотношения узуального стимула и порождаемой, неузуальной игры (термин предложен Т.А. Гридиной) [4, 5], то есть результата языковой трансформации или языковой игры

Наблюдением нашего исследования является тот факт, что одной из черт речи искусственных билингвов является использование языковой игры на неродном языке.

Материалом исследования послужили наблюдения за письменной и устной речью искусственных билингвов на неродном для них английском языке (в частности, студентов факультета германской филологии, а также международных участников программы обмена Фулбрайт, находящихся на обучении в университетах США).

Своей целью в данной статье мы видим выделить системные отношения на лексическом уровне языковой игры, среди которых мы рассмотрим антонимию, гипонимию, несовместимость, конверсивность, а также смешанные случаи.

Обратимся к *антонимии*, или тому типу семантических отношений, который основан на сопоставлении противоположных понятий. Выделяются три типа таких отношений.

Первый из них – это *отношения дополнителности, или комплементарная антонимия*, под которыми подразумевают «такую ситуацию, при которой утверждение того, что обозначает один из антонимов, влечет отрицание того, что обозначает второй» [16]. Это можно наблюдать на следующих примерах в речи искусственных билингвов:

(1) *Студент 1: Excuse me, excuse my front, my back, my everything*

Студент 1: Извините меня, извините мою переднюю часть, мою заднюю часть, мое все.

Студент произносит данную фразу во время прохождения между рядами стульев, на которых сидят его коллеги. Устойчивой фразой для английского языка является лишь первое сочетание слов 'excuse me'. Далее студент создает цепочку неустойчивых выражений, внутри которой прослеживается пространственная оппозиция в виде *front*

'передняя часть' – *back* 'задняя часть'. Цепочка завершается целостной переработкой элементов с помощью употребления местоимения *everything* 'все'.

Тот же тип отношений можно увидеть в другом примере.

(2) *Студент 1: They need the backbone to deal with that situation.*

Студент 1: Им нужна задняя кость (фиг. твердость характера), чтобы справиться с этой ситуацией.

Студент 2: *They need to have not only the backbone but the frontbone as well.*

Студент 2: Им нужно иметь не только заднюю кость (фиг. твердость характера), но также и переднюю кость (предположительно: нечто большее).

Выстраивается оппозиция *backbone* (слово-стимул) – *frontbone* (слово-игра) на основе сопоставления универсальных пространственных категорий *back* (задний) – *front* (передний).

Выделяется и другой вид антонимии, а именно *отношения векторной антонимии*, которые «связывают слова, обозначающие разнонаправленные действия» [16]. Обратимся к конкретным примерам.

(1) *Студент 1: Some people are born to go against the grain.*

Студент 1: Некоторые люди рождены, чтобы идти против нитки (фиг.: против течения).

Студент 2: *Though sometimes it's a good idea to go with the grain.*

Студент 2: Хотя иногда лучше идти по нитке (предположительно: по течению).

Устойчивая идиома *to go against the grain* является основой для игры *to go with the grain* с измененным предлогом. Оппозиция выстраивается благодаря употреблению противоположных предлогов *against* 'против' и *with* 'с, по', обозначающих направление движения в разные стороны.

(2) *Студент 1: Don't screw the situation up. Screw it down.*

Студент 1: Не подвинчивай ситуацию (фиг.: не испорти ситуацию). Раскрути ее (предположительно: улучши ее).

В данном примере используются два фразовых глагола. Первый фразовый глагол-стимул *screw up* 'испортить', второй же *screw down* со значением 'подкрутить шурупы' употребляется в необычном для себя значении. Выстраивается оппозиция с помощью противоположных предлогов *up* 'вверх' и *down* 'вниз'.

Кроме того, выделяется также третий тип антонимических отношений, или *отношения контрапной антонимии*, которая связывает слова, «в значение которых входит указание на противоположные зоны шкалы, соответствующей тому или иному измерению или параметру объекта или явления, например таком, как размер, температура, интенсивность, скорость и т. п. . . .», то есть со сло-

вами с «параметрическим» значением» [16]. Например:

(1) *Студент 1: You should go cold turkey.*

Студент 1: Тебе следует пойти холодной индейкой (фиг.: тебе следует резко бросить).

Студент 2: I can only go hot turkey. It's impossible for me to give up smoking.

Студент 2: Я могу пойти только горячей индейкой (предположительно: не могу бросить).

Устойчивая идиома 'go cold turkey' заменяется идиомой – игрой 'go hot turkey'. Выстраивается естественная оппозиция cold 'холодный' – hot 'горячий'.

(2) *Студент 1: You haven't got a smartphone, only a dumbphone.*

Студент 1: У тебя не умный телефон (смартфон), а всего лишь глупый телефон.

Смартфон (досл. умный телефон).

Устойчивое слово-стимул *smartphone* трансформируется в игру *dumbphone*. Выстраивается не только естественная оппозиция *smart* 'умный' – *dumb* 'глупый', но и акцентируется внутренняя форма привычного слова 'smartphone'.

Также могут быть выделены другой вид отношений, а именно *гипонимические, или родовидовые отношения*, «обозначающие род сущностей или явлений словами, обозначающими виды, выделяемые в рамках этого рода» [16]. Чаще всего, в языковой игре искусственных билингвов представляются цепочки согипонимов, которые представляют из себя имена собственные. Обратимся к некоторым группам согипонимов, которые кладутся в основу языковой игры:

- **Название блюд и напитков**

Студент 1: It's not my cup of tea, you know.

Студент 2: In America you should say 'it's not my cup of coffee'.

Студент 3: In Russia 'it's not my cup of kvass'.

Студент 1: In India 'it's not my cup of masala chai'.

Студент 1: Ты знаешь, это не моя кружка чая (фиг. не мой конек).

Студент 2: В Америке тебе следует говорить «это не моя чашка кофе».

Студент 3: В России – «это не моя кружка кваса».

Студент 1: В Индии, это «не моя чашка масала чая».

Устойчивая идиома 'not somebody's cup of tea' обыгрывается с точки зрения самых типичных видов напитков в разных странах. Игра строится на развитии категории «напитки».

- **Имена/фамилии людей**

Студент 1: There is an interesting verb in the Oxford English dictionary 'to kerzhakov' meaning 'missing the ball'. Originally it's the name of the Russian footballer who often fails to find the target in the game.

Студент 2: A nice one, there should be other verbs like 'to stevejobs' meaning 'to be a successful entrepreneur', for example.

Студент 1: Существует интересный глагол в Оксфордском словаре английского языка *to kerzhakov* со значением 'промазать'. Изначально это имя русского футболиста Кержакова, который часто промазывает в игре.

Студент 2: Интересно. Должны существовать и другие подобные глаголы. Например, глагол *to stevejobs* со значением «быть успешным предпринимателем».

Следующий вид семантических отношений между элементами языковой игры искусственных билингвов – *несовместимость*, под которой понимается отношение между когипонимами, когда «денотаты (экстенционалы) слов, связанных отношением несовместимости, не пересекаются, при том что сигнификаты их имеют общую часть – совокупность признаков, составляющих сигнификат их общего гиперонима» [16], а именно:

- Студент 1: Their house is full of in-laws: a mother-in-law, a father-in-law, a son-in-law.

Студент 2: There's even a dog-in-law.

Студент 1: Not only a dog-in-law, but also a laptop-in-law and a skoda-in-law.

Студент 1: В их доме полно родственников (со стороны мужа или жены): теща/свекровь, тесть/свекр, зять.

Студент 2: Там даже собака этих родственников.

Студент 1: Не только собака, но и ноутбук, и «Шкода» этих родственников.

Слова *mother* «мать», *father* «отец», *son* «сын», *dog* «собака», *laptop* «ноутбук», *skoda* «Шкода» объединены своими сигнификатами, поскольку все они принадлежат к группе «родственники (со стороны мужа или жены)».

- Студент 1: There is always a skeleton in the wardrobe.

Студент 2: Skeletons may be very different: funny, weird, nice, and scary.

Студент 1: В шкафу всегда есть скелет.

Студент 2: Скелеты бывают очень разные: веселые, странные, хорошие и пугающие.

С помощью ряда представленных прилагательных вносится оценочность в устойчивую идиому «скелет в шкафу».

Также может наблюдаться еще один вид семантических взаимоотношений между элементами прототипа и игры, а именно *конверсивность*, то есть использование слов «которые описывают одну и ту же ситуацию, но рассматривают ее с разных сторон» [16].

- Студент 1: Every activity means that there is a passivity behind it.

Студент 1: Любая активность означает пассивность, стоящую за ней.

Выстраивается естественная оппозиция *activity* «активность» – *passivity* «пассивность», где *passivity* – окказиональное слово.

• Студент 1: I am in a constant search of inspiration. I have already found bookspiration, catspiration, travelspiration.

Студент 1: Я нахожусь в постоянном поиске вдохновения. Я уже нашел вдохновение в книгах, в кошках и в путешествиях.

ЯИ находится на границе нескольких кластеров «книги», «кошки», «путешествия», объединенных одним признаком «вызывать вдохновение».

Смешанным случаем можно считать сочетание двух видов семантических связей, а именно *антонимии* и *гипонимии* (то есть антонимия, которая основана на сопоставлении согипонимов). Например:

Студент 1: I am dog-tired today.

Студент 1: Я устал как собака сегодня.

Студент 2: Yesterday you were really cat-tired, relaxed and tranquil.

Студент 2: Вчера ты был усталый как кошка, расслабленный и спокойный.

Устойчивая фраза *dog-tired* оказывается стимулом для игры *cat-tired* с противоположным значением. *Cat* и *dog* становятся контекстуальными антонимами.

Приведенные выше примеры показывают, что при языковой игре узуальный языковой материал раскладывается на отдельные единицы, которые затем подвергаются различным манипуляциям. В процессе создания окказионального слова или фразы узуальные языковые фрагменты становятся центрами, вокруг которых аккумулируются незуальные фрагменты. Иными словами, происходят процессы кодирования и декодирования информации, в результате которых человек путем перебора разных потенциальных лексико-семантических вариантов проговаривает ту или иную лексико-семантическую (объединение слов одной части речи по сходству) и тематическую (объединение по смежности) группы, тем самым создавая образы в своей речи. Часто такой перебор вариантов вызывает комический эффект. За основу человек берет узуальные формы изучаемого языка (норму), от которой он, в процессе игры, отталкивается и которую подвергает игровым трансформациям. Таким образом, он деавтоматизирует восприятие языкового знака, изучает границы дозволенного в изучаемом языке, создает игры, и демонстрирует как себе, так и собеседнику, что изучаемый язык становится *его* языком.

Разложение языкового материала иностранного языка на отдельные элементы свидетельствует о высокой степени осознанности в процессе изучения этого языка. Эту мысль подтверждают слова Н.И. Жинкина, который полагал, что «для понимания речи ее надо воспринимать как единое целое, а для обработки надо разложить это целое на дискретные единицы» [6, с. 19].

Факт возможности выделения различных лексико-семантических и тематических групп среди

элементов различных игр позволяет говорить о закономерном процессе создания образов языковых знаков в ситуации искусственного билингвизма и их закономерного закрепления в памяти искусственного билингва.

Важно, что Н.И. Жинкин признает, что «научение языку ... происходит по типу самонаучения» [6, с. 55]. Он не уточняет, научение какому языку, но очевидно, что любому, как родному, так и иностранному. Это научение происходит за счет так называемой образной памяти, которая «формируется, накапливается и будет „врываться“ на поле восприятия для встречи объекта, несущего новую информацию, ... которая представляет собой память на старое, на фоне узнавания которого новое привлекает внимание» [6, с. 52]. Нам видится, что такое научение происходит за счет перебора лексико-семантических вариантов, которые, вступая в различные семантические отношения между собой (антонимия, гипонимия, несоместимость, конверсивность), создают образ того или иного языкового материала. Человек в процессе говорения накапливает языковые варианты, которые всегда потенциально представлены в его голове. Это то, что Н.И. Жинкин назвал УПК или универсально-предметным кодом, а мы могли бы назвать потенциальной сеткой решений.

Безусловно, языковая игра представляет собой балансирование между регулярными и иррегулярными особенностями языка. Но, как пишет Б.М. Гаспаров, «иррегулярные аспекты в устройстве языка в такой же степени помогают говорящему войти в язык как в среду, прочувствовать языковое существование как длящийся и текучий процесс, – в какой регулярные его аспекты помогают „учиться“ языку» [3, с. 38]. Регулярные и иррегулярные языковые компоненты составляют основу языковой памяти, которая представлена в сознании говорящего и «заклучает в себе в полуплавленном, ассоциативно подвижном, текучем состоянии гигантский запас коммуникативно заряженных частиц языковой ткани» [3, с. 60]. Такого рода описание полностью совпадает с явлением потенциальной стеки решений, и что важно для ситуации искусственного билингвизма, «все сказанное о текучести и непрерывности языковой памяти может быть в принципе отнесено и к многоязычной языковой среде и многоязычному языковому сознанию личности» [3, с. 113].

В заключение нужно отметить, что языковая игра – не только попытка проявить лингвокреативность (хотя лингвокреативная функция языковой игры признается ведущей), но и желание поговорить, очертить члены того или иного семантического поля (в частности, лексико-семантической или тематической групп). Такое желание вполне оправдано, поскольку искусственный билингв всегда находится в ситуации узнавания потенциально новых элементов изучаемого языка. Возможно, не так уж и важно, что изучающий язык при этом

отстывает от заранее заданного языкового канона, главное, что он путем перебора лексико-семантических вариантов создает образ, который является эмоционально окрашенным как для него, так и для собеседников, поскольку создается на основе действия неоправданного ожидания – комического эффекта.

Литература

1. Булыгина, Т.В. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики) / Т.В. Булыгина, А.Д. Шмелев. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1997. – 576 с.

2. Витгенштейн, Л. Логико-философский аспект / Л. Витгенштейн. – М.: Наука, 1958. – 133 с.

3. Гаспаров, Б.М. Язык, память, образ. Лингвистика языкового существования / Б.М. Гаспаров. – М.: Новое литературное обозрение, 1996. – 352 с.

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

5. Гридина, Т. А. Языковая игра в художественном тексте / Т.А. Гридина. – Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2008. – 165 с.

6. Жинкин, Н.И. Речь как проводник информации / Н.И. Жинкин. – М., 1982. – 156 с.

7. Земская, Е.А. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексикология. Жест / Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Н.Н. Розанова. – М., 1983. – 404 с.

8. Земская, Е.А. Веселое словообразование / Е.А. Земская // Логический анализ языка: языковые механизмы комизма. – М., 2007. – С. 642–650.

9. Каргаполова, И.А. «Языковая игра» в лексикографическом и научном освещении: концептуально-методологический анализ / И.А. Каргаполова // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. – 2007. – № 47, т. 9. – С. 44–53.

10. Кристал, Д. Английский язык как глобальный: пер. с англ. / Д. Кристал. – М.: Весь мир, 2001. – 238 с.

11. Норман, Б.Ю. Язык: знакомый незнакомый / Б.Ю. Норман. – Минск Вышэйшая школа, 1987. – 222 с.

12. Санников, В.З. Русская языковая шутка: от Пушкина до наших дней / В.З. Санников. – М.: АГРАФ, 2003. – 556 с.

13. Санников, В.З. Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М.: Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.

14. Словарь социолингвистических терминов. – М.: Российская академия наук. Институт языкознания. Российская академия лингвистических наук, 2006. – 312 с.

15. Черничкина, И.К. Искусственный билингвизм: лингвистический статус и характеристики: автореф. дис. ... д-ра филол. наук / И.К. Черничкина. – Волгоград, 2007. – 30 с.

16. Семантика. URL: http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/SEMANTIKA.html?page=0,3 (дата обращения: 01.05.2015)

Кунщикова Марина Олеговна, аспирант кафедры германской филологии филологического факультета, Институт гуманитарных наук и искусств, Уральский федеральный университет им. Б.Н. Ельцина (Екатеринбург), marinakunshchikova@gmail.com. Научный руководитель – доктор филологических наук, профессор О.Г. Сидорова.

Поступила в редакцию 5 июня 2015 г.

DOI: 10.14529/ling150413

SYSTEMIC LEXICAL RELATIONS OF THE WORDPLAY IN THE CLASSROOM BILINGUALS' SPEECH

M.O. Kunshchikova, marinakunshchikova@gmail.com

Ural Federal University named after the first President of Russia B.N. Eltsyn, Ekaterinburg

The article is devoted to the study of lexical patterns in the speech of classroom bilinguals who use the foreign language wordplay. The analysis of the second language speech has taken its own place in the theory of language contacts, in the theory of bilingualism (in the theory of classroom bilingualism specifically), and also in the theory of Second Language Acquisition (SLA) that is popular abroad. This article is connected with a new perspective on the second language speech analysis because it reflects

lingvo-creative potential of the second language speech, especially at the plane of lexical transformations. The aim of the research is to see the system mechanisms of the wordplay at the lexical language level and present the examples of the following semantic relations such as antonymy, hyponymy, incompatibility, conversing.

Keywords: classroom bilingualism, wordplay, antonymy, hyponymy, incompatibility, conversing.

References

1. Buligina T.V., Shmelev A.D. *Yazikovaya kontseptualizatsia mira (na material russkoi grammatiki)* [Language Conceptualization of the World (Based on the Material of the Russian Grammar)]. Moscow, Shkola «Yazikirussoikulturi», 1997. 576 p.
2. Wittgenstein L. *Logiko-philosophskii aspekt* [Logical-philosophical Aspect]. Moscow, Nauka, 1958. 133 p.
3. Gasparov B.M. *Yazik, pamyat', obraz. Lingvistika yazikovogo sushchestvovaniya* [Language, Memory, Image. Linguistics of Language Existence]. Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie, 1996. 352 p.
4. Gridina T.A. *Yazikovaya igra: stereotip i tvorchestvo* [Wordplay: Stereotype and Creativity]. Yekaterinburg, Ural St. ped. Univ. Publ., 1996. 215 p.
5. Gridina T.A. *Yazikovaya igra v hudozhestvennom tekste* [Wordplay in the Fiction text]. Yekaterinburg, Ural St. ped. Univ. Publ., 2008. 165 p.
6. Zhinkin N.I. *Rech kak provodnik informatsii* [Speech as Information Transmitter]. Moscow, 1982. 156 p.
7. Zemskaya E.A., Kitaigorodskaya M.V., Rozanova N.N. *Russkaya razgovornaya rech. Phonetika. Morphologia. Leksikologiya. Zhest* [Russian Spoken Speech. Phonetics. Morphology. Lexicology. Gesture]. Moscow, 1983. 404 p.
8. Zemskaya E.A. *Veseloe slovoobrazovanie. Logicheskii analiz yazika: yazikovie mehanizmi komizma* [Funny Word-formation. Logical Analysis of the Language]. Moscow, 2007. pp. 642–650.
9. Kargapolova I. A. «Yazikovaya igra» v leksikographicheskom i nauchnom osveshchenii: kontseptualno-metodologicheskii analiz [«Wordplay» in the Lexicographical and Scientific View: Conceptual and Methodological Analysis] *Izvestia Rossiiskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A.I. Gertsena*. 2007, no. 47, vol. 9, pp. 44–53.
10. Crystal D. *Angliiskii yazik kak globalnii* [English as a Global Language] Moscow, Ves Mir, 2001. 238 p.
11. Norman B.U. *Yazik: znakomii neznakomii* [Language: Familiar Stranger]. Minsk, Visheishaya shkola publ., 1987. 222 p.
12. Sannikov V.Z. *Russkaya yazikovaya shutka: ot Pushkina do nashih dnei* [Russian Language Joke: from Pushkin to Nowadays]. Moscow, AGRAF, 2003, 556 p.
13. Sannikov V.Z. *Russkii yazik v zerkale yazikovoii igri* [The Russian Language in the Mirror of the Wordplay]. Moscow, Yaziki slavyanskoi kulturi Publ., 2002, 552 p.
14. *Slovar' sotsiolingvisticheskikh terminov* [Glossary of Sociolinguistic Terms]. Moscow, Rossiiskaya akademiya nauk. Institut yazikoznaniya. Rossiiskaya akademiya lingvisticheskikh nauk, 2006, 312 p.
15. Chernichkina I.K. *Iskusstvennii bilingvizm: lingvisticheskii status i harakteristiki*. Avtoref. doct. diss. [Classroom bilingualism: Status and Characteristics. Abstract of doct. diss.]. Volgograd, 2007. 30 p.
16. Semantics http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/SEMANTIKA.html?page=0,3 (accessed: 01.05.2015)

Marina O. Kunshchikova, Post-graduate student of the department “Germanic linguistics” the philological faculty, Institution of Humanitarian Sciences and Arts, the Ural Federal University named after B.N. Eltsyn (Ekaterinburg), marinakunshchikova@gmail.com. Academic advisor – Doctor of Philology, professor O.G. Sidorova

Received 5 June 2015

ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Кунщикова, М.О. Системные отношения в лексике при языковой игре в речи искусственных билингвов / М.О. Кунщикова // Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика». – 2015. – Т. 12, № 4. – С. 67–72. DOI: 10.14529/ling150413

FOR CITATION

Kunshchikova M.O. Systemic Lexical Relations of the Wordplay in the Classroom Bilinguals' Speech. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Linguistics*. 2015, vol. 12, no. 4, pp. 67–72. (in Russ.). DOI: 10.14529/ling150413