



Marina O. Kunshchikova

Ural Federal University, Ekaterinburg, Russia

Proper Names as a Source of Wordplay in Classroom Bilingual Speech

Voprosy onomastiki, 2022, Vol. 19, Issue 1, pp. 201–218

DOI: 10.15826/vopr_onom.2022.19.1.010

Language of the article: Russian

Кунщикова Марина Олеговна

Уральский федеральный университет, Екатеринбург, Россия

Имена собственные как источник языковой игры в речи искусственных билингвов

Вопросы ономастики. 2022. Т. 19. № 1. С. 201–218

DOI: 10.15826/vopr_onom.2022.19.1.010

Язык статьи: русский



Downloaded from: <http://onomastics.ru>



ИНСТИТУТ
РУССКОГО
ЯЗЫКА
им. В. В. Виноградова
РОССИЙСКОЙ
АКАДЕМИИ НАУК

DOI 10.15826/vopr_onom.2022.19.1.010
УДК 811.111'373.231 + 811.111'246.2 +
+ 81'42 + 81'26 + 81'38

М. О. Кунщикова
Уральский федеральный университет
Екатеринбург, Россия

ИМЕНА СОБСТВЕННЫЕ КАК ИСТОЧНИК ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В РЕЧИ ИСКУССТВЕННЫХ БИЛИНГВОВ

Статья посвящена использованию онимов в языковой игре на изучаемом английском языке у искусственных билингвов. Языковая игра становится способом фиксации фактов ономастической системы иностранного языка в речи билингвов, при этом имена собственные выступают языковыми триггерами их метаязыковой рефлексии. В ходе языковой игры имя собственное используется в качестве нормы, или узальной языковой единицы, подвергается лингвокреативному переосмыслению и фиксируется в виде игры, или языковой аномалии, обычно отражающей как формальные, так и содержательные изменения. Новизна проводимого исследования заключается в том, что языковая игра исследуется на материале речи на иностранном языке, а анализу подвергаются ономастические игры. Цель данной статьи — анализ причин, по которым онимы становятся источниками игр в речи искусственных билингвов. Выделяются две группы таких причин, а именно особенности формально-морфологической структуры онимов-норм и особенности структуры их лексического значения. Отмечается, что в языковой игре участвуют такие онимы, которые обладают в своем составе подвижным компонентом, способным вызвать в сознании билингва ассоциативное подмножество-метатекст. Обнаружение такого ассоциативного компонента в виде фонемы, морфемы или лексемы позволило описать три модели языковой игры в речи искусственного билингва на иностранном языке, реализующиеся соответственно на уровне фонетического, морфологического и лексического метатекста. Подчеркивается, что в языковой игре участвуют такие онимы, в структуре лексического значения которых превалирует социальный компонент, отражающий их значимость в сообществе носителей английского языка. Такими онимами могут быть антропонимы, топонимы, эргонимы и прагматонимы. Для каждого

© Кунщикова М. О., 2022

класса онимов приводятся два возможных типа развития семантической связи нормемы-онима и игремы в рамках игрового акта — без опоры и с опорой на внутреннюю форму имени собственного.

К л ю ч е в ы е с л о в а: языковая игра; ономастическая языковая игра; антропонимы; топонимы; эргонимы; прагматонимы; искусственный билингв; метаязыковая рефлексия

Языковая игра как процесс осознанного отклонения от языкового канона (о природе языковой игры см. [Гридина, 1996; 2008; Земская и др., 1983; Норман, 1987; Санников, 2002; и др.]) представляет собой результат метаязыковой рефлексии ее креатора над системой и узусом языка в целом и окружающими его реалиями в частности. Игровые языковые единицы, или игремы [Гридина, 1996], в целом появляются «в точках наибольшей антропологической значимости» [Голомидова, 2017] и выступают как естественное следствие вдумчивого осмысления этих точек, поскольку языковая игра чаще всего создается не только как формальное и развлекательное нарушение языкового канона, но и как его нарушение ради передачи нового содержания.

Имена собственные, или онимы, являясь центральными «антропологическими точками» того или иного сообщества, подвергаются игровому переосмыслению и становятся источниками языковой игры [Ломов, 2013, 158].

Важно, что онимы используются не только в языковой игре носителей языка, но и в языковой игре билингвов и искусственных билингвов. Языковая игра на иностранном языке, и тем более ономастические игремы, исследованы еще недостаточно. Именно поэтому целью данной статьи стало рассмотрение причин, по которым онимы становятся источниками ономастических игрем в речи искусственных билингвов, говорящих на иностранном для них английском языке.

Как известно, имя собственное «вычленяет объект из ряда однотипных, одновременно переводя его в семантическое поле ориентиров, отражающих ценностные установки, цели, мотивы и правила речевого поведения в деятельности языкового коллектива» [Голомидова, 2017, 304–305]. Это означает, что искусственный билингв сталкивается при изучении иностранного языка с уже сложившимся ономастиком языкового коллектива изучаемого языка. Вполне естественно, что его осмысление происходит в том числе в рамках языковой игры, которая выступает как акт метаязыковой рефлексии. «К началу XXI века языковая игра становится своеобразной болезнью языка, с одной стороны, и с другой — одним из обязательных компонентов реализации метаязыкового сознания» [Рут, Иванова, 2013, 78].

Искусственные билингвы, изучающие иностранный язык под специальным руководством, находятся в ситуации познания иностранного языка и мира, в который они оказываются погружены благодаря этому иностранному языку. Респонденты данного исследования — искусственные билингвы, которые либо изучают английский язык как иностранный в качестве предмета своей профессиональной

деятельности (студенты-филологи факультета иностранного языка в России), либо находятся на обучении в магистратуре / аспирантуре в американских вузах и изучают свою предметную область / ведут исследование на английском языке, также являющемся для них иностранным. Материал работы составили 428 диалогов искусственных билингвов вокруг вводимой ими языковой игры. Часть диалогов записана автором исследования с позиции наблюдателя и/или участника, часть восстановлена информантами по памяти во время устных интервью с ними. Источником диалогов стали чаты с письменными сообщениями, аудиторные занятия искусственных билингвов и их устная коммуникация, а также процесс повседневного бытового общения билингвов. На момент сбора материала респонденты не знали, что за ними ведется наблюдение.

Респонденты исследования представляют собой сообщество искусственных билингвов, чья профессиональная жизнь ведется на английском языке. Большая часть этих респондентов находилась на момент исследования в англоязычной стране (США) и постоянно соприкасалась с реалиями жизни там (как на профессиональном уровне в университетской среде, так и на бытовом уровне). Билингвы вынуждены постоянно взаимодействовать с именами собственными как неотъемлемой частью их жизни за границей, поэтому имена собственные закладываются ими в процесс создания ономастических игр.

Мы выделяем две группы причин, по которым определенные онимы в речи искусственных билингвов становятся источником языковой игры, а именно особенности их формально-морфологической структуры (формальной оболочки) и особенности структуры их лексического значения.

Процесс языковой игры выстраивается вокруг узальной языковой единицы, или нормемы, которой в данном случае становится оним.

Ономастическая языковая игра — форма инвентаризации имен собственных, окружающих билингва. Искусственный билингв производит «обратный инжиниринг» того, как образованы окружающие его онимы. «Любое имятворчество предполагает причину, повод и мотив номинации. Мотивировка имени — комплекс причин» [Суперанская, Сталтмане, 1986, 20]. Искусственный билингв расчленяет данный ему изучаемым языком ономастикон, т. е. систему мотивировок, заложенных носителями изучаемого языка. «Чем полнее и точнее познание, тем расчлененнее понятия и тем детальнее названия» [Суперанская, 2009, 236]; чем прозрачнее внутренняя форма нормемы-онима, тем больше вероятность, что этот оним будет участвовать в процессе создания языковой игры.

Внутренняя форма нормемы представляет собой сочетание общего для нормемы и игры компонента и компонента, подвергающегося игровым трансформациям в процессе речевого акта билингвов. Именно этот второй компонент оказывается источником языковой игры, вызывая в сознании участников игрового акта ассоциативные подмножества-метатексты. Наличие в составе онима такого подвижного ассоциативного компонента обеспечивает его участие в создании

языковой игры. Им обычно становится фонема, морфема или лексема, что, в свою очередь, позволяет говорить о трех моделях языковой игры в речи искусственного билингва на иностранном языке: модели на уровне фонетического метатекста, на уровне морфологического метатекста и на уровне лексического метатекста.

В этих моделях изначально всегда присутствует связь нормы и игры на уровне плана выражения, а затем, в процессе создания игровых модификаций, происходит семантическое развитие этой связи. В рамках каждой из обозначенных моделей наблюдается два сценария языкового перехода: из онима-нормы в игру и из апеллиатива-нормы в игру с использованием онима. Рассмотрим конкретные примеры реализации трех типов подвижного ассоциативного компонента онимов-норм в рамках трех типов моделей языковой игры. Все приводимые примеры билингвальных диалогов снабжены переводом на русский язык. При этом перевод игром с английского языка носит буквальный характер, без подбора соответствующих фактов языковой игры на русском языке.

Модель языковой игры на уровне фонетического метатекста связана с ситуацией, когда фонема в составе нормы вызывает в сознании билингва фонетические ассоциации. Созданная игра обладает не только фонетическим сходством с исходной нормой, но и демонстрирует семантическую связь с ней. Так, увидев в момент прослушивания песни Джона Леннона изображение с лимонами, билингв преобразует фамилию *Lennon* в *Lemon*:

— *John Lemon*. <Джон Лемон.>

— *Oh it took me a while to get this*. <О, мне понадобилось некоторое время, чтобы понять.>

— *No way! Do you need a pun help? John Lennon would love it*. <Да ладно? Тебе нужна помощь с каламбурами? Джону Леннону бы понравилось.>

Еще пример:

— *Eataly*. <Есть + Италия.>

— *Yeah you eat and travel all around Italy*. <Ага, ты ешь и путешествуешь по всей Италии.>

Переход от топонима-нормы *Italy* к игровой окказиональной единице *Eataly* реализуется на основании ассоциативного фонетического метатекста, состоявшего из [i] → [i:], а также семантической связи «Италия → еда», выведенной благодаря фотографии итальянской пасты на фоне итальянских видов.

С другой стороны, можно наблюдать игровую трансформацию нормы-апеллиатива на основе использования в ее составе онима:

— *You should have unshakable faith in what you are doing*. <У тебя должна быть непоколебимая (букв. «несотрясаемая») вера в то, что ты делаешь.>

— *What's more, it should be unshakespearable*. <Более того, она должна быть нешекспирная.>

— *Pun police is here. Not understandable. Even if you are a philologist you don't have the right to kill people with your smarty references.* <Полиция каламбуров — здесь. Непонятно. Даже если ты филолог, у тебя нет права убивать людей своими умными аллюзиями.>

— *I'm free to look for my own pun.* <Я свободна в том, чтобы найти свой собственный каламбур.>

Фонема [ʃeɪk] в составе нормы *unshakable* становится членом ассоциативного фонетического подмножества / [ʃeɪk] → [ʃeɪksprɪə(r)]/ и способствует созданию игры на основе использования антропонима *Shakespeare*.

Аналогично апеллятив-норма *who* в значении неопределенного местоимения 'кто' создает в сознании креатора языковой игры фонетическое подмножество полных омонимов / [hu:] → [hu:]/, позволяющих трактовать этот апеллятив также как оним — название социальной организации *WHO*, которое становится игрой:

— *WHO is to blame? WHO is to do something? WHO is to take responsibility? The answer is self-explanatory. It's «World Health Organization».* <КТО виноват? КТО должен сделать что-нибудь? КТО должен взять ответственность? Ответ очевиден: «Всемирная организация здравоохранения».>

Модель языковой игры на уровне морфологического метатекста представлена тремя подтипами в зависимости от вида морфемы (корень, основа, суффикс), которая становится триггером-нормой языковой игры и вызывает в сознании билингва ассоциативный метатекст.

Корневой подтип модели возникает на базе ассоциативного подмножества вокруг корня мотивирующего слова. Например:

— *Let's meet at StarDeer, shall we?* <Давай встретимся в «Стардир» (букв. «Звезда-олень»), хорошо?>

— *I beg your pardon?* <Прошу прощения?>

— *By Stardeer I mean Starbucks, it is an amazing place to meet for Christmas.* <Под «Стардир» я подразумеваю «Старбакс» (букв. «Звезда-олени»), это замечательное место для встречи на Рождество.>

— *Explain yourself.* <Объяснись.>

— *The word "bucks" has got the meaning of 'deer'. Here we go — we're going to meet at Stardeer where Christmas deer should be detected.* <Слово *bucks* имеет значение 'олени'. Получается, что мы собираемся встретиться в «Стардир», где должны обнаружить олени.>

Оним-норма «*Starbucks*» (название кофейни), обладая в своем составе морфемой-корнем *bucks*- с одним из значений 'олени', вызывает ассоциативное подмножество /*bucks*- → *deer*-/, поскольку *deer* обладает тем же значением.

Ср. также:

— *Rest is the best fest.* <Отдых — лучший праздник.>

- *Wake me up when September ends.* <Разбуди меня, когда сентябрь закончится.>
 — *September-fest is the best.* <Сентябрьфест — самый лучший.>

Корень *october-* узуального слова *Octoberfest* (название пивного праздника в Германии) создает сетку морфологического перехода в виде */October- → September-/* на основе видовых семантических связей.

Возможен игровой переход из онима в игрему с привлечением другого онима:

- *We visited Stonehedge in the UK last year, and now I see Manhattan only as NewYorkHedge with all these sky-scrappers and in the sunset.* <Мы посетили Стоунхендж (букв. «Камни-изгородь») в Великобритании в прошлом году, и сейчас я вижу Манхэттен только как Нью-Йорк-изгородь, со всеми этими небоскребами на закате.>

В этом случае языковая игра активизирует морфологический метатекст типа */stone- → New York/*, и переход в игрему *NewYorkhedge* основан на визуальной общности наблюдаемых форм географического объекта, называемого *Stonehedge*, и небоскребами города Нью-Йорк.

В рамках этой модели языковой игры были обнаружены также примеры игрового преобразования апеллятива на основании онимов-ассоциаций:

- *Oksanasaurus and Stevasaurus are in their natural habitat at the Dinosaur Bar.* <Оксаназавр и Стивазавр находятся в своей естественной среде обитания — в «Динозавр-баре».>

Поводом для приведенного высказывания стала фотография Оксаны и Стива на фоне фигуры динозавра. Языковая игра строится на основании апеллятива *dinosaur*, при этом фрагмент *dino-* оказывается подвижным и подвергается замене в рамках образующегося морфологического метатекста на антропонимы *Oksana* и *Steve*: */dino- → Oksana-, Steve-/*. Суффикс *-saur* — общий неизменяющийся компонент нормемы и игремы.

Помимо собственно корневого подтипа языковой игры, было обнаружено также игровое в а р ь и р о в а н и е о с н о в ы с л о в а, которая становится триггером ассоциативного морфологического подмножества в сознании билингва.

Прежде всего возможно перераспределение морфологической структуры слова с помощью приема ложной этимологии, или псевдомотивации, узуального онима:

- *“BriTEENka ArtsCool” is their new direction. Nice insight within the word!* <«БриТИНка Искусство классное» — их новое направление. Замечательный инсайт внутри слова!>
 — *Wait a minute! Let me see. Yeah, it's obviously for the teenagers.* <Подожди! Посмотрим. Ага, очевидно, что это для тинейджеров.>

В диалоге нормема-оним *Britanka* (сокращенное название учебного заведения *The British Higher School of Design*) преобразуется в игрему *BriTEENka ArtsCool*

в качестве названия учебной программы для подростков с отсылкой к норме *teenager*.

Возможна контаминация основ двух слов-стимулов:

— *This is the first selfie in my life.* <Это первое селфи в моей жизни.>

— *I would tell you more... this is your first Bloomfie.* <Я тебе больше скажу... это твоё первое блумфи (селфи в Блумфилде).>

Топоним *Bloomfield* (населенный пункт в штате Нью-Джерси, США) и апеллятив *selfie* ‘селфи’ создают общий морфологический метатекст. Общим компонентом оказывается суффикс *-ie*.

В речи билингвов можно обнаружить игровое совмещение двух онимов в одной игре:

— *I definitely visited Sochifornia combining the best of both places.* <Я точно посетил Сочифорнию, взяв лучшее от этих двух мест.>

Ассоциативное морфологическое подмножество базируется на совмещении топонимов — *Sochi* (город в России) и *California* (название штата в США).

Варьирование основы нормы также осуществляется с помощью приема конверсии, когда оним, становясь словом-стимулом, переходит в иную парадигму словоизменения, например:

— *Don't youtube us! It's just an amateur video!* <Не ютьюб нас. Это просто любительское видео.>

— *No worries! Relax!* <Не беспокойся! Расслабься!>

Название видеохостинга «*YouTube*» переходит в парадигму словоизменения глагола.

Аналогично (в рамках словоизменения глагола) реализовано название технологической компании «*Apple*»:

— *Please apple me. Buy me Iphone5, at least Iphone5C.* <Пожалуйста, купите мне продукцию компании «Apple» (букв. «аплите мне»). Купите мне пятый «айфон», по крайней мере модель 5С.>

Еще одним подтипом языковой игры на уровне морфологического метатекста становится с у ф ф и к с а ц и я. В рамках собранных примеров языковой игры этого типа наблюдается образование игровых прилагательных или существительных от онимов-норм, например:

— *It's so charming. It is a typical Ashland-ian* (от *Ashland street*, названия улицы в городе Bloomfield, штата Нью-Джерси в США) *squirrel*. <Это так очаровательно. Это типичная Эшландианская белка.>

— *I like our Ashland-ia. Bloomfield-ness* (от *Bloomfield*) *is so recognizable.* <Мне нравится наша Эшландия. Блумфилдность так узнаваема.>

Третья модель языковой игры реализуется **на уровне лексического метатекста**, ассоциативно возникающего в сознании билингва либо на уровне отдельных лексем, либо на уровне лексем в составе устойчивых выражений.

С одной стороны, имеет место замена онима, находящегося в составе нормемы-устойчивого словосочетания, на другие онимы, обладающие культурными ассоциациями. При этом замена слова приводит к буквализации значения идиомы или буквальному прочтению элементов, входящих в ее состав, поскольку языковая игра осуществляется на уровне основных значений заменяемых компонентов. Например:

- *Happy New Year's Eve!* <Счастливого кануна (*Eve* — букв. «Ева») Нового года!>
- *Happy New Year's Adam!* <Счастливого новогоднего Адама!>
- *Creativity rains as far as I can see!* <Креативность льется потоком, насколько я могу судить.>
- *It has rained for centuries! Happy New Year!* <Она лилась испокон веков! С Новым годом!>

Компонент *Eve* устойчивого выражения *Happy New Year's Eve* создаёт лексический метатекст */Ева → Адам/* на базе библейских ассоциаций.

С другой стороны, лексическое подмножество-метатекст может выстраиваться с опорой на широкий круг ассоциаций. Так, лексема *God* 'Бог' в надписи *In God we trust* «Мы доверяем Богу» на долларовой купюре становится нормемой и образует ассоциативный лексический метатекст */Бог → Бродский/*

- *In Brodsky we trust.* <Мы доверяем Бродскому.>
- *Completely!* <Полностью!>

Ср. также:

- *Are you back to the Big Apple?* <Ты вернулся в Нью-Йорк (букв. «Большое Яблоко»)??>
- *Yes.* <Да.>
- *Remember your hometown. Appreciate your little Apple.* <Помни свой родной город. Цени свое маленькое яблоко.>

Прозвищный оним Нью-Йорка *the Big Apple* образует в сознании билингва ассоциативное подмножество апеллятивов */big → little/*.

Онимы, окружающие билингва, становятся нормемами в силу структуры их лексического значения, в котором превалирует социальный компонент. Имя собственное имеет важную социальную функцию и способствует построению коммуникации между членами того или иного сообщества. Иными словами, в статус нормемы попадают именно такие онимы, которые служат коммуникативным целям рассматриваемого языкового сообщества.

Онимы в языковой игре достаточно частотны, они демонстрируют, какие аспекты действительности привлекают билингвов, а также какие сферы жизни обладают наибольшей антропологической значимостью.

В процессе реализации языковой игры происходит осмысление и «обратный инжиниринг» уже созданного ономастикона как результата свершившегося номинативного акта носителей языка и вербализация этого процесса путем конструирования игровых языковых номинаций на базе пока «чужих» для билингвов онимов. Игровые модификации с онимом позволяют сделать его «своим», исследовать слои лексического значения конкретного онима-нормемы, какие-то из них «обострить» с помощью его формального игрового преобразования и зафиксировать тем самым в содержательном плане игры важные для креатора языковой игры наблюдения.

В рамках языковой игры в речи искусственных билингвов фигурируют четыре наиболее представленные группы онимов-нормем — антропонимы, топонимы, эргонимы и прагматонимы; все они функционируют как созданные сообществом носителей английского языка социальные знаки.

Рассмотрим первую группу онимов-нормем, а именно антропонимы. В рамках языковой игры билингвов используются имена как реальных людей, так и литературных героев.

Искусственный билингв выбирает для акта языковой игры антропонимы, обладающие «денотативной насыщенностью» [Рут, 2001, 62], сформированной определенным языковым сообществом. Отталкиваясь от данных ему базовых денотативных сем и одновременно сохраняя их, билингв меняет форму нормемы-онима, а вместе с ней осуществляет смысловой сдвиг на уровне коннотаций этого онима. Билингв трансформирует коннотативно-оценочный компонент, закладываемый данным языковым сообществом, и выражает в игре уже свою личную оценку наблюдаемых свойств денотата (на основе личного опыта). При этом в процессе языковой игры происходит сдвиг внимания билингва с такой функции антропонима, как идентификация, и выделение функции экспрессивной оценки. Например:

— *What's your name? Say it again please.* <Как тебя зовут? Скажи снова, пожалуйста.>

— *I'm **Winer**.* <Я Винер.>

— ***Winer**, you are a real **WINNER**. You can win any game.* <Винер, ты настоящий победитель. Ты можешь выиграть любую игру.>

— *All medals and cups are mine.* <Все медали и кубки мои.>

— *Any game is worth the shot for you.* <Для тебя любая игра стоит свеч.>

Игра *Winner*, подвергнувшаяся графическому преобразованию, коннотативно «обновляет» оним-нормему *Winer* с помощью актуализации в ее составе образно-оценочной семы «быть победителем».

Или:

— *On Christmas I met the guy whose name was **Joel**. Like a real **Noel**. He turned out to be a jerk though. Such a **Coel**. Just another lump of coal.* <На Рождество я встретила

парня, чье имя Джоэл. Как настоящий Ноэль (букв. «Рождество»). Однако он оказался настоящим подонком. Такой Коэл (букв. «Уголь»). Просто очередной кусок угля.>

— *Such a non-present.* <Да уж, не подарок.>

— *Yeah, my pun is such a sad non-pun.* <Да, мой каламбур — такой грустный не-каламбур.>

— *Don't be sad!* <Не грусти!>

Оним-нормема *Joel* сначала дает толчок для создания игры *Noel* (происходит актуализация положительно оцениваемого образа Рождества), а затем — игры *Coel* с отрицательной коннотацией. В последнем случае привлекается сюжет о том, что непослушным детям на Рождество вместо желанного подарка Санта Клаус приносит кусок угля (*coal* «уголь»).

В другом игровом сюжете видим:

— *We have jokes in English mostly between my friends. For example, we tend to make literal translations of mostly everything to make it funny. We do that with our names, and some places, too.* <Мы шутим на английском в основном с моими друзьями. Например, мы стараемся делать буквальный перевод почти всего, чтобы было смешно. Мы делаем это с нашими именами, а также с некоторыми названиями мест.>

— *Wow!* <Вау!>

— *I especially like those examples that don't make any sense in English but make total sense among non-native speakers. There are similar names in English and in Spanish. They sound similar, and you can say they are translations of each other. Like Richard will be Ricardo, or Charles is Carlos. For example, one of my friend's name is **Ricardo Saltos**. Salto means 'jump' in English. So, you call him **Richard Jumps** from time to time.* <Мне особенно нравятся примеры, бессмысленные для носителей английского языка, но полные смысла для людей, для которых английский не является родным. Подобные имена есть в английском и испанском языках. Они звучат похоже, и можно сказать, что они являются переводами друг друга. Так, *Ричард* будет *Рикардо*, *Чарльз* — это *Карлос*. Например, одного из моих друзей зовут Рикардо Сальтос. *Salto* на английском языке означает 'прыгать'. Таким образом, вы время от времени называете его Ричардом Джампсом (Прыгуном).>

— *That's fun to do.* <Интересно.>

— *Or, another friend's name is **Carlos Mora**. Mora also means 'Berry'. We'll call him **Charlie Berry**. In my case, my last name is **Reyes** which is literally translated as **Kings**. That will give us **Daniel Kings**.* <Еще одного друга зовут Карлос Мора. *Mora* также означает 'ягода'. Мы зовем его Чарли Берри (Ягода). Моя фамилия — Рейес — буквально переводится как «Король». Это дает нам Дэниел Кингс (Король).>

— *I see the logic.* <Я понимаю логику.>

В этом случае онимы-нормемы — это лексемы родного языка билингвов (испанского), а внутренняя форма этих онимов становится понятной в англоязычной среде благодаря переводу на английский язык в ходе игрового преобразования. В процессе таких игровых модификаций исходных онимов не происходит

обновления денотативных сем, однако имеет место обновление ассоциативного ряда получившихся «новых» имен на английском языке.

Отдельного внимания заслуживает случай языковой игры на базе двух антропонимов, контаминация которых в процессе игрового акта приводит к появлению у получающейся игремы нового денотата:

— *Have you noticed how the English people enjoy using the blends of proper names like **Brangelina** when they put together **Brad** Pitt and **Angelina** Jolie when they were together as a couple?* <Вы замечали, как англичанам нравится использовать сочетания имен собственных, такие как *Брэнджелина*, когда они объединяли имена Брэда Питта и Анджелины Джоли, пока те были женаты?>

— *Wow! That will give us **Brandy** for our lovebirds **Beth** and **Randy**.* <Ух ты! Это даст нам слово *Брэнди* для наших неразлучников Бет и Рэнди.>

— *Oh I see. Brandy sounds like Randy is in charge over there. Beth contributes only the letter B. What if we'll address them **Raneth**?* <О, я понимаю. *Брэнди* звучит так, будто Рэнди там главный. Бет вносит только букву *Б*. Что если мы будем называть их *Ранет*?>

— *Fair enough! It's an equal partner's contribution of the letters.* <Справедливо! Это равноправный партнерский вклад букв.>

С одной стороны, в рамках этого диалога билингвы обсуждают модель языковой игры, которую они наблюдают в речи носителей английского языка, когда сочетание онимов-нормем образует игрему с новым денотатом (пара, находящаяся в романтических отношениях). С другой стороны, креаторы-билингвы применяют этот же прием для создания игрового обозначения пары людей из своего непосредственного окружения (*Beth* и *Randy*), варьируя сему интенсивности в разных версиях игрем: игрема *Brandy* — с упором на *Randy* как ведущего партнера в этих отношениях, а игрема *Raneth* — с установкой на равенство партнеров.

Отдельного внимания заслуживают коллективные прозвища, осмысление которых может приводить билингвов к фиксации у игрем новых денотатов. Например, игровой диалог билингвов может выстраиваться сначала с точки зрения соответствия номинации антропонима-нормемы признакам наблюдаемого объекта, а затем приводить к фиксации нового денотата в собственной игреме на основе буквального преобразования внутренней формы онима:

— *Our university mascot figure is **Red Hawks**. The university call all the students and teachers and stuff **Red Hawks**. It is sorta unusual. Of course, I see why. Hawks are really spread in that area. What if I feel like a dove and would like to be addressed as **White Doves**.* <Символ нашего университета — Красные Ястребы. В университете ко всем студентам, преподавателям и персоналу обращаются «Красные Ястребы». Типа необычно. Конечно, я понимаю, почему. Ястребы действительно распространены в этой местности. А что если я чувствую себя голубем и хочу, чтобы ко мне обращались «Белый Голубь»?>

— *Oh Red Hawks may give you more studying energy. As for me, I would not be satisfied with White Doves. I'd like to turn into Zootopia Sloths since I'm a slow and procrastinating student.* <О, Красные Ястребы дают больше энергии для учебы. Что до меня, то я бы не удовлетворился Белыми Голубями. Я хотел бы быть Ленивцем¹ из Зверополиса, так как я медлительный прокрастинатор.>

Билингв сначала признает оправданным коллективное прозвище *Red Hawks* в связи с наблюдаемым признаком местности, где расположен университет (наличие ястребов), а затем создает собственные игремы для этого символа — *White Doves* и *Zootopia Sloths* — с новыми денотатами и на основании других признаков университета и его членов.

Вторая группа онимов-нормем в актах языковой игры искусственных билингвов — т о п о н и м ы: названия стран, областей, регионов, штатов, городов, природных объектов той или иной местности.

В процессе языковой игры наблюдается два сценария: либо билингв-креатор сохраняет проприальный статус для игремы, либо в процессе языковой игры осуществляется переход от онима-нормемы к игреме-апеллятиву.

Сохранение статуса онима наблюдаем в следующем высказывании, где билингв создает свой вариант *City Chi* для обозначения города *Chicago* с целью закрепить в нем коннотативную сему «город для меня; мой собственный город»:

— *I'm totally into Chicago. I even use my own nickname for it. I capture all my pics as City Chi. Then I suddenly realized that other people also use this phrase including the native speakers. I was a little disappointed since I wanted this term to be inclusive, and to be used only by me.* <Я абсолютно влюблена в Чикаго. У меня даже есть собственное название для него. Я отмечаю все свои фото тэгом «Город Чи». Потом я вдруг поняла, что эту фразу употребляют и другие люди, в том числе носители языка. Я немного расстроилась, так как хотела, чтобы это имя было только моим и для моего личного использования.>

Или здесь:

— *On my first day at university I found myself in the First Day at School Ceremony at our university stadium. Everybody was really excited while I was kinda scared since there were a lot of shouting from the stands involved. To my greatest surprise, at some point they started chanting something that sounded like Russian "Ты идиом". After a few minutes, I solved the puzzle and recognized "T-O-L-E-D-O" that was the city's name of my Toledo State University. Anyway, the Russian version "Ты идиом" became the nickname to address the university on bad days.* <В свой первый день в университете я оказалась на церемонии первого дня обучения на нашем университетском стадионе. Все были в восторге, а я была немного напугана, потому что с трибун сильно кричали. К моему

¹ Персонаж мультипликационного фильма «Зверополис», известный своей крайней медлительностью и склонностью все время отвлекаться от работы.

величайшему удивлению, в какой-то момент они начали скандировать что-то похожее на русскую фразу «Ты идиот». Через несколько минут я разгадала загадку: «Т-О-Л-Е-Д-О» — название города, где расположен университет Толедо. Так или иначе, русская версия «Ты идиот» стала типом обращения к университету в плохие дни.>

В ходе знакомства с онимом-нормемой *Toledo* билингв создает свое, фонетически близкое название на родном языке — *Ty idiot*, закрепляя за ситуативно используемой игрой резко отрицательную коннотацию.

В процессе языковой игры на базе топонима может происходить развитие коннотативно-оценочной семантической связи нормемы и игры. Так, благодаря соединению онима-нормемы *Ithaca* (название населенного пункта в США) и разговорно-сниженного апеллятива *shit* 'дерьмо, чушь' возникает игра-топоним *Shithaca* с ярко выраженной негативной оценкой:

— *Our Shithaca of the global issues!* <Наша Шитака глобальных проблем!>

— *Look on the positive side! Ithaca isn't that bad!* <Смотри оптимистично! Итака не так уж и плоха!>

Языковая игра возможна также на уровне ложно-этимологического прочтения внутренней формы топонима, что может повлечь за собой также создание игровых квазитопонимов, ср.:

— *I have been volunteering at the Schuylkill River.* <Я был волонтером на реке Скулкилл (созвучно фразе с буквальным значением «Убить школу»)>

— *Really? Like 'school' where we go to study at? Are there any rivers like the Workkill River, or Kindergartenkill River?* <Правда? Как school (школа), где мы учимся? А есть реки типа Ворккилл (букв. «Убить работу») или Киндергартенкилл (букв. «Убить детский сад»)??>

— *Whoa stop it! The spelling is different from 'school'. They are homophones.* <Воу, прекрати! Написание иное, чем в слове school (школа). Это омофоны.>

Происходит буквальное прочтение внутренней формы первого компонента названия реки *the Schuylkill River* и полный уход от референта используемого онима в играх *the Workkill River* и *the Kindergartenkill River*, фиксирующих новые, хотя и не существующие, денотаты.

Реализация языковой игры может также происходить с опорой на традицию топонимической языковой игры носителей языка:

— *Wow we may use such a name as Phil-a-fucking-delphia. All the locals do it.* <О, мы можем использовать такое имя, как Фил-а-чертова-дельфия. Так делают все местные жители.>

— *Let us try this trick with other cities. I'm from Santiago, and it could be Santia-fucking-go.* <Попробуем с другими городами. Я из Сантьяго, и это может быть Сантья-чертов-го.>

— *I'm from Moscow, and Mos-fucking-cow sounds weird.* <Я из Москвы, и Мос-чертова-ква звучит странно.>

По примеру носителей языка, использующих в качестве вставки в «тело» топонима разговорно-сниженное слово *fucking* ради выражения ситуативной отрицательной оценки, креаторы-билингвы создают игремы *Santia-fucking-go* и *Mos-fucking-cow*.

Второй сценарий, предполагающий использование топонимов-нормем для создания игрем-апеллятивов, обычно связан с изменением морфологического статуса игремы. Так, в следующем высказывании на базе топонимов возникают глаголы-игремы:

- *Turkey me, Russia me, Brazil me*. <Отвезите меня в Турцию, Россию, Бразилию (букв. «Туркируйте меня, россируйте меня, бразилируйте меня»).>
- *Globe me, I wanna go everywhere*. <Глобализируйте меня, я хочу везде съездить.>

Тот же сценарий нередко реализуется в третьей группе онимов, когда в билингвальной ономастической игре нормемами становятся э р г о н и м ы — названия компаний, торговых центров, учебных заведений, театров и кинотеатров, а также мест общественного питания и социальных учреждений.

Например:

- *Let's starbucks our meeting*. <Давай проведем нашу встречу в «Старбаксе» (букв. «Давай застарбаксим нашу встречу»).>
- *Yes, starbucks me and lead to the place*. <Да, отведи меня в «Старбакс» (букв. «Да, застарбаксь меня и отведи в это место»).>

Или:

- *Broadway us, we have never been to the Broadway show*. <Отведи нас на Бродвей (букв. «Бродвей нас»), мы никогда не были на Бродвейском шоу.>

В обоих случаях нормемы «*Starbucks*» (название сети кофеен) и *Broadway show* (название серии театральных шоу) сменяют морфологический статус, делаются глаголами.

Четвертой группой онимов-нормем становятся п р а г м а т о н и м ы — фирменные названия продуктов и сервисов. Здесь можно наблюдать проявление игровой апеллятивации нормемы-имени собственного, например:

- *Chanel yourself on your bday. There are good deals on Amazon. Pamper yourself*. <Купи себе что-нибудь от «Шанель» на день рождения (букв. «Зашанель себя на свой день рождения»). На «Амазоне» есть хорошие предложения со скидками. Побалуй себя.>

Игровое прочтение внутренней формы онима, влекущее за собой создание игрем-квазионимов представлено, например, здесь:

- *There's one pun on my mind. If there is iPhone, why there is still no YouPhone? YouPhone may become a cool competitor's name for Apple corporation*. <У меня на уме один каламбур. Если есть iPhone (букв. «Я-телефон»), почему до сих пор нет YouPhone

(букв. «Ты-Телефон»)? *YouPhone* может стать отличным конкурентом корпорации «Apple».>

— *If there is YouTube, how come we still have no Itube?* <Если есть *YouTube* (букв. «Ты-труба»), почему у нас еще нет *Itube* (букв. «Я-труба»)??>

В речи билингвов особо выделяются случаи, когда игремы на основании прагматонимов предполагают опору на обнаружение культурных денотатов используемой нормы:

— *Did you pandora your life?* <Ты уже начал пользоваться музыкальным сервисом «Pandora» (букв. «запандорил свою жизнь»)??>

— *Nope. First, I'm currently using Spotify. Second, don't you think if we pandora our lives, we open the box with the issues? That's why, I'm a loyal client of Spotify, and will not use Pandora just in case.* <Не-а. Во-первых, в данный момент я пользуюсь сервисом «Spotify». Во-вторых, не думаешь ли ты, что если мы пандорим собственные жизни, то мы открываем ящик с неприятностями? По этой причине я верный клиент сервиса «Spotify» и не буду пользоваться сервисом «Pandora» — на всякий случай.>

Использование игремы *to pandora* ‘пользоваться сервисом компании «Pandora»’ вызывает реакцию адресата языковой игры, который приписывает этой игре негативную коннотацию ‘открыть ящик с проблемами’. Адресат в этом случае отсылает к устойчивому выражению «ящик Пандоры».

* * *

Искусственный билингв создает через игремы на базе онимов (антропонимов, топонимов, эргонимов и прагматонимов) свой собственный «язык-это-мир <...> т. е. пережитый, личный, присвоенный мир, проходящий через глубины души, ориентированный на познание индивидуальных речевых действий и речевых особенностей на фоне общепринятых» [Ростова, 2000, 112]. Билингв «переназывает» представленные ему уже готовые денотаты онимов с учетом наблюдаемых им лично качеств этих денотатов или же использует онимы-игремы для обозначения новых сущностей. Именно выделенные нами в исследовании группы онимов-нормем получают наибольшее освещение в речи искусственных билингвов в рамках реализованной языковой игры, «работая» на создание «векторов локальности и времени» [Там же], столь важных для активации и выражения метаязыкового сознания участников игрового речевого акта.

Вектор локальности находит отражение во всех четырех выделенных группах онимов (антропонимах, топонимах, эргонимах и прагматонимах). Что касается вектора времени, то у искусственных билингвов в игровых диалогах наблюдается ориентация на ранее уже изученные / обнаруженные онимы в иностранной речи и культуре, они и становятся триггерами для создания языковой игры, ср.:

— *A nice view! It looks a bit Boston-ish.* <Замечательный вид! Немного по-бостонски (букв. «Бостоновато»).>

— *Lol. It's New York-ish & Central Park-ish. I am sure since I took that picture by myself.* <Ха-ха. Это немного по-нью-йоркски и по-централпарковски. Я уверена, поскольку делала фотографию сама.>

— *Very beautiful! I miss those times.* <Очень красиво! Я скучаю по тем временам.>

Суффикс *-ish*, обычно обозначающий признак принадлежности определенному объекту и игровым образом преобразующий топонимы *Boston* (название города), *New York* (название города) и *Central Park* (название парка в Нью-Йорке), используется как средство выражения ностальгии по временам, когда говорящие были в этих местах.

Таким образом, онимами-нормемами для создания языковой игры становятся в первую очередь такие языковые единицы, которые образуют в сознании билингва ассоциативный метатекст, представленный фонемами, морфемами или лексемами изучаемого языка. Наиболее продуктивными онимами такого типа стали антропонимы, топонимы и эргонимы, структура лексического значения которых (с ярко выраженным денотатом) активизирует метаязыковую рефлексию билингвов и позволяет им фиксировать либо новые сигнификативные и/или коннотативные компоненты при сохранении исходного денотата нормемы, либо новые денотативные семы в создаваемых играх.

-
- Голомидова М. В. Архетипы онимической номинации // В созвездии слов и имен : сб. науч. ст. к юбилею М. Э. Рут / отв. ред. Е. Л. Березович. Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2017. С. 302–320.
- Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 1996.
- Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2008.
- Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. Н. Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексикология. Жест. М. : Наука, 1983.
- Ломов А. М. Имена собственные и языковая игра // Вестник Воронежского государственного университета. Сер. «Лингвистика и межкультурная коммуникация». 2013. № 2. С. 158–161.
- Норман Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец. Минск : Вышэйшая школа, 1987.
- Ростова А. Н. Метатекст как форма экспликации метаязыкового сознания (на материале русских говоров Сибири). Томск : Изд-во Том. ун-та, 2000.
- Рут М. Э. Антропонимы: размышления о семантике // Известия Уральского государственного университета. 2001. № 20. С. 59–64.
- Рут М. Э., Иванова Е. Н. Языковая игра в дискурсе языковой личности // Лингвистика креатива — 1 / под общ. ред. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург : Урал. гос. пед. ун-т, 2013. С. 78–86.
- Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд., испр. и доп. М. : Языки славянской культуры, 2002.
- Суперанская А. В. Общая теория имени собственного. 3-е изд., испр. М. : ЛИБРОКОМ, 2009.
- Суперанская А. В., Сталтмане В. Э. Ономастическая номинация // Теория и методика ономастических исследований / отв. ред. А. П. Непокупный. М. : Наука, 1986. С. 15–25.

Рукопись поступила в редакцию 12.11.2021

* * *

Кунщикова Марина Олеговна
соискатель кафедры русского языка,
общего языкознания
и речевой коммуникации
Уральский федеральный университет
620000, Екатеринбург, пр. Ленина, 51,
ком. 306
E-mail: marinakunshchikova@gmail.com

Kunshchikova, Marina Olegovna
Postgraduate Researcher
Department of the Russian Language, General
Linguistics, and Verbal Communication
Ural Federal University
51, Lenin Ave., room 306, 620000
Ekaterinburg, Russia
Email: marinakunshchikova@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-0499-9312>

Marina O. Kunshchikova

Ural Federal University
Ekaterinburg, Russia

PROPER NAMES AS A SOURCE OF WORDPLAY IN CLASSROOM BILINGUAL SPEECH

The article explores the use of proper names as a source of wordplay in the classroom bilingual interaction in English as a second language. It is noted that wordplay becomes a means of accommodation to the onomastic system of a foreign language when proper names trigger bilingual metalinguistic reflection. The author emphasizes that wordplay is a process of deliberate deviation from language norms in which the proper name is a standard language unit ('normema') that undergoes linguistic reinterpretation and turns into a non-standard language unit ('igrema') developing both formal and semantic changes. It is exactly the non-standard nature of onomastic units under study and the specificity of the material that explain the novelty of the present research. This paper aims to identify the reasons why proper names become a source of non-standard language units in the classroom bilingual speech. Two groups of such reasons are distinguished, namely, the features of the formal morphological structure of proper names and features of their lexical meaning. It appears that wordplay occurs in proper names that include a 'transferable' component, creating an associative metatextual reference in the bilingual mind. Proceeding from the fact that such components can be found on the phonemic, morphemic, or lexical level, the author describes three corresponding models of wordplay. It is noted that wordplay mostly involves proper names with a distinct social component that is also relevant in the community of native English speakers. These include personal and place names, names of organizations and products. For each type of proper names, the author suggests two types of the development of the semantic connection between a standard language unit and a non-standard language unit: the one that does not involve the internal form of a proper name and another one that is based on it.

Key words: wordplay; onomastic wordplay; anthroponyms; toponyms; ergonyms; pragmatonyms; classroom bilingual; metalanguage reflection

- Golomidova, M. V. (2017). Arkhetipy onimicheskoi nominatsii: indikativ, dedikativ, deziderativ [Archetypal Naming Patterns: Indicative, Dedicative, Desiderative]. In E. L. Berezovich (Ed.), *V sozvezdii slov i imen: sb. nauch. st. kyubileiu M. E. Rut* [In a Constellation of Words and Names: To the Anniversary of Prof. Maria Ruth] (pp. 302–320). Ekaterinburg: Ural University Press.
- Gridina, T. A. (1996). *Iazykovaia igra: stereotip i tvorchestvo* [Wordplay: Stereotype and Creativity]. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University.
- Gridina, T. A. (2008). *Iazykovaia igra v khudozhestvennom tekste* [Wordplay in Fiction]. Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University.
- Lomov, A. M. (2013). Imena sobstvennye i iazykovaia igra [Proper Names and Wordplay]. *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Ser. "Lingvistika i mezhkul'turnaia kommunikatsiia"*, 2, 158–161.
- Norman, B. Yu. (1987). *Iazyk: znakomyi neznakomets* [Language: a Familiar Stranger]. Minsk: Vysheishaia shkola.
- Rostova, A. N. (2000). *Metatekst kak forma eksplikatsii metaiazykovogo soznaniia (na materiale russkikh govorov Sibiri)* [Metatext as a Form of Explication of Metalinguistic Consciousness (on the Material of Russian Dialects of Siberia)]. Tomsk: Tomsk University Press.
- Ruth, M. E. (2001). Antroponimy: razmyshleniia o semantike [Personal Names: Reflections on Semantics]. *Izvestiia Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta*, 20, 59–64.
- Ruth, M. E., & Ivanova, E. N. (2013). Yazykovaia igra v diskurse yazykovoii lichnosti [Wordplay in the Discourse of a Linguistic Personality]. In T. A. Gridina (Ed.), *Lingvistika kreativa — 1* [Creative Linguistics — 1] (2nd ed., pp. 78–86). Ekaterinburg: Ural State Pedagogical University.
- Sannikov, V. Z. (2002). *Russkii iazyk v zerkale iazykovoii igry* [Russian Language in the Mirror of Wordplay] (2nd ed.). Moscow: Iazyki slavianskoi kul'tury.
- Superanskaya, A. V. (2009). *Obshchaia teoriia imeni sobstvennogo* [General Theory of the Proper Name] (3rd ed.). Moscow: LIBROKOM.
- Superanskaya, A. V., & Stal'tmane, V. E. (1986). Onomasticheskaia nominatsiia [Onomastic Naming]. In A. P. Nepokupny (Ed.), *Teoriia i metodika onomasticheskikh issledovaniia* [Theory and Methods of Onomastic Research] (pp. 15–25). Moscow: Nauka.
- Zemskaya, E. A., Kitaigorodskaya, M. V., & Rozanova, N. N. (1983). *Russkaia razgovornaia rech'. Fonetika. Morfologiia. Leksikologiia. Zhest* [Russian Colloquial Speech. Phonetics. Morphology. Lexicology. Gesture]. Moscow: Nauka.

Received on 12 November 2021