

Александрова Елена Михайловна

### **ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНЕКДОТАХ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ**

Статья посвящена изучению языковой игры на материале английского языка. Исследуются особенности языковой игры с семантическим механизмом, которая в соответствии с положением семиотики об отношениях знака предполагает обыгрывание специфики отношений между знаком, знаконосителем (предметом) и понятием о предмете. Рассматриваются случаи использования паронимии, омонимии, полисемии, синонимии, антонимии, а также тропов для создания языковой игры. Исследуется характер влияния особенностей системы английского языка на специфику создания языковой игры на семантической основе.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2014/12-2/2.html](http://www.gramota.net/materials/2/2014/12-2/2.html)

Источник

#### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2014. № 12 (42): в 3-х ч. Ч. II. С. 15-19. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2014/12-2/](http://www.gramota.net/materials/2/2014/12-2/)

#### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

5. **Намруева Л. В.** Как калмыки знают свой язык // Социологические исследования. № 4. 2010. С. 138-141.
6. **Намруева Л. В.** Проблемы языковой ситуации в Республике Калмыкия // Межнациональные отношения в Республике Калмыкия: состояние, проблемы и перспективы развития: мат-лы науч.-практ. конф. Элиста, 2002. С. 131-132.
7. **Тишков В. А.** Республика Калмыкия [Электронный ресурс]. URL: [http://www.valerytishkov.ru/cntnt/publikacii3/kollektivn/na\\_puti\\_k\\_/respublika3.html](http://www.valerytishkov.ru/cntnt/publikacii3/kollektivn/na_puti_k_/respublika3.html) (дата обращения: 22.10.2014).

### KALMYK LANGUAGE: PROBLEMS AND PROSPECTS

**Aduchieva Al'mina Batrovna**

*Kalmyk State University  
almina\_aduchieva@mail.ru*

The article reveals the problems of linguistic situation in the Republic of Kalmykia and analyzes the reasons for the process of losing native language by the Kalmyks. The official languages of the Republic of Kalmykia are the Kalmyk and the Russian, at the same time the Russian language functionally dominates, because the Kalmyk language is inferior to the Russian language in communicative power. The author believes that the adoption of legislative acts in itself can't reverse the existing linguistic situation, so it is necessary to take measures for raising functionality of the native language, its social prestige and motivation for its study.

*Key words and phrases:* the Kalmyk language; linguistic situation; functionality; native language; language policy; language assimilation.

УДК 811.111

#### Филологические науки

*Статья посвящена изучению языковой игры на материале английского языка. Исследуются особенности языковой игры с семантическим механизмом, которая в соответствии с положением семиотики об отношении знака предполагает обыгрывание специфики отношений между знаком, знаконосителем (предметом) и понятием о предмете. Рассматриваются случаи использования паронимии, омонимии, полисемии, синонимии, антонимии, а также тропов для создания языковой игры. Исследуется характер влияния особенностей системы английского языка на специфику создания языковой игры на семантической основе.*

*Ключевые слова и фразы:* языковая игра; семиотика; семантика; паронимия; омонимия; полисемия; синонимия; антонимия; тропы; анекдот.

**Александрова Елена Михайловна**, к. филол. н., доцент

*Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации  
elena\_751@mail.ru*

### ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНЕКДОТАХ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ<sup>©</sup>

Языковая игра является неотъемлемым атрибутом англоязычной культуры. В настоящее время наиболее широко данный феномен представлен в средствах массовой информации, рекламе, художественной литературе, а также произведениях современного городского фольклора.

В данной статье предпринимается попытка выявить особенности влияния специфики системы английского языка на характер использования семантических механизмов при создании языковой игры в анекдотах на английском языке (далее англоязычных анекдотах).

К исследованию привлечено 493 «языковых анекдота» (данный термин используется для обозначения анекдотов, комический эффект которых основывается на языковой игре), отобранных методом сплошной выборки из двух с половиной тысяч анекдотов, представленных в печатных и электронных сборниках.

В ходе работы было выявлено, что языковая игра является достаточно распространенным средством создания комического эффекта в англоязычных анекдотах, составляя 19,6% от общего числа рассмотренных примеров.

Используя семиотический подход, мы выделяем *семантическую* языковую игру, предполагающую обыгрывание специфики отношений между знаком, знаконосителем и понятием о предмете; *синтаксическую*, основанную на использовании последовательности знаков; и *прагматическую*, в основе которой лежит обыгрывание взаимосвязи между знаком и интерпретатором.

При проведении исследования было выявлено, что семантические механизмы задействуются при создании языковой игры в англоязычных анекдотах наиболее часто (332 примера), реже получает развитие синтаксическая языковая игра (155 примеров), прагматическая представлена в единичных случаях (7 примеров).

Основными семантическими механизмами создания языковой игры в анекдотах являются паронимия (145), омонимия (90) и полисемия (52), тогда как обыгрывание синонимов (4) и антонимов (4) представлено реже. Семантическая языковая игра может иметь тропическую основу (37 примеров), в основном это использование метафор и сравнений.

**Паронимия** является наиболее популярным механизмом создания языковой игры (145 примеров), из них 109 примеров представлено в популярном анекдотическом цикле *knock-knock jokes*, основанном на обыгрывании звукового сходства или аналогии.

Основная часть анекдотов строится на обыгрывании синтаксической паронимии (100 примеров), которая включает в себя как случаи обыгрывания двух синтаксических конструкций (см., напр., *Ice cream / I scream, Seymore Clearly / say more clearly, Justin Case / just in case, Robin Steele / rob and steal, Warren Peace / war and peace* и т.д.), так и случаи обыгрывания статуса словоформы, сопровождаемые попыткой шуточного осмысления фрагментов, полученных в результате расчленения слова (см., напр., *Nobel / no belly, Taleban / telly ban, comrade / come rat, appellate / apple ate, attorney / a tourney, extradition / extra edition, defense / the fence, Adore / a door, Acute / a cute, Dozen / does anyone, Water / what are* и т.д.). Лексическая паронимия (паронимия слов) обыгрывается реже (45 примеров).

При классификации паронимов по количеству разных фонем было выявлено, что случаи добавления или потери фонемы представлены реже, чем случаи замещения как при синтаксической, так и при лексической паронимии (см., напр., *Tarzan / stars and, Tooth / truth, Ammonia / I'm only, Island / I'll stand, Noah / no, air / hair mile / smile no belly / Nobel extradition / extra edition bend / bed* и т.д.). При этом опущение или добавление согласного встречается чаще, чем опущение или добавление гласного, что, по мнению В. Собковья, обусловлено необходимостью сохранения целостности слогов [4, p. 112].

Замена гласного (см., напр., *fit / feet, beggar / bagger, mummy / mammy, men / mean, telly ban / Taleban, appellate / apple ate, attorney / a tourney, quark quack, writ / write, moo / moi* и т.д.) встречается в два раза чаще, чем замена согласного (см., напр., *wails / Welsh, tight / right, defense / the fence* и т.д.). Возможно, это обусловлено тем, что в английском языке, относящемся к языкам вокалического типа, гласные несут бóльшую смысловую нагрузку, чем в других языках.

Наиболее распространенными вариантами создания паронимических пар является замена:

– долгого гласного кратким и, наоборот, приводящая к изменению значения *Norma ['normə] Lee [li:] / Normally ['nɔ:məli], General ['dʒen(ə)r(ə)l] Lee [li:] / Generally ['dʒen(ə)r(ə)li];*

– замена сложных для усвоения иностранцами гласных звуков менее сложными: напр., звук [æ] заменяется на [e] или дифтонг [ai]: [æ]-[e] *Annie ['æni] / any ['eni], Anna ['ænə] / any ['eni], Ann [æn] / an [ən] [æn] (полная форма); [æ]-[ai] Alpaca [æl'pækə] / I'll [ai] pack [pæk] a [ə], Alison ['ælisən] / I [ai] listen ['lis(ə)n];*

– замена дифтонгов монофтонгами: *Toby ['təubi] / to [tu:] be [bi:], hold [həuld] on [ən] / Holden ['holdən], sure [fjuə] would [wud] / Sherwood [ʃə:wud], takes [teiks] / Tex ['teks], surely ['ʃuəli] / Shirley ['ʃɔ:li].* В последнем случае находит отражение тенденция нивелирования дифтонгов [ɔə] и [uə] до [ɔ:], отмечаемая в современном английском языке (напр., слова *pore, poor* произносятся следующим образом: *Conservative RP: [pɔə], [puə], General RP: [pɔ:], [puə], Advanced RP: [pɔ:], [pu:].*

– редукция безударных гласных: краткий звук [ʌ] может заменяться звуком [ə] (напр., *Just [dʒʌst] in [ɪn] / Justin [dʒʌstən]*), что соответствует современным тенденциям развития английского языка, когда гласные заднего продвинутого вперед ряда [ʌ, u] значительно выдвигаются вперед: *but – [bʌt] – [bət], good – [gud] – [gəd].*

При замещении согласных, как и при замещении гласных, сохраняется тенденция замены более сложных для произнесения иностранцами звуков менее сложными.

Так, межзубный звук [ð] может заменяться звуками [t], [s] и [d]: [t] – [ð] *Theresa / there is a, Termite / there might, Terry / there is, Tad / that; [s] – [ð] says / that's; [d] – [ð] Candice / can this, Delores / the lord is, Andy / and the, Sadie / say the, Darwin / there when, Denmark / then mark.* Следует отметить, что аналогичная тенденция имеет место в социальном диалекте «кокни», где межзубный [ð] в начале слова либо выпадает, либо заменяется на [d]: *this [dis].*

Межзубный [θ] заменяется звуками [s], [t]: [θ] – [s] *Thea / see, Thelma / sell me, Thumb / some; [t] – [θ] Tank / thank you.* Межзубные [ð] и [θ] также могут взаимозаменяться: [θ] – [ð] *Theodore / the door, Arthur / are there, Thermos / there must, Thermos / there must.*

В ряде случаев встречается замена аффрикатов: [dʒ] – [d] *Juliet / do you let, Juicy / did you see, Jenny / do you need, Juno / dunno do you know, Jewell / do you well; [tʃ] – [t] Stopwatch / stop what; [dʒ] – [tʃ] Joyce / choice,* а также взаимозамена аффрикатов и межзубных звуков: [dʒ] – [ð] *Janet / the net* и звуков [v] – [w]: *Voodoo / what do, Venice / when is, Vidal / we would all, Value / will you, Ivana / I wanna.*

Другим неисчерпаемым арсеналом языковой игры, представленной в анекдотах, является **омонимия** (90 примеров). Встречается как обыгрывание имеющих звуковое сходство лексических единиц, так и синтаксических конструкций.

Синтаксическая омонимия (омонимия групп слов, синтаксических конструкций и словосочетаний) используется для создания языковой игры в 15 случаях, в большинстве из которых обыгрывается разложение словоформы (14): *forgetting / for getting; wire / why, err; nitrates / night, rates; politics / poly, tics; lady-killer / lady, killer; ex-tractor / ex, tractor; hopscotch / hop, Scotch; deadman / dead, man; frostbit / frost, bite; collie-flower / collie, flower; millionaire / million heir.*

Появление подобных примеров связано с тем, что для английского языка характерна омонимия основы и слова, что обусловлено распространенностью синтаксического типа словосложения, при котором сложное слово не отличается по форме от свободного словосочетания. Данная особенность получает отражение и при создании языковой игры на словообразовательной основе, которая преимущественно использует механизмы словосложения и словослияния для создания новых слов: *Ethernet, Tsardines, Geronimoo, chrysanthemummies, September* и т.д.

Лексическая омонимия получает наиболее широкое распространение (75 примеров), что обусловлено особенностями исторической фонетики английского языка, а именно различным обозначением на письме одного и того же гласного или согласного звука (напр., *fare / fair, nun / none, week / weak, sell / cell, wine / whine, watt / what* и т.д.), а также благодаря конверсии (напр., *a watch / to watch, a spoon / to spoon* и т.д.).

Наиболее часто обыгрываются *омофоны* и *полные омонимы*, реже *омоформы* и *неполные омонимы*, что соотносится с распространенностью данных феноменов в языке.

Популярность языковой игры с использованием *омофонов* (36 примеров) (напр., *two / to, four / for, hoarse / horse, mourning / morning, ewe / you, fare / fair, nun / none, sell / cell, wine / whine, dew / due, vain / vein, May / may* и т.д.) связана прежде всего с широким распространением данного явления в английском языке. Т. Шретер, говоря о фонетических особенностях английского языка, отмечает, что для одних языков омофоны более характерны, чем для других [3, p. 198]. По мнению А. Росс, большое количество омофонов в английском языке обусловлено тем, что в английской орфографии не принято выражение каждого отдельного звука или фонемы отдельным символом, а также повсеместным использованием нейтральных гласных как стандартной реализации безударных гласных в разговорном английском [2, p. 9].

Распространенность примеров с использованием *полных омонимов* (23 примера) также связана с популярностью данного типа омонимов в языке, появившихся в результате заимствования и конверсии: *turn* – достигнуть определенного возраста / переворачивать; *to spill* – проливать / проболтаться, разгласить тайну; *light* – легкий / светлый; *to wave* – размахивать / завивать волосы; *to miss* – пропускать / скучать; *to present* – представить / подарить; *change* – перемена / сдача; *dense* – плотный (о населении) / глупый; *strip* – участок земли / стриптиз; *pistol* – пистолет / егоза, живчик; *colt* – кольт / жеребенок; *rest* – отдых / остаток; *capital* – превосходный / тяжкий, караемый смертью.

Языковая игра с использованием *омоформов* (слов, совпадающих по звучанию и написанию лишь в отдельных грамматических формах) (9 примеров) возникает благодаря обыгрыванию неправильных глаголов (*ground* (земля) / *ground* (прич. от гл. *to grind*), *bean* (боб) / *been* (прич. от гл. *to be*), *heard* (стадо) / *herd* (прич. от гл. *to hear*), *Will* (от William) / *will* (Future Simple от гл. *to be*)), а также существительных во множественном числе (*Marx / marks, glasses* (очки / стаканы)).

*Неполные омонимы* – сходные по звучанию, но разные по значению слова, принадлежащие к разным частям речи (6 примеров), появление которых в языке обусловлено его аналитическим характером, обыгрываются реже (*fine* – прекрасный / штраф; *dew* – роса / должный, соответствующий; *spoon* – ложка / романтично ухаживать; *sound* – издавать звук / качественный; *interest* – проценты / интересоваться; *watch* (часы) / *to watch* (смотреть)).

В ряде случаев элементом языковой игры становятся *омографы*. Случаи изменения ударения, которые приводят к образованию различных структур – двух различных слов или сложного слова. А. Росс отмечает, что использование контрастного ударения может кардинально изменить значение, что способствуют появлению двусмысленности. Приводя пример «*How do you make a cat drink?*» / «*Easy, put it in the liquidiser*», в своей работе А. Росс отмечает, что в зависимости от места постановки ударения сочетание существительных *cat drink* может восприниматься как *drink for a cat* (напиток для кошки) и как *cat drink – drink out of a cat* (напиток из кошки) [Ibidem, p. 10].

Созданию языковой игры с использованием омонимов также способствует тот факт, что алфавитное название большинства английских букв соответствует произношению совершенно определенных английских слов. В анекдотах оказались представлены следующие случаи: *C / (sea), B / (bee), I / (eye), T / (tea), U / you, P / pea, O / oh, J / Jay, Y / (why), W / double you* и т.д. В следующем примере обыгрывается аналогия звучания местоимения 1 л. ед.ч. и названия 9-й буквы английского алфавита: «*Don't say I is, ' say I am, ' the teacher corrected. / «If you say so,» Pepito replied. «I am the ninth letter of the alphabet.»*

*Полисемия* становится основой создания языковой игры в 52 случаях. Глаголы (17 примеров), существительные (15 примеров) и прилагательные (11 примеров) обыгрываются чаще, чем другие части речи, что соотносится с количественным выражением полисемии данных частей речи в словаре и частотностью их употребления в речевой данности.

В ходе анализа фактического материала была предпринята попытка выявить специфику основных и производных значений исходного и итогового компонентов языковой игры. Исходный компонент является своеобразной основой языковой игры, итоговый компонент представляет собой кульминацию, при этом он не всегда формально выражен в тексте, а может только подразумеваться.

Было выявлено, что порядок появления значений многозначного слова в языковой игре зависит от эксплицитности или имплицитности итогового компонента и от принадлежности обыгрываемого слова к той или иной части речи.

Случаи, когда в языковой игре формально выражены оба обыгрываемых компонента, менее характерны для жанра анекдота (менее 30% примеров). В таких случаях, как правило, исходный компонент представлен производным значением, а итоговый – основным, поскольку оба обыгрываемых смысла эксплицитны и понимание текста ничем не затруднено.

В случаях, когда формально выражен только исходный компонент, имеют место два варианта последовательности появления значений. Так, при обыгрывании существительных с предикатной функцией, составляющих наиболее многочисленную группу, исходный компонент в большинстве случаев представлен основным, а итоговый – производным значением (*gear* – передача (авто) / одежда; *noodle* – голова / механизм; *pumpkin* – тыква / важный человек; *storm* – буря / штурм; *star* – звезда / знаменитость; *side* – сторона поверхности / сторона в споре; *bent* – умение обращаться с техникой / рама (элемент конструкции); *man* – человек / мужчина; *squeeze* – сжатие / принуждение; *cavity* – яма / дупло (о зубе); *heaven* – небо / рай и т.д.).

В отличие от существительных при обыгрывании многозначных **прилагательных** исходным компонентом чаще является производное значение, а итоговым – основное (*cheap* – плохой / дешевый; *dead* – изживший себя / умерший; *crazy* – сильно увлекающийся (чем-л.) / сумасшедший; *hasty* – резкий о словах / быстрый; *long* – долгий / длинный; *coloured* – красочный / цветной; *weak* – некрепкий (о напитке) / слабый; *light* – нетрудный / легковесный и т.д.).

При обыгрывании **глаголов** редко обыгрывается основное значение, чаще и исходный, и итоговый компоненты представлены производными значениями (*to hear* – узнать / услышать; *to teach* – проучить / учить; *to take* – приводить (о дороге) / доставлять, отвозить; *to take* – перенимать / брать; *to run* руководить (амер.) / приводить в действие; *to run* – преследовать / бегать; *to think* – полагать / мыслить и т.д.), при этом, как правило, значение исходного компонента в словарной статье следует за значением итогового. Такая ситуация типична для английской традиции и объясняется высокой степенью глагольной полисемии в английском языке.

Языковая игра, основанная на использовании **синонимов** (*surprised / astonished; to start / to begin / to get ready / to commence; beautiful / cute*) и **антонимов** (*open your mouth / shut up; wagging tongue / holding his tongue; life / death; good / bad*), является достаточно редким явлением при создании комического эффекта. В большинстве случаев синонимы используются при создании языковых анекдотов в составе такой стилистической фигуры как градация, а антонимы используются в качестве компонентов антитезы и оксюморона, что обусловлено особенностями жанра анекдота.

Языковая игра с использованием тропов представлена в 37 случаях, наибольшее количество примеров основано на использовании метафор (22) и сравнений (10), структурно отличающихся друг от друга только наличием или отсутствием форманта *like*.

Реализация метафоры (5 примеров) используется реже, чем создание живых метафор (22 примера), представленных порой неожиданными ассоциациями: *stops snoring – daddy's motor has run out of fuel; father – Comrade Stalin, mother – Soviet motherland; materials – «ayes» and «noes»*; *«The sun» – «the greatest physician in the world»*, *wife – machine that can tell when a person's lying; Whiskey – greatest enemy* и т.д.

Сравнение становится основой создания некоторых рубрик анекдотов (см., напр., *Men are like...*), композиционная структура которых представлена моделью: тема – сравнение – основание. Само по себе сравнение не является механизмом создания языковой игры, чаще всего оно используется как структурная база, тогда как языковая игра возникает вследствие реализации одновременно прямого и переносного значений одного или нескольких компонентов основы.

Аналогичным образом гипербола становится основой рубрик анекдотов, комически эффект которых основан на преувеличении: *Yo mama so fat, Yo Mama So Black, Yo Mama So Lazy, Yo Mama So White Jokes* и т.д.

Популярность использования гиперболы в анекдоте, говорит о том, что, возможно, именно этот жанр позволяет реализовать носителям английского языка свое право на преувеличение, тогда как в обыденной речевой практике они тяготеют к эвфемизмам. Как и в случае с использованием сравнительных конструкций, использование гиперболы не всегда приводит к созданию языковой игры, о возникновении которой можно говорить только в тех случаях, когда использование данного тропа сопровождается дополнительным семантическим механизмом (омонимией, паронимией, полисемией и т.д.).

Проведенное исследование позволило сделать некоторые выводы.

Специфика использования тех или иных семантических механизмов [1] при создании языковой игры в русских анекдотах обусловлена как особенностями жанра анекдота, так и особенностями системы английского языка.

На специфику создания языковой игры на семантической основе в большей степени оказывают влияние некоторые системные особенности английского языка.

1. **Фонетические особенности.** Прослеживаемая в современном английском языке тенденция замещения более сложных гласных и согласных звуков менее сложными (замещение долгих гласных краткими, дифтонгов монофтонгами, редуцирование гласных в безударной позиции, а также замена межзубных согласных и аффрикатов); вокализм как характеристика английского языка, где гласные несут в английском языке большую смысловую нагрузку, чем согласные, находят отражение при создании языковой игры на паронимической основе.

Возможность смещения ударения в сложных словах, сходство звучания названий букв и цифр со словами; распространенность межчастеречной омонимии как отражение аналитического характера английского языка; распространенность омофонов, появившихся вследствие исторически сложившегося разного обозначения на письме одного и того же согласного или гласного звука; большое количество полных омонимов, появление которых, так же, как и неполных омонимов, обусловлено распространением в языке явлений заимствования и конверсии, оказывают влияние на особенности создания языковой игры на омонимической основе.

2. **Морфологические особенности.** Особенности морфологической структуры английского слова, когда одна и та же форма слова может использоваться для выражения различных частей речи, а также аналогия морфологических форм (кратких форм вспомогательных глаголов, напр., *has / is – \_s*, совпадение форм вспомогательных и основных глаголов *had (Past Perfect от гл. have) / had (Past Simple от гл. have)*, совпадение выражения принадлежности *possessives* и краткой формы глагола *to be* в 3 л. ед.ч. (-'s), некоторых падежных форм местоимений (напр., *him* его / ему), формы мн.ч. имен существительных и окончания глаголов 3 л. ед.ч. (Present simple)) находят отражение при создании языковой игры на омонимической основе.

3. **Лексические особенности.** Наличие большого количества многозначных слов как характеристика английского языка, количественное выражение полисемии глаголов и существительных в словаре и частотность их употребления в речевой данности, а также высокая степень глагольной полисемии находят отражение при создании языковой игры, основанной на полисемии.

Формальное отображение в тексте только одного обыгрываемого значения полисемантического слова, встречается чаще, чем формальное выражение одновременно двух значений, что обусловлено особенностями жанра анекдота.

Контекст жанра анекдота накладывает отпечаток на соотношение между основными и производными значениями: в ряде случаев производные значения становятся основными для жанра.

4. *Словообразовательные* особенности, а именно: особая продуктивность таких способов словообразования, как словосложение и словослияние, способствует появлению примеров «разложения словоформы», получивших широкое распространение в английской традиции.

#### Список литературы

1. **Арутюнова Н. Д.** Коммуникативная функция и значение слова // Научные доклады высшей школы. Филологические науки. 1973. № 3. С. 43-55.
2. **Ross A.** The Language of Humour. London – N. Y.: Routledge, 1998. 128 p.
3. **Schröter T.** Shun the Pun, Rescue the Rhyme? – The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film. Karlstad: Universitetstryckeriet, 2005. 340 p.
4. **Sobkowiak W.** Metaphonology of English Paronomasic Puns. Frankfurt: Peter Lang, 1991. Vol. 26. 329 p.

#### FEATURES OF LANGUAGE GAME IN ANECDOTES IN THE ENGLISH LANGUAGE

**Aleksandrova Elena Mikhailovna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
*Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration*  
elena\_751@mail.ru

The article is devoted to the language game by the material of the English language. The author studies the features of language game with semantic mechanism that according to the thesis of semiotics about the relations of a sign suggests the pun of the specificity of relations between the sign, the material carrier of a sign (object) and the notion of the subject matter. The cases of using paronymy, homonymy, polysemy, synonymy, antonymy, and also tropes for the creation of a language game are considered. The nature of the influence of the English language system features on the specificity of the creation of language game on a semantic basis is studied.

*Key word and phrases:* language game; semiotics; semantics; paronymy; homonymy; polysemy; synonymy; antonymy; tropes; anecdote.

УДК 378.147

#### Педагогические науки

*В статье рассматриваются трудности, которые возникают у учащихся-иностранцев при освоении русской фонетики и затрагивают системы вокализма, консонантизма, особенности словесного ударения. Автор считает, что преподаватель русского языка как иностранного должен выделить наиболее трудные для конкретной национальной аудитории особенности русской фонетической системы и выбрать необходимую последовательность изучения фонетического материала.*

*Ключевые слова и фразы:* русский язык как иностранный; фонетическая интерференция; вокализм; система консонантизма; словесное ударение; фонетические трудности; ошибки произношения.

**Андреюшина Елизавета Александровна**

*Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена*  
elizabet-bess@mail.ru

#### ТРУДНОСТИ ОСВОЕНИЯ РУССКОЙ ФОНЕТИКИ ИНОЯЗЫЧНОЙ АУДИТОРИЕЙ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РОДНОГО ЯЗЫКА УЧАЩИХСЯ<sup>©</sup>

В определенной национальной аудитории, у носителей конкретных языков могут выявляться специфические трудности и ошибки в освоении русской фонетической системы. Для овладения иностранным языком, в том числе и русским, учащимся необходимо усвоить непривычную артикуляцию отдельных звуков. У изучающего иностранный язык есть вероятность появления ошибок в произношении, связанных с подменой звуков изучаемого языка звуками родного языка. «При артикулировании могут встретиться звуки, которых нет в родном языке и которые обучающиеся склонны замещать звуками своего родного языка, так как слуховой и речевой аппарат людей адаптирован к функционированию в среде родного языка» [6, с. 8]. О трудностях освоения фонетики изучаемого иностранного языка говорится в трудах многих исследователей [1; 2; 6; 8; 10].