

АНАЛИЗ СРЕДСТВ СЛУЧАЙНОЙ И ПРЕДНАМЕРЕННОЙ ФОНЕТИЧЕСКОЙ ИГРЫ (НА МАТЕРИАЛЕ АНГЛОЯЗЫЧНОГО МИНИ-ТЕКСТА)

© 2014 Е.А. Храмова

Мордовский государственный университет им. Н.П.Огарева. Саранск

Статья поступила в редакцию 04.05.2014

В статье рассматриваются лексические единицы английского языка с разной степенью близости акустического образа, создающие эффект случайной или преднамеренной фонетической игры в минимальном контекстуальном окружении и представляющие собой средства реализации игровой функции языка на фонетическом уровне. Анализируются возможные способы создания и декодирования игрового смысла при взаимодействии данных лексических единиц в игровом мини-тексте.

Ключевые слова: случайная фонетическая игра; преднамеренная фонетическая игра; игровая функция языка; игровой смысл; игровой мини-текст; малапропизм; эгкорн; мондэгрин; полисемантическая лексема; омоним; омофон.

Данная статья посвящена анализу фонетических средств реализации игровой функции языка в англоязычном мини-тексте. В задачи исследования входит описание специфики таких лексических единиц, с помощью которых создается эффект случайной и преднамеренной фонетической игры в достаточном для ее идентификации текстовом пространстве. Работа выполнена на материале 642 мини-текстов на английском языке, в которых фонетически релевантный источник игрового смысла представляет собой слово или словосочетание в минимальном контекстуальном окружении¹.

Рассмотрим вопрос об игровом смысле и игровом мини-тексте как результате и единице реализации игровой функции языка на фонетическом уровне. Функция языка отражает роль (употребление, назначение) языка в человеческом обществе². Анализируемые в статье примеры показывают, что результатом осуществления речевого акта не всегда является передача информации, как полагают сторонники монофункционализма (в частности, Г.В. Колшанский), которые провозглашают коммуникативный аспект единственной существенной и уникальной характеристикой языка, интегри-

рующей все его свойства³. В данной работе исследуется как неосознанное, так и намеренное использование языка в игровых целях, заключающееся в актуализации творческого потенциала языковой личности и языковой системы. Мысль о том, что язык служит не только инструментом трансляции определенного содержания, но и орудием самовыражения, неограниченного мышления, самоутверждения в качестве социальной единицы, источником интеллектуального и эмоционального наслаждения или неудовольствия, неоднократно высказывалась лингвистами (например, Д.Кристалом (David Crystal), Н.Хомским, М.Ягелло)⁴. Результаты изучения литературы по теме языкового функционирования, языковой игры и сопутствующих проблем⁵ позволили автору статьи сформулировать следующее определе-

³ Колшанский Г.В. Коммуникативная функция и структура языка. – 2-е изд., стер. – М.: 2005. – С. 21.

⁴ Crystal D. Language Play. – Chicago: The University of Chicago Press, 2001. – P. 221; Хомский Н. Картезианская лингвистика. Глава из истории рационалистической мысли / пер. с англ. Б.П.Нарумова. – М.: 2005. – С. 66; Ягелло М. Алиса в стране языка. Тем, кто хочет понять лингвистику / пер. с франц. Э.М.Береговой и М.П.Тихоновой. – М.: 2009. – С. 15.

⁵ Якобсон Р.О. Лингвистика и поэтика // Структурализм: "за" и "против" / под ред. Е.Я.Басина и М.Я.Полякова. – М.: 1975. – С. 203, 221, 223; Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург: 1996. – С. 198 – 199; Гак В.Г. Языковые преобразования: монография. – М.: 1998. – С. 371; Crystal D. Language Play.... – P. 1; Хомский Н. Картезианская лингвистика.... – С. 66; Бернацкая А.А. Креативность в языке и с языком: к онтологическим основаниям языковой игры // Игра как прием текстопорождения: Коллективная монография / под ред. А.П.Сковородникова. – Красноярск: 2010. – С. 41 – 42; Рабиль Т.Б. Языковые аномалии в художественном тексте: Андрей Платонов и другие: монография. – М.: 2012. – С. 3 [и др.].

¹ Храмова Екатерина Александровна, ассистент кафедры английского языка для профессиональной коммуникации факультета иностранных языков.
E-mail: kate_2087@mail.ru

² Metcalf F. The Penguin Dictionary of Jokes, Wise-cracks, Quips and Quotes. – London: Penguin Books, 2009. – 310 p.; Toseland M. The Ants Are My Friends: A Celebration of Misheard Lyrics and Other Linguistic Gaffes. – London: Portico, 2009. – 158 p.

³ Языкознание. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н.Ярцева. – 2-е изд. – М.: 1998. – С. 564.

ние игровой функции языка: игровая функция языка – это не закреплённое речевой практикой, но системно оправданное использование языка как результат свободного творческого манипулирования элементами языковой структуры, направленное на постановку и решение нестандартной лингвистической задачи, что предполагает создание и декодирование сообщения с интенсифицированным планом выражения.

Итак, обратимся к фонетическим средствам создания игрового смысла. Междисциплинарное понятие "смысл", как правило, ассоциируется скорее с ментальной, чем с языковой сферой. В частности, по мнению Р.И.Павилёниса, проблема смысла заключается в поиске ответа на вопрос о том, какая информация содержится в концептуальной системе, которая существует в сознании носителя языка, воспринимающего то или иное языковое выражение⁶. Однако, не отрицая факты участия экстралингвистических знаний в формировании смысла, невозможность его имманентного наличия в тексте и производность от процесса понимания, некоторые лингвисты (А.И.Новиков, Н.Ф.Алефриенко) признают данное явление, наряду со значением, основополагающей семантической категорией⁷. При этом нередко утверждается наличие корреляции между антиномиями "значение – смысл" и "язык – речь". Например, значение и смысл противопоставляются в качестве содержательной стороны языковой единицы и инвариантного содержания отражательной деятельности человека (А.В.Бондарко); характеристик номинативных и коммуникативных единиц (Э.Д.Сулейменова); абстрактного языкового и конкретно ситуативного (прагматического) содержания (И.М.Кобозева)⁸. Таким образом, использование в нашей работе понятия "игровой смысл" является оправданным, поскольку значение как элемент языковой системы не может заключать в себе какой бы то ни было игры – языковая игра проявляется в речи и подразумевает творческую металингвистическую деятельность адресанта и адресата по созданию и

декодированию сообщения с осложнённой референцией⁹.

В рассмотренных примерах (642 минитекста) источник игрового смысла представляет собой слово или словосочетание, демонстрирующее множественность одной из сторон знака: формы (означающего) или содержания (означаемого). Разнообразие способов языкового воплощения смысла или интерпретаций акустического образа проявляется в соответствующем речевом окружении и предполагает устное воспроизведение, а фиксация на письме позволяет квалифицировать наблюдаемые явления как фонетическую игру, построенную на полном или частичном созвучии материальных оболочек различных лексем.

Прежде всего, проанализируем непреднамеренные случаи упомянутого выше вида фонетической игры в повседневной речевой практике, а также примеры их отражения в художественной литературе и кинематографе, представленные в книге М.Тоуслэнда (Martin Toseland)¹⁰. Автор предлагает вниманию читателей словарь из 349 оговорок (mis-speakings) и ослышек (mishearings), отобранных из следующих источников: телевизионные передачи; кинофильмы и телесериалы; интернет-сайты и блоги; высказывания политиков и спортсменов; реклама; журнальные и газетные статьи; произведения художественной литературы; тексты песен. М.Тоуслэнд (Martin Toseland) делит обнаруженные им факты языковой креативности на три категории: malapropisms (замена одного слова другим, сходным по звучанию, создающая эффект нонсенса или комизма), eggcorns (замена одного слова другим, сходным по звучанию, создающая новый оригинальный смысл, который может быть уместен в данном контексте) и mondegreens (неверно расслышанные слова песенного текста)¹¹. Анализ вышеназванных речевых ошибок позволяет утверждать, что их сущность состоит в использовании адресантом некорректного акустического образа при создании сообщения, которое может быть воспринято в соответствии с намерениями говорящего только лингвистически и социокультурно компетентным адресатом, способным оценить близость звуковых оболочек подразумевавшегося и реально употребленного слова.

Приведем результаты исследования 75 собранных М.Тоуслэндом (Martin Toseland) ма-

⁶ Павилёнис Р.И. Проблема смысла. Современный логико-философский анализ языка. – М.: 1983. – С. 120.

⁷ Новиков А.И. Смысл: семь дихотомических признаков // Теория и практика речевых исследований. – М.: 1999. – С. 70; Алефриенко Н.Ф. Спорные проблемы семантики: монография. – М.: 2005. – С. 69.

⁸ Бондарко А.В. Грамматическое значение и смысл. – Л.: 1978. – С. 50; Сулейменова Э.Д. Понятие смысла в современной лингвистике. – Алма-Ата: 1989. – С. 144; Кобозева И.М. Две ипостаси содержания речи: Значение и смысл // Язык о языке / под. ред. Н.Д.Арутюновой. – М.: 2000. – С. 358.

⁹ Храмова Е.А. Фонетические средства создания игрового варианта англоязычного текста // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов: 2013. – № 9 (27): в 2-х ч. – Ч. II. – С. 201.

¹⁰ Toseland M. The Ants Are My Friends... – 158 p.

¹¹ Toseland M. The Ants Are My Friends... – P. 7.

лапропизмов (malapropisms). Термин "малапропизм" (фр. mal a propos – невпопад) восходит к имени миссис Малапроп (Mrs. Malaprop), героини комедии Р.Шеридана (R.Sheridan) "Соперники" ("The Rivals"), речь которой отличается нелепостью и непонятностью по причине неправильного употребления сложных и иностранных лексических единиц¹². О.С.Ахманова определяет "малапропизм" следующим образом: "Искажение слов и оборотов литературно-книжной речи как разновидность гиперурбанизма в устах малообразованного человека"¹³. Среди рассмотренных примеров преобладают высказывания спортсменов и спортивные комментарии (24% от общего количества), высказывания политиков (15%), фрагменты художественных произведений (17%), а также реплики действующих лиц фильмов и сериалов (16%). За редкими исключениями в создании малапропизма участвует только одна неверно произнесенная лексема.

Хотя каждая из данных оговорок может быть обусловлена недостаточно высоким уровнем владения английским языком, представляется допустимым выделить и другие причины их возникновения. Совершение подобных ошибок при комментировании спортивных событий, очевидно, провоцируется высокой эмоциональной напряженностью говорящего. Так, комментатор телеканала Sky Sports М.Тайлер (Martin Tyler), наблюдая за футбольным матчем, произносит: "This is not a game for the puritans"¹⁴. Вероятно, в данном контексте речь идет о приверженцах соблюдения правил игры (purists ['pjʊəristɪz] – пуристы), а не о блюстителях нравственности (puritans ['pjʊəritənz] – пуритане)¹⁵. Другой причиной невольного создания малапропизма может быть пребывание в стрессовых ситуациях, в которых нередко оказываются политические деятели. Например, мэр Бостона Т.Менино (Thomas Menino) признает, что нехватка парковочных мест является серьезной проблемой для города, следующим образом: "It's an Alcatraz around my neck"¹⁶. Вместо идиомы "it's an albatross around my neck" (it's something that causes me a lot of problems – это моя головная боль) градоначальник, возможно, занятый мыслями о собственной вине и ответственности за происходящее, создает абсурдное высказывание с созвучным названием бывшей американской тюрьмы – Alcatraz ['ælkəˌtræz] (ср. albatross ['ælbəˌtrɒs])¹⁷. Воспроизведение оговорок в художественном и кинематографическом дискурсе, способствует созданию комичного образа героя, который, как правило, не вполне образован, но претендует на умение искусно выражаться. Горничная Миссис Слипслоп (Mrs. Slipslop), героиня романа Г.Филдинга (H.Fielding) "Джозеф Эндрюс" (Joseph Andrews) произносит: "Barbarous Monster! How have I deserved that my Passion should be resulted and treated with Ironing"¹⁸. Абстрактное существительное "irony" ['aɪrəni] (ирония) замещается более близким и понятным персонажу словом "ironing" ['aɪəniŋ] (глажка)¹⁹. Дэл (Del), герой британского ситкома "Дуракам везет" (Only Fools and Horses) демонстрирует свои культурные претензии, безуспешно пытаясь использовать в речи иноязычные заимствования: "It's good to be back on the old terracotta"²⁰. В данном случае вместо латинского сочетания "terra firma" [ˌtɛrəˈfɜːmə] (твердая земля, суша) используется созвучное слово "terracotta" [ˌtɛrəˈkɒtə] (терракота)²¹. Итак, план выражения, создаваемый малапропизмами, является нелепым, абсурдным, а в случае осознания допущенных ошибок адресатом сообщения создает комический эффект.

Почти в два раза большим (140 примеров) оказывается количество выделенных М.Тосландом (Martin Toseland) особых случаев искажения акустического образа лексической единицы, вызванных ослышкой (eggcorns). Термин "eggcorn" был предложен лингвистами М.Либерманом (Mark Lieberman) и Дж. Пулэмом (Geoffrey Pullum) для именованых таких смещений материальных оболочек созвучных слов, как, например, употребление "egg corn" ['egkɔːn] вместо "acorn" ['eɪkɔːn] (жёлудь)²². Не смотря на то, что сочетание "egg corn" (яичное зерно), на первый взгляд, представля-

ется комическим эффектом.

¹² Литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А.Н.Николюкина. – М.: 2001. – С. 494.

¹³ Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – 2-е изд., стер. – М.: 2004. – С. 223.

¹⁴ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 118.

¹⁵ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners / conceived, compiled and edited by the Reference and Electronic Media Division of Bloomsbury Publishing Plc. – Oxford: Macmillan Publishers, 2006. – P. 1145.

¹⁶ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 18.

¹⁷ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 32 – 33.

¹⁸ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 79.

¹⁹ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 760.

²⁰ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 140.

²¹ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 1481.

²² Lieberman M., Pullum G. Far from the Madding Ground and Other Dispatches from Language Log. – Wilsonville, Oregon: William, James & Company, 2006. – P. 165; Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 12, 310, 446.

ется лишенным смысла, оно позволяет вообразить оригинальный образ дуба, не вырастающего из жёлудя, а вылупляющегося из яйца, подобно птенцу. М.Либерман (Mark Lieberman) указывает на отличие данных случаев от малапропизмов (eggcorns почти омофоничны) и народной этимологии (eggcorn – ошибка скорее одного носителя языка, чем целого языкового сообщества)²³. Согласно анализу, как минимум, 30% приведенных М.Тосулэндом (Martin Toseland) примеров взяты из различных ресурсов сети Интернет, а источники приблизительно 35% ослышек не уточняются, что может говорить о широком распространении рассматриваемого феномена в самых разных ситуациях повседневного общения. В отличие от малапропизмов, эгкорны сравнительно редко используются для создания художественных образов в литературе и кинематографе (5% от общего количества), что позволяет отнести данные единицы к сфере живой разговорной речи.

Проведенное исследование показывает, что продуцирование упомянутых выше ослышек происходит, главным образом, по причине недостатка знаний правил лексической сочетаемости (collocations), устойчивых (fixed expressions) и идиоматических выражений (idioms), а также редко употребляемой, устаревшей, профессиональной, формальной или заимствованной лексики. Наиболее интенсивное образование эгкорнов обеспечивают разного рода устоявшиеся фразы и идиомы (38% случаев). Приведем некоторые репрезентативные примеры. Так, в комментарии телеканала CNN идиоматическое выражение "like a bull in a china shop" (как слон в посудной лавке) искажается следующим образом: "She's described in reports as a *bowl* in a china shop"²⁴. Используя созвучное слову "bull" [bʊl] (бык) существительное "bowl" [bɔʊl] (миска, тарелка), говорящий неосознанно передает противоположное желаемому смыслу ощущение нахождения на своем месте, спокойствия и стабильности, поскольку посуда в магазине фарфоровых изделий (a china shop) вполне уместна, чего нельзя сказать о неуклюжем животном²⁵. На веб-сайте Financial Sense была обнаружена такая примечательная ослышка: "We will be revising this topic shortly, as it is the *crutch* of the matter"²⁶.

²³ Lieberman M., Pullum G. Far from the Madding Ground and Other Dispatches from Language Log.... – P. 165.

²⁴ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 28.

²⁵ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 156, 177 – 178.

²⁶ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 43.

В настоящее время лексема "crux" [krʌks] употребляется исключительно в составе фразы "the crux (of something)" (главный вопрос, основная проблема чего-либо) и, соответственно, является сложной для запоминания²⁷. Случайно использованное существительное "crutch" [krʌtʃ] (опора, поддержка) не только созвучно требуемому слову, но и в определенной степени удовлетворяет контексту, так как рождает ассоциации с некоей базой, которую необходимо положить в основу какого-либо предприятия²⁸. Следует отметить, что некоторые эгкорны представляют собой окказионализмы. Например, американский футбольный тренер Б.Петерсон (Bill Peterson) так описывает свое разочарование игрой: "The Houston Oilers have left me utterly *chestfallen*"²⁹. Очевидно, подразумеваемая прилагательное "crestfallen" ['krest.fɔ:lən] (упавший духом, подавленный), говорящий непреднамеренно создает новую лексическую единицу "chestfallen" ['tʃest.fɔ:lən] [chest (грудь) + fallen (павший)], более буквально передающую соответствующее настроение³⁰. Таким образом, можно сделать вывод о том, что эгкорны выполняют компенсаторную функцию в ситуации недостаточно глубокого знания различных пластов англоязычной лексики, создавая альтернативный план содержания, зачастую необычный, но допускаемый контекстом, а также позволяют найти новые возможности творческого использования языка.

М.Тосулэнд (Martin Toseland) приводит многочисленные случаи (134 мини-текста) таких вариантов ослышки, как неверно воспринятые слова звучащего песенного текста (mondegreens). Вошедший в лексический состав английского языка термин "mondegreen" был предложен американской писательницей С.Райт (Sylvia Wright), которая рассказала о своем детском опыте ложной интерпретации строки из шотландской баллады "The Bonnie Earl of Murray": "<...> They have slain the Earl of Murray, / *And laid him on the green*", расслышанной ей как "<...> They have slain the Earl of Murray, / *And Lady Mondegreen*"³¹.

²⁷ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 336.

²⁸ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 336.

²⁹ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 38.

³⁰ Macmillan English Dictionary for Advanced Learners.... – P. 232, 329, 500.

³¹ Wright S. The Death of Lady Mondegreen // Harper's Magazine. – November, 1954. – P. 49; Macmillan English Dictionary // Macmillan Publishers Limited, 2009 – 2014 [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.macmillandictionary.com/thesaurus/british/mondegreen> (Дата обращения 15.04.2014).

Проведенное исследование показывает, что, во-первых, подобные ослышки, как правило, представляют собой омофоническое перерасположение границ слов в потоке речи, а, во-вторых, порождают своего рода вторичные тексты, передающие совершенно новый, часто комичный или абсурдный смысл, заново созданный воспринимающим сообщением адресатом. В качестве иллюстрации рассмотрим примеры деформации песни Дж. Нэша (Johny Nash) "I Can See Clearly Now". Согласно наблюдениям М.Тосуленда (Martin Toseland), неосознанному обыгрыванию подвергаются следующие строки: "I can see clearly now the rain has gone / I can see all obstacles in my way"³². С одной стороны, распространена ослышка с использованием имен собственных "I can see *Cleveland now*, *Lorraine* has gone", которая рождает странные географические ассоциации с возможностью увидеть Кливленд и исчезновением Лотарингии³³. С другой стороны, идущая следом строка может восприниматься еще более причудливым образом, когда вместо препятствий (obstacles) на пути воображаются клешни омара (lobster claws): "I can see all *lobster claws* in my way"³⁴. Итак, ослышки звучащих песенных текстов создают вторичный план содержания за счет омофонических подмен и ошибочного распределения границ между лексическими единицами в речевом потоке.

Рассмотренные примеры осознанной фонетической игры (293 языковые шутки) в повседневной речевой практике делятся нами на парадигматические мини-тексты, предполагающие двойное прочтение акустического образа за счет ассоциативного поиска созвучных форм (например, I asked if I could see her *home*, so she showed me a picture of it), и синтагматические мини-тексты, подразумевающие эксплицитное взаимодействие лексических единиц с идентичной или похожей звуковой оболочкой (например, So how do you like my room as a *whole*? / As a *hole* it's all right. But as a room, no)³⁵. В приведенных шутках обыгрываются омонимы, принадлежащие разным частям речи: "home" [həʊm] как наречие (дома) и "home"

[həʊm] как существительное (дом), а также омофоны (слова, идентичные по звучанию, но различающиеся написанием) "whole" [həʊl] (целое) и "hole" [həʊl] (дыра, берлога)³⁶. Анализ показывает, что осознанная фонетическая игра, основанная на звуковом сближении материальных форм лексических единиц и их сочетаний, эксплуатирует, в первую очередь, полисемантические слова и фразы (53% от общего количества). Следующими по частоте употребления являются омонимы, омофоны и частично совпадающие по звучанию лексемы (по 6%). Результаты исследования говорят о том, что в целях намеренного создания комического эффекта говорящими чаще всего используется естественное свойство языкового знака выражать бесконечное множество смыслов посредством ограниченного количества акустических образов.

Проведенное исследование позволило сделать следующие выводы относительно специфики единиц, создающих эффект случайной и преднамеренной фонетической игры в англоязычном мини-тексте: 1) случайная фонетическая игра предполагает, что говорящий ошибочно облакает подразумеваемый им смысл в другую созвучную форму лексической единицы, которая может создавать абсурдный (при неуместности акустического образа в контексте, malapropisms), альтернативный (при удовлетворении акустического образа контексту, eggcorns) или вторичный (при придании нового смысла звучащему песенному тексту в результате неверного восприятия на слух, mondegreens) план содержания; 2) игровой характер и творческая составляющая речевых ошибок, обусловленных ослышками и оговорками, детерминированы лингвистической и социокультурной компетентностью адресата, который способен распознать в них комический эффект, новый оригинальный смысл или даже новый текст; 3) преднамеренная фонетическая игра предполагает, во-первых, создание возможности разной интерпретации одного или нескольких близких по звучанию акустических образов, представленных полисемантическими лексемами, омонимами, омофонами и словами с частично совпадающей звуковой оболочкой, во-вторых, возможную постановку автором лингвистических сверхзадач осуществления ассоциативного поиска (в парадигматических мини-текстах) и сопоставления (в синтагматических мини-текстах) идентичных или близких по звучанию слов.

³² Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 38.

³³ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 38.

³⁴ Toseland M. The Ants Are My Friends.... – P. 38; *Macmillan English Dictionary for Advanced Learners*.... – P. 839, 976.

³⁵ Metcalf F. The Penguin Dictionary of Jokes, Wise-cracks, Quips and Quotes.... – P. 70, 148; Храмова Е.А. Реализация асимметрии языкового знака при создании игровых мини-текстов: фонетический аспект // Вестник Волгоградского госуд. ун-та. Сер. 2. Языкознание. – Волгоград: 2012. – № 2 (16). – С. 92.

³⁶ *Macmillan English Dictionary for Advanced Learners*.... – P. 684, 686, 1639.

Итак, приведенные примеры использования средств случайной и преднамеренной фонетической игры в англоязычном мини-тексте демонстрируют реализацию игровой функции языка на фонетическом уровне, поскольку активизируют креативный потенциал языковой системы и языковой личности, что проявляется

в создании и декодировании игрового смысла, а также предполагает случайное обнаружение или преднамеренный поиск связей между различными лексическими единицами английского языка, отличающимися разной степенью близости акустического образа.

ANALYSIS OF THE MEANS OF THE ACCIDENTAL AND DELIBERATE PHONETIC PLAY (A CASE STUDY OF AN ENGLISH MINI-TEXT)

© 2014 E.A.Khramova^o

N.P.Ogarev Mordovia State University. Saransk

The paper deals with the lexical units of the English language which phonetic forms are similar to each other to a different degree. They produce the effect of accidental or deliberate phonetic play in the minimal context and represent the means of performing the ludic language function on the phonetic level. The paper analyses possible ways of creating and deciphering the ludic sense when these lexical units interact in the ludic mini-text.

Key words: accidental phonetic play; deliberate phonetic play; ludic language function; ludic sense; ludic mini-text; malapropism; eggcorn; mondegreen; polysemantic word; homonym; homophone.

^o *Ekaterina Aleksandrovna Khramova, Assistant Lecturer of department of the English Language for professional communication.
E-mail: kate_2087@mail.ru*