

*На правах рукописи*

**КОНДРАШОВА Светлана Сергеевна**

**ЯЗЫКОВАЯ КАРТИНА МИРА В АНГЛИЙСКОЙ ЗАГАДКЕ**

Специальность 10.02.04 – Германские языки

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Волгоград – 2017

Работа выполнена в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Волгоградский государственный университет»

Научный руководитель: *Палашевская Ирина Владимировна*, доктор филологических наук, доцент

Официальные оппоненты: *Олянич Андрей Владимирович*, доктор филологических наук, профессор, ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный аграрный университет», кафедра «Иностранные языки», профессор

*Акименко Надежда Акимовна*, кандидат филологических наук, доцент, ФГБОУ ВО «Калмыцкий государственный университет имени Б.Б. Городовикова», кафедра иностранных языков и общей лингвистики, доцент

Ведущая организация: ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»

Защита диссертации состоится «13» апреля 2017 г. в 12.30 на заседании диссертационного совета Д 212.029.05, созданного на базе ФГАОУ ВО «Волгоградский государственный университет», по адресу: 400062, г. Волгоград, проспект Университетский, 100, ауд. \_\_\_\_\_.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте Волгоградского государственного университета:  
<http://www.volsu.ru/Aspirant/dissovet/212.029.05.php>

Автореферат разослан « » \_\_\_\_\_ 2017 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета  
доктор филологических наук,  
профессор

Косова Марина Владимировна

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Данная работа выполнена в русле антропологической лингвистики и основана на лингвистическом изучении английской картины мира, сложившейся в сознании англоязычного коммуникативного сообщества и отраженной в семантике языковых единиц, речевых жанрах и паттернах коммуникативного поведения.

**Объектом** исследования является текст английской загадки, **предметом** – когнитивные и дискурсивные особенности данного жанра, отражающие мировосприятие английского этноса.

**Актуальность** темы исследования обусловлена следующими положениями: 1) загадки привлекают внимание лингвистов, прежде всего, как культурно обусловленные тексты, являющиеся ценным источником сведений о представлениях этноса о мире и о самом себе через призму его собственной культуры и традиций; 2) интерес к тому, как носители языка объясняют явления, как они видят мир, представляется особо актуальным в контексте межкультурного диалога, а также понимания современной культуры в сравнении с традиционной; 3) в когнитивно-семантическом и дискурсивных аспектах английская загадка еще недостаточно изучена.

В основу диссертации положена следующая **гипотеза**: жанр «загадка» отражает когнитивные и дискурсивные особенности английской лингвокультуры.

**Цель** работы состоит в выявлении национально-культурной специфики англоязычной картины мира, реализованной в текстах английских загадок.

Поставленная цель обусловила решение следующих **задач**:

- 1) установить конститутивные признаки жанра английской загадки;
- 2) построить типологию английских загадок;
- 3) выявить доминантные тематические поля, представляющие лингвокогнитивную картину мира в английских загадках;
- 4) описать языковые средства репрезентации таких полей, зафиксированных в английских загадках;
- 5) охарактеризовать способы текстопостроения английской загадки;
- 6) установить дискурсивные характеристики английской загадки.

**Материалом исследования** послужили 2000 английских загадок, отобранных методом сплошной выборки из Эксетерского кодекса (Exeter Book, Codex Exoniensis), сборников: А. Taylor «English Riddies from Oral Tradition», Ph. Cousineau «A World Treasure of Riddles», F.J. Child «The English and Scottish Popular Ballads» и др. В качестве лексикографических источников использовались толковые, лингвистические, этимологические и другие словари английского языка. Исследовательский корпус современных загадок представлен материалами Интернет-сайтов.

**Методологическую и теоретическую основу исследования** составили научные труды по фольклористике и паремиологии (А.Н. Афанасьев,

Н.А. Акименко, М.О. Абдрашитова, Т.А. Грин, У. Дж. Пепичелло (Т.А. Green, W.J. Pepicello), Р. Жорж, А. Дандес (R. A. Georges, A. Dundes), М.А. Ивлева, Ч.У. Кеннеди (Ch. W. Kennedy), Т.С. Кузнецова, Эли Конгас-Маранда (Eli Köngäs Maranda), Е.А. Мельникова, В.В. Митрофанова, С.Ю. Неклюдов, В.Я. Пропп, Г.Л. Пермяков, О.А. Плахова, И.А. Седакова, С.М. Толстая, В.Г. Сибирцева, Э.Б. Тайлор (E.V. Tylor), А. Тейлор (A. Taylor), С.Я. Сендерович, Н.И. Толстой, К. Уильямсон (C. Williamson), И.Ф. Янушкевич и др.), лингвокультурологии и концептологии (Е.И. Алещенко, Ю.Д. Апресян, А. Белый, С.Г. Воркачев, В.И. Карасик, И.В. Кононова, В.В. Красных, Ю.М. Лотман, В.А. Маслова, Е.М. Мелетинский, Н.Б. Мечковская, З.Д. Попова, И.А. Стернин, Ю.С. Степанов, Г.Г. Слышкин, Р.М. Фрумкина, Й. Хейзинга (J. Huizinga), Т.В. Цивьян и др.), нарратологии (Р. Барт (R. Barthes), К. Бремон (C. Bremond), Й. Брокмейер, Р. Харре (J. Brockmeier, R. Harre), Ж. Женетт (G. Genette), Р. Макки (R. McKee), Б.В. Томашевский, Ю.Н. Тынянов, В.Я. Шабес, В.Б. Шкловский, В. Шмид, Б.А. Успенский и др.), прагмалингвистическим основаниям дискурса (М.М. Бахтин, В.В. Богданов, А. Вежбицкая, В.В. Дементьев, Е.Ю. Ильинова, Т.В. Ларина, О.А. Леонтович, А.В. Олянич, Дж. Остин (J. Austin), Дж. Р. Л. Серль (J. R. Searle), К.Ф. Седов, Ю. Хабермас (J. Habermas) и др.), а также посвященные изучению когнитивной метафоры (Н.Д. Арутюнова, Д. Девидсон (D. Davidson), Е.С. Кубрякова, Дж. Лакофф, М. Джонсон (G. Lakoff, M. Johnson), В.Н. Телия, М. Тернер (M. Turner), А.П. Чудинов, Е.В. Шустрова, Г.Н. Плотникова, Е.Г. Доценко и др.).

В работе были использованы следующие **методы**: понятийный, компонентный, интерпретативный анализ, интроспекция, а также прием количественной обработки языковых фактов.

**Научная новизна** работы заключается в уточнении конститутивных признаков английской загадки как жанра английского фольклора, в построении типологии английских загадок, в описании языковых способов репрезентации доминантных тематических полей, зафиксированных в английских загадках, и раскрытии коммуникативных способов построения текста английских загадок.

**Теоретическая значимость** исследования состоит в том, что данная работа вносит вклад в развитие лингвокультурологии, лингвопоэтики, теории речевых жанров, уточняя характеристики загадки как одного из жанров традиционной английской лингвокультуры, особенности стилистического воздействия и экспрессивных средств английского языка.

**Практическая ценность** работы заключается в том, что ее результаты могут найти применение в теоретических курсах английской лексикологии, стилистики и интерпретации текста, в спецкурсах по лингвокультурологии, паремиологии, когнитивной лингвистике и лингвистике текста, а также на занятиях по английскому языку как иностранному.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Конститутивными признаками загадки как жанра английского фольклора являются: а) иносказательное обозначение фрагмента реальности, значимого для повседневной трудовой и военной деятельности, мореплавания и религии; б) императивное соотношение такого обозначения с его прямой номинацией; в) выражение смысла высказывания через эвристическую языковую игру, высокую степень имплицитности, завуалированность смысла высказывания; г) фасцирующий потенциал соответствующих текстов.

2. В качестве критериев типологии английских загадок выступают разновидности когнитивной метафоры, лежащей в основе их смыслообразования (биоморфные, антропоморфные, зооморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные, генеалогические), разновидности субъектно-объектной репрезентации реальности (инверсивные и неинверсивные), структурные типы высказываний (повествовательные и описательные), композиционно-сюжетные способы текстопостроения загадок (точечные, многоточечные и линейные).

3. Доминантными тематическими полями в корпусе английских загадок являются «Повседневная жизнь», «Природа», «Военное дело», «Духовная жизнь», представленные в системе их разновидностей.

4. Ключевые способы текстопостроения английских загадок сводятся к метафоризации исходных значений, трансформации восприятия объекта, игровой рекомбинации его признаков, игровом замещении его узуальных обозначений нестандартными.

5. Выделяются три основные дискурсивные стратегии, свойственные английским загадкам как коммуникативным действиям: 1) эвристическая, состоящая в игровой передаче знания об устройстве мира; 2) развлекательная, заключающаяся в доставлении удовольствия участникам общения, и 3) статусная, устанавливающая должные отношения между коммуникантами.

**Апробация работы.** Результаты исследования нашли отражение в докладах на научных конференциях: XV международной научно-практической конференции «Современная филология: теория и практика» (Москва, 2014), XI международной научно-практической конференции «Проблемы филологии, культурологии и искусствоведения в свете современных исследований» (Махачкала, 2015), международной научной конференции «Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики» (Волгоград, 2016).

Основное содержание работы отражено в 8 публикациях общим объемом 3,8 п. л., в том числе в 4 изданиях, рекомендованных ВАК Минобрнауки России.

**Структура диссертации.** Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, словарей и справочников, источников, составляющих эмпирическую базу исследования.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

В первой главе «Английская загадка как жанр фольклорной культуры» анализируются основные подходы к изучению и типологизации загадок, рассматриваются свойственные английской загадке общие характеристики жанров фольклорной лингвокультуры, выявляются ее конститутивные признаки, предлагается типология английских загадок.

Под загадкой понимается игровое высказывание, иносказательно кодирующее обозначение какого-либо объекта или явления действительности и предполагающее актуализацию прямого наименования этого объекта в реакции адресата. Термин «загадка» (и его аналоги – «народная загадка», «истинная загадка») употребляется в фольклористике, этнологии, этнолингвистике, лингвокультурологии и относится к текстам малых форм, входящим в корпус традиционных текстов культуры, в которых находит свое выражение традиционная (мифопоэтическая в своей основе) картина мира.

Возникновение данного жанра в Англии относят к древнему периоду английской культуры (V – XI вв.). Древнеанглийские загадки представлены в Эксетерском кодексе (Exeter Book, Codex Exoniensis, X в.), рукописном собрании произведений древнеанглийской поэзии, дошедшем до наших времен. Данные загадки представляют собой иносказания об устройстве Вселенной – природных явлениях (MONA OND SUNNE, ‘beam’ – BEAM, ‘fire’ – FYR, ‘ice’ – IS, ‘water’ – WÆTER и др.); животных и птицах (‘swan’ – SWAN, ‘nightingale’ – NIHTE-GALE, ‘cuckoo’ – GEAC, ‘barnacle goose’ – BYRNETE, ‘ox’ – OXA, ‘ten chickens’ – TEN CICCENU, ‘jay’ – HIGORÆ, ‘cock and hen’ – HANA OND HÆN, ‘oyster’ – OSTRE, ‘crab’ – CRABBA, ‘river and fish’ – FISC OND EA и др.); растениях (‘reed’ – HREOD, ‘oak’ – AC, ‘book and beech-tree’ – BOC). Это также иносказания о человеке (‘man’ – SECG, ‘Lot and his children’ – LOTH OND BEARN, ‘one-eyed garlic-seller’ – AN EAGEDE GARLEAC MONGER), одежде (‘shirt, garment’ – CYRTEL), пище и питье (‘onion’ – CIPE, ‘mead’ – MEDU, ‘dough’ – DAG), будничных делах и развлечениях (‘plough’ – SULH, ‘rake’ – RACA, ‘bellows’ – BLÆST-BELG, ‘key’ – CÆG, ‘baking-oven’ – BÆC-OFEN, ‘churn’ – CYRN, ‘glass beaker’ – GLÆS-FÆT, ‘wine-cup’ – WIN-FÆT, ‘horn’ – HORN и др.), морских занятиях (‘anchor’ – ANCOR, ‘merchant-ship’ – CEAP-SCIP, ‘lighthouse’ – BEACEN-STAN), военном деле (‘mail coat’ – BYRNE, ‘shield’ – BORD, ‘sword’ – SECG, ‘bow’ – BOGA, ‘weapon-rack’ – WÆPEN-HENGEN, ‘light warship’ – SNAC), духовном мире (‘creation’ – GESCEAFT, ‘bell’ – BELLE, ‘cross’ – ROD, ‘Gospel book’ – CRISTES BOC, ‘chalice’ – HUSEL-FÆT, ‘paten’ – HUSEL-DISC), чтении (‘book’ – BOC, ‘book-moth’ – BOC MOÐÐE) и письме (‘ink-horn’ – BLÆC-HORN, ‘letters’ – STAFAS, ‘quill-pen and fingers’ – FEDER OND FINGRAS).

Загадки Эксетерского кодекса характеризуются аксиологичностью, направленностью на концентрированное воплощение ценностной картины мира,

содержательной основой которой являются взаимосвязанные представления английского этноса о том, что важно и жизненно ценно для его существования.

Выделяются древние английские загадки, которые выступают образной репрезентацией моральных ценностных представлений (о родительском долге, священности знания, вере и душе), в иносказательной форме разъясняют христианские принципы жизни, в чем сближаются с катехизисом. Такова, например, загадка, в которой некое существо (птенец кукушки) рассказывает о том, как осиротело еще до своего рождения, было брошено родителями бездыханным (т.е. в яйце) и стало родным для чужой матери: *I was an orphan before I was born / Cast without breath by both parents / Into a world of brittle death, I found / The comfort of kin in a mother not mine.*

Вместе с тем, если «огласительные поучения» не должны вызывать недоумений или неоднозначных толкований, то поэтические тексты загадок Эксетерского кодекса, напротив, допускают несколько интерпретаций и отгадок, обнаруживая неожиданное в простых вещах:

*Ic sceal þragbysig þegne minum,  
hringum hæfted, hyran georne,  
min bed brecan, breahme cyþan  
þæt me halswriþan hlaford sealde.  
Oft mec slæpwerigne secg oðþe meowle  
gretan eode; ic him gromheortum  
winterceald oncweþe. Wearm lim  
gebundenne bæg hwilum bersteð,  
se þeah bið on þonce þegne minum,  
medwisum men, me þæt sylfe,  
þær wiht wite, ond wordum min  
on sped mæge spel geseccan.*

*Occupied by time, bound as I am with  
rings, I must eagerly obey my servant and  
break up my bed, make known noisily that  
my lord gave me a neck ring.  
Often a man or a woman has come to en-  
counter me, a sleep-weary one. Cold with  
winter, I answer those grim-hearted ones. A  
warm limb at times releases the bound ring,  
although it is pleasing to my servant, a foo-  
lish fellow, and (it would be) to me like-  
wise, if I understood anything and if I were  
able successfully to tell my tale in words.*

(trans. Patrick J. Murphy)

Загадка строится на игре значений слова *ring*. Персонаж загадки, некое существо, описывается как *hringum hæfted* (строка 2) – ‘bound with rings’, т.е. «связанное, сцепленное кольцами», а также «обя[вя]занное извлекать звон». Глагол *hringan*, означающий в древнеанглийском языке «извлекать звук, звонить в колокола» – ‘to ring’, ‘sound, clash’, ‘announce by bells’, соотносится с существительным *hring* ‘кольцо, цепное соединение, лента, оковы’ – ‘ring, link of chain, circular band, fetter’. В строке 4 существо получает ‘шейное кольцо’ (или ленту) – *halswriþan* ‘neck ring’, а в строках 7, 8 некто отпускает, расцепляет кольцо – *bæg*. Фраза *Wearm lim / gebundenne bæg hwilum bersteð* ‘Warm limb at times releases the bound ring’ вызывает разночтения. Речь может идти о руке звонаря или его ноге, так как у тяжелого колокола веревка в древние времена нередко оканчивалась стремением, куда звонарь ставил ногу. Звонарь мог ослабить или выпустить приводную веревку языка колокола. Точка удара колокола

(*strike point*) приходится на ударный пояс (*sound bow, belt, ring*) – звуковое кольцо. Сам же язык крепится к «серьге», кольцу (*ring*). В старинных языках исследователи отмечают крупное подвесное кольцо, которое позволяло крепить их на широкую кожаную ленту. Возможно, *halswriþan* в загадке и есть та лента, дающая направление движения (*heals* ‘neck’ – ‘шея’ [‘halse’; Ger. hals]; *wriða* ‘band, thong, bridle, collar, ring’). Таким образом, *ring* может толковаться двояко: и как звон, и как кольца колокола (закладное кольцо, ударное, звуковое кольцо).

История развития жанра загадки в английской лингвокультуре обнаруживает переход от аксиогенного характера мифопоэтических текстов, отсылающих к знанию о начале мира, его устройстве, иерархии его ценностей, к игре-забаве, развлечению, шутке. Тенденции развития английской загадки уже заложены в Эксетерском Кодексе, который содержит и космогонические мифопоэтические тексты, и провокативные загадки, и загадки-головоломки (криптоморфные загадки – пазлы).

Логико-смысловая структура загадки отражает соотношение концептуальной и языковой картин мира и образует единство кодирующей и кодируемой частей.

Кодирующая часть представляет собой иносказательную репрезентацию фрагмента действительности, сопровождаемую побудительными формулами-обрамлениями: *Riddle me, riddle me* (Отгадай, отгадай меня); *Saga hwæt ic hatte – Say what I am called* (Скажи имя мое); *Saga hwæt hit hatte – Say what it is called* (Скажи, что это); *Say who I am* (Скажи, кто я); *Frige hwæt ic hatte – Find out what I am called*; *Ræd hwæt ic mæne – Interpret what I mean* (Угадай, что я имею в виду). Обращение с призывом дать ответ может не присутствовать эксплицитно, но всегда подразумевается. В силу своего жанрово-композиционного построения (репрезентативная и побудительная части) загадка ориентирована на исполнение в ситуации дискурса, диалогическая связь между действиями участников которой (загадывающего – *riddler* и того, кому загадывают – *riddlee*) образует интеракционное единство в виде загадки как инициативного действия и отгадки как реакции на него.

Загадка выступает в качестве инициативного речевого действия, погружаясь в интерактивное пространство коммуникативного события, которое может рассматриваться с позиции объектного (о чем идет речь), субъектного (кто является участником общения) и инструментального (каковы способы осуществления коммуникации) подходов к изучению дискурса (В.И. Карасик).

Объектный подход фокусирует внимание коммуникантов на традиционном содержании английской загадки. Субъектный подход – на участниках в ситуации общения как представителях тех или иных социальных групп. С данных позиций загадка служит инструментом влияния, демонстрации или смены статуса, а также узнавания статуса другого. Инструментальный подход к описанию действия направлен на обстоятельства образа действия, а также рассмат-

ривает загадку как коммуникативное действие в теологическом (стратегическом), драматургическом и нормативном аспектах (Ю. Хабермас).

Репрезентативная иносказательная часть загадки требует усилия по декодированию смысла. В этом усилии заключается игровая эвристическая сущность загадки. При этом загадка, как коммуникативное действие, должна быть разгадываемой. Ее референции должны быть известны участникам коммуникативной ситуации. Более того, она должна содержать достаточное количество ключей, чтобы привести к отгадке и, вместе с тем, не эксплицировать все семантические переходы от референта к его образному уподоблению. Загадка предполагает включение культурного кода, в случае утраты которого она может восприниматься абсурдной и произвольной. Как стратегическое действие загадка заключает в себе диагностирующую трудность, испытание на знание культурного кода, на принадлежность отгадывающего к кругу «своих».

С данных позиций интерес вызывает английская загадка, представляющая собой манипулятивное действие, характеризующееся интенциональной и интерпретативной двуплановостью. Такая загадка – разновидность провокационного общения, осуществляемого с целью наведения на определенный ответ, который выступает в качестве «ловушки» и выставляет того, кто в нее попадает, в невыгодном для него свете. Такого рода загадки-ловушки связаны с табуированными темами и включают тексты с двойным смыслом, образующие группу провокативных (эротических, обценных) загадок. Разгадавший загадку демонстрирует не столько свое остроумие, сколько сообразительность и зрелость, не назвав зашифрованный в загадке предмет и нанеся поражение манипулятору (провокатору) невинной отгадкой.

В качестве манипулятивных загадок выступают также загадки, названные А. Тейлором “neck-saving” («шееспасительными»), т.е. с таким содержанием, которое известно только загадывающему. В сказочных сюжетах герой, которому вынесен смертельный приговор, придумывает неразрешимую загадку в надежде «спасти свою шею». В качестве «шееспасительной» может выступать загадка из Эксетерского кодекса о странном существе, одноглазом продавце чеснока. Отгадка известна лишь потому, что загадка является переводом с латинского, а в латинских загадках давался ответ:

*A creature came where many men  
sat at council with wise hearts.  
It had one eye and its ears were two;  
it had two feet and twelve hundred heads,  
a back and a belly and two hands,  
arms and shoulders, one neck,  
and two sides. Say what I'm called.*  
(trans. Paull F. Baum)

*Существо появилось из тех мест,  
где очень много мудрых сердец.  
У него один глаз и два уха;  
Оно имеет две ноги и двести голов,  
Спину, живот и две руки,  
Плечи, одну шею и две стороны.  
Скажи, как я называюсь?*

Коммуникативная цель загадки – побуждение к называнию конвенционального номинанта кодируемого объекта. Стимулирующую роль в получении ответной реакции играют характеристики загадки как фасцинативного текста. Семантическая фасцинация репрезентативной части загадки создается посредством образов-сигналов, связываемых с определенными инстинктивно или культурно обусловленными реакциями на них и провоцирующих активную работу ассоциативного мышления по дешифровке проблемного смысла. Играющие роль «спускового механизма», фасцинативные образы могут быть использованы с целью наведения на непристойный ответ. Тексты древних английских загадок содержат целую систему фасцинативных сигналов, вызывающих напряженное внимание адресата и создаваемых изобразительными средствами языка. Выделяются сигналы обольщения, вкусового, тактильного и иного сенсорного прельщения (*I am sweeter than bee-bread laced with honey* – Я слаще соты с медом), утрашения (*I am hotter than Vulcan's flickering fire* – Я горячее вулканической лавы), жалости (*I am a lonely thing, wounded with iron* – Я сирота безродный, изуродованный железом), сигналы доминантной фасцинации, демонстративы превосходства. Характер фасцинативного сигнала обуславливает тональность загадки. Можно разграничить утрашающие, хвастливые, провокативные, грустные и веселые английские загадки.

Презентационные формулы древней английской загадки (*Ic eom wunderlicu wiht – I am a wondrous creature; Ic seah sellic þing – I saw a strange thing; Ic seah wyhte wrætlice twa – I saw two amazing creatures*) выражают ее эмотивную направленность, отмеченную в словарях номинантами состояний недоумения, сомнения (*perplexity, puzzlement*), замешательства, смущения и растерянности (*bewilderment, confusion, baffle*), которые также обозначают определенную степень удивления и одновременно любопытства (*curiosity, adj. curious, interested, puzzled, searching*).

Наиболее близкие синонимы *riddle – conundrum, puzzle, paradox* – обозначают типы высказываний, также направленные на введение адресата в состояние недоумения (*to puzzle, to bewilder, to confuse*). Вместе с тем, *puzzle* (головоломка) (1) содержит проблему (задачу), требующую решения; (2) репрезентирует проблему и готовое решение, требуя выявить, как это решение получено, или (3) содержит все ключи для решения, представляет собой мозаику, которую необходимо составить из фрагментов вербальных описаний или рисунка различной формы в единую картину. Обладая признаками самостоятельного жанра, *puzzle* может выступать в качестве одного из приемов загадывания объекта в загадке (криптоморфные загадки, загадки – арифметические задачи). Парадокс (*paradox*) также служит приемом построения загадок: 1) антитетических, 2) депривационных (*What has a big mouth, yet never speaks? (Jar) – Нечто имеет горл[ышк]о, но хранит немоту (Кувшин)*), 3) основанных на противоречии между действием и результатом (*What goes to the mill every morning and makes no tracks? – Что каждое утро идет на мельницу и не оставляет следов? (Дорога, ветер, дым)*) (R. A. Georges, A. Dundes). *Conundrum* (шутка) строится на развле-

кающей игре слов ('a question asked for amusement, typically one with a pun in its answer'; 'a riddle'), двойной ассоциации, вызывающей желание рассмеяться: *What can be swallowed, or can swallow a person?* (Pride), однако, предлагая готовый ответ, представляет собой шутовскую пародию на жанр загадки.

Цель отгадывающего загадку – не прийти логическим путем к решению или собрать все части воедино, а увидеть скрытое за изображаемым. В зависимости от разновидности когнитивной метафоры как ключевого способа смыслопостроения английских загадок в их корпусе выделены *антропоморфные, биоморфные, зооморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные и генеалогические* загадки. Самой частотной по употреблению в английских загадках является антропоморфная метафора (из 1829 загадок 555 образуют антропоморфную группу, что составляет 30% от общего количества). Мир в английской загадке изображается как живое существо, подобное человеку и вступающее с ним в игровую коммуникацию, что говорит об антропоморфизации и субъективации как базовых принципах построения языковой картины мира в английских загадках.

Загадки как устойчивые текстотипы культуры характеризуются определенными функциями. В качестве ключевых функций английской загадки выделяются кодовая и коммуникативная, которые соединяются в игровой функции загадки как языковой, поэтической игры, с одной стороны, и как диагностирующего испытания на знание культурного и языкового кода – с другой.

Во **второй главе** «Специфика актуализации языковой картины мира в английской загадке» выявляются тематические поля, зафиксированные в английских загадках, и языковые средства их репрезентации, описываются ключевые способы текстопостроения английской загадки, а также ее дискурсивные характеристики.

Кодирующая часть загадки выступает репрезентацией содержания культурного сознания средствами языка. Номинация денотатов в языковой картине мира английской загадки основана на образной составляющей моделирования мира при описании содержательных характеристик загаданного денотата. Принимая во внимание кодирующие тексты и отгадки, мы выделили четыре доминантных тематических поля: 1) «Природа»; 2) «Повседневная жизнь»; 3) «Военное дело»; 4) «Духовная жизнь».

Проведенный анализ кодирующей части основан на сплошной выборке лексических единиц (номинации деятеля / объект, действия, качества и состояния) в загадках Экстереского кодекса (всего 4174 ЛЕ). Установлена номинативная плотность данных полей, свидетельствующая об их значимости для английского этноса: «Природа» 1060 единиц (25%), «Повседневная жизнь» 1174 единицы (28%), «Военное дело» 1002 единицы (24%), «Духовная жизнь» 938 единиц (23%).

Номинации, представляющие тематическое поле «Природа» в текстах загадок, включают в себя лексемы, обозначающие а) природные явления (*air, clouds, wind, rain, hail, hoar-frost*), ресурсы, ландшафты (*field, rippling road,*

*paths, downs, dales, slopes, woods, groves, river, sea, beech forest*); б) мир животных, птиц (*beast, sea-horses, kite, eagle, hawk, goose, dog, goat, bees, snail, frog; downy feather, tail, bark, bleat, quack, shriek*) и растений (*wood, wormwood, roots, seaweed*). В загадках широко репрезентированы природные объекты, окружающие человека и составляющие его макрокосм, – земля и небо, луна (*Earth, moon, sky*) и солнце (*sun*), глубины и высоты, вода и твердь, срединный мир (*middle-earth*), населенный людьми, горный и подземный миры (*oceans streams, highland, heaven, depths*). Существительные, номинирующие явления природы, комбинируются с глаголами, которые в основном имплицитно признают признаки, свойства и состояния одушевленных объектов (*roars, fiercely rages, wrestles, disturbs*). Нехарактерные сочетания предметных и признаковых лексем создают сложные метафорические образы, персонифицирующие природные явления, и составляют основу наивной языковой картины мира в древнеанглийской загадке:

*At times I rush through the dark clouds that ride me,  
churn the sea into a frenzy, then afterwards let the waters subside.  
When one cloud collides with another, edge against sharp edge,  
the din of destruction, a mighty noise, echoes above the dwellings of men;  
dark bodies, hastening, breathe fire overhead, flashing lightning;  
thunderous crashes shake the sky, then growl darkly.  
The clouds do combat, dark drops fall, rustling rain from their wombs.*

*Иногда я мчусь сквозь облака, которые несущие на своей спине,  
рассекаю спокойные воды моря, доводя его до безумства, а затем позволяю волнам утихнуть.  
Когда одно облако сталкивается с другим, одним острым краем о другой,  
грохот разрушения, мощный шум эхом разносятся над домами людей;  
темные тела проносятся, дышат огнем в вышине, сверкают молнии;  
гром сотрясает небо и злобно рычит.  
Облака вступают в бой, падают темные капли, шурша дождем.*

Тематическое поле «Повседневная жизнь» включает номинации: а) человека (*man, woman, wight*), его тела (*eyes, arms, mouth, tongue, belly, blood, heart, spine, thigh, womb*), эмоциональных состояний (*admiration, anger, fear, happiness, sadness, joy, woe*), личностных качеств (*brave, with a thief's craft, careful, kind, wise, faithful, proud, mum, muddler, reckless*), ключевых событий его жизни (*birth, death*); б) семейных (*kin, orphan, father, mother, nephew, sister, son*) и межличностных отношений (*friend, host / foe, guest, alien*), социального положения (*king, lord, damsel, daughter of a king, servant, maiden, Wealth 'not free, servile'*); в) жилища и его внутреннего убранства (*palace, doors, floor, place, roof, room, chest, shelf*); г) хозяйственной и ремесленной деятельности (*bathe,*

*chop, cut, fix, pump, scrape, sweep, wear, yeast; field, dig, sow, swath, churn, feed, fetter, give drink, hitch, mash, rack, rail, thresh*), продуктов его труда (*mead, wine, bee-bread laced with honey, milk, ale, barley, leather, oats*); д) игр, развлечений, праздников (*carouse, drink / drunk, eat, harp, horn, indulge, pipe, riddle*). Данные номинации репрезентируют микросреду человека, в которой отражаются его отношения с повседневным окружением.

Тематическое поле «Военное дело» представлено номинантами военных действий (*war, fight against, battle with, defend, withstand, attack, break forth, ravage*), их участников (*enemy, foes, warriors*), боевого оружия (*poisoned darts, knife's edge, swart dark weapons, sharp sword*), последствий войны (*wounded, switten (by sword), sated (with battle-work), weary of blades, heal wounds, deep gashes*), трофеев (*handiwork of smiths, noble gold, gold-hilted sword, silver, secret treasures*) и связанных с победой празднеств (*contest, sport, swig*).

Тематическое поле «Духовная жизнь» объединяет единицы, отражающими космологическую картину мира англосаксов, включая номинанты верхнего (*heaven, high heaven, home of angels*) и нижнего миров (*hell, dirty dens, evil spirits, evil smells of filth, foul*), среднего мира (*middle-world*) как объекта действий (*delicate work, handwork, skillful manner, wondrously made, woven*) Творца (*Christ, God, He*). Поле характеризуется значительным количеством лексем с семантикой изменения (*add, better, create, expand, extend, fill, gladden, heal, overcome; bigger, broader, greater*) и цвета, подчеркивающих красоту творения мира (*bright (decorations), bright (of blossom), brightly (shining flame), radiant, red (gold), white (locks)*). Наблюдаются также пересечения номинант духовной жизни и военного дела (*sword of morning, active flame, the commander, the true lord of victories*).

Обращение к повседневной жизни и окружающей природе оказывается наиболее частотным. Также типичным является проникновение в сферу повседневной жизни военной деятельности как неотъемлемой части существования англосаксонского этноса.

В основе текстопостроения английской загадки лежит уподобление одних объектов другим, возникающее при сопоставлении и обнаружении сходства между объектами окружающего мира, что позволяет воспринимать мир целостно, вычленять то общее в разнородных объектах, что их объединяет. В английских загадках соловей – искусный вечерний певец (*eald aefensceop* ‘great evening singer, bard’), ведро (*water-bucket*) – уставший слуга (*sleep-weary servant*), грабли (*rake*) – зверь клыкастый (*toothy beast*), золото (*gold*) – яркий чеканный король (*bright-cloaked, hammered king*), луна – существо, несущее украденное светило между рогами (*a wonderful creature carrying light plunder between its horns*). В загадках эмблематического типа изображаемые предметы имеют закрепленное за ними культурной традицией символическое значение.

Английские загадки разрушают стереотипное, привычное зрительное восприятие и иллюстрируют трансформационную природу перцептивного образа (обыкновенные, хорошо знакомые человеку предметы репрезентируются с

неожиданных ракурсов и в неожиданных положениях, с разных сторон). При этом выделяются загадки, в которых реальность сообщается объекту его описанием, выступающим средством управления воображением. Смысл описания как отображения составных частей или свойств объекта заключается в его соответствии загадываемому объекту, увиденному в новом, необычном свете: *There was a green house. Inside the green house there was a white house. Inside the white house there was a red house. Inside the red house there were lots of babies* – Был зеленый дом. В нем белый дом. В белом доме красный дом. В красном доме – много деток' (об арбузе). Помимо фигуративного описания (арбуз – необычный дом из домов, «дом-матрешка», семечки – «маленькие дети»), загадка использует углубление «зрительской перспективы» – мы входим сначала в один дом, проходим через него в другой.

Описания могут представлять собой статичные обозначения признаков объекта (*White as snow, green as grass, black as smut (Blackberry)* – Как снег бела, как трава зелена, как сажа черна) или динамичные, раскрывающие особенности его поведения в определенных обстоятельствах: *Old Mother Twitchett had but one eye, / And a long tail which she let fly; / And every time she went over a gap, / She left a bit of her tail in a trap (Needle and thread)*. – У бабушки Твитчетт был только один глаз и длинный хвост, который у нее развевался, и каждый раз, как она проходила над ямой, она оставляла часть своего хвоста в ловушке (об иголке с ниткой).

Динамичные описания создают эффект повествования, выступая органическим элементом действий, складывающихся в картину жизни загадочного существа.

Загадки-описания противопоставляются загадкам-повествованиям, предполагающим присутствие экспозиции, переломного момента и финала: *Humpty Dumpty sat on a wall, / Humpty Dumpty had a great fall, / And all king's horses and all king's men / Couldn't put Humpty Dumpty together again. (Egg)* – Хампти Дампти на стену взгромоздился, / Хампти Дампти упал и разбился, / И все королевские кони, и вся королевская рать / Не могут обратно Хампти Дампти собрать. В загадках-повествованиях нарративная структура усечена, схематичная форма истории используется для презентации признаков загадываемого объекта, по которым его можно идентифицировать.

К базовым типам композиции в текстах английских загадок-повествований, используя терминологию М. Веллера, мы относим «прямоточную» (линейную), «точечную» (фрагментарную), а также многоточечную. В первом случае имеет место хронологически упорядоченный событийный ряд, в котором новое действие обусловлено предыдущим. Во втором – выделяется какой-либо фрагмент, сцена из жизни существа, в которой соблюдается триединство времени, места и действия: *Behind the king's kitchen there is a great vat, / And a great many workmen working at that, / Yellow in their toes, yellow in their clothes...* (Bees making honey) (За королевской кухней есть большой чан, / Множество тружениц усердствуют там, / желтые ножки, желтые одежки...). В мно-

готовочной истории это триединство не соблюдается; она представляет собой несколько малых разрозненных штрихов из жизни загадочного существа, совокупность которых перерастает в движение, подобно последовательности кадров в кино (например, загадка о боевом соколе (*Heoruswealwe*) из Эксетерского кодекса).

В зависимости от субъектно-объектной репрезентации реальности выделяются инверсивные и неинверсивные английские загадки.

В инверсивных загадках материальные объекты наделены способностью занимать место субъекта в социальном взаимодействии и коммуникативной потенцией: *Oft ic sceal wiþ wæge winnan /ond wiþ winde feohtan – Often I must war with the waves, fight with the wind – Долг мой с волнами воевать, с ветром биться (о якоре); Trees on my back, Nails in my ribs – На спине моей деревья, гвозди в моем боку (о корабле).*

В неинверсивных загадках вещи встраиваются в ту или иную ситуацию, изображаемую в загадке, в качестве ее маркеров: *As I was going over London Bridge, / I met my brother Will, / I cut off his head and sucked his blood, / And threw his body away (a bottle of wine) – На пути через London Bridge я повстречал своего брата Вилла. Я сшиб ему голову, высосал его кровь и выбросил его тело прочь (о бутылке с вином).*

Жанрово-композиционное построение загадки предполагает ее реализацию в диалоговой модели с устойчивой обменной структурой и стратегической направленностью. Выделены три стратегии английской загадки как коммуникативного действия: эвристическая, развлекательная, статусная.

1. Эвристическая стратегия загадки как нестандартной формы репрезентации представлений о мире предполагает понимание и расшифровку их адресатом, направлена на познание мира, его устройства, системы этнокультурных ценностей. Эвристическая загадка представляет собой диагностирующую трудность, преодоление которой может служить достижению цели, лежащей вне загадки. Загадка лишь средство ее достижения. Так, в английской балладе “*Riddles Wisely Expounded*” (Child, Ballad no. 1) рыцарь задает загадки трем сестрам и женится на младшей, которая их отгадала. Загадки в различных версиях баллады даны в виде последовательности вопросов и ответов на них: *What is greener than the grass? (Envy is greener than the grass) / What is smoother than crystal glass? (Flattery...) / What is brighter than the light? (Truth is...) / What is darker than the night? (Falsehood...) / What is keener than an axe? (Revenge...) / What is softer than melting wax? (Love) – Что на свете зеленее травы? / Что глаже стекла (Лесть)? / Что звонче охотничьего рога (Молва) / Что в мире темнее ночи? (Грех) / Острее топора? (Мечь) / Мягче тающего воска? (Любовь) и т.п. Ассоциативные соотношения явлений внутреннего и внешнего мира служат материалом для построения культурных моделей и получают значение «ценный – неценный», «хороший – плохой», а также градуальные оценочные характеристики (*мягче шелка, глубже бездны морской, выше дерева, белее молока* и т.п.).*

Предметно-чувственные образы являются фактами национальной концептосферы.

Некоторые из эвристических загадок восходят к древней традиции испытаний готовности к браку, входящих в повторяемые структурированные культурные практики (предсвадебный ритуал, ритуал ухаживания, свадебное испытание) для актуализации знания, сопровождаемого запретом называния темы, но необходимого для существования общества. Это знание диагностируется не напрямую, а с помощью загадки, выполняющей функцию его сокрытия. В качестве примера может служить энигматический текст “The Riddle Song” (*Che sente me the cherye / withoutyn ony ston / And so che dede dowe withoutyn ony bon...*) (1450 г.), составляющий часть сюжета английской баллады “Captain Wedderburn’s Courtship” (Child, Ballad no. 46).

2. Развлекательная стратегия направлена на получение удовольствия от содержания языковой игры, представляющей неотъемлемую часть англоязычного общения; строится на разрушении конвенциональных стереотипов языковых структур и речевого восприятия с целью создания нового, нередко комического смысла.

Выделяются распространенные в современных языковых загадках с игровым элементом средства и приемы создания игрового эффекта неоднозначности, основанные на: 1) омофонии, омографии и их сочетании (*Why can’t a bicycle stand on its own? – Because it’s two-tired*); делении слова на морфемы и игре с оморфами (*What are the three important rings in life? – Engagement ring, Wedding ring, and suffering*); 2) манипуляциях с ударением и паузацией (*What bird is lowest in spirits? – Blue bird ‘птица в плохом настроении’ и Bluebird ‘порода птиц’*); 3) обратном прочтении слов (*What goes “ZUB, ZUB”? – A bee flying backwards – “Buz, Buz”*); 4) игре с буквенным составом слов (удаление, прибавление, перестановка) (*stable<sub>1</sub> – (s)table – (st)able – stable<sub>2</sub>: As a whole, I am both safe and secure. / Behead me, and I become a place of meeting. / Behead me again, and I am the partner of ready. / Restore me, and I become the domain of beasts. / What am I? – A stable*) и порядком слов (*What is the difference between a fisherman and a dunce? – One baits hooks, the other hates books; What is the difference between a jeweler and a jailor? – One sells watches, the other watches cells*); 5) ассоциативном блендинге языковых единиц (*What do you call a witch at the beach? – A sandwich (witch – wich и beach – sand), Why is a fish dealer never generous? – His business makes him selfish (= sell fish)*); 6) игре с синтаксической структурой предложения (*Why is a mouse like grass? – Because the cattle (= cat’ll) eat it*); 7) буквализации идиом (*What is it you will break if you even name it? – Silence; What does a person grow if he works hard in his garden? – Tired*).

3. Статусная стратегия фокусирует внимание на характеристиках, легитимирующих совершение действия в ситуации дискурса и последующей реакции. Выделяются *статусно-асимметричное* построение взаимодействия и *симметричное*. Первое подразумевает определенную степень власти в отношениях взаимодействующих лиц. Только один из участников обладает особым

статусом, предполагающим право загадывать, прямо обратиться с загадкой, и его действие воспринимается слушающим как должное. Праву одного участника загадывать загадки соответствует обязанность другого их отгадывать, неисполнение которой может повлечь неблагоприятные последствия для неотгадавшего. И наоборот, способность дать ответ на загадку сулит некоторые выгоды. Так, в английской балладе “King John and the Bishop” епископ может спасти свою голову, лишь ответив на три вопроса короля: *When I am set so high on my steed, / With my crown of gold upon my head, / Amongst all my nobility, with joy and much mirth, / Thou must tell me to one penny what I am worth. // And the next question you must not flout, / How long I shall be riding the world about; // And the third question thou must not shrink, / But tell to me truly what I do think.* – Скажи, когда в короне золотой я на коне среди подданных своих возвышаюсь, властью наслаждаясь, какая мне цена? Второе: как долго буду я в пути, желая мир весь обойти? И третья загадка: ответь напрямик, о чем я думаю сей миг (Child, Ballad no. 45B). В статусно-асимметричном взаимодействии вышестоящий не дает согласия беседовать с ним на равных, т.е. загадывать ему загадки.

Право загадывать в ряде случаев может быть оспорено, как, например, в английской балладе “Scarborough Fair” (“Ярмарка в Скарборо”), версии баллады “The Elfin Knight” (1670 г.). Текст повествует о молодом человеке, который просит передать своей возлюбленной, что если она сумеет сшить ему рубашку без швов, выстирать ее в сухом колодце, высушить ее над колючим кустом, то он разрешит ей вернуться к нему: *Tell her to make me a cambric shirt, / Without any seam or needlework; / Tell her to wash it in yonder well, / Where never sprung water or rain never fell; / Tell her to dry it in yonder thorn, / Which never bore blossom since Adam was born.* В ответ она просит его найти ей акр земли между соленой водой и морским песком, вспахать эту землю бараньим рогом, засеять перечным зернышком, снять урожай серпом из кожи и связать снопы павлиньим пером, обещая отдать ему бесшовную рубашку, как только он закончит: *Tell him to buy me an acre of land, / Between the salt water and the sea sand; / Tell him to plough it with a ram's horn, / And sow it all over with one peppercorn; / Tell him to reap it with a sick leof leather, / And bind it up with a peacock's feather.* Действие разворачивается как симметричный обмен желаниями, в котором каждый индигнационно выражает то, что ждет от другого, при этом отгадка как ответное действие остается нереализованной.

Симметричная стратегия построения общения предполагает взаимный обмен действиями, в основе которого лежат принципы агонального взаимодействия, реализуемого как состязание равных (*субъект S1 – субъект S2*), организуемого и разрешаемого по заранее установленным правилам. Данный тип построения общения характеризуется взаимонаправленностью речеповеденческих ожиданий, симметрией взаимных обязательно-притязательных отношений участников поединка, идеальным обменом загадками и отгадками, предполагающим равенство прав на доступ к игре и возможностей участия в ней. Право загадать загадку одновременно выступает необходимым условием продолжения

игры. Чтобы выиграть, необходимо не только отгадать загадку противника, но также загадать свою следующую загадку. Невозможность совершения ответного хода приравнивается к поражению. В качестве примера анализируется поединок между Голлумом и Бильбо Бэггинсом – персонажами Дж. Р. Толкина (*The Hobbit*, ch. 5).

В **Заключении** подводятся итоги работы и намечаются перспективы исследования.

В диссертационном исследовании установлено, что английская загадка, обладая рядом конститутивных признаков, отражает когнитивно-семантические и дискурсивные особенности английской лингвокультуры. Данные особенности выражены 1) в традиционном предметно-тематическом содержании английской загадки, охватывающем ценностно-значимые фрагменты национальной жизни английского этноса; 2) ключевых способах ее текстопостроения, раскрывающих специфику этнического мировосприятия и внутренние (структурные) закономерности построения репрезентаций традиционного содержания в языковой картине мира; 3) в коммуникативном поведении, характеризуемом устойчивой обменной структурой (загадка-отгадка) и стратегической направленностью (эвристической, развлекательной, статусной).

Перспективы исследования английских загадок связаны с лингвокультурологическим описанием концептосферы английской загадки и рассмотрением картины мира в английской загадке в диахроническом аспекте.

**Содержание диссертации отражено в следующих публикациях общим объемом 3,8 п. л.:**

*Статьи в рецензируемых изданиях, рекомендованных  
ВАК Минобрнауки России*

1. Горыкина, С.С. Номинативная репрезентация концепта «Nature» в древнеанглийской загадке / С.С. Горыкина // Вестник Вятского государственного гуманитарного университета. – 2015. – № 5. – С. 86 – 89 (0,3 п. л.).

2. Горыкина, С.С. Концепт «Повседневная жизнь» в англосаксонской загадке / С.С. Горыкина // Вестник Брянского государственного университета. – 2015 (2). – № 2. – С. 289 – 292 (0,5 п. л.).

3. Горыкина, С.С. Лексико-семантические репрезентации концепта «Природа» в древнеанглийской загадке / С.С. Горыкина // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. – 2016. – № 2 (106). – С. 163 – 167 (0,4 п. л.).

4. Горыкина, С.С. Когнитивно-дискурсивные характеристики английской загадки / С.С. Горыкина, И.В. Палашевская // Вестник Волгоградского государственного университета. – 2016. – № 3 (15). – С. 119 – 128 (0,7 п. л.).

*Публикации в сборниках научных трудов и сборниках материалов научных конференций*

5. Горыкина, С.С. Синтактико-стилистические особенности древнеанглийской загадки / С.С. Горыкина // Проблемы филологии и искусствоведения в свете современных исследований : материалы XI Междунар. науч.-практ. конф., г. Махачкала, 12 апреля 2015 г. – Махачкала : Апробация, 2015. – С. 43 – 48 (0,3 п. л.).

6. Горыкина, С.С. Стратегии языковой личности в древнеанглийской загадке / С.С. Горыкина // Современная филология: теория и практика : материалы XV Междунар. науч.-практ. конф., г. Москва, 2 апреля 2014 г. – Москва : Научно-информационный издательский центр «Институт стратегических исследований», 2014. – С. 84 – 90 (0, 5 п. л.).

7. Gorykina, S.S. Anglo-Saxon riddles: the language mirror of the world / S.S. Gorykina, I.F. Yanushkevich // European Science Review, Vienna: “East West” Association for Advanced Studies and Higher Education GmbH, 2014. – P. 156 – 160 (0,5 п. л.).

8. Горыкина, С.С. Стратегические характеристики английской загадки / С.С. Горыкина, И.В. Палашевская // Коммуникативные аспекты современной лингвистики и лингводидактики : материалы Междунар. науч. конф., г. Волгоград, 2016. – Волгоград : Изд-во ВолГУ, 2016. – С. 151– 160 (0,6 п. л.).