

ЯЗЫКИ НАРОДОВ ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН (С УКАЗАНИЕМ КОНКРЕТНОГО ЯЗЫКА ИЛИ ГРУППЫ ЯЗЫКОВ) / LANGUAGES OF PEOPLES OF FOREIGN COUNTRIES (INDICATING A SPECIFIC LANGUAGE OR GROUP OF LANGUAGES)

DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.140.89>

ЧАСТИЧНО СОВПАДАЮЩИЕ ФОНЕТИЧЕСКИЕ ФОРМЫ КАК СРЕДСТВА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ МАЛОФОРМАТНОМ ТЕКСТЕ

Научная статья

Кошелькина Е.А.^{1,*}

¹ Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н. П. Огарёва, Саранск, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (kate_2087[at]mail.ru)

Аннотация

В статье рассматриваются случаи реализации игровой функции языка с помощью частично совпадающих по звучанию слов или отрезков высказываний в минимальном контекстуальном окружении. Идентифицируются и сравниваются явления, обеспечивающие преднамеренное или случайное обыгрывание созвучных фонетических форм в малоформатных текстах разной жанровой и функционально-стилистической направленности. Описываются структурные и семантические особенности источников игрового смысла, представленных парами единиц с близким звучанием. Характеризуется языковая креативность анализируемых текстов, а также оцениваются лингвокреативные способности их авторов и потенциальных реципиентов. Результаты исследования могут найти применение в процессе обучения английскому языку, способствуя расширению знаний о фонетической и лексической системе, а также развитию языковой и социокультурной компетенций.

Ключевые слова: частично совпадающие фонетические формы, языковая игра, игровая функция языка, игровой смысл, малоформатный текст.

PARTIALLY OVERLAPPING PHONETIC FORMS AS MEANS OF LINGUISTIC PLAY IN ENGLISH SMALL-FORMAT TEXT

Research article

Koshelkina Y.A.^{1,*}

¹ N. P. Ogarev National Research Mordovia State University, Saransk, Russian Federation

* Corresponding author (kate_2087[at]mail.ru)

Abstract

The article examines the cases of implementation of the play function of language with the help of partially overlapping sounding words or segments of utterances in a minimal contextual environment. The phenomena providing deliberate or accidental play of consonant phonetic forms in small-format texts of different genre and functional and stylistic orientation are identified and compared. Structural and semantic specifics of the sources of playful meaning represented by pairs of units with close sounding are described. The linguistic creativity of the analysed texts is characterized, and the linguocreative abilities of their authors and potential recipients are evaluated. The results of the study can be applied in the process of teaching English, contributing to the expansion of knowledge about the phonetic and lexical system, as well as the development of linguistic and socio-cultural competence.

Keywords: partially overlapping phonetic forms, linguistic play, language play function, play meaning, small-format text.

Введение

Внимание к языку как продукту индивидуального опыта человека, наблюдаемое в современных лингвистических исследованиях, часто предполагает изучение нетривиальных способов функционирования языковых единиц, что позволяет получить новые знания о потенциальных возможностях языковой системы. Креативное использование элементов языка традиционно связывается с понятием языковой игры, которая признаётся учёными источником языкового варьирования [2, С. 371], разновидностью метаязыковой рефлексии [5, С. 5], [17, С. 180], механизмом реорганизации и обновления языковых структур [4, С. 182–183]. На основании вышесказанного представляется возможным рассматривать подобное ещё не закреплённое в речевой практике, но системно оправданное языковое творчество в качестве реализации особой, игровой функции языка.

Учёные неоднократно акцентировали внимание на том, что язык предназначен не только для передачи информации, но и для творческого самовыражения, развития мышления языковой личности [11, С. 66], [14, С. 15], [17, С. 1, 8]. Таким образом, реализацию игровой функции языка можно охарактеризовать как металингвистическую деятельность участников коммуникативного акта, которая направлена на создание и декодирование сообщения, допускающего наличие нескольких планов содержания и, следовательно, многообразие интерпретаций.

Для обозначения результата реализации игровой функции языка в данной работе используется понятие «игровой смысл», под которым понимается ментальное образование, возникающее в концептуальных системах адресанта и адресата в процессе постановки и решения нестандартной, если воспользоваться выражением Т. А. Гридиной, «лингвистической задачи» [3, С. 198-199]. Представляется целесообразным говорить именно о смысле, поскольку данная категория определяется особенностями языкового сознания коммуникантов и носит личностно-ситуативный

характер [1, С. 86], [6, С. 358], а также подразумевает исследование вопроса о том, какой информацией располагает реципиент, воспринимая языковое выражение [10, С. 120]. Создание и декодирование игрового смысла требует от участников подобной коммуникации соответствующего уровня развития лингвокреативных способностей и культурной осведомленности.

В статье проанализированы фонетические средства создания игрового смысла, которые основаны на таких явлениях, как паронимическая аттракция, переразложение границ слов в потоке связной речи, а также фонологические ошибки (оговорки и ослышки). В результате взаимодействия двух частично совпадающих фонетических форм в одном контексте реализуются эффекты комизма и абсурда, или возникает альтернативный план содержания, демонстрирующий новый способ функционирования созвучной лексической единицы.

Исследование выполнено на материале выделенных методом сплошной выборки англоязычных малоформатных текстов в количестве 414 единиц, в которых игровое взаимодействие частично совпадающих фонетических форм представлено в обозримом компрессивном виде: языковых шуток, лимериков и законченных в смысловом отношении фрагментов различных дискурсов (Интернет-дискурса, кинодискурса, художественного, спортивного, массмедийного, рекламного, песенного). Языковые шутки выделены из словаря Ф. Меткалфа (F. Metcalf) «The Penguin Dictionary of Jokes, Wisecracks, Quips and Quotes» [19], лимерики – из антологии «The Mammoth Book of Limericks» под редакцией Г. Рис (G. Rees) [20], фрагменты дискурсов – из словаря М. Тоусленда (M. Toseland) «The Ants Are My Friends: A Celebration of Misheard Lyrics and Other Linguistic Gaffes» [21].

Выбор данного языкового материала обусловлен следующими причинами:

1) создание и восприятие языковой шутки предполагает реализацию комического эффекта посредством нестандартного, творческого использования единиц языка [13, С. 3, 12];

2) креативное языковое оформление лимерика (английской 5-тистрочной формы поэзии нелепицы с 3-стопным анапестом в первой, второй и пятой строке, 2-стопным – в третьей и четвёртой и схемой рифмовки aabba) превалирует над его абсурдным содержанием [8, С. 447];

3) несмотря на статус речевой ошибки, оговорки и ослышки (часто обусловленные недостаточно хорошим знанием английского языка) могут представлять эвристическую ценность для реципиента с высоким уровнем языковой компетенции, создавая определённый речевой портрет говорящего или демонстрируя неожиданные, но приемлемые в данном контексте окказиональные смыслы.

Необходимо отметить, что в процессе исследования случаев языковой игры в вышеназванных малоформатных текстах особое внимание уделяется категории адресатности, поскольку именно способность адресата распознать факт языковой креативности обеспечивает реализацию игровой функции языка.

Актуальность проблематики, заявленной в статье, обусловлена необходимостью изучения возможностей реализации игровой функции языка с помощью фонетических средств, устанавливающих новые семантические связи в англоязычных малоформатных текстах разной жанровой и функционально-стилистической направленности. Научная новизна исследования заключается в выявлении номенклатуры и комбинаторики сегментных звуковых средств, которые обеспечивают создание различных видов окказионального игрового эффекта (комического, абсурдного, альтернативного плана содержания). Целью работы является структурная, семантическая и количественная характеристика элементов языковой игры, основанной на частичном совпадении фонетических форм, в предельно обозримом контекстуальном окружении. В процессе исследования решаются следующие задачи:

1) определение явлений, обеспечивающих создание игрового смысла посредством частично совпадающих фонетических форм;

2) структурный и семантический анализ источников игрового смысла;

3) анализ созвучных сегментных звуковых средств, участвующих в создании игрового смысла, с точки зрения компонентов речевого акта: адресанта, адресата и сообщения;

4) сравнительный анализ преднамеренной и случайной языковой игры, обеспечиваемой частично совпадающими фонетическими формами.

Результаты и обсуждение

В процессе анализа языковых шуток, содержащих частично совпадающие фонетические формы, было выявлено 30 пар лексических единиц, которые формируют источники игрового смысла, основанные на паронимической аттракции. В текстах лимериков данное явление встречается относительно редко и обеспечивает периферийный способ реализации фонетической игры.

Т. Б. Назарова определяет паронимическую аттракцию как сближение, сопоставление и обыгрывание лексических единиц, имеющих некоторое фонетическое или морфологическое сходство, по исключительно звуковому принципу [9, С. 70–71]. Семантические связи, устанавливаемые посредством данного явления, являются ситуативными, уникальными для того или иного контекста, что позволяет обеспечить более высокий уровень языковой креативности по сравнению с обыгрыванием полных созвучий.

Источник игрового смысла с паронимической аттракцией может быть представлен синтагматически, когда обе лексические единицы с частично совпадающим звучанием эксплицированы в тексте:

There was a young lady of Crewe

Who wanted to catch the two-two;

Said a porter: "Don't worry",

There's no need to hurry –

It's a minute or two to two-two [20, С. 57].

Данный лимерик демонстрирует достаточно простой случай частичного совпадения фонетических форм лексических единиц «two» [tu:] и «to» [tə] [18]. Его содержание заключается в следующем: носильщик сообщил молодой девушке из города Кру, которая хотела сесть в поезд, отправляющийся в два часа и две минуты, что ей не

стоит волноваться и торопиться, поскольку до обозначенного времени – ещё одна-две минуты (<...> *It's a minute or two to two-two*). Однако высокая концентрация идентичных и созвучных форм во второй половине последней строки, напоминая набор повторяющихся звуков скороговорки, значительно снижает информативность текста при устном воспроизведении и способствует реализации ожидаемого в рамках этого жанра эффекта абсурда.

При парадигматической организации источника игрового смысла одна из созвучных лексических единиц представлена в тексте имплицитно, то есть подразумевается автором и самостоятельно выводится из игрового контекста реципиентом:

*Diets are for people who are **thick** and tired of it [19, С. 77]!*

Комический эффект данного малоформатного текста реализуется посредством взаимодействия частично совпадающих форм лексических единиц «thick» [θɪk] и «sick» [sɪk] [18]. Автор сообщает, что диеты предназначены для тех, кто устал от собственной глупости (*British, informal, disapproval: if you describe someone as thick, you think they are stupid*) [16]. Реципиент способен оценить юмор этой языковой шутки только в том случае, если знаком с устойчивым выражением «sick (and tired) of someone / something» со значением «to have experienced too much of someone or something with the result that you are annoyed» (перенести слишком много испытаний из-за кого-либо / чего-либо и в результате испытывать раздражение) [15].

Фиксируемые в различных видах дискурса оговорки и ослышки напоминают паронимическую аттракцию не только созвучностью фонетических форм, образующих двухкомпонентный источник игрового смысла, но и ситуативным характером семантических связей. Однако они допускаются говорящими непреднамеренно и приобретают игровой статус лишь будучи выделенными в качестве фактов языковой креативности реципиентами, которые обладают достаточно развитой языковой и социокультурной компетенцией. Кроме того, источник игрового смысла в таких случаях обычно имеет парадигматическую организацию. В процессе исследования были проанализированы 75 малапропизмов (malapropisms) и 140 эгкорнов (eggcorns).

Замены одних слов другими, сходными по звучанию, создающие эффект нонсенса или комизма, называются малапропизмами. Наименование данного термина восходит к имени Миссис Малапроп (Mrs. Malaprop) из комедии Р. Шеридана (R. Sheridan) «Соперники» («The Rivals») [8, С. 494]. Ошибки подобного рода часто используются в художественном и кинодискурсе для создания речевого портрета персонажа, который недостаточно хорошо образован, но стремится к искусному выражению своих мыслей:

*He is the very **pineapple** of politeness [21, С. 113].*

Лексическая единица «pineapple» [ˈpaɪ.næp.əl] [18] делает содержание данного высказывания вышеупомянутой Миссис Малапроп абсурдным: едва ли возможно связать ананас (A pineapple is a large oval fruit that grows in hot countries. It is sweet, juicy, and yellow inside, and it has a thick brownish skin) [16] с вежливостью. Очевидно, героине комедии следовало употребить слово «pinnacle» [ˈpɪn.ə.kəl] [18] (*In British English: the highest point or level, esp. of fame, success, etc.*) [16], которое имеет сходное звучание, но отличается более абстрактным значением (вершина, кульминационный пункт), чтобы сообщить, что «он в высшей степени вежлив / сама вежливость».

Малапропизмы также характерны для речи спортсменов и политических деятелей, которые, вероятно, допускают оговорки в ситуациях высокого эмоционального напряжения. М. Тоусленд приводит случаи допущения подобных ошибок бывшим мэром Чикаго Ричардом Дэйли (Richard Daley):

*The policeman is not there to create disorder, the policeman is there to **preserve** disorder [21, С. 116].*

Очевидно, что Р. Дэйли хотел донести до аудитории мысль о предназначении полицейского: он должен не учинять беспорядки, а предотвращать их. Однако, ошибочно использовав лексическую единицу «preserve» [prɪˈzɜːv] [18], передал абсолютно противоположный, абсурдный смысл: полицейскому следует заботиться о сохранении беспорядков (If you preserve the situation or condition, you make sure that it remains as it is, and does not change or end) [16]. Уместным созвучным словом в данном контексте является глагол «prevent» [prɪˈvent] [18] (To prevent something means to ensure that it does not happen) [16].

Однажды столкнувшись со случаем, когда в составе фразы «great oaks from little acorns grow» кто-то, незнакомый со словом «acorn» [ˈeɪ.kɔːn] [18] (An acorn is a pale oval nut that is the fruit of an oak tree) [16], ошибочно расслышал несуществующую лексическую единицу «eggcorn» [ˈeg.kɔːn] [18], лингвист М. Либерман (Mark Lieberman) предложил использовать данный окказионализм в качестве термина, обозначающего ошибки подобного рода [21, С. 9]. В отличие от малапропизмов, эгкорны предполагают более близкое сходство по звучанию с требуемыми контекстом «правильными» лексемами и часто оказываются вполне уместной альтернативой словам, которые отличаются определённой спецификой (компоненты устойчивых выражений и идиом, архаизмы и профессионализмы, официальная и заимствованная лексика). Например, фонетическая форма лексической единицы «eggcorn» [ˈeg.kɔːn] отличается от неверно расслышанной лишь одним звуком и позволяет представить себе дуб, вырастающий не из жёлудя, а из некоего яйцообразного зерна (An egg is an oval object that is produced by a female bird and which contains a baby bird. Corn is used to refer to crops such as wheat and barley) [16]. Данные ослышки широко распространены в разговорной речи, особенно в медиа- и Интернет-дискурсе.

Рассмотрим пример из Интернет-рецензии на фильм ужасов «Невидимка» (Hollow Man):

*It has a good climax and some wicked visuals, not really for the **screamish** but watchable [21, С. 127].*

В данном контексте, вероятно, подразумевалась лексическая единица «squeamish» [ˈskwiː.mɪʃ] [18] (If you are squeamish, you are easily upset by unpleasant sights or situations) [16]. Таким образом, данным предложением предполагалось сообщить, что в фильме хорошая кульминация, и есть ряд отвратительных кадров, которые совсем не для брезгливых, но в целом нормально воспринимаются зрителями. Однако созвучное окказиональное прилагательное «screamish» [ˈskriː.mɪʃ] [18] представляется более узнаваемым и также вполне уместным (When someone screams, they make a very loud, high-pitched cry, for example because they are in pain or are very frightened) [16]: в том числе можно сказать, что некоторые сцены не предназначены для тех, кто готов кричать от малейшего испуга.

Эгкорн не всегда предполагает образование окказионализма:

*These deals allow cardholders to pay off their credit card debt over a long period of time without accruing more debt due to **exuberant** interest rates [21, С. 56].*

В данном фрагменте, скорее всего, говорится о том, что некие соглашения позволяют держателям карт погашать задолженности по кредитным картам в течение долгого периода времени без увеличения размера долга, обусловленного непомерно высокими процентными ставками. В таком случае со словосочетанием «interest rates» наилучшим образом коррелирует прилагательное «exorbitant» [ɪg'zɔː.bi.tənt] [18] (If you describe something, such as a price or fee as exorbitant, you are emphasizing that it is much greater than it should be) [16]. Однако автор высказывания использовал более широко употребляемое слово «exuberant» [ɪg'zjuː.bər.ənt] [18] с похожей фонетической формой и таким образом непреднамеренно дал процентным ставкам необычно эмоциональную характеристику, назвав их оживлёнными, изобильными (If you describe something as exuberant, you like it because it is lively, exciting, and full of energy and life) [16].

Созвучными в составе источника игрового смысла могут быть не только слова, но и целые фрагменты высказываний. В результате анализа языковых шуток с частично совпадающими фонетическими формами было выявлено 27 примеров переразложения словесных границ в потоке связной речи. В лимериках это средство языковой игры не является частотным и носит периферийный характер.

Данное явление заключается в частичном несовпадении фонем или аллофонов, составляющих созвучные отрезки, и часто приближается к омофонии. Рассмотрим пример синтагматической организации источника игрового смысла в лимерике:

*There was a young lady of station;
“I love man!” was her loud exclamation.
But when men cried: “You flatter!”
She answered: “No matter –”*

Isle of Man is the true explanation [20, С. 63]!

В данном игровом малоформатном тексте описывается следующая абсурдная ситуация: услышав громкое восклицание молодой девушки на станции об её любви к людям, те поспешили возразить, что она им льстит; однако дама ответила, что в этом нет ничего страшного, и правдивым объяснением тому служит остров Мэн. Реализация игровой функции языка обеспечивается взаимодействием созвучных речевых отрезков с разным положением внутреннего открытого стыка [22, С. 189]: «I love [aɪ.'lʌv] man» и «Isle of [aɪ.ləv] Man» [18]. Их основные отличия заключаются в несовпадении гласных звуков [ʌ] и [ə], второй из которых редуцирован в служебном слове (предлоге), и распределении ударения.

Переразложение границ слов может быть представлено и парадигматически. Рассмотрим пример языковой шутки, в которой обыгрывание созвучий происходит посредством взаимодействия фраз с закрытым и внутренним открытым стыками [22, С. 189]:

*Your stomach is enormous! You should **diet**!
What colour [19, С. 79]?*

Реплика-стимул данного диалогического единства содержит восклицание об огромных размерах живота собеседника и рекомендацию придерживаться диеты (If you are dieting, you eat special kinds of food or you eat less food than usual because you are trying to lose weight) [16]. Однако реплика-реакция с вопросом о том, в какой цвет следует покрасить живот, позволяет представить взаимодействие созвучных речевых отрезков «diet» [ˈdaɪ.ət] и «dye it» [ˈdaɪ.ɪt] [18] (If you dye something such as hair or cloth, you change its colour by soaking it in a special liquid) [16], создавая комический эффект. Частично совпадающие фонетические формы отличаются несовпадением гласных звуков [ə] и [ɪ].

Явление, напоминающее переразложение границ слов (иногда в сочетании с паронимической аттракцией), может возникать в результате ослышки. В 1950-х гг. американская писательница Сильвия Райт (Sylvia Wright) рассказала о случае из собственного детства, когда она неверно расслышала строку из шотландской баллады «Бонни граф Мюррей» («The Bonnie Earl of Murray»): вместо «They have slain the Earl of Murray / And **laid him on the green**» – «They have slain the Earl of Murray / And **Lady Mondegreen**» [21, С. 10]. Таким образом, ей показалось, что речь шла о жестоком убийстве графа Мюррея и некой леди Мондегрин, тогда как на самом деле в последней строке говорится о том, что убитого уложили на траву. Впоследствии термин «мондегрин» (mondegreen) стал использоваться для обозначения неверно расслышанных слов песенных текстов. В процессе данного исследования было проанализировано 134 факта ослышек подобного рода.

Рассмотрим пример мондегрин из песни «I'm a Believer» группы «The Monkees»:

*Then I saw her face, now I'm **gonna leave her** [21, С. 67].*

В данной песне поётся о том, как мужчина, считавший, что ему не везёт в любви, встретил девушку, которая заставила его поверить в это чувство: «Then I saw her face, now I'm **a believer**» (If you are a great believer in something, you think that it is good, right, or useful) [16]. Однако существительное с артиклем «a believer» [ə.bi.'liː.və] [18] воспринимается некоторыми слушателями как фраза «gonna leave her» [gə.nə.'liː.və] [18]. В результате непреднамеренно создаётся совершенно противоположный план содержания: наконец встретив девушку, герой собирается её бросить (If you leave a place or person, you go away from that place or person) [16]. Существительное «believer» подвергается разложению: часть «-liever» [ˈliː.və] полностью совпадает по звучанию с глаголом и местоимением «leave her» [ˈliː.v.ə] при условии элизии звука [h] (или частично при произнесении звука [h]), тогда как безударная часть «be-» в сочетании с артиклем заменяется совершенно иной разговорной безударной формой «gonna» [gə.nə].

Итак, в большинстве случаев частично совпадающие фонетические формы становятся средством языковой игры непреднамеренно, в результате допущения речевых ошибок, обусловленных недостаточно высоким уровнем языковой

и социокультурной компетенции говорящего. При этом о реализации игровой функции языка можно говорить лишь в том случае, когда малапропизмы, эгкорны и мондегрины идентифицируются реципиентом с хорошо развитым лингвокреативным мышлением, который может оценить их языковую креативность. Обыгрывание неполных созвучий достаточно распространено в языковых шутках и редко встречается в лимериксах, поскольку намеренное использование данного средства создания игрового смысла требует от автора текста значительных творческих усилий, в частности по сравнению с эксплуатацией полисемии, омонимии и омофонии [7] или возможностей стихотворной формы (в лимериксах) [12].

Заключение

Проведённый анализ использования частично совпадающих фонетических форм в качестве средства языковой игры в англоязычных малоформатных текстах позволяет сформулировать следующие выводы:

1) преднамеренное или случайное обыгрывание неполных созвучий может осуществляться как на уровне слов (паронимическая аттракция; малапропизмы, эгкорны), так и на уровне целых отрезков высказываний (переразложение границ слов в потоке речи; мондегрины);

2) источники игрового смысла в рассмотренных текстах представляют собой пары слов или отрезков высказываний с разной степенью близости фонетических форм (максимальное совпадение отмечается при переразложении границ слов и допущении ослышек-эгкорнов); источник игрового смысла может быть представлен эксплицитно, синтагматически (оба компонента присутствуют в тексте) или имплицитно, парадигматически (один из компонентов подразумевается); ослышки-мондегрины предполагают парадигматическую организацию источника игрового смысла;

3) решение «лингвистической задачи», направленной на создание (в случае языковых шуток и лимериксов) и декодирование игрового смысла, предполагаемое реализацией игровой функции языка, требует от участников речевого акта высокого уровня владения языком (обладания обширным словарным запасом) и развития социокультурной компетенции (наличия разнообразных фоновых знаний о литературе, музыке, географии, политике, экономике и т. п.); признание факта языковой игры обеспечивается только при условии соответствующего восприятия содержащего её текста адресатом, в результате которого определяется комический эффект (в языковых шутках), эффект абсурда (в лимериксах и малапропизмах) или распознаётся новый, альтернативный план содержания (в эгкорнах и мондегринках);

4) изучение фонологических речевых ошибок, воспринимаемых в качестве фактов языковой креативности, представляется в высшей степени эвристичным, так как позволяет обнаруживать новые семантические связи, которые могут быть использованы в процессе осознанного языкового творчества.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Коваленко Г.Ф., Тихоокеанский государственный университет, Хабаровск, Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.140.89.1>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Kovalenko G.F., Pacific National University, Khabarovsk, Russian Federation
DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2024.140.89.1>

Список литературы / References

- Алефриенко Н.Ф. Спорные проблемы семантики : монография / Н.Ф. Алефриенко. — М.: Гнозис, 2005. — 326 с.
- Гак В.Г. Языковые преобразования: монография / В.Г. Гак. — М.: Языки русской культуры, 1998. — 768 с.
- Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т.А. Гридина. — Екатеринбург: Урал. ГПИ, 1996. — 215 с.
- Журавлева О.В. Когнитивные модели языковой игры (на материале заголовков русских и английских публицистических изданий): дис. ... канд. филол. наук / Журавлева Олеся Владимировна; Алтайский государственный технический университет. — Барнаул, 2002. — 207 с.
- Каргаполова И.А. Лингвистические и социокультурные факторы лудического речевого поведения: автореф. дис. ... д-ра филол. наук / Каргаполова Ирина Александровна; Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена. — СПб, 2008. — 41 с.
- Кобозева И.М. Две ипостаси содержания речи: значение и смысл / И.М. Кобозева // Язык о языке. — М.: Языки русской культуры, 2000. — С. 303–359.
- Кошелькина Е.А. Анализ элементов фонетической игры в англоязычном юмористическом мини-тексте / Е.А. Кошелькина // Международный научно-исследовательский журнал. — Екатеринбург, 2022. — № 1 (115). — Ч. 4. — С. 126–131.
- Литературная энциклопедия терминов и понятий / Под ред. А.Н. Николюкина. — М.: Интелвак, 2001. — 1600 с.
- Назарова Т.Б. Филология и семиотика. Современный английский язык: монография / Т.Б. Назарова. — М.: Высшая школа, 1994. — 184 с.
- Павилёнис Р.И. Проблема смысла. Современный логико-философский анализ языка / Р.И. Павилёнис. — М.: Мысль, 1983. — 286 с.
- Хомский Н. Картезианская лингвистика. Глава из истории рационалистической мысли / Н. Хомский; пер. с англ. Б.П. Нарумова. — М.: КомКнига, 2005. — 232 с.

12. Храмова Е.А. Особенности фонетической игры в тексте английского лимерика / Е.А. Храмова // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. — Тамбов: Грамота, 2018. — № 9 (87). — Ч. 2. — С. 396–401.
13. Щурина Ю.В. Шутка как речевой жанр: автореф. дис. ... канд. филол. наук / Щурина Юлия Васильевна; Новгородский государственный университет. — Новгород, 1997. — 24 с.
14. Ягелло М. Алиса в стране языка. Тем, кто хочет понять лингвистику / М. Ягелло; пер. с франц. Э.М. Береговской и М.П. Тихоновой. — М.: Либроком, 2009. — 192 с.
15. Cambridge Dictionary: English. — Cambridge University Press & Assessment, 2023. — URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> (accessed: 04.12.2023).
16. Collins: English Dictionary. — Collins, 2023. — URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> (accessed: 04.12.2023).
17. Crystal D. *Language Play* / D. Crystal. — Chicago: The University of Chicago Press, 2001. — 249 p.
18. Jones D. *Cambridge English Pronouncing Dictionary* / D. Jones; ed. by P. Roach, J. Setter, J. Esling. — Cambridge: Cambridge University Press, 2011.
19. Metcalf F. *The Penguin Dictionary of Jokes, Wisecracks, Quips and Quotes* / F. Metcalf. — London: Penguin Books, 2009. — 310 p.
20. *The Mammoth Book of Limericks* / Ed. by G. Rees. — London, Philadelphia: Running Press, 2008. — 589 p.
21. Toseland M. *The Ants Are My Friends: A Celebration of Misheard Lyrics and Other Linguistic Gaffes* / M. Toseland. — London: Portico, 2009. — 158 p.
22. Trask R.L. *A Dictionary of Phonetics and Phonology* / R.L. Trask. — London; New York: Taylor & Francis Routledge, 2005. — 423 p.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Alefrienko N.F. *Spornye problemy semantiki: monografija [Disputable Issues of Semantics: monograph]* / N.F. Alefrienko. — M.: Gnozis, 2005. — 326 p. [in Russian]
2. Gak V.G. *Jazykovye preobrazovanija: monografija [Language Transformations: monograph]* / V. G. Gak. — M.: Languages of Russian Culture, 1998. — 768 p. [in Russian]
3. Gridina T.A. *Jazykovaja igra: stereotip i tvorcestvo [Language Play: Stereotype and Creativity]* / T.A. Gridina. — Yekaterinburg: Ural SPI, 1996. — 215 p. [in Russian]
4. Zhuravleva O.V. *Kognitivnye modeli jazykovoj igry (na materiale zagolovkov russkih i anglijskih publicisticheskikh izdanij) [Cognitive Models of Language Play (based on Russian and English headlines of publicistic works)]: dis. ... of PhD in Philological Sciences / Olesya Vladimirovna Zhuravleva; Altai State Technical University. — Barnaul, 2002. — 207 p. [in Russian]*
5. Kargapolova I.A. *Lingvisticheskie i sociokul'turnye faktory ludicheskogo rechevogo povedenija [Linguistic, Social and Cultural Factors of Ludic Speech Behaviour]: abst. dis. ... of PhD in Philological Sciences / Kargapolova Irina Aleksandrovna; Russian State Pedagogical University named after A. I. Herzen. — SPb, 2008. — 41 p. [in Russian]*
6. Kobozeva I.M. *Dve ipostasi sodержaniya rechi: znachenie i smysl [Two Capacities of Speech Content: Meaning and Sense]* / I.M. Kobozeva // *Jazyk o jazyke [Language about Language]*. — M.: Languages of Russian Culture, 2000. — P. 303–359. [in Russian]
7. Koshel'kina E.A. *Analiz jelementov foneticheskoy igry v anglojazychnom jumoristicheskom mini-tekste [An Analysis of Phonetic Game Elements in a Humorous English-language Mini-text]* / E.A. Koshel'kina // *Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal [International Research Journal]*. — Yekaterinburg, 2022. — № 1 (115). — Pt. 4. — P. 126–131. [in Russian]
8. *Literaturnaja jenciklopedija terminov i ponjatij [The Literary Encyclopedia of Terms and Concepts]* / Ed by A. N. Nikoljukin. — M.: Intelvak, 2001. — 1600 p. [in Russian]
9. Nazarova T.V. *Filologija i semiotika. Sovremennyj anglijskij jazyk: monografija [Philology and Semiotics. Modern English: monograph]* / T.V. Nazarova. — M.: Higher School, 1994. — 184 p. [in Russian]
10. Paviljonis R.I. *Problema smysla. Sovremennyj logiko-filosofskij analiz jazyka [The Problem of Sense. A Contemporary Logical and Philosophical Language Analysis]* / R.I. Paviljonis. — M.: Mysl', 1983. — 286 p. [in Russian]
11. Homskij N. *Kartezianskaja lingvistika. Glava iz istorii racionalisticheskoy mysli [Cartesian Linguistics. A Chapter in the History of Rationalist Thought]* / N. Homskij; translated from English by B. P. Narumov. — M.: KomKniga, 2005. — 232 p. [in Russian]
12. Hramova E.A. *Osobennosti foneticheskoy igry v tekste anglijskogo limerika [Features of Phonetic Play in the English Limerick Text]* / E.A. Hramova // *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki [Philological Sciences. Theoretical and Practical Issues]*. — Тамбов: Грамота, 2018. — № 9 (87). — Pt. 2. — P. 396–401. [in Russian]
13. Shhurina Ju.V. *Shutka kak rechevoj zhanr [The Joke as a Speech Genre]: abst. dis. ... of PhD in Philological Sciences / Julia Vasilievna Shchurina; Novgorod State University.— Novgorod, 1997. — 24 p. [in Russian]*
14. Jagello M. *Alisa v strane jazyka. Tem, kto hochet ponjat' lingvistiku [Alice in Languageland. To those who wants to understand linguistics]* / M. Jagiello; translated from French by E.M. Beregovskaya and M.P. Tikhonova. — M.: Librokom, 2009. — 192 p. [in Russian]
15. Cambridge Dictionary: English. — Cambridge University Press & Assessment, 2023. — URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/> (accessed: 04.12.2023).
16. Collins: English Dictionary. — Collins, 2023. — URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english> (accessed: 04.12.2023).
17. Crystal D. *Language Play* / D. Crystal. — Chicago: The University of Chicago Press, 2001. — 249 p.

18. Jones D. Cambridge English Pronouncing Dictionary / D. Jones; ed. by P. Roach, J. Setter, J. Esling. — Cambridge: Cambridge University Press, 2011.
19. Metcalf F. The Penguin Dictionary of Jokes, Wisecracks, Quips and Quotes / F. Metcalf. — London: Penguin Books, 2009. — 310 p.
20. The Mammoth Book of Limericks / Ed. by G. Rees. — London, Philadelphia: Running Press, 2008. — 589 p.
21. Toseland M. The Ants Are My Friends: A Celebration of Misheard Lyrics and Other Linguistic Gaffes / M. Toseland. — London: Portico, 2009. — 158 p.
22. Trask R.L. A Dictionary of Phonetics and Phonology / R.L. Trask. — London; New York: Taylor & Francis Routledge, 2005. — 423 p.