

«ИГРА СЛОВ» И МОРФЕМНЫЙ ПОВТОР: ЧЛЕНИМОСТЬ СЛОВА КАК ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ ОСНОВА КОМИЧЕСКОГО ОБЫГРЫВАНИЯ

Статья посвящена рассмотрению взаимодействия таких синтагматических явлений, как игра слов и морфемный повтор. Лингвистической основой игры слов при морфемном повторе, порождающей комический эффект, является структурированность, членимость слова. Игра языковых форм обеспечена ресурсами словосложения, а именно, отношениями формально-семантической выводимости и деривационной антонимии.

В данной статье рассматривается взаимодействие таких синтагматических явлений, как игра слов и морфемная итерация, в английской художественной прозе. Анализу подвергаются цепочки слов с общей морфемой, в которых обнаруживается феномен игры слов.

Следует отметить, что не все лингвисты единодушны как в определении природы игры слов, так и в употреблении самого термина. Об этом свидетельствует использование разных терминов как синонимичных обозначений: «игра слов», «игра словами», «словесная игра», «каламбур», «языковая игра», «игра словом». В англистике отождествляются «pun», «paronomasia», «a play on words» [1, с.65]; «pun», «play on words», «quibble» [2, с.171]. Чаще всего используются как взаимозаменяемые термины «игра слов» и «каламбур», а само явление определяется как «средство художественной выразительности», которое «используется в речи как острота, шутка»; его основой считается использование полисемии, омонимии или звукового сходства слов [3, с.211]; см также [4, с.185; 5, с.141; 6, с.154; 7].

В лингвистике прослеживаются тенденции и расширения, и сужения объема данных понятий. Отождествляя игру слов с каламбуром, М. П. Брандес расширяет референциальные границы этой фигуры речи, включая в нее языковые парадоксы, контаминацию частей разных слов, трансформацию крылатых выражений [8, с.146]. Расширенное толкование относит к «игре словами» также обыгрывание терминов, говорящих имен, фразеологических единиц, оксюморон, нарушение сочетаемости, создание окказиональных слов [9, с.100].

В лингвистической литературе последних лет предпринимаются попытки разграничить используемые термины, при этом игре слов придается более широкое, а каламбуру - более узкое толкование. Последний рассматривается как вид игры слов [10, с. 54; 11; 12].

Складывается также и другой взгляд на проблему разграничения приведенных терминов. Так, В.З. Санников предлагает отказаться от спорного термина «игра слов» и использовать в качестве гиперонима понятие «языковая игра», которое представляет собой «словесную форму комического» [13].

Нет единства и в определении сущности (логической или лингвистической) рассматриваемого явления. М.П. Брандес полагает, что игра слов - это «фигура речи, построенная на несовместимости понятий» [8, с.146]. Данный же аспект контрастности, несовместимости отмечает и В.Б. Сосновская, исходя, однако, из не понятийных, но лингвистических категорий, а

именно, руководствуясь значением («contrastive or incompatible in meaning» [1, с.65]. Ю.М.Скребнев, М.Д.Кузнец подчеркивают языковой характер игры слов, причисляя каламбур к фигурам неравенства в синтагматической семасиологии [14, с.78].

В более поздней работе Ю.М. Скребнев указывает также на логическую природу данного явления. В основе игры слов он видит логическую ошибку или преднамеренную алогичность («elementary logical fallacy», «intended illogicality»), суть которой состоит в «квадрипликации понятия». Общая формула логического заблуждения такова: $A = B$ и C , что является ошибочной трансформацией (упрощением) двух утверждений: $A = B$ и $A = C$. Однако A из первого утверждения не идентично B из второго, они лишь кажутся таковыми. То есть фактически мы имеем дело с A_1 и A_2 , а следовательно, не с тремя (A, B, C), а четырьмя (A_1, A_2, B, C) членами двух пропозиций [2, с.172].

Несходство позиций разных авторов можно рассмотреть и в том, единицы какого уровня включаются в феномен языковой игры. Как правило, лингвисты, оперирующие терминами «игра слов», «каламбур», исходят из лексематического (если обыгрывается омонимия) или лексико-семантического (при обыгрывании полисемии) уровней. Вместе с тем, не отрицается возможность обыгрывания языковой единицы более высокого уровня. Так, И.Р.Гальперин в дефиниции каламбура ставит в один ряд обыгрывание значений как слова, так и словосочетания («of a word or phrase») [15, с.146]. Сходной точки зрения придерживается М.П.Брандес, которая, помимо слова, называет «устойчивое словосочетание» и даже «крылатое выражение» [8, с.146].

Иными словами, эти лингвисты оперируют не чем иным, как номинативными и коммуникативными фразеологическими единицами [см. также 16; 17], что в любом случае подразумевает актуализацию двусмысленности, потенциально существующей между единицами языка в парадигматическом плане. Другой характер носит обыгрывание свободных словосочетаний, которое наблюдается в каламбурных рифмах (скалам бурым - с каламбуром; по калачу - поколочу), о чем пишет А.Квятковский [18, с.150]. По сути дела, речь идет здесь о «синтагматической звуковой омонимии», которую подметил Ш. Балли, приводя пример l'admiration - la demi-ration [19, с. 193].

В игре слов, по мнению В.А.Кухаренко, может участвовать также единица более низкого уровня, а именно, морфема. Интересно, что в приведенных ею примерах «морфемной игры», наряду с обыгрывани-

ем морфемного состава (датские стихи - к датам), содержатся также окказионализмы, созданные путем контаминации частей или слогов разных слов, не являющихся, строго говоря, морфемами: воист (военный + историк) и т.п. [20, с.24-29]. Подобная непоследовательность высвечивает важный, реально существующий момент: обыгрываться может не только морфема, но любая значимая, воспринимаемая как билатеральная, часть слова.

Что касается производимого эффекта, то здесь большинство лингвистов единодушны. Какой бы из терминов ни использовался, всюду подчеркивается связь рассматриваемого явления с категорией комического [21; 22; 23; 24 и др.]. Специфицируя разные формы языкового комизма, лингвисты указывают на способность игры слов участвовать в достижении юмористического, иронического, сатирического, саркастического эффекта. На основании подобного воздействия проводится водораздел между игрой слов и амбивалентностью как такой смысловой неоднозначностью, где наличие юмористической, сатирической и проч. модальности не является обязательным [25].

Все вышесказанное, свидетельствующее о разных взглядах на феномен языковой игры, побуждает уточнить объект исследования, рассматриваемый в данной статье. В работе принимается точка зрения, согласно которой языковая игра, игра слов и каламбур представляют собой разнопорядковые явления. Между ними складываются отношения последовательного соподчинения. Вершину иерархии занимает термин - гипероним «языковая игра», трактуемый с максимальной степенью широты, определяемый тем, насколько язык способен осуществлять «функцию игры» (в том смысле игры, который этому слову придавал Й.Хейзинга).

Напомним в этой связи, что в самом общем виде игра определяется как «добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ, места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в нем самом; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением «инобытия» в сравнении с «обыденной жизнью» [26, с. 41].

Й. Хейзинга развивает идею, согласно которой языковая игра есть не что иное, как проявление поэтичности, экспрессивности, образности в языковом выражении: «Поэзия родилась в игре и продолжает существовать в игровых формах» [26, с.174]. «В то время как язык обыденной жизни, это практически и повсеместно используемое орудие, неизменно стирает образность употребляемых слов и выражений, предполагая внешне их строго логическую самостоятельность, поэзия намеренно культивирует образный строй языка. То, что язык поэзии делает с образами, есть игра. Именно она располагает их в стилистической упорядоченности, она облачает их тайнами, так что каждый образ - играя - разрешает какую-нибудь загадку» [26, с.137].

Поэзии свойственно творить свой мир, познавая, открывая реальный мир не логическим ключом, но возвышаясь над серьезностью рассудочной, рациональной деятельности. Поэтическое начало «отстоит дальше всего от логического»; «Поэзия не знает жестких орбит» [26, с.145], которые сковывали бы поэтическое вдохновение. Но все эти качества по праву первородства принадлежат игре, из которой со временем возникло «размеренное слово» поэта [26, с.144]. Отсюда и паралогический, квазирациональный аспект игры, ведущий начало от совместных ритуальных, магических заклинаний.

Все это приложимо к языковой игре, которая так же «избыточна», «алогична» и «неразумна» с точки зрения *ratio*, познающего мир с глубочайшей серьезностью, с позиций скептически настроенного *homo sapiens*. Но с такой же степенью вероятности все вышесказанное можно отнести и к феномену, известному под названием «игра слов». Данный вывод вполне обоснован, с тем лишь дополнением, что как видовое понятие, которое схватывает интегральные признаки родового термина «языковая игра», понятие «игра слов» должно содержать и дифференцирующие признаки. Таким дистинктивным признаком, на наш взгляд, может служить уже упоминавшаяся соотнесенность «игры слов» с категорией комического.

И вновь привлечем положения из теории Й.Хейзинги. По его убеждению, в «нашем сознании игра противостоит серьезности», но «в противопоставлении игры и серьезности мы не увидим законченности и постоянства»; «Противопоставление игра-серьезность всегда подвержено колебаниям. <...> Игра оборачивается серьезностью и серьезность - игрою. Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади» [26, с. 19, 22].

Это означает, что между игрою и несерьезностью никоим образом нельзя ставить знак равенства, хотя их соотнесенность неоспорима. Также несводимы друг к другу игра и комическое: «Комическое равным образом подпадает под понятие несерьезного, оно стоит в несомненной связи со смехом, оно возбуждает смех, но его взаимосвязь с игрой носит второстепенный характер» [26, 20]. Вместе с тем хотя и не всегда пересекаются пути игры и комизма, в игре есть место и для комического, т.е. того, что передается английским *fun* (шутка, забава, веселье и т.п.), немецким *Spaß* (шутка, забава, потеха и т.п.) и *Witz* (юмор, шутка, острота), о которых пишет Й.Хейзинга [26, с. 17].

Возникает противоречие: игра «противостоит серьезности», но может «оборачиваться серьезностью»; взаимосвязь комического с игрой «носит второстепенный характер», но элемент игры, называемый «потехой», «шуточностью», «определяет сущность игры» [26, с.17]. Это противоречие можно разрешить, если рассматривать комическое не через призму тотальности, но партитивности, признавая за ним право охватывать не игровую деятельность вообще, но какие-то ее виды. В отношении языковой игры это преломляется так, что комическое реализуется в таких ее видах, как игра слов и каламбур.

Отсюда - из признания языкового комизма в качестве основы - и проистекает широкая трактовка игры слов, которая принимается за исходную в настоящей работе.

К игре слов, помимо каламбура, обыгрывающего одновременную актуализацию разных значений полисемантического слова, отнесены также оксюморон, парадокс, паронимазия, говорящие имена, шуточная этимологизация слов и проч., которые включают комическое как тот элемент (*grab*: шуточность, потеха, забава и т.п.), о котором говорил Й.Хейзинга. «Сущность комического - в противоречии. Комизм - результат контраста, разлада, противостояния», пишет Ю.Борев [27, с.177]. В комическом «так или иначе присутствуют несообразность формы и содержания явления, контраст противоположных начал в сопоставлении с нормой или этическим идеалом» [28, с.229].

Обращение к этимологии слова комическое «раскрывает такие понятия, как игровой, празднично-веселый, коллективно-самодеятельный» [29, с.87]. Комическое (от греческого *komikos* - веселый, смешной)

часто вызывает смех, смеемся же мы «потому, что мы напряженно ждали и это ожидание вдруг растворилось в ничто» [30, с. 1198]. «Во всем, что вызывает веселый неудержимый смех, должно быть нечто нелепое», подчеркивает И. Кант, особо отмечая при этом роль ярко изображенного контраста [30, с. 1198, 1202]. Нелепица же есть не что иное, как соединение несоединимого, противоречащее логической связи вещей, что и создает эффект неожиданности.

Противоречие порождает двуплановость, двусмысленность, которая заложена в основании игры слов. Именно это противоборство, соперничество двух планов позволяет говорить об игре, для которой в целом типично агональное состязательное начало [26, с. 57], проистекающее из подспудного желания человека возвыситься, превзойти свои пределы [26, с. 84]. В случае с игрой слов это преодоление границ логического мышления, которые наш разум вначале обнаруживает, а затем фиксирует как непреложно-истинные.

Зачастую такое преодоление осознается как остроумие. Ю. М. Боров определяет его так: «Активная, творческая форма чувства юмора - остроумие. Если юмор - это способность к восприятию комизма, то остроумие - к его творению, созиданию. Остроумие - это талант так концентрировать, заострять и эстетически оценивать реальные противоречия действительности, чтобы наглядно и осязательно стал их комизм» [27, с. 182] (разрядка моя. - Т.К.). В остроумии присутствует «неожиданность, молниеносность», а для восприятия «непривычного и острого противопоставления», которое в ней представлено, требуется высокая активность мысли [27, с. 179].

С точки зрения логики, в игре слов имеет место нарушение закона тождества, который гласит: «В процессе определенного рассуждения всякое понятие и суждение должны оставаться тождественными самим себе» [31, с. 46]. В результате несоблюдения закона тождества возникают логические ошибки, называемые подменой понятия или подменой тезиса.

С лингвистической точки зрения игра слов представляет собой синтагматический феномен, предопределенный такими парадигматическими отношениями, как полисемия и омонимия, полная или частичная (паронимия). Это фигура речи, основанная, с одной стороны, на формальном равенстве (полном или частичном) языковых единиц, а с другой — на смысловом неравенстве (полном или частичном).

При этом последний аспект является ведущим, так как именно благодаря семантическому контрасту, столкновению разных смыслов при их одновременной актуализации в синтагматической цепи рождается шутка, выражается ирония, сатира, сарказм по отношению к какому-то явлению.

Игра слов возникает там, где есть сочетание двух планов - содержания и выражения, значения и формы. И следовательно, это касается билатеральных единиц: слова, устойчивого словосочетания, морфемы или любой части слова, которой окказионально приписывается статус непосредственно составляющей, несущей некое значение. Для настоящей работы интерес представляют последние две «единицы», то есть морфема и квазиморфема, которые могут участвовать в языковой игре. Средством актуализации игры в рассмотренном материале служит морфемный повтор.

Обратимся к конкретному материалу. Как показывает анализ, морфемный повтор может запускать механизм игры слов, в которой сталкиваются два плана содержания слова, в результате чего создается

комический эффект. Ведущую роль при этом играет структурированность, членимость слова. Активно используются ресурсы словообразования, в частности, наличие в системе деривации отношений формально - семантической, структурной выводимости.

Морфемный повтор может сталкивать в каламбуре разные значения слов, связанных этими отношениями. Схема каламбура такова: простое производящее слово используется в одном смысле, а его производное соотносится одновременно с двумя смыслами. Так, в следующем примере первообразный глагол *treat* означает «обращаться с кем - то», тогда как его производное *treatment* имеет два значения, «обращение» и «лечение»:

- "You need psychiatric treatment".

- "The only treatment I need is you to treat me like a friend" (J. Fowles)

Намеренная двусмысленность, звучащая в диалоге, порождает ироничное отношение маниакально-одержимого коллекционера бабочек к совету своей пленницы Миранды, насильно удерживаемой им в его замке.

Каламбурная игра слов может возникать в результате шуточной, ложно понятой этимологизации, когда словам приписываются синхронически отсутствующие отношения формально-семантической выводимости. Так, в следующем примере формально-членимое слово *doleful* (скорбный, печальный) воспринимается как производное от слова *dole* (подачка, пособие), но при этом игнорируется его истинная производящая база, которой является омонимичное слово *dole* (ропе, скорбь):

She planned to enact the word *doleful*, with a beggar asking for a *dole* <...> (S. Lewis) (о разыгрывании ша-рады).

Картину шуточной этимологизации, т.е. восстановления внутренней формы слова видим в случае, когда из фамилии делается говорящее имя, чтобы фамилия кандидата на выборах метафорически «заговорила», обозначив ветвь дерева (*Pickerbough*), которую избиратель должен с готовностью подобрать (*Pick-up*), а значит, голосовать именно за этого кандидата:

But the Democratic slogan, «*Pickerbough the Pick-up Candidate*» was drowned in the admiration for the hero of the health fare (S. Lewis).

Примеры использования говорящих имен весьма многочисленны. В основном они создаются по следующей схеме: формально-неразложимому имени придается статус условно членимого слова, для чего оно искусственно соотносится с формально-сходным, паронимичным словом: *Plumer-plumes* («перо, плюмаж») (O. Henry); *Wickham - wickedness* («злость, дурной поступок») (J. Austen); *Picasso - «pick-arsehole»* (J. Fowles); *Pumphrey - pump* («насос, pompa») (S. Lewis); *Bounce - bounceness* («прыгучесть») (W. Golding).

Приведем пример псевдо-этимологии, приписывания слову несвойственной ему внутренней формы, так что слово *disconsolate* (безутешный), соотносимое с глагольной основой *console* (утешать), искусственно увязывается с формально сходным словом *Consulate* (консульство). При этом оно приобретает еще одно - ложное - значение «лишенный консульства или не принимаемый консульством»:

It was some days since William had seen Bannister, so he drove out that morning to the Consulate. There was the usual cluster of *disconsolate* Indians round the door (E. Waugh).

В этом случае наблюдаем игру слов, связанную со способностью словообразовательной системы создавать деривационную антонимию, которая, впрочем,

может быть и не ложно-понятой, а истинной, как это видим в следующем примере, взятом из романа Чарльза Диккенса «Оливер Твист»:

And then followed a full description of Oliver's dress, person, appearance and disappearance: with the name and address of Mr. Brownlow at full length.

В предложении говорится об объявлении, в котором описывается внешность Оливера, а также сообщается о его внезапном исчезновении. Вместе с тем, соположение формально-членимых слов *appearance* и *disappearance* позволяет прочесть объявление и иначе, увидеть другой смысл, заключающийся в том, что мальчик вначале появился в доме мистера Браунлоу, а затем бесследно исчез. В основе игры слов лежит каламбурное сталкивание разных значений слова *appearance*.

С одной стороны, актуализируется значение «внешность»: «that which shows or can be seen; what sth or smb appears to be». В этом смысле слово находится в состоянии, приближающемся к морфологическому опрощению, когда слово стремится стать непроемким, формально неразложимым. От полной деэтимологизации его удерживают сохранившаяся связь с производящим глаголом *appear* в значении «сеет».

С другой стороны, в тексте актуализируется еще одно значение слова *appearance*, а именно, «act of appearing». Его производящей базой также является глагол *appear*, но уже в другом значении - «come into view, become visible». Однако этот второй смысл слова *appearance* - «появление» - становится ясен не сразу, он не лежит на поверхности, а выявляется при помощи следующего за ним антонимичного слова *disappearance*.

Это означает, что в тексте происходит обыгрывание такого явления, как омонимия словообразовательных форм, т.е. множественность словообразовательной структуры, которая проявляется в разной членимости слова. При этом речь идет о деривационно релевантной структуризации, выявляющей разные значения слова.

Такая языковая игра, которая основана на членимости слова, игра, рождающаяся на пересечении семантики и словообразования, переплетающая явления полисемии, антонимии, словообразовательной мотивации и частичной демотивации, отличается большим изобразительно-выразительным потенциалом в сравнении с игрой слов, которая базируется исключительно на одновременной актуализации значений первообразного, то есть структурно простого, полисемантического слова.

Приводимый пример не лишен комизма. Здесь в полной мере подтверждаются слова Й.Хейзинги о том, что если серьезность стремится исключить игру, то игра, напротив, с легкостью включает в себя серьезность [26, с.56]. Юмор вкладывается в ситуацию, казалось бы, совсем не подходящую для шуток: ребенка, едва оправившегося после болезни, крадет воровская шайка. Но именно сам дух, вкладываемый в игру, атмосфера доброго чувства, симпатии, которые свойственны юмору, являются той подтекстовой информацией, которая считается читателем как предвосхищение счастливой развязки в конце злоключений, которые еще предстоит претерпеть Оливеру.

Словообразовательные антонимы могут окказионально порождаться в условиях данного речевого контекста. В качестве иллюстрации приведем цепочку формально-членимых существительных *outcome* и *outgo*, образованных от фразовых глаголов:

Should she learn of my official status, I do not like to envisage the outcome, though if I may venture on a

pleasantry, it would be a case of outgo rather than outcome for Mr. Wooster (P. Wodehouse).

Слово *outcome* используется в тексте в двух значениях («результат» и «выход»), причем лишь во втором значении, понимаемом в буквальном смысле, оно противопоставлено слову *outgo* («отъезд», «уход»). Для того, чтобы спасти хозяина от шантажиста, Дживс представляет дело так, что разгневанная тетя Бертрама Вустера, узнав, что тот растранжирил имущество, выгонит его, отправив в Канаду без единого пенни в кармане. Юмористический эффект создает контекстуально создаваемая антонимия слов *outcome* и *outgo*, прочитанных в буквальном смысле благодаря четкой структурированности слов, позволяющих вычленив оппозицию корневых морфем *come* и *go*.

Сталкивание деривационных антонимов может порождать оксюморонное сочетание [32], в основе которого лежит формально-логическое противоречие:

<...> she refrained from mentioning the fact at the supper table in the artfully artless manner Swellen had (M. Mitchell).

Оксюморонное соединение несоединимого способно приводить к парадоксальному умозаключению, обыгрывающему логический закон тождества, когда истина облекается в одежду мнимого противоречия, одновременно утверждающего и отрицающего нечто:

«Now let me tell you that the most unscientific thing in the world is science!» (S. Lewis).

Лингвистической основой парадокса и здесь служит деривационная антонимия, при которой формально более сложное, членимое слово *unscientific* выводится из первообразного, простого слова *science* по модели чересступенчатой деривации.

Приведем еще один пример парадокса, построенного на такой фигуре, как оксюморон, со-противопоставляющего формально-членимые, структурированные слова, обладающие разнопроизводной деривационной структурой:

In an intolerable sweetness, a contentment so deep that he was wistfully discontented (S. Lewis).

Все вышесказанное позволяет сделать следующие выводы. При использовании морфемного повтора нередко реализуется такое синтагматическое явление, как игра слов. Морфемный повтор может запускать механизм игры слов, в которой сталкиваются два плана содержания слова. Одновременная актуализация разных смыслов порождает противоречие, противоборство между ними. Сталкивание разных смыслов, семантический контраст создает комический эффект.

Ведущую роль в игровом состязании осуществляет членимость, структурированность слова. Основой игры служит ментальная операция сегментации слова на его составляющие. Двусмысленность приводит к тому, что каждый раз в результате разборки/сборки, анализа/синтеза на выходе получается то один, то другой смысл. Слова с повторяющейся морфемой могут вступать в отношения формально-семантической выводимости (производности) и деривационной антонимии.

Эти отношения могут отражать реально-существующие в языковой системе синхронические формально-семантические связи лексических единиц, обладающих живой членимостью, структурированностью. Эти отношения могут отражать также синхронически не существующие, но воспринимаемые в качестве таковых, связи единиц, обладающих условной членимостью.

1. Sosnovskaya V.B. Analytical Reading. - M.: Higher School Publishing House, 1974. - 182 p.
2. Skrebnev Y.M. Fundamentals of English Stylistics. - M.: Высшая школа, 1994. - 240 p.
3. Шапошникова О.В., Кормилова М.С. Каламбур // Современный словарь-справочник по литературе / Сост. и науч. ред. С.И.Кормилов. - М.: Олимп-АСТ, 1999. - С. 211-212.
4. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. - М.: Сов.энциклопедия, 1966. - 608 с.
5. Розенталь Д.Э., Теленкова М.А. Словарь-справочник лингвистических терминов. - М.: Просвещение, 1976. - 549 с.
6. Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка. - М.: ИЛ, 1958. - 460 с.
7. Колесников Н.П. О некоторых видах каламбура // РЯВШ. - 1971. - №3. - С.133-146.
8. Брандес М.П. Стилистика немецкого языка. - М.: Высшая школа, 1983. - 272 с.
9. Бобылева Л.К. Игра словами в английской поэзии абсурда // Функциональные характеристики единиц коммуникации в английском языке. - Владивосток: ДВГУ, 1990, с. 99-107.
10. Игнатьева М.Н., Скорнякова Р.М. Функции каламбура в художественном тексте (на примере романов Т.Линд) // Материалы V регионального научного семинара по проблемам систематики языка и речевой деятельности (Иркутск, 16-18 октября 2002 г.). - Иркутск: ИГЛУ, 2002. - С.54-58.
11. Ходакова Е.П. Из истории русского каламбура (вторая половина XVIII - первая треть XIX в.): Автореф. дис. ... канд. филол. наук. - М., 1969. - 22 с.
12. Уварова Н.А. Логико-семантические типы языковой игры (на материале английской диалогической речи). - Автореф. дис. ... канд. филол. наук., Львов, 1986. - 16 с.
13. Санников В.З. Каламбур как семантический феномен // Вопросы языкознания. - 1995. №3. - С.59-69.
14. Кузнец М.Д., Скребнев Ю.М. Стилистика английского языка. - М.: Угпедгиз, 1960. - 173 с.
15. Galperin. Stylistics. - M.: Higher School Publishing House, 1971. - 344 p.
16. Артемова А.Ф. Механизм создания комического в английской фразеологии: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. - М., 1976. - 23 с.
17. Орлецкая Л.В. Фразеологизмы как средства создания юмористического эффекта в тексте: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. - М., 1994. - 24 с.
18. Квятковский А.П. Школьный поэтический словарь. 2-е изд. - М.: Дрофа, 2000. - 464 с.
19. Балли Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка. - М.: Изд-во иностр. литературы, 1955. - 416 с.
20. Кухаренко В.А. Интерпретация текста. - М.: Просвещение, 1988. - 892 с.
21. Панина М.А. Комическое и языковые средства его выражения: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. - М., 1996. - 20 с.
22. Хазагеров Т.Г., Ширина А.С. Общая риторика: Курс лекций. Словарь риторических приемов. - Ростов н/Д.: Феникс, 1999. - 320 с.
23. Нухов С.Ж. Языковая игра в английском словообразовании: имя существительное. - Уфа: Башк. пед. ин-т, 1997. - 178 с.
24. Овсянников В.В. Языковые средства выражения комического в английском языке: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. - А., 1981. - 23 с.
25. Гетман И.М. Лексико-семантические средства создания амбивалентности: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. - М.: МГПИ, 1975.
26. Хейзинга И. Homo ludens: Человек играющий. Статьи по истории культуры. - М.: Айрис Пресс, 2003. - 496 с.
27. Боров Ю.Б. Эстетика. В 2-х т. Т.1. - Смоленск: Русич, 1997. - 576 с.
28. Кормилов С.И., Шапошникова О.В. Комическое // Современный словарь-справочник по литературе / Сост. и науч. ред. С.И.Кормилов. - М.: Олимп - АСТ, 1999. - С.229-250.
29. Елисеев И.А., Полякова А.Г. Словарь литературоведческих терминов. - Ростов н/Д.: Феникс, 2002. - 320 с.
30. Кант И. Основы метафизики нравственности. - М.: Мысль, 1999. - 1472 с.
31. Гетманова А.Д. Логика. Словарь и задачник. - М.: Владос, 1998. - 336 с.
32. Кормилова М.С. Оксиморон, оксюморон // Современный словарь-справочник по литературе / Сост. и науч. ред. С.И.Кормилов. - М.: Олимп-АСТ, 1999. - С.334.

КАРПУХИНА Тамара Петровна, доцент кафедры английской филологии, кандидат филологических наук, доцент.

Дата поступления статьи в редакцию: 30.07.2006 г.
© Карпухина Т.П.

Рецензии

Описание разговорной речи: проблемы и перспективы / Московский педагогический государственный университет. Школа В.Д. Девкина / Составители: Амзаракова И.П., Савченко В.А.; отв. ред. И.П. Амзаракова — Абакан: Изд-во Хакасского гос. ун-та им. Н.Ф. Катанова, 2006. - 216 с.: илл. - Рус.

Рецензируемая книга охватывает широкий круг лингвистических проблем, поскольку в ней представлены направления исследований целой научной школы, основателем которой является профессор Валентин Дмитриевич Девкин — видный ученый-германист, труды которого нашли признание не только на родине, но и за рубежом. В сфере научных интересов В.Д. Девкина и его многочисленных последователей находятся коллоквиалистика, лексикология, лексикография, словообразование, методика преподавания иностранных языков.

Наряду с перечнем научных трудов В.Д. Девкина, тематики диссертационных работ и последующих публикаций его учеников читателю предлагается автореферат ученого, который представляет собой не только и не столько констатацию научных достижений, но, прежде всего, руководство к действию, определение перспективных путей развития лингвистической науки вообще и изучения немецкой разговорной речи в частности.

Несомненной заслугой составителей книги следует считать удачное сочетание научного обзора с материалами, предназначенными для широкого круга интересующихся интеллектуальной сферой. Книга знакомит с биографией В.Д. Девкина, из интервью с профессором читатель сможет узнать о стиле его жизни и деятельности, об особенностях работы со студентами и аспирантами, о творческих планах на будущее.

С.В. Буренкова, кандидат филологических наук, доцент кафедры немецкого языка и межкультурной коммуникации Омского государственного педагогического университета.