

ФИЛОЛОГИЯ*(шифр научной специальности: 10.02.04)*

УДК 81

А.В. Николаева, Е.Е. Дергач*Южный федеральный университет**г. Ростов-На-Дону, Россия,*[*annanick@mail.ru*](mailto:annanick@mail.ru)[*osik-ee@rambler.ru*](mailto:osik-ee@rambler.ru)**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА
КАК ОСНОВА ПОСТРОЕНИЯ
АНГЛОЯЗЫЧНОГО АНЕКДОТА*****[Anna V. Nikolaeva, Ekaterina E. Dergach Play on words as the basis
of structuring jokes in English]***

Play on words is a special language unit used to create some comic effect and to make the listener smile and laugh, the aim if play on words is to make a playful and even ironic mood. Play on words is realized in such a genre as a joke. In modern English this realization is possible due to the use of homonyms, homoforms and homophones. Play on words realization based on different sound coincidence is the most widely-spread means in English short funny stories. Polysemy is another frequent language phenomenon used in the function of play on words in structuring jokes. The usage of the above mentioned expressive language units in short funny stories in English (called "anecdotes" in the Russian language) make the latter brighter and more emotional, so the speaker does not have to resort to metaphors.

Key words: play on words, pun, homonyms, homoforms, homophones, polysemy.

Такой речевой жанр как анекдот всегда отличался своей яркостью и нестандартностью, сложностью и неоднозначностью, именно в анекдоте содержится своеобразие форм и семантики их словесного выражения. Описание большинства реалий сегодняшней жизни в языковом анекдоте сопровождаются интересной *языковой игрой* наряду с традиционными экспрессивными языковыми средствами. Явление *языковой игры* относится к одному из наиболее сложных и ассистемных понятий, в которых есть многомерность, безграничность и динамичность языка [7, с.182]. В современной лингвистике и литературоведении термин «языковая игра» понимается неоднозначно. Ряд исследователей, такие как Б.Л. Гаспаров [6, 11] под *отдельным* видом языковой игры по-

нимают игру слов. В данной статье в ходе лингвистического анализа анекдота мы придерживаемся термина «языковая игра», поскольку его употребление и изучение имеет длительную традицию, которая восходит к античности. Упоминание о языковой игре, «забавных словесных оборотах» как средстве шутки или «обмана» слушателей содержится еще в «Риторике» Аристотеля [15].

Многие исследователи рассматривали языковую игру как случай игры вообще: так, впервые язык сравнивается с игрой в трудах Ф. де Соссюра [Цит.по: 2, с. 20], данной проблематикой также интересовался А.А. Потебня – его исследовательский интерес был сфокусирован на шахматной игре, которую он рассматривал как «систему схем и правил» и «крайне специализированное мышление», [13, с. 204]. Теория игрового функционирования и происхождения языка была разработана Людвигом Витгенштейном [5], который широко интерпретировал понятие «языковая игра»: «*всякий вид деятельности, связанный с игрой, является игрой*». Идея о языковых играх занимает особое место в его концепции, представляя собой не только одно из понятий, отображающих и объясняющих определенные реалии, но и регулярно работающий принцип понимания новых практик людей вместе с их коммуникативным, речевым оснащением. По Л.Витгенштейну, языковые игры – это целостные и законченные системы коммуникации, подчиняющиеся «своим особым внутренним соглашениям и правилам». Нарушение подобных правил ведет к выходу за пределы конкретной «игры» [5, с. 15].

Д.Чиаро предлагает следующее определение данному явлению в своих трудах «Язык шуток: анализ языковой игры»: «*The term word play includes every conceivable way in which language is used with the intent to amuse*» [17, с. 2], считая, что языковой игрой может являться любое экспериментирование со словом, основной целью которого является создание юмористического эффекта. Н.Д. Арутюнова рассматривала языковую игру как отклонение от норм и правил, т.е. как некую аномалию. Данная теория приобрела большую популярность в отечественной лингвистике. Н.Д. Арутюнова полагала, что под *аномалией* в языке можно понимать сквозное действие отклонения от нормы, которое берет начало в сфере мировоззрения, обеспечивающее исходные сведения для коммуникации, происходящее через область взаимодействия, откладывающееся в словообразовательной, синтаксической и лексической семантике и завершающееся в вербальном творчестве [3, с. 5].

Многие лингвисты, изучающие данный феномен, придерживались того мнения, что языковая игра может существовать лишь при условии отклонения от узуса. Так, например, Е.Н. Ширяев утверждал, что языковая игра представляет собой «особый вид комического, основной целью которого является вызвать улыбку, смех, создать шутовское или даже ироническое настроение». Вслед за Н.Д. Арутюновой исследователь делиться мыслью о том, что языковая игра и структурные уровни строения языка взаимосвязаны, а также подробно анализирует способы языковой игры на фонетическом, грамматическом, словообразовательном, стилистическом и семасиологическом уровнях. [Цит. по: 8, с. 174]. К исследованию комической функции языковой игры обращается и Э.М. Береговская, которая уверена, что создание шутки не представляет собой единственную форму воплощения языковой игры в текстах. Языковая игра многогранна и поэтому обладает такой способностью, как проникать во все области жизни человека [4, с. 162]. Согласно Э.М. Береговской, языковая игра реализуется на всех языковых уровнях – фонетическом, словообразовательном, лексическом и синтаксическом. Лингвист считает, что построение данных способов создания языковой игры ориентируется на конкретную букву или звук, синтаксическую структуру или морфему, принадлежность к определенному функциональному стилю, баланс темы и ремы, сочетаемость, главную тему, прагматику [4, с.168]. М.М. Маяковский под «языковой игрой» понимает результат любого социального воздействия на язык, нарушающий устойчивость всей системы [10, с. 14]. А.В. Усолкина, относит языковую игру к особой форме лингвокреативного мышления, являющегося результатов запрограммированного нарушения языковой схемы и осознанного отклонения от языковой нормы с целью достижения определенного эффекта (чаще всего комического) [16, с. 9].

Согласно британской исследовательской традиции языковая игра обозначается термином «*pun*». Следует отметить, что термин «*pun*» не имеет четкого определения. Так, например, «Тезаурус английского языка» дает следующее определение рассматриваемому явлению: «*Pun – a play on words, sometimes on different senses of the same word and sometimes on the similar sense or sound of different words*». (Каламбур – игра слов, в основе которой лежат иногда различные значения одного и того же слова, а иногда похожий смысл

или созвучие совершенно разных слов) [12, с. 23]. Дж. Фишер предлагает следующее определение термина «pun», а именно «*clever and amusing use of word or phrase with two meanings or of words with the same sound but different meanings*» [18, с. 283]. В Большой Советской Энциклопедии, мы нашли следующее определение термина «каламбур», а именно, «*стилистический оборот речи или миниатюра определенного автора, основанные на комическом использовании одинакового звучания слов, имеющих разное значение, или сходно звучащих слов или групп слов, либо разных значений одного и того же слова или словосочетания*» [14, с. 230]. Поскольку переносное значение слова и прямое в каламбурах соединятся, то смысл неожиданно изменяется. Используя каламбур, автор или говорящий выражает мысль ярче и острее, при этом делая акцент на обыгрываемом слове.

В данной статье мы оперируем термином «языковая игра» и не противопоставляем его понятию «каламбур». Все выше перечисленные характеристики языковой игры находят свое отражение и получают полную реализацию именно в таком языковом жанре как анекдот.

Рассмотрим реализацию и способы выражения языковой игры в англоязычных анекдотах. Наиболее частый случай реализации языковой игры в англоязычных анекдотах основан на различных звуковых совпадениях. Это могут быть собственно *омонимы (лексические, фонетико-графические), омоформы и омофоны*. *Омонимы*, например, используются для обыгрывания лексических единиц и синтаксических конструкций, имеющих звуковое сходство. Именно омонимия групп слов применяется для создания языковой игры и в большинстве случаев обыгрывается разложение словоформы: *forgetting/for getting, wire/why, millionaire/million heir, nitrates/night rates, politics/poly,tics, lady-killer/ lady, killer, ex-tractor/ ex,tractor, hopscotch/ hop, Scotch*. [1, с. 6]. Возникновение таких примеров связано с тем, что для английского языка характерна омонимия основы и слова, обусловленная распространенностью синтаксического типа словосложения, при котором сложное слово не отличается по форме от свободного словосочетания. Данная особенность получает отражение и при создании языковой игры на словообразовательной основе, которая преимущественно использует механизмы словосложения и словослияния для создания новых слов: Ethernet, Tsardines, Geronimo, September и т.д. [1, с. 5]. В анекдотах реализуется лексическая омонимия, что обу-

словлено различным обозначением на письме одного и того же согласного и гласного звука (например, *nun/ none, fare/ fair, week/weak, sell/ cell, wine/whine, watt/ what* и т.д.) [1, с. 5].

Анекдоты представляют собой широкую сферу реализации полных омонимов, которые появились в результате заимствования и конверсии: *turn* – достигнуть определенного возраста/переворачивать; *to spill* – проливать/проболтаться, разгласить тайну; *light* – легкий/светлый; *to wave* – размахивать/завивать волосы; *change* – перемена/сдача; *colt* – кольт/жеребенок; *rest* – отдых/остаток; *to present* – представить/подарить. [1, с. 6]:

(1) *The police officer had a **fine** time with the traffic violator.* (lingvaflavor)

В данном случае, прилагательное «*fine*» переводится не только как «замечательный», но и как «штраф». Двусмысленная комичность ситуации видна сразу, потому что в предложении говорится о полицейском и нарушителе правил дорожного движения.

(2) - *My father always carries a young horse pistol with him.*

- *A young horse pistol?*

- *Yes – a **Colt**.* (lingvaflavor).

В примере (2) обыгрываются омонимы *colt* (жеребенок) и *colt* (кольт, вид револьвера или пистолета).

Реже всего в английском языке можно встретить неполные омонимы, сходные по звучанию, но разные по значению слова, принадлежащие к разным частям речи (например, *fine* – прекрасный/ штраф; *dew* – роса/ должный, соответствующий; *spoon* – ложка/ романтично ухаживать; *sound* – издавать звук/ качественный; *interest* – проценты/ интересоваться; *watch* – смотреть/ часы). Тем не менее данное языковое явление встречается в анекдотах, которые вошли в нашу выборку:

(3) *Regis Philbin recently drew up his will. Who wants to be a million heir?”.* (short jokes). На первый взгляд особенно смешной языковой игры в примере (3) не наблюдается, но любой американец, услышав данную шутку, улыбнется, поскольку Regis Philbin – это ведущий известного шоу “Who wants to be a millionaire”:

(4) *When the nurse missed the man`s artery, she knew that the whole injection was in vein.* (short jokes).

В примере (4) феномен можно отнести к категории *омонимии*, поскольку в сочетании “*in vein*” (*в вену*) и “*in vain*” (*напрасно*) предлог “*in*” является неотъемлемой частью выражения.

(5) *He: He always calls his wife **Fare** Lady.*

*She: How romantic. Why does he call her **Fair** Lady?*

He: It`s a habit – he used to be a street-car conductor. (lingvaflavor).

В приведенном примере (5) представлена *омонимия* существительного *fare* (*плата за проезд*) и *прилагательного fair* (*прекрасный*). Данный анекдот может существовать и в варианте, отражающем парадигматическую омонимию: *He always calls his wife **Fare** Lady...It`s a habit – he used to be a street-car conductor.* Реплика: «*How romantic. Why does he call her **Fair** Lady?*» играет роль своего рода подсказки для адресата.

(6) *The movie manager was furious.*

«What`s the matter?» asked his assistant. «Is anything wrong?»

*«Anything wrong!» he snored. «Why, you`ve advertised for the next week: Smiling eyes – with a strong **cast!**».(lingvaflavor).*

В примере (6) обыгрываются полные лексические омонимы «*cast*» (*актерский состав*) и «*cast*» (*косоглазие*), благодаря чему и достигается комический эффект. Хотя, в словаре В.К. Мюллера, который приводит одну словарную статью на лексему «*cast*»(noun), в игру вступают не омонимы, а разные значения полисемантического слова, что свидетельствует о тонкой грани между явлениями омонимии и полисемии [11].

Стоит отметить, что анекдоты такого типа очень сложны для понимания и перевода иностранцам, поскольку данный способ основан на неоднозначности толкования, что отражает специфику английского языка. Е. Курганов пишет, что «...нигде так не проявляется целенаправленно-творческий характер омонимии, как в пространстве анекдота. Анекдот дает омонимии новую жизнь». Возможность совпадения слов, которые означают понятия, которые в действительности никак не совпадают, заложены в языке. А в анекдоте такой феномен обыгрывается сознательно. Анекдот, совмещая внешние идентичные, а внутренние несоединимые слова, учит возникновению чувства контекста и воспринимать слово ситуативно [9, с. 3]. Как отмечает Е.М.Александрова, омонимия дает возможность анекдоту эстетизировать коммуникативный акт. Филолог утверждает, что каламбур-

ная игра на основе омонимии представляет собой сложное явление, так как между омонимами не существует семантических связей [1].

Реализация языковой игры в англоязычных анекдотах также связана с применением омофонов (например, *two/ to, four/ for, hoarse/ horse, mourning/ morning, ewe/ you, fare/ fair, nun/ none, dew/ due, vain/ vein* и т.д.). Этому языковому явлению способствуют такие языковые особенности, как разное обозначение на письме одной и той же согласной фонемы, гласного монофтонга или дифтонга. Т. Шретер, рассуждая о фонетических особенностях английского языка, полагает, что для одних языков омофоны более характерны, чем для других [20]. Так, огромное количество омоформов в английском языке обусловлено тем, что в английской орфографии не принято выражение каждого отдельного звука или фонемы отдельным символом, а также повсеместным использованием нейтральных гласных как стандартной реализации безударных гласных в разговорном английском [19]:

(7) *Eating should never make you sad, unless it is a mourning meal.* (lingvaflavor).

Слова *morning* (утро, утренний) и *mourning* (скорбь, печаль, траур) произносятся одинаково, что может привести к путанице в значении.

(8) *As a high school student, Lenin was obsessed with his Marx.* (short jokes).

Вполне вероятно, что В.И. Ленин в школьные года интересовался трудами Маркса, но и об оценках (“marks”) не забывал. “*Marx*” и “*marks*” являются омофонами. Несмотря на то, что шутка довольно простая, в ней реализуется языковая игра, что придает эффект легкой иронии с элементами философии.

(9) *-He is the idol of our family.*

-Yes, idle for twenty years. (short jokes)

В данном примере(9) можно пронаблюдать игру таких слов как “*idol*” – *идол, кумир* и “*idle*” – *ленивый, праздный; неработающий; бесполезный* произносится одинаково.

(10) *The farmer was showing the tourists around.*

«That is some bunch of cows we got,» said the tourist.

«Not bunch – herd»

«Heard of what?»

«Herd of cows.»

«Sure I`ve heard of cows»

«I mean if a cow heard? I didn`t say anything wrong!» (stackoverflow)

В приведенном примере (10) слова “*herd*” – стадо и “*heard*” – слышал (форма прошедшего времени и глагола “*hear*” – слышать) произносятся одинаково, за счет этого создается комический эффект.

(11) - *Waiter!*

- *Yes, sir*

- *What`s this?*

- *It`s **bean** soup, sir.*

- *No matter what it`s **been**. What is it now? (lingvaflavor).*

Комизм данного анекдота состоит в том, что слова одинаково звучат, но значение у них разное: “*been*” – причастие прошедшего времени от глагола “*be*” (быть) и “*bean*” – фасоль, бобы).

(12) - *Did you hear about the blind carpenter (плотник) who picked up his hammer and saw?*

- *Did you hear about the deaf shepherd (насмук) who gathered his flock and heard? (stackoverflow)*

В данном случае, обыгрываются фонетико-графические омоформы “*saw*” – пила и “*saw*” – увидел (форма прошедшего времени от глагола “*see*”), а также форма “*heard*” – услышал (форма прошедшего времени от глагола “*hear*”), которая омофонична слову “*herd*” – стадо. Из этого следует, что при устном воспроизведении данной шутки слуху реципиента предъявляется дополнительная игра слов.

К элементам языковой игры относится использование омографов. Случаи изменения ударения, которые приводят к образованию различных структур – двух различных слов или сложного слова. Как утверждает А. Росс, значение может измениться кардинально благодаря использованию контрастивного ударения, что способствует появлению двусмысленности. А. Росс приводит пример «*How do you make a cat drink?*» / «*Easy, put it in the liquidiser*» и отмечает, что в зависимости от места постановки ударения сочетание существительных *cat drink* может восприниматься как *drink for a cat* (напиток для кошки) и как *cat drink – drink out of cat* (напиток из кошки). Шутки, построенные на использовании омографов, - достаточно редко можно заметить в английских каламбурах [Цит. по:1, с. 3]:

(13) *While travelling, Jack pissed off everyone in the group with his stupid anecdotes. They finally **deserted** him amidst the journey. Now Jack is amidst the **desert** of Sahara.*

В примере (13) мы можем наблюдать игру таких слов как “*desert*” [di'zɜ:t] – покидать, оставлять, бросать, и “*desert*” ['dezət] – пустыня являются омографами).

Алфавитное название большинства английских букв соответствует произношению совершенно определенных английских слов, что способствует созданию языковой игры при помощи использования омонимов. В анекдотах были обнаружены следующие примеры данного феномена: *C/ sea, B/ (bee), I/ (eye), T/ (tea), U/ (you), P/ (pea), O/ (oh), J/ (Jay), Y/ (why), W/ (double you)* и т.д. [1, с. 4].

Самым популярным способом реализации языковой игры является паронимия, которая основана на обыгрывании звукового сходства или аналогии. Синтаксическая паронимия включает в себя как случаи обыгрывания двух синтаксических конструкций (например, *Ice cream/ I scream, Seymore Clearly/ say more clearly, Justin Case/ just in case, Robin Steele/ rob and steal, Warren Peace/ war and peace* и т.д.), так и случаи обыгрывания статуса словоформы, сопровождаемые попыткой шутливого осмысления фрагментов, полученных в результате расчленения слова (например, *Nobel/ no belly, Taleban/ telly ban, comrade/ come rat, appellate/ apple ate, extradition/ extra edition, defense/ the fence*) [1, с. 5].

Анекдоты, построенные на языковой игре, реализующейся и за счет полисемии – лексической, и грамматической многозначности, также получили широкое распространение в английском языке.

(14) - *How are they biting today, old man?*

- *On the neck and legs mostly. (lingvaflavor)*

В данном примере, комизм шутки состоит в том, что обыгрывается слово “*bite*”, которое имеет несколько значений: 1) кусаться (о животных и насекомых); 2) клевать (о рыбе). Первый говорящий задает вопрос: «Как сегодня клюет, старик?», а второй понимает это вопрос как «Как сегодня кусают они, старик?». Из этого и получается бессмысленный ответ, создающий комический эффект: «В основном в шею и в ноги».

(15) – *My uncle William has a new cedar chest.*

- *So! Last time I saw his he just had a wooden leg. (short jokes)*

Данный анекдот построен по той же схеме. То есть, слово “*chest*” может переводиться по-разному. В первом случае оно означает «ящик, сундук, шкатулка», а во втором «грудь, грудная клетка». Получается следующий перевод: - У моего дяди новая кедровая шкатулка (понимается), кедровая грудная клетка (понимает собеседник). – Когда я видел его в последний раз, у него была деревянная нога). Прием обыгрывания многозначности слов, зачастую создает взаимонепонимание и, соответственно, комический эффект.

(16) Passenger: Guard! How long will the next train be?

Conductor: About six carriages, sir. (londonmania)

В английском языке слово «*long*» используется в двух своих значениях, сначала – времени, затем – длины. В приведенном анекдоте вопрос *How long?* можно понять двумя способами 1) Насколько длинный? 2) Как скоро? На этом и основывается непонимание, вызывающее комический эффект в приведенном выше анекдоте.

Таким образом, англоязычный анекдот зачастую базируется на языковой игре, которая реализуется посредством омофонов, омонимов, омоформ, омографов и многозначных слов. При использовании данных выразительных средств языка, шутка получается более яркой и эмоциональной, у говорящего нет необходимости прибегать к метафоризации. Омонимия и полисемия являются одними из ключевых способов создания языковой игры в анекдотах, что делает эти лингвистические феномены неотъемлемым атрибутом межкультурной коммуникации. Благодаря языковой игре, скрытые потенции языка активизируются, заставляя нас думать о противоречивых и парадоксальных явлениях его функционирования. Именно в языковой игре мы можем переосмыслить старые формы и создать новые, что отражено в окказиональных образованиях. Более того, она дает возможность расширить возможности функционирования языкового знака и границы всего текста. Англоязычный анекдот строится не только на экспрессивных средствах языка, но и на языковой игре, в основе которой лежат иногда различные значения одного и того же слова, а иногда похожий смысл или созвучие совершенно разных слов.

Л И Т Е Р А Т У Р А

1. *Александрова Е.М.* Особенности языковой игры в анекдотах на английском языке // Филологические науки. Вопросы теории и практики. М. №12. (42). 2014. Ч. 2.
2. *Алпатов В.М.* История лингвистических учений: учебное пособие. М. 1999.
3. *Арутюнова Н.Д.* Аномалии и язык (К проблеме «языковой картины мира») // Вопросы языкознания. 1987. №3.
4. *Береговская Э.М.* Принцип организации текста как игровой момент // Русская филология: Ученые записки Смоленского государственного педагогического университета. Смоленск. 1999. Вып. 4.
5. *Витгенштейн Л.* Философские работы. Москва, 1994. Ч. I.
6. *Гаспаров Б.Л.* В поисках «другого» (французская и восточно-европейская семиотика на рубеже 1870-х годов // Московско-тартуская семиотическая школа. История, воспоминания, размышления. Москва. 1998.
7. *Журавлева О.В.* Когнитивные модели языковой игры: На материале русских и английских публицистических изданий. Дис. Канд. Филол. Наук, Барнаул, 2002.
8. *Земская Е.А.* Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. Москва, 1983.
9. *Курганов Е.* Русский литературный анекдот конца XVIII – начала XIX века. Москва, 2001.
10. *Маяковский М.М.* Системность и асистемность в языке: опыт исследования антонимий в лексике и семантике. Москва, 1980.
11. *Мюллер В.К.* Новый англо-русский словарь. Москва, 1994.
12. *Попова Ю.В.* Феномен языковой игры в рекламном дискурсе: лингвокультурологический и гендерный аспекты. Ростов-на-Дону, 2014.
13. *Потебня А.А.* Мысль и язык. Москва, 1999.
14. *Прохоров А.М.* Большая советская энциклопедия. М., 1969.
15. *Тахо-Годи А.А.* Античные риторика. Москва, 1978.
16. *Усолкина А.В.* Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. на соис. учен. степени канд. филол. наук, Екатеринбург, 2002.

17. *Chiaro D.* Dictionary of English Words. New York, 1992.
18. *Fisher J.* The magic of Lewis Carroll. New York, 1973.
19. *Ross A.* The Language of Humour. London, New York, 1998.
20. *Schroter T.* Shun the Pun, Rescue the Rhyme? – The Dubbing and Subtitling of Language Play in Film. Karlstad, 2005.

Ц И Т И Р У Е М А Я
Л И Т Е Р А Т У Р А

1. (lingvaflavor) – Английский каламбур. [Электронный ресурс]. – [Режим доступа]: <http://www.lingvaflavor.com/anglijskij-kalambur>., свободный
2. (londonmania) – Английский юмор. [Электронный ресурс]. – [Режим доступа]: <http://londonmania.ru/humor>, свободный
3. (short jokes) – Английские короткие анекдоты. [Электронный ресурс]. – [Режим доступа]: <http://www.correctenglish.ru/humor/jokes/short-anecdotes/3/>, свободный
4. (stackoverflow) – What is your best programmer joke? [Электронный ресурс]. – [Режим доступа]: <http://stackoverflow.hewgill.com/questins/231/075.html>, свободный.

R E F E R E N C E S

1. *Alexandrova E.M.* Special features of play on words in short funny stories. // Philology. Theoretical and practical questions, Moscow, №12. (42). 2014. Part 2.
2. *Alpatov V.M.* History of linguistics: textbook. Moscow, 1999.
3. *Arutyunova N.D.* Anomalies and language (To the problem of “linguistic world view”) // The problems of linguistics. 1987. No 3.
4. *Beregovskaya E.M.* Play as an approach to structure the text // Russian philology: The proceedings of Smolensk State Pedagogical University. Smolensk, 1999. Part. 4.
5. *Vingetshtein L.* Philosophical papers. Moscow, 1994. Part. I.

6. *Gasparov B.L.* In the search of “different” (French and Eastern-European semiotics in the 1890-s) // Moscow-Tartur semiotics school. History, memoirs, speculation. Moscow, 1998.
7. *Zemskaya E.A.* Spoken Russian. Phonetics. Morphology. Lexicology. Body language. Moscow, 1983.
8. *Kurganov E.* The Russian short humorous story of the XVIII – the early XIX centuries. Moscow, 2001.
9. *Mayakovskiy M. M.* Consistency and inconsistency in language: the studies of antonyms in vocabulary and semantics. Moscow, 1980.
10. *Muller V.K.* New English-Russian dictionary. Moscow, 1994.
11. *Popova U.V.* The phenomenon of play on words in advertising discourse: linguistic-cultural and gender aspects. Rostov-on-Don, 2014.
12. *Potebnya A.A.* Thinking and language. Moscow, 1999.
13. *Prokhorov A.M.* The big Soviet encyclopaedia. Moscow, 1969.
14. *Takho- Godi A.A.* Ancient rhetoric. Moscow, 1978.
15. *Usolkina A.V.* Play on words as a text-forming factor: synopsis of the thesis. Ekaterinburg, 2002.
16. *Zhuravlyova O.V.* Cognitive models of play on words: based on the Russian and British newspapers and magazines: Thesis PhD. Barnaul, 2002.
17. *Chiaro D.* Dictionary of English Words. New York, 1992.
18. *Fisher J.* The magic of Lewis Carroll. New York, 1973.
19. *Ross A.* The Language of Humour. London, New York, 1998.
20. *Schroter T.* Shun the Pun, Rescue the Rhyme? – The Dubbing and Subtitling of Language Play in Film. Karlstad, 2005.

C I T E D
R E F E R E N C E S

1. (lingvaflavor) – English pun [the electronic resource] – [access mode]: <http://www.lingvaflavor.com/anglijskij-kalambur>.
2. (londonmania) – English humour [the electronic resource] – [access mode]: <http://londonmania.ru/humor>.

3. (short jokes) – English short stories [the electronic resource] – [access mode]: <http://www.correctenglish.ru/humor/jokes/short-anecdotes/3/>.
4. (stackoverflow) – What is your best programmer joke? [the electronic resource] – [access mode]: <http://stackoverflow.hewgill.com/questins/231/075.html>.

5 октября 2018 г.
