

**ЕЛЕНА СЕЛИВАНОВА**

**ЭНИГМАТИЧЕСКИЙ  
ДИСКУРС:  
ВЕРБАЛИЗАЦИЯ И  
КОГНИЦИЯ**

**ЧЕРКАССЫ 2014**

УДК 81'42

ББК 81  
С 45

*Селиванова Елена Александровна*  
**Энигматический дискурс: вербализация и когниция.**  
**Монография. – Черкассы: Изд-во Ю. Чабаненко, 2014. – 224 с.**

*Рекомендовано к печати Ученым советом Черкасского национального университета имени Богдана Хмельницкого*

*Богданович Галина Юрьевна* – доктор филологических наук, профессор, заведующая кафедрой межъязыковых коммуникаций и журналистики Таврического национального университета имени В.И. Вернадского

*Бондаренко Иван Петрович* – доктор филологических наук, профессор, заведующий кафедрой китайской, корейской и японской филологии Института филологии Киевского национального университета имени Тараса Шевченко

*Ковалевская Татьяна Юрьевна* – доктор филологических наук, профессор, заведующая кафедрой украинского языка Одесского национального университета имени И.И. Мечникова

**ISBN**

В монографии охарактеризован энигматический дискурс, направленный на отгадывание загаданного, поиск ответов на задания с целью развлечения, игры, получения новых знаний, проверки интеллектуальных способностей, смекалки, остроумия и чувства юмора. В книге освещены проблемы возникновения и специфики различных жанров энигматики, описана категориальная система энигматического жанра кроссворда, свойства и особенности структуры загадки. Рассмотрены вербальные и когнитивные ключи дискурса кроссворда, предполагающие обращение адресата к трем типам информации: пропозициональной, ассоциативно-метафорической и социокультурной, – а также к их знаковым репрезентантам. Проанализировано отражение в кроссворде специфики парадоксального мировосприятия. Описана когнитивная специфика семиозиса украинских загадок.

Монография адресована студентам, аспирантам, специалистам в области лингвистики и всем любителям языка.

Автор: *Селиванова Елена Александровна* – доктор филологических наук, профессор, заведующая кафедрой теории и практики перевода Черкасского национального университета имени Богдана Хмельницкого, заслуженный работник образования Украины

**ББК 81  
С 45**

**ISBN**

© Селиванова Е.А. 2014

# **СОДЕРЖАНИЕ**

**Предисловие**

**Глава 1. Энигматический дискурс: общая характеристика**

- 1.1. Энигматика: история возникновения и жанровая система**
- 1.2. Кроссворд как жанр энигматического дискурса**

**Глава 2. Когнитивные и вербальные ключи энигматического дискурса (на материале кроссвордов)**

**2.1. Пропозициональная информация**

**2.1.1. Гиперонимия, гипонимия и эквонимия в ракурсе категоризации**

**2.1.2. Предикатно-актантные рамки**

**2.1.3. Синонимия**

**2.1.4. Антонимия**

**2.1.5. Сочетаемость**

**2.2. Ассоциативно-метафорическая информация**

**2.2.1. Когнитивная база метафоризации**

**2.2.2. Механизмы метафоризации компонентов кроссворда**

**2.2.3. Донорские домены метафорических лексем**

**2.3. Парадокс как энигматический ключ**

**2.3.1. Омонимия и полисемия**

**2.3.2. Оказаиональная деривация**

**2.4. Социокультурная информация**

**2.4.1. Фразеология**

**2.4.2. Интертекстуальность и интерсемиотичность**

**2.4.3. Стереотипы и символы**

**2.4.4. Прецедентные феномены и реалии**

**Глава 3. Загадка как энигматический дискурс**

**3.1. Проблема дефиниции загадки**

**3.2. Когнитивный аспект семиозиса украинской загадки**

**Заключение**

**Литература**

## **ПРЕДИСЛОВИЕ**

Парадигмальной доминантой современной лингвистики является когнитивно-дискурсивный вектор исследований языка и его речевого воплощения. Е.С. Кубрякова подчеркивала: «Изучать каждое языковое явление надо в его использовании – в тексте, дискурсе, а когнитивный подход должен быть дополнен дискурсивным анализом и наблюдениями за функционированием существующих форм и созданием новых. [...] Обращение к текстовым и дискурсивным данным обязательно при изучении феномена созидания мира или конструирования мира с помощью разноструктурных единиц номинации, с помощью вариативных способов описания одного объекта или одной ситуации» [Кубрякова 2004, с. 18].

Когнитивно-дискурсивная парадигма интегрирует данные когнитивной лингвистики и дискурсологии с целью установления структур и операций сознания, обеспечивающих использование языка в разнообразных коммуникативных ситуациях и дискурсивных практиках.

Однако дискурсивная деятельность детерминирована не только языком и сознанием его носителей, но и различными взаимозависимыми сложными и нелинейными системами социума, интериоризированного бытия, культуры, а также глобальными цивилизационными процессами в условиях тесных информационных контактов. Не случайно дискурс в современной науке рассматривают как коммуникативное событие, интегрирующее текст и коммуникантов с различными факторами ситуации общения: референциальными, когнитивными, социально-политическими, этническими, культурными и т. п.

Исходя из этого для исследования дискурсивной деятельности недостаточно ее проекции на когнитивные структуры и процессы сознания

участников дискурса. Анализ коммуникативного события в ракурсе взаимной детерминированности различных факторов, воздействующих на протекание дискурса, его оптимизацию, эффективность или неэффективность, возможен только при использовании перспективной сегодня в науке синергетической парадигмы.

С ее позиций дискурс рассматривают как сложную, нелинейную, неравновесную и нестабильную суперсистему, детерминированную внутренними и внешними факторами, находящуюся в состоянии перехода от хаоса к порядку и далее – к иному порядку исходя из соотношения деструктивных тенденций и параметров самоорганизации системы. Исследователи характеризуют синергетическую парадигму как «новое видение мира, которое является эволюционным, нелинейным и холистическим», как «радикальный концептуальный сдвиг от «бытия» к «становлению», от устойчивости и равновесности к моментам неустойчивости, которые ведут к качественным изменениям, к нелинейным фазовым переходам систем, от порядка к хаосу, выступающему в качестве основы для обновления, инновационных изменений в сложных системах» [Князева, Курдюмов 2011, с. 70-71].

С позиций синергетики дискурс предстает не как некий мертвый конструкт, а как целостный живой организм, воздействие на функционирование и сохранение которого осуществляется извне и изнутри его системы. Примечательно, что такой холистический подход был прогнозирован еще в начале XX века В.И. Вернадским в ракурсе понимания им человека в биосфере. Ученый называл философию холизма новой теорией познания, разделяющей живое и мертвое в их научном реальном выявлении: «Мне кажется, философия холизма с ее новым пониманием живого организма как единого целого в биосфере, т. е. естественного самостоятельного выявляющегося живого тела, впервые пытается дать новый облик теории познания» [Вернадский 1988, с. 187]. В.И. Вернадский с огорчением констатировал отсутствие в современной ему науке

исследований, рассматривающих все явление в целом: «мы нередко даем простое собрание фактов и наблюдений там, где мы можем дать целое. [...] Как будто какая-то леность ума. Чувствуется, что некоторым усилием можно подняться до охвата всего явления в целом, но этого усилия не делаешь и видишь по литературе, что оно не делается другими. [...] А между тем кругом масса накоплена данных, которые только ждут такого охвата» [Вернадский 1988, с. 411].

Только синтез доминирующих в современной лингвистике научных парадигм позволяет всесторонне «охватить» исследуемый объект, выйти за пределы языковых фактов к системам, их детерминирующим, преодолеть «кастовую» замкнутость лингвистики, к сожалению, присущую многим современным исследованиям.

**Целью** данной монографической работы является характеристика энигматического дискурса в ракурсе факторов, обеспечивающих его порождение, функционирование, сохранение и транслирование как жанра. Таковыми являются система языка, его дискурсивная практика, этносознание и его когнитивная деятельность, культура народа и цивилизации в целом, интериоризованное бытие и социум.

Энигматический дискурс представляет собой коммуникативное событие, знаковым посредником которого служит энигматический текст, обладающий мощным интерактивным потенциалом, так как его полная знаковая репрезентация возможна при непосредственном участии адресата, выполняющего стратегическую программу адресанта. Данная программа направлена на поиск ответов на вопросы и задания, поставленные в тексте; ее конечными целями служат интеллектуальный тренинг, развлечение, поиск и познание новой информации; игра, основанная на смекалке, сообразительности, знаниях в различных сферах, чувстве юмора.

Специфика энигматических текстов такова, что вовлечение их в дискурсивную деятельность предусматривает динамический переход от хаоса непонятного, неразгаданного к определенному порядку в процессе

разгадывания и далее – к новому порядку познания новой информации, формирования в сознании участников дискурса новых когнитивных структур, к достраиванию новых звеньев картины мира и внутреннего рефлексивного опыта. Тем самым, хаос энigmatики квалифицируется не как разрушительный, а как конструктивный, креативный и созидательный.

Предложенная вниманию читателей монография включает три главы. В первой главе освещены проблемы возникновения энigmatических текстов и становления их жанровой системы, а также описаны категориальные свойства кроссворда как особого жанра энigmatического дискурса.

Вторая глава посвящена анализу когнитивных и вербальных ключей дискурса кроссворда. Таковыми служат три типа информации (пропозициональная, ассоциативно-метафорическая и социокультурная) и их вербальная репрезентация. Описание данных типов информации и их языковых репрезентантов позволяет интегрировать отмеченные выше важнейшие детерминанты дискурсивной деятельности в синергетическом взаимодействии когниции, культуры, социума, интериоризованного бытия и языка.

В третьей главе охарактеризована загадка как жанр энigmatического дискурса в совокупности ее свойств и категорий, освещена проблема ее дефиниции и когнитивная специфика семиозиса.

Автор высказывает глубокую и искреннюю благодарность рецензентам монографии: доктору филологических наук, профессору Таврического национального университета *Богданович Галине Юрьевне*; доктору филологических наук, профессору Киевского национального университета *Бондаренко Ивану Петровичу*; доктору филологических наук, профессору Одесского национального университета *Ковалевской Татьяне Юрьевне* – за внимательное прочтение рукописи, доброжелательную критику, высказанные конструктивные замечания и помощь в подготовке книги к печати.

*Очень полезно – оттачивать и  
шлифовать свой ум об умы других*

М. Монтень

# **ГЛАВА 1. Энигматический дискурс: общая характеристика**

## **1.1. Энигматика: история**

### **возникновения и жанровая система**

В современных словарях энигмой не совсем точно названо нечто непонятное, отождествляемое с загадкой. Однако сфера непонятого находится с энигмой в отношении пересечения множеств, так как непонятым может быть парадокс, абсурд, бессмыслица, шифр и, в конце концов, чужой язык, а энигма непонятна только тем, кто не может отыскать ключ к ее пониманию, ибо перед адресатами энигмы поставлена задача отгадать зашифрованное, ответить на поставленные вопросы, ключи к ответу на которые содержатся в самом вопросе или в закономерностях программы адресованности определенного жанра. Тем не менее, не всякий вопрос является энигматическим, а лишь тот, который сопряжен с общей интенцией энигмы – разгадыванием, требующим интеллектуального напряжения, сообразительности смекалки, выбора из множества вариантов ответа необходимого и правильного, продиктованного заданной стратегической программой энигматического текста.

История энигмы чрезвычайно интересна и корнями уходит в глубокую древность. Исследователь загадки, профессор Корнельского университета штата Нью-Йорк С.Я. Сендерович отмечает: «Энигматика, или, иначе область загадочных вопросов, включает множество жанров – от священных до профанных. Сюда входят такие древнейшие жанры, как вопросы в ведийских гимнах, касающиеся космологических, мистических и священных предметов, вопросы на проверку мудрости, вероятно, подобные тем, с которыми царица Савская приехала к Соломону, чтобы проверить его

легендарную мудрость (они названы загадками, араб. *chidot* [ед. число *chidah*]; 3 Царств 10:1); таинственные вопросы, задаваемые на состязаниях мудрецов в буддийской традиции; философские вопросы, задаваемые друг другу древнегреческими мыслителями; и скандинавские кеннинги, требующие знаний в области национальной культуры и в дополнение – остроумия» [Сендерович 2008, с. 14]. В качестве примера энигмы ученый приводит интеллектуальные загадки, поданные в книге «Пиры мудрых» (варианты «Пирующие мудрецы», «Пирующие софисты») Афиня Навкратийского – древнегреческого ратора и грамматика из Навкратиды в Египте (рубеж II – III веков н. э.).

Однако если в данном случае исследователь имеет в виду софизмы (от греч. «мастерство, умение, хитрая выдумка, уловка»), они, на наш взгляд, не являются жанром энигматики, ибо не требуют отгадывания, а представляют собой преднамеренно ложные умозаключения, нарушающие правила логики, но поверхностно кажущиеся правильными, так как базируются на замаскированной ошибке формального логического или семантического анализа. К примеру, один из древних софизмов: *Что ты не терял, то имеешь. Ты не терял рога. Значит, у тебя рога*, – построен на несоблюдении правил логического вывода и принятии ложных посылок за истинные. Софизм: *Полупустое есть то же, что и полуполное. Если половины равны, значит равны и целые. Следовательно, пустое есть то же, что и полное*, – демонстрирует логическую ошибку во второй посылке, что приводит к ложной инференции.

Природу софизмов имеют и паралогизмы, однако причина их возникновения иная, они рождаются как логическая ошибка ненамеренно, причина их появления кроется в особенностях человеческого разума, нередко принимающего свои идеи за предметы, существующие сами в себе.

Энигматику нередко приравнивают к парадоксам, но не все парадоксы энигматичны, парадоксальность служит лишь одним из способов создания энигматических суждений, придавая им выразительность, особую

експресивність, комизм і значительно усиливая інтелектуальне напруження адресата. Якщо парадокс базується на апорії – судженні, існуючому аргумент, протиріччю здоровому смислу, він розв'язується смислом висказування, к прикладу, формуванням значення ерунди, глупости или чого-либo нереального, неіснуючого, безкорисного діла: укр. *(наговорити) на вербі груші*; белор. *вярзці грушу на вярбе*; укр. *(наговорити) сім мішків гречаної вовни* – «1) наговорити нісенітниці, дурниці; 2) з сл. *обіцяти* і под. Щось нездійсненне, нереальне»; белор. *выдраць лысаму валоссе*; белор. *сабакам сена косіць* – «пра таго, хто або недзе бадзяецца, займаючыся пустою справай»; укр. *решетом у воді зірки ловити* – «марно витратити час».

Апорія можа базуватися таксама на протиріччю висказуванні, в котрому адначасна чы-лібо ўтверджаецца і адрыцаецца вопреки логічэскаму закону непратырыччывості ( $x \wedge y$  істінна, калі  $x$  і  $y$  яўляюцца істіннымі, в іншых слухаях формула неістінна). Падобныя апоріі нэрэдкo называюць ананоміямі. Обычна такой статус імяюць фразеалогізмы со значеннямі адрыцання врэмені (укр. *як вяросте гарбуз на вербі (груші)*; *як вяросте трава на помості*; *як п'явка крідне*; *як на долоні валосся вяросте*; рус. *когда рак свиснет* – «нікогда»); дзействія (укр. *як баран в аптеці (розбіраецца)*; рус. *как свинья в апельсинах(понимает)*); наячія чого-лібо (укр. *як у цапа вовни*; *як у решеті воді*; *як у жаби пір'я*; *як у карася вовни*; рус. *как с козла молока*); сходства с чым-то (укр. *(схожий) як батіг на мотавіло*; *як свіня на коня*); неабходнасці (укр. *(потрібен) як зайцеві бубон*; *як лисому гребінь*; *як п'яте колесо до воза*; рус. *(нужен) как собаке пятая нога*). Парадоксальнасць такіх фразем не азначае іх ложнасці, а апелірую к фоновым знанням адресатів, стварае юморістичэскі эфэкт і прыдае асобую выразітэльнасць высказуванням. Такую парадоксальнасць нэрэдкo іспользуюць аўтары энігматычэскіх тэкстаў как спосаб зашыфравывання, прывлэкая тэм самым уважанне сваіх адресатів, усложняа заданне і прыдавая яму камічэскіа адтэнкі.

Подобно парадоксальности одним из признаков ряда энigmatических текстов служит криптографичность. Однако не все энigmatические тексты криптографичны, что отличает их от криптограмм, базирующихся на преобразовании исходных незашифрованных текстов на основе ключа тайнописи – алгоритма преобразования – с целью обеспечения конфиденциальности, секретности передаваемой информации, т. е. невозможности доступа к ней непосвященных лиц, не обладающих знаниями такого шифра. Ключи современных криптограмм обычно представляют собой математические системы с применением компьютерных технологий, во многих странах приняты национальные стандарты шифрования.

Криптограммы энigmatики довольно просты и служат для интеллектуального тренинга и развлечения: например, ключом таких криптограмм являются соответствия букв в заданных словах определенным знакам невербальных семиотических систем (рисунок, математическим символам и т. п.). Адресату предлагается установить данные соответствия, разгадав слова и расшифровать криптограмму.

Отождествление энigmatики с криптографией, по всей вероятности, послужило причиной наименования целого семейства электромеханических роторных машин, используемых для шифрования и расшифровывания секретных сообщений и применявшихся с 20-х годов XX века. Такие устройства называли энigmatами. Наибольшую известность получила Энigma Вермахта и Бомба – криптографическая машина антигитлеровской коалиции. Принято считать, что расшифровка немецких криптограмм, шифр которых был довольно слаб, с помощью Бомбы сократила войну в Европе на два года.

Криптографичность энigmatических текстов, безусловно, высока, но общая тенденция энigmatики – обязательное наличие так называемых подсказок, продиктованное интенцией к разгадыванию, получению ответов на вопросы (а иначе бы эти тексты не существовали) – в значительной степени упрощает ключ шифровки, а нередко и позволяет обойтись без нее.

Таким образом, энигматические тексты не являются софизмами и паралогизмами, а парадоксальность и криптографичность могут служить лишь способами семиозиса ряда энигматических текстов.

Поскольку современные энигматические тексты обычно предназначены для интеллектуального тренинга и развлечения, проверки сообразительности и смекалки, получения адресатами новых знаний, их жанровая система чрезвычайно многообразна и постоянно расширяется, что обусловлено также растущими запросами потребителей данных текстов.

Исходя из разнообразия знаковых систем, находящихся в пользовании человека, энигматические тексты в широком понимании целостных знаковых продуктов как посредников коммуникации разграничиваются в зависимости от типа кода на цифровые, или числовые (судоку, виндоку, какуро, пятнашки, сан-го-ку, числовые кроссворды и антикроссворды и др.), и словесные (словесные кроссворды, сканворды, филворды, чайнворды циклосканворды, кроссчайнворды, антикроссворды, а также головоломки, загадки (современные, литературные и народные), шарады, анаграммы, метаграммы, логогрифы и т. п.). Словесные жанры энигматики нередко представлены креолизированными текстами, т. е. помимо заданий, кодируемых вербально и требующих вербального ответа, содержат картинки, фотографии, символы иных знаковых систем, в том числе и цифры, предполагающие словесное означивание ответа. Такие энигматические тексты можно назвать смешанными. К ним также следует отнести ключворды, филворды, головоломки с использованием цифр и слов, кроссворды с использованием цифр и рисунков (например, филиппинский кроссворд), кроссворды и сканворды с использованием в качестве заданий фотографий, рисунков, математических и прочих символов.

Смешанным жанром энигматики являются **ребусы** (от лат. *rebus* – при помощи вещей, *res* – вещь) – тексты, в которых разгадываемые слова или выражения заданы в виде рисунков, букв, цифр, средств различных знаковых систем (математики, музыки и т. п.). При этом названия этих изображений не

обозначают понятий, обозначенных загаданными словами, но сходны с ними или их частями по произношению или созвучию. Например, изображения или словесные наименования коня, чая, тесьмы и розы обозначают *кончайтесь морозы*. Первым известным печатным сборником ребусов был изданный во Франции в 1582 году «Les Bigarures du Seigneur des Accords» Этьенна Табуро. Данный сборник был трактатом о ребусах, но рисунков в нем было около 16. В России ребусы появились в 1845 году в журнале «Иллюстрация». В Санкт-Петербурге с 1881 года выходил журнал «Ребус», в котором печатались загадки и ребусы.

Ребусы использовались в геральдике, торговле, богословии и даже на могильных памятниках, их рисовали известные художники (М.П. Клодт, И.И. Волков и др.). Первое значение ребусов было совсем иным, ими называли пасквили, которыми паяцы в Пикардии ежегодно потешали народ во время карнавала (эти скандальные истории получили латинское название «De rebus quae geruntur» – новости дня) [Брокгауз, Ефрон [http](http://)].

К энигматике тяготеют **пазлы** (от англ. puzzle – мозаика) – мозаики из разноцветных кусочков цельной картинки, которые нужно подобрать для восстановления этой картинки.

**Судоку** (от японского слова, означающего «цифра, стоящая отдельно» или «место для цифры») – это числовой текст, представленный так называемым «магическим квадратом», разделенным на девять меньших квадратов, которые в свою очередь разделены еще на девять квадратов (всего 81 квадрат). Некоторые самые маленькие квадраты (клетки) заполнены числами от 1 до 9. Требуется заполнить остальные клетки цифрами от 1 до 9, так чтобы цифры в рядах не повторялись. Считается, что впервые в напечатанном виде судоку появились в американском журнале в 1979 году, хотя прообразом судоку служит латинский квадрат, изобретенный швейцарским математиком Л. Эйлером. В японском журнале «Nikoli» судоку печатается регулярно. Прославила судоку британская газета «Times», сделав эту игру чрезвычайно популярной во всем мире.

Современные варианты sudoku различны: одни предполагают указание лишь суммы цифр в группах клеток, другие располагают цифры по диагонали, третьи увеличивают число клеток и цифр в них до 16 (**мегасудоку**), четвертые используют принцип sudoku для заполнения различных конфигураций (например, **сотовые sudoku**, **sudoku кубики**, **икс-sudoku** и проч.). Существуют компьютерные программы для составления sudoku и игры в sudoku онлайн. В последнее время популярными стали и **словесные sudoku**, в которых требуется из букв, наличествующих в ряде клеток сетки 9 на 9, составить слова так, чтобы в выделенных клетках можно было записать загаданные слова.

Еще более усложнены задания в **виндоку**, содержащем 9 клеток, каждая из которых имеет еще 9 клеток. В них, как и sudoku, должны быть вписаны не повторяющиеся цифры с одинаковыми суммами по вертикали и горизонтали, а также выделены дополнительные 9 клеток, в которых также должно быть соблюдено данное условие. Установлено, что решение sudoku и подобных им числовых энигматических текстов положительно влияет на интеллектуальную деятельность и приводит к улучшению памяти.

**Пятнашки** являются также числовым текстом, цель которого – упорядочить по номерам квадратные костяшки с нанесенными на них числами в коробке, перемещая их как можно меньше. Пятнашки придуманы в 1878 году американским почтмейстером из Канастоты Н. Чепмэном. Его сын привез пятнашки в Хартфорд, где слушатели школы для слабослышащих начали производство этих костяшек. Пятнашки постепенно превращались в бизнес, и, когда в 1880 году Н. Чепмэн попытался оформить патент на изобретение, ему было отказано, так как патент уже был оформлен тремя годами ранее. Пятнашки послужили основой для знаменитого в XX века **кубика** венгерского скульптора и архитектора Э. Рубика, изобретшего в 1974 году головоломку-куб из 26 граней, окрашенных в шесть разных цветов. Задачей игрока становится посредством как можно меньшего числа операций переупорядочить грани так, чтобы каждая из 6 граней кубика была окрашена

в один цвет. Головоломка оказалась чрезвычайно прибыльной, так как по всему миру было продано 300 млн. кубиков.

**Какуро** – числовой текст, подобный sudoku и числовому кроссворду, является слоговой аббревиатурой японских слов *kasan kurosu* – «перекрестное сложение» (в английском варианте *cross sums* – «пересекающиеся суммы»). Цель какуро – вписать числа от 1 до 9 в белые клетки по горизонтали и вертикали так, чтобы сумма чисел в отмеченных блоках соответствовала указанным слева и вверху числам и чтобы в каждом блоке все цифры были различны.

**Сан-го-ку** (из японского языка «три, пять, девять») – наиболее простой энигматический числовой текст. Он представляет собой квадрат, разделенный на девять равных квадратов, в которых – пустые и заполненные цифрами шарики. Справа и внизу указаны по три числа. Рядом с квадратом расположены шарики с цифрами, которые требуется расставить на место пустых в квадратах так, чтобы сумма цифр каждого ряда равнялась числу справа, а сумма цифр каждого столбца равнялась числу внизу.

**Словесный (или смешанный) кроссворд** (от англ. *cross-word* – пересечение слов) – энигматический текст, требующий заполнения буквами слов перекрестных рядов клеточек так, чтобы по горизонтали и вертикали получились заданные в отдельном списке слова. Данный жанр стал популярным в XX веке, хотя его возникновение относят к XIX веку. По некоторым данным, первый кроссворд был опубликован в США в журнале «Святой Николас» в 1875 году. На русском языке первый кроссворд был составлен В.В. Набоковым, хотя и был опубликован в Германии, в приложении «Наш мир» Берлинской газеты «Руль» в февральском номере 1925 года, а в 1929 году первый в России кроссворд был напечатан в журнале «Огонек». В русском варианте кроссворд иногда называли крестословицей, калькируя английский эквивалент. Классический традиционный кроссворд обычно включает симметрично расположенную пустую сетку клеток и

отдельный список заданий с указанием чисел сетки по горизонтали и вертикали.

К кроссвордам в широком понимании можно относить и **сканворды**, в которых задания даны в клеточках, а не отдельным списком (задания сканвордов могут состоять также из букв загаданного слова, находящихся в любом порядке, или только из согласных, или из букв слов всех соприкасающихся с клеткой заданий). Задания сканвордов или кроссвордов могут включать также несколько вариантов ответов, которые требуется выбрать. Внешний сканворд имеет отдельный по отношению к клеткам список заданий, расположенных слева и вверху.

Возникновение жанра сканворда, очевидно, обусловлено потребностью более удобного для адресатов способа заполнения клеточек заданным словом с расположенным рядом заданием, чем это характерно для кроссвордов, где глаза читателя постоянно возвращаются к отдельному, не включенному в сетку списку заданий. Сканворд также не требует симметричного расположения сетки клеточек, что значительно облегчает его составление. Однако появление сканвордов не привели к исчезновению кроссвордов, так как последние могут содержать больше заданий, имея меньший по размеру масштаб клеточек.

Существует различные типы кроссвордов, в том числе и сканвордов: тематические (к примеру, необходимо отгадать название песни по ее фрагменту или восстановить пропущенное слово песни; кроссворд может быть посвящен географии, зоологии, лингвистике, искусству, отдельному произведению и т. п., пословицам с пропущенным словом, требующим восстановления); слоговые (каждая клеточка заполняется слогом из двух букв или двумя буквами); кроссворды с заданным списком ответов, которые нужно расставить в клеточки кроссворда; смешанные с частичным списком заданий на поиск слов и с цифрами, обозначающими буквы, из которых складываются слова и т. п. Кроссворд «два в одном» подает две сетки

клеточек и под каждым номером в списке заданий – два вопроса, требуется определить, в какую из сеток вписать ответ на вопрос или задание.

**Чайворды** (от англ. chain – цепь и word – слово) – также разновидность кросворда, но с круговыми клеточками и отдельным списком заданий (при этом последняя буква предыдущего слова является первой буквой последующего). **Циклосканворды** построены по принципу сети круговых клеток, в центре которых подано задание, при этом в середине сканворда круговые клетки пересекаются с нижними и верхними в четырех местах. К циклосканвордам относятся **гексагоны** и **октогоны**, имеющие задания, обрамленные круговыми клетками с ответами, состоящими из определенного количества букв (обычно шести или восьми) и читающимися по часовой стрелке. **Кроссчайворды** представлены перекрестным и круговым расположением клеток, задания к которым даны по цифрам последовательно в соответствии с направлениями стрелок, каждая последняя буква слова является началом следующего слова.

**Филворды** имеют сетку с буквами, часть которых может быть скрыта или обозначена символом с определенным словом, а также список слов или заданий, требующих поиска места в сетке: слова в филворде читаются прямо и по диагонали и могут пересекаться.

**Кейворды** и **ключворды** содержат цифры в клетках ответов, каждая из которых соответствует букве алфавита, поиск этих соответствий позволяет разрешить поставленную задачу. Цифровое соответствие определенным буквам в ряде сканвордов может служить подсказкой для выбора нужного ответа задания.

**Шарады** (от фр. charade, от прованс. charrado – беседа, болтовня) – разновидность словесной игры, энигматический текст которой подает перифрастическое описание загаданного слова по составляющим его частям, адекватным иным словам (*Первое мое. Второе мое*), а также нередко и описание значения самого загаданного слова. Шарады были популярны в салонных развлечениях XVII – XVIII веков в форме стихотворений и

инсценировок. Пример шарады: *Едва приметный червь, но для мехов опасный есть первое мое. Знак в азбуке безгласный. Второе. А поэт и комик-чародей есть целое шарады сей (Моль-ер)*. Первые шарады стали печатать во Франции в журнале «Mercure de France». В современной культуре шарады уступили место анаграммам.

**Анаграммы** (от греч. *anagrammatismos* – перестановка букв) как жанр энигматики также могут иметь вид сканвордов, задания которых содержат слова, из букв которых требуется образовать новые слова, вписав их в клетки. Кроме того, анаграммой называют и словесную игру, в которой возможно обратное чтение слов или фраз (*ров – вор*), либо при перестановке букв создаются новые слова и фразы. Анаграммы использовались для создания псевдонимов (например, *Антиох Кантемир – Харитон Макентин*). Анаграмма по перифрастическому принципу описания заданного слова может быть подобна шараде, но в ней два или более слова состоят из одних и тех же букв или, соединяясь, формируют заданное слово: *Он прозван был грозой морей, ограбил много кораблей. Порядок букв смени – и вот в Америке сей зверь живет, он травояден, ростом мал, и в книгу Красную попал (пират – тапир); Мурлычет громко первый слог, второй слог физике помог, сопротивление измерив. Предлог, союз – и завершим мы ряд. Паломник сумке будет рад: закинет за плечо – и в двери (кот-ом-к-а)*. Изобретателем анаграмм считают греческого грамматика Ликофона (III век до н. э.). Анаграмма как жанр в определенной мере сопоставляется с неэнигматическим жанром палиндрома, в котором слово или фраза читаются справа налево и слева направо одинаково, но палиндром не является загадкой, не требует отгадывания, а лишь служит словесной игрой (ср. *А роза упала на лапу Азора*).

К жанру анаграмм можно отнести **метаграммы** и **логогрифы**: первые нередко в стихотворной форме задают два или более слова, отличающихся только одной буквой (*С буквой «Д» в саду растет. Как созреет – собирай. С «Т» по речке поплывет, только буквы поменяй (плод – плот); С «Д» –*

*швырнет Тамара Пресс, с «П» – сигнал родившей моды, с «Р» – опасность, страх и стресс – такова его природа (диск – писк – риск)); вторые представляют задание также в стихотворной форме, ответом которого служат два слова, при этом одно короче другого на одну букву: Почти одно лицо с деревней, историю ведет издревле. А букву вставь – и сразу, вроде, для верховой езды подходит (село – седло); Разбит аллеями, запружен – он в городе, конечно, нужен. На букву меньше – им курится кипящая любая жидкость (парк – пар).*

Кроссворды и сканворды имеют различные конфигурации, соответствующие традиции той или иной страны. Например, эстонский (или балтийский) кроссворд предполагает деление клеточек перегородками, не всегда симметричными. Венгерский содержит сетку заданных в списке вопросов для слов-ответов, читающихся в любом направлении и ломающихся под прямым углом. Финский сканворд не имеет стрелок с указанием направления ответа, их нужно найти самостоятельно, заполнив ответами на задания клетки. Итальянский подает сетку с пустыми клетками и список заданий, ответы на которые необходимо расставить в эту сетку, закрасив лишние клетки. Питерский сканворд также ориентирован на пустую сетку клеток с заданиями сверху и слева с указанием количества букв в ответах. Японский кроссворд шифрован не словами, а картинками под числами, расположенными слева и сверху. Американский кроссворд содержит сетку клеток, соответствующих ответам на задания, расположенные сверху и слева.

В **антикроссвордах** требуется восстановить слова по имеющимся внизу или внутри групп клеток подсказкам – спискам букв или слов, либо восстановить кроссворд, закрасив лишние буквы в сплошной сетке клеток с буквами. Числовой антикроссворд предполагает заполнение клеток заданными цифрами по вертикали и горизонтали.

К энигматическим жанрам относится также головоломка, хотя толкование ее нечетко. В широком понимании головоломка – задача,

требующая сообразительности, а не специальных знаний энциклопедического уровня. Под это значение можно подвести все энigmatические тексты, кроме тех, задания которых апеллируют к энциклопедическим знаниям. В узком понимании **головоломка** может быть рассмотрена как словесная задача, требующая из предлагаемого множества вариантов выбрать единственно правильный, подходящий под условия выбора иных вариантов. К примеру, знаменитая головоломка приписываемая А. Эйнштейну, якобы придумавшему ее для проверки кандидатов в ассистенты и исходящему из того, что лишь 2 процента населения Земли способны оперировать в уме одновременно пятью признаками. Первый опубликованный на страницах журнала «Life International» от 17 декабря 1962 года вариант головоломки выглядел так: *С одной стороны улицы подряд стоят пять домов, каждый – своего цвета. В каждом живет человек разной национальности. Каждый предпочитает марку сигарет, напиток и домашнее животное. Англичанин живет в красном доме. Швед держит собаку. В зеленом пьют кофе. Датчанин предпочитает чай. Зеленый дом – слева после белого. Курильщик «ПэлМэл» разводит птиц. В желтом доме курят «Данхил». Молоко пьют в доме посередине. Норвежец живет в первом доме. Человек, курящий «Мальборо» живет по соседству с хозяином кошки. Дом, где курят «Данхил», рядом с тем, где держат лошадь. Любитель «Винфилд» пьет пиво. Японец курит «Ротманс». Норвежец живет рядом с синим домом. Тот, кто курит «Мальборо», живет рядом с тем, кто пьет воду. Кто пьет воду? У кого живет зебра?*

Безусловно, существует множество простых головоломок, не требующих особой способности ума и предназначенных для разгадывания обычными людьми.

Наиболее древним жанром энigmatики является **загадка**, каноны жанра которой со временем менялись, сохранялась лишь общая интенция – отгадать зашифрованное в тексте загадки наименование, называемое отгадкой. Данная интенция имела различные стимулы. Древнейшим стимулом загадок служила

мифологическая символизация, с помощью которой люди описывали и объясняли окружающую их действительность, первоначально – природу и себя в природе.

Древние загадки имели свою специфику, в отличие от народных загадок: они нередко представляли собой вопросы о мироздании, о религии, о мифологии и т. п. Так, в памятнике древнерусской письменности, стихе о «Голубиной (глубинной) книге», дошедшем до нас в более чем 20 вариантах, царь Волот (Волотоман) задает царю Иерусалима Давиду Евсеевичу вопросы о происхождении мира, о природе человека, происхождении религии, царской власти, сословий и прочее (*Отчего зачалось солнце красное? Отчего взяты телеса наши? Отчего у нас в земли цари пошли? Отчего зачались князья-бояры? Которая церковь над церквами мати? Который у нас камень каменьям отец?*).

Подобные вопросы наличествуют в эпосах и в поэзии различных народов мира (например, в стихотворении XIV века «Trougemund») и выполняют познавательно-объяснительную функцию, давая ответы на важнейшие космогонические, религиозные и мифологические вопросы о строении мира, о небе и земле, о боге и различных животных и предметах. Как отмечает И.А. Седакова, «книжное влияние славянские загадки испытали прежде всего со стороны популярного в Средневековье жанра вопросо-ответных произведений типа «Беседы трех святителей» (и далее – духовного стиха о Голубиной книге), [...] а также символично-толковательных книг (азбуковников, лунников, громовников, «Физиолога» и проч.) и других переводных и оригинальных памятников средневековой литературы, таких как «Пчела», «Толковая Палея», «Разумник», повести об Акире премудром, о Соломоне, об Александре Македонском и др.» [Седакова 1999, с. 275].

Философские вопросы-загадки опирались на наследие древнегреческих мудрецов и древнеримских философов и риториков Цицерона и Вергилия, оставивших нам афоризмы и наставления, первичные знания о строении

Вселенной, о природе, различных науках. Мотивация таких загадок – интеллектуальное развлечение, упражнение для ума.

Древняя загадка имела также характер своеобразного ритуала-испытания. Исследователи загадок подчеркивают: «В своем происхождении загадки обнаруживают связь с архаическим ритуалом, моделирующим преодоление хаоса и упорядочение состава мира путем обозначения и именования каждого его элемента; с магией слова и мифопоэтической картиной мира; с явлениями языкового табу и тайных языков» [Седакова 1999, с. 234]. «С точки зрения мифологического сознания, произнесение таких текстов и совершение таких действий рассматривалось как магическое подкрепление для осуществления процесса миротворения» [Русская мифология 2006, с. 48].

Загадки у многих народов загадывались в определенное время и при определенных условиях («зимой, после Рождества, в мясоед и особенно – на масленицу (по сербскому поверью, тот, кто на масленицу не загадает или не отгадает ни одной загадки, весь год не будет иметь успеха в делах); нередко также до Рождества, на осенних посиделках и вечеринках, за общей работой или же на праздничных сборищах (у сербов, например, на семейно-родовых праздниках «славы» [...], строго запрещалось загадывать загадки в период Великого поста (ср. запрет в это время на пение, танцы и др. увеселения). Сербы Левча и Темнича верили, что нарушившего запрет укусит змея-шарка, в Косово воздерживались от этого ради благополучия скота и мира в семье (загадывание загадок в пост грозило ссорами). Во многих местах южной Сербии считалось опасным и не допускалось загадывание загадок во время появления приплода у скота, ибо это якобы грозило ему болезнями и хромотой; белорусы строго следили за тем, чтобы никто в доме не загадывал загадки, когда овцы начинают котиться. Русские Пермской губернии не позволяли загадывать загадки днем, летом, в пост (иначе коровы не будут возвращаться домой или их задерет в лесу волк; сам заблудишься в лесу и т. п.). [Седакова, с. 235-236]. «В русской культуре, земледельческой и потому

ориентированной на солнце, большую роль играли Святки. [...] Основным смыслов святочного периода, по народным представлениям, являлось рождение нового года, в рамках которого формировались судьбы природы, общества и каждого конкретного человека на следующий год» [Шестеркина 2010, с. 95]. Потому в Святочный период вечерами принято было загадывать загадки, что должно было способствовать началу нового временного периода как рождению нового мира.

Ритуальный характер загадок проявлялся в ее использовании в свадебном обряде, обряде инициации как проверке зрелости человека, обряде испытания на храбрость в сказочных сюжетах о борьбе добра и зла. «За неумение отгадать загадку предусматривались разного рода наказания, в характере которых проступают следы древних инициационных ритуалов: например, проигравшего под специальные «отгонные» приговоры изгоняли «на мусорную кучу», «под юбку к какой-нибудь малопривлекательной особе», «постирать чулки женщинам села» и т. п., подвергали унижительным действиям (напр., брали сковороду и мазали ему сажей бороду и брови), выставляли на осмеяние или же «присуждали» заплатить штраф – поцеловать кого-то из присутствующих, «полаять на лампу» и т. п. [Седакова 1999, с. 236].

С.Я. Сендерович указывает, что «во многих традициях существует так называемая шееспасительная загадка (das Halslösungsrätsel), ответ на которую определяет выбор между жизнью и смертью вопрошаемого» [Сендерович 2008, с. 14]. Загадка служит средством божьего суда, считается, что отгадывание загадки перед лицом жизни и смерти является либо божьей карой, либо божьим избавлением от наказания. Например, знаменитая загадка Сфинкса, который в греческой мифологии считался демоном разрушения, убивавшим всех путников, не могущих ответить на его хитроумные вопросы. Лишь после того, как Эдип разгадал загадку Сфинкса, чудовище бросилось в пропасть, а Эдип стал царем освобожденного им от Сфинкса города Фивы.

Обрядовые песни, в которых загадка была частью текста, своего рода текстом в тексте, свидетельствуют о том, что издавна от ответа на загадку преимущественно зависела судьба испытуемого, его жизнь или смерть, благосостояние, социальный статус, семейное положение (например, обращение русалки к испытуемому: *«Загадаю тобі три загадки, як угадаєш – до батька пуцу, не угадаєш – до себе візьму»*).

В ряде эпических и лирических произведений различных народов загадки выполняют состязательную функцию, к примеру, состязание между женихом и невестой, мудрой девицей, между странником и хозяином и т. п.

Особое место в энигматике народов мира занимают сакральные загадки, к примеру, **коаны** в дзэн-буддизме, цель которых не простое развлечение или упражнение для ума, а наоборот, выход за пределы сознания в сферу бессознательного с целью перехода к состоянию просветления (сатори). Такое состояние возникает в результате невозможности логически ответить на поставленный учителем вопрос загадки, а подключение к поиску ответа на вопрос пяти чувств приводит к их отключению и переходу в состояние, именуемое в йоге дхарана и вызывающее внутреннее переживание опыта постижения истинной природы человека. Примером коана может служить вопрос: *Все знают хлопок двух ладоней, а как звучит хлопок одной ладони?* Коаны могут быть составной частью мондо (от японского слова, означающего «вопрос – ответ, диалог») – вида диалога в дзен-буддизме, проводимого в быстром темпе с использованием каламбура и алогизмов. Коаны – загадки особого типа, занимающие промежуточное место с жанром притчи.

Многие древние загадки использовали поэтическую форму (чаще – гекзаметр). В XVII–XVIII веках загадки имели конкретного автора и были сочинены выдающимися писателями и философами Ф. Фенелоном, Н. Буало-Депрео, Ж.Ж. Руссо, И.Ф. Шиллером, В.А. Жуковским, В. Гауффом, Ф. Шлейермахером, К. Brentano и др. Такие загадки названы литературными. С.Я. Сендерович отмечает, что некоторые из литературных

загадок вошли в устную традицию и в этом смысле могут рассматриваться как фольклорные, тем не менее к жанру народной загадки большинство из них не относится – дело не в происхождении, а в характере [Сендерович 2008, с. 15].

Исследователь разграничил литературные и народные загадки, считая последние особым жанром энигматики: «Народная загадка стоит сама по себе. Имея с ней дело, мы, вероятно, прикасаемся к началам человеческой культуры. Профанная забава, которую мы находим валяющейся под ногами, что-то вроде сорной травы культуры, которую к высоким ее областям относить не принято, должно быть, является реликтом ее оснований. [...] Загадка говорит на древнем языке – мы его утратили и слышим на своем. То, чем мы располагаем, – это не подлинные древности, а развалины древней культуры, и только осторожная археологическая работа может привести к реконструкции форм ее некогда полноценного существования» [Сендерович 2008, с. 15-16].

Безусловно, в народной загадке представлено мифологическое мышление народа, которое оценивается исследователями двойственно: с одной стороны, «как явление доисторической эпохи и как вневременная составляющая части мышления *homo sapiens*, которая может иметь место на разных этапах исторического развития человечества, в частности, и в современности», с другой [Топорков 1997, с. 311]. Что касается культурного компонента, то культура пронизывает все этнотексты, поэтому считать народную загадку отдельным жанром, имеющим в отличие от современных и литературных загадок особые жанровые каноны, представляется необоснованным. Народная загадка вобрала в себя культуру времени своего возникновения, с изменением культуры изменяется и жанровые каноны загадки.

Современные загадки, как правило, также имеют своего автора, часто неактуального и неизвестного, и служат средством развлечения, как и используемые сегодня народные загадки, ставшие частью фольклора.

Переход от народной загадки к литературной и современной – лишь эволюционный процесс развития данного жанра, но не возникновение новых жанров. Трансформации жанра русских загадок стали объектом диссертационного исследования А.В. Насыбулиной, которая рассматривает трансформацию загадок как процесс их намеренного (индивидуально-авторского, окказионального) семантического и формально-семантического преобразования на базе тех или иных языковых явлений. Этот процесс характеризуется параллельным существованием прототипа и новой паремии, которые в совокупности представляют трансформационную пару с общими компонентами образной структуры [Насыбулина 2008, с. 6]. Наличие прототипа свидетельствует о неизменности канонов жанра, а трансформация – это либо вариативность, обусловленная функционированием загадок в живой коммуникации, либо аномальность, приводящая нередко к «расшатыванию» прототипа и формированию нового прототипа жанра.

Наибольшее отклонение от жанрового канона обнаруживают некоторые современные загадки, вовсе не ориентированные на разгадывание, так как загадка предлагается самим адресантом и направлена на создание комического эффекта. Такие загадки сближаются с анекдотами, например: *Что общего у женских ног и Эйфелевой башни? Чем выше, тем больше дух захватывает.* Исследователи загадок отмечали, что в случае, если адресат не имеет ответа на вопрос загадки, она реализует свою эстетическую и развлекательную функцию, повертываясь иной стороной – обманутым ожиданием, принципиальным отсутствием разгадки у адресата, загадка преобразуется в маргинальный жанр загадко-анекдота [Николаева 1995, с. 318].

## **1.2. Кроссворд как жанр энигматического дискурса**

Кроссворд, в отличие от загадки, не был объектом множества исследований. Внимание к данному жанру активизировалось в последние десятилетия в связи с разработкой проблем дискурсологии, теории коммуникации, лингвистической генологии, а также по причине поворота лингвистики текста к новым аспектам доминирующих научных парадигм: когнитивной, прагматической и синергетической.

Пионерскими в лингвистическом аспекте изучения кроссворда можно считать статьи, исследующие языковые особенности современного кроссворда, украинской лингвистики И.В. Абрамец [1997; 2008; 2012], русских языковедов В.В. Красных [1997] и И.В. Захаренко [1997; 1998], описавших отражение в кроссвордах русской когнитивной базы и русского культурного пространства, а также диссертацию на соискание ученой степени кандидата филологических наук Е.А. Денисовой [2008], посвященную структуре и функциям энигматического текста на материале русских загадок и кроссвордов.

В диссертации Е.А. Денисовой загадка впервые была описана в сопоставлении с кроссвордом, каждое из заданий которого квалифицируется исследовательницей как отдельный текст. Основными признаками таких энигматических текстов названы вопросно-ответная структура, коммуникативная направленность, отсутствие автора, информационная самодостаточность и содержательная завершенность. Материалом исследования служили кроссворды с элементами языковой игры и кроссворды для детей.

Автор диссертации попыталась систематизировать способы представления энигмата («искомого» слова) в энигматоре (описании загадываемого объекта). Такими способами, по ее мнению, являются: 1) дефиниция (с незначительными отклонениями в синтаксисе и нерелевантными синонимическими заменами частей дефиниции), которая

дублирует определения в толковых словарях; 2) реминисценция литературных и фольклорных текстов (прецедентные тексты); 3) апелляция к стереотипным представлениям; 4) фрейм-структуры сознания; 5) актуализация «наивной лингвистики» носителя языка через категории полисемии; 6) энigmatоры, использующие устойчивые синтагматические связи во фразеологических единицах; 7) игра слов, базирующаяся на нарушении словообразовательных связей [Денисова 2008, с. 11-12]. Однако данная классификация способов не является полной и не построена по одному основанию. Недопустимым, на наш взгляд, является смешение двух уровней: вербального, на котором рассматриваются дефиниция, полисемия, реминисценции, фразеологическая синтагматика, а также игра слов; и когнитивного, апеллирующего к моделям фрейм-структур и стереотипным представлениям.

На концепцию данной диссертации опирается диссертация русской лингвистики М.В. Волковой [2011], исследовавшей загадки и кроссворды на материале немецкого языка в семантическом и прагматическом аспектах. Кроссворд рассматривается как гипертекст, состоящий из множества политематичных текстов, предполагающих нелинейное и многомерное восприятие и объединенных в единое целое игровой интенцией автора (авторов) скрыть денотат и побудить адресата к раскодированию составляющих его малоформатных текстов. Кроссворд, по мнению М.В. Волковой, – это некий абсолют, содержащий накопленную человечеством информацию на данный временной период, фрагменты которого соединены определенной системой связей с другими текстами-загадками и проявляются в семантической и графической когерентности [Волкова 2011, с. 8]. Кроссворду присущи, интенциональность, нелинейность, политематичность, фрагментарность, наличие обратной связи (адресованность), прецедентность.

Арабские кроссворды в плане этноспецифики изучает украинский лингвист О.Б. Спрыса, предлагающая тематическую классификацию культурно маркированных заданий кроссвордов, т. е. распределение их на: натурфакты, артефакты, локусы, антропонимы, абстрактные понятия, термины, собственные имена, глаголы, прилагательные и т. д. [Спрыса 2011, с. 78-86]. Данная классификация также неоднородна, в ней объединены частеречная, концептуальная, тематическая и функциональная дифференциации языковых единиц и когнитивных структур.

Представленные выше исследования содержат немало дискуссионных вопросов. Одним из таких является определение кроссворда. Е.А. Денисова выделяет в кроссвордах задания как отдельные тексты, М.В. Волкова называет целостный кроссворд гипертекстом, состоящим из множества политематичных текстов. По нашему мнению, было бы смелостью полностью отождествить кроссворд и гипертекст, скорее, кроссворд имеет некоторые черты, природу гипертекста, вычленять же его задания как отдельные тексты не позволяет структурная и графическая организация кроссворда.

Кроссворд, безусловно, – текст, однако он становится таковым только при полном разгадывании (заполнении клеток при условии совпадения буквенных пересечений и в результате – формирования второй половины текста при нахождении правильных ответов на задания). Но разгадывание кроссворда – прежде всего дело рук реальных адресатов, хотя в сознании автора уже существует сетка решений, нередко представленная в конце сборника кроссвордов в рубрике их решений. Тем самым кроссворд становится полноценным текстом лишь в процессе коммуникации, опосредующей взаимодействие авторского замысла с воспроизводством его адресатом.

На этом основании кроссворд следует рассматривать как **дискурс** в традиционном понимании этого термина, т. е. целостной коммуникативной ситуации (коммуникативного события, способа актуализации текста в

определенных ментальных и прагматических условиях [Dijk 1981]), составляющими которой являются коммуниканты, текст как знаковый посредник и которая обусловлена различными факторами, опосредующими коммуникативное взаимодействие – интеракцию или трансакцию (социальными, культурными, этническими и т. п.). Т. ван Дейк определял дискурс в широком смысле этого слова как «сложное единство языковой формы, значения и действия. [...] Говорящий и слушающий, их личностные и социальные характеристики, другие аспекты социальной ситуации, несомненно, относятся к такому событию» [Дейк 1989, с. 121-122].

Таким образом, кроссворд – это дискурс, посредником которого служит текст, имеющий природу гипертекста, определенную степень зашифрованности, ориентированный на разгадываемость и предназначенный, как правило, для интеллектуального тренинга и развлечения.

Исследователи современных русских кроссвордов отмечают, что в отличие от эталонных кроссвордов советского периода, отличающихся ясностью, лаконичностью, логической четкостью и стилистической нейтральностью, современные кроссворды расширили свои коммуникативные границы: они стали не просто игрой, а явлением культуры народа, способом отражения его социально-политической жизни, средством юмора. Кроссворды используются в рекламных целях и отражают приоритеты общественной жизни народа, то есть «втянуты в процессы коммерциализации и политизации» [Абрамец 2008, с. 153]. Тем самым, дискурсивная природа кроссворда заключена не только в его информационной интерактивности, но и в коммуникативном воздействии на адресатов. И.В. Абрамец подчеркивает: «Отмеченная полифункциональность кроссвордов не могла не отразиться на их тематике и языке, которые сделали огромный шаг влево, в сторону раскрепощения, иногда приближающегося к нормативному беспределу» [Абрамец 2008, с. 224]. Современным кроссвордам не чужды вторжения просторечных, разговорных, жаргонных элементов, даже вульгаризмов, тематика их не ограничивается

интеллектуальными сферами, а затрагивает практически все сферы современной жизни.

Становление новых прагматических и языковых особенностей кроссворда обусловлено синергетическим воздействием внешней среды: изменением свойств систем социума, господствующих дискурсов, коллективного сознания и культуры.

Кроссворды имеют различное графическое представление и разную общую стратегию решения его адресатом. В зависимости от конфигурации расположения сетки клеток и подачу заданий (общим списком, или в клетках, или слева и вверху, заполнения клеток буквами или слогами, иногда соответствующими определенным изображениям, например, самолетам АН, МИГ, ЛА и проч.) кроссворды разграничиваются на собственно кроссворды, сканворды, чайнворды, циклосканворды, кроссчайнворды, однако в целом это не меняет их жанровой специфики. Филворды, ключворды и антикроссворды обычно имеют иной, цифровой способ построения, не содержащий заданий и не требующий ответов на вопросы, а лишь сообразительности и знания слов языка, поэтому мы относим их к отдельным смешанным жанрам энигматики.

Как дискурс кроссворд обладает всеми его свойствами. Исследователи рассматривают в качестве основного свойства дискурса его **контекстуальность**, представленную «совокупностью излагаемых событий, их участников, перформативной информации и не-событий, то есть обстоятельств, сопровождающих события; фона, их объясняющего; оценки участников событий, информации, соотносящей дискурс с событиями. Контекстуальность обусловлена не столько последовательностью предложений, сколько общим для говорящего и интерпретатора миром» [Демьянков 1982, с. 7]. Американская исследовательница Д. Шиффрин определяет дискурс как интегративно контекстуализированные высказывания [Schiffrin 1994, с. 41]. Г. Кук выделяет три контекста дискурса: текстуальный, социальный и психологический [Cook 1990, с. 1].

Дискурсивный акт разгадывания кроссворда как раз и происходит на фоне таких контекстов: знания закономерностей языкового кодирования и текстопорождения, общности интериоризованного в культуре мира действительности и внутреннего рефлексивного опыта, их языковой категоризации и концептуализации, присущих составителям кроссворда и его адресатам. Не случайно, исследователи кроссвордов подчеркивают опору данных текстов на когнитивную базу и культурное пространство носителей языка [Захаренко 1998; Красных 1997].

Второй чертой дискурса лингвисты называют **личность**, представляющую дискурс как взаимодействие двух сознаний, их мировосприятия, оценок реалий и понятий. Несмотря на индивидуальность сознания личности, наличие коллективного сознания группы, с которой идентифицирует себя индивид, дает ему возможность осуществлять дискурсивную деятельность. Личность адресанта кроссвордов неактуальна, но ее умение ориентироваться на мировоззрение, целевую установку, языковую, дискурсивную и культурную компетенцию своих адресатов воплощено в кроссворде. Личность адресата воспринимает данную программу адресованности и, реализуя свою цель интеллектуального тренинга, игры и развлечения, замыкает дискурсивное пространство, разгадывая кроссворд.

Такое интерактивное взаимодействие коммуникантов, интегрирующих продуцирование и разгадывание кроссворда, представляет третью черту дискурса – **процессуальность** [Brown, Yule 1983, с. 24], реализуемую в разработке его структуры [Jucker 1995, с. 124], динамичности и континуальности [Searle 1992, с. 21]. Динамичность энигматического дискурса состоит в его синергетической природе: хаос непонятого загадочного сменяется порядком постепенного разгадывания; сложности, возникающие на пути к упорядочению, устраняются параметром самоорганизации – поиском неизвестного, непознанного, приобретением новых знаний, что стабилизирует суперсистему дискурса и приводит его к

иному порядку. Неустойчивость системы энигматического дискурса кроется в невозможности предугадать траекторию его разгадывания и конечный результат: адресат может не справиться с кроссвордом и оставить его нерешенным. В этом случае система не реализует своей цели и дискурс не осуществляется в полной мере, попадает в неустойчивое состояние, нарушается его гомеостаз – «поддержание программы функционирования системы в некоторых рамках, позволяющих ей следовать к своей цели» [Буданов <http>].

Целевые установки адресанта и адресата отображают четвертую черту дискурса – **телеологичность**. Впервые цели коммуникантов разграничил Р.О. Якобсон: «Две точки зрения – кодирующего и декодирующего, или, другими словами, роль отправителя и роль получателя сообщений должны быть совершенно отчетливо разграничены. Разумеется, это утверждение – банальность; однако именно о банальностях часто забывают. А между тем оба участника акта речевой коммуникации подходят к тексту совершенно по-разному» [Якобсон 1985, с. 23]. Стремление коммуникантов к кооперативному результату и поддержание гомеостаза в дискурсе кроссворда определяют как стратегическую программу его составителей (ориентацию на языковую, дискурсивную и культурную компетенцию, создание юмористического колорита, атмосферы погружения в игру, а также рекламные и пиар-цели и т. п.), так и восприятие этой программы адресатами в процессе реализации их целей – интеллектуального тренинга, развлечения, получения новой информации и игры.

Пятая черта дискурса – **замкнутость его структуры** при условии открытости текстовой информации для любого адресата. Замкнутость структуры дискурса кроссворда заключена в обособленной деятельности сознания каждого из адресатов в процессе его разгадывания. Тем самым, каждый разгадывающий формирует свое дискурсивное пространство и создает отдельную ситуацию коммуникативного взаимодействия. Такое взаимодействие реализует базовый принцип организации дискурса –

разноплановую **диалогичность** с текстом, с автором-функцией, запечатленным в тексте, с его программой адресованности, с собственной компетенцией, с культурой и интериоризованным бытием [Селиванова 2002, с. 144-156].

Открытость информационного пространства кроссворда синергетически обусловлена взаимодействием с другими системами в процессе его продуцирования и разгадывания адресатом. Такими системами являются социум, культура, коллективное этносознание, интериоризованное бытие и глобальная информационная система цивилизации.

Понимание дискурса как коммуникативного события порождает еще одно актуальное сегодня значение данного термина, связанное с разработками проблемы дискурсивных инвариантов. Данная проблема отражает стремление лингвистов упорядочить разнообразные дискурсивные ситуации, создать стройную систему дискурсивных жанров, выделив их основные закономерности, структурные, семантические, прагматические и иные черты.

Исходя из этого дискурс квалифицируют как коммуникативно-прагматический образец речевого поведения, протекающего в определенной социальной сфере, имеющий определенный набор переменных: социальные нормы, отношения, роли, конвенции, показатели интерактивности и т. п. [Сухих, Зеленская 1998, с. 8-11]. Многозначность термина «дискурс» в современной лингвистике обуславливает появление для ряда его значений иных терминологических наименований, в частности, дискурс как образец, инвариант соотносят с терминами речевого жанра [Бахтин 1996, с. 159] или жанра дискурса [Dijk 1997, с. 7-9].

Американский лингвист Дж. Свайлс трактует жанр дискурса вслед за Т. ван Дейком как класс коммуникативных событий, составляющими которых служат соответствующие коммуникативные цели, распознаваемые членами определенного дискурсивного сообщества, что обуславливает схематическую структуру дискурса и выбор содержания и стиля [Swales 1990, с. 58]. Авторы англо-американской лингвистической энциклопедии

рассматривают такую дефиницию критически, отмечая, что сложно определить коммуникативные признаки в таком жанре, как лирическая поэма или случайный разговор [The Linguistics Encyclopedia 2004, с. 206]. В 1981 году Дж. Свайлс предложил собственную модель жанрового анализа и методику ее приложения к тексту академической статьи, что обусловило появление в англоязычных лингвистических студиях вариантов этой модели, анализирующих дискурсы резюме, диспута, диссертации, писем разных типов.

Однако из-за многозначности термина речевого жанра в современной лингвистической генологии, который отождествляют то с речевым актом, то с жанром литературы, то со стилем и типом дискурса, а также по причине его неоднозначной трактовки основоположником теории речевых жанров М.М. Бахтиным, мы отдаем предпочтение термину «жанр дискурса», квалифицируя его как инвариантный образец классов коммуникативных ситуаций, характеризующийся спецификой своих составляющих, в частности, стандартных признаков коммуникативных статусов, интенций и стратегических программ коммуникантов; тематики и организации информации, композиционной структуры, языковых средств, коммуникативного взаимодействия, канала передачи информации и т. п.

Кроссворд как жанр дискурса обладает такой спецификой, проявляющейся, как уже было отмечено выше, в наличии неактуального адресанта и реального адресата, коммуникативное взаимодействие которых предполагает интерпретацию программы адресованности в процессе разгадывания кроссворда и реализацию целей интеллектуального тренинга, развлечения, игры и т. п.

Каноны данного жанра дискурса отображены также в особенностях репрезентации тексто-дискурсивных категорий. Исследовательница немецких кроссвордов М.В. Волкова рассматривает загадку и кроссворд в ракурсе текстовых категорий, выделенных немецкими учеными Р. Бограндом и В. Дресслером, в частности, когезии, когерентности, интенциональности,

восприимчивости, информативности, ситуативности и интертекстуальности, наделяя кроссворд свойствами интенциональности, нелинейности, политематичности, фрагментарности, наличия обратной связи (адресованность), прецедентности [Волкова 2011, с. 7].

Мы рассматриваем категориальную систему кроссворда как дискурсивного жанра исходя из разработанной нами в монографии «Основы лингвистической теории текста и коммуникации» системы тексто-дискурсивных категорий целостности, связности, дискретности, информативности, антропоцентричности, интертекстуальности и интерсемиотичности, интерактивности, референциальности и континуума [Селиванова 2002, с. 191-239].

Категория **целостности** предусматривает интеграцию всех составляющих дискурса на основе коммуникативного взаимодействия адресата с текстом кроссворда, продуцируемым неактуальным адресантом и воспринимаемым как один континуальный объект. Л.Н. Мурзин и А.С. Штерн подчеркивали: «Кодирующий отталкивается от континуальности текста с целью его расчленения, а декодирующий, наоборот, воспринимает отдельные компоненты текста и стремится представить его как нерасчлененное континуальное целое» [Мурзин, Штерн 1991, с. 14]. Целостность базируется на системности текста, который выполняет «функцию организации каждого отдельного акта коммуникации в виде закономерно организованной системы» [Сидоров 1987, с. 43]. Целостность опосредует и связь внутренней текстовой системности с внешними компонентами в составе дискурса. Е.В. Сидоров подчеркивал, что «для реализации социальной функции текста необходимо, чтобы коммуникативные деятельности партнеров общения были приведены в некое закономерное взаимное соответствие. Иначе мы будем иметь не взаимодействие, а хаотическое столкновение деятельностей. Отсюда выплывает определенная функция текста, заключающаяся в организации каждого отдельного акта речевой коммуникации в виде закономерно

организованной системы» [Сидоров 1987, с. 43]. Такая целостность кроссворда реализуется в процессе приведения его адресатом в соответствие с замыслом адресанта, т. е. его полного разгадывания в рамках коммуникативной ситуации.

**Дискретность** как тексто-дискурсивная категория проявляется в раздельности фаз порождения текста и его рецепции, однако расстояние между этими фазами для кроссворда не так велико, ибо кроссворд обычно апеллирует в том числе к реалиям современной для адресатов действительности. Для текста кроссворда дискретность воспринимается как его членение на отдельные задания, перечень которых может подаваться отдельно под номерами по горизонтали и вертикали или слева и вверху для определенных типов кроссвордов, или задания могут быть встроенными в сетку клеток сканвордов.

Целостность и членимость текста кроссворда сосуществуют на фоне специфической для данного жанра категории **связности**. Связность кроссвордов уникальна и выходит за пределы ее традиционной классификации. Поскольку кроссворды обычно являются составными частями журнальных сборников, их расположение может отображать мегатекстовую связность, исходя из термина «мегатекст», введенного И.М. Колегаевой. Мегатекст рассматривается исследовательницей применительно к научному тексту как вспомогательный текст, включающий предисловие, оглавление, аннотацию, резюме, сноски, эпиграф, посвящение, список литературы, приложение [Колегаева 1991, с. 74]. Сборники кроссвордов могут иметь некие интегрирующие компоненты, к примеру, общие заглавия или тематически однородные заглавия на каждой странице. Так, название сборника *«Кроссворды для всех»* повторяется на каждой странице журнала. Направленность кроссвордов на развлечение и интеллектуальный тренинг может быть отражена в их заглавиях: *«Разминка для ума»*, *«Кросс-окрошка»*; *«С миру по букве»*, *«Чем проще, тем лучше»*, *«Приятно и весело»*, *«Приятно и легко»*; *«Разгадаем запросто»*; *«Не дай мозгам засохнуть!»*, *«Интересно и легко»*, *«Смеяться полезно!»*,

*«Скоротаем вечерок», «Разгадаем запросто», «Интересное занятие», «Шевели извилинами», «Отгадка рядом», «Восемь крупиц знания в увлекательном сканворде»; «Два шага до разгадки»; «Свяжем пару слов»; «Отдохни и разгадай»; «Никаких проблем»; «Перейдем от слов к делу»; «Щелкай как орешки!»; «Реши для души!»; «Проще простого»; «Это нам по силам»; «Каждому слову – свое место»; «Решайте на здоровье!»; «Буква за букву» и проч.*

Приведенные заглавия содержат обращения к адресату в форме глаголов повелительного наклонения, в том числе совместного действия, что сближает цели коммуникантов, настраивая их на кооперативный результат. Заглавия реализуют стратегии адресанта посредством тактик позитивной (психологической, сенсорной, утилитарной) оценки интеллектуальной деятельности адресата (*приятно, легко, интересно, полезно, на здоровье, для души, увлекательный, высший класс*), метафоризации и сравнения (*разминка, крошка, щелкай как орешки*), заверения в простоте заданий и небольшом количестве времени, потраченном на разгадывание кроссворда (*запросто; никаких проблем; проще простого; по силам; всем по силам; пара пустяков; всего ничего; недолго думая; в два счета; минутное дело; вам по плечу; только и всего; раз плюнуть; легче не бывает; на одном дыхании; раз-два, и готово; на скорую руку; ничего не стоит; не глядя; одним махом; без проблем; только и всего; все гениальное просто*).

Некоторые заголовки направлены на создание юмористического колорита, обеспеченного, к примеру, элементами абсурда (*«Все задачки с какаду с решаю на ходу»* (неуместное слово *какаду* служит лишь показателем количества букв (их шесть) в каждом слове циклосканворда)); неуместным вводом фразеологизма в речевой акт директива – требования разгадать кроссворд (*«Закон что дышло – впиши, чтоб вышло»*), неожиданным соединением знаков двух предметных сфер (*«Все на выборы! (подходящих букв)»*). В подобных случаях эффект абсурдности, неуместности,

неожиданности реализует тактику сосредоточения на главном – понятном, ожидаемом, т. е. решении поставленных задач.

Нередки также обращения к читателям сборника кроссвордов: *Дорогие читатели! В нашем новом журнале мы собрали великолепное ассорти из самых разных кроссвордов, хитроумных головоломок, занимательных числовых задач и искрометного юмора. Здесь все по уму, здесь каждый найдет что-то для себя!* Такие мегатекстовые компоненты направлены на привлечение адресатов к интеракции, создание непринужденной атмосферы игры, в которой заинтересован любой адресат. Кроме того, ориентацию читателей на развлечение, интеллектуальный тренинг, познание нового нередко дополняет реклама различных товаров и услуг, сопровождаемая стимулированием призами: *Уважаемые читатели! Разгадывая кроссворды, сканворды и всевозможные головоломки в нашем журнале, вы расширяете кругозор и тренируете память. А еще это приятное развлечение в свободное время. Мы придумали, как еще разнообразить ваш досуг! Хотите узнавать о новой продукции ведущих брендов, бесплатно получать новинки на тестирование и одними из первых оценить их качество? Любите делиться своими впечатлениями с окружающими? Тогда ждем вас на нашем сайте. Регистрируйтесь на сайте и принимайте участие в наших акциях, задавайте вопросы и делитесь советами. Самых активных участников обсуждений ждут гарантированные призы!*

Интерактивный потенциал мегатекстовой связности может проявляться в заданности сквозной тематики заглавий к страницам с кроссвордами, зачастую никак не связанной с тематикой самих заданий. Обычно такая тактика издателей журнала служит для привлечения внимания читателей, создания у них хорошего настроения, расположенности к игре. Например, обращение к читателям в одном из сборников кроссвордов таково: *Дорогие друзья! Как известно, нам песня строить и жить помогает. А знаете ли вы, что песня еще незаменимый помощник в разгадывании сканвордов!? Попробуйте сами, решая сканворды, напевать хорошо знакомую мелодию. А*

*мы вам поможем: на страницах журнала вы найдете строки из любимых песен. Разгадывайте сканворды и пойте на здоровье! И помните, что тот, кто с песней по жизни шагает, тот никогда и нигде не пропадет!* И далее на каждой странице журнала с кроссвордами подается строчка из известной песни. Иногда обращение к читателям служит прямым объяснением целей составителей сборников кроссвордов: *Строки из любимых песен создадут настроение, а может, и подскажут нужное слово. Отдыхайте, развлекайтесь! Решайте припеваючи!* Иногда слово из известной песни может послужить подсказкой одного из заданий в кроссворде, реализуя тематическую связь мегатекста с текстом.

Заглавия к кроссвордам могут носить юмористический характер, заданный различными средствами:

– антипословицами, не связанными с тематикой заданий (*Верным ракурсом идете товарищи; У вас товар, у нас скупец; Как варан на новые ворота*);

– каламбуром («*Иди отсюда!*» или «*Идиот, сюда!*»; *Сажайте астры, коли есть кадастры; Накупила бы астр на целый пиастр; Не пора ли отправиться на ралли?*);

– игрой слов с интертекстовыми или интерсемиотическими аллюзиями (*Любят итальянки слушать плач тальянки; Жокей не играет в хоккей; В такую рань такая брань!? Тела давно минувших дней; Демарш Мендельсона; Жил-был славный царь Дадон, хорошо хоть не долдон; Какой портрет, какой массаж!*);

– паронимами (*Повсюду турникеты, турников-то нету!; Кому обоняние заменяет обаяние?*);

– парадоксальными выражениями, основанными на фонетической схожести частей слов в устойчивых словосочетаниях (*Капитан первого бумеранга; Алиготе и 40 разбойников, Что нам приготовил массовик-сотежник?; Атос, Портос и ... Арарат*).

Нередко комический эффект в таких слоганах создан посредством абсурдного содержания: *«Есть идея!» – сказала Медея; Съем минтай и в шалаше, если рядом атташе; Приезжая в Санта-фе, надевайте галифе; Уронил ресницу, собирайся в Ниццу.*

Высказывания в заголовках могут отражать социальные приоритеты народа: *Для нас голкипер поважней, чем спикер.* Иногда данные выражения могут непосредственно содержать призыв к действию, тем самым демонстрируя топикальную связность: *Не пора ли, брат, нам кроссворд собрать!?!; Поищем доку решить sudoku.*

Заглавие странички кроссворда может быть связано лишь с одним из его заданий, актуализуя одностороннюю тематическую (топикальную) связность в данных энигматических текстах. К примеру, в сканворде с заголовком *«В мире животных»* дано лишь два задания по указанной тематике: *Дамба бобра* и *Серый заяц* (кроме того, помещена фотография известного зоолога и ведущего телепрограмм о животных С. Дроздова с заданием отгадать его фамилию).

Мегатекстом можно считать и список решений кроссвордов, помещенный в конце сборника, к которому читатель может обратиться в случае незнания ответа какого-либо задания или проверить себя.

Иногда на странице с кроссвордом помещают рубрики анекдотов или интересных фактов, тематически никак не связанных с заданиями. Их также можно рассматривать как компоненты мегатекста, имеющие целью привлечь внимание, заинтересовать и развлечь читателей, а иногда и отвлечь их в случае затруднений при решении ряда заданий. Для детской аудитории составители кроссвордов придумали даже окказиональное название сборника *«Сканворденок»*.

Сам текст кроссворда содержит различные по тематике задания, нередко является креолизированным, демонстрируя тем самым гипертекстовый (в терминах литературоведения – ризоматический) тип связности, основанный

на целостности представления различных по тематике заданий и их решения в любой последовательности.

Гипертекстом называют особый метод построения информационных систем, обеспечивающий прямой доступ к информации на основе логической связи между ее блоками; а также систему представления текстовой и мультимедийной информации в виде сети связанных между собой текстовых и других файлов, использующую нелинейный, ассоциативно-фрагментарный и сетевой принципы репрезентации информации (узлы (nodes) гипертекста соединены с помощью гиперссылок (hiperlinks), выбор которых дает возможность пользователю «путешествовать» информацией, выбирать и упорядочивать ее по собственному желанию). А.Н. Баранов отмечает, что феномен гипертекста можно обговаривать с различных позиций. С одной стороны, это особый способ представления, организации текста, с другой – новый вид текста, противопоставленный по многим признакам обычному тексту, сформированному в гуттенберговской традиции книгопечатания. И, в конце концов, это новый способ, инструмент и новая технология понимания текста [Баранов 2003, с. 31-32].

Одним из первых рассмотрел возможность существования нелинейных текстов французский философ и теоретик литературы, основатель деконструктивизма Ж. Деррида. По его мнению, противоречие между формой мышления и формой письма, достигшее в XX веке своего апогея, обусловило разрушение линейной модели в пределах философии, науки и литературы [Цит. по:Ковалева 2004, с. 25].

Основным подходом к моделированию гипертекста считают «свободную навигацию»: на основе такой организации можно просматривать текстовую информацию в любой последовательности, сопоставлять разные фрагменты, формировать новые структуры, держать в поле зрения разные информационные блоки. Главными признаками гипертекста исследователи называют когезийную закрытость как относительную тематическую завершенность, отсутствие связей с другими блоками гипертекста,

неиерархичность как отсутствие главных и вспомогательных информационных блоков; дисперсность структуры (информация заложена в блоки, вход в которые возможен с любой стороны); множественность виртуальных структур; имманентность как возможность осваивать новые виды информации; открытость как способность дополнения новыми информационными блоками; мультилинейность как ступенчатое развертывание; неоднородность как наличие информации разных видов (текстов, фото, рисунков, схем и т.п.), а также мультимедийность [Субботин 1994, с. 11-53; Хартунг, Брейдо 1996, с. 67; Баранов 2003, с. 33; Визель 2007; Эпштейн 2007].

Гипертекстовая связность приписывается постмодернистским текстам, характеризующимся целостностью в виде ризомы (термин заимствован философами Ж. Делезом и Ф. Гваттари из биологии, где он обозначал форму корня как нецентрированной системы, зависящей от среды своего существования). Ризоматичность выражается в нелинейности смысловой структуры, аномальности жанровой организации с возможностью вторжения других жанров, а также в чрезвычайно высокой степени вариативности интерпретации. Исследователи гипертекстов считают, что корни этого явления в литературе уходят вглубь веков: гипертекстовую организацию можно наблюдать в Библии, Талмуде, «Декамероне» Дж. Боккаччо, «Алисе в стране чудес» Л. Кэррола. В современной лингвистике гипертекстовую связность исследуют, к примеру, в газетных текстах [Лазаренко 2007, с. 6-9].

Текст кроссворда также не имеет линейного развертывания, характеризуется дисперсной структурой, отсутствием логических связей заданий друг с другом в пределах кроссворда, неоднородностью подачи информации; содержит возможность освоения новой информации (в случае незнания ответа на вопрос, его может подсказать графическое наполнение и структурная организация кроссворда), актуализирует множество самых разных информационных массивов в сознании адресата, решение кроссворда возможно в любом направлении и последовательности. Кроме того, ряд

кроссвордов содержит гипертекстовые вставки в виде информации о загадываемом ответе, что позволяет адресату пополнить свой багаж знаний. К примеру, подобная вставка «Мифы и легенды» непосредственно апеллирует к адресату: *Помните сказки о страшном многоголовом змее? Некоторые ученые полагают, что этот образ возник еще в XII веке, когда татаро-монгольские войска пришли на Русь, имея позаимствованное у китайцев огневое оружие, изрыгающее пламя. А прозвище у нашего змея было ... (Горыныч).* Расширение знаний возможно и при наличии в конце кроссворда ключевого слова и примечания к нему в виде нового, неизвестного адресату второго значения отгаданного слова. Например, ключевое слово *туника* из 55 вопроса кроссворда *Что римляне носили под тогой?* обозначает также индейское племя в США, владеющее курортом-казино, за счет которого обеспечивает себе доход. В некоторых сборниках поиск новой информации сопровождается базовой метафорой ключика, нарисованного в одном из заданий. При этом перед кроссвордом с названием «*Эти греховные карты!*» расположено задание в виде новой информации: *Первые игральные карты появились в Восточной Азии. Церковь занесла их в список самых страшных грехов. В Германии уличенный в карточной игре осуждался на ношение высокой ... (найдите ключик), к которой были приколоты три карты.*

Тематические кроссворды базируются на топикальной связности, однако, представляя одну тему, задания не имеют друг с другом причинно-следственной или иной логической связи и также характеризуются гипертекстовой организацией. К примеру, кроссворды, посвященные сказкам, песням, актерам кино, географии, ботанике и т. п. избирают в качестве заданий совершенно разные сферы хоть и в пределах одной тематики.

Важнейшим типом связности текста кроссворда служит не задействованная в других дискурсивных жанрах графическая связность, так как пересечение слов, имеющих друг с другом общие клетки и буквы, – главный принцип структурирования кроссворда. Графический способ связности является

существенной подсказкой для решения кроссворда, особенно в случаях вариативности ответа, широты задания или энциклопедической информативности вопроса. Данный тип связности служит главным условием целостности кроссворда как дискурса. В данном типе энigmatического дискурса реализуется также прагматический тип связности, базирующийся на определяющем кооперативный результат соответствии программы интерпретации текста, стратегий и тактик текстовой организации их восприятию реальным адресатом.

Текстово-дискурсивная категория **информативности** в жанре кроссворда также специфична. В лингвистике текста информативность рассматривается преимущественно в ракурсе информации, заложенной в сообщении [Гальперин 1981, с. 24; Тураева 1986, с. 14]. Однако смысл текста и способ его формирования невозможно отделить от сознания коммуникантов, потому информативность создается не только на основе вербального и имплицитного плана текста, но и вытекает из их взаимодействия с сознанием адресанта и адресата. Украинская исследовательница текста О.П. Воробьева, вслед за А. Греймасом, совершенно справедливо накладывает информативность на семантическое пространство дискурса как коммуникативного события, создающего соотношение интегрированности семантических, прагматических и синтактико-семантических особенностей высказываний текста с целостным динамическим референтом и социальным и личностным коммуникативным контекстом текстопорождения и восприятия [Воробьева 1993, с. 51]. Психолингвистка Т.М. Дридзе связывает информативность с ориентацией текста на адресата в плане коммуникативности, ибо источником семантических приращений, смыслового массива текста, служит прежде всего обработка текста сферой сознания его адресатов, пропускающих материальные, языковые носители через собственные интерпретационные фильтры [Дридзе 1998].

Причем тезаурусы коммуникантов диалогически взаимодействуют с информационным массивом текста, семиотического универсума культуры и используют собственную или коллективно осуществленную интериоризацию бытия как знания действительности и социума [Селиванова 2002, с. 208-209]. Не случайно Ю.М. Лотман отмечал два типа увеличения информации: ее получение извне и возрастание информации в сознании адресата на основе раздражителя – информации извне [Лотман 1973, с. 18-19].

Таким образом, информативность кроссворда заложена как в самом тексте заданий неактуальным адресантом, так и создается в процессе взаимодействия языкового материала текста с сознанием адресата, разгадывающего кроссворд и подключающего к его решению самую разную информацию. Информативность кроссворда подготавливает его завершение как дискурса, когда адресат полностью заполняет клетки, удовлетворяя условиям графической связности и выполнению всего спектра заданий.

Информативность данного жанра связана с категорией **антропоцентричности**, представленной в тексте кроссворда программой адресованности определенному кругу гипотетических адресатов, заложенной адресантом. В дискурсе антропоцентричность реализуется в двух категориях: адресантности и адресатности. Адресантность представлена реальным адресантом-автором, автором-функцией, т. е. трансформацией в тексте мировоззренческих позиций, ценностных ориентаций, культурных приоритетов и оценок реального автора; и интерпретируемой реальным адресатом-читателем фигурой адресанта.

Автор кроссвордов неактуален и сам принадлежит к их любителям, обычно это современник адресата, относящийся к одному этносу, погруженный в тот же социум и культуру, что находит отражение в представленном в заданиях кроссвордов авторе-функции. Программа адресованности в данном жанре, служащая звеном коммуникативного взаимодействия антропоцентров, ориентирована на круг реальных адресатов, их фонд знаний и языковой код, культуру и бытие, в которые они погружены.

Данная программа, как правило, воплощает стремление к гармонизации сознаний коммуникантов, то есть содействует решению поставленных в тексте заданий реальными адресатами. Адресатность в дискурсе кроссворда представлена гипотетическим адресатом, программа адресованности к которому заложена в тексте заданий, и реальным адресатом. Учет автором гипотетического адресата вынуждает первого заботиться об организации текста, использовании определенных метатекстовых показателей – инструкций адресату, как распределить внимание, чтобы информация была воспринята оптимальным образом [Шмелева 1988, с. 168-202]. Составители кроссвордов ориентируют адресата на кооперативный результат посредством стратегий игры, развлечения, создания комического эффекта и т. п.

И.М. Колегаева рассматривает еще одну ипостась адресатности – фигуру адресата, являющуюся следствием взаимодействия гипотетической модели с сознанием конкретного реципиента. От меры соответствия гипотетического адресата с его фигурой зависит, по мнению исследовательницы, коммуникативный эффект, гармонизация сознания реципиента и содержания текста [Колегаева 1991, 19-20]. Если степень такого соответствия высока, то дискурс кроссворда реализует свои цели и приходит к гармоническому завершению.

Антропоцентричность обеспечивает реализацию категории **интерактивности** в данном жанре, представленную субъектно-объектно-субъектным взаимодействием адресанта и адресата на основе знакового континуума текста, интенций, стратегий и тактик его программы адресованности. Маркерами интерактивности кроссвордов служат прямые обращения к адресату, предваряющие сетку кроссворда или в мегатексте (*Попробуйте подобрать слова-ответы на заданные определения; Впишите ответы на вопросы по часовой стрелке, начиная с отмеченных стрелкой кружочков*), мегатекстовые обращения к читателям сборника (*Уважаемые читатели! «1000 сканвордов» – это самый интересный и разнообразный сборник интеллектуальных головоломок от лучших авторов!; Разгадайте*

сканворды на обложке и страницах 3, 25, 45. Перепишите пронумерованные буквы в клеточки внизу. Прочитайте по ним фразу из известного кинофильма. Заполните купон на с. 82 и отправьте его по адресу ...); вставки фотографий и картинок, декорирование странички с кроссвордом; вставные рубрики анекдотов, рекламы, интересных фактов, рецептов блюд и проч. в рамках журнала.

Средствами интерактивности являются:

1) лексика позитивной оценки с экспрессивным компонентом, прилагательные превосходной степени сравнения (*60 отборных сканвордов; Кроссворды лучшие из лучших; 100 страниц оригинальных кроссвордов; В нашем новом журнале мы собрали великолепное ассорти из самых разных кроссвордов, хитроумных головоломок и искрометного юмора; Приятное развлечение; Мы надеемся, что решение этого кроссворда не только принесет вам пользу, но и доставит большое удовольствие; Самый толстый суперсборник кроссвордов; Сборник лучших кроссвордов издательского дома «Бурда»; Спецвыпуск. Все самое лучшее);*

2) метафорическая лексика («1000 сканвордов» – море удовольствия и океан развлечений; Яркий танец интеллекта! Созвездие развлечений; Калейдоскоп сканвордов; С пылу с жару; Во всю прыть);

3) стилистически маркированная лексика сленга, ориентирующая текст на молодежную аудиторию или направленная на психологическое и языковое «раскрепощение» читателя (50 улетных сканвордов от мэтров загадочного жанра! Кроссворды – просто супер!; Супербум кроссвордов; Развлекайся на все сто! Увлекает как ни крути!);

4) существительные или местоимения с предлогом для, обозначающие наиболее широкий и разнообразный круг адресатов (*Здесь все по уму, здесь каждый найдет что-то для себя; Кроссворды для всех; Классические кроссворды для самых консервативных читателей!; А для самых маленьких наших читателей мы приготовили детские странички: сканвордики с*

любимыми героями сказок и мультфильмов; Филворды и плетенки, антикроссворды и «дуали» для тех, кто любит разнообразие во всем);

5) прямые обращения к адресатам (*Дорогие читатели! Уважаемые читатели! Дорогие друзья!*);

6) глаголы повелительного наклонения со значением пожелания или вопроса (*Развлекайся! Реши для души! Прояви себя! Шевели извилинами! Улыбнись! Давайте отдохнем вместе! Последовательно вычеркните в сетке кроссворда зашифрованные слова; Определите, в какую из сеток нужно вписать ответ*);

7) этикетные устойчивые клише-пожелания (*Приятного вам отдыха! Хорошего настроения! С любовью! Желаем удачи! На здоровье! На прощанье*);

8) предикативы с модальным значением (*Вам необходимо догадаться, куда вписывать ответы к определениям и изображениям; Нужно заполнить клетки так, чтобы...; Необходимо составить слова*);

9) слова с количественным значением множества и разнообразия (*Многообразие* sudoku для любителей головоломок; *Множество* ребусов и головоломок; *Двойное* удовольствие; *Рог* изобилия; Филворды и плетенки, антикроссворды и дуали для тех, кто любит разнообразие во всем);

10) сравнения (*Обдуманное слово дороже жемчуга*);

11) крылатые слова, пословицы, антипословицы (*Командовать парадом будете вы! Элементарно, Ватсон! Дело мастера боится; В два счета; Пришел, увидел и решил*) и т. п.

Интерактивной стратегией составителей кроссвордов служит связывание процесса разгадывания с отдыхом, весельем, что более приятно для читателей, чем упоминание об интеллектуальном напряжении или сложной работе: *Отдохнем от суеты; Вместе веселее; Отдохни и разгадай.* Под девизом «Пока решаем – отдыхаем» размещены многие кроссворды в сборниках. Примечательным является обращение к читателям, представляющее собой рассуждение о лете как времени отдыха, в котором

реализуется суггестивная тактика якорения – психологического пускового механизма каузации, характеризующегося тенденцией любого элемента опыта вызывать в памяти весь опыт и имеющего рефлекторную и ассоциативную природу. Якорение возникает на фоне повторения (персеверации), обуславливающего фиксацию в долговременной памяти неких раздражителей, вызывающих эмоциональную реакцию. Так, лето настойчиво связывают с отдыхом, вызывая у адресатов реакцию расслабления, нежелания работать посредством активации ряда устойчивых ощущений: *Наверное, для всех нас лето является самым желанным временем отдыха. Действительно, очень сложно думать только о работе, когда жара наполняет каждый квадратный миллиметр нашего рабочего места, летняя истома завладевает нашим телом, а надежды на спасительный прохладный ветерок совсем мало. К тому же и важные дела, как кажется, идут в ногу с летним биологическим ритмом и «стараются» сами собой перенестись на более позднее время, дав нам возможность восстановить свои силы.* В данном фрагменте составители текста словно гипнотизируют читателей, завораживая их неприятными ощущениями летней жары. При этом используются интерактивные тактики объединения лиц автора и читателей под знаком местоимения *мы*, использования вводных слов ирреальной модальности, стилистического приема градации. Далее следует вопрос и ответ на него, приводящий читателя к мысли о возможности отдохнуть дома за интересным и несложным занятием – разгадыванием кроссвордов: *Как это сделать эффективнее? Наверное, у каждого из нас на этот вопрос есть свой ответ: одни отправятся в увлекательное путешествие, некоторым достаточно нескольких дней, проведенных на природе с друзьями, а многие умеют организовать свой досуг, не покидая домашних стен. Ведь главное – это вовсе не поиск приключений в заморских краях, а хороший отдых, позволяющий набраться необходимой энергии и позитивных эмоций. Так давайте же отдохнем вместе! С любовью, ваше «Созвездие развлечений».* Во фрагменте обращения

к читателям дублируются тактики предшествующего фрагмента, а также используются новые: вопроса, альтернативного ответа, выделения главного, причинно-следственной связи между отдыхом, позитивной энергией и эмоциями; призыва к совместному отдыху, внимания и любви к читателям. Тактика якорения связывает разгадывание кроссвордов с приятным времяпрепровождением: *За чашечкой кофе.*

Интерактивность со стороны адресата выражена в его реакциях на задания. Кроме того, адресату нередко предоставляется «слово» в конце кроссворда в виде рубрики: *У меня получилось слово ...* Адресат может заполнить пустые клетки данной рубрики исходя из букв разгаданного кроссворда и, отправив это слово в отдельно расположенной анкете, претендовать на получение приза.

Интерактивность выражена в интенциональности текста (ориентации на интеллектуальное развлечение, тренинг, познание нового, игру; проверку чувства юмора, смекалки, любознательности, знания языка и, безусловно, на разгадываемость), в стратегиях и тактиках программы адресованности, представленных в заданиях кроссворда и ориентированных на общий языковой код, фонд знаний, механизмы ассоциирования и дискурсивную компетенцию читателей.

Поскольку задания кроссвордов касаются различных областей знаний, чрезвычайно продуктивной для данного жанра становится направленность на интертекст и другие знаковые продукты культуры. Текстово-дискурсивная категория **интертекстуальности** и шире – **интерсемиотичности** представлена соблюдением канонов жанра кроссворда, а также определенными разновидностями заданий, апеллирующих к фразеологическому (паремиологическому) дискурсу, устному народному творчеству, литературе, видам искусства (живописи, скульптуре, архитектуре, музыке, танцу, игре, кинематографии, народным промыслам и ремеслам и т. п.). Дискурсивная природа интертекстуальности и интерсемиотичности заключается в апелляции автора посредством текста к

компетенции адресатов, их способности опознать и декодировать интертекст и исходя из этого ответить на поставленные вопросы.

Г.В. Денисова выделила 10 функций интертекста: первичное средство коммуникации, средство создания игрового момента, неявное средство оценки, прием убеждения реципиента, средство коммуникативного воздействия, своеобразное средство введения мыслей, отправной момент размышления, контактоустанавливающее средство, интерпретационное орудие, способ пародирования, способ демонстрации эрудиции и прием украшения текста [Денисова 2003, с. 163-178]. В текстах кроссвордов использование интертекста и интерсемиотичности прежде всего объясняется потребностью проверки эрудиции, вспомогательными их функциями служат создание атмосферы игры, юмористического колорита и установление контакта с адресатом.

Обращение заданий кроссвордов к реальной действительности, ее событиям, фактам, персоналиям реализуется в категории **референциальности**. Однако составители кроссвордов привносят в задания собственные субъективные оценки, мнения, свою интерпретацию мира и нередко создают виртуальную, превращенную референцию, базирующуюся на метафорическом переносе, аллегории, мифе, фантазмагории, парадоксе или абсурде, например: *утюжный поцелуй (ожог); угнетатель асфальта (каток); языческое чувство (вкус); одноклассница лорда (леди); синенький икромет (баклажан); терминатор для дизеля (бекар); цитрусовая граната (лимонка)*. Референция любого текста дискурсивна, так как, по словам М.М. Бахтина, события жизни текста всегда развиваются на рубеже двух сознаний (авторского и читательского) [Бахтин 1979, с. 285]. Декодирование такой виртуальной референции адресатом кроссворда погружает дискурс в общее референциальное пространство, нередко чрезвычайно отдаленное от реальности.

Гипертекстовая организация кроссвордов обуславливает специфичность тексто-дискурсивной категории **континуума**, представляющего развитие

дискурса и движение событий в тексте во времени и пространстве. Континуум дискурса кроссворда можно охарактеризовать как диффузный, обусловленный произвольным выбором адресатом времени, способа и направления разгадывания. Кроссворд можно разгадывать, начав с любого задания текста, обычно дальнейшая работа с заданиями предусматривает сосредоточение на ближайшем окружении заполняемых клеток, так как такой способ может подсказать правильный выбор ответов на сложные вопросы и задания, могущие иметь варианты решений.

Таким образом, категориальная система дискурса кроссворда обуславливает специфику данного жанра, проявляющуюся в его дискурсивной целостности – приведении в соответствие авторского замысла с выполнением заданий адресатом; в гипертекстовой, мегатекстовой и графической связности; в широкой информативности, порождаемой сознанием автора кроссворда, фиксируемой в заданиях и апеллирующей к сознанию адресата, его компетенции и интерпретанте; в особой антропоцентричности, реализуемой на рубеже двух сознаний неактуальным адресантом, программой адресованности гипотетическому адресату и реальным адресатом. Жанр кроссворда предполагает интерактивность, обусловленную интенциями интеллектуального тренинга, развлечения, игры, познания новой информации и ориентацией на разгадываемость. Кроссворд погружен в мир интертекста и реализует интерсемиотические связи в универсуме культуры. Референциальность заданий кроссворда реальная и виртуальная, обусловленная воображением человека, парадоксальностью его мышления, мифологичностью, аллегоричностью и даже абсурдностью восприятия мира. Диффузный континуум данного жанра обеспечивается свободным развитием дискурса и ориентацией на графическую связность текста.

## ГЛАВА 2. Когнитивные и вербальные ключи энигматического дискурса (на материале кроссвордов)

Ключи энигматического дискурса как базу поиска ответов на задания кроссворда следует рассматривать в двух аспектах, сопологаемых с двумя уровнями продуцирования и понимания (интерпретации) смыслового массива любого текста: вербальном и когнитивном.

**Вербальный** уровень в тексте кроссвордов представлен языковым оформлением заданий, на основе которого адресат должен вывести вербальный ответ, заполнив им соответствующие пустые клетки. Вербальная форма задания является средством доступа к когнитивному уровню, служащему основным в процессе поиска правильного решения.

**Когнитивный** уровень предполагает обращение к знаниям, различного рода информации, наличествующей в сознании адресата. Данные знания формируются на базе **когниции** – познавательного процесса, результатами которого являются приобретение опыта, получение информации путем сенсомоторного восприятия мира с помощью органов чувств, интериоризации в сознании результатов этого восприятия, обработки и переработки полученных знаний на базе внутреннего рефлексивного опыта, систем категоризации и концептуализации, а также языковой интерпретации и переинтерпретации (в метафорических знаках).

Когниция базируется на различных психических функциях сознания, формирующих психофункциональный континуум: мышлении, ощущениях, чувствованиях, интуиции [Юнг 1996], – а также на их взаимодействии с бессознательными процессами, уровень переработки информации которых, по мнению современных исследователей, значительно превышает возможности сознательных процессов.

Когнитивный уровень не может быть непосредственным объектом восприятия, поэтому лингвист имеет в наличии два способа реконструкции когнитивных структур и процессов. Первый способ – исследование главных экспонентов когниции – языковых знаков, ибо язык, по мнению ученых, является «наилучшим окном в знание»: «он наблюдаем, подлежит анализу», «предлагает неплохую возможность анализировать знание» [Chafe 1987, с. 109]. Отстаивая актуальность исследования проблемы языковой репрезентации сознания, Е.С. Кубрякова подчеркивала, что лингвистов и когнитологов объединяет задача извлечь из собственно языкового материала как можно больше сведений о нем самом, и о том, что стоит за этим материалом [Кубрякова 2004, с. 53], то есть о структурах сознания и когнитивных процессах. Исследовательница называет язык уникальным «средством доступа ко всем ментальным процессам, происходящим в голове человека и определяющим его собственное существование и функционирование в обществе» [Кубрякова 2004, с. 9].

Вторым способом служит моделирование когнитивных структур как структур знаний об обозначаемом языковыми единицами. Моделирование в науке обычно используется при условии невозможности или усложненности исследования оригинала в естественной среде с целью определения его признаков, взаимно детерминированного взаимодействия его компонентов, оптимизации управления объектом и его использования. Моделирование руководствуется принципами аналогии и гомоморфизма (все, что есть в модели должно быть в оригинальном объекте, но модель не может быть полностью изоморфной оригиналу и отобразить все, что в нем есть). Обязательной при моделировании является проверка модели на базе «челночной» операции – постоянного движения от модели к оригиналу, и исходя из этого – коррекции модели и проверке предваряющей моделирование гипотезы.

В своих работах и исследованиях представителей моей научной школы по изучению когнитивной базы мотивации номинативных единиц и

организации текста мы использовали модель ментально-психонетического комплекса (далее – МПК), гомоморфного структуре знаний об обозначаемом, или концепту [Селиванова 2000, с. 153-180]. Выбор данного термина продиктован необходимостью дополнения менталистской ориентации современных когнитивных исследований новым перспективным аспектом – психонетическим, который разрабатывался в психолингвистике, психологии и психоанализе. Принцип психонетичности предполагает учет в лингвистических исследованиях иных, отличных от мышления познавательных механизмов сознания во взаимодействии с бессознательными процессами.

Впервые термин «психонетика» прозвучал в 1970 году на международной конференции футурологов в Киото в концепции SINIC К. Татеиси – руководителя электронной корпорации «Омрон». Суть его концепции состояла в поступательном переходе человечества от общества информатики к обществу психонетики – нового типа организованного знания, способного порождать более мощные средства познания на основе немислительного психического содержания [Бахтияров 1997, с. 103-104]. Психонетика не означает устранения мышления из сферы лингвистических исследований, а предусматривает расширение сферы осознанной манипуляции смыслами путем использования для анализа языка той сферы сознания, которая была практически вытеснена в лингвистических исследованиях.

Следует отметить, что со времен античности наряду с рациональным способом познания рассматривался перцептивный. Даже рационалист Р. Декарт подчеркивал: «Я – вещь мыслящая, то есть способная сомневаться, утверждать, отрицать, знающая немного и много чего не знающая, которая любит, ненавидит, желает и не желает, представляет, ощущает [...]. Хотя вещи, которые я ощущаю и представляю, возможно, не существуют сами по себе и вне меня, я тем не менее уверен, что виды мышления, названные

чувствами и ощущениями, поскольку они виды мышления, безусловно, встречаются и наличествуют во мне».

Лингвистическая проекция сенсорных процессов была характерна для психологического направления в языкознании (В. фон Гумбольдт, Г. Штейнталь, Г. Пауль, А.А. Потебня и др.), лингвистической психологии, в частности, и в гештальтпсихологии (Л.С. Выготский, Дж. Миллер, А.А. Леонтьев, М. Вертгеймер, В. Келер, К. Бюлер и др.). Не случайно А.А. Потебня подчеркивал, что непосредственное взаимодействие человека с внешним миром предваряет обращение «внутрь себя», мыслительную проекцию и обработку [Потебня 1989, с. 189]. В первых работах по когнитивной психологии чувственное восприятие практически оказалось вне сферы внимания ученых. Так, основоположник когнитивной психологии У. Найссер отмечал, что до 60-х годов «восприятие – наиболее фундаментальный когнитивный акт – изучалось главным образом небольшой группой исследователей, последователей «гештальтистской» традиции, а также некоторыми психологами, интересующимися проблемами измерения и физиологии сенсорных процессов» [Найссер 2003, с. 587]. В дальнейшем когнитологи обратились и к сенсорным процессам и их взаимодействию с мыслительными, интуитивными и бессознательным.

Выбор структуры МПК predetermined, во-первых, коннекционной природой знания, главным принципом использования которого является активация – возбуждение определенного участка нейронов коры головного мозга в когнитивных процессах; во-вторых, отказом от абсолютизации мышления как единственного познавательного механизма человека. В-третьих, МПК ориентирован на синергетическую природу сознания, исходит из взаимной детерминированности различных функциональных модулей сознания и интегрирован со знаковыми, грамматическими, прагматическими ресурсами естественного языка, переводящими информацию разных типов в вербальный формат.

МПК – образец тотальных моделей, которые «охватывают одновременно множество самых разных аспектов анализируемого предмета», являются «продуктом объемного мышления», которое «содержит и компоненты фонового мышления, и процедуры соотношения фигуративного и фонового мышления с невидимым» [Бахтияров 1997, с. 103-104]. Функция мышления, взаимодействующая с ощущениями, чувствованиями, интуицией посредством формирования гештальтов и интегрированная с коллективным бессознательным, организует ментальный лексикон как вербальный компонент МПК, «действующую систему, в которой каждая единица записана с инструкцией использования, с данными об оперативных возможностях единицы: прагматических, семантических, грамматических» [Кубрякова 2004, с. 369] (см. схему 1).

### **Схема 1. Ментально-психонетический комплекс**

Ядро МПК представлено пропозициональными структурами – мыслительными аналогами ситуаций, характеризующимися относительной объективностью, внутренней непротиворечивостью и вербализованными языковыми знаками в прямых значениях. Экспериментально доказано, что «долговременная память человека является большой сеткой взаимно перекрещенных пропозициональных деревьев, каждое из которых содержит определенный набор узлов памяти с многочисленными связями» [Кубрякова, Демьянков, Панкрац, Лузина 1996, с. 134]. Дж. Лакофф подчеркивал, что «большая часть структуры нашего знания имеет форму пропозициональных моделей, а их особенностью является то, что они выделяют элементы, предоставляют им характеристики и указывают на связи между ними» [Лакофф 1996, с. 31].

Транспонированная в лингвистические студии позитивистом, английским философом и логиком Б. Расселом, пропозиция основывалась на положении об относительной объективности человеческого восприятия мира как такая, которая отвечает истинному положению дел в мире. Согласно Б. Расселу, который особое внимание уделял аспекту истинности мысли и проблеме референции языка, пропозиция представляла актуальный факт, имеющий определенную синтаксическую организацию, изоморфную структуре действительного факта. Под влиянием работ Г. Фреге, который трактовал пропозицию (в терминах самого Г. Фреге *Gedanke* «мысль») не как субъективную деятельность мышления, а как некий объективный, независимый от говорящего смысл, пропозицию начали рассматривать в качестве носителя независимой от субъекта истины, а дальнейшее развитие этого понятия сопровождалось попытками разрешить противоречие между объективностью языка и субъективностью сознания, которое обозначают знаки естественного языка. Л. Витгенштейн, вслед за Г. Фреге и Б. Расселом, также рассматривал практически непосредственную (не опосредованную интериоризацией действительности человеческим сознанием) проекцию пропозиции на событие, отделив ее от субъекта.

Как подчеркивает Н.Д. Арутюнова, получив «семантизирующий» импульс, пропозиция постепенно стала освобождаться от компонента субъективной модальности, продвигаясь в направлении от утверждения о событии, или положении дел, до обозначения самого события, от выражения того, что мы думаем о мире, до обозначения того, что происходит в мире [Арутюнова 2005]. Тем самым, пропозиция практически была отождествлена с предложением.

Понятие пропозиции, по словам Н.Д. Арутюновой, прошло ряд этапов развития: 1) сначала оно соответствовало целостному суждению, как определенной форме мысли, состоящей из модуса утверждения и диктума; 2) затем оно было определено как объективированное содержание мысли, отделенное от субъективной модальности, [...] что позволяло пропозиции

сохранить связь с истинностным значением; 3) наконец, термин «пропозиция» был применен к значению той части любого предложения, той семантической структуре, которая способна соединиться с любым «модусом коммуникативной цели» [Арутюнова 2005, с. 34].

Однако изоморфизм пропозиции и семантики предложения постепенно подвергался сомнению исследователями в области семантического синтаксиса, которые в пределах одного высказывания констатировали наличие нескольких пропозициональных структур исходя из разработанных ими явлений полупредикативности, импликации, свертки. Моделирование позиционных схем предложений позволило, с одной стороны, свести разнообразие высказываний к ряду инвариантных структур, с другой стороны, выявило еще не осознанную до конца пропасть между синтаксисом живой речи и синтаксическими моделями.

Не случайно, Ю.С. Степанов, отвечая на вопрос, каким он представляет образ синтаксиса, сравнил его с «большим континуумом, в котором хорошо структурирована часть – сеть или решетка, которая состоит из узлов (структурных моделей предложения) и линий отношений (трансформаций), которые связывают узлы, а также в котором в то же время имеются почти непрерывные ряды синтаксических единиц, отличных вариациями в своем лексическом составе, которые заполняют пробелы между линиями решетки» [Степанов 1989, с. 7].

З.Д. Попова статье в 1996 года отметила тот факт, что «...теория членов предложения постоянно отстает от языковой практики, в ней не хватает понятий, определений и терминов для новых пропозициональных смыслов и средств их выражения. Рассмотрение позиционных и структурных схем конкретных высказываний по отношению к их пропозициям должно привести, как нам думается, и к другим теоретическим следствиям» [Попова 1996, с. 267].

Выход пропозиции за пределы высказывания обусловил однозначное толкование ее как ментального феномена. С появлением когнитивной лингвистики пропозиция приобрела статус мыслительного аналога определенной ситуации со свойственными ей отношениями. Ю.Г. Панкрац квалифицирует пропозицию как особую оперативную единицу сознания или специфическую единицу хранения, репрезентации знаний в мозге человека, ментальную структуру, отображение некоторой ситуации и типов отношения в ней, обобщенных и организованных в нашей памяти [Панкрац 1992, с. 84].

Однако приписывание пропозиции когнитивного статуса не разрешило вопроса об ее истинности, т. е. соответствии факту, ситуации действительности, что объясняется методологическими противоречиями в оценке познавательной способности человека. Пропозициональный компонент, по мнению ряда ученых, продолжает отвечать критериям истинности информации, воспроизводя «объективную семантическую константу» [Кобозева 2000, с. 259]. Однако объективность и истинность пропозиции относительна, так как она служит прежде всего субъективированным мыслительным аналогом события, оцениваемого человеком или этническим сообществом в соответствии с их картиной мира или возможным миром текста. Дж. Лакофф как представитель когнитивной семантики, отстаивающей феноменологическую эпистему, предостерегает против «объективистского привкуса» пропозициональных структур: хотя они и содержат реально существующие отношения, все же являются результатом интериоризации человеком действительности, то есть «когда человек осознает свой опыт, проецируя на него пропозициональные модели, он накладывает на мир объективистскую структуру» [Лакофф 1996, с. 177]. Ученый совершенно справедливо квалифицирует пропозиции как разновидности идеализирующих когнитивных моделей (*idealized cognitive models – ICMs*), в которых «не используются механизмы воображения» [Лакофф 1996, с. 177].

По мнению одного из идеологов когнитивной семантики Ж. Фоконье, пропозиции как идеализированные когнитивные модели структурируют так называемое ментальное пространство – гипотетическую среду мышления и концептуализации, отображающую воображаемое положение дел и не проецируемую на реальный мир, но актуализирующуюся в условиях познавательной деятельности субъекта с миром, в частности, в процессе порождения или восприятия сообщения [Fauconnier 1985]. Любое продуцированное в реальном мире высказывание коррелирует с истинностью соответствующего высказывания в модельном мире некоего ментального пространства, приобретая относительную истинность и непротиворечивость. В языке такая непротиворечивость может быть отражена лишь в прямых значениях языковых знаков.

Между тем, неограниченность предметов, понятий, явлений реального мира, событий и их участников противостоит нехватке соответствующих им языковых знаков в прямых значениях, а также специфике восприятия действительности носителями языка. Подобный дисбаланс компенсируется использованием знаков предметов, понятий, явлений из иных предметных областей (доменов). Пропозициональные компоненты получают переносные, метафорические обозначения путем интеграции с другими доменами, реализующейся, к примеру, в специфике пропозиционально-метафорической проекции синтаксиса в языке поэзии, художественной прозы [Селиванова 2004, с. 55-59]. Такие связи с иными доменами, пополняющие вербальную репрезентацию реципиентного домена, обуславливают корреляцию пропозициональных структур ядра МПК с периферийным, ассоциативно-терминальным компонентом.

Пропозициональные структуры и ассоциативно-терминальная часть связаны в МПК с модусом – оценочно-эмотивным компонентом, соотношенным с психическими функциями ощущений и чувствований, в том числе эмоций. Н.Д. Арутюнова подчеркивала, что «роль оценки состоит в том, чтобы соотнести предметы и события с идеализированной, то есть нормативной

картиной мира. Идея нормативности пронизывает значительный жизненный цикл, который берет начало из восприятия явлений действительности» [Арутюнова 1988, с. 8]. Модусный компонент в соотношении с мыслительной сферой МПК, представляет рациональную оценку, а его связь с ощущениями и чувствами формирует сенсорный и эмоциональный (аффективный и эмотивный) типы оценочности.

Наличие в структуре МПК прагматического компонента – концептуального плана позволяет контролировать соответствие информации и ее знаковой репрезентации условиям номинативного или коммуникативного актов. Ассоциативно-терминальная часть, модус и прагматический компонент включены как в вербальную, так и в невербальную сферы мышления, пропозициональный же компонент отнесен к вербальной сфере.

Исходя из структуры модели МПК, когнитивными ключами для решения кроссвордов служат различные виды информации: пропозициональная, ассоциативно-метафорическая и оценочная. Каждый из данных видов информации на вербальном уровне реализуется в различных разновидностях вербальных ключей. Кроме того, следует учитывать и возможное отсутствие непосредственной проекции заданий на структуру знаний об обозначаемом. В этом случае используется вербальный ключ, базирующийся на парадоксальности мышления.

Интерпретационным ключом кроссвордов служит также социокультурная информация, проецирующаяся на различные компоненты МПК, обусловленная погруженностью сознания адресата в семиотический универсум культуры народа, предполагающий знание интертекста, фразеологического фонда языка, стереотипизации значений языковых единиц, символов и прецедентных феноменов этноса и / или цивилизации.

## **2.1. Пропозициональная информация**

Наибольшее количество заданий кроссвордов основано на информации, фиксируемой в пропозициональном компоненте МПК как структуре знаний

об ответе-разгадке. Моделирование пропозициональных структур осуществляется в зависимости от разрешения вопроса о наличии в них компонентов субъективной модальности. Ш. Балли рассматривал в составе суждения два компонента: диктум как объективную составляющую и модус, передающий «оттенки чувств и воли» [Балли 1955, с. 211], т. е. субъективную оценку говорящим собственного высказывания. Модус трактовали и более широко как показатель оценки говорящим достоверности / недостоверности сообщения, тем самым подвергая сомнению истинность пропозиции и относя к ней как истинные, объективные, так и неистинные, недостоверные суждения, что было вызвано отождествлением семантики предложения и пропозиции.

Таким образом, если, как отмечалось выше, пропозиция является мыслительным аналогом ситуации, обладает относительной истинностью и непротиворечивостью и передается в языке прямыми значениями номинативных единиц, то субъективный компонент модуса является сквозным для МПК и фиксируется отдельно в корреляции как с пропозициональным, так и ассоциативно-терминальным компонентом структуры знаний об обозначаемом.

Главными типами пропозиции являются категориальные и ситуативные. Категориальные фиксируют место того или иного объекта, понятия или явления в категориальной иерархии, принятой этносом и закреплённой в коллективном сознании народа, транслируемой из поколения в поколение посредством грамматической и лексической парадигматики языка. Ученые считают главной функцией пропозиции систематизирующую: пропозиция не только связывает концепты на глубинном уровне, но и выступает в качестве основы ментальных продуктов сознания, она показывает / демонстрирует системность знаний человека о действительности и свойственные ей закономерности и отношения [Манерко 2000, с. 63].

Систематизирующая функция пропозиции проявляется не только в категориальных, но и ситуативных пропозициях, организуя ситуацию, ее

участников и различные составляющие в виде определенной когнитивной структуры, изоморфной или неизоморфной высказыванию. Ситуативные пропозиции моделируются в виде предикатно-актантных рамок, служащих мыслительным аналогом ситуации, репрезентирующим связи предиката как центра пропозиции с глубинными падежами (термами), разграничивающимися на актанты, которые воплощают обязательную семантическую валентность предиката, и сирконстанты, служащие факультативными компонентами обстоятельств ситуации. В семантическом синтаксисе роли актантов и сирконстантов распределены между аргументами и адьюнктами соответственно. Тем самым, предикатно-актантная рамка и предикатно-аргументная структура разграничиваются в зависимости от ориентации исследовательских позиций: семантической – первая и синтаксической – вторая [Гиздатов 1997, с. 113].

Базовыми для учения о предикатно-актантных рамках были теория американского дескриптивиста К. Пайка, методика субституций американского лингвиста, автора трансформационного анализа З. Харриса, концепция французского лингвиста Л. Теньера о глагольном узле предложения как маленькой драме и разработки основоположников падежной (ролевой грамматики) американских ученых Ч. Филлмора и У. Чейфа. Актанты, по Л. Теньеру, рассматривались как формальные категории синтаксиса, соответствующие действию, объекту или адресату [Теньер 1988]. Ч. Филлмор, в отличие от Л. Теньера, использовал собственную модель для объяснения смысловой наполненности формальных синтаксических позиций [Кубрякова, Панкрац 1985, с. 73]. Ч. Филлмор разработал теорию глубинных падежей для объяснения асимметрии семантических функций и грамматических падежей: первые универсальны как система смыслов любого языка и могут быть представлены или не представлены стандартными показателями системы падежей либо иметь иные способы вербальной репрезентации [Fillmore 1982, с. 111-138; Филлмор 1985, с. 222-254].

Лингвисты считают, что первоосновой предикатно-актантных структур послужили древнеиндийские грамматики, в которых были определены синтаксические функции существительных как система актантов Karaka: karta – деятель, karma – действие, цель, объект; karana – орудие, средство; sampradana – давание; apadana – отнимание; adnikarana – местонахождение [Гиздатов 1997, с. 107].

### **2.1.1. Гиперонимия, гипонимия и эквонимия в ракурсе категоризации**

Когнитивным ключом для решения множества заданий в кроссвордах служит **категоризация**, представленная в вербальном плане гиперогипонимическими и эквонимическими отношениями языковых единиц, а в когнитивном моделируется в виде категориальных пропозициональных структур.

Когнитивная наука впервые поставила вопрос о категоризации опыта человека в ракурсе изучения когниции. Категоризацию квалифицируют как механизм выведения в структурах мышления, предусматривающий объединение предметов и явлений в определенные классы как рубрики опыта, сформированные посредством познавательной деятельности человека. Исследователи считают, что категоризация связана со всеми когнитивными системами и операциями (сравнением, отождествлением, аналогией) [Кубрякова, Демьянков, Панкрац, Лузина 1996, с. 42-43]. По мнению когнитологов, категоризация опыта является преимущественно неосознанной и автоматической, носит статический и динамический характер, оперирует предметными сущностями и абстракциями, рациональным и иррациональным. Р.М. Фрумкина рассматривает категоризацию сквозь призму ее роли в процессах свертки информации и концептуализации неисчерпаемого разнообразия мира [Фрумкина 2006, с. 62].

Проблема категоризации понятий ранее была прерогативой логики и философии. «Со времен Аристотеля до позднего Витгенштейна категории трактовались как четкие конструкты, не имеющие под собою никаких

проблем, они представлялись абстрактными вместилищами: одни вещи входят во вместилище-катеорию, а другие пребывают вне ее. Считалось, что вещи входят в одну категорию только тогда, когда им свойственны определенные общие признаки. И эти признаки определяют категорию в целом. Эта классическая теория категорий возникла не как результат эмпирических исследований. [...] В большинстве дисциплин она рассматривалась не как эмпирическая гипотеза, а как абсолютная истина» [Лакофф 1996, с. 145].

Поиски принципов категоризации отображены еще в средневековой дискуссии номиналистов и реалистов: первые усматривали основу категориальной дифференциации в наличии общего имени, вторые – в реальном сходстве вещей. Интеграцию этих позиций осуществил Дж. Локк, который считал, что, с одной стороны, «общее и всеобщее – это создания разума – [...] не относятся к действительному существованию вещей, а изобретены и созданы разумом для его собственного употребления», всеобщность не относится к самим вещам [Локк 1985, с. 471]. С другой стороны, по его мнению, «отвлеченные идеи» суть продукт разума, но имеют своим основанием сходство вещей [Локк 1985, с. 472]; человеческий ум никогда не связывает идей, которые не существуют вместе в действительности или не предполагаются таковыми, и потому точно заимствуют это соединение у природы [Локк 1985, с. 514].

Дж. Локк и Р. Абеляр стали основоположниками альтернативного номинализму и реализму концептуализма, в основе которого лежит, по словам К.Г. Юнга, объединение эмпатии и абстракции [Юнг 1996, с. 80]. Несмотря на многовековую дискуссию, доминантой теории категоризации длительное время был классический взгляд, представляющий этот процесс как подведение определенных предметов под классы на основе общности их признаков и характеристик. Категории рассматривались как логические конструкты, возникновение которых обусловлено наличием тождественных признаков для всех ее равноправных членов. В соответствии с таким

подходом категоризация не зависела от нейрофизиологических, психологических, культурных особенностей субъекта ее формирования и иррациональных глубин его подсознания. Представители имплицитной теории категоризации как версии классической отмечали, что человек осуществляет манипуляцию категориями как абстрактными схемами, лишенными материального воплощения, получающими это воплощение только в соотношении с категориями реального или возможного мира.

Пересмотр классической теории категоризации был обусловлен новым принципом условности выделения классов, объединяющих не всегда однопорядковые члены. Новый подход к исследованию категоризации был предложен Л. Витгенштейном, который основой этого процесса считал наличие частичного повторения общих признаков у членов класса по принципу «фамильного сходства» (*family resemblance*). Анализируя значение немецкого слова *Spiel* (*игра*), философ пришел к выводу, что данная категория не строится на базе строгого повторения общих черт, так как одна игра требует умения, другая – везения; в одной есть те, которые проигрывают, в другой – нет [Wittgenstein 1963]. Эта категория, действительно, размыта, но такая диффузность обеспечивает ей подвижность и гибкость в присоединении новых членов (например, включение в игру видеоигры). У. Лабов рассматривал процесс категоризации в связи с языковыми единицами (на примере названий посуды), определяющими условность этого процесса [Labov 1973, с. 342].

Новый поворот теории категоризации получила в 70-е годы XX века в прототипической семантике, одним из основоположников которой является американский психолог Э. Рош. Прототипический подход к категоризации был заложен, по мнению ученых, в феноменологических концепциях К. Штумпфа, Э. Гуссерля, М. Мерло-Понти и др. В соответствии с данным подходом категоризация осуществляется на основе прототипа – центрального члена категории, мыслительного коррелята наилучшего образца определенного класса объектов или наиболее типичного

представителя категории, выбор которого связан с особенностями сознания и опытом человека, сформированным в познавательных процессах [Новое в зарубежной лингвистике 1988, с. 48-49]. Прототип реализует признаки категории в наиболее чистом виде [Givon 1986], как точка когнитивной референции (cognitive reference point) воплощает наиболее выразительные (salient) свойства, выделенные путем познавательной деятельности человека и позволяющие определить всю категорию в целом [Rosch 1975, с. 532-547]. Прототипические категории, связанные с репрезентацией мира и базирующиеся на чувственном опыте, названы семантическими, а те, которые связаны с миром человека как носителя материальной и духовной культуры и зависят от социального опыта, – натуральными.

В отличие от концепции Л. Витгенштейна, считавшего границу между категориями диффузной и размытой, а категоризацию имен вещей случайной, теория прототипов учитывает традиционный принцип выделения логических категорий, имеющих необходимые и достаточные для ее опознания критерии, на базе которых все объекты категории равны в ряду и соответствуют всем критериям. Однако, в отличие от классической теории, характеризующей категории как объективно существующие в мире, прототипическая семантика рассматривает ментальную процедуру категоризации как результат специфики восприятия мира, моторики, культуры народа. Причем процедура выделения категорий может отображать в некоторой степени реальную общность признаков вещей и явлений наряду с суто человеческой способностью приписывать им эту общность.

Как подчеркивает Дж. Лакофф, «классический взгляд на категории как на сущности, объединяющие элементы с общими признаками, не есть совсем ошибочным. Мы, действительно, часто категоризируем вещи на этой основе» [Лакофф 1996, с. 143]. По его мнению, изменение исследовательского подхода к категориям инициирует модификацию понятия истины, значения, рациональности и даже грамматики [Лакофф 1996, с. 148]. Структура

категории играет существенную роль в процессах мышления, создавая основу для соответствующих умозаключений и логических выводов.

Д. Герартс объясняет прототипические признаки мышления исходя их постулатов когнитивной психологии: когнитивная деятельность требует интеграции двух принципов: структурной стабильности (*structural stability*) и гибкой адаптированности (*flexible adaptability*). Прототип имеет сильный стабильный центр и более аморфную, зависимую периферию [Geeraerts 1988].

Теория прототипов использует принцип типичности не только определенной совокупности признаков, а и степени значимости этих признаков для отнесения того или иного объекта (действия, явления и т. п.) к соответствующей категории. Категоризация имеет наивысший (суперординатный) уровень, базовый (средний) уровень, на котором все члены категории быстро идентифицируются и воспринимаются, а их наименования используются в нейтральных контекстах; а также низший (субординатный) уровень [Rosch 1978, с. 27-48]. Члены категории располагаются на определенном расстоянии от прототипа. Дж. Лакофф утверждает, что центральные члены категории, самые близкие к прототипу, быстрее опознаются, усваиваются, чаще употребляются, способствуют ускорению идентификации класса в целом [Лакофф 1996, с. 163-164].

Ученый разграничил категории разного типа: радиальные, имеющие центр и периферию; градуированные, имеющие линейную шкалу оценок между 0 и 1 и размытость границы между категориями (некоторые элементы могут быть на границе двух категорий и одновременно быть членом каждой); классические таксономии, каждый элемент которой имеет весь пучок признаков, устанавливающих членство в данной категории; порождаемые, заданные выводением по определенным правилам категориальной структуры [Лакофф 1996, с. 179-181].

Данные типы и принципы категоризации реализуются в заданиях кроссвордов. Вербальными ключами для поиска места предмета или понятия

в категориальной иерархии служат: 1) гиперонимы – наименования класса различного уровня обобщения, задающие в кроссворде поиск гипонима; 2) гипонимы – наименования члена категории, задающие поиск гиперонима; 3) эквонимы – видовые наименования, требующие поиска иного видового наименования того же класса.

Гиперонимические ключи представлены в задании кроссворда и требуют от адресата выбора одного из членов категории, обозначенной гиперонимом. Обычно в таких заданиях используются слова *вид, разновидность, род, сорт, порода, стиль, тип, марка, специализация, статус*: *вид пряжи (мохер), вид спорта (бег), род кафтана (архалук), род камыша (очерет), сорт сельди (иваси), сорт мягких и сочных груш (дюшес), порода зайца (русак), порода кошек (рекс), стиль плавания (брасс), тип обуви (ботинки), марка оружия (браунинг), специализация спортсмена (вратарь), статус огурца (овощ)*. При этом обычно наличествует хотя бы один дифференциальный признак видового понятия: *род ковра без ворса (палас), ценный камень (хризолит), тюремная комната (камера), конечность с когтями (лапа), галоген для дезинфекции (хлор)*.

Дифференцирующими признаками могут служить:

– предназначенность (*сумка для мягких вещей (портплед), сосуд для вина (чарка), синенький овощ для икры (баклажан), сосуд для соленых огурцов (банка)*);

– сопровождающий предмет или понятие (*наставник со свистком (тренер), орешек к пиву (арахис), закусочная при царизме (трактир)*);

– показатели места, региона, страны (*судья на ринге (рефери), тропическое насекомое (москит), птица в России (иволга), дачка в Швейцарии (шале)*);

– объект действия (*продавец таблеток (аптекарь), изготовитель мебели (столяр), изготовитель рокфора (сыровар)*);

– субъект действия, в том числе прецедентный феномен, для которого объект или действие является наиболее типичным (*орудие труда садовода (лопата), танец конкистадора (чакона), спорт Моххамеда-Али (бокс), занятие Мариса Лиены (балет), судно на невольничьем ходу (галера)*);

– сфера использования (*посуда в химии (пробирка), мера в аптекарском деле (гран)*);

– порядок или количественный показатель, в том числе части заданного целого (*седьмая планета (Уран), двухмачтовая лодка (иол)*);

– составные части целого и их характеристика (*продукт из взбитых белков (суфле), птица с загнутым клювом близ Нила (ибис), кушанье из рубленой селедки (форшмак), часть света с Монако (Европа)*);

– процессуальные и непроцессуальные свойства (*колючий сорняк (осот), наука рассуждать (логика), тяжелый предмет мебели (комод), ястреб-рыболов (скопа), яйценосное создание (курица), дикий цитрус (лайм)*);

– временные показатели (*майский цветок (ландыш), зимние яблоки (ранетки), зимний вид спорта (биатлон), весенний овощ (редис)*);

– оценка (*плохой гриб (поганка), изящное пальто (манто)*).

Иногда подсказка задана частью ответа (*голос меццо-... (сопрано)*). Подсказка может содержаться в вербальном показателе задания, базирующемся на стереотипе: *насекомое, эталон женской талии (оса)*.

Нередко класс, обозначенный в задании гиперонимом, настолько широк, что выбор гипонима обеспечивает только количество букв и графическая связность: *овощ (морковь), южное плодовое дерево (айва), декоративный цветок (георгин), насекомое с хоботком (комар), зелень с огорода (шпинат), спортсменка (гандболистка), СМИ (пресса)*. Атрибут сенсорной оценки также чрезвычайно затрудняет выбор ответа: *вкусный орешек (фисташка), вкусная селедка (залом), вкусная ягода (ежевика), гадкий с виду аист (марабу), ароматная травка (мята), фрукт-вкуснятина из Индии (манго)*.

Утилитарная оценка, наоборот, способствует облегчению поиска ответа: *качественная бумага (верже), полезное насекомое (пчела)*.

А. Вежбицка выделила такие разновидности гиперонимов: таксономические (*цветок – роза*), обобщенные функциональные (*транспорт – авто, мопед*), собирательные (*мебель – стол, кровать*), псевдосчетные (*фрукты – яблоко, лимон*). Однако категоризация нередко затрагивает самые неожиданные сферы. К примеру, звук в зависимости от субъекта, издающего его, или оценочного восприятия его носителем языка дифференцируется в языке: *звук снега под ногой (хруст), звук водопада (клокот), звук копыт лошади (цокот), звук колокола (звон или набат), звук гусей (гогот), звук недовольствия (ропот), звук дождя (шум), звук грома (раскат), звук падения (грохот), звук пули над ухом (свист), кандалный звук (лязг), звук беспокойной волны (всплеск)* и под.

Дистрибутивные свойства дифференцирующего признака также могут определять выбор категориального соотношения: *лес из сосенок (бор), лес из берез (роща)*, – так как в языке устойчивыми являются словосочетания *сосновый бор, березовая роща*. Задание *черно-бурый зверь* имеет ответ *лиса*, так как дистрибуция *чернобурка – лиса* однозначно указывает на данный гипоним.

В заданиях используются различные уровни категоризации гиперонима, чаще всего базовый, средний уровень: *порода собак (мопс), сорт вишни (морели), яблоко (апорт), магазинчик с аспирином и касторкой (аптека), утепленное помещение для зимовки пчел (омшаник)*. Излишняя обобщенность гиперонима обычно устраняется его атрибутом, описанием свойств: *плавучее средство (судно), растворитель с запахом хвои (скипидар), кормовой злак (ежа), игра на попадание в рифму (буриме)*. В подобных случаях также задействуется прототип как наиболее приемлемый для определенной культуры образец категории: *зверь с хоботом (слон), итальянское блюдо (пицца), городская птица (голубь), украинская еда (сало), рыба царю на стол*

*(осетр), типично русский фрукт (яблоко), сорняк (осот), гриб наших лесов (боровик); в Штатах емкость под сок, в России – под водку (стакан).*

Немало в заданиях гиперонимов, уточненных иными гиперонимами (гипонимами для первых) в номенклатурной иерархии языка. К примеру, номенклатура фауны, флоры, химических элементов и проч. настолько широка и разветвленна, что требует указания категории более низкого уровня (семейства, отряда, подвида, номера и т. п.). Так, задание *верткая рыбешка* содержит гипероним царства животного мира, однако уточнение более низкого уровня номенклатурной классификации следует далее *из карповых*, что позволяет ответить на поставленный вопрос – *вьюн*. Указание более низких уровней номенклатурной иерархии значительно облегчает поиск ответа (*птица отряда ракообразных (удод); овощ, паслен (физалис); из десятиногих, ракообразных (лангуст); самоцвет из халцедонов (агат), пряная травка из имбирных (кардамон)*). Требование однословного ответа в кроссвордах не позволяет прибегать к заданиям, предполагающим в качестве ответа многословные номенклатурные названия, поэтому ответ практически всегда ориентирован на ядерное слово наименования, существующее не в научной, а в наивной картине мира: *порода собак (сеттер), подвид сапсана (шахин), рыба из рода сигов (омуль)*.

Подсказкой может служить заданность крайних границ размера компонента номенклатуры или иерархии, обозначенного гиперонимом (*самая маленькая ящерица (геккон), ящерица пугающих размеров (варан), длиннейшая змея (анаконда), самая высокая гора (Джомолунгма), самая большая из известных ягод (арбуз), самый крупный орел в горах (беркут), самая длинная река Франции (Луара), огромная кошка в полоску (тигр)*). При этом некоторые задания содержат дополнительные уточнения свойств, местонахождения и т. п. заданного гипонима.

Задания с указанием гиперонима могут содержать выраженное с помощью противительного союза и отрицания исключение иных членов:

*биолог, но не ботаник (зоолог); орудие для копания, но не заступ (лопата); животное с хоботом, но не слон (тапир).*

Более простыми для решения являются задания с вербализацией гипонимов, требующие поиска ответа-гиперонима. Обычно в задании указана пара членов категории, объединенная гиперонимом базового уровня категоризации: *и мирабель, и ренклюд (слива); груздь или мухомор (гриб); и плюшки, и булочки (сдоба); диван, кресло (мебель); майор, капитан (звание); и газ, и нефть (сырье); Балхаш, Балатон (озеро); кукуруза или сорго (злак); Куба или Сахалин (остров); бронтозавр или динозавр (ящер); не только мул, но и лошак (гибрид); легкоатлет либо хоккеист (спортсмен); комик, лирик, трагик (амплуа).* Высшие уровни категоризации ответов предусмотрены обычно заданиями, требующими знания номенклатуры различных реалий и понятий: *крокодил или черепаха (рептилии), метафора (трон), арбуз (ягода), баклажан, капуста (овощ).*

Гипонимы субординатного уровня категоризации нередко представлены в заданиях прагмонимами: наименованиями марок автомобилей (*«Логан» или «Меган» (Рено), «Астра» (Опель)*), сортов напитков (*алиготе (вино), абрикотин (ликер), «Садочек» (сок)*), продуктов питания (*«Наполеон» или «Улыбка негра» (торт), «Рокфор» (сыр)*), музыкальных коллективов (*и «Сябры», и «Аракс» (ВИА)*) и проч. Прагмонимы могут быть заменены разговорными вариантами гипонимических наименований (*и «жигуль», и «мерин» (авто)*). Двумя членами пары гипонимов в заданиях могут быть и антонимы: *и благоухание, и зловоние (запах).*

Иногда подсказкой служит дополнительное указание поиска – нахождения общего: *го, теннис, футбол (общее) – игра*, или формула при гипониме *по сути*, требующая выявить некое родовое понятие: *ссадина по сути (рана), солидол по сути (смазка), плод картофеля по сути (ягода).* Вербальным ключом может быть сочетаемость атрибута гипонима: *подвиг – героический ... (поступок).* Средствами создания комического эффекта

служат в задании метафорические знаки домена ЧЕЛОВЕК, требующие ответа-гиперонима: *классовая принадлежность помидора (овощ), к какому сословию принадлежит пиала (посуда)*.

Выявление гиперонима иногда требует значительного абстрагирования, заданного необычной формулировкой вопроса: *Что есть флакон духов? (тара)*, – или это абстрагирование должно установить исключительность предмета в ряду других (*вавилонская башня (чудо)*).

В заданиях кроссвордов эквонимические отношения между ключевым словом задания и ответом представлены реже, так как для поиска решения необходимо восстановить ассоциативную связь между гипонимами одного класса на основе дополнительных вербальных показателей. Эквонимические отношения далеко не всегда обособляются в языковой категоризации, так как являются по сути гипо-гипонимическими и представлены связями между гипонимами одного класса предметов или понятий. М.В. Никитин различает гипонимы и эквонимы в зависимости от аспекта их соотношения: «Имена видовых понятий относительно общего гиперонима названы гипонимами, а друг относительно друга на том же уровне обобщения – эквонимами» [Никитин 1997, с. 450]. Ученый считает эквонимические связи более слабыми, так как на их основе выделяется гипероним, в состав эквонимов которого могут входить относительные понятия, требующие интеграции и разграничения с другими классами понятий [Никитин 1997, с. 450].

Обычно вербальными ключами ответа-эквонима, соотносящегося с эквонимическим коррелятом задания, служат наличествующие в задании наименования иной страны, региона, этноса: *сейм по-русски (дума); пельмени в Неаполе (равиоли); Купидон у индусов (Кама); сапожки-башкирки (ичиги); волость у бурят (улус); улица в США (авеню или стрит); бубен на Ближнем Востоке (дойра); английская лапта (крикет); итальянский вермут (мартини); американский волк (койот); лепешка на Кавказе (чурек); деревушка узбека (кишлак); бард на Кавказе (ашуг)*. Иногда обозначение

региона подменено этнофобизмом или одним из прецедентных феноменов, служащим стереотипным атрибутом определенного этноса: *бильярд для янки (пул)*; *самурайская водка (саке)*; *пельмени для дона Корлеоне (равиоли)*, *букет для гейши (икебана)*.

Поиск номенклатурных эквонимов обычно обеспечен наличием в задании слов типа *родня, родич*: *родня сайгака (джейран)*, *родич бизона (зубр)*, *родня трески (пикша)*, *родня сокола (скопа)*.

Эквонимические отношения представлены в кроссвордах наименованиями различных классов: орудий охоты (*стрела китобоя (гарпун)*), фруктов, овощей, ягод (*зернистое яблоко Италии (гранат)*; *вяжущее яблоко (айва)*; *сладкий картофель тропиков (батат)*), спортивных игр (*футбол вскачь (поло)*, *наш бейсбол (лапта)*), различных водных объектов (*море на асфальте (лужа)*), поселений (*хутор в США (ранчо)*), предметов обихода (*ридикюль джентльмена (несессер)*, *диван без спинки (тахта)*), физических частиц (*тот же атом, но с иной массой (изотоп)*), продуктов питания (*французский студень (желе)*), единиц измерения (*звездный километр (парсек)*, *килограмм воды (литр)*), воинских званий (*плавающий генерал (адмирал)*, *плавающий прапорщик (мичман)*, *солдат в море (матрос)*, обозначений профессии, рода занятий (*грузчик в Индии и Китае (кули)*) и т. п.

Для установления эквонимического коррелята в задании используется слово, указывающее на эту корреляцию, к примеру: *коллега шпажиста (рапирист, саблист)*, *коллега скрипача (альтист)*, *коллега пасечника (бортник)*. Такими маркерами могут быть конструкции подобия или сравнения, при этом нередко в задание вводится, наряду с эквонимом, гипероним с целью оптимизации поиска: *не мартышка, но похожа (макака)*, *сродни локатору (радар)*, *чуть ниже кардинала (архиепископ)*, *болезнь наподобие краснухи (корь)*, *эпидемия под стать холере (чума)*, *овощ в пару артишоку (спаржа)*, *травма почище ушиба (рана)*. Сравнение эквонимов предусматривает и указание на дифференцирующий признак двух или трех

членов одного класса, например, на порядок градации (*постгенеральский чин (маршал), последователь капитана (майор)*), на размер (*макси-рюмка (бокал)*), временные рамки (*слон ледникового периода (мамонт)*), на части целого (*с сережками, но не береза, с шишками, но не сосна (ольха)*), местонахождение (*перед корнем – префикс, после – ... (суффикс)*). Способом выражения такого признака может быть аффективная конструкция: *квадрат. Ух ты, как его перекосило (ромб)*.

### **2.1.2. Предикатно-актантные рамки**

Второй разновидностью пропозициональных структур в ядре МПК являются ситуативные, моделируемые в виде предикатно-актантных рамок – термина ролевой, или падежной, грамматики Ч. Филлмора, квалифицировавшего рамку как мыслительную структуру, представляющую смысловые связи предиката с универсальными элементами системы смыслов любого языка – глубинными падежами, или семантическими ролями. Однако спектр глубинных падежей у Ч. Филлмора был невелик и ограничивался сначала 6, а потом 7 ролями (агентивом, дативом, инструменталисом, фактитивом, локативом, объективом, позднее – агентивом, экспериентивом, инструментом, целью, локативом, объективом, включенным предложением с функцией модальности говорящего) [Fillmore 1982; Fillmore 1985]. В научной литературе набор глубинных падежей, или ролей, колеблется от 7 (у У. Чейфа, В.Г. Гака, И.П. Сусова и др.) до 14 (у В.В. Богданова), 25 (у Ю.Д. Апресяна) и 100 (у Н.Н. Леонтьевой). Причинами такого различия в количестве ролей преимущественно являются цель и объем материала исследования, степень дробления значений грамматических падежей (например, локатива, темпоратива, медиатива и т. п.), а также введение в состав ситуации коммуникативных и модальных показателей как семантических падежей (перформативности, оценки, фигуры наблюдателя, статусных ролей коммуникантов).

Мы рассматриваем предикатно-актантную рамку в соответствии с исследуемым материалом достаточно широко. Помимо предиката, рамка включает термы:

- субъекта, в том числе агенса как мыслительного аналога деятеля, элементива – аналога неживого предмета или явления, рассматриваемого в качестве деятеля; экспериентива – аналога носителя психического, физиологического, эмоционального состояния; релятива – аналога носителя отношения присвоения, потери, владения;

- объекта разных типов (например, пациенса – мыслительного аналога живого существа, на которого направлено информативное, донативное и эмотивное действие; результатива как аналога результата действия; делибератива – аналога объекта как содержания речемыслительного, социального действия или восприятия);

- инструментива – мыслительного аналога орудия действия;

- медиатива – аналога вспомогательного или непрямого способа действия;

- трансгрессива как аналога результата каузации превращения;

- коррелятива, устанавливающего соответствие / несоответствие предмета другому предмету, предназначению, норме;

- локатива – пространственного компонента;

- темпоратива – показателя времени;

- дестинатива – мыслительного аналога предназначения,

- финитива – компонента цели;

- каузатива – компонента причины,

- комитатива, фиксирующего сопровождающий предмет, лицо, понятие;

- фабрикатива – компонента материала, вещества, из которого изготовлен или состоит предмет и др.

Одним из источников проверки соответствия вербального компонента задания и ответа кроссворда определенным термам послужил «Синтаксический словарь» Г.А. Золотовой, в котором указаны основные

семантические роли компонентов предложения на материале русского языка [Золотова 1988]. Термы, как и предикаты, в рамке могут коррелировать с показателями качества и количества, не являющихся термами, или репрезентировать деление на части, представленные в языке партонимами, при этом целое называют холонимом.

В кроссвордах довольно часто ответ является результатом достраивания требуемого имплицитного элемента описанной в задании ситуации, вербальные экспоненты которой позволяют реконструировать рамку и найти нужное решение. Задания подобного дескриптивного характера в кроссвордах нередки и обычно представлены словосочетанием. Предложенческая структура, как правило, требует ответа, который в предикатно-актантной рамке служит субъектом (агентом, т. е. одушевленным производителем действия, или элементивом, т. е. неодушевленным субъектом действия или состояния): *трапезничает (едок), снял «Пышку» (Ромм), драит машину (мойщик), казнил Христа (Пилат), писал про Натти Бампо (Купер), холопов рассудит (барин), поклоняется красоте (эстет), сваи забивает (копер), роет вслепую (крот), облаяла слона (моська), льет ливня (дождь), исходит от костра (тепло), болит при ангине (горло), дымит в зубах (сигарета)*. Вербализация ответа определяется в таких случаях валентностью глагола и сопутствующим наименованием термина.

Задания в виде предложений могут требовать ответа – обозначения ситуации в целом: *Все уволены! (локаут); Очень смешно! (умора); Поплавок дернулся (клев); Нельзя – и никаких вопросов! (табу); Если покупка легче (недовес)*.

Ответ может быть антецедентом местоимения, фиксируемого в высказывании задания дескриптивного типа: *ее можно прикусить (губа), ее заплетают (коса), ее измеряют в джоулях (теплота), им гладят белье (утюг), его дело – толочься в ступе (пест)*. Местоимение, задающее антецедент-ответ, может указывать на термы:

- субъекта (*тот, кто ввозит товары (импортер); он пишет свои воспоминания (мемуарист)*);
- объекта (*его перетягивают, соревнуясь (канат); ее определяет суд (вина); с чем борются пожарные? (огонь)*);
- медиатива (*ею перевязан сверток под елкой (тесемка); ею покрывают дерево (краска)*);
- инструментива (*Чем достают горшок из печи? (ухват); ею убирают траву (коса); им гладят (утюг)*);
- локатива (*там солнце в день солнцестояния (тропики); где живет барсук? (нора); там можно попариться (банька)*);
- фабрикатива (*из ее сока делают текилу (агава); из них делают агар (водоросли)*);
- каузатива (*от нее блестит обувь (вакса)*);
- комитатива (*к каждому замку он свой (ключ)*);
- темпоратива (*в его конце экзамены (семестр); тогда лежит снег (зима)*);
- трансгрессива (*оно после косьбы (сено)*);
- партитива (*он бывает с изюмом (кекс)*) и т. п.

Подсказками в заданиях дескриптивного характера, проецирующихся на предикатно-актантные рамки, нередко служат маркеры предикатов с присущей им валентностью. В задании *звонит и печатает* субъектная валентность глагола позволяет найти ответ – *факс*.

В задании *лающая шотландка* предикатный показатель однозначно приводит к решению – *колли*, несмотря на многозначность главного слова в словосочетании, могущего обозначать лицо женского пола или предмет, мотивированные локативом. В задании *вещь была да сплыла* предикаты указывают на ответ предикатного статуса – *потеря*. Проекция задания на предикат и инструментив *сковородный процесс готовки еды* дает возможность выбрать ответ – *жарка*. Задание *разбавляется тоником* актуализирует ответ *джин* исходя из показателей предиката и медиатива.

Предикат может быть выражен многозначным междометием, в этом случае поиск ответа *хорал* в задании «*A-a-a*» *под орган Баха* осуществляется с помощью иных компонентов словосочетания, соответствующих инструментиву и субъекту. В задании «*Ах!*» *от страха* ответ *испуг* обусловлен вербализацией термина каузатива. Предикат и объект, заложенный в компонентах задания *гаситель соды*, определяет ответ *уксус*, проецирующийся в предикатно-актантной рамке на элементив.

Задание может содержать детальное описание, соотносясь с определенной предикатно-актантной рамкой: *плещется в ведерке у маляра (краска)* – когнитивными ключами для поиска ответа служат субъект, локатив, предикат; *мелом в школе исписана (доска)* – ключами являются локатив, медиатив, предикат. Показатели количества, части целого и локатив в задании *6 соток за городом* служат когнитивными ключами ответа *дача*. Задание *спешная работа команды корабля (аврал)* проецируется на темпоратив, предикат, субъект и локатив. Задание *дышащие жабрами* устанавливает связь с ответом-гиперонимом *рыбы* на основе вербализации предиката и медиатива. В задании *ключичий утеплитель зданий* актуализируется предикат и объект, а также качественный показатель, определяющие ответ *стекловата*.

Нередко подобные описания содержат местоимения, антецедентом которых служит ответ: *там у шулера туз (рукав)* – корреляция антецедента-локатива с субъектом и объектом; *из него у чайника идет пар* – антецедент-партоним соотносится с холонимом, предикатом и объектом; *в них меч на отдых вложен (ножны)* – соотнесены антецедент-комитатив, объект, предикат и дестинатив; *его наливают к кроваткам (пиво)* – корреляция антецедента-объекта, предиката и комитатива; *поможет удалить занозы с рукоятки (шкурка)* – соотношение антецедента-медиатива с предикатом, объектом и локативом. Подсказкой антецедента может дополнительно служить устойчивая сочетаемость слова: *ее снимают перед шитьем (мерка)*; *для скота подножный (корм)*.

Один из термов предикатно-актантной рамки может служить главным ключом для выбора ответа в случае обобщенности или неопределенности

вопроса. Таковым может быть локатив (*Что можно найти в квашине? (тесто), драка в пределах ринга (бокс)*), субъект (*Чем занят кузнец? (ковка)*), каузатив (*Что придает запах настойке? (анис)*), объект (*на нем моют драгметаллы (прииск)*); комитатив (*сапог – портянка, лапоть – ... (онучи)*) и др.

Иногда поиск ответа-антецедента местоимения требует привлечения фоновых знаний. Так, задание *на нем скорые не тормозят* имеет ответ *полустанок* не только исходя из соотношения семантики наименований предиката и элементива, но и на основе дополнительной информации о режиме движения различных поездов.

Местоимения могут заменяться в заданиях кроссвордов наиболее общими словами, указывающими лишь на определенную позицию в предикатно-актантной рамке: предиката (*действие садовода (обрезка); деятельность аудитора (ревизия)*), локатива (*место оплаты товара (касса), место для спектакля (театр), место для воинского смотра (плац)*), партитива (*часть упряжи (узда), единица войска (рота), деталь пиджака (лацкан), составная часть машины (деталь)*), каузатива (*причина синяка (ушиб)*), инструментива (*инструмент сапожника (шило), инструмент землепашца (плуг), инструмент столяра (долото)*), фабрикатива (*материал для сот (воск)*).

Многие задания кроссвордов построены на базе интеграции категориальной и ситуативной пропозиции, так как вербализация родового понятия с присущими ему дифференциальными признаками служит подсказкой для уточнения категориального статуса ответа, то есть для различения предмета, понятия или явления в ряду иных, объединенных в класс. Так, в задании *врач для худеющих* ответ *диетолог* обусловлен вербализацией гиперонима и финитива, в задании *физик для близоруких* ответ *оптик* – вербализацией родового понятия и дестинатива. Родовое понятие и локатив определяют решение заданий: *мудрец с берегов Ганга (гуру), склянка из аптеки (пузырек), косметика на щеки (румяна), блюдо с мангала (шашлык)*. Гипероним в сочетании с обозначениями предиката и объекта позволяют ответить на вопросы: *муха, что кусает скот (овод); птичка, что любит сало (синица)*. Описание в задании *острый суп из баранины*

(*харчо*) проецируется на предикатно-актантную рамку с вербализованными компонентами родового понятия, фабрикатива и показателя качества. Обозначение фабрикатива в сочетании с гиперонимом в задании *ларь из бересты* обуславливает ответ *короб*.

В задании *прянично-самоварный город* компоненты комитатива актуализируют фоновые знания адресата о Туле, славящейся издавна изготовлением самоваров и знаменитых тульских пряников. Подобное наблюдаем в задании *материк с мухой цеце (Африка)*.

Гипоним – обычно зависимый компонент в задании-словосочетании (*изготовитель чеддера (сыровар), продавец аспирина (аптекарь)*). При необходимости поиска ответа-гиперонима гипоним занимает позицию главного слова: *А, В, С для здоровья (витамины), червь для жабы (еда)*.

Как видим, пропозициональная информация достаточно часто служит когнитивным ключом в разгадывании кроссвордов, что отличает их от иных энigmatических жанров, к примеру, народных загадок, обычно содержащих метафорические лексемы, придающие экспрессивность, выразительность и образность данным текстам.

### **2.1.3. Синонимия**

Ориентация на синоним – одно из распространенных явлений в заданиях кроссвордов. Принято различать лексические и контекстуальные синонимы, лексические в свою очередь делятся на семантические (идеографические), близкие по значению, но отличающиеся по семному составу; стилистические, дифференцирующиеся на основе стиля употребления; семантико-стилистические, совмещающие признаки первых и вторых; и абсолютные, то есть эквиваленты.

На когнитивном уровне синонимы могут в равной степени представлять одну и ту же позицию в предикатно-актантной рамке, что присуще абсолютным синонимам и некоторым семантическим. Стилистические синонимы могут репрезентировать ту же позицию рамки при условии переключения концептуального плана МПК на иной регистр стиля, при этом иные обозначения

составляющих пропозиции также будут иметь соответствующую стилистическую окраску в задании кроссворда, кроме случаев коннотативного диссонанса, целью которого служит создание комического эффекта.

Однако ряд семантических и стилистических синонимов могут принадлежать к разным доменам, поэтому извлечение их из памяти не столь простой процесс. Память человека достаточно легко воспроизводит обозначения одной позиции в предикатно-актантной рамке, когда же синонимы принадлежат разным доменам, их воспроизведение затруднено. Эта закономерность, усложняющая поиск ответа, положена в основу некоторых заданий кроссвордов.

Абсолютных синонимов в языке не так уж много, что вполне объяснимо законом языковой экономии, регулирующим вариантность языковых единиц в пользу их семантической или стилистической дифференциации, а не унификации, что не нарушает тенденцию асимметрического дуализма языкового знака. Абсолютные синонимы в заданиях и ответах чрезвычайно редки и обычно сопровождаются особыми указаниями: *столетие, но короче (век), обруч (обод), она же червонец (десятка), иное название гарема (сераль), фотон на иной лад (квант), отметка иначе (оценка), сарыч иначе (канюк), псевдоним леопарда (барс), то же, что постулат (аксиома), холка иначе (загрювок), не хуже ломаки (кривляка), беспутство (разврат), чащоба (дебри), она же вереск (ерика).*

Обычно задания кроссвордов, базирующиеся на синонимии, содержат специфические вербальные уточнители поиска, что значительно расширяет спектр типов синонимии. Такими указаниями являются временные: *Заир сегодня (Конго), Иран ранее (Персия), Камбоджа в прошлом (Кампучия), устаревший стыд (срам), беда по старинке (лихо), прежнее название неволи (полон), покрывало по старинке (плат), зыряне ныне (коми), прежнее название тюрьмы (острог); взятка (устар.) (бакишии); проезжая дорога в старину (тракт), родонит по старинке (орлец), военный лагерь в старину (бивак), галерка по старинке (раек), купеческий бутик (лавка); взятка (устар.) (мзда); зернохранилище по старинке (лабаз), устаревшее словечко для рая (парадиз). В данной группе заданий можно дифференцировать синонимические соответствия*

историзмам, архаизмам и неологизмам: первые исчезли как реалии, вторые заменены иными названиями с тем же значением, третьи заменены новыми словами, еще не устоявшими в языке, к примеру, *танцхолл по старинке (зала)*. Такую синонимию можно назвать хронологической. Нередко поиск хронологического синонима в задании базируется на аналогии пары: *щека – ланита, веко – ... (вежда)*.

Поиск синонимов может выходить за пределы одного функционального стиля или сферы употребления. Комментируя проявление стилистического разнообразия в современных кроссвордах, И.В. Абрамец отмечает: «Помимо разговорных, в кроссвордах часты языковые средства явно просторечного характера – бранные, вульгаризмы. [...] Толкования на грани фола или даже вне этических норм и правил соседствуют в кроссвордах с обычными нейтральными. [...] Такой контраст способствует созданию общего эмоционального колорита ироничности, сарказма, атмосферы вольности, раскрепощенности от традиции, доходящей до языкового и тематического беспредела [Абрамец 2008, с. 225].

Маркерами поиска стилистических синонимов в заданиях кроссвордов, как правило, служат пометы: разговорное, просторечное, жаргонное, научное, поэтическое, сленг и проч.: *(прибыль барышника (жарг.) (навар.); гауптвахта (разг.) (губа); неувязочка (разг.) по-простецки (недоразумение); партизанский тайник (схрон); сумка (разг.) (торба); горлопан (разг.) (орун); шутник по-простецки (хохмач); удача на сленге (фарт); беспорядок, хаос (разг.) (бедлам); ложь (разг.) (враки.); причуда поведения (разг.) (выкрутас.); обыск (жарг.) (обыск); шеф на жаргоне (бугор); новобранец на флотском жаргоне (салага); триллер (просторечное) (ужастик); синоним наслаждения (кайф – жарг.); коронка на зубе (жарг.) (фикса); жульничество (разг.) (обман); озорник и проказник (бедокур – разг.); расслабление по-научному (релаксация)*. На поиск стилистически маркированного синонима может указывать стилистический контекст задания: *Команда братве: «Врассыпную!» (атас)*. Стилистическая синонимия может устанавливаться окказионально исходя из интенции

составителей кроссвордов, к примеру, с целью создания комического эффекта: *научная «разборка» (диспут).*

Близки к дифференцирующимся по функциональному стилю синонимы, различающиеся пометами высокого, нейтрального и сниженного употребления (в толковом словаре они помечены высок. или сниж.): *глаза высоким штилем (очи); азы (начала); лоб высоким стилем (чело); губы сахарные (уста); пожитки – разг. типа шмотки (манатки – разг.-сниж.); четуха (мура – разг.-сниж.); бабник – разг.-сниж. (ловелас); верзила – разг. (дылда – разг.-сниж.); холодрыга по-магадански (стужа); взгляд на иной лад (взор – высок.).* Показателем стиля употребления в задании может быть наименование его типичного носителя: *«собачья чушь» в устах леди (нонсенс).*

Особыми указаниями сопровождаются задания на поиск ответов-синонимов разной степени экспрессивности: *авария – просто ужас! (катастрофа), грандиозный успех (фурор), напряжение до посинения (натуга), сильное разногласие (раздор), ужасная ссора (распря), он нахал и грубиян (хам); провал, причем полный (крах); полнейшая нелепица (абсурд), пустота пустот (вакуум).* На экспрессивные оттенки наслаиваются и функционально-стилистическая окраска (*добротный живот (пузо – разг.)*).

Различаются синонимы в задании и ответе принадлежностью к общеупотребительной лексике и к ее пассивному запасу (терминам, профессионализмам или к профессиональному жаргону): *север устами иккипера (норд); ржа с точки зрения химика (окисел); музыкальная семерка (септет); ноздри зверя (хоаны); челюсти у насекомых (жвалы); амба – мор. (кранты); проступок (юрид.) (деликт); отсрочка в политике (мораторий); слабоумие как термин (олигофрения); уступка (юрид.) (цессия); самодержец (автократ); индикатор (хим.) (лакмус); полундра (мор.) (тревога); нарыв (абсцесс).* При выполнении ряда заданий синонимия устанавливается между номенклатурными названиями и народными или общеупотребительными: *ирис (касатик); калао (носорог); летучая мышь (ушан); совиный попугай (какапо); аллигаторова груша*

*(авокадо); земляная груша (топинамбур); растение-телорез (осока); морской огурец (голотурия); круглоротые (миноги).*

В некоторых заданиях кроссвордов предполагается поиск антропонимических синонимов, противопоставленных принадлежностью к официальному и неофициальному стилю: *Нюра по-взрослому (Анна); Жора по-взрослому (Георгий); Александр короче (Алекс); Екатерина в детстве (Катя); повзрослевшая Зина (Зинаида), Иннокентий для друзей (Кеша).*

Синонимами можно считать освоенный в языке или исконно русский вариант и заимствованный, закрепленный или еще не закрепившийся в языке: *обаяние (шарм), флоппи (дискета), вода по-латыни (аква), «достаточно» для итальянца (баста), ингредиент (компонент), труд по-латыни (опус), бортипроводник (стюард), он же геймер (игроман), русский аналог аукциона (торги), убийца (киллер), дача (фазенда), мнение по латыни (вотум), репутация француза (реноме), судья у мусульман (кади), генеалогия по-русски (родословная). Подсказкой заимствованного слова-ответа может служить какой-либо стереотипный знак языка-донора: *трехстишие про красоту гейши (хокку), друг в сомбреро (амиго).**

Поиск ответа, являющегося для ключевого слова задания семантическим синонимом, ориентирован, как правило, на уточняющие данное слово зависимые слова: *морское шатание (качка), семейная смета (бюджет), клятва в лавре (обет), застенчивость (робость), запустение (упадок).* Подобные синонимы отличаются не только семным составом, но и, как правило, принадлежностью к разным доменам. К примеру, *шатание* – «1) процесс действия по знач. глаг. *шатать* – раскачивать из стороны в сторону; 2) состояние по значению глаг. *шататься* – раскачиваться из стороны в сторону, терять равновесие (от болезни, усталости); колебаться из-за непрочного прикрепления к чему-либо, вследствие ветхости» и *качка* – «раскачивание судна на волнах» (вторая лексема актуальна только в домене СУДОПЛАВАНИЕ); *смета* – исчисление предстоящих расходов и доходов, примерный расчет чего-либо» и *бюджет* – «смета денежных расходов государства, предприятия или учреждения на определенный

срок» (вторая лексема актуальна в доменах ГОСУДАРСТВО и ПРЕДПРИЯТИЕ); *застенчивость* – «стыдливая робость» и *робость* – «боязливость и нерешительность»; *запустение* – «действие о глаг. *запустеть* – прийти в состояние упадка, заброшенности; опустеть, обезлюдеть»; *упадок* – «1) состояние разрушения, развала, разложения, переживаемое какой-либо областью общественной жизни или государством в целом; 2) состояние сильного ослабления физических и душевных сил».

Некоторые синонимы в приведенном в кроссворде соотношении являются семантико-стилистическими, например: *грим* – «1) специальные средства, применяемые для изменения внешности актера в соответствии с исполняемой ролью; 2) разг. косметические средства для лица» и *макияж* – «подчеркивание красоты и своеобразия, а также маскировка отдельных недостатков лица с помощью косметических средств».

Семантические синонимы различаются и широтой / узостью значений: *сажа* – «черный налет на внутренних частях печей, дымоходов – продукт неполного сгорания топлива» и *зола* – «пылевидный минеральный остаток после сжигания какого-либо вещества»; *перечень* – «1) перечисление кого-либо, чего-либо; 2) список с перечислением лиц, предметов и т. п.» и *список* – «1) письменный перечень кого-либо, чего-либо; 2) документ, содержащий перечень каких-либо сведений».

Некоторые задания устанавливают синонимические соответствия с ответом на основе интеграции двух или трех синонимов: *бестолочь* и *растяпа* (*олух*); *неумеха* и *рохля* (*растяпа*); *счастье, польза* (*благо*); *польза, прок* (*толк*); *плут, пройдоха* (*бестия*); *раб, пленник* (*невольник*), *доля, часть, норма* (*квота*), *ссора или вражда* (*раздор*); *щеголь и франт* (*денди*), *участь или жребий* (*удел*); *и холодность, и безучастность* (*апатия*), *энергичность и подвижность* (*прыть*). Некоторые из синонимов в таких рядах слов стилистически маркированы: *и друган, и корифан, и приятель* (*кент*); *навет или клевета* (*поклеп*).

В ряде заданий синонимия устанавливается окказионально по одной из общих сем, причем одно из слов в паре нередко метафорично: *полный декаданс*

*сил (упадок), стрелка ученых мужей (симпозиум), «госсовет» Древнего Рима (сенат)*. Окасиональная синонимия может быть опосредована использованием в задании слова, синонимичного лишь переносному значению ответа-полисеманта, но не являющегося синонимом для его прямого значения. К примеру, в задании «*стремление*» у *печи* ответ *тяга* синонимичен слову *стремление* лишь в домене ЧЕЛОВЕК (ср. прямое значение у слова *тяга* «движение газов, дыма, вызываемое разностью давления»; переносное «тяготение к чему-либо, стремление куда-либо»). Ключом к поиску синонима метафорического значения слова в задании может быть номинация сферы прямого значения слова-ответа: *ботанический протак (лопух)* – прямое значение ответа коррелирует с лексемой *ботанический*, указывающей на принадлежность ответа к растениям, изучаемых в ботанике.

#### **2.1.4. Антонимия**

Антонимические отношения также рассматриваются в пределах пропозициональной информации, ибо в иерархических категориальных пропозициях противоположность заложена объективно: гипонимы одного класса противопоставлены друг другу на основе ряда дифференциальных признаков. К тому же некоторые компоненты предикатно-актантных рамок могут коррелировать с противоположными по содержанию элементами, например, многие предикаты могут реализовать свою противоположность. Оппозитивными являются показатели качества, количества, времени и т. п.

В некоторых заданиях кроссвордов антонимия становится вербальным ключом решения. Такие задания имеют различные словесные маркеры, указывающие на антоним. Наиболее распространенными являются простые отрицания с частицей *не*: *не тетя (дядя), не дурак (умник), не женщина (мужчина); все, что не море (суша); неоперативное лечение (терапия), не вест (ост)*. Причем такая оппозиция иногда дополнена противопоставлением коннотативных признаков, к примеру, экспрессивности или эмотивности (*не умненький (дурачок), не братик (сестричка), не матушка (батюшка)*).

Антонимы могут быть комплементарными, противоположность которых представлена только двумя членами (*не добро (зло)*), но чаще оппозиция по сути градуальна (контрарна), так как в ряду антонимии возможны средние компоненты (мезонимы) или целая шкала градации. Обычно задания в кроссвордах исходят из противоположности только крайних членов шкалы (*не богач (бедняк), нехватка (антоним) (избыток)*) или такая противоположность задана определенным признаком, например, полом или возрастом (*не дедушка (бабушка), не младенец (старик)*). Добавление к отрицательной частице маркера *уже* способствует выбору из градационной шкалы ближайшего члена в качестве ответа (*уже не мальчик (юноша)*).

Иногда задания на поиск антонимов сопровождаются словами *наоборот*, *противоположный* или *антоним*: *доброта наоборот (злоба), тьма наоборот (свет); не торопыга, а совсем наоборот (копуша); противоположен оттоку (приток), антоним передка (задок), антоним пользы (вред)*.

Ряд заданий содержит особые маркеры оппозитивности *антипод*, *оппонент*, со знаком минус, *антитеза*, *противник*, *соперник*: *антипод трагика (комик); антипод аскета (сибарит); не катион, а его антипод (анион); антипод позитива (негатив), прибыль со знаком минус (убыль), оппонентка прокуратуры (адвокатура), оппонент скряги (транжир), антитеза к катанью в пословице (мытье), идейный противник мота (жмот), соперник гуманитария (технар)*. Лексема *оппонент* в метафорическом употреблении представлена в задании: *оппонент пассива (актив)*. Фразеологизированным показателем противопоставления является конструкция *не чета кому-либо*: *профану не чета (профи)*. Окказиональный дериват *лже-умник* в задании кроссворда также предполагает антонимический ответ *грамотей*. Использование в задании метафорических знаков со значением противоположности служат средством создания комического эффекта: *вывернутое лихо (добро)*.

Оппозитивность задания и ответа может быть передана противительной конструкцией, исключаящей один из членов противопоставления. Такие отношения существуют на фоне эквонимии в определенной категориальной

иерархии (*с пантами, но не изюбр (марал)*). Не антонимичными являются отношения между ключевым словом задания и ответа в случаях, когда противительный союз используется для разграничения омонимии: *ствол, но не деревяшка (дуло); липа, но не дерево (фальшивка)*.

### 2.1.5. Сочетаемость

Пропозициональная информация как когнитивный ключ к решению кроссвордов используется также в случае пропуска слов в словосочетаниях или предложениях заданий, содержащих слова в прямых значениях. Поиск ответов осуществляется путем восстановления пропущенных слов на основе сочетаемостных свойств представленных лексических единиц. Вербальными ключами в данном случае служат данные единицы, проецирующиеся на компоненты предикатно-актантной рамки. К примеру, задание *боксерская для битья* содержит показатели термов субъекта, предиката и финитива, метафорическое обозначение предмета *груша* соответствует ответу – корреляту объекта. Опуск лексемы *ввод*, соответствующей предикату, в задании *... войск на чужую территорию*, восстанавливается на базе сочетаемости и корреляции предиката с объектом и локативом. Показатель финитива *учет* в задании *магазин закрыт на ...* служит ответом ввиду экспликации предлога в конструкции с коррелятами предиката и объекта.

Сочетаемость в соотношении с проекцией заданий на предикатно-актантные рамки дает возможность найти правильный ответ в случаях: *огнестрельная или колотая ... (рана); и актовый, и спортивный (зал); реальный или достоверный ... (факт); и страховой, и сыскной ... (агент); хрустящий да солененький ... (огурчик); и физическое, и юридическое ... (лицо)*. В данных примерах пропущено главное слово-существительное, прилагательные как зависимые слова позволяют восстановить его. Причем обычно они соотносятся с одним значением опущенного слова. В заданиях, соотносящим каждое прилагательное с пропущенным ответом-полисемантом, учитывается сочетаемость слова в каждом из значений:

*языковая или солнечная ... (система); бритвенный или столовый (прибор); платяной или книжный ... (шкаф); бывает морской и воздушный ... (лайнер).*

Пропущенное слово в заданиях часто заменено местоимением, как уже отмечалось ранее, однако в ряде случаев только сочетаемость определяет выбор антецедента-ответа. К примеру, задание *ее снимают перед шитьем* опирается на устойчивое словосочетание *снимать мерку* в сфере пошива одежды; задание *танцы и хохот до него* предполагают опору на сочетание приведенных существительных с наречием *до упаду*; задание *для муки он может быть грубым* базируется на ключевом сочетании *грубый помол*.

В задании может быть указан гипероним ответа, а его гипоним выявляется на основе вербального ключа устойчивой сочетаемости: *бубонная болезнь (чума), сердечно-бронхиальный недуг (астма), паническое чувство (ужас), грецкое лакомство (орех), кисейная девушка (барышня), пряность для настойки (анис), квадратная единица жилплощади (метр)*. Гипероним может определять поиск опущенного в задании компонента фразеологизма: *емкость терпения (чаша), «соблюдаемый» критерий (мера)*. Ключевыми для ответа в заданиях могут быть его гипоним или эквоним: *нож + вилка + ложка = столовый ... (прибор), грациозный олень (лань), водолавающее купе (каюта)*.

Ответ может быть зашифрован в задании в виде окказионализма, поданного в кавычках, в таких случаях ключами служат его мотиватор, проецирующийся на предикат рамки, а также устойчивая сочетаемость прилагательных с ответом: *морская тройная «вязанка» (узел)*. Комический эффект опосредован в таких заданиях метафорическими лексемами: *крепкие задворки фронта (тыл), ср.: крепкий тыл; больничный «люкс» (палата); удила как символ власти (бразды)*.

Указание домена, одна из ситуаций которого вербализована в задании, актуализирует в памяти адресата знания о данной предметной области и вербальные обозначения ее предикатов и термов, а также их сочетаемостный потенциал, что способствует поиску правильного ответа: *запрещен ниже*

*пояса в боксе (удар); утонченный у модельера (вкус); лавочка для подсудимых (скамья); голубой на десантнике (берет); ручная на вокзале (кладь); математический в школе ... (уклон); ... и надстройка в философии (базис).* Словесными маркерами домена в данных примерах являются показатели локатива или субъекта ситуации.

Вербальными ключами заданий с пропущенным компонентом служит сочетаемость лексем, коррелирующих с предикатом (*не летает, не поет, но клюет (рыба)*), предикатом и партитивом (*вязаная с пуговицами (кофта)*), локативом и показателем качества (*алая в косе (лента)*), предикатом, его объектом и субъектом (*наполненная водой и нами (ванна); вариант, который отрабатывает следователь (версия)*), партитивом и показателем количества (*трехгранная ... (призма)*), инструментивом и показателем качества (*быстрая на крутой тачке (езда)*), темпоративом (*... за последний час (новости)*), комитативом и качественным показателем (*полосатый под простыней (матрас)*) и т. п.

Нередко онимические лексемы в заданиях кроссвордов репрезентируют опущенные слова-ответы, так как их сочетаемость строго регламентирована: *Троице-Сергиева ... (лавра), Волго-Донской ... (канал), пятая на Манхеттене (авеню), Большой Кремлевский ... (дворец), Колонный ... (зал); бурный, хоть и Тихий (океан).* Регламентация сочетаемости становится вербальным ключом в случае терминологических наименований, восстанавливаемых из текста задания и нередко базирующихся на метафоре, при этом ответ становится синонимичным обозначением этого термина в прямом значении: *яблоко на шее Адама = Адамово яблоко (кадык).*

## **2.2. Ассоциативно-метафорическая информация**

Интенции развлечения, игры, проверки остроумия, смекалки, сообразительности и чувства юмора в заданиях кроссвордов реализует ассоциативно-метафорическая информация, вербализованная в лексемах с метафорическим значением. Поскольку декодирование адресатом метафоры всегда сложнее, в заданиях, помимо метафорических составляющих,

используются элементы пропозиционального статуса, позволяющие в интеграции с метафорой отыскать правильное решение.

### **2.2.1. Когнитивная база метафоризации**

Несмотря на многовековую историю изучения, проблема метафоры остается одной из ключевых в современной лингвистике, ибо ее традиционная дефиниция как «переноса по сходству, аналогии», фигурирующая в большинстве терминологических лингвистических словарей и учебников по лексикологии, не выдерживает никакой критики и требует пересмотра в ракурсе современных исследований, в частности, в области когнитивной семантики, лингвокультурологии, психо- и этнолингвистики.

По нашему мнению, метафоризация представляет собой прежде всего наиболее продуктивный креативный способ обогащения языка, расширения его знаковых ресурсов и соответственно языковой экономии; семиотический процесс, результатом которого является метафора – языковой знак, заимствованный из знаковых ресурсов одного домена для обозначения другого [Селіванова 2011, с. 388].

Отношения подобия, сходства между структурами знаний или обозначаемыми предметами, а также предметными областями во многих метафорах не прослеживаются. Интеграция же двух структур знаний (доменов – *source domain* и *target domain*, в терминологии Дж. Лакоффа и М. Джонсона [Lakoff, Johnson 1980, с. 5], *donor domain* и *recipient domain* у [Kittay, Lehrer 1981]) и перенос знака из одного домена в другой осуществляется на основе формирования в сознании носителей языка их возможного соположения исходя из этнических стереотипов, мифологем, архетипов коллективного бессознательного.

Данное соположение может быть основано и на подобии на базе смежного понятия, как это утверждают сторонники трехчленной теории метафоры, или сходства неких образных представлений или ощущений. Но во многих случаях такое подобие отсутствует, а путь к метафоризации

пролегает через цепь ассоциаций, создание диффузного ассоциативного комплекса, опосредующего интеграцию когнитивных структур или доменов. Не случайно Н.Д. Арутюнова подчеркивала, что «человек не столько открывает сходство, сколько создает его», а «особенности сенсорных механизмов и их взаимодействие с психикой позволяют человеку сопоставлять несопоставимое и соизмерять несоизмеримое» [Арутюнова 1990, с. 9].

Донорский домен служит «поставщиком» языковых знаков для реципиентного и обычно является более конкретным, доступным для понимания. Американский исследователь А. Ченки характеризует его как относительно простой, понятный и постоянно воспроизводимый в процессе взаимодействия человека с окружающей действительностью, а также конкретный, известный более детально, обычно через непосредственный физический опыт; такой, который проще передается одним человеком другому. Когнитивная структура реципиентного домена менее известна, менее конкретна и определена [Ченки 2002, с. 352-353]. Е.В. Рахилина отмечает: «Донорская зона конкретна и антропоцентрична – широко используется человек, его части тела, местонахождение в пространстве и движение. Выбор донорской зоны мотивирован. Мотивирован и переход к зоне реципиента» [Рахилина 2002, с. 381].

Многовековая история исследования метафоры начинается еще с работ Аристотеля, трактовавшего метафору как фигуру речи, как перенос значения вообще, стилистическое средство, в основе которого лежит сравнение. Для философа хорошей была лишь логически понятная метафора, правильно соотносящая понятийные комплексы. Вследствие этого на протяжении многих веков метафору квалифицировали как троп, нечто вроде удачной уловки, основанной на гибкости слов, как нечто уместное лишь в некоторых случаях и требующее особого искусства и осторожности [Ричардс 1990, с. 45].

Однако, как отмечает Н.Д. Арутюнова, «рост теоретического интереса к метафоре был стимулирован увеличением ее присутствия в различных видах

текстов, начиная с поэтической речи и публицистики и кончая языками разных отраслей научного знания [...]. Распространение метафоры в многочисленных жанрах художественной, повседневной и научной речи заставляло авторов обращать внимание не столько на эстетическую ценность метафоры, сколько на предоставляемые ею утилитарные преимущества» [Арутюнова 1990, с. 6]. Тем самым метафора постепенно преобразовывалась в сознании лингвистов из тропа, поэтического средства в средство повседневной жизни человека, «фундаментальный признак языка» [Степанов 1985, с. 229], способ мышления.

Значительно ранее об этом писал немецкий лингвист, идеолог младограмматизма Г. Пауль: «метафора – это нечто такое, что с неизбежностью вытекает из природы человека и проявляется не только в языке поэзии, но также и даже прежде всего – в обиходной речи народа. [...] Для создания метафор используются живые и наиболее яркие представления. То, что менее понятно и далеко от интересов индивида, становится доступнее и нагляднее с помощью более понятного и близкого» [Цит. по: Бюлер 1993, с. 317]. По мнению Х. Ортеги-и-Гассета, «метафора удлиняет «руку» интеллекта; ее роль в логике может быть уподоблена удочке или винтовке [...]. Без метафоры на нашем ментальном горизонте образовалась бы целинная зона, формально подпадающая под юрисдикцию нашей мысли, но фактически неосвоенная и невозделанная. Объекты, близкие нам, легко познаваемые, открывают мысли доступ к далеким от нас понятиям, которые от нас ускользают» [Ортега-и-Гассет 1990, с. 72]. Тем самым, метафору квалифицируют как способ расширения нашего понимания мира, экспансии человеческого мышления [Jaynes 1976, с. 50-51].

Последняя точка в разработке данного тезиса была поставлена основоположниками когнитивной семантики Дж. Лакоффом и М. Джонсоном, в частности, в их широко известной работе 1980 года, где исследователи провозгласили тезис о том, что мы живем в мире метафор, служащих средством существования человека: «метафора пронизывает всю

нашу повседневную жизнь и проявляется не только в языке, но и в мышлении и действии. Наша обыденная понятийная система, в рамках которой мы мыслим и действуем, метафорична по своей сути» [Lakoff, Johnson 1980, с. 187].

Несмотря на множество научных работ, посвященных метафоре, дискуссионным остается вопрос о ее природе и механизме, представленный рядом аспектов.

В логико-философском аспекте метафору трактуют как мыслительную операцию неистинного, фиктивного обозначения путем объединения двух мыслей о разных предметах, признаках, ситуациях преимущественно путем установления определенного смежного понятия. Украинский философ К.К. Жоль подчеркивал: «Человек всегда стремится абстрактное интерпретировать в терминах чувственного опыта, соотнося трансцендентное со своим жизненным опытом посредством аналогии, сопровождая ее принципом фиктивности» [Жоль 1984, с. 127].

Сущность формирования метафоры по принципу *als ob* – «как будто, словно», состоит в том, что она отрицает принадлежность объекта к тому классу, в который он на самом деле входит, и утверждает его принадлежность к категории, к которой он не может быть отнесен рационально [Арутюнова 1990, с. 14].

Неистинная природа метафоры на протяжении столетий создавала проблему в оценках ее как средства познания. Современные лингвисты подчеркивают огромную роль метафоры в познавательных процессах: метафора осуществляет «наведение» новой категоризации на действительность или на ее отдельные фрагменты. Следствием этого, по мнению ученых, является новая концептуализация ранее абстрактной сущности, которая плохо поддается рациональному осмыслению. В этом проявляется креативность мышления, создающего новую информацию и называющего ее [Метафора в языке и тексте 1988, с. 33].

Однако далеко не все философы разделяли подобные суждения о роли метафоры в научном познании. Рационалистская философия усматривала в метафоре помеху для выполнения языком своей важнейшей функции – выражения и передачи мысли, закрепляя данную функцию только за словами в прямых значениях. Дж. Локк обвинял метафору в том, что она вселяет неистинные идеи, возбуждает страсти, вводит в заблуждение разум, потому склонность человека к метафорам является противоестественной [Локк 1985, с. 567]. Сторонники позитивизма и эмпиризма также противились использованию метафор в научной речи, поскольку, по их мнению, метафоры разрушают логику здравого смысла и отвлекают внимание от действительного положения дел. Феноменология, базировавшаяся на абсолютизации роли мышления в познавательных процессах, наоборот, отстаивала метафоричность языка как один из способов репрезентации категорий сознания человека. Метафора, по мнению субъективных идеалистов, открывает доступ к пониманию [Lakoff 1993, с. 202-251].

Н. Д. Арутюнова, подводя итоги рассмотрению метафоры как средства передачи неистинной информации, подчеркивала: «Ложь и правда метафоры устанавливается относительно разных миров: ложь – относительно обезличенной, превращенной в общее достояние действительности, организованной таксономической иерархией; правда – относительно мира индивидов (индивидуальных обликов и индивидных сущностей), воспринимаемого индивидуальным человеческим сознанием. В метафоре противопоставлены объективная, отстраненная от человека действительность и мир человека, разрушающего иерархию классов, способного не только улавливать, но и создавать сходство между предметами» [Арутюнова 1990, с. 18].

Исследователи постулируют особую истинность для метафоры: метафорическая истинность сосуществует с буквальной неистинностью; высказывание, воспринятое буквально может быть неистинным, воспринятое метафорически, может оказаться истинным [Goodman 1978, с. 176].

Дж. Серль отмечал важность для метафорической интерпретации условий истинности высказывания, обусловленного пониманием всего контекста употребления высказывания [Searle 1979, с. 83].

Исходя из положений современной когнитивной семантики и ее феноменологической методологии, отстаивающей основополагающую роль сознания в формировании взгляда на действительность и его воплощения в языке, следует трактовать метафору как мощное познавательное орудие, отображающее способность человека и народа взаимодействовать с миром действительности. На этом основании без метафоризации невозможно было бы создать язык любой науки и тем самым уберечь ее от исчезновения. Метафора служит, в терминах современной лингвосинергетики, мощным аттрактором, т. е. параметром самоорганизации, фактором сохранения и развития научных систем в языке, обеспечивает креативные механизмы любой специальной сферы знаний, так как неограниченность познавательных возможностей человека обуславливает потребность в новых и новых обозначениях, которые создаются с помощью метафоризации уже существующих в языке знаков.

Логико-психологический аспект изучения механизма метафоры представлен интеракционной теорией, имеющей два направления: логическое, рассматривающее метафору как перенос по сходству двух вещей, второе – психологическое, определяющее ее механизм как соположение по подобию двух мыслей об этих вещах. К примеру, А. Ричардс трактовал метафоризацию как взаимодействие не слов и не объектов, но мыслей об этих объектах, что приводит к формированию нового семантического поля, благодаря чему появляется возможность высказать что-либо новое [Richards 1936, с. 34].

Каждое из приведенных объяснений можно с оговоркой приложить к ряду метафорических знаков, так как определенная часть метафор, действительно, базируется на сходстве не вещей, а образов двух предметов (например, *бокал тюльпана, чашелистик*) или их определенных, осмысленных номинаторами

признаков (*ножка стола, перешеек, голова поезда*). В противовес интеракционной теории, трехчленная механистическая концепция Х. Деламара квалифицировала метафоризацию как перенесение значения от исходного слова к результирующему на базе смежного понятия, что также присуще только ряду метафор (например, *утро – начало – утро жизни – «юность»*; *облако – совокупность – облако электронов*). Однако метафоры типа *звезда эстрады, мягкий человек, низкие мысли, левые деньги* и проч. имеют совсем иной механизм знакового переноса.

Отчасти подобные случаи попытался объяснить американский логик Дж. Серль, отмечавший отсутствие алгоритма переноса у таких метафор: они возникают посредством диффузного ассоциативного объединения двух понятий или представлений, одно из которых имеет вербальную репрезентацию, другое ее использует. Эта теория нашла продолжение в лингвистической концепции метафоризации В.Н. Телия, рассматривающей смежную зону интеграции двух концептов как ассоциативный комплекс (ореол) [Метафора в языке и тексте 1988, с. 37]. В когнитивной лингвистике смежное понятие или диффузный комплекс ассоциаций получили обозначение зоны объединения двух предметных областей (источника и мишени), концептуального коррелята, или базы метафоризации (cross-mapping) [Lipka 1990, с. 122; Fauconnier 1997, 96].

В логико-психологическом аспекте дискуссионным также является вопрос о природе сближения двух предметов, понятий или доменов в процессе создания метафоры. Ключевым механизмом такого сближения, а далее и интеграции считают сравнение по сходству, подобию. Ш. Балли, к примеру, подчеркивал, что «метафора – это ничто иное, как сравнение, в котором разум под влиянием тенденции сближать абстрактные понятия и конкретный предмет соединяет их в одном слове» [Балли 1961, с. 221]. Однако не все метафоры базируются на сравнении, многие из них основаны на цепи ассоциаций, оправдывающих допущение возникшей в языке знаковой аналогии. Эти ассоциации нередко формируются на основе этнических

стереотипов, мифов и могут быть иррациональными. Не случайно Ф. Ницше назвал метафору маленьким мифом.

В психологическом аспекте метафоризацию объясняют исходя из психических механизмов человека как представление неизвестного, непознанного сквозь призму уже известного. Метафоризация рассматривается как операция не только рационального мышления, но и всей совокупности психических функций сознания, а также с учетом коллективного бессознательного. По мнению Х. Ортеги-и-Гассета, метафора служит тем орудием мышления, с помощью которого носителям языка удается достичь самых отдаленных уголков концептуального поля [Ортега-и-Гассет 1990, с. 68]. Ф. Ницше объяснял метафору инстинктами человека, а К.Г. Юнг рассматривал метафорические символы как проявления архетипов бессознательного.

Одним из первых сделал попытку описать психическую природу метафоризации австрийский психолог и лингвист К. Бюлер. Он отмечал, что «в восприятии мы ощущаем двойственность сфер и нечто сходное с проникновением одной из них в другую, исчезающее только в случае большей употребительности таких образований» [Бюлер 1993, с. 316-317]. По К. Бюлеру, метафора имеет природу уподобления гештальтов и синестезии. Ранее К. Бюлера в 1912 году голландский исследователь Й. ван Гиннекен также характеризовал синестезию как основание метафорического переноса. Он обратил внимание на то, что прилагательные, описывающие восприятие на слух, могут употребляться также в случаях зрительного или тактильного восприятия. Следует подчеркнуть, что еще Аристотель рассматривал такую способность языковых знаков на примерах лингвистических терминов *grave accent* и *acute accent*, демонстрирующих перенос из одной сферы ощущений в другую: устанавливается параллелизм между этими двумя типами ударения, воспринимаемых на слух, и качествами, воспринимающимися соматикой человека и его тактильными ощущениями. Цитируя Аристотеля, С. Ульманн назвал синестезию «древнейшей, достаточно распространенной, возможно,

даже универсальной формой метафоры» [Ульманн 1970, с. 279]. Советский нейропсихолог А.Р. Лурия объяснял синестезию нейрофизиологическими процессами стимуляции определенной модальности не только в специфических для них проекционных зонах сознания, но и в неспецифических (боковых ответвлениях аксонов – коллатералях).

Современные когнитологи исследуют синестезию на примерах различных метафорических переносов, устанавливая, как правило, проекцию их на первичную метонимию. Так, А. Барселона указывает на исходную смежность приятных и неприятных ощущений, ставшую основой метафоры *sweet music*, интегрировавшей ощущения вкуса и звука. Исследователь считает, что перенос, к примеру, звука на цвет обусловлен прежде всего чувственным стимулированием звуковыми ощущениями зрительных, ментальным доступом одних ощущений к другим, т. е. первичной метонимией [Barselona 2000, с. 36-44]. Такие процессы называют метафтонимией [Goossens 1990, с. 324], или метафорой на основе метонимии, обеспечивающей способ интерпретации метафорического переноса [Ruiz de Mendoza Ibanez 2000, с. 121].

В лингвистическом аспекте объяснение механизма метафоризации осуществляется посредством анализа семной динамики: при метафоризации в структуре значения слова происходит угасание интегральной семы, на первый план, как правило, выдвигается дифференциальная или потенциальная сема. Концептуальное толкование семных изменений при метафоре подает М.В. Никитин: «При метафорической связи значений общую часть составляют семы импликационала и интенционала исходного значения, которые в дальнейшем в производном значении играют роль гипосемы. Относительно гиперсемы производного значения, то, как и при метонимии, ею служит понятие о классе, в котором выделен подкласс на основе гипосемы: *медведь* – интенционал – вид животного; импликационал – мохнатый, большой, сладкоежка, сильный, опасный и т. д.» [Никитин 1997, с. 70].

Иное объяснение механизма метафоры находим в когнитивной семантике, представители которой видят в метафоре ключ к пониманию основ мышления и процессов создания не только национально-языкового мировоззрения, но и его универсального образа. Языковеды считают, что первым понятие «когнитивной метафоры» ввел представитель психологического направления интеракционной теории М. Блэк, назвавший когнитивной такую метафору, которая не выполняет орнаментальной и экспрессивной функции. Установка на анализ языковой метафоры в контексте мыслительной деятельности была несомненной заслугой М. Блэка. Между тем Р. Хаскелл считает первым исследователем когнитивного процесса метафоризации итальянского философа Дж. Вико, рассматривающего метафору в филогенезе как первичную логику бессознательных процессов, воплощенных в поэтическом творчестве народа, которая со временем уступила место логике рационального.

В когнитивной лингвистике наиболее распространенной является деятельность теория концептуальной метафоры американских лингвистов Дж. Лакоффа и М. Джонсона, разработанная в ракурсе постулируемой ими опытной (эксперименталистской) парадигмы. Как уже отмечалось ранее, согласно данной теории, метафора есть использование знака одного домена для обозначения другого. Метафоризация свойственна повседневной речи и мышлению человека и руководствуется приобретенным в процессе совместной деятельности этноса опытом. Домен, поставляющий знаки в иной домен, где они становятся метафорой, назван источником, а домен, получающий знаки из источника, – мишенью.

Последователями теории Дж. Лакоффа и М. Джонсона разработаны различные аспекты интеграции доменов на материале ряда языков (А. Ченки, И. Свитсер, Б. Рудзка-Остин, Л. Липка, С. Глаксберг, Т. Грейди, Е.В. Рахилина и др.). Когнитивный аспект исследования метафоры нашел продолжение в теории интеграции ментальных пространств (Ж. Фоконье, М. Тернер). Концептуальная интеграция (blending или mental binding), по

мнению разработчиков этой теории, является главной ментальной операцией, используемой во многих плоскостях мысли и поведения человека, в том числе и в метафоре [Turner, Fauconnier 2000, с. 133]. Интеграция двух ментальных пространств предполагает формирование порождающего пространства (generic space) и интегративного пространства (blended space), в составе которого элементы вводных пространств (input 1 и input 2). Интегративное пространство генерирует новую структуру мысли на основе межпространственной связи (cross-space mapping). Процесс концептуальной интеграции включает этапы композиции, завершения, или дополнения, уточнения, или расширения, каждый из них может привести к созданию новой когнитивной структуры.

Интеграция базируется, в частности, на образном мышлении человека, на его способности устанавливать связи между ментальными пространствами, которые, на первый взгляд, невозможны. Такие связи, по мнению исследователей, имеют характер сходства, взаимодействия, атрибуции черт, включения в определенный класс и т. п. Критический анализ объяснения метафоры на основе теории интеграции осуществил М.В. Никитин. Он подчеркнул, что концепция интеграции не является универсальной и не объясняет все случаи метафоризации. К тому же способ языковой репрезентации концепта сведен к смысловому типу концепта. Это означает, что нет концептов метафорических и неметафорических, а есть концепты и модели их взаимодействия, в том числе и метафорические [Никитин 2002, с. 259-261]. Ученый приходит также к выводу о том, что метафоризация не может иметь промежуточного уровня интеграции, иначе на этом уровне должны были бы существовать слова-гибриды [Никитин 2002, с. 268].

Возможно, на когнитивном уровне метафоризация предполагает возникновение некоего четвертого пространства, но все предыдущие теории рассматривают два или три компонента метафоризации: первый служит исходным концептом, заключенным в прямом значении знака; второй –

концептом, приписанным этому знаку в результате его переноса в иной домен; третий компонент невербален и существует только в сознании, он представлен либо неким смежным понятием, либо диффузным ассоциативным комплексом, либо соположением образов или ощущений.

В МПК ассоциативно-метафорическая информация является частью структуры знаний, вербализованной знаками иных доменов, непосредственно коррелирующей с пропозициональным компонентом, так как метафорические знаки обозначают соответствующие им пропозициональные компоненты, наличествующие в языке в прямых значениях или отсутствующие в нем.

В заданиях кроссвордов метафорические лексемы, как правило, служат способом шифровки информации и усложняют процедуру восприятия информации, поэтому поиск ответа предполагает установление связей метафорических лексем с их пропозициональными коррелятами и на этой основе – выявление лексемы в прямом значении. Например, задание *этаж слоеного торта* содержит метафорическую лексему *этаж*, соответствующую в структуре знаний компоненту пропозиции, обозначенному словом *корж*, что является ответом. Метафоризация осуществляется путем переноса знака домена ЗДАНИЕ в домен ТОРТ на основе соположения зрительных образов-гештальтов этих доменов. Задание *трель телефона* базируется на метафорическом переносе знака из домена ПТИЦА в домен ТЕЛЕФОН. Метафорическая лексема коррелирует с предикатом звучания в пропозиции МПК, обозначенным лексемой в прямом значении *звонок*.

Метафорические компоненты в заданиях кроссвордов обеспечивают различные стилистические эффекты, создавая атмосферу развлечения, словесной игры: *потолок, в который упираются языком (небо)*; *укрытие, из-под которого восточная женищина стреляет глазками (чадра)*; *лодкино брюшко (днище)*; *утюг для свежего асфальта (каток)*.

### **2.2.2. Механизмы метафоризации компонентов кроссворда**

В зависимости от когнитивных процессов, обеспечивающих метафоризацию, в заданиях кроссвордов прослеживаются такие ее разновидности: структурная, диффузная, гештальтная, сенсорная и аксиологическая.

**Структурная** разновидность характеризуется интеграцией донорского и реципиентного доменов на основе одного общего признака, обеспечивающего связь пропозиционального термина или предиката с компонентом ассоциативно-терминальной части МПК. К примеру, задание «*корень*» реки (*исток*) содержит метафорическую лексему, заимствованную из домена РАСТЕНИЕ и коррелирующую с пропозициональным термом начала предмета, являющимся смежным понятием метафоризации. В задании *судовой «подвал»* метафора базируется на интеграции доменов ЗДАНИЕ и СУДНО на базе смежного понятия «нижняя часть». В пропозициональной части концепта СУДНО это понятие обозначено лексемой *трюм*, служащей ответом. Задание *гнездо пограничников* имеет ответ *застава*, представляющий локатив пропозиции, соотносящийся с компонентом ассоциативно-терминальной части *гнездо*, заимствованным из домена ПТИЦА. Ответом задания *аккомпанемент к грозе* является слово *гром*, представляющее терм комитатива в пропозиции домена ГРОЗА, получившего из донорского домена МУЗЫКА лексему *аккомпанемент* как музыкальное сопровождение пения на основе смежного понятия сопутствия.

**Диффузная** разновидность метафоризации представлена интеграцией донорского и реципиентного доменов на основе ассоциативного комплекса: совокупности признаков взаимодействующих понятий или их сценарных структур. Например, задание «*баталия*» на *футбольном поле* требует ответа *матч* с учетом переноса знака из донорского домена ВОЙНА в домен ФУТБОЛ. Такой перенос базируется на комплексе признаков и их ассоциаций: игра в футбол имеет целью одержать победу, сражаются две стороны, одна атакует другую, гол – это очко, успешный результат нападения на ворота противника. Данная метафора одно из проявлений широко распространенной в языковом

сознании аналогии: СПОРТ – это ВОЙНА. В задании «коктейль» *сталевара* исходная лексема *коктейль* интегрирует ряд ассоциативных признаков с ответом *сплав*: смешение разнородных веществ, создающих новое вещество.

Интеграцию сценарных структур знаний, опосредующих метафоризацию лексем, можно наблюдать в заданиях: *регулирущик банкета (тамада)* – интеграция доменов АВТОИНСПЕКЦИЯ и БАНКЕТ; *бараний нянь (овчар)* – интеграция доменов ДЕТИ и ОВЦЫ; *ксерокопированный человек (клон)* – интеграция доменов ОРГТЕХНИКА и ЧЕЛОВЕК; *речной шлагбаум (шлюз)* – интеграция доменов ДОРОГА и РЕКА. Задание *военный кастинг* использует метафорическое существительное из домена КИНО для обозначения предикатной позиции домена АРМИЯ, которая в пропозициональном компоненте МПК соответствует слову *смотр*, являющемуся ответом. Сценарий просмотра актеров на роль в целом подобен смотру войск, однако цель кастинга – выбор одного актера, поэтому сценарии соплагаются только на основе процесса, но не цели и результата. На наш взгляд, выбор метафорического коррелята в данном случае не совсем удачен.

**Гештальтная** разновидность метафоризации характеризуется сближением доменов на основе зрительных, слуховых, вкусовых и др. гештальтов (от нем. Gestalt – фигура, структура, целостная форма, образ) – константных целостных составляющих сознания человека, сформированных с целью структурировать его поле восприятия, осознавать воспринятое независимо от изменений и варьирования его признаков. Термин введен немецким психологом Г. фон Эренфельсом, установившим наличие определенного компонента отношения, дающего возможность человеку опознать мелодию с несколько измененной тональностью. Этот компонент ученый назвал качеством формы (нем. Gestaltqualität).

Основоположником концепции гештальтов был немецкий психолог М. Вертгеймер, изложивший главные принципы новой на то время теории в статье 1912 г. «Экспериментальное исследование наглядного движения». Ученый исходил из главного постулата гештальттеории – необходимости

изучения внутренних структурных закономерностей целого для объяснения их проявлений в частях, а не наоборот. Австрийский психолог и лингвист К. Бюлер транспонировал принципы гештальтпсихологии на язык, квалифицируя все языковые структуры как своего рода ортоскопические константы (гештальты). Метафору он также объяснял на основе сближения гештальтов.

Метафорическую интеграцию доменов на основе допущения сходства гештальтов наблюдаем в заданиях кроссвордов: «солнце» со сковородки, где зрительный гештальт солнца как круга переносится на гештальт блина, служащего ответом; *дробь из стручка*, где гештальт ответа *горох* ассоциируется с гештальтом заряда винтовки. Зрительные образы строения человека и топора интегрируются в задании *топориный затылок*, имеющий ответ *обух*. Задание *острый клык пилы (зубец)* демонстрирует соположение гештальтов зуба животного и части пилы. Примечательно, что такая метафоризация запечатлена в названии части инструмента, мотивированного метафорической лексемой *зуб*. Зрительный образ яйца и его знак, сочетающийся с наречием *всмятку*, определяет ответ *овал* для задания *круг всмятку* подобно заданию *яичная форма лица (овал)*. Зрительный гештальт головного убора опосредует метафоры в заданиях: *шляпа для торшера (абазжур)*, *планета в шляпе (Сатурн)*, *цветок с мохнатой шапкой (пион)*. Многие гештальты настолько стереотипны, что порождают не только метафору, но и влияют на оформление реального предмета. Так, уподобление хвоста павлина вееру обусловило производство вееров с росписью, подобной хвосту павлина (ср. задание с метафорическим компонентом *шикарный веер павлина (хвост)*).

При метафоризации используются также слуховые гештальты. К примеру, задание *птица-нытик (канюк)* основано на уподоблении человека и птицы исходя из сходства звуков, издаваемых канюком (птицей, пение которой напоминает навязчивое нытье) и ноющим человеком, отсюда мотивация названия *канюк* от *канючить* – «надоедливо и неотвязно просить

о чем-либо, выпрашивать что-либо, клянчить». Задание *хохочущая птица* – имеет ответ *пересмешиник* на основе подобия гештальтов смеха человека и звуков, издаваемых этой птицей, копирующей разные звуки, в том числе смех.

**Сенсорная** разновидность метафоризации основывается на синестезии, однако в заданиях кроссвордов она представлена единичными примерами: в задании *сладкий запах (аромат), вкусный запах (аромат)* метафорический компонент демонстрирует перенос знака из домена вкусовых ощущений в домен одоративных. Примечательна двойная синестезия в компоненте задания и ответе *перченая шутка (острота)*: вкусовые ощущения интегрируются с тактильными.

**Аксиологическая** разновидность метафоризации проявляется в стереотипной оценке лексем донорского домена, актуализирующих ее в реципиентном домене. К примеру, в задании *яркий гений науки* лексема *яркий* реализует двойную проекцию: с одной стороны, в задании представлено метафорическое значение «перен. выдающийся в каком-либо отношении», базирующееся на стереотипе позитивной оценки яркого и блестящего, с другой стороны, *яркий* используется в проекции на ответ *светило* в прямом значении «дающий сильный свет», связанном с его мотиватором (ср. *яркий свет*). Создается своего рода мерцающее значение [Хахам 1987] – семантическое явление актуализации у слова одновременно двух и более значений, словно «просвечивающих» одно сквозь другое, что создает игру слов и стилистический эффект.

**Мерцающее значение** лексемы в задании *околпачил лампу (абажур)* направлено на создание юмористического колорита, причем первое значение «разг.-сниж. обманывать, одурачивать» метафорично и общеупотребительно, а второе является окказиональным «надевать колпак», связанным с мотиватором *колпак*, форма которого сходна с абажуром лампы.

В ряде заданий метафора обусловлена метафорическим значением ответа и ориентирована на его домен, являющийся донорским. К примеру,

задание *отросток железной дороги* содержит метафорическую лексему *отросток*, связанную с метафорической лексемой-ответом *ветка* (общим донорским доменом для них является РАСТЕНИЕ). Задание *боковой побег у династии* имеет ответ *ветвь*, проекция на который осуществляется с помощью метафоризации лексемы *побег*. Метафорическое обозначение головки гвоздя *шляпка*, заимствованное из домена головных уборов человека обуславливает задание с метафорическим компонентом *головной убор гвоздя*. Подобное явление прослеживается в заданиях *веревочная поза гимнастки (шпагат)*, *гавкающая кожа (лайка)*.

Иногда связь метафорического компонента задания с ответом только формальная, не имеющая никакого смыслового наполнения и базирующаяся на подобии мотиватора или омонимии. Например, в заданиях *титулованный кувшин* и *титулованный навес от солнца* метафорическое значение прилагательного, заимствованного из донорского домена ЧЕЛОВЕК, проецируется на внутреннюю форму ответов: *графин* (отсылка к *граф*) и *маркиза*. Подобная проекция осуществляется в задании *авто семейства кошачьих (ягуар)*, где донорский домен ЖИВОТНОЕ обуславливает метафору в задании и двойное значение лексемы-ответа.

Нередко метафорическое значение в задании имеет фразеологическую основу. Так, задание *алмаз снайпера (глаз)* требует интеграции двух блоков информации: фразеологической, обусловившей метафору (*глаз – алмаз*, т. е. острый, точный в прицеле, что обусловлено полисемией лексемы *острый* – «1) хорошо отточенный (о режущих и колющих инструментах) 2) перен. развитой, изощренный, тонкий (о слухе, зрении, памяти)»); а также пропозициональной информации – знания о снайпере, главным качеством которого является точность попадания, а значит, острый глаз. Задание *птица от журналиста (утка)* требует опоры на фразеологическое сочетание *газетная утка* – «о лживом известии, напечатанном в газетах» и на пропозициональную информацию – знание о родо-видовой иерархии птиц (*утка* – вид птиц). Задание *кулинарный наряд для селедки (шуба)*

ориентировано на знание устойчивого сочетания, наименования блюда *селедка под шубой*, при этом шуба является также видом одежды, наряда человека.

Метафоричность компонента задания может быть игрой слов, базирующейся, к примеру, на неправильном прочтении иноязычного слова и установлении его формальной связи с уже существующим словом, получающим таким образом окказиональное метафорическое значение. Так, в задании *компьютерное «филе»* ответом является *файл*.

Нередко в развернутых заданиях возможно использование двух метафорических компонентов: *пояс, зимой и летом согревающий поясницу Земли (тропики)* – интеграция доменов ЧЕЛОВЕК и ПЛАНЕТА в лексеме *поясница*, обусловившая персонификацию планеты, на фоне омонимии лексемы *пояс* – «1) длинная узкая полоса ткани»; и метафорическое значение «2) часть поверхности земного шара между параллелями, являющаяся определенной климатической зоной».

### **2.2.3. Донорские домены метафорических лексем**

Донорские домены метафорических компонентов в заданиях кроссвордов избираются адресантами исходя из базовых принципов метафоризации, присущих языку и этносознанию.

Одним из таких принципов является антропометричность – закономерность языкового семиозиса, в соответствии с которой знаки, именующие человека, части его тела, свойства, действия, состояния и проч., используются для обозначения иных предметных областей (доменов). Вследствие метафоризации на базе антропометричности возникают антропоморфные метафоры.

Впервые данный принцип был провозглашен древнегреческим философом Протагором в суждении: «Человек есть мерило всем вещам: существованию существующих и несуществованию несуществующих». Антропометричность в языке соотносится с эпистемой современного

гуманитарного знания – антропоцентризмом, в соответствии с которым человек рассматривается как центр мироздания и его наивысшая цель.

Во многих метафорических компонентах заданий кроссвордов донорским доменом является ЧЕЛОВЕК, что обуславливает персонификацию мира природы и артефактов. Исследователи отмечают, что персонификация (и антропоморфизация как ее разновидность) служат одним из способов создания «заместительных концептов». «Легко персонифицируются и антропоморфизируются светила и стихии, праздники и части тела человека, разнообразные постройки, наконец, бытовые предметы, причем даже те из них, которые обычно относят к категории «неподвижных» («неперемещающихся»)» [Юдин 2007, с. 11].

В заданиях кроссвордов для демонстрации родо-видовой иерархии из домена ЧЕЛОВЕК избираются наименования родства, которые в номенклатурах флоры и фауны и иных гиперо-гипонимических таксономиях служат метафорическими обозначениями преимущественно эквонимических отношений: *родственник капусты (рапс), кузен кулика (бекас), сестра трески (путассу), сестрица журавля (дрофа), рыжий брат лимона (апельсин), брат буханки (батон), «кузен» шарфа (кашине), «сестра» березы (ольха), младший брат дерева (куст)*. Для обозначения половых противопоставлений в мире животных и артефактов используется метафорические значения лексем *супруг, муж, супруга, жена: муж курицы (петух), супруга селезня (утка), жена барана (овца), холодная жена снеговика (баба)*.

Довольно часто в заданиях кроссвордов фигурируют метафорические употребления слов *отец, мать, родители* со значением авторства произведения, изобретения: *отец Робинзона (Дефо), мать Пуаро (Кристи), отец динамита (Нобель), отец и мать радия (Кюри), отец фонографа (Эдиссон), родители Анжелики (Голон)*. Само же произведение может обозначаться в задании метафорическим наименованием родства *детище (детище драматурга (пьеса))*. Лексема *родители* может употребляться в

метафорическом значении коррелята инструментива: *родители аплодисментов (ладоши)*.

Метафорические значения иных наименований родства редки и обычно сопровождаются в задании гиперонимами пропозиции для более точного указания поиска ответа: *река, дочка Байкала (Ангара) – дочка* в значении «вытекающая из Байкала, питающаяся его водами», *сын эсперанто (идо) – сын* в значении основы, базы для чего-либо. На ответ может указывать и эквоним, сочетающийся в задании с метафорическими знаками предикатно-актантной рамки «рождение ребенка»: *чадо, рожденное карате (айкидо) – карате и айкидо* – виды восточных единоборств.

С компонентом комитатива пропозиции реципиентного домена соотносится метафорическое значение лексем *друг, подруга*, обозначающая сопровождающий предмет: *подруга иголки (нитка), друг молнии (гром), ядовитый газ – дружбан калия (циан)*. В последнем случае сопровождающий предмет подразумевает известное химическое соединение *цианистый калий*. Метафорическая лексема *подруга* может обозначать стереотипную оценку человеком предмета: *подруга семиструнная (гитара)*.

Метафорическое значение в заданиях кроссвордов получают и наименования соматизмов (частей тела) человека, служащие для обозначения частей тела животных и составных частей артефактов по выполняемой ими функции, ассоциированной с функцией человеческой части тела: *звериный рот (пасть), нос слона (хобот), «лицо» вольтметра (шкала), лицо дворца (фасад)*. Многие обозначения частей тела принадлежат более широкому домену СУЩЕСТВО, объединяющему донорские домены ЧЕЛОВЕК и ЖИВОТНОЕ: *глаз в небо (телескоп), глаз Тойоты (фара), сердце Казахстана (Астана), слезы кедра (смола), мозг ВВС (Геништаб), водная артерия Питера (Нева), текучая артерия Парижа (Сена), водная артерия Перми (Кама), «пузо» сухогруза (трюм), ухо субмарины (сонар), у него на голове паз для отвертки (винт)*. В большинстве случаев знаки соматизмов коррелируют с составными частями

предметов, обозначенными партонимами в пропозициональном компоненте реципиентных доменов.

Знаки предикатов донорского домена ЧЕЛОВЕК также получают метафорическое значение в заданиях кроссвордов, пополняя ассоциативно-терминальную часть МПК различных артефактов (*небритость ковра (ворс)*, *реанимация носков (шторка)*, *поцелуй двух тачек (авария)*, *кончина дома (снос)*, *повзрослевший напильник (рашпиль)*, *скрипка-переросток (альт)*, *сожигатель джина в бутылке (тоник)*, *плач петель, лишенных смазки (скрип)*) и натурфактов (*гнев моря (шторм)*, *солнце идет отдыхать (закат)*, *моногамный брак с кислородом (окись)*), в том числе, животных и растений (*овечья тусовка (пастбище)*, *плакса у реки (ива)*).

Наименования человека по роду занятий, профессии в заданиях кроссвордов приобретают метафорические значения наименований животных (*электрик подводного мира (скат)*, *курьер роддома (аист)*), природных явлений (*непрошенная шаровая гостья (молния)*), артефактов (*мастерица с одним ушком (иголка)*, *железный пахарь (плуг)*, *механизированный «бурлак» (буксир)*, *школьный писака (мел)*, *переводчик на полке (словарь)*), мифологических существ (*ангельский снайпер (Амур)*), понятий различных сфер науки (*однокашник икса (игрек)*). Иногда данные лексемы метафоризируются в пределах домена ЧЕЛОВЕК, переходя из одного субдомена в другой, которому данное понятие не присуще: *оруженосец хирурга (медсестра)* – перенос из сферы военных занятий в медицинскую отрасль; *промоутер жениха (сват)* – перенос из сферы рекламного дела в сферу свадебного обряда на основе предикатных компонентов; *ухажер за скакунами (конюх)* – перенос из субдомена личностных отношений человека в сферу коневодства.

Подобное явление присуще и иным знакам домена. К примеру, стилистически маркированное слово *наезд*, используемое в переносном значении «нападение уголовных элементов на кого-либо или на что-либо», в задании *наезд половцев* реализует метафорическое значение «вооруженное нападение на чью-либо территорию представителей иной страны»,

обуславливая ответ *набег*. В задании *заначка полководца* сталкиваются стилистически сниженное разговорное значение «что-либо припрятанное, прибереженное про запас» и метафорическое значение являющегося ответом слова *резерв* из домена ВОЙНА. В подобных примерах на фоне метафоризации создается коннотативный диссонанс, служащий средством создания юмористического эффекта.

Метафорическое значение актуализируют наименования человека из различных доменов: СПОРТА (*рекордсменка медлительности (улитка)*), ТРАНСПОРТА (*косой безбилетник (заяц)*) – с использованием омонимии слова-ответа), ВЛАСТИ (*царь-артерия (аорта)*) – структурная метафора с опорой на смежное понятие «главный») и проч. Иногда метафорическое значение наименования лица настолько ассоциативно, что его приписывание понятиям иных доменов создает значительные трудности декодирования. К примеру, задание *вес-«нудист»* требует соположения сценариев человека без одежды с неким предметом без тары, его упаковывающей, что приводит к ответу *нетто*.

Примечательно использование в заданиях кроссвордов метафорического значения наименования человека *тезка* – «тот, кто имеет одинаковое с кем-либо имя». В процессе метафоризации слово генерализует свою семантику, указывая на отношения омонимии: *южный плод, тезка драгоценного камня (гранат)*; *трава, тезка яблок (анис)*. Коррелятом комитатива в пропозиции реципиентного домена выступает и метафорическое употребление знака *коллега* – «человек одной профессии, товарищ по работе или по учебе в высшей школе» в значении совместности действий, предметов: *коллега толчка в тяжелой атлетике (рывок)*; *коллега иголки (нитка)*. Лексема *протеже* в задании кроссворда может употребляться в метафорическом значении артефакта: *плафонный протеже (лампа)*, – основой метафоризации служит уподобление сценариев прикрытия, защиты лампы плафоном и покровительства человека кому-либо. В заданиях кроссвордов слово *коллектив* также подвергается метафоризации, пополняя домены животного мира в значении собирательности: *коллектив, склонный к ржанию (табун)*; *коллектив*

*рыб (косяк); коллектив жалающих (рой); коллектив овец (стадо); коллектив уток (стая) и т. п.*

Знаки термов локатива в домене ЧЕЛОВЕК также служат метафорическими обозначениями местилища, места в доменах артефактов (*спичечное пристанище (коробок)*), животных (*беличья квартира в дубе (дупло)*), шелковые покои гусеницы (*кокон*), жилплощадь на высоте птичьего полета (*гнездо*), растений (*морковкина родина (огород)*), природных явлений (*отчий дом сталактитов (пещера)*). Знаки циклов человеческой жизни метафоризируются в заданиях, пополняя сферу темпоратива в ассоциативно-терминальной части доменов ФРУКТЫ: *курага в отрочестве (абрикос)*, *виноград в старости (изюм)*.

В заданиях кроссвордов нередко сопологаются лексемы различных доменов, актуализирующие прямое и метафорическое значение в зависимости от характера ответа. Например, домен ЛИТЕРАТУРА становится донорским для домена МУЗЫКА в задании *музыкальный некролог (реквием)*, домен МЕДИЦИНА – донорским для домена ВОДНЫЙ ТРАНСПОРТ в задании *клиника кораблей (док)*; домен ЖИВОПИСЬ – донорским для домена МУЗЫКА в задании *мольберт музыканта (пюпитр)*; домен МУЗЫКА – донорским для домена АРХИТЕКТУРА (*ансамбль из арок (аркада)*); домен ЖИВОТНОЕ – донорским для домена ЧЕЛОВЕК (*конек, оседланный на досуге (хобби)*).

Схожесть гештальтов предметов обуславливает интеграцию доменов ЕДА и ПОДКОВА (*хлебная подкова (рогалик)*), РЕКА и ВЕРЕВКА (*речная петля (излучина)*), РЫБА и ЗЛАК (*зерно с нереста (икра)*). Аналогия на основе ассоциативного комплекса или сценариев порождает интеграцию доменов СТАЛЬ и ЕДА (*мартеновская выпечка (сталь)*), ЕДА и ТОПЛИВО (*топливо для корабля пустыни (саксаул)*, *пища доменной печи (кокс)*), СТОМАТОЛОГИЯ и ОДЕЖДА (*заплата в зубе (пломба)*, *зубной доспех (коронка)*), СНЕГ и ОДЕЖДА (*бронезилет сугроба (наст)*), РАКЕТА и АВТО (*выхлопная труба ракеты (сопло)*) и т. п. В ряде случаев такие метафорические переносы мотивированны, что отражено во внутренней форме ответа: *форменная одежда*

*картошки (мундир)* – аналогия доменов овощей и фруктов и одежды (ср. *цитрусовый мундир (цедра), платье яблока (кожура)*).

Как и в домене ЧЕЛОВЕК, метафоризация знаков может осуществляться в пределах одного домена, но разных субдоменов. Так, в домене СПОРТ субдомен ФУТБОЛ использует лексему *ворота* в метафорическом значении цели в субдомене БИЛЬЯРД в задании *бильярдные ворота (луза)*. В домене ЕДА соположение субдоменов обуславливает метафоризацию слова *бульон* в задании *бульон из варенья (сироп)*.

Метафорическое значение в задании кроссвордов могут приобретать лексемы, связанные с различными компонентами пропозиции реципиентных доменов: субъекта (*шефиня разбойников (атаманша)*), предиката (*волчья улыбочка (оскал), клонирующая машина (ксерокс)*), локатива и предиката (*нора, куда ныряет поезд (тоннель)*), локатива и количественного показателя (*загон стада троллейбусов (депо)*), медиатива (*колбаса в скафандре (зельц)*), локатива (*тылы за сараями (задворки)*), темпоратива (*экватор лета (июль)*) и проч.

Интеграция в задании ассоциативно-метафорической и пропозициональной информации обеспечивает, с одной стороны, разгадываемость кроссворда, с другой, его направленность на развлечение, игру, проверку чувства юмора.

### **2.3. Парадокс как энигматический ключ**

Задания кроссвордов нередко представляют собой высказывания или словосочетания, на первый взгляд, противоречащие здравому смыслу, логике и требующие поиска ответа в некоей, допускаемой многозначной логикой третьей виртуальной реальности. Ключом к таким заданиям служит осознание возможной парадоксальности языка, существование которой объясняется противоречием между одно-однозначным соответствием формы и содержания языковых знаков, с одной стороны, и асимметрическим дуализмом языкового знака, с другой. Подобные задания можно квалифицировать как парадоксальные, соответствующие «суждениям,

которые расходятся с общепринятыми представлениями и отрицают то, что есть безусловно правильным» [Горский 1991, с. 143].

Парадоксальность языковых выражений стала объектом исследования еще со времен античности (Аристотель, Зенон, Агриппа, Секст Емпирик и др.) в риторике и философии. Ее использовали для достижения интеллектуального преимущества над собеседником в дискуссиях. Позднее парадокс стал предметом интеллектуальной игры, развлечения философов (Р. Декарт, Т. Гоббс, Г. Лейбниц, Б. Рассел и др.) и лингвистов. В лингвистике парадокс рассматривается как аномальное явление, возникающее тогда, когда разные компоненты в составе высказывания противоречат друг другу [Одинцов 1976; Булыгина, Шмелев 1997, с. 454] и как результат псевдореференции (Б. Годар, Д. Вандервекен, А.Д. Шмелев).

Создавая парадоксальные высказывания, исследователи языка объясняли противоречивость их здравому смыслу и установленным языковым закономерностям несоответствием автономных синтаксических структур их возможной семантике в коммуникации. Так, в знаменитом примере американского лингвиста Н. Хомского *Бесцветные зеленые идеи яростно спят* [Хомский 1962, с. 412-527] парадоксальность создается путем абсолютизации формального синтаксиса и полного игнорирования значения.

Парадоксальность языковых единиц проецировалась также на три подхода к пониманию истинности высказываний: логический, лингвистический и прагматический [Дэвисон 1986, с. 246]. Данные подходы обуславливали интерпретацию предложения исходя из трех значений: референтного, прагматического и семантического. Высказывание *Есть пол мужской, женский и деревянный* истинно для первого и второго признаков и ложно для третьего из-за несоответствия логике классификации. Понимание данного парадокса возможно на основе языкового явления омонимии и связанной с ней символичности языкового знака, которая допускает такую омонимию.

Символичность знаков языка как невозможность их онтологического отождествления с обозначенной сущностью обуславливает как несоответствующее природе вещей использование единиц языка, так и игру с ними, создание абсурда – противоречивого высказывания, содержащего отрицание и утверждение одновременно (например, парадокс *Македонский был сыном бездетных родителей*). В символичности языка, связанной с апофатичностью бытия, т. е. его сокрытостью за произвольными языковыми знаками, заложена, с одной стороны, рациональность и упорядоченность языка относительно мира вещей (ср. высказывание А.Ф. Лосева: «Только символ есть точной и выточенной идеей, несмотря на присутствие иррациональных глубин сущности и благодаря им» [Лосев 1990, с. 152]), с другой стороны, возможность ошибочной, ложной фиксации связей сущностей или обозначения смысловой абракадабры, что присуще языку и сознанию и не приводит к их разрушению (ср.: «В бездне алогичного рождается миф, из непрерывной иррациональности музыки – строго оформленное число» [Лосев 1990, с. 152]).

Наиболее распространенным способом «снятия» парадоксов является их перенос в другую систему силлогизмов, аксиом, аналогий. Но при этом парадокс не исчезает, а лишь получает обоснование своего существования. Хотя считается, что апории Зенона Элейского «Стрела», «Ахиллес» и др. решены дальнейшим развитием философии и логики, антиномии И. Канта – диалектикой Гегеля, а парадокс А. Эйнштейна существует лишь для неэйнштейновской физики, однако и сегодня логики признают их настоящими парадоксами. Данные парадоксы рассматриваются как относительные по сравнению с абсолютными, не получившими пересмотра с изменением научной парадигмы, взглядов научного сообщества на то или иное явление.

Парадокс нередко отождествляют с каламбуром, однако не всякий каламбур парадоксален, а парадоксы далеко не всегда основываются на игре слов. Тем самым парадоксы и каламбуры находятся в отношении

пересечения множеств. Парадоксальными по природе являются также высказывания, содержащие элементы пропозиционального и метафорического содержания, так как метафора, используя механизмы воображения, удаляет нас от реального положения дел и не согласуется с относительно объективной и непротиворечивой природой пропозиции и ее вербальной репрезентацией. Интеграция в одном контексте пропозициональных и ассоциативно-терминальных коррелятов базируется не на синтагматике, а на эпидигматике языковой системы, допускающей ассоциативно-деривационные связи языковых единиц. Исходя из этого мы рассматриваем, наряду с синтагматическим и парадигматическим парадоксом, его эпидигматическую разновидность [Селіванова 2004, с. 183-201].

Как уже отмечалось, метафора означает интериоризованный человеком мир реальности и на семантическом уровне соответствует логике этой интериоризации, переключая тем самым неистинность своего соотношения с реальными фактами на истинность виртуального возможного мира своего контекста. Понимание выражений с метафорическим компонентом основано на их вводе в соответствующую структуру знаний (домен), в которой метафорические знаки вступают в смысловые связи с пропозициональным ядром, снимая таким способом логическое противоречие.

Помимо метафорического компонента, парадоксальность ряда заданий кроссвордов создается посредством омонимии и полисемии языковых знаков.

### **2.3.1. Омонимия и полисемия**

Вербальными ключами, способствующими решению заданий кроссвордов, базирующихся на омонимии и полисемии, служит разграничение значений, закрепленных за одной знаковой формой.

Существуют даже отдельная разновидность кроссворда под заголовком «Или – или», в которой задания содержат два значения слова-ответа, соединенные разделительным союзом *или*: *выдержка из текста или наказание*

*в виде отправки в Сибирь (ссылка), основное питание грудничка или белое поле мишени (молоко), настольная игра с костяшками или маскарадный костюм с капюшоном (домино).*

В обычном кроссворде задания, основанные на омонимии или полисемии слова-ответа, построены как сочетания слов, нередко гиперонимов, соединенных сочинительной или разделительной связью: *и ткань, и вальс, и город (Бостон); коньяк или писатель (Камю)*. В первом примере разрастание значений создается за счет апеллятивизации (деонимизации), т. е. перехода собственного имени в нарицательное (ткань и вальс получили название от города на северо-востоке США), во втором – посредством трансонимизации, т. е. перехода из одного онимического разряда в другой (сорт коньяка назван в честь писателя А. Камю). Значения омонимов в заданиях могут быть не связаны: *морской пролив, и геометрическое тело, и французский поэт (Шар); столица и сарай (Рига); и попугай, и полуобезьяна (лори)*. Связь значений ответа-полисеманта может реализоваться на основании одного признака, например, формы в задании *земной, воздушный, бильярдный (шар)*. Парадоксальность приведенных выше заданий состоит в совмещении различных предметных областей (доменов) в описании ответа.

Парадоксальностью обладают задания кроссворда, в котором гиперонимы разных доменов формируют составное наименование, своего рода «слово-кентавр». Каждая часть данного слова соотносится с гипонимом определенного класса. Гипонимы этих классов объединены формой ответа – омонима или полисеманта: *планета-батончик (Марс), полуптица-гудок (сирена), турецкий богач-жаба (ага)*. Подобное сочетание гиперонимов возможно и в задании описательного характера: *футболист, вспоминаемый за чашкой растворимого кофе (Пеле – футболист, в честь которого назван сорт кофе)*. Иногда два связанных значения полисеманта интегрируются в задании с омонимом: *и бак, и ампула, и артерия (сосуд)*.

Парадоксальность реализуют задания, требующее ответа-полисеманта с прямым и метафорическим значениями. Например, задание *и гусар, и таракан*

определяют поиск некоего общего, объединяющего данные предметы. Таким общим являются усы, служащие стереотипным атрибутом гусара и употребляющиеся в прямом значении, у таракана же конечности сегментов головы в результате метафорического переноса из домена ЧЕЛОВЕК названы усиками. Ответ *усач*, таким образом, разрешает парадокс, интегрируя данные два значения в мотиваторе.

Поиск ответа-омонима или полисеманта может осуществляться на основе вариативности задания, проецирующегося на две или три предикатно-актантные рамки, интегрированные в антецеденте-ответе, замещенном в задании местоимением: *спортсмен его кидает, а пулеметчик заряжает (диск – омоним)*; *невежи его показывают, школьники изучают, разведчики захватывают (язык – полисемант)*; *у терапевта он с 10 до 15, у самбиста – через бедро (прием – омоним)*; *она бывает на елке и на лбу (шишка – полисемант)*.

Совмещение в задании лексем, обозначающих компоненты двух доменов, может создавать комический эффект на основе ввода стилистически маркированного фразеологизма: *на ней бывает сдвиг не только у электрика (фаза) – фаза* в значении «отдельная группа обмоток генератора, а также присоединенный к ней провод, передающий электрический ток (в электротехнике)» и в составе фраземы *сдвиг по фазе* – «состояние потери связи с реальностью, сумасшествия». Стилистическая окраска компонентов задания, как правило, порождает такую же маркировку ответа-омонима: *отказ или мордобой (отлуп)*.

Парадоксальность задания, предполагающего ответ-омоним, может быть обусловлена неожиданной сочетаемостью слов, одно из которых проецируется на значение ответа, а другое – на его омоним, исключенный значением главного слова. При этом создается игра слов, каламбур: *взрывоопасная гримаса, взрывчатая рожница (мина)* – зависимые прилагательные в заданиях ориентированы на неактуальное для ответа омонимичное значение «боеприпас» и вербализуют его оценку и предикат, а главные слова ориентированы на

семантику слова-ответа. Составное наименование в задании *печка-капиталистка* предполагает ответ *буржуйка* со значением «отопительное устройство», ориентированный на первый компонент задания. Второе существительное реализует эффект синонимической связи с мотиватором ответа, утратив при этом свое исходное значение.

Многозначность или омонимия ответа нередко обуславливает словесную игру на основе ввода в задание компонентов домена неактуального значения: *вязкое имя певицы Тернер (Тина)*; *пищевая церковная служба (обедня)*; *копченая страна в Африке (Чад)*, *влюбчивый каннибал (сердцеед)*. Такие компоненты служат подсказкой ответа, при этом используются социокультурные знания. Так, задание *мафиозное головоногое* предполагает выбор номена из отряда головоногих *спрут*, так как именно спрут отождествляется с разветвленной сетью чего-либо опасного, криминального, служит символом мафии (адресат ассоциирует ответ с названием телесериала, посвященного итальянской мафии).

Примечательно, что омоним или полисемант может использоваться не только в ответе, но и в задании. Поиск ответа в таких случаях требует исключения одного из значений, что осуществляется посредством конструирования в задании противительных отношений с отрицанием или самого отрицания: *липа, но не дерево (фальшивка)*; *полька, но не бабочка (пани)*; *финка, но не европейка (нож)*; *магазин, в котором кончаются не товары, а патроны (обойма)*; *несказочная невидимка (заколка)*; *пробка, которая никакому штопору не по зубам (затор)*.

Такое отрицание может приобретать характер каламбура, основанного на метафорических значениях глагола *выходить* и на столкновении их с прямым значением, относящим данный процесс к человеку. В задании *выходит во двор, не выходя из дома* содержится отрицание и утверждение одного действия одновременно, такой парадокс разрешается с учетом полисемии глагола, реализующего окказиональное значение, и сочетаемостных особенностей ответа *окно (выходит во двор)*.

Прибегая к исключению значений омонима или полисеманта в пользу одного, соотносимого с ответом, составители кроссвордов используют различные вербальные средства. Первое средство представлено предложно-падежной формой «без + родительный падеж существительного»: *такса без лап (тариф)*. С помощью этой конструкции, устраняющей один из признаков омонимичного значения «порода собаки» у слова-ответа, осуществляется реализация альтернативного значения.

Второе – поиск нужного значения омонима или полисеманта производится путем указания сферы использования предмета или какого-либо атрибута этой сферы: *ассорти в книжной обложке (альманах)*; *машина, едущая с огоньком (такси)*; *щелк по мышке (клик)*; *колхозница, что разлеглась на бахче (дыня)*. Такие средства поиска ответа создают комический эффект в случаях стилистической маркированности одного из значений полисемантов или омонимов: *потолок, установленный свыше (лимит)* – устранено нейтральное значение лексемы *потолок* – «верхнее внутреннее покрытие помещения», актуализировано переносное, разговорное «предел, предельная степень чего-либо». В задании *пернатый стучач в лесу (дятел)*, наоборот, ответ соположен с буквальным пониманием слова *стучач* вokkaзиональном значении, устранено разговорное значение «доносчик».

Третьим средством исключения одного из значений омонима или полисеманта является наличие в задании синонима ответа: *фрукт, он же субчик (тин)* – у слова *фрукт* исключено нейтральное значение «плод», актуализировано разговорное, сниженное «человек, тип, субъект» с помощью просторечного синонима *субчик*.

Четвертое средство предполагает столкновение коннотативных компонентов омонимичных или многозначных лексем в задании, в этом случае выбор коннотата ответа продиктован главным словом – часто гиперонимом: *специалист по тарелочкам (уфолог)*, – исключено значение «вид посуды» у слова *тарелочка* в пользу семантики «неопознанный летающий объект».

Столкновение различной стилистической маркированности значений омонима может создать парадокс на основе мерцающего значения одной из лексем в задании: *урок с матом и канатом (физкультура)* – интегрированы значения «ругань, брань» и «тюфяк, подстилаемый при различных спортивных упражнениях для предохранения от ушибов при падении».

### 2.3.2. Окказиональная деривация

Средством создания парадоксальности в кроссвордах служит также окказиональная деривация, представленная двумя планами.

Первый план – семантическая окказиональная деривация, характеризующаяся использованием уже существующего в языке знака исходя из значений его мотиваторов для создания у него в контексте задания нового окказионального значения. Так, лексема *водохранилище* с системным значением «водоем (обычно искусственный), созданный для каких-либо целей путем перегораживания плотиной речки, ручья и т. п.» в задании *водохранилище для букета* на основе семантики мотиваторов *вода* и *хранить* и игры слов реализует окказиональное значение «сосуд с водой, предназначенный для цветов», что соответствует ответу *ваза*. В задании *мельничная «выходка»* кавычки сигнализируют об употреблении слова в окказиональном значении, связанном с мотиватором и базирующемся на игре слов (на выходе помола, осуществляемого на мельнице, – мука). Ответ *мука* в сочетании с системным значением слова *выходка* – «неожиданный, необычный, дерзкий поступок» создает комический эффект. В задании *лесная «сгущенка»* существительное на основе значения мотиватора *густой* получает окказиональное значение «густой, труднопроходимый лес», что определяет ответ *чаща*, при этом семантика слова *сгущенка* – «сгущенное молоко», нивелируется, придавая заданию юмористический колорит. Подобное явление наблюдаем в задании *выпускница пипетки*, где ответ *капля* обусловлен окказиональным значением существительного *выпускница*, мотивированном глаголом *выпускать* в значении «давать возможность жидкости вытечь» (ср. системное значение

слова *выпускница* – «та, что окончила учебное заведение или учащаяся последнего курса, класса учебного заведения»).

Мотиваторы прилагательных или причастий нередко обеспечивают возникновение у мотивируемых слов окказиональных значений, создающих в заданиях кроссвордов парадоксальную синтагматику: *кровавый фактор (резус)*, *кровавый* – «покрытый, налитый, залитый кровью, кровоточащий, имеющий цвет крови», окказиональное значение – «имеющий отношение к крови»; *заземленное укрытие (окоп)*, *заземленный* – «соединивший электрическую цепь (прибора, машин и т. п.) с землей», окказиональное значение – «вырытый в земле»; «*нарезавшийся*» *гвоздь (шуруп)*, *нарезавшийся* – «разг.-сниж. напившийся пьяным», окказиональное значение «имеющий нарезку, нарезы».

Окказиональное значение слова в задании может обеспечивать ответ исходя из определенного места знака мотиватора в предикатно-актантной рамке структуры знаний об обозначенном этим ответом. К примеру, задание «*чекист*» в *магазине* базируется на окказиональном значении слова *чекист* – «работник магазина, выбивающий чеки в кассе», так как в предикатно-актантной рамке ситуации слово *чек* является знаком объекта, при этом субъект соответствует ответу *кассир*. Столкновение окказионального и системного значений слова *чекист* – «1) работник ЧК; 2) разг. работник органов государственной безопасности (в СССР)», служит средством комического эффекта. Подобное явление наблюдаем в задании *выпускница пипетки*, где ответ *капля* обусловлен окказиональным значением существительного *выпускница*, мотивированном глаголом *выпускать* в значении «давать возможность жидкости вытечь» (ср. системное значение слова *выпускница* – «та, что окончила учебное заведение или учащаяся последнего курса, класса учебного заведения»).

Такой эффект создается также на базе функционально-стилистической окраски системных значений слов, получающих в заданиях кроссвордов окказиональную семантику. Например, задание *проходимец по проводам* интегрирует разговорное, сниженное значение «плут, мошенник, пройдоха» с окказиональным «то, что движется, проходит по определенным каналам»

исходя из значения мотиватора *проходить* – «продвигаться», что в сочетании со словом *провода* обуславливает ответ *ток*. В задании *острячка в 12 см под пяткой* парадоксальный каламбур создается на основе соположения двух системных значений: наименования женского пола от слова *остряк* – «разг. остроумный, любящий острить человек», разговорного сниженного значения мотиватора *остряк* – «острый конец какого-либо предмета; острие» – и окказионального «женский род от острый конец какого-либо предмета», в данном контексте *шпилька*.

Окказиональное значение может возникать у слова на базе реконструкции устойчивого высказывания, включающего мотивирующую лексему. Например, в задании *диктатор предложения* на фоне омонимии слова *предложение*, обозначающего процесс и результат процесса от глагола *предлагать*, а также законченную, грамматически оформленную единицу речи, лексема *диктатор* реализует окказиональное значение, обусловленное семантикой мотиватора *диктовать*. Данный мотиватор ассоциативно связывается с первым значением слова *предложение*, обуславливая актуализацию в сознании адресата устойчивого выражения *спрос диктует предложение*, что определяет ответ *спрос*.

При решении задания *сыроежка, заставившая петь ворону (лиса)* возникают ассоциации с интертекстом, слово *сыроежка* приобретает окказиональное значение «та или тот, кто ест сыр», что приводит к фокусировке в памяти басни И.А. Крылова «Ворона и Лисица», где сыр, выпавший из клюва вороны, съела лиса. Интертекстовая мифологическая информация используется при поиске ответа на задание *бог-неединоличник*, где игра со словами-мотиваторами наталкивает адресатов на поиск ответа в древнеримской мифологии, где богом с двумя лицами является Янус – бог дверей, входов и выходов, а также всяческих начинаний (*неединоличник* приобретает окказиональное значение – «имеющий не одно лицо»).

Актуальной в случае парадоксальных заданий с окказиональными дериватами является также фоновая информация. Так, в задании *столица*

*пирамидальной страны* прилагательное реализует окказиональное значение «имеющее пирамиды», системное же значение «имеющий форму пирамиды» не может быть использовано в сочетании с существительным *страна*. Получение ответа *Каир* возможно при актуализации в памяти адресата стереотипной информации о Египте как стране пирамид.

Прилагательное может получать в контексте заданий кроссвордов окказиональное значение по причине замены в сознании адресата мотиватора данного слова. В задании *уступчивый водопад (каскад) уступчивый* воспринимается не как мотивированное существительным *уступка* в значении «готовый на уступки, сговорчивый», а как мотивированное словом *уступ* – «выступ, ступень, углубление», что обуславливает ответ. Задание *жалкий знак Зодиака (Скорпион)* также порождает окказиональное значение прилагательного – «жалящий», мотивированное словом *жалить*, а не *жаль*, служащее мотиватором системного значения лексемы *жалкий* – «вызывающий жалость».

Окказиональное значение слова может опираться на мотиватор просторечного статуса, создавая омонимию данного производного слова со стилистически нейтральным. Так, в задании «*жрец*» в любое время ответ *обжора* исходит из окказионального значения слова, обеспеченного грубым, просторечным мотиватором *жрать*. Комический эффект создается за счет столкновения такого значения с общеупотребительным – «лицо, совершающее жертвоприношения и другие обряды (в языческих религиях)»

Указанные случаи являются пограничными между первым и вторым планом окказиональной деривации, создающей парадоксальность в кроссвордах, так как несмотря на неизменность знака происходит замена не только его значения, но и самого мотиватора.

В отличие от первого плана окказиональной деривации, второй план предполагает не создание нового значения слова, а производство на базе уже существующих в языке знаков новых лексем, что влечет за собой парадоксальный характер заданий в кроссвордах.

Окказиональное словопроизводство в заданиях кроссвордов нередко базируется на паронимической аттракции – стилистической фигуре, предусматривающей умышленное сближение слов, имеющих случайное и немотивированное подобие звучания. К примеру, случайное подобие корня слова *изумительный* и существительного *изюм* использовано в задании *изумительная сдоба к чаю*, ответ которого *кекс* базируется на знаниях об обычном компоненте этого кондитерского изделия – изюме. При этом пароним окказионализма *изумительный* все же возникает на втором плане сознания адресата, сливаясь с окказионализмом и придавая ему положительную оценку. В задании *библейский ковчегар* в существительном интегрируются слова *ковчег* и *кочегар*, придавая окказиональной лексеме значение наименования лица, соотносящегося с ковчегом, что обуславливает ответ *Ной*. В задании *ПЛОВ-средство* ответ *рис* ассоциирован с корнем, а комический эффект вызывает возникающая у адресата ассоциация со словом *плавсредство*, хотя его значение в задании не актуализируется.

Несколько иное явление наблюдаем в задании *баранесса среди животных (овца)*, где окказиональное слово стало результатом соединения слова *баран* со деривационной моделью «наименование лица женского пола образовано от наименования мужского пола с помощью суффикса *-есс-*»: *барон – баронесса, поэт – поэтесса*. Задание *штраусиный танец* содержит окказиональное прилагательное, образованное от имени композитора, короля вальсов И. Штрауса (что определяет ответ *вальс*) по словообразовательной модели «притяжательное прилагательное, образованное от названия животного с помощью суффикса *-ин-*»: *гусиный, страусиный, лебединый*» на основе подобия фамилии и названия птицы *страус*, которая может двигаться, как бы совершая танцевальные па. Задание *риальная страна в Азии (Иран)* содержит окказиональное прилагательное, образованное от названия денежной единицы в Иране *риал*, по форме подобное прилагательному *реальный*.

Подобие части слова обусловило его искажение в заданиях кроссвордов путем замены этой части иным мотиватором, интеграция с которым остальных слов или частей слова в задании и определяет ответ: *НОС-лаждение (аромат)* – основано на функции соматизма *нос* ощущать запах, а базовое существительное *наслаждение* придает позитивную оценку запаху; *МИД-брат (дипломат)* – первая часть слова указывает на профессиональную принадлежность, а вторая – на мужской пол (аналогия с *медбрат*); *космическая ХВОСТ-ушка (комета)* – мотиватор окказионализма метафорически обозначает часть кометы, а прилагательное определяет сферу существования предмета (базовое существительное *хвастушка* создает комический эффект); *ЛУПО-глазое стекло (линза)* – существительное указывает на фактуру предмета, а окказиональное прилагательное соотносит предмет с лупой и глазом, устанавливая предназначение.

Многие окказиональные слова в заданиях кроссвордов созданы по определенным словообразовательным моделям. К примеру, задание *собачья вилялка* содержит окказионализм, образованный от глагола с помощью суффикса *-лк-*, который в системе русского языка имеет значение механизма, приспособления (ср.: *прялка, мялка*) – по аналогии ответ *хвост* – приспособление для виляния у собаки. Окказиональное конфиксальное производное в задании *захребетник туриста* образовано по модели «произведено от существительного с помощью префикса *за-* и суффикса *-ник-* со значением предмета по его местонахождению», отсюда ответ *рюкзак*, уточняемый зависимым компонентом словосочетания. В задании *наносная оптика (очки)* окказиональное прилагательное образовано конфиксальным способом от слова *нос*, при этом сложность поиска ответа обусловлена отсутствием в тексте кроссвордов ударений, что создает омографическое совпадение с прилагательным, произведенным от глагола *наносить*.

В задании *ссорный мужик* окказиональное прилагательное базируется на модели «произведено от абстрактного существительного с помощью суффикса *-н-* со значением свойства (ср. *шумный*)», что определяет ответ

*скандалист*. Задание *дворянин-подграфинник* требует поиска гипонима дворянского титула, ниже графа – *виконт*, на что указывает окказиональное существительное, образованное по модели *подстаканник*, *подоконник* со значением конфикса «предмет, находящийся под чем-то».

Иногда окказионализм в задании обуславливает коннотативную маркировку ответа: существительное *суперменистость* образовано суффиксальным способом от окказионального прилагательного (суффикс *-ист-* обозначает «наличие чего-либо в большей степени» (ср. *росистый*)), которое в свою очередь произведено от существительного *супермен*; ответом служит жаргонизм *крутизна*.

Окказиональное слово в задании может быть искаженным элементом интертекста, к примеру, компонента стихотворной строки. Так, задание *Тютчевская особенница России* отсылает адресата к строкам из стихотворения Ф.И. Тютчева: *В ней есть особенная статья, в Россию можно только верить*; – от прилагательного *особенный* образовано окказиональное существительное по модели *жеманный – жеманница*, указывающее на определяемое слово цитаты *статья*, служащее ответом.

Наибольшую продуктивность при создании окказионализмов в кроссвордах имеет композиция – слово- и основосложение, так как в двух мотиваторах композита содержится большее количество информации, служащей когнитивным ключом ответа. Например, задание *ливрееносец* построено по модели *орденоносца*, *знаменосца* и указывает на ответ *лакей*, форменной одеждой которого служит ливрея. Формально по такой же модели произведено окказиональное существительное в задании *звездоносец офицера (погон)*, однако оно обозначает не лицо, а предмет, что обусловлено фоновой информацией об экипировке офицера. В задании *шубоед (моль)* окказиональное слово образовано по модели, сочетающей глагол и существительное-объект (ср. *осоед*, *мироед*). Задание *дипломат-визовыдавец (консул)* также содержит окказиональный композит, созданный интеграцией знаков предиката и объекта с помощью суффикса *-ец-*, обозначающего деятеля-субъекта.

Буквальную информацию передают окказионализмы-композицы в заданиях: *ветродуѣ после головомойки (фен)* – слово *головомойка* также выступает в окказиональном значении «мытье головы», являющимся пропозициональной проекцией в ономасиологических признаках предиката и объекта; *бравописание в рифму (ода)* – компонент *браво* указывает на восторженные и одобрителные крики актерам в театре, введение же знака в сферу поэзии определяет ответ – хвалебный жанр стихотворения; *яйцебитный праздник (пасха)* – окказионализм апеллирует к фоновым знаниям о религиозном празднике, атрибутом которого является освящение и поедание вареных яиц, а также битье их друг о друга как ритуал; *лечебное теломятие (массаж)* – окказиональное существительное фактически описывает процедуру массажа, ономасиологические признаки композита соответствуют предикату и объекту; *мячелов (вратарь), чеддеродел (сыровар), блюдоноша (официант)* – окказиональные композиты образованы по модели, интегрирующей знаки предиката и объекта и служащей описанием занятия именуемого лица.

Продуктивной в заданиях кроссвордов является аналоговая окказиональная композиция, позволяющая присоединить интернациональные терминологические элементы к несвойственным их сфере компонентам. Например, в заданиях *чертеж радиовнутренностей (схема)* и *электрогруша (лампа)* элементы сферы техники интегрируются со знаками доменов ЧЕЛОВЕК и ПЛОД, что создает комический эффект. Задание *велобегоплавание (троеборье)* содержит окказиональное существительное с интернациональным компонентом *VELO-*, присоединяемым к суммарному окказиональному композиту (содержание данного слова интегрирует значения всех ономасиологических признаков и опирается на знания в области спорта).

Иногда интернациональные терминологические элементы применяются для уточнения субдомена в пределах одного домена. Так, задание *авиадепо (ангар)* указывает на различные наименования помещения для хранения и ремонта железнодорожного и воздушного транспорта. Компонент *ретро-* в задании *ретроглаз* определяет сферу поиска синонима второго компонента – устар. *око*.

Парадоксальность заданий кроссвордов выполняет две важнейшие функции в энигматическом дискурсе: с одной стороны, усложняя декодирование задания, она становится средством шифровки, создавая основу для интеллектуального напряжения и тренинга, с другой, абсурдность задания развлекает и служит средством создания юмористического колорита.

#### **2.4. Социокультурная информация**

Когнитивным ключом к решению кроссвордов служит социокультурная информация – знания о культуре (цивилизационной, этнической, групповой) и бытийной (социальной, политической, экономической и проч.) сфере ее существования, так как культура рассматривается нами как согласованная система идей, установок, схем мышления и поведения, этических и эстетических ценностей, норм, реализующихся в повседневной деятельности социума, а также материально-знаковое воплощение этой системы в различных семиотических сферах, в том числе в естественном языке.

Несмотря на множественные попытки трактовать культуру как «совокупность культурных предметов, данных каждому члену общности для распредмечивания» [Красных 2002, с. 18], понятие культуры намного шире: она отображена во всей организации деятельности цивилизации, этноса или группы. Исследователи подчеркивали деятельностный характер культуры, трактуя ее как совокупность специфических средств и механизмов, благодаря которым стимулируется, программируется, регулируется, физически обеспечивается и воссоздается деятельность людей [Маркарян 1969, с. 10].

Культура имеет когнитивную проекцию, так как отражена прежде всего в коллективном сознании людей как способ существования культурной группы во взаимодействии с природой, социумом, окружающим миром. Американский исследователь В. Гуденаф квалифицировал культуру не столько как материальное явление, состоящее из вещей, людей, их поведения, сколько как организацию этих составляющих в сознании в виде определенных моделей познания и интерпретации мира [Amerykańska antropologia kognitywna 1996, с. 13].

Фильтром социокультурной информации для адресатов кроссвордов служит лингвокультурная компетенция – способность носителей определенной этнической культуры и языка опознавать в языковых единицах и речевых продуктах культурно значимые установки и нормы, ценностные ориентиры, культурные коды и возможности их метафорической переинтерпретации, а также организовывать свое коммуникативное поведение в соответствии с этими культурными знаниями.

Лингвокультурная компетенция определяет самоидентификацию человека как представителя определенного этноса, то есть параметры этничности и культурной идентичности как осознания человеком своей принадлежности к определенной культуре путем признания ее ценностей, норм, идей, приоритетов, вкусов, традиций и т. п., отождествление себя с культурными образцами, что позволяет ориентироваться в определенной социокультурной среде, упорядочивать собственную жизнедеятельность, предвидеть ее последствия, избирать тот или другой тип, манеру и форму общения.

Когнитивные модели культуры воплощаются в языке и его дискурсивных практиках. В энигматическом дискурсе кроссвордов социокультурная информация реализуется во фразеологизмах, интертекстуальных и интерсемиотических связях, в вербализации прецедентных феноменов, символов, стереотипов и реалий.

#### **2.4.1. Фразеология**

Фразеология любого языка представляет собой лингвосемиотический феномен, формируя особый «подязык», один из «концентрических кругов» языка, в котором в устойчивой форме сохраняются и транслируются из поколения в поколение представления этноса о мире, культурная и историко-мифологическая интериоризация действительности и внутренний рефлексивный опыт народа. Х. Касарес отмечал, что «в этих эллиптических формулах, отшлифованных и оставленных в наследство потомкам», зафиксирована вся история наших предков, вся психология, вся частная и

общественная жизнь и, кроме того, – «забытые пересказы, искореняемые суеверия, обряды, обычаи, народные игры, заброшенные ремесла, соперничество между соседними селами, незначительные события, памятные в жизни только одного села или одной семьи» [Касарес 1958, с. 255].

Знание адресатом фразеологического массива языка является ключом к решению множества заданий кроссвордов. Нередко ответ задания, содержащего фразеологизм или его часть, служит антецедентом местоимения: *через него хватают (край); воробья на ней не проведешь (мякина); она всегда находит героя (награда); он платежом красен (долг); на него и на вкус товарищей нет (цвет); нет худа без него (добро); его тянут на себя (одеяло); та, что красна пирогами (изба); тот, кто носу не подточит (комар); ими бы да мед пить (уста)*. Такие задания являются самыми простыми, так как фразеологизмы в них представлены в привычном порядке без изменения компонентов. В задании кроссворда фразеологизм, компонент которого требуется восстановить в антецеденте ответа, может трансформироваться в проекции на оценку его содержания: *на них лучше не наступать (грабли); им пахнет опасное дело (керосин)* (во фразему введены оценочные лексемы *лучше* и *опасный*), а также видоизменять модальность оборота (*не ищи ее в стоге сена (иголка)* – введено значение отрицания).

Упрощенными также являются задания с опущенным компонентом фразеологизма, который легко восстанавливается адресатом: *кормят волка (ноги); красна пирогами (изба); хитра на выдумки (голь); голодной курице снится (просо); пьяному по колено (море); благородное дело (риск)*. Иногда некоторые части фразеологизмов заменены синонимами, как правило, хронологическими или стилистическими: *ее хватает и на мудреца (простота)* от фраземы *на всякого мудреца довольно простоты* (*хватает* – разг.; *довольно* – устар.). Наличие в задании указания на пословицу также подсказывает направление ассоциирования: *пословичное неученье (тьма)* – ср. пословицу *ученье – свет, неученье – тьма*.

Синонимы ответа могут содержаться во фразеологическом задании кроссвордов: правитель на час (калиф); дуралей царя небесного (олух); несчастье луковое (горе); бартер шила на мыло (мена); собачий бред на постном масле (ерунда); отпечаток, который может простыть (след). В задании элемент фраземы может быть заменен гиперонимом: тара под вранье (короб); товар, который обжигают не боги (горшок); инструмент для писания по воде (вилы); емкость с разыгравшейся бурей (стакан). В последнем случае в задание введено дополнительное причастие, усиливающее содержание оборота (ср. фразеологизм *буря в стакане воды*).

Изменение структуры фраземы, введение дополнительных компонентов значительно усложняет поиск ответов: адресату необходимо опознать фразеологизм, реконструируя недостающие звенья или заменяя искаженные элементы. К примеру, задание *предел сытости* требует восстановления устойчивого сочетания *сыт по горло*, отсюда ответом является лексема со значением предела (*горло*). Задание *лихо хлебают, а его мыкают* имеет ответ *горе* исходя из фразеологической сочетаемости *горе мыкать* (ср. *горемыка*). В задании *работа перед часом потехи* обыгран фразеологизм *делу – время, потехе – час* (опираясь на компоненты оборота *час* и *потеха*, адресат устанавливает хронологическую последовательность событий и находит синонимичный слову *работа* ответ – *дело*). В задании *ватага обозревателей новых ворот* ответ *стадо* обусловлен ассоциацией собирательного метафорического в данном контексте существительного домена ЧЕЛОВЕК с собирательным существительным домена ЖИВОТНОЕ, метафорического предикативного знака *обозреватель* с предикатом восприятия *смотреть*, что позволяет реконструировать фразему *смотреть, как баран на новые ворота*. Задание *разговоры, выточенные пустомелей*, содержит подсказку – метафорический знак предиката фразеологизма *точить лясы*, что, наряду с лексемой *пустомеля*, определяет ответ *лясы*.

Подобное кодирование фразеологизмов присуще заданиям: *божья альтернатива яичнице (дар)* от оборота *не путать божий дар с яичницей*;

*пернатый патриот болота (кулик)* от пословицы *каждый кулик свое болото хвалит* (прилагательное указывает на прототипический признак *пернатый* класса птиц, к которому относится кулик, ср. задание *хваленый адрес кулика (болото)*); *осиновый, что всегда дрожит (лист)* от компаративного фразеологизма *дрожать, как осиновый лист*. Парадоксальный устойчивый оборот *когда рак на горе свистнет* трансформируется в задании *свистун на горе (рак)*, требующем реконструкции фразеологизма на основе знаков предиката и локатива.

Задание может содержать лишь один компонент фраземы, что еще более усложняет поиск ответа: *«тара» для воды (решето)* от оборота *носить воду в решете*; *мужское украшение (шрам)* от пословицы *мужчину украшают шрамы*; *рай для влюбленных (шалаш)* от фраземы *с любимым рай и шалаше; бывает, что им чуют (нутро)* от фраземы *нутром чуют*; *идеальный тайник для концов (вода)* от фраземы *прятать концы в воду*; *то, чем прикидывается желающий показаться простаком (шланг)* от фраземы *прикидываться шлангом*; *роддом истины (спор)* от пословицы *в споре рождается истина*.

Реконструкция фразеологизма в подобных случаях может быть облегчена наличием в задании вербализованных (синонимами, гиперонимами) компонентов фразеологического значения: *их бьет лодырь (баклуши)* от *бить баклуши* – «лентяйничать, быть лентяем»; *под него разделить – отругать (орех)* от *разделить под орех* – «сильно отругать, раскритиковать кого-либо»; *счетная птица (ворона)* от *ворон считать*; *твердый камень науки (гранит)* от *грызть гранит науки*.

Фразеологическая аллюзия может возникать на основе намека путем построения цепи ассоциаций. К примеру, задание *воплъ в Сахаре* имеет ответ *глас* исходя из ассоциирования Сахары с гиперонимом – пустыней, а *вопля* – с компонентом фраземы *глас вопиющего в пустыне*. В задании *лидер забега с судна* ответ *крыса* обусловлен ассоциацией лидера с первым бегущим и

судна с кораблем на основе реконструкции фразеологизма *крысы первыми бегут с тонущего корабля*.

Задание с юмористическим колоритом *в этом цитрусе свинья ни бум-бум (апельсин)* вызывает ассоциацию с фразеологизмом *разбирается, как свинья в апельсинах* – «не разбирается ни в чем»; подсказкой служит гипероним *цитрус* и знак субъекта *свинья*. Вопрос *В чем меряют лихо?* обуславливает ассоциирование с фраземой *узнаешь, почем фунт лиха*, что обеспечивает ответ *фунт*.

Подсказкой ответа может быть указание на принадлежность к пословице: *враг кобылы (посл.) (баба)* – ассоциация с пословицей *баба с возу – кобыле легче*. Иногда задания кроссвордов ассоциируются с фразеологизмом посредством дескрипций: *большая высокая копна сена, в которой бесполезно искать заостренный металлический стержень для шитья (стог)* – ассоциация с фразеологизмом *искать иголку в стоге сена*.

Ориентация заданий кроссвордов на фразеологический фонд языка придает данным текстам этнический колорит, способствует пополнению фразеологического запаса у адресата. Ввод в кроссворды фразем иного этноса в русском переводе чрезвычайно редок и создает трудности декодирования (к примеру, задание *предмет удачи при рождении англичанина (ложка)* отсылает к фраземе английского языка *to be born with a silver spoon in a mouth* – дословно *родиться с серебряной ложкой во рту*, т. е. родиться удачливым).

#### **2.4.2. Интертекстуальность и интерсемиотичность**

Множество заданий кроссвордов черпают социокультурную информацию из других текстов и знаковых продуктов культуры, что, как было отмечено ранее, служит проявлением категорий интертекстуальности и шире – интерсемиотичности, осуществляющих диалогическую связь данного текста в семиотическом универсуме культуры со знаковыми продуктами предшествующей культурной традиции.

Трактовка данных категорий опирается на идеи Р.О. Якобсона, определявшего текст как нерасчлененный сигнал в знаковом пространстве (универсуме) культуры, своего рода «информационный генератор, имеющий черты интеллектуальной личности» [Якобсон 1981, с. 104-105], на концепцию диалогичности гуманитарного знания М.М. Бахтина, учение о семиосфере и семиотическом универсуме Ю.М. Лотмана, рассматривавшего текст в определенной семиосфере по аналогии с понятием «биосферы» В.И. Вернадского.

Понятие универсума ввел Р.О. Якобсон, считавший таковым накопленный этносом или человечеством коммуникативный опыт, коррелирующий с системами науки, культуры. Ю.М. Лотман характеризовал семиотический универсум как единый механизм, в котором любой текст становится знаковым актом, соотносимым с принципами и закономерностями универсума и выявляющим признаки изоморфизма с культурой в целом, что оптимизирует восприятие и понимание текста адресатом [Лотман 1992, 1, с. 13].

К проблеме связи текстов с другими текстами обращались Ю. Кристева, Р. Барт, К. Леви-Стросс, М. Фуко, У. Эко, А.Н. Веселовский, А.А. Потебня, В.В. Виноградов, А. Беннет, О. Розеншток-Хюсси, С. Фиш, Р. Богранд, М. Риффатер, Ж. Деррида и др. Р. Барт называл интертекст «перспективой множества цитаций; миражом, созданным из множества структур: единицы, созданные этим кодом есть ничто иное, как отголоски чего-то, что было прочитано, издано, сделано, пережито» [Барт 1994, с. 39]. У. Эко ввел понятие интертекстуального диалога [Эко 1998].

Интертекстуальная компетенция адресата моделируется в когнитивной лингвистике в виде читательских фреймов, являющихся не только средствами перекодирования каждого нового текста, но и механизмами расширения и обновления глобального интертекстуального фрейма. Б.М. Гаспаров в книге «Язык, память, образ: лингвистика языкового существования» обосновывает интертекстуальность как непрерывный поток

цитаций, имеющий лингвистическую основу, поскольку он использует коммуникативные фрагменты как «первичные, непосредственно заданные в сознании единицы языковой деятельности, готовые блоки» [1996, с. 122].

Задания кроссвордов содержат отсылки к различным художественным, в том числе фольклорным текстам, текстам песен, мифологической и религиозной литературы, произведениям живописи, скульптуры, архитектуры, киноискусства, театра, телевидения и т. п.

Обычно ключом к ответу на задание служит вербализация автора текста или создателя произведения искусства. Сопровождающим элементом является наименование героя по его главному действию, состоянию или какому-либо атрибуту, требующее указания в ответе его имени (*шекспировский душитель (Отелло); тургеневский герой, утопивший Муму (Герасим); пушкинский князь бочки (Гвидон)*). Наряду с именем автора в задании также упоминаются фрагменты его наиболее известных произведений или часть их названия: *на шее Чеховского героя (Анна) –* рассказ «Анна на шее»; *майская любовь Тютчева (гроза) –* актуализация стихотворной строки поэта: *Люблю грозу в начале мая; под ним убит герой Твардовского (Ржев)* из стихотворения: *Я убит подо Ржевом*.

Ответ на задание с упоминанием фамилии автора предполагает определение наиболее актуального жанра или стиля писателя, художника, музыканта, скульптора, архитектора и проч. (*любимый жанр Бажова (сказ); жанр Омара Хайяма (рубаи); Айвазовский как художник (маринист); Верещагин как художник (баталист); любимый жанр Кальмана (опера);* его наиболее известного произведения, роли, телепрограммы (*знаменитая икона Рублева (Троица); адмирал, сыгранный Хабенским (Колчак); Валентин Смирнитский как мушкетер Людовика XIII (Портос); человек Родена (Мыслитель); шедевр Верди про рабыню (Аида); вкусно, как у Урганта (Смак); дон Марлон Брандо (Корлеоне)*); или произведения на определенную тему (*пиратская поэма Байрона (Корсар)*)).

Фамилия или имя героев произведений в задании служит стимулом для поиска ответа фамилии автора, при этом вербальными ключами являются метафоры родства: *литературный папа Чука и Гека (Гайдар)*; *один из двух отцов великого комбинатора (Петров)*. Название или тема произведения в задании также определяет поиск ответа, отмеченного гиперонимом – фамилии творца или исполнителя: *композитор с хитом «Болеро» (Равель)*; *певица с букетом горной лаванды (Ротару)*; *художник с девятым валом (Айвазовский)*. Иногда такую же функцию выполняет цитата из произведения: *поэт, которому осталась одна забава – «пальцы в рот» (Есенин)*.

В задании фамилия или имя героя произведения могут указывать на иного персонажа, соотношение с которым вербализовано главным словом или описанием: *подруга Кая (Герда)*; *подруга кузнеца Вакулы (Оксана)*; *возлюбленный Психеи (Эрот)*; *царевич, которому помогал волк (Иван)*; *приемный отец Маугли (Акела)*; *папаша Тотоши и Кокоши (Крокодил)*; *оппонент Дубровского (Троекуров)*; *возлюбленная Дубровского (Маша)*; *его сердце разморозила Герда (Кай)*; *оруженосец Дон Кихота (Панса)*; *жених коронованной лягушки (Иван)*; *кучер Чичикова (Селифан)*.

Свойство, занятие персонажа или мифологического героя, его атрибуты, сценарии поведения, особенности речи, представленные в задании, определяют ответ – имя героя: *доктор из сериала (Хаус)*; *девочка-Длинный чулок (Пеппи)*; *самый знаменитый продавец пиявок (Дуремар)*; *герой в самом расцвете лет (Карлсон)*; *библейский великан и силач (Голиаф)*; *малявка, облаявшая слона (Моська)*; *котенок из мультика (Гав)*; *жарила царевичей в печке (Яга)*; *едок Демьяновой уха (Фока)*; *дядя, живший в хижине (Том)*; *Юстасу весточки слал (Алекс)*; *хозяин уязвимой пяты (Ахилл)*; *этого доброго доктора правильнее всего было бы назвать ветеринаром (Айболит)*; *мальчик, совершивший сказочное путешествие на диких гусях (Нильс)*.

Ответ может предусматривать наименование профессии героев произведений: *профессия Гоши (слесарь)* – из кинофильма «Москва слезам

не верит»; профессия *Вакулы и Будулая (кузнец)* – из повести Н.В. Гоголя «Вечера на хуторе близ Диканьки» и романа и кинофильма «Цыган».

Сценарии фрагментов произведений фольклора, литературы и искусства являются когнитивными ключами заданий, ответами на которые служат различные пропозициональные компоненты:

– субъект (*влюбленный из Вероны (Ромео); мифический держатель неба (Атлант); богиня с повязкой (Фемида)*);

– объект (*ее не брал Верецагин (мзда); над ним чахнет Кощей (злато); их заготавливал Бендер (рога); его кушают, сделав паузу (Твикс); коллективно вытянутый овощ (репка)*);

– локатив (*туда Муха за самоваром пошла (базар); золотое сиденье в детской считалке (крыльцо); водоем Тортилы (пруд); остров Минотавра (Крит); гора, где Ной якорь бросил (Арарат); там леший бродит, русалка на ветвях сидит (лукоморье); окружение острова Невезения (океан)*);

– комитатив (*фруктовая добавка к рябчику (ананас); старуха с Лариской (Шапокляк)*);

– финитив (*золотая цель Ясона (руно)*);

– медиатив (*буря ею небо кроет (мгла); лекарство для Буратино (касторка)*);

– инструментив (*плавсредство Ноя (ковчег); транспорт рыбки Сони (баркас); орудие рыжего, конопатого (лопата); повозка боярыни Морозовой (сани)*);

– темпоратив (*... в путь дорогу (пора); четвертые ... пылают станции (сутки); время стрелецкой казни (утро)*);

– фабрикатив (*из него солдат кашу варил (топор)*) и др.

Фрагменты цитат литературных произведений, песен и проч. в заданиях кроссвордов могут быть ключами ответов: *ей противопоказана соль (рана)* – из строки песни «не сыпь мне соль на рану»; *где-то плачет, схоронясь в дупло (иволга)* – из стихотворения С.А. Есенина.

В заданиях с интертекстуальной информацией когнитивные и вербальные ключи также извлекаются из структур знаний об обозначаемом и на их вербального наполнения. Метафоризация компонентов интертекста может быть как перенесена из произведений в задание или ответ (*лучший друг девушек в каратах (бриллиант); алкогольный эликсир истины (вино); жало мудрой змеи (язык)*), так и осуществляться в самом задании кроссворда (*пионер авиации (миф.) (Икар)*). Метафора может быть результатом омонимии, возникшей путем деонимизации: *металл, обреченный на муки (тантал)* – название металла образовано от онима, обозначающего мифического героя Тантала, обреченного по воле богов на муки голода и жажды.

В заданиях кроссвордов строки литературных произведений могут искажаться путем введения дополнительных компонентов из других доменов, что создает комический эффект: *семья-то большая, да все мафиози (клан)*.

Интертекстовые и интерсемиотические связи в кроссвордах значительно расширяют познавательные горизонты адресатов, способствуют интеллектуальному тренингу и углубляют осознание ими своей культурной идентичности.

#### **2.4.3. Стереотипы и символы**

Ряд заданий кроссвордов апеллируют к культурным стереотипам – детерминированным культурой, упорядоченным и фиксированным структурам коллективного сознания, воплощающим результат познания действительности культурной группой. Стереотип является схематизированным стандартным сценарием, тиражируемым в повседневной жизни, передаваемым из поколения в поколение, определяющим и регулирующим все виды деятельности культурного сообщества. Данные структуры закрепляют в сознании человека культурные традиции, особенности речевого поведения, выполняя функции стабилизации и идентификации группы, аккумуляции и систематизации ее социокультурного и исторического опыта, защиты групповых интересов и

проч. По мнению А.К. Байбурина, благодаря стереотипизации происходит упрощение и сокращение процессов восприятия [Байбурин 1985, с. 36-46].

Основой формирования стереотипов служит главное стремление человека извлечь из существующей ситуации все, что в ней есть полезного, и отложить про запас в виде двигательной привычки выработанную в таком случае реакцию, чтобы использовать ее в ситуациях того же типа [Бергсон 1992, с. 265]. Тем самым, в основе стереотипизации лежит психологическая привычка человека возвращаться к неоднократно повторяемым ситуациям и реакциям на них, фиксируемым в сознании в виде автоматических стандартных схем и моделей мышления, а также стремление свести разнообразие мира к немногим категориям и облегчить себе восприятие и оценку. В стандартных ситуациях человек обращается к определенным проверенным на практике программам решения каких-либо вопросов и проблем, что намного облегчает ему жизнь [Садохин 2002, с. 168].

Определяющую роль в процессах стереотипизации играют закон экономии речевых усилий и регуляторная природа установки. Отказ от стереотипов потребовал бы от человека постоянного напряжения и внимания и превратил бы весь процесс его жизни на бесконечную череду проб и ошибок [Грушевицкая и др. 2003, с. 218].

Культурный стереотип может иметь знаковую репрезентацию, в том числе быть вербализованным. В научной литературе существует вербоцентристский взгляд на стереотипы. К примеру, Г. Патнем считает стереотипы вербализованными фрагментами знаний, соотносимыми с культурой, конвенциональной идеей, но в обыденном языковом узусе [Putnam 1975, с. 249]. Польский лингвист А. Шафф также указывает на тесную связь стереотипа с его названием и категорически утверждает, что «стереотипы всегда вербальны, так как всегда воплощены в содержании определенного слова и высказывания. По его словам, как происхождение, так и функционирование стереотипов тесно связано с речевой деятельностью [Schaff 1978, с. 36]. Польский этнолингвист Е. Бартминьский рассматривает

стереотип, с одной стороны, как дискретную единицу концептуализации действительности, с другой, как способ ментальной корреляции и репрезентации языкового знака [Bartmiński 2004; Бартминьский 2005].

Подобные утверждения, возможно, обусловлены концепцией первой лингвистической работы, посвященной этническим стереотипам У. Квастхофф, трактующей стереотип как вербальное выражение убеждения, направленного на социальные группы или отдельных представителей этих групп; убеждения, имеющего логическую форму суждения и приписывающего некоему классу лиц определенные признаки или способы поведения или отрицающего их, имеют тенденцию к эмоциональной оценке, выражены в безапелляционной, упрощенной и обобщенной форме [Quasthoff 1998, с. 28].

В противовес суждениям об исключительно вербальной природе стереотипов, в этнолингвистике существует альтернативное мнение о существовании, помимо лингвоментальных стереотипов, невербальных стереотипов-наблюдений и поведенческих [Тищенко 2000, с. 50]. При этом невербальные стереотипы в культуре доминируют и могут быть представлены в параязыках, ритуалах, искусстве, магических действиях и проч. [Benedyktowicz 1988; Базылев 1994].

Знание стереотипов этнокультурного сообщества используется в ряде заданий кроссвордов. В основном, составители кроссвордов обращаются к стереотипам, связанным с животным миром и базирующимся на метафоризации: животным приписываются в соответствии с принципом антропометричности человеческие качества и свойства, например, собаке – преданность, зайцу – трусость, лисе – хитрость, пчеле – трудолюбие, павлину – величавость, ослу – упрямство, волку – жестокость, курице – глупость, рыбе – молчаливость и т. п. Стереотипной является и оценка животных: они делятся на высших, оцениваемых положительно, и низших, имеющих негативную оценку.

На приведенные качества и оценку животных ориентированы следующие задания кроссвордов: *самка пернатого красавца (пава), эталон величавой поступи (пава), серый упрямец (осел), эталон храбрости (лев), глупое животное (баран), птица высокого полета (орел), гордая птица (орел), царь зверей (лев), трусливое животное (заяц), хитрая кума (лиса)*. Некоторые задания построены на сравнении свойств животных и человека: *эталон женской талии (оса), информант среди птиц (сорока)*. Кстати сказать, итальянское слово, обозначающее сороку *gassa, gasseta*, стало основой для наименования периодического издания *gazeta*, что свидетельствует о наличии стереотипизации свойства сороки быть источником информации в ряде культур (ср. фразеологизмы *сорока на хвосте принесла, сорока на хвосте разносит*).

Некоторые стереотипы животного мира основаны на интертексте. Например, задание *легкомысленное насекомое* имеет ответ *стрекоза* исходя из стереотипа, сложившегося на основе басни И.А. Крылова «Стрекоза и муравей». В отличие от этого, задание *трудолюбивое насекомое* с ответом *муравей* не имеет исключительно интертекстуальной основы, а давно устоялось как стереотип в коллективном сознании славян.

Социокультурная информация заложена также в символах – эстетически канонизированных культурно значимых наименованиях структур знаний иного, чем первичное содержание знака домена. Символ, по мнению П.А. Флоренского, является «такой реальностью, которая несет в себе энергию другой реальности, не данной нам непосредственно» [Флоренский 2009, с. 306]. Это означает широкую информативность символа, за которым конвенционально закреплена структура знаний, соответствующая определенному тексту или воплощающая некую ситуацию. Символ дейктивен, он существует в культурной компетенции группы и его смысл воспроизводится в готовом виде. По словам А.Н. Веселовского, символ является тем «нервным узлом, прикосновение к которому будит у нас ряды определенных образов» [Веселовский 1940]. Ученые считают, что, в отличие

от метафоры, которая маскирует реальное положение дел, символ, наоборот, соотносится с действительностью. А.Ф. Лосев подчеркивал, что символ содержит обобщенный принцип дальнейшего развертывания свернутого в нем смысла.

В заданиях кроссвордов наиболее употребительны древние символы, их актуализация обычно сопровождается словом *символ*. К примеру, задание *хвойный символ печали* предполагает ответ *кипарис*, символизирующий в европейской культуре смерть, печаль и скорбь, что обусловлено темной окраской хвои: «Изображения кипариса зафиксированы в погребальных культурах как язычников, так и христиан. Бытовало представление, что кипарис предохраняет тело от разложения. В Древней Греции ветви кипариса вешали у дверей умерших, а на могилах сажали молодые побеги дерева» [Символы. Знаки. Эмблемы 2005, с. 222]. Данный символ имеет и интертекстуальную связь с греческим мифом о сыне царя острова Кеоса Кипарисе, которого Аполлон превратил в дерево скорби по просьбе юноши, случайно убившего на охоте своего друга – прекрасного оленя.

Символом печали и скорби среди лиственных деревьев является ива (ср. задание *дерево, плакучий символ (ива)*): «Часто присутствует на картинах, посвященных сюжету Распятия. Толкуется и как символ Евангелия. Независимо от того, сколько ветвей срезано у ивы, она продолжает цвести, подобно евангельскому учению, остающемуся неизменным, несмотря на свое распространение по всему миру. Ветки ивы используются в Вербное воскресенье» [Символы. Знаки. Эмблемы 2005, с. 197]. Символика растительного мира нередко соотнесена с религиозными ритуалами и праздниками. Так, задание *символ Троицы* предполагает ответ *клевер*: «Ассоциации с Троицей возникают на основе трехлистной формы клевера. Редко встречаемый четырехлистник клевера – память об утерянном рае» [Символы. Знаки. Эмблемы 2005, с. 223].

Символичность деревьев предполагает закрепление за ними определенных свойств и явлений. Задание *дерево бессмертия* подразумевает символ *акации*,

которая во многих культурах из-за своей стойкости и жизнеспособности ассоциируется с бессмертием. Разновидность акации использовалась Ноем для постройки ковчега, акация выросла над могилой Осириса. Масоны связывают акацию с обнаружением тела убитого и закопанного в землю Адонирама – на его могиле также выросла акация как продолжение вечной жизни. В задании *символ лауреатов* актуализируется символ победы, триумфа и успеха *лавр*, отсюда происхождение слова *лауреат*, обусловленное традицией награждения лавровым венком победителей на играх в честь Аполлона, которая у римлян распространилась и на воинов-победителей.

В заданиях кроссвордов реализуются знания о символике камней, минералов (*вдовый камень (аметист); камень, символ дружбы (бирюза); камень, по-гречески символ силы (алмаз); камень, символ вдохновения (изумруд)*), животных (*птица, символ долголетия (ворон); болотное пресмыкающееся, символизирующее смерть (жаба); животное, символ лицемерия (крокодил); ушастый символ плодовитости (кролик); в китайской символике – обаяние, в европейской – разрушение (крыса)*), музыкальных инструментов (*струнный символ вдохновения (лира)*). Актуальны в кроссвордах также символы власти (*скипетр, жезл*), победы (*Ника*), родного дома (*очаг*). Интерсемиотическую проекцию имеют некоторые символы искусства: *смертный грех, символизируемый в искусстве свиньей, ежом и волком (обжорство)*.

#### **2.4.4. Прецедентные феномены и реалии**

Социокультурная информация, служащая ключом к решению кроссвордов, содержит прецедентные феномены – компоненты знаний, обозначение и содержание которых хорошо известны представителям определенной этнокультурной общности, актуальные и используемые в когнитивном и коммуникативном планах. Данная дефиниция базируется на разработках понятия русскими исследователями Ю.Н. Карауловым, Д.Б. Гудковым, И.В. Захаренко, В.В. Красных и др.

В.В. Красных выделяет три типа прецедентных феноменов: социумно-прецедентные, известные любому среднему представителю определенного социума (генерационного, социального, конфессионального, профессионального и т. д.); национально-прецедентные, известные любому среднему представителю того или иного национально-лингво-культурного сообщества; и универсально-прецедентные, известные любому среднему современному человеку [Красных 2002, с. 50-51]. Д.Б. Гудков в рамках гипотезы о существовании когнитивной базы лингвокультурного сообщества рассматривает как компонент этой базы прецедентные феномены национального уровня прецедентности [Гудков 2000, с. 34-37].

На наш взгляд, довольно трудно отграничить данные типы прецедентных феноменов друг от друга, так как, во-первых, выделение универсальных феноменов требует проведения масштабного анкетирования и статистического обоснования, во-вторых, социумные и национально-специфические могут пересекаться и также охватывать массив универсальных прецедентных феноменов.

Противоречивой в научной литературе является также классификация прецедентных феноменов по способу означивания. Несмотря на то, что данные феномены – это прежде всего структуры знаний, исследователи вычлениют в их ряду имя (индивидуальное имя известного человека, персонажа произведения, артефакта, то есть «связанное с широко известным текстом или прецедентной ситуацией»); ситуацию (значимое событие, реально произошедшее в жизни этноса и цивилизации; «ее знаком может быть прецедентное имя, или прецедентное высказывание или непрецедентный феномен»); текст (известное произведение, актуализированное в других текстах, возвращение к которому руководствуется механизмами интертекстуальности) и высказывание – «репродуцируемый продукт речемыслительной деятельности, законченная или самодостаточная единица, которая может быть или не быть предикативной; сложный знак, сумма значений компонентов которого не

равна его смыслу: последний всегда «шире простой суммы значений; в когнитивную базу входит само прецедентное высказывание; оно не однократно воспроизводится в речи носителей русского языка» [Красных 2002, с. 47-48].

Предложенная классификация построена не по единому принципу, не учитывает разграничения когнитивного, языкового уровней и проекции их на референтный план действительности или моделируемую авторским сознанием аллюзивную, виртуальную референцию текста. Неясным в данной классификации остается и статус самого прецедентного феномена: с одной стороны, это имя, с другой, это то, что обозначено именем, не говоря уже о неопределенности природы этого обозначенного. Необоснованным является и ввод понятия «непрецедентного» феномена, означающего прецедентную ситуацию, так как неясны причины его «феноменальности» и критерии отграничения от прецедентных.

По нашему мнению, классификация прецедентных феноменов должна прежде всего учитывать разграничение уровней, на которых такая феноменальность устанавливается. Мы предлагаем различать референциальный, когнитивный и языковой уровни, при этом рассматривая референцию в ключе ее современных теорий как проекцию на мир действительности или виртуальный, превращенный мир текста. Таким образом, на референциальном уровне прецедентность представлена ситуацией или совокупностью ситуаций: реальных или моделируемых коллективным или индивидуальным сознанием. На когнитивном уровне прецедентность существует в виде структур знаний (моделируемых в виде пропозиции, фрейма или МПК), имеющих статус прецедентных феноменов. На вербальном уровне данный прецедентный феномен может быть обозначен именем (обычно онимом), словосочетанием, высказыванием, текстовым фрагментом или целым текстом.

Даже если опираться на тезис о единстве концептуального и языкового в когнитивной базе, то в такой базе прецедентным не может быть только имя,

ведь за ним стоит прежде всего определенная структура знаний, обеспечивающая данный прецедентный феномен. К примеру, имя В. Клычко в коллективном сознании проецируется на феномен – структуру знаний о профессиональной деятельности данного человека, референциально соответствующей реальным ситуациям успехов известного украинского боксера.

В.В. Красных отмечает, что «прецедентный текст и ситуация «хранятся» в когнитивной базе в виде инвариантов восприятия и могут быть при необходимости «вербализованы», и именно поэтому, по мнению исследовательницы, прецедентный текст и ситуация относятся к числу вербализуемых феноменов [Красных 2002, с. 49]. Однако такое суждение порождает вопрос, почему к вербализуемым не относится имя и высказывание, ведь, к примеру, за именем Дездемона на когнитивном уровне существует такой же инвариант восприятия, как и у прецедентного текста трагедии У. Шекспира «Отелло».

Вопрос о вербализации прецедентных феноменов влечет за собой иную проблему невербальной прецедентности, т. е. возможно ли ее существование вне вербальных форм. Такими феноменами могут быть образы известных произведений искусства и народных промыслов: живописи, музыки, танца, архитектуры, скульптуры, вышивки, гончарства и т. п. Данные феномены могут быть вербализованы, но за ними стоят иные структуры знаний, не подвергающиеся такому же моделированию, как вербализованные.

Сложным также является вопрос о соотношении прецедентности, с одной стороны, и интертекстуальности, интерсемиотичности, с другой. Думается, данные понятия находятся в логических отношениях пересечения множеств, т. е. не все прецедентные феномены существуют в интертексте, и далеко не всякий текст является прецедентным или содержит прецедентные феномены.

Понятие прецедентного текста было рассмотрено Ю.Н. Карауловым, который квалифицировал данную разновидность прецедентных феноменов

как «1) значимый для той или иной личности в познавательном и эмоциональном отношении; 2) имеющий надличностный характер, то есть он хорошо известный широкой аудитории; 3) текст, обращение к которому повторяется в дискурсе определенной языковой личности» [Караулов 1987, с. 216]. Исследователь относил к прецедентным текстам цитаты, имена персонажей и произведений, а также их авторов.

На наш взгляд, понятие «прецедентный текст» может иметь двойное толкование: как текст, представленный в сознании в виде конденсированной смысловой структуры, фиксирующей содержание и замысел автора; и как знаковое средство репрезентации прецедентного феномена, извлекаемое из памяти в неизменном целостном виде. В первом значении прецедентный текст создает «прецедентное поле», фрагменты которого используются во вторичном тексте как «средства когнитивно-эмотивного и аксиологического фокусирования смысловой массы» первичного (прецедентного) текста [Сорокин, Михалева 1993, с. 98-117]. Такой текст становится поставщиком различных знаков прецедентных феноменов: цитат, аллюзий, реминисценций, имен героев, высказываний о ситуациях в тексте и т. п. Г.В. Денисова называет такие тексты продуцентами прецедентных высказываний [Денисова 2003, с. 244].

Прецедентный текст во втором значении полностью наличествует в памяти и в речи воспроизводится в готовом виде (к примеру, стихотворение, считалка, загадка, молитва, песня, реклама и т. п.). Ю.Н. Караулов отмечает: «Прецедентные тексты образуют интертекстуальную энциклопедию, которая составляет основу презумпции интертекстуальности и существует в виде когнитивного уровня языковой личности как область культурной памяти, представленной набором текстов» [Караулов 1987, с. 12].

В заданиях кроссвордов ключами для поиска ответов служат когнитивные структуры обоих типов прецедентных текстов. Например, в задании у *Лермонтова он дух изгнанья* ответ *Демон* апеллирует к тексту лермонтовского «Демона» исходя из фрагмента цитаты. К персонажу

прецедентного текста романа А. Дюма «Три мушкетера» относит задание *заклейменная жена Атоса (Миледи)*. Задание *идейный враг Сухова (Абдулла)* извлекает из памяти сюжет фильма «Белое солнце пустыни» и его персонажей.

Прецедентный текст в целостном виде в заданиях кроссвордов обычно существует в виде известных загадок, считалок, рекламы, крылатых выражений с пропущенными словами, являющимися ответом: *не человек, а ходит (часы); меда не дает, а жалит (оса); по сеням ходит, а в избу не идет (дверь); на золотом крыльце сидели: царь, царевич, король, ... (королевич); ... украшает человека (скромность); ... – райское наслаждение (Баунти); Сделай паузу – скушай ...! (Твикс)*. К таким прецедентным текстам может апеллировать задание кроссворда: *место отсидки А и Б (труба)* – относит к загадке *А и Б сидели на трубе. А упало. Б пропало. Что осталось на трубе?*

Задания кроссвордов с прецедентными текстами и другими знаковыми продуктами культуры проанализированы нами в параграфе 2.4.2. Задания с прецедентными феноменами, относящимися к **реалиям** действительности, апеллируют к обыденному сознанию среднего носителя языка. Ответами к таким заданиям служат прецедентные имена людей, городов, автомашин, аэропортов, гор, пустынь, киностудий, музеев и т. п. (*Павел-хоккеист и его прадед Павел-часовщик (Буре); канцлер-пионерка (Меркель); Железная леди (Тэтчер); мать городов вьетнамских (Ханой); сердце Индии (Дели); аэропорт, уроженец Москвы (Быково); швед-автомобиль и самолет (Сааб); триумфальная советская машина (Победа); родной город Циолковского (Калуга); космодром в США (Канаверал); эталонная пустыня (Сахара), Голливуд в Индии (Болливуд); музей на плаву в Питере (Аврора)*).

Компоненты подобных заданий обычно являются показателями профессиональной принадлежности людей, указывают на род их деятельности (*шоколадный король Украины (Порошенко); знаменитый ученый в области сварки (Патон); примадонна русской эстрады (Пугачева); фантастический Жюль (Верн); имя запевшего футболиста (Хулио)*), связи с

другими известными людьми или реалиями (*муж Синьоре (Монтан)*; *жена Ельцина (Наина)*; *город, давший название каналу (Суэц)*; *вечный соперник «Милана» (Интер)*; *президент Уго, друг Марадонны (Чавес)*; *вместе с Настей Каменских (Потан)*); актуальную ситуацию, с ними связанную (*любитель уссурийских тигров и белых журавлей (Путин)*; *первооткрыватель Америки (Колумб)*); местонахождение, место деятельности (*областной центр Украины (Сумы)*; *Чилийская Сахара (Атакама)*; *турецкая гора на виду у Еревана (Арарат)*; *конечный пункт ралли, стартующего в Париже (Дакар)*; *Клинт из Голливуда (Иствуд)*; *Образцова из Большого (Елена)*), сыгранные человеком роли, созданные им произведения, фильмы, где человек был режиссером, оператором и т. п. (*«Девятый вал» (Айвазовский)*; *«Лунная соната» (Бетховен)*; *«Мой ласковый и нежный зверь» (Лотяну)*; *управдом Ю. Яковлева (Бунша)*; *мент из сериала (Нилов)*; *Саша из «Бригады» (Безруков)*). Нередко заданы лишь имена известных людей, ответом служат фамилии или псевдонимы и наоборот (*Муслим (Магомаев)*; *ее зовут Орнелла (Мути)*; *Ринат Леонидович (Ахметов)*; *Моруа (Андре)*; *имя Драйзера (Теодор)*; *Маркович в литературе (Вовчок)*; *Львиное сердце на английском троне (Ричард)*).

Ответы могут являться наименованиями сферы деятельности человека (*сфера деятельности Лемешева (пение)*; *стихия Карузо и Каррераса (пение)*; *Мирей Матье (невица)*), принадлежности его к какой-либо группе (*партия Железной леди (тори)*; *Хакамада по национальности (японка)*; *Русская императрица Екатерина II по пятому пункту (немка)*; *Блохин, команда (Динамо)*), места рождения или захоронения (*родина М. Магомаева (Баку)*; *последний приют Рамзеса (пирамида)*), отношения человека к чему-либо (*генетика для академика Лысенко (лжеснаука)*), атрибуты (*шапка Наполеона (треуголка)*).

Задания могут содержать запрос основной родовой принадлежности прецедентной реалии – *онима («Динамо» или «Лужники» (стадион)*; *Юрий Башмет (альтист)*; *Джомолунгма (гора)*; *Есенин (поэт)*).

Иногда прецедентная реалья служит когнитивным ключом к ответу, предполагающему омоним прецедентного знака: *насекомое типа «Фольксвагена» (жук)* – так называли это авто, первые модели которого были похожи по форме на данное насекомое.

Социокультурная информация включает также знания об особенностях культуры народов мира, реалиях различных стран, их истории, географии, религии, экономике и т. п. К примеру, задание *страна, где очень трудно продать банку говяжьей тушенки*, относит к знаниям о священных коровах в Индии, где эти животные считаются воплощением Великой матери Адити, Земли и даже всей Вселенной.

Энциклопедическая информация из различных сфер также нередка в современных кроссвордах: *первый русский писатель, получивший Нобелевскую премию по литературе (Бунин); двенадцатый чемпион мира по шахматам (Карпов); древо, осеняющее своими золотыми ветвями Каннский кинофестиваль (пальма); язык, на котором писал О. Хайям (дари); эта планета на 2/3 состоит из водорода и не имеет твердой поверхности (Сатурн); приток Лены. Не простой, а золотой (Алдан); организатор «Русских сезонов» в Париже (Дягилев).*

Социокультурная информация может быть представлена в виде модели МПК и обладает теми же закономерностями означивания. Ее использование в текстах кроссвордов погружает адресата в интериоризованное коллективным сознанием этноса бытие и семиотический универсум культуры, тренируя память и расширяя кругозор разгадывающих кроссворд.

## **Глава 3. Загадка как энигматический дискурс**

### **3.1. Проблема дефиниции загадки**

Выявление особенностей жанра загадки прежде всего предполагает анализ проблемы ее дефиниции, которая, несмотря на многовековую

историю изучения загадки, остается сложной и дискуссионной в современных гуманитарных науках. Ч. Скотт подчеркивал, что адекватное определение загадки никогда не было сформулировано. По его мнению, все, что имеется в руках исследователей, это основанная на эмпирических фактах или интуитивно выведенная характеристика, имеющая силу исключительно в определенном ограниченном контексте [Scott 1969, с. 131].

Некоторые ученые высказывают сомнения в необходимости выработки единой дефиниции загадки. Так, финская исследовательница загадки Э. Кенгс-Маранда считает теоретическое определение загадки не столь уж важным для идентификации этого жанра, отмечая достаточность «общего согласия относительно того, что имеется в виду под этим жанровым термином» [Кёнгэс-Маранда 1976, с. 132]. Достаточным, по ее мнению, является представление об особенной и компактной форме загадки, чем грубое ее определение как выражения в вопросно-ответной форме. Однако как вопросно-ответная природа загадки, так и ее особенная и компактная форма не могут быть приняты в качестве критерия отличия загадки от диалогического единства или компактных по форме пословиц, одностиший и прочих малых фольклорных жанров.

Упрощенную дефиницию загадки можно найти, к примеру, в ряде толковых словарей, энциклопедий и учебников (ср.: «загадка – это изображение или выражение, нуждающееся в разгадке, истолковании» [Ожегов <http>]; «загадка – иносказательное изображение в короткой формуле предмета или явления, которые нужно угадать; выражение, требующее разгадки» [Ушаков <http>]; «краткое иносказательное описание какого-либо предмета или явления, которое нужно разгадать» [Ефремова <http>]). Подобные толкования можно применить к ребусам, кроссвордам и некоторым другим жанрам энигматики. Кроме того, акцентирование внимания на краткости загадки не является необходимым и достаточным условием данного жанра. К примеру, древнеанглийские загадки, описанные в исследовании А.В. Бутова, выполненном под нашим руководством, представляют собой тексты из

нескольких высказываний: *I am the black child of a white father, a wingless bird, flying even to the clouds of heaven. I give birth to tears of mourning in pupils that meet me, even though there is no cause for grief, and at once on my birth, I am dissolved into air. What am I? Smoke;*

*A man is on a trip with a fox, a goose, and a sack of corn. He comes upon a stream, which he has to cross, and finds a tiny boat which he can use for the same. The problem though, is that he can only take himself and either the fox, the goose, or the corn across at a time. It is not possible for him to leave the fox alone with the goose or the goose alone with the corn. How can he get all safely over the stream? Answer: Take the goose over first and come back. Then take the fox over and bring the goose back. Now take the corn over and come back alone to get the goose. Take the goose over and the job is done!*

Во многих дефинициях загадкам прежде всего приписывается метафоричность. Такой принцип исходит еще из античной традиции. Так, Аристотель в философском труде «Риторика» охарактеризовал загадку как «хорошо составленную метафору» [Аристотель 1998, с. 16]. По его словам, «идея загадки та, что, говоря о действительно существующем, соединяют вместе с тем абсолютно невозможное. Достичь этого можно только с помощью метафоры» [Аристотель 1998, с. 19]. Данный подход нашел отражение в знаменитом словаре Ф.А. Брокгауза и И.А. Ефрона, где загадка определена как «метафорическое выражение, в котором один предмет изображается через посредство другого, имеющего с ним какое-нибудь, хотя бы отдаленное сходство; на основании последнего вопрошаемый и должен отгадать задуманный предмет» [Брокгауз, Ефрон [http](http://)].

Относительно понятия сходства, аналогии в метафоре, постулируемом в данном определении, необходимо подходить к этому, часто провозглашаемому основным для метафоры признаку с большой осторожностью, ибо далеко не всякая метафора базируется на сходстве, а скорее, человек создает его в своем воображении с целью сделать речь более

выразительной, экспрессивной, а также для конкретного представления абстрактных понятий. Не случайно А. Тейлор предложил трактовку загадки как «сравнения одного объекта с другим, абсолютно на него не похожим» [Georges, Dundes 1963]. А А.П. Квятковский трактовал механизм построения загадки как замедленную метафору, вернее – симфору, высшую форму метафорического выражения, в котором опущено звено сравнения и даны характерные для предмета признаки, вследствие чего образ неназванного прямо предмета ощущается как чистое художественное представление, совпадающее с понятием о предмете [Квятковский 1966, с. 264].

Французский литературовед Г. Парис также рассматривает загадку как «метафору или группу метафор, которые не являются общеупотребительными и явно не объясняются» [Цит. по: Gaston 1877]. Мы ставим под сомнение абсолютизацию необщеупотребительности метафор в загадках, так как метафоризация нередко является не способом шифровки, а средством подсказки. Такие метафоры в загадках общеупотребительны и тиражируются в устном народном творчестве и литературе. К примеру, развернутая метафора поля, стада на нем и пастуха, аналогизирующихся с небом, звездами и месяцем соответственно: *Поле немеряно, овцы нечитаны, пастух рогатый; Поле полянское, стадо лебедянское, пастух вышинский* (ср.: у В.А. Жуковского: *На пажити необозримой, не убавляясь никогда, скитаются неисчислимы серебряннныи стада*; украинская загадка *Один чабан тисячі овець пасе*, белорусская загадка *Поле не змерана, быдла не злічана, пастух рагаты*). Метафора пастбища как неба является распространенной в поэтическом творчестве многих народов мира. Н.В. Шестеркина отмечает зооморфную природу метафор, используемых во множестве русских загадок о кочерге, которая предстает в виде кривого черного коня: *Кривой конь лезет в огонь, за ним туда же Федосья, растрепаны волосья (кочерга и помело); Черный конь прыгает в огонь*

*(кочерга); Полно поле рыжих лошадей, одна вороная придет – всех разгонит (печь, уголья, кочерга)* [Шестеркина 2010, с. 309].

Вызывает возражение и абсолютизация метафоричности загадок, так как многие из них базируются на аллегории, не являющейся метафорой, ибо метафору трактуют как образ-версию для уже известного прообраза на основе функционирования в одном контексте тематически различных лексических единиц, аллегория же есть использование выражения с одним содержанием для представления совсем иного, неизвестного содержания, открывающегося субъекту и предполагающего расширенное толкование [Борботько 2007, с. 167-168]. К примеру, в словаре В.И. Даля загадка вообще рассматривается как «аллегория или краткое аллегорическое описание» [Даль [http](http://)]. Кроме того, существует немало загадок, не имеющих метафорической или аллегорической шифровки, а использующих парадоксы, каламбуры, эффект обманутого ожидания, метонимию и прямое описание объекта. Ученые даже предлагают определять семантическую природу описательного компонента загадки как двусмысленность, которая лишает описание ясности и может быть парадоксом или противоречием [Dorson 1972].

По-разному в научной литературе и словарях подается ключевое слово дефиниций загадки. Загадку в толковых словарях русского языка обычно определяют как выражение, что нередко нарушается наличием в загадках ряда высказываний. Р. Жорж и А. Дандес в статье «Towards a Structural Definition of the Riddle» [Georges, Dundes 1963, с. 111] квалифицируют загадку как «традиционное словесное выражение», однако таким традиционным словесным выражением могут быть задания кроссворда, шарады, анаграммы, фраземы, пословицы, заговоры, молитвы и другие неэнигматические жанры. Е. Кенгас-Маранда предлагает в качестве ключевого слова для загадки в соответствии со структуралистским направлением, к которому она принадлежит, – структурную единицу [Кенгас-Маранда 1976, с. 253], однако структурными единицами чего

являются загадки и чем они отличаются от других структурных единиц языка или речи. Загадки не могут относиться к структурным единицам языка, а как речевой жанр в ракурсе их инварианта они могут быть условно отнесены к структурным единицам речи.

Достаточно распространенным в дефинициях загадок является ключевое слово «описание». Р. Жорж и А. Дандес считают описание неизменным компонентом загадок [Georges, Dundes 1963, с. 113]. Русский исследователь Ю.И. Левин отмечает, что загадка чаще всего представляет собой неполное и / или искривленное (трансформированное, метафорическое) описание загаданного объекта [Левин 1978, с. 284]. Однако описанием, в том числе метафорическим, могут быть также анаграммы, шарады, задания кроссворда, пейзажи, портреты и подобные фрагменты текстов и даже целые тексты.

К дефинициям загадки применяют также ключевые слова: малая фольклорная форма, диалогическая конструкция, речевое клише, которые охватывают различные типы жанров фольклора и речевых единств. К примеру, Н.И. Кравцов и С.Г. Лазутин называют загадкой «построенное в виде иносказания небольшое фольклорное произведение, содержащее замысловатый вопрос, на который необходимо дать исчерпывающий ответ» [Кравцов 1983, с. 83].

Примечательным является использование в некоторых дефинициях загадки ключевого слова «текст». Ю. Левин в статье «Семантическая структура загадки» [Левин 1978, с. 283] предложил трактовать загадку как текст. Текстом, отражающим постижение человеком мира, называют загадку авторы коллективной двухтомной монографии, изданной Институтом славяноведения и балканистики РАН в 1994-1995 годах «Исследования в области балтославянской духовной культуры. Загадка как текст». Если понимать текст как «целостную семиотическую форму лингвопсихоментальной деятельности адресанта, концептуально и структурно интегрированную, служащую прагматическим посредником коммуникации и диалогически встроенную в семиотический универсум

культуры» [Селіванова 2010, с. 715], то загадка как раз и является таким текстом, проецируемым на собственный инвариант, признаки которого определены канонами ее жанра.

Загадка двучастна и предполагает, как и все энигматические жанры, работу с первой ее частью адресата, который реконструирует вторую ее часть – отгадку, расшифровку, ответ на вопрос. Иллокутивная сила как основная интенция загадки может быть вербализована в глаголах повелительного наклонения (*Одгадай загадочку: кину її в грядочку, нехай моя загадка лежить до весни (Озимина)*) или в вопросительных местоимениях и квеситивной природе ее речевого акта: *Що то за твір, що ні чоловік, ні звір, а має вуса? (Ячмінь); По якій дорозі півроку їздять на коні, а півроку – без коня? (По річці)*. Данные способы могут быть соединены в одной загадке: *Нас сім братів, літами всі рівні, а іменами різні. Відгадай – хто ми? (Дні тижня)*. Загадка может не содержать вопроса или волеизъявления (отгадай), а представлять данную интенцию имплицитно в описательной форме.

Загадка, становящаяся предметом внимания адресата, вступает в интерактивную связь, в которой ее текст превращается в посредника коммуникативного взаимодействия в энигматическом дискурсе. Тем самым, только как дискурс загадка реализует всю полноту своего предназначения и разнообразие своих функций.

Таким образом, загадка является дискурсом, представляя собой диалогическое единство собственно загадки и отгадки, погруженное в интерактивное пространство коммуникативной ситуации, знаковым посредником которой служит текст, подающий в превращенной или неполной форме описание загадываемого денотата, регламентируемое коммуникативными стратегиями подсказки и шифровки. И.А. Седакова в статье о загадке этнолингвистического словаря «Славянские древности» отмечает: «Загадывание загадок – особый вид ритуально-игрового поведения, вербальный акт, в котором один участник предлагает зашифрованное высказывание о некоем предмете или явлении, а другой

должен называть денотат. Диалогичности речевого акта загадывания соответствует двухчастность текста загадки, состоящего из иносказания (собственно загадка, вопрос) и его расшифровки (отгадка, ответ)» [Седакова 1999, с. 234].

Загадка как инвариант соответствует понятию жанра дискурса, описание канонов которого требует обращения к основным свойствам загадки, в отличие от иных энигматических дискурсивных жанров. Главной особенностью загадок большинство исследователей называют двукомпонентность. Названия для этих двух компонентов ученые избирают разные. Р. Жорж и А. Дандес выделяют в загадке описательный элемент, состоящий из темы и комментария (причем описательных элементов может быть несколько), а также референт, который должен быть отгадан [Georges, Dundes 1963, с. 113]. Э. Кенгс-Маранда отмечает обязательное наличие в загадке двух составляющих – образной части и отгадки [Кенгэс-Маранда 1976, с. 253]. Ю.И. Левин разграничивает в загадке текстовую часть, представляющую описание загадываемого объекта, и денотат, который должен быть отгадан [Левин 1978, с. 284].

Указанная двукомпонентность присуща и другим энигматическим жанрам. С.Я. Сендерович иронично отмечает: «Существует множество видов текстов в виде вопроса и ответа; фольклорная, точнее, народная загадка похожа на любой из них не более, чем кит на медузу. [...] Начав с того, что народная загадка со всей очевидностью имеет форму вопроса и ответа, мы едва ли когда-нибудь добредем до понимания специфики нашего жанра» [Сендерович 2008, с. 14]. И далее: «Преодоление очевидностей начнем с отказа от определения загадки в качестве вопросно-ответной формы, которое дает не больше, чем определение человека как соединения кислорода, водорода и углерода. Начнем с более осторожной, открытой и проблематизирующей характеристики загадки как двучленной, или биномиальной, формы высказывания, отношения между двумя частями которой сложны, неоднозначны и не очевидны по своей сути [...] – если

между вопросом и ответом пролегает зияние, то они уже не просто вопрос и ответ, во всяком случае не логический ответ на логически поставленный вопрос» [Сендерович 2008, с. 38].

Трудно согласиться с выбором названий частей загадки. Референт всегда предполагает проекцию на действительность, однако не всякая загадка в качестве отгадки характеризуется предметностью. То же касается и образной части, ибо не всякое описание в загадке образно. Отрыв же текстовой части от денотата-отгадки сводит рассмотрение загадки как текста лишь к собственно загадке, исключая из текста отгадку, что не соответствует канону данного жанра. Вопросно-ответным единством загадка может быть названа лишь условно, поскольку многие собственно загадки не содержат вопроса, а лишь описание. Что касается логической связи между описанием и разгадкой, то она, безусловно, существует, какое бы зияние не возникало между ними, иначе о разгадывании загадки не могло быть и речи. Зияние в загадке, по С.Я. Сендеровичу, заключено, во-первых, в том, что «предлагаемое ею метафорическое описание скрывает два логически разнородных компонента – действительно существующее в сочетании с совершенно невозможным (принцип Аристотеля), то есть в самом сердце ее содержится зияние» [Сендерович 2008, с. 190]. Во-вторых, зияние пролегает и между двумя членами биномиальной пары, причем «описание в загадке – не вполне описание: оно столько же затемняет предмет, сколько описывает его. Вывести разгадку из описания, как правило, едва ли возможно [...], каждое описание по крайней мере потенциально допускает ряд разгадок» [Сендерович 2008, с. 190]. В-третьих, исследователь усматривает зияние между манифестируемой и латентной целями загадки: первая «берется из открытого и неограниченного смыслового универса», вторая «относится к привилегированной стабильной, узкой, закрытой смысловой области» [Сендерович 2008, с. 191-192].

Из всего этого следует только одно: загадка, ориентированная на разгадываемость, имеет две базовые стратегии – шифровки и подсказки.

Естественно, между этими противоположными стратегиями существует взаимодействие, однако специфика загадок именно в преодолении этого взаимодействия путем апелляции к логической связи описания и отгадки, т. е. к подсказке, и перехода от гипотезы о разгадке к декодированию зашифрованного содержания. Каким бы превращенным оно ни было, его нельзя назвать абсолютно случайным вводом зашифрованного соответствия, оно чаще всего мотивировано. Поиск кода, ключа этого шифра и интеграция его с подсказкой и есть устранение взаимодействия и процесс отгадывания.

Следующую черту загадок исследователи определяют атрибутом ключевого слова – выражение, которое должно быть метафорическим или аллегорическим, т. е. двусмысленным, амбивалентным. При этом подчеркивается неполное семантическое соответствие описательной части отгадке, что является вполне естественным, ибо загадка должна, с одной стороны, быть зашифрованной, а с другой стороны, она должна быть отгадана. Такую черту Ч. Скотт называет «частично затемненным семантическим соответствием» [Scott 1969, с. 74]. Критикуя предложенное Р. Жоржем и А. Дандесом определение загадки, ученый считает, что «такое определение может быть применено и к пословице, а то, что специфично для загадки, – загадковость – остается за пределами их определения, которое, таким образом, не достигает цели» [Scott 1969, с. 19]. Однако данный признак не является оригинальным, а лишь семантическим плеоназмом, которым отличались в истории лингвистики, например, определения текста, постулирующие главный его признак – текстуальность.

Однако амбивалентность загадки заключена не всегда в ее метафоричности и обусловлена ее стратегической природой: текст должен быть зашифрован, но так чтобы быть разгаданным. Это означает, что загадка должна содержать маркеры двух и более ситуаций: одна описывает денотат-отгадку, другие либо фигурально означивают отгадываемый объект, либо намеренно уводят адресата от данного объекта, создавая ложный денотат или

парадоксальный смысл. Ю.И. Левин назвал подобное явление «умышленно трансформированным описанием реальности» [Левин 1978, с. 283].

Такое трансформированное описание не всегда полностью метафорично или аллегорично, а, как правило, характеризуется смешением двух и более номинативных планов. С.Я. Сендерович, следуя за американским фольклористом А. Тэйлором, наиболее точно сформулировал семантическую специфику подобного описания: «Инконгруэнтность, внутренняя конфликтность загадочного описания заключается в том, что в нем соединены фигуративное и буквальное описание загаданного предмета, причем неприметный, бесшовный способ соединения сбивает с толку» [Taylor 1943, с. 129-147; Сендерович 2008, с. 66].

В терминах когнитивного синтаксиса большинство загадок содержат знаки разных доменов и проецируются на интеграцию нелинейных пропозициональных структур, принадлежащих к разным предметным областям. К примеру, украинская загадка: *На дереві я родився в кожусі, як цілий кожух розірвався, і я на землю впав (Каштан)*, – содержит знаки двух доменов ДЕРЕВО и ЧЕЛОВЕК, описывая парадоксальную ситуацию, не соответствующую реальности. Не случайно, исследователи отмечают, что загадка «открыто бросает вызов логике» [Сендерович 2008, с. 30], на ее примере можно «отчетливо увидеть весь произвол человеческого мышления, в частности, языкового, и его нежелание укладываться в определенные границы и рубрики» [Левин 1978, с. 284].

Некоторые загадки вообще лишены амбивалентности, так как не имеют метафоричности или аллегии, например, украинская загадка о крапиве: *Сама холодна, а інших припіка*, – не имеет знаков второго номинативного плана. Однако поиск разгадки в данном случае все же затруднен неполнотой и односторонностью данного описания.

Третьей чертой загадок исследователи называют культурную маркированность, что не является дифференцирующим признаком загадки как жанра. А если понимать этническую культуру как сложный феномен

жизни народа, представляющий собой сохраненные в коллективной памяти этноса символические способы материального и духовного осознания мира, модели его познания и интерпретации, а также способы коллективного существования народа, то культурно маркированным можно считать любой этнотекст. Культурная маркированность загадки способствует ее воспроизводимости, знаковой устойчивости, обеспечивая ее трансляторный потенциал, т. е. возможность передаваться из поколения в поколение.

В современном мире предназначение загадок – испытать сообразительность человека, «раскрыть ему глаза на поэтическую красоту и богатство предметно-вещественного мира» [Аникин 1981]. Е. Кук считает целью загадки побуждение к размышлению посредством ввода в заблуждение [Cook 2006, с. 15]. Целью загадок называют проверку находчивости адресата, стимулирование умственной деятельности. Н.Г. Титова отмечает, что «с течением времени функциональные особенности загадок подвергались изменениям, превращаясь из способа общения и обмена информацией в праздное развлечение, нацеленное на испытание умов и проверку сообразительности» [Титова 2011].

Таким образом, канонами загадки как жанра дискурса являются воспроизводимость, знаковая устойчивость, трансляторная способность в системе культуры, двукомпонентность структуры текста загадки (наличие собственно загадки и отгадки); амбивалентность, заключающаяся в противоположной стратегичности загадки – направленности на зашифрованность и потенциальную разгадываемость, обеспечивающуюся подсказками. Кроме того, загадка как жанр имеет потенциальную интерактивность. Дискурсивная природа загадки заключена как в ее использовании в реальном процессе общения, так и в самой диалогической модели загадки, предполагающей реакцию адресата на загадываемое адресантом (коллективным, неактуальным или определенным автором), программа интерпретации которого нацелена на ответную реакцию адресата.

## **3.2. Когнитивный аспект семиозиса украинской загадки**

Программы адресованности загадок рассчитаны на архаическое, наивное восприятие, доминантную роль интуиции, сенсорные познавательные механизмы, образное мышление. Декодирование смысла загадок всецело зависит от воплощенных в их тексте стратегий и тактик, от мастерства интеграции шифровки и подсказки денотата-отгадки. А.П. Квятковский называл загадку замысловатым поэтическим выражением, в котором признаки отгадываемого предмета поданы в зашифрованном виде и уводят в сторону [Квятковский 1966, с 110]. «Сознательное шифрование отношения знака (текста загадки) к денотату (отгадке) является принципом существования загадки и дает повод для изучения принципов художественного преобразования действительности в разрезе общесемиотической проблемы отношения знака к денотату» [Левин 1978, с. 283].

Семиотический механизм загадки был предметом анализа многих ученых и рассматривался, в основном, в аспекте структурализма и логической семантики (А.Н. Афанасьев, А. Дандес, Р. Жорж, Д. Эванс, Э. Кенгэс-Маранда, Ю.И. Левин, Е.М. Мелетинский, С.Г. Лазутин, Г.Л. Пермяков, Р. Петш, А.А. Потебня, Ч. Скотт, В.Н. Топоров, В.П. Аникин, В.В. Митрофанова, М.А. Рыбникова, Т.В. Цивьян, А. Тейлор и др.).

Исследователи сосредоточили внимание на формальном описании семантической структуры загадок, их связи с другими фольклорными жанрами, семиотической и логической природе такого типа текста, процессах метафоризации, проявлениях универсального и идиоэтнического в загадке как малой фольклорной форме. Небольшой объем и наличие значительного массива загадок делают возможными даже попытки алгоритмизации процедуры отгадывания (по оценкам Г.Л. Пермякова, логических моделей, по которым построены загадки (аналогия, метафора, метонимия, парадокс и

т. д.), не более сорока, но они универсальны для всех типов культур [Пермяков 1988, с. 201-204]), однако, по мнению Ю.И. Левина, ближайшее рассмотрение материала демонстрировало чрезмерную оптимистичность такой попытки [Левин 1978, с. 284], ибо при проецировании структуры загадки на истинностную семантику денотата ученые сталкивались с неустранимым фактором этнического сознания во всем многообразии его познавательных психических функций, что не позволяло полностью алгоритмизировать соотнесенность структуры загадки с ее денотатом.

Загадка как макрознак фиксирует в устойчивой форме особенности эмической реальности как «единого поля мыслей, ощущений и чувственных впечатлений, характеризующее определенный этнос» [Уилсон 2001, с. 6], его коллективный рефлексивный опыт, стереотипы этносознания и архетипы коллективного бессознательного, будучи продуктом их синергетического взаимодействия. «Загадки являются одновременно и продуктом, и инструментом языковой категоризации и концептуализации мира, идентификации, сравнения и систематизации его элементов» [Седакова 1999, с. 274]. Тем самым, загадки символизируют специфику нелокального социокультурного поля этнического сообщества, являясь продуктом универсума культуры народа, фиксирующим в своем знаковом пространстве следы исторического и культурного опыта этноса, его образного мировосприятия, ценностей и приоритетов, стандартов и стратегий коммуникативного поведения.

Таким образом, все попытки алгоритмизации процедуры отгадывания наталкивались не только на «произвол человеческого мышления, в частности, языкового, и его нежелание укладываться в определенные границы и рубрики» [Левин 1978, с. 284], но и на невозможность всестороннего учета определяющего природу загадки синергетического взаимодействия факторов языка, семиотического универсума культуры, этносознания и коллективного бессознательного. Кроме того, помехами были разнообразие и многоплановость механизмов метафорического

ассоциирования, преломляющихся в особом смешанном (пропозиционально-метафорическом) синтаксисе первого компонента загадки, а также использование ресурсов парадоксальности этносознания, абсурда как одного из видов художественного мышления.

Американский исследователь загадки С.Я. Сендерович не случайно подчеркивает, что в мире загадки мы имеем дело с парадоксами, которые являются «самыми надежными вехами в исследовании культурных феноменов как потому, что культура вообще представляет собой область схождения того, что не изоморфно – мира и разума, так и потому, что парадоксы символически отмечают для нас критические пороги нашего понимания» [Сендерович 2008, с. 31].

Устранение этих помех возможно лишь посредством привлечения теоретического потенциала и практических разработок современной когнитивной лингвистики, имеющей в данном случае высокую объяснительную силу, ибо любые «акты семиозиса и номинативные акты предполагают предсуществование им определенной когнитивной инфраструктуры мозга с языковой способностью как ее главной составляющей» [Кубрякова 2004, с. 306].

Изучение загадки под углом зрения парадигмальных принципов современного языкознания предусматривает выявление матрицы различных параметров, служащих основой для выявления когнитивно-семиотического механизма функционирования загадок в локальном социокультурном поле этноса. Первый параметр – **идеографический** – позволяет выявить приоритеты рубрикации денотатов загадок и предметных областей их шифровки. Второй – **когнитивно-криптофорный** – ориентирован на когнитивные механизмы образно-метафорической переинтерпретации буквального смысла, исследование которых демонстрирует этнические стереотипы фигурального и парадоксального представления информации, культурную специфику знаковой интеграции различных доменов, стратегически рассчитанную на подсказку или шифровку загадки. Третий

параметр – **интерсемиотический** – направлен на реконструкцию рекурсивных связей загадки с различными знаковыми продуктами культуры, в том числе, с иными фольклорными текстами на основе тропеической, символической, жанровой и сюжетной интертекстуальности. Четвертый параметр – **нормативно-коммуникативный** – выявляет культурно значимые стандарты речевого поведения на основе анализа перформативного компонента загадки, ее внутренней интерактивности, иллокутивной заданности. Пятый – **социокультурный** – ориентирован на объяснение роли фоновых знаний в культурном пространстве загадок.

С целью исследования когнитивно-семиотической природы загадок используется предложенная нами методика когнитивного моделирования, базирующаяся на реальных механизмах работы человеческого сознания, получающего посредством различных психических функций информацию из внешнего мира, обрабатывающего, перерабатывающего, сохраняющего и использующего ее. В соответствии с положениями о холистической и синергетической природе сознания описание когнитивной структуры, стоящей за знаком отгадки, осуществляется на основе представленной во второй главе модели МПК.

Реконструкция информации, заложенной в тексте загадки, осуществляется путем построения нелинейных пропозициональных структур, интегрирующих три главных способа вербального кодирования знаний: пропозициональный; ассоциативно-метафорический и модусный. Интеграция данных способов создает особый синтаксис, представленный на когнитивном уровне ядерной пропозициональной структурой, служащей для передачи буквальной, непротиворечивой информации о денотате-отгадке, и вторичными пропозициями, опосредующими формирование фигурального плана загадки, его оценки и эмотивности. Вторичные пропозиции избираются из иных, чем денотат-отгадка, доменов, поставляющих свои знаковые ресурсы в реципиентную зону его МПК, фиксируемую в ассоциативно-терминальной части.

Семиотическая природа загадки демонстрирует корреляцию различных составляющих МПК. Еще Аристотель обращал внимание на особую метафору загадки, представленную не метафорой в обычном смысле, ибо, говоря о действительно существующем, загадка объединяет абсолютно невозможное [Аристотель 1998, с. 16-19]. Как уже отмечалось, логика пропозиции в загадке, интегрированная с метафорическим образом, порождает некое зияние, указывающее «на непонятое, стоящее за спиной как будто понятного» («благодаря зиянию логика предстает как алогичность, или алогичность как логика [Сендерович 2008, с. 38-39].

Указанное зияние можно интерпретировать как специфику метафоризации для многих загадок, которая не может быть объяснена ни привычной аналогией, ни глубинными процессами декодирования информации, так как, наряду со знаками, шифрующими денотат-отгадку и заимствованными из иной предметной области, в загадке используются знаки предметной области денотата, передающие объективную информацию, ибо недопустимым является существование загадки без подсказки. Такое смешение в одном тексте возможного и невозможного, основанное на совмещении знаков и их когнитивных коррелятов из разных доменов, и создает парадоксальный фон большинства загадок, обуславливая отмеченное зияние.

Когнитивная проекция текста загадки на модель МПК и нелинейные пропозициональные структуры в ее составе позволяет интерпретировать парадокс, устранить зияние и вывести закономерности когнитивной процедуры разгадывания. Так, в украинской загадке *Вийшла звідкись гарна дівка, на ній стрічка семицвітка, а де з річки воду брала, там коромисло зламала* представлен метафорический сценарий, фиксируемый в ассоциативно-терминальном компоненте МПК как структуры знаний о денотате отгадки. С данным сценарием, проецирующимся на пропозициональные структуры домена ЧЕЛОВЕК с вербализованными предикатами и термами субъекта, объектов, локатива и комитатива

(показателя сопутствующего предмета) *стрічка* с его количественными и качественными признаками *семицвітка*, коррелирует пропозициональная структура отгадки *веселка* домена ПРИРОДНОЕ ЯВЛЕНИЕ.

Субъект и его качественный показатель домена ЧЕЛОВЕК интегрированы с денотатом отгадки на базе их позитивной оценки (модуса), в частности, эстетической оценки этносом красоты юной девушки и красоты радуги. Модус заложен и во внутренней форме наименования отгадки: *веселка* от *веселый*. Кроме того, радуга у славян является символом небесного, чистого, дарующего жизнь, таинственного и величественного, символом связи неба с землей. Радугу иногда считали волшебной повязкой на голове Бога или драгоценной диадемой Царицы Небесной [Символы. Знаки. Эмблемы 2005, с. 398]. В наивной картине мира радуга связывалась народом с удачей, успехом в делах, счастьем (примета: увидеть радугу – к счастью).

Антропоморфность радуги в данной загадке основывается на культурном архетипе красоты украинки, идентифицируемом исходя из детали ее национального костюма – лентах семи цветов. Данный показатель комитатива служит устраняющим зияние смыкающим звеном, интегрирующим два домена. Лента семи цветов указывает на семь спектральных цветов радуги. Объект метафорического сценария *коромисло* в загадке является результатом аналогии по форме со зрительным гештальтом отгадки (радуга и коромысло имеют форму дуги), подтвержденным интертекстуальными связями с другими загадками (*Червоні коромисла через річку повисли*) или произведениями украинского фольклора и литературы. Предикаты и локативные компоненты метафорического сценария служат фоном, создавая динамику сюжета, и непосредственно не связаны с пропозицией отгадки, оставаясь за пределами ее ассоциативно-терминальной части в МПК. Тем самым, декодирование собственно загадки происходит на основе опознания адресатом ряда компонентов соответствующей структуры знаний: зрительного гештальта, невербального культурно значимого

фрагмента знаний, метафорического сценария, эстетической оценки на фоне символики и приметы, архетипа коллективного бессознательного.

Однако приписывание первому компоненту загадки обязательного соединения буквального и фигурального (метафорического) номинативных планов не является абсолютным для всех загадок. Разгадывание ряда народных загадок не требует апелляции к метафорическим моделям. Когнитивной базой таких загадок служат только пропозициональные структуры, отражающие свойства денотата-отгадки в прямых значениях лексем, служащих описанием. Такие загадки можно квалифицировать как **пропозициональные**. Вербализация в описании компонентов пропозициональных структур обусловлена стратегией подсказки, направляющей внимание адресата на ситуацию, компонентом которой служит денотат отгадки. К примеру, загадка *Голі поля, мокне земля, дощ поливає – коли це буває? (Восени)* содержит описание осеннего времени года, опирающееся на предикаты, элементивы, объект, а вопросительный элемент, местоименное наречие задает поиск антецедента-темпоратива, вербализация которого является отгадкой. Анафорическая функция местоимения в загадке *Що можна бачити з заплющеними очима?* предполагает вербализацию объекта *сон*, включенного в пропозиции, показателями которых в загадке служат корреляты предиката, партитива субъекта и предиката второй пропозиции. В загадке: *І в огні не горить, і в воді не тоне (Лід)* объективная информация об отгадке – корреляте элементива, представлена предикатами с отрицанием и термами локатива. Знаки темпоратива, уровня качества и модусный компонент сенсорной оценки являются подсказкой в пропозициональной загадке: *Весною біле, літом зелене, восени жовте, зимою добре (Груша)*. Описание ситуации на основе имплицитного субъекта, его предикатов и локатива, представленного кванторным местоименным наречием, обуславливает разгадывание загадки *Куди ступиши – всюди маєш, хоч не бачиши, а вживаєш (Повітря)*. Описание, проецирующееся на пропозиции, содержат загадки-вопросы: *Що то воно: в воді водиться, з*

*хвостом родиться, а як виростає, хвіст відпадає? (Жаба); Цвіте синьо, лист зелений, квітник прикрашає, хоч мороз усе побив – його не займає (Барвінок).*

Пропозициональный статус имеют загадки, построенные на отрицании объекта в ряде ситуаций: *Кинув не палку, піймав не галку, їм не м'ясо (Риба).* Такие загадки используют элементы, отрицающие определенное положение вещей, которые могут натолкнуть на отгадку как преобразованное описание [Левин 1978, с. 291]. Использование последовательного отрицания на фоне такого описания признаков в корреляции с модусным компонентом отрицательной оценки может облегчить декодирование: *Солоне, а не сіль. Біжить, а не річка, блищить, а не золото. Коли б угадати, та менш його знати (Сльози).*

Отрицание в загадке может формироваться на фоне контраста и быть многомерным: *Голова є, а шиї нема; очі є, а брів нема; рот є, а не говорить; без ніг, а далеко ходить (Риба).* Средством декодирования может выступать отрицание одного из значений омонима или полисеманта: *Має гребінь – не може ним чесатися (Півень); Не кінь, а біжить, не ліс, а шумить (Річка і біжить, і шумить); Не куц, а з листочками, не сорочка, а зшита, не людина, а навчає (Книга)); Не їсть, не п'є, а ходить і б'є (Годинник).* В таких загадках используются метафорические знаки соматизмов и предикатов из сферы ЧЕЛОВЕК, поэтому их следует исключить из разряда пропозициональных и отнести ко второму типу.

Вторым типом загадок являются **образно-ассоциативные**. Их разгадывание предполагает поиск реципиентного домена, интегрированного на основе отгадки с метафорическим описанием собственно загадки, содержащим знаки донорского домена. Такой процесс фразеологи называют переинтерпретацией, характеризующейся трансформацией значения ‚А‘ высказывания А в значение ‚В‘ по принципу R [Баранов, Добровольский 1996, с. 52]. Такую особенность метафоризации загадки описал А.Н. Афанасьев: «Один предмет она (загадка – Е.С.) пытается изобразить при

посредничестве другого, какой-либо стороной аналогичного с первым» [Афанасьев 1994, с. 22].

Содержание таких загадок полностью метафорично. В когнитивном аспекте оно отображает целостную пропозициональную информацию шифрующего (донорского) домена. Например, загадка: *Пішла пані до льоху, насипала гороху; вернулася з льоху – нема гороху (Сонце і зорі)* – акцентирует внимание на сценарии из народного быта, представленного пропозициональными структурами, связанными причинно-следственными отношениями субъекта, предикатов, объектов и локатива, т. е. появлением и исчезновением субъекта и объекта. Данный сценарий переинтерпретирует ситуацию смены дня и ночи домена ПРИРОДНЫЕ ЯВЛЕНИЯ: закат солнца обуславливает появление на небе множества звезд, сходных с горошинами, а рассвет означает их исчезновение. Звезды в мифопоэтическом сознании славян имеют множество метафорических репрезентаций, но, как отмечают исследователи «в загадках с отгадкой «звезды» чаще всего встречаем гастрономическую метафору (продукты питания), а больше всего в ней представлены метафоры звезд в виде рассыпанного гороха», ибо горох как пища был очень распространен у славян [Шестеркина 2010, с. 227] (ср.: украинская загадка *Торох, торох, розсипався горох, почало світати – нема що збирати (Зорі)*; русские загадки *Взгляну в окошко, раскину рогожку, посею горошку, положу хлеба краюшку. Всякой видит, да не всякой чует. Кому светло, кому темно, а мне голубо (Небо, месяц, звезды); Вся дорожка осыпана горошком (Звезды на небе); Рассыпался горох по сту дорог, никто его не соберет: ни царь, ни царица, ни красна девица, ни бела рыбица (Звезды на небе)* и т. п. Использование типичных для мифопоэтического сознания метафорических моделей служит подсказкой, на основе которой интерпретируются денотаты отгадок.

В соответствии с базовым принципом метафоризации – антропоморфизмом – множество загадок используют для обозначения природных явлений или артефактов знаки донорского домена ЧЕЛОВЕК,

обеспечивающие стратегию шифровки информации. Данная стратегия реализуется на фоне персонификации:

– природных стихий и явлений (*Доки батько народився, син по світу находився (Вогонь і дим); Сидить дід за подушками і стріляє галушками (Град); Без очей, а сльози лє (Роса);*

– растений (*Сидить баба на грядках, вся закутана в хустках (Капуста); Стоїть пані, чепуриться, бо одягла сорочок триста (Капуста); На городі молода пишні коси розпліта, у зеленії хустинки золоті хова зернинки (Кукурудза); Сиділа старуха в дев'ятьох кожухах; хто побаче, той заплаче (Цибуля); Що за Мартин дереться на тин (Гарбуз);*

– животных (*Коло бабусі сидить дід у кожусі, проти пічки гріється, без водички мисться (Кіт); Уночі гуляє, а вдень спочиває (Сова);*

– артефактов (*Жило чотири брати, всі Кіндрати, два біжать, два доганяють і ніяк не доженуть (Колеса у возі); Бачити – не бачить, чути – не чує, мовчки – говорить, добре мудрує (Книга)).*

Обозначениями субъектов антропоморфных сценариев нередко служат антропонимы: *Лежить Тася – простяглася, як устане – неба достане (Дорога); Сидить Пахом на коні верхом, книги читає, а грамоти не знає (Окуляри); Січкарі січуть, а син Мартин перевертає тин (Зуби та язик).*

Переинтерпретация описания денотата отгадки может иметь биоморфную природу уподобления живому неживого, что является когнитивной базой метафорических сценариев с имплицитным или местоименным знаком субъекта, декодирование которого осуществляется на основе фоновых знаний: *Звечора вмирає, вранці оживає (День); Що коло тебе біжить, а не доженеш? (Тінь); Живе – лежить, помре – побіжить (Сніг).* В биоморфных загадках значительно усложняет декодирование персонификация на фоне повышенной неопределенности (*Прийшов хтось та взяв щось; бігти за ним – не знаю за ким, бо пішов туди – не знаю куди (Вітер)*), а также отрицания (*Іде лісом – не тріщить, іде водою – не хлющить, іде до хати – на нього пси не гавкають (Промінь сонця)*).

Опора шифра биоморфных и антропоморфных сценариев метафорических загадок на фоновые знания нередко опосредована акцентуацией точного количества (*У двох матерів по п'ятеро синів (Руки і пальці); Виходило дванадцять молодців, випускало п'ятдесят два соколи та триста шістдесят п'ять лебедів (Місяці, тижні, дні)*) или гиперболизацией количества, которое воспринимается как приблизительное, неопределенное множество (*Сто один брат – всі в один ряд зв'язані стоять (Паркан); Сидить баба серед літа, в сто сорочок одіта (Капуста)*).

Значимым для переинтерпретации природных явлений, растений и артефактов является принцип зооморфизма, основанный на аналогии с миром животных: *Один баранець пасе тисячі овець (Місяць і зорі); Біле, як сорочка, пухнасте, як квочка, крил не має, а гарно літає. Що це за птиця, що сонця боїться (Сніг); Під землею птиця кубло звила і яєць нанесла (Картопля); Сивий кіт перевисився через пліт (Гарбуз); Має роги і ноги, а держиться підлоги (Стіл)*.

Поддерживающим фактором декодирования служит внутржанровая и внежанровая интертекстуальность парадигматики ассоциаций, в частности, распространенное в загадках уподобление неба – ткани, предметам одежды (ср.: *Розстелений кожушок, на нім посіяний горошок (Небо і зорі); На рогожці розіслані горошки, а в середині півбублика (Небо, зорі і місяць)*). Примечательно, что ткань как завеса, полог архаически связана с символом преграды, разделяющей профанный и сакральный мир, а одежда символизирует защиту, ограждение (ср. русские загадки о небе: *По синему пологу золотое просо рассыпано; Голубой платок, красный колобок, по платку катается, людям усмехается; Постелю рогожку, посею горошку, положу калач, никому не взять; Синенька шубенка весь мир покрыла*) [см. Шестеркина 2010, с. 98].

Мифопоэтическое сознание адресатов использует при разгадывании также традиционные, тиражируемые фольклором и художественной литературой аналогии неба, звезд, месяца с полем, символизирующим

бесконечность и безграничность, а также отарой и пастухом (*Поле не міряне, вівці не лічені, пастух рогатий*; ср. русские загадки: *Велико поле романовское, много скотины фараоновския, один пастух патриарховский; Велико поле Романово, много скота рогатого, пас пастух, спрятался за ракитов куст; На поле Романовом много всего: и скота рогатого; один пастушок ровно жемчужок*), зимы – со стариком, весны – с молодой девушкой (*Старий дід мости будував, молода прийшла – мости рознесла*). Такая, по словам Р.О. Якобсона, «тропеическая интертекстуальность» [Якобсон 1987, с. 324] обеспечивает расшифровку метафорических сценариев из сферы животного мира, кодирующих природные явления на фоне гиперболизированного контраста или зрительных и слуховых гештальтов: *Чорна корова весь світ поборола, а білий віл всіх людей підвів (Ніч і день); Біг кінь білобокий через Дунай глибокий, як упав – заіржав, увесь світ задрижав (Грім); Як сіробокий кінь заіржав, то весь світ задрижав (Грім)*.

Выявление денотата в подобных случаях опирается и на культурную компетенцию отгадывающего, в частности, знание им этнической символики. Так, описание девушки в красивой одежде и украшениях соотносится с национальным символом украинцев – калиной: *У вінку зеленолистім, у червоному намисті видивляється у воду на свою хорошу вроду (Калина)*. Подсказкой служит показатель качества (цвета), присущий комитативу донорського домена и интерпретируемый как качество части целого денотата-отгадки. Гиперболизация, нередкая для метафорических сценариев, на фоне внутрижанровой интертекстуальности также облегчает поиск отгадки: *Реве віл на сто гір, на сто кроків, на сто потоків (Грім); Махнула птиця крилом – закрила півсвіту чорним рядном (Ніч); Скатертина біла увесь світ накрила (Сніг); Головата, дженджуриста, сорочок наділа триста, а нога одна (Капуста)*.

Подсказкой декодирования образно-ассоциативных загадок служат количественная точность описания (*Стоїть дуб, а на нім дванадцять гіл, а*

на кожній гілці по чотири гнізда, а в кожному гнізді по семеро пташенят (Рік, місяці, тижні, дні тижня)); логические отношения условия и результата, причины и следствия (Іде лісом – не шелестить, іде водою – не плюскотить (Промінь сонця); Сиділа старуха в дев'ятьох кожухах; хто побаче, той заплаче (Цибуля)); парадоксальность ситуации – строительства при отсутствии орудий действия – инструментивов (Без сокири і дрючків ставить міст через річки (Мороз); Зубів не має, а кусає (Кропива)); контраст (Усі пани скинули жупани, а один пан не скинув жупан (Листяні та хвойне дерево)); разрушение прототипического признака предмета или явления (Круглі озерця ніколи не замерзають (Очі)); гештальт на фоне сравнений (Воронько біжить, а оглобелки стоять (Веселка); Хвостик, як ниточка, само, як калиточка, а очі, як насінінки (Мишка)); гіперболизація (Довга Настя простяглася, якби встала, то б неба дістала (Дорога)) и т. п.

Нередко образно-ассоциативные загадки настолько далеки от структуры знаний об отгадке, что декодирование их требует сложного многоступенчатого ассоциирования: Розколеш лід – візьмеш срібло, розколеш срібло – візьмеш золото (Яйце). Данная загадка построена на восприятии денотата-отгадки как некоего многослойного объекта-контейнера, снятие слоев которого приводит к смене цветовой окраски содержимого, основанной на гештальтной метафоризации – интерпретации серебра и золота как белого и желтого. В данном случае предмет метафоризации не назван, хотя обычно метафора контейнера для обозначения яйца соответствует бочке, что служит подсказкой в таких загадках: Без обручів, без dna повна бочка вина, щоб її полагодити, на те майстра нема; Барилко без обручів, без dna, а в нім два сорти вина; Котилася бочка з горбочка, покотилась та й розбилась; нема того бондаря, щоб поправив кадібця (Яйце)).

Усложняет декодирование также интеграция в образно-ассоциативных загадках знаков двух и более донорских доменов. К примеру, загадка Сімсот соколят на одній подушці сплять (Соняшник) объединяет лексемы доменов ПТИЦА и ЧЕЛОВЕК, создавая образ подсолнуха как гнезда сокола с

подушкой. Парадоксальным является содержание загадок, построенных по принципу соединения знаков несовместимых предметов: *Стоїть дуб повен круп (Мак); Повний пень черешень (Бджоли); Під одним ковпаком сімсот козаків (Мак); Під одним бриликом чотири панночки стоять (Стіл)*. Подсказками в таких загадках служат количественный показатель или гиперболизация количества.

Третий тип загадок назван нами **пропозиционально-метафорическим**. Такие загадки наиболее распространены, их вербальная структура проецируется на пропозициональную информацию домена отгадки и его метафорическую переинтерпретацию, т. е. интегрируют пропозициональный компонент с ассоциативно-терминальным в структуре знаний об обозначаемом. Содержание таких загадок парадоксально, что обуславливается столкновением относительно объективного, буквального с неистинным, фигуральным, противоречащим логике и здравому смыслу. К примеру, загадка *Чорний Іван, дерев'яний каптан, де носом проведе, там помітку кладе (Олівець)* соединяет две разновидности пропозициональных структур: домена отгадки и донорского домена ЧЕЛОВЕК. Пропозиция реципиентного домена КАРАНДАШ представлена служащими подсказкой знаками фабрикатива *дерев'яний*, уровня качества *чорний*, предиката *проведе* и результатива *помітка*. Метафорические знаки донорского домена ЧЕЛОВЕК соответствуют зашифрованному субъекту *Іван*, его комитативу *каптан*, предикату *класти* и партитиву *ніс*. В описании загадки эти знаки включаются в ассоциативно-терминальную часть и коррелируют с иными терминами пропозиции реципиентного домена: субъект – с инструментивом, комитатив и партитив – с партитивами, предикат донативного действия – с предикатом физического действия.

Нередко только персонификация отгадки, обуславливающая псевдоадресантность описания загадки и представленная личным местоимением первого лица, создает метафорический план: *Б'ють мене старі й малі і в повітрі, й на землі, та від цього не вмираю, тільки весело*

*стрибаю (М'яч); Вірно людям я служу, їм дерева стережу, дзьоб міцний і гострий маю, шкідників ним здобуваю (Дятел).* Буквальний план таких загадок представлений знаками в прямых значениях, характеризующими денотат отгадки.

Введение в описание хотя бы одной метафорической лексемы придает загадке парадоксальность. К примеру, в загадке *Летів птах через дах, сів на воротах в червоних чоботях (Лелека)* такой лексемой служит обозначение обуви человека, для отгадки оно является подсказкой окраски нижней части лап птицы. Загадка *Взимку горою, а літом водою (Сніг)* содержит лишь один метафорический знак *горою* – коррелят медиатива пропозиции домена отгадки: снег зимой лежит горою.

Построение пропозиционально-метафорических загадок не может быть алгоритмизировано, так как интеграция знаков двух доменов непредсказуема, хотя большей частью мотивирована. Например, в загадке *Ні рак, ні риба, ні звір, ні птиця, голос тоненький, а ніс довгенький; хто його уб'є, той кров свою проллє (Комар)* отгадка устанавливается сначала исключением гипонимов одного класса животных с помощью отрицания, затем с помощью метафорических лексем домена ЧЕЛОВЕК определяется звучание и признак части тела животного. Наконец, фиксируется причинно-следственная связь двух ситуаций (смерти животного и пролития крови его убийцей), наводящая на определенную разновидность насекомого. В загадке *Плету хлівець на четверо овець, а на п'яту кізку (Рукавиця)* интегрированы две пропозиции: первая моделирует ситуацию плетения рукавицы для пяти пальцев в реципиентном домене, вторая – ситуацию построения хлева для пяти животных в донорском домене.

Пропозициональные знаки реципиентного домена отгадки в загадках третьего типа обычно служат подсказкой. Таким знаками могут быть корреляты:

– локатива (*Прийшов сом та в криницю – бом (Відро, коромисло); Що то за Мартин дереться на тин ? (Хміль)*);

- темпоратива (*По якій дорозі півроку їздять на коні, а півроку – без коня? (По річці); Літом одягається, а на зиму одержі цурається (Дерево)*);
- темпоратива и локатива (*Сам вечірньої години заховався в кущ калини, – та на дудочку одну грає пісню чарівну (Соловей)*);
- предиката (*Текло, текло, та й лягло під скло (Вода й лід); Несеш – бряжчить, покладеши – мовчить (Ланцюг)*);
- предиката и об'єкта (*Що без леза та без зуба розтина міцного дуба (Блискавка); Має шкір сім, витискає сльози всім (Цибуля)*);
- фабрикатива (*Біжить свинка, срібна спинка, а хвостик конопляний (Голка з ниткою); Поля скляні, межі дерев'яні (Вікно)*);
- компонента качества (*Що то за коні в гаю на припоні: довгасті, голчасті, зеленої масті, нікого не возять, лише солі просять (Огірки); Колючий клубочок прибіг у садочок (Їжак); Живе – то чорне, погане, а умре – то красне, рум'яне (Рак)*);
- количественного компонента (*Що то за птах, що на вісьмох ногах ? (Комар); Тисяча тисяч бондарів роблять хати без дворів (Мурахи); У двох матерів по п'ятеро синів (Руки та пальці)*);
- локатива, партитива и его предиката (*Літає крилами, ходить ногами, висить догори лапками (Кажан)*).

Иногда фигуральный план загадки настолько далек от буквального, что даже элемент подсказки не облегчает декодирования. Например, загадка *На дірявм мості танцювали гості (Сито і борошно)*, хоть и содержит лексему реципиентного домена подсказки *дірявий*, слишком удалена от буквального содержания, что обусловлено интенцией создания юмористического колорита описания. Парадоксальным и сложным для декодирования является описание разделения предмета на части в биоморфной загадке *Ноги на полі, середина надворі, голова на столі (Корінь, стебло, зерно)*.

Метафорические компоненты в пропозиционально-метафорических загадках, как правило, служат средствами шифровки информации. Наиболее распространенными механизмами метафоризации в загадках является

диффузный, при котором сценарий, в составе которого денотат-отгадка, сопоставляется со сценарием донорского домена на основе диффузного комплекса ассоциаций. К примеру, в загадке *Біле поле, мудрий на нім оре (Папір)* сценарий пахоты на поле фигурально отображает сценарий письма на бумаге, отождествляемой с белым полем (подсказками служат лексемы, коррелирующие в реципиентном домене с показателями качества и субъектом).

Переинтерпретация буквальной информации метафорическими знаками в загадках базируется и на гештальтах. Нередко описание денотата-отгадки осуществляется фигурально на основе подобия зрительных образов. К примеру, ласточка описана так: *Назад вилиця, спереду шильце, спереду чорне сукенце, під сподом – полотенце (Ластівка)*. Книга предстает перед адресатом загадки как снежное поле, на котором черные грачи, вторая часть загадки когнитивно спроецирована на две пропозиции реципиентного домена, связанные логическими отношениями условия и результата: *Снігові поля, чорні грачі, хочеш розумним бути – бери та вчи (Книга)*. Аналогия гештальтов зонтика в закрытом и раскрытом виде с клином и блином опосредуют метафорические лексемы в описании загадки: *Згорнеш – клинцець, розгорнеш – млинець (Парасолька)*. Гештальты частей тела рака аналогизируются с образами щетинки и ножниц на фоне использования знаков домена ЧЕЛОВЕК в загадке *Швець – не швець, кравець – не кравець, держит в роті щетинку, а в руках ножиці (Рак)*.

Гештальтная разновидность метафоризации базируется на корреляции не только со зрительными, но и вкусовыми ощущениями в структуре МПК, обеспечивающими отгадку: *Червоний колір, а винний смак, кам'яне серце, в чому це так? (Вишня)*.

В пропозиционально-метафорических загадках поддерживает декодирование также модусный компонент, фиксирующий оценку носителями языка той или иной реалии. Модусные показатели вербализованы в глаголах, представляющих метафорическую информацию

на основе персонификации (*Голуба хустина, жовтий клубок; по хустині качається, людям усміхається (Небо і сонце)*) – стратегию подсказки также реализуют пропозициональные компоненты качества, гештальты и мифопоэтическая интертекстуальность. Оценочные глаголы, функционирующие в корреляции со знаками ощущений, также обуславливают поиск отгадки: *Всі його люблять, всі його чекають, а хто подивиться – кожен скривиться (Сонце)*.

В загадках фиксируется стереотипное оценочное отношение этноса к определенным реалиям, например, символически обусловленное бережное отношение к хлебу. В загадках о хлебе на это указывает оценочный предикат: *Ріжуть мене ножом, б'ють мене ломаком; а те мене отак гублять, що всі мене люблять (Хліб); Б'ють мене ціпами, ріжуть мене ножами; за те мене отак гублять, що всі мене дуже люблять (Хліб)*.

Стереотипная оценка животных, фиксируемая в модусном компоненте структур знаний о них, также вербализуется в некоторых загадках: *Не руками снувалося, не руками і ткалося. Сидить злодій тихо, тихо, комусь буде лихо-лихо (Павук)*. М.М. Бахтин отмечал высокий эмоциональный потенциал загадок, связывая его с фамильяризацией мира. По его словам, «в загадках реализуется особое направление языкового творчества, аналогичное преобразованию имен в прозвища и, наоборот, общих названий в собственные имена-прозвища; в загадках осуществляется фамильяризация высокой поэтической метафоры; все это – прозаические энергии языка, движущиеся от полюса имени (похвалы) к полюсу прозвища (бранного, амбивалентного)» [Бахтин 1996, с. 128].

Подводя итоги, следует отметить, что процедура поиска отгадки представляет собой сложный когнитивный механизм, базирующийся на многослойной семиотической форме загадки и структуре знаний о денотате, включающий декодирование буквальной информации, заложенной в знаках, соответствующих компонентам пропозиции реципиентного домена, его модусе; фигуральной информации, представленной метафорическими

знаками донорских доменов и интегрированных в структуру знаний о денотате отгадки; а также переработку парадоксальной информации, заложенной в смешанном пропозиционально-метафорическом синтаксисе загадок.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Энигматический дискурс представляет собою коммуникативное событие, знаковым посредником которого служит энигматический текст, обладающий мощным интерактивным потенциалом, так как его полная знаковая репрезентация возможна при непосредственном участии адресата, выполняющего стратегическую программу адресанта, направленную на разгадывание заданий, поставленных в тексте. Интенциями данного дискурса служат интеллектуальный тренинг, развлечение, поиск и познание новой информации, игра, основанная на смекалке, сообразительности, знаниях в различных сферах, чувстве юмора.

Жанровая система энигматики сегодня чрезвычайно многообразна и постоянно расширяется, что обусловлено растущими запросами потребителей данных текстов, рекламными целями. В зависимости от способа кодирования энигматического текста различаем такие дискурсивные жанры: цифровые, или числовые (судоку, виндоку, какуро, пятнашки, сан-го-ку, числовые кроссворды и антикроссворды и др.), и словесные (словесные кроссворды, сканворды, филворды, чайнворды, циклосканворды, кроссчайнворды различных типов, в том числе антикроссворды, а также головоломки, загадки (современные, литературные и народные), шарады, анаграммы, метаграммы, логогрифы и т. п.). Словесные жанры энигматики нередко представлены креолизированными текстами, т. е. помимо заданий, кодируемых вербально и требующих вербального ответа, содержат картинки, фотографии, символы иных знаковых систем, в том числе и цифры, предполагающие словесное означивание ответа. Такие энигматические тексты можно назвать смешанными. К ним также следует отнести ключворды, филворды, головоломки с использованием цифр и слов,

кроссворды с использованием цифр и рисунков, кроссворды и сканворды с использованием в качестве заданий фотографий, рисунков, математических и прочих символов.

Каждый из дискурсивных жанров опирается на определенный прототипический образец, инвариант, отклонения от канонов которого возможны в реальной дискурсивной практике. Вариативность и аномальность репрезентации того или иного энигматического жанра может привести к эволюционному изменению прототипа. Такому изменению подверглись жанровые образцы кроссвордов, sudoku, загадки, анаграммы и др.

Наименее изученным и наиболее востребованным жанром энигматики является кроссворд, представленный во множестве жанровых вариаций, зависящих от конфигурации клеток и расположения заданий: сканвордов, чайнвордов, циклосканвордов, кроссчайнвордов и проч.

Исследователи современных русских кроссвордов отмечают, что в отличие от эталонных кроссвордов советского периода, отличающихся ясностью, лаконичностью, логической четкостью и стилистической нейтральностью, современные кроссворды расширили свои коммуникативные границы: они стали не просто игрой, а явлением культуры народа, способом отражения его социально-политической жизни, средством юмора. Кроссворды используются в рекламных целях и отражают приоритеты общественной жизни народа.

Кроссворд как жанр дискурса предназначен не только для развлечения и интеллектуального тренинга, но и для коммуникативного воздействия на адресатов, проявляющегося в пополнении их когнитивной базы новыми знаниями, в изменении оценок различных событий и фактов, в регулировании политических и маркетинговых приоритетов.

Современные русские кроссворды характеризуются так называемым языковым «раскрепощением», т. е. вторжением жаргонных, просторечных, разговорных элементов, вульгаризмов, балансированием на грани

обсценного, табуированного, созданием комического эффекта. Становление новых жанровых особенностей кроссворда обусловлено синергетическим воздействием внешней среды: изменением параметров и свойств социума, господствующих дискурсов, коллективного сознания и культуры.

Чертами кроссворда как дискурса являются:

– контекстуальность, заключающаяся в общих для его составителей и адресатов фондах знаний, языковом коде, интериоризованной действительности и культуре;

– личностность, предполагающая взаимодействие двух сознаний: неактуального адресанта, задающего программу интерпретации текста, ориентированную на компетенцию гипотетического адресата, и реального адресата, воспринимающего данную программу и разгадывающего кроссворд;

– процессуальность как синергетическую динамичность дискурса, устраняющую хаос непонятного и загадочного с помощью определенных параметров самоорганизации и обуславливающую переход к упорядочению – разгадыванию кроссворда и приобретению адресатом новых знаний;

– телеологичность, представляющую целевые установки адресанта – ориентацию на компетентность, любознательность, смекалку, чувство юмора, погружение в игру и т. п., – и цели адресатов: стремление к новому знанию, проверку своих интеллектуальных способностей, развлечение.

– замкнутость структуры дискурса при условии открытости текстовой информации для любого адресата. Замкнутость структуры дискурса кроссворда заключена в обособленной деятельности сознания каждого из адресатов в процессе его разгадывания. Тем самым, каждый разгадывающий формирует свое дискурсивное пространство и создает отдельную коммуникативную ситуацию взаимодействия двух сознаний. Такое взаимодействие осуществляется на основе главного принципа организации дискурса – разноплановой диалогичности коммуникантов с текстом, с автором-функцией, запечатленным в тексте, с его программой

адресованности, с собственной компетенцией, с культурой и интериоризованным бытием.

Открытость дискурсивной суперсистемы кроссворда также синергетически обусловлена взаимодействием с другими системами в процессе его продуцирования и разгадывания адресатом. Такими системами являются социум, культура, коллективное этнознание, интериоризованное бытие и глобальная информационная сеть цивилизации.

Жанровые каноны кроссворда отражены в специфике реализации тексто-дискурсивных категорий.

Категория целостности предусматривает интеграцию всех составляющих дискурса на основе коммуникативного взаимодействия адресата с текстом, продуцируемым неактуальным адресантом (составителем кроссворда) и воспринимаемым как один континуальный объект. Такая целостность кроссворда реализуется в процессе приведения его адресатом в соответствие с замыслом адресанта, т. е. его полного разгадывания.

Дискретность как тексто-дискурсивная категория проявляется в раздельности фаз порождения текста и его рецепции, однако расстояние между этими фазами для кроссворда не так велико, ибо задания кроссворда апеллируют в том числе к реалиям современной адресатам действительности.

Связность кроссвордов уникальна и выходит за пределы ее традиционной классификации. Поскольку кроссворды обычно являются составными частями журнальных сборников, каждый кроссворд сборника включен в сеть мегатекстовой связности, заключающейся в тематической однородности заголовков, обращений к читателям, в сквозной тематике заглавий к страницам с кроссвордами, зачастую никак не связанной с тематикой самих заданий, в списке решений кроссвордов, помещенном в конце сборника и прочих дополняющих сборники рубриках.

Сам текст кроссворда демонстрирует базируется на гипертекстовом (в терминах литературоведения – ризоматическом) типе связности, основанном на целостной нелинейности представления в кроссворде различных по

тематике заданий, отсутствии логических связей между ними в пределах кроссворда и на их решении в любой последовательности, а также на креолизованности текста, дисперсности его структуры, имманентности как возможности осваивать новые виды информации.

Тематически однородные кроссворды характеризуются топикальной связностью, однако, представляя одну тему, задания не имеют друг с другом причинно-следственной или иной иерархической связи и также характеризуются гипертекстовой организацией.

Важнейшим типом связности текста кроссворда служит не задействованная в других жанрах графическая связность, так как пересечение слов, имеющих друг с другом общие клетки и буквы, – главный принцип структурирования кроссворда. Графический способ связности является существенной подсказкой для решения кроссворда, особенно в случаях вариативности ответа, широты задания и энциклопедической информативности вопроса. Данный тип связности – главное условие целостности текста кроссворда. В данном типе энигматического дискурса реализуется также прагматический тип связности, базирующийся на определяющем кооперативный результат соответствии программы интерпретации текста, стратегий и тактик текстовой организации их восприятию реальным адресатом.

Текстово-дискурсивная категория информативности заложена как в самом тексте заданий кроссвордов неактуальным адресантом, так и создается в процессе взаимодействия языкового материала текста с сознанием адресата, разгадывающего кроссворд и подключающего к его решению собственный информационный массив. Интеграция информационных пространств в дискурсе кроссворда подготавливает его завершение, когда адресат полностью заполняет клетки, удовлетворяя условиям графической связности, и разгадывает кроссворд.

Категория антропоцентричности реализуется в подкатегориях адресантности, представленной в тексте функцией неактуального составителя кроссворда, и адресатности в виде гипотетического адресата,

программа адресованности к которому заложена в тексте заданий, и реального адресата. Учет автором кроссворда адресата вынуждает первого заботиться об организации текста, использовании определенных метатекстовых показателей – инструкций адресату, как распределить внимание, чтобы информация была воспринята оптимальным образом. Составители кроссвордов ориентируют адресата на кооперативный результат посредством стратегий игры, развлечения, создания комического эффекта и т. п. Исследователи выделяют также фигуру адресата, являющуюся следствием взаимодействия гипотетической модели с сознанием конкретного реципиента. От меры соответствия гипотетического адресата с его фигурой зависит коммуникативный эффект, предполагающий реализацию дискурсом кроссворда своих целей.

Антропоцентричность обеспечивает реализацию категории интерактивности в данном жанре, представленную субъектно-объектно-субъектным взаимодействием адресанта и адресата на основе знакового континуума текста, интенций, стратегий и тактик его программы адресованности. Интерактивность представлена рядом маркеров в тексте кроссворда и мегатексте журнального сборника.

Поскольку задания кроссвордов касаются различных областей знаний, чрезвычайно продуктивной для данного жанра становится ориентация на интертекст и другие знаковые продукты культуры. Текстово-дискурсивная категория интертекстуальности и шире – интерсемиотичности, представлена соблюдением канонов жанра кроссворда, а также определенными разновидностями заданий, апеллирующих к фразеологическому (паремиологическому) дискурсу, устному народному творчеству, литературе, видам искусства (живописи, скульптуре, архитектуре, музыке, танцу, игре, кинематографии, народным промыслам и ремеслам и т. п.).

Обращение заданий кроссвордов к реальной действительности, ее событиям, фактам, персоналиям реализуется в категории референциальности.

Гипертекстовая организация кроссвордов обуславливает специфичность текстово-дискурсивной категории континуума, представляющего развитие дискурса и движение событий в тексте во времени и пространстве. Континуум дискурса кроссворда можно охарактеризовать как диффузный, обусловленный произвольным выбором адресатом времени, способа и направления разгадывания. Кроссворд можно разгадывать, начав с любого задания текста, обычно дальнейшая работа с заданиями предусматривает сосредоточение на ближайшем окружении заполняемых клеток, так как такой способ может подсказать правильный выбор ответов сложных заданий и заданий, могущих иметь варианты решений.

Ключи энигматического дискурса рассматриваются нами как база поиска ответов на задания кроссворда на двух уровнях текста: вербальном и когнитивном. Вербальный уровень представлен языковой формой заданий, служащих средством доступа к когнитивному уровню, предполагающему обращение к знаниям, различного рода информации, наличествующей в сознании адресата.

Когнитивный уровень не может быть непосредственным объектом восприятия, поэтому мы используем два способа его реконструкции: исследование главных экспонентов познавательных процессов и структур – языковых знаков, и моделирование когнитивных структур как структур знаний об обозначенном языковыми единицами. Моделирование руководствуется принципами аналогии и гомоморфизма (все, что есть в модели должно быть в оригинальном объекте, но модель не может быть полностью изоморфной оригиналу и отобразить все, что в нем есть). Обязательной при моделировании является проверка модели на базе «челночной» операции – постоянного движения от модели к ее языковым экспонентам и исходя из этого коррекции модели и проверке предваряющей моделирование гипотезы.

В своих работах и исследованиях представителей моей научной школы по изучению когнитивной базы мотивации номинативных единиц и

организации текста мы использовали гомоморфную структуре знаний модель ментально-психонетического комплекса, основывающуюся на синергетической, детерминированной изнутри и извне суперсистеме сознания, на коннекционной и энграмной природе памяти, квантово-волновой способности кодирования и перекодирования информации человеческим мозгом. МПК отображает нелинейный психофункциональный континуум сознания, базирующийся на корреляции его четырех главных познавательных психических функций (ощущений, чувствований, мышления, интуиции) с бессознательным. Компонент мышления, взаимодействующий с иными функциями сознания посредством формирования гештальтов, организует ментальный лексикон, ядром которого служат пропозициональные структуры, заключающие буквальную информацию в прямых значениях языковых знаков и связанные с метафорическими моделями фигурального представления информации (ассоциативно-терминальной частью), модусом как оценочно-эмотивным показателем и концептуальным планом как прагматическим компонентом, своеобразной инструкцией по использованию единиц языка в речи. Наличие концептуального плана в структуре МПК объясняется обязательной проекцией хранящихся в сознании языковых единиц в дискурсивную практику. Метафорические модели, модус и прагматический компонент опосредованы вербальной и невербальной сферами мышления, ибо в их основе могут лежать сенсорные и иные механизмы сознания, наряду с использованием архетипов коллективного бессознательного.

Исходя из структуры данной модели, когнитивными ключами для решения кроссвордов служат различные виды информации: пропозициональная, ассоциативно-метафорическая и оценочная. Каждый из данных видов информации на вербальном уровне реализуется в различных разновидностях вербальных ключей. Кроме того, следует учитывать и возможное отсутствие непосредственной проекции заданий на структуру знаний об обозначаемом. В этом случае главным является вербальный ключ,

опосредованный парадоксальностью мышления, базирующейся на омонимии, полисемии, окказиональной деривации и т. п.

Интерпретационным ключом кроссвордов служит также социокультурная информация, проецирующаяся на различные компоненты структуры знаний и погружающая адресата в семиотический универсум культуры народа, предполагающий знание адресатом интертекста, паремиологического фонда языка, стереотипов, символов и прецедентных феноменов этноса и / или цивилизации. Компонентами социокультурной информации также служат знания о реалиях, энциклопедическая информация о мире вещей и понятий.

Наибольшее количество заданий кроссвордов основано на информации, фиксируемой в пропозициональном компоненте МПК как структуре знаний об ответе-разгадке. Пропозиция является мыслительным аналогом ситуации, обладает относительной объективностью и непротиворечивостью и передается в языке прямыми значениями номинативных единиц. Главными типами пропозиции являются категориальные и ситуативные. Категориальные выполняют систематизирующую функцию в мышлении человека и фиксируют место того или иного объекта, понятия или явления в категориальной иерархии, принятой этносом и закреплённой в коллективном сознании народа, транслируемой из поколения в поколение посредством грамматической и лексической парадигматики языка. Ситуативные пропозиции моделируются в виде предикатно-актантных рамок, служащих мыслительным аналогом ситуации, репрезентирующим связи предиката как центра пропозиции с глубинными падежами (термами), разграничивающимися на актанты, которые воплощают обязательную семантическую валентность предиката, и сирконстанты – факультативные компоненты обстоятельств ситуации.

Категориальные пропозиции базируются на когнитивной операции категоризации и отображены в гиперо-гипонимических и эквонимических отношениях номинативных единиц языка. Категоризация рассматривается нами как результат специфики восприятия мира, моторики, культуры народа,

отражающий как реальную общность признаков вещей и явлений, так и приписываемую им человеческой интериоризацией действительности.

В заданиях кроссвордов вербальными ключами категоризации служат:

- 1) гиперонимы – наименования класса различного уровня обобщения, задающие в кроссворде поиск гипонима;
- 2) гипонимы – наименования члена категории, задающие поиск гиперонима;
- 3) эквонимы – видовые наименования, требующие поиска иного видового наименования того же класса.

В заданиях используются различные уровни категоризации, чаще всего базовый, средний уровень.

В кроссвордах довольно часто ответы являются результатом достраивания имплицитных элементов описанных в задании ситуаций, вербальные экспоненты которых позволяют реконструировать их в виде предикатно-актантной рамки и отыскать опущенный вербальный репрезентант решения. Многие задания кроссвордов построены на базе интеграции категориальной и ситуативной пропозиции, так как вербализация опорного слова с присущими дифференциальными признаками служит подсказкой для вычленения нужного ответа в родо-видовой иерархии, то есть для различения предмета, понятия или явления в ряду иных, объединенных в один класс.

Вербальными ключами пропозиционального статуса нередко служат синонимы. На когнитивном уровне синонимы могут в равной степени представлять одну и ту же позицию в предикатно-актантной рамке, что присуще абсолютным синонимам и некоторым семантическим. Стилистические синонимы могут репрезентировать ту же позицию рамки при условии переключения концептуального плана МПК на иной регистр стиля, при этом иные обозначения составляющих пропозиции также будут иметь соответствующую стилистическую окраску в задании кроссворда. Поиск ответа, являющегося для ключевого слова задания семантическим синонимом, ориентирован, как правило, на уточняющие данное слово зависимые слова в словосочетании или высказывании задания.

Антонимические отношения также рассматриваются в пределах пропозициональной информации, ибо в иерархических категориальных пропозициях противоположность заложена объективно: гипонимы одного класса противопоставлены друг другу на основе ряда дифференциальных признаков. К тому же некоторые компоненты предикатно-актантных рамок могут коррелировать с противоположными по содержанию элементами, например, многие предикаты могут реализовать свою противоположность, оппозитивными являются показатели качества, количества, времени и т. п. В некоторых заданиях кроссвордов антонимия становится вербальным ключом решения. Такие задания имеют различные маркеры указания на поиск антонима.

Пропозициональная информация как когнитивный ключ к решению кроссвордов используется также в случае пропуска слов в словосочетаниях или предложениях заданий. Поиск ответов осуществляется восстановлением этих пропущенных слов на основе сочетаемостных свойств лексических единиц. Вербальными ключами в данном случае служат иные компоненты задания, проецирующиеся на предикатно-актантную рамку.

Интенции развлечения, игры, проверки остроумия и чувства юмора в заданиях кроссвордов реализует ассоциативно-метафорическая информация, вербализованная в лексемах с метафорическим значением. Поскольку декодирование адресатом метафоры всегда сложнее, в заданиях помимо метафорических составляющих используются элементы пропозициональной проекции, подсказывающие правильное решение.

В заданиях кроссвордов метафорические лексемы, как правило, служат способом шифровки информации, усложняя процедуру восприятия информации, поэтому поиск ответа предполагает установление связей метафорических лексем с их пропозициональными коррелятами в реципиентном домене и на этой основе – выявление необходимой лексемы в прямом значении. Метафорические компоненты в заданиях кроссвордов обеспечивают различные стилистические эффекты.

В зависимости от когнитивных процессов, сопровождающих метафоризацию, в заданиях кроссвордов прослеживаются такие ее разновидности: структурная, диффузная, гештальтная, сенсорная и аксиологическая.

Базовые донорские домены метафорических компонентов в заданиях кроссвордов избираются их адресантами исходя из принципов метафоризации, присущих языку и этносознанию.

Одним из таких принципов является антропометричность – закономерность языкового семиозиса, в соответствии с которой знаки, именующие человека, части его тела, свойства, действия, состояния и проч., используются для обозначения других предметных областей. Метафоризация на базе антропометричности порождает антропоморфные метафоры. Во многих метафорических компонентах кроссвордов донорским доменом является ЧЕЛОВЕК, что обуславливает персонификацию мира природы и артефактов. В заданиях кроссвордов нередко сталкиваются лексемы различных доменов, актуализирующие прямое и метафорическое значение в зависимости от характера ответа.

Задания кроссвордов нередко представляют собой высказывания или словосочетания, противоречащие здравому смыслу, логике и требующие поиска ответа не в пропозициональном или ассоциативно-терминальном компонентах структуры знаний об обозначаемом, а в некоей, допускаемой многозначной логикой третьей виртуальной реальности, что обусловлено закономерностями языка, который, с одной стороны, устанавливает относительное одно-однозначное соответствие между формой и содержанием знака, а с другой, дополняет это соответствие асимметрическим дуализмом языкового знака. Подобные задания можно квалифицировать как парадоксальные, соответствующие суждениям, которые расходятся с общепринятыми представлениями и отрицают то, что есть безусловно правильным.

Вербальными ключами, способствующими решению заданий кроссвордов, построенных по принципу парадокса, служит различие омонимии и полисемии. Парадоксальность задания, предполагающего ответ-омоним, может быть обусловлена неожиданной сочетаемостью слов, одно из которых проецируется на значение ответа, а другое – на его омоним, исключенный значением главного слова, что опосредует каламбур.

Средством создания парадоксальности кроссворда служит также окказиональная деривация, представленная двумя планами: семантической окказиональной деривацией, характеризующейся использованием существующего в языке знака исходя из значений его мотиваторов с целью создания в контексте задания нового окказионального значения, а также окказиональным словообразованием на базе имеющихся в языке механизмов, моделей деривации и морфем.

Когнитивным ключом к решению кроссвордов служит также социокультурная информация – знания о культуре (цивилизационной, этнической, групповой) и бытийной (социальной, политической, экономической и проч.) сфере ее существования. Фильтром социокультурной информации для адресатов кроссвордов служит лингвокультурная компетенция – способность носителей определенной этнической культуры и языка опознавать в языковых единицах и речевых продуктах культурно значимые установки и нормы, ценностные ориентиры, культурные коды и возможности их метафорической переинтерпретации, а также организовывать свое коммуникативное поведение в соответствии с этими культурными знаниями.

В энигматическом дискурсе кроссвордов социокультурная информация реализуется во фразеологизмах, интертекстуальных и интерсемиотических связях, в вербализации прецедентных феноменов, символов, стереотипов и реалий.

Особым жанром энигматического дискурса является загадка. Мы квалифицируем загадку, с одной стороны, как инвариант – дискурсивный

жанр энигматики, обладающий рядом признаков: прежде всего – воспроизводимостью, знаковой устойчивостью, трансляторной способностью в системе культуры, заложенной в нем интерактивностью, а также двукомпонентностью (наличием собственно загадки и отгадки), амбивалентностью, заключающейся в противоположной интенциональности загадки – стремлении к зашифрованности и потенциальной разгадываемости, обеспечивающейся подсказками. С другой стороны, загадка – это текст, погруженный в коммуникативную ситуацию, могущий рассматриваться как дискурс, обладающий перечисленными выше свойствами. Дискурсивная природа загадки заключена как в ее использовании в реальном процессе общения, так и в самой диалогической модели загадки, предполагающей реакцию адресата на загадываемое адресантом (коллективным, неактуальным или определенным автором), программа интерпретации которого нацелена на ответную реакцию адресата.

Программы адресованности загадок рассчитаны на архаическое, наивное восприятие, доминантную роль интуиции, сенсорные познавательные механизмы, образное мышление. Декодирование коммуникативного смысла загадок всецело зависит от стратегической программы и ее семиотического воплощения в первом компоненте, соединяющем мастерство шифровки и подсказки денотата-отгадки.

С целью исследования когнитивно-семиотической природы загадок используется предложенная нами методика когнитивного моделирования, базирующаяся на реальных механизмах работы человеческого сознания, получающего посредством различных психических функций информацию из внешнего мира, обрабатывающего, перерабатывающего, сохраняющего и использующего ее. В соответствии с положениями о холистической и синергетической природе сознания описание когнитивной структуры, стоящей за знаком отгадки, осуществляется на основе модели МПК.

Реконструкция информации, заложенной в тексте загадки, осуществляется путем построения нелинейных пропозициональных

структур, интегрирующих три главных способа вербального кодирования знаний: пропозициональный; ассоциативно-метафорический и модусный. Интеграция данных способов создает особый синтаксис, представленный на когнитивном уровне ядерной пропозициональной структурой, служащей для передачи относительно объективной, непротиворечивой информации о денотате-отгадке, и вторичными пропозициями, опосредующими формирование фигурального плана загадки, его оценки и эмотивности. Вторичные пропозиции избираются из иных, чем денотат-отгадка, доменов, поставляющих свои знаковые ресурсы в реципиентную зону его МПК, фиксируемую в ассоциативно-терминальной части.

Семиотическая природа загадки демонстрирует корреляцию различных составляющих МПК, что позволяет выделить три типа загадок:

- пропозициональные, опирающиеся на относительно объективные и непротиворечивые знания о разгадке, представленные в описании прямыми значениями номинативных единиц;

- образно-ассоциативные, разгадывание которых предполагает поиск реципиентного домена, интегрированного на основе отгадки с метафорическим описанием собственно загадки, содержащим знаки донорского домена (содержание таких загадок полностью метафорично);

- пропозиционально-метафорические, наиболее распространенные, их вербальная структура проецируется на пропозициональную информацию домена отгадки и его метафорическую переинтерпретацию, т. е. интегрирует пропозициональный компонент с ассоциативно-терминальным в структуре знаний об обозначаемом. Содержание таких загадок парадоксально, что обуславливается столкновением относительно объективного с неистинным, невозможным, буквального с фигуральным. В пропозиционально-метафорических загадках поддерживает декодирование также модусный компонент, фиксирующий оценку носителями языка той или иной реалии.

Процедура поиска отгадки представляет собой сложный когнитивный механизм, базирующийся на структуре знаний о денотате, и предполагает

проекцию вербального плана собственно загадки-описания на гипотетическую модель МПК, установление возможных донорских доменов, поставляющих метафорические знаки в реципиентный домен отгадки, и выявление корреляции пропозиционального и ассоциативно-терминального компонента структуры знаний сквозь призму культуры и коллективного бессознательного этнического сообщества.

Изучение энигматики любого языка под углом зрения ее когнитивно-семиотической природы чрезвычайно перспективно, так как вскрывает глубины концептуализации и категоризации действительности и внутреннего рефлексивного опыта народа, позволяет расширить представления о природе этносознания и коллективного бессознательного, установить культурные приоритеты и особенности лингвокультурной компетенции носителей языка.

## **ЛИТЕРАТУРА**

Абрамец И. Фразеологизм в структуре кроссвордной загадки // Учені записки Таврійського національного ун-ту ім. В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації. – 2012. – Т. 25 (64). – № 2 (1). – С. 276-279.

Абрамец И.В. Прецедентные тексты как способ представления искомого слова в кроссвордах (к постановке проблемы) // Лінгвістика. Збірник наукових праць / За ред. В.Д. Ужченка – Луганськ: Альма матер, 2008. – № 1 (13). – С. 218-222.

Абрамец И.В. Языковая игра в кроссвордных толкованиях // Язык и социум: Материалы VII Междунар. науч. конф.: В 2-х ч. – Минск: РИВШ, 2007. – Ч. 1. – С. 168-170.

Аникин В.П. К мудрости ступенька. О русских песнях, сказках, пословицах, загадках, народном языке: очерки. – М.: Детская литература, 1988. – 176 с.

Аникин В.П. Русское устное народное творчество (Фольклор): Методические указания. – М.: Изд-во Московского ун-та, 1981 – 95 с.

Аникин В.П. Русское устное народное творчество. – М.: Высшая школа, 2004. – 735 с.

Аристотель Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории. – Минск: Литература, 1998. – 550 с.

Арутюнова Н.Д. Метафора и дискурс // Теория метафоры: Сб. ст. / Пер. с англ., фр., нем., исп., польск. яз.; Вступ. ст. и сост. Н.Д. Арутюновой. – М.: Прогресс, 1990. – С. 5-33.

Арутюнова Н.Д. Предложение и его смысл: логико-семантические проблемы. Изд-е 4-е, стереотипное. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – 384 с.

Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений. Оценка. Событие. Факт. / Отв. ред. Г.В. Степанов. – М.: Наука, 1988. – 341 с.

Афанасьев А.Н. Мифология древней Руси. – М.: Эксмо, 2005. – 608 с.

Афанасьев А.Н. Поэтические воззрения славян на природу: Опыт сравнительного изучения славянских преданий и верований в связи с мифическими сказаниями древних родственных народов: в 3-х т. – М.: Индрик, 1994. – Т. 1. – 784 с.

Базылев В.Н. Язык – ритуал – миф: Пособие по курсу. – М.: Изд-во Московского государственного лингвистического ун-та, 1994. – 227 с.

Байбурин А.К. Ритуал в традиционной культуре: Структурно-семантический анализ восточнославянских обрядов. – СПб.: Наука, 1993. – 240 с.

Байбурин А.К. Этнические аспекты изучения стереотипных форм поведения и традиционных культур // Советская этнография. – 1985. – № 2. – С. 36-46.

Балли Ш. Французская стилистика / Пер. с фр. яз. – М.: Изд-во иностранная литература, 1961. – 394 с.

Барабанова Н.В. О логической структуре некоторых русских загадок. К вопросу об основной функции народных загадок и их научной классификации // Паремнологические исследования: Сб. ст. – М.: Наука, 1984. – С. 96-104.

Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику. – М.: Едиториал УРСС, 2003. – 360 с.

Баранов А.Н., Добровольский Д.О. Идиоматичность и идиомы // Вопросы языкознания. – 1996. – № 5. – С. 51-64.

Барсук А.О. Лексика кросвордів та сучасний читач (психолінгвістичний аналіз) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.nbuv.gov.ua/Portal/Soc\\_Gum/NaUKMA/Fil/2000\\_18/09\\_barsuk\\_ao.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/Portal/Soc_Gum/NaUKMA/Fil/2000_18/09_barsuk_ao.pdf). – (Філологічні науки).

Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. – М.: Прогресс, 1994. – 616 с.

Бартминьский Е. Языковой образ мира: очерки по этнолингвистике. – М.: Индрик, 2005. – 528 с.

Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. – М.: Художественная литература, 1975. – 504 с.

Бахтин М.М. Собрание сочинений: В 7 т. / Институт мировой литературы имени М. Горького Российской Академии наук. – М.: Русские словари, 1996. – Т. 5. – 731 с.

Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 1979 (1986). – 423 с.

Бахтияров О.Г. Постинформационные технологии: введение в психонетику. – К.: ЭКСПИР, 1997. – 160 с.

Бергсон А. Собр. соч.: В 4 т. – М.: Московский клуб, 1992. – Т. 1. – 336 с.

Бирих А.К., Волков С.С., Никитина Т.Г. Словарь русской фразеологической терминологии / Под ред. проф. В.М. Мокиенко. – München: Verlag Otto Sagner, 1993. – 136 с.

Борботько В.Г. Принципы формирования дискурса. От психолінгвистики к лінгвосинергетике. Изд- 2-е, стереотипное. – М.: КомКнига, 2007. – 288 с.

Буданов В.Г. Методология синергетики в позднеклассической науке и в образовании / Институт философии Российской Академии наук. – М.: Изд-во ЛКИ / УРСС, 2007. – 232 с.

Буданов В.Г. Синергетика: мировоззрение, методология, наука [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://spkurdyumov.narod.ru/budan.htm>.

Булыгина Т.В., Шмелев А.Д. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики). – М.: Языки русской культуры, 1997. – 576 с.

Буслаев Ф.И. Исторические очерки русской народной словесности и искусства. – СПб.: Типографское товарищество «Общественная польза», 1861. – Т. 1. Народная поэзия. – 662 с.

Бутов О.В. Проблема дефініції загадки // Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки. – Черкаси, 2011. – Вип. 213.– С. 125-130.

Бюлер К. Теория языка. Репрезентативная функция языка / Пер. с нем. Общ. ред. Т.В. Булыгиной. – М.: Прогресс «Универс», 1993. – 528 с.

Вернадский В.И. Философские мысли натуралиста. – М.: Наука, 1988. – 520 с.

Веселовский А.Н. Историческая поэтика. – Л.: Гослитиздат, 1940. – 648 с.

Визель М. Поздние романы Итало Кальвино как образцы гипертекста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: // <http://www.litera.ru/slova/viesel.htm>.

Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы. – Часть I. – М., 1994. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.philosophy.ru/library/witt/phil.html>

Волкова М.В. Виды иносказаний в немецких загадках и кроссвордах // Актуальные проблемы германистики и романистики: Сб. ст. по материалам межвузовской научной конференции (Смоленск, 25-26 июня 2009 г.) в 2-х ч. /

Отв. ред. Г. И. Краморенко. – Смоленск: Изд-во СмолГУ, 2009. – Ч. 1. Слово в языке и речи. – Вып. XIII. – С. 217-226.

Волкова М.В. Метафора в немецкой загадке // Метафора и действительность: границы выразительности: Сб. ст. / Под общей ред. Л.М. Ньюбиной. – Смоленск: Изд-во СмолГУ, 2010. – Вып. 2. – С. 168-174.

Волкова М.В. Повтор как структурный принцип организации текста немецкой загадки // Риторика – лингвистика: Сб. ст. – Смоленск: Изд-во СмолГУ, 2009. – Вып. 8. – С. 111-120.

Волкова М.В. Прецедентное высказывание в составе прецедентных феноменов немецких кроссвордов // Известия Смоленского государственного университета. – 2010. – № 3 (11). – С. 191-198.

Волкова М.В. Прецедентное имя в составе прецедентных феноменов немецких кроссвордов // Системные явления немецкого языка в речевой реализации: Сб. науч. ст. / Отв. ред. Т.С. Глушак. – Минск, 2010. – С. 16-19.

Волкова М.В. Загадка и кроссворд как типы текста: семантический и прагматический аспекты (на материале немецкого языка): Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Смоленск, 2011. – 24 с.

Волоцкая З.М. Тема смерти и похорон в загадках (на славянском материале) // Малые формы фольклора. Сборник статей памяти Г.Л. Пермякова. Сост. Т.Н. Свешникова. – М.: Восточная литература, 1995. – С.245-255.

Волоцкая З.М. Элементы космоса в фольклорной модели мира (на материале славянских загадок) // Исследования по структуре текста. – М.: Наука, 1987. – С. 250-266.

Волоцкая З.М., Головачева А.В. Языковая картина мира и картина мира в текстах загадок // Малые формы фольклора: Сборник статей памяти Г.Л. Пермякова. Сост. Т.Н. Свешникова. – М.: Восточная литература, 1995. – С. 218-244.

Воробьева О.П. Текстовые категории и фактор адресата. – К.: Вища школа, 1993. – 199 с.

Гальперин И.Р. Информативность единиц языка: Пособие по курсу общего языкознания. – М.: Высшая школа, 1974. – 175 с.

Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. – М.: Наука, 1981. – 139 с.

Гаспаров Б.М. Язык, память, образ: Лингвистика языкового существования. – М.: Школа «Языки русской культуры», 1996. – 134 с.

Гиздатов Г.Г. Когнитивные модели в речевой деятельности. – Алматы: Гылым, 1997. – 176 с.

Говоркова О.Н. Русская народная загадка (история собирания и изучения): Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2004. – 20 с.

Горский Д.П., Ивин А.А., Никифоров А.Л. Краткий словарь по логике / Под ред. Д.П. Горского. – М.: Просвещение, 1991. – 208 с.

Грушевицкая Т.Г., Попов В.Д., Садохин А.П. Основы межкультурной коммуникации. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2003. – 352 с.

Гудков Д.Б. Межкультурная коммуникация: проблемы обучения. – М.: Изд-во МГУ, 2000. – 267 с.

Гудков Д.Б. Прецедентное имя и проблемы прецедентности. – М.: Изд-во МГУ, 1999. – 248 с.

Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vidahl.agava.ru/>

Дейк ван Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. – М.: Прогресс, 1989. – 312 с.

Демьянков В.З. Конвенции, правила и стратегии общения (интерпретирующий поход к аргументации) // Изв. АН СССР. Сер. лит. и яз. – 1982. – Т. 41. – № 4. – С. 3-14.

Денисова Г.В. В мире интертекста: язык, память, перевод. – М.: Азбуковник, 2003. – 298 с.

Денисова Е.А. Семантическая структура русской загадки // XII Международная научная конференция студентов, аспирантов и молодых

учёных «Ломоносов», секция «Филология». – М.: МАКС Пресс 2005. – С. 208-211.

Денисова Е.А. Структура и функции энигматического текста (на материале русских загадок и кроссвордов: Автореф. ... канд. филол. наук. – М., 2008. – 24 с.

Денисова Е.А. Структуры и функция энигматического текста (на материале русских загадок и кроссвордов) // Язык, литература, культура: Актуальные проблемы изучения и преподавания. – Вып. 4. – М.: МАКС Пресс, 2008. – С. 72-85.

Денисова Е.А. Энигмопорождающая функция синтагматического ассоциата // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия «Вопросы образования: языки и специальность». – 2008. – №1. – С. 36-43.

Добролюбов Н.А. О поэтических особенностях великорусской народной поэзии в выражениях и оборотах // Добролюбов Н.А. Собрание сочинений в 9 т. – М.; Л., 1961. – Т. 1. – С. 81-84.

Дридзе Т.М. Социальная коммуникация и культура: введение в семиосоциопсихологию. – М.: Наука, 1984. – 268 с.

Дэвисон А. Лингвистическое или прагматическое описание: размышление о «Парадоксе перформативности» // Новое в зарубежной лингвистике. – М.: Прогресс, 1986. – Вып. 17. – С. 246-265.

Елеонская Е.Н. Некоторые замечания о роли загадки в сказке // Этнографическое обозрение. – 1987. – № 4. – С. 78-90.

Ефремова Т.Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.efremova.info/>.

Жоль К.К. Мысль, слово, метафора. – К.: Наукова думка, 1984. – 302 с.

Жуков К.А. Языковая картина мира современной русской загадки: брэнное и вечное // Вестник Новгородского государственного университета. – 2009. – № 51. – С. 60-63. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.novsu.ru/file/142325>.

Журинский А.Н. Семантическая структура загадки: Неметафорические преобразования смысла / Ин-т языкознания; Отв. ред. Н.В. Охотина. – М.: Наука, 1989. – 128 с.

Загадки / сост. М.А. Рыбникова. – М.; Л.: ACADEMIA, 1932. – 488 с.

Загадки русского народа: Сборник загадок, вопросов, притч и задач / Сост. Д. Садовников; вступ. ст. и примеч. В.П. Аникина. – М.: ТЕРРА, 1996. – 335 с.

Захаренко И.В., Красных В.В. Русская когнитивная база и русское культурное пространство в зеркале кроссвордов // Язык, сознание, коммуникация: Сб. ст. / Отв. ред.: В.В. Красных, А.И. Изотов. – М.: Филология, 1998. – Вып. 5. – С. 32-40.

Захаренко И.В. Прецедентное имя и прецедентное высказывание как символы прецедентных феноменов // Язык, сознание, коммуникация: Сб. ст; ред. В.В. Красных, А.И. Изотов. – М.: Филология, 1997. – Вып. 1. – С. 82-103. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.philol.msu.ru/~slavphil/books/jsk\\_01.pdf](http://www.philol.msu.ru/~slavphil/books/jsk_01.pdf)

Захаренко И.В. Прецедентные высказывания и их функционирование в тексте // Лингвокогнитивные проблемы межкультурной коммуникации. – М.: Изд-во МГУ, 1997. – С. 92-99.

Золотова Г.А. Синтаксический словарь. Репертуар элементарных единиц русского синтаксиса. – М.: Наука, 1988. – 440 с.

Иванов Вяч. Вс., Топоров В.Н. Славянские языковые моделирующие семиотические системы: Древний период. – М.: Наука, 1965. – 246 с.

Илларионова Ю.Г. Учите детей отгадывать загадки. – М.: Просвещение, 1985. – 160 с.

Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст 1 / Отв. ред. Т.М. Николаева. – М.: Индрик, 1994. – 270 с.

Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст 2 / Отв. ред. Т.М. Николаева. – М.: Индрик, 1999. – 184 с.

К вопросу об определении загадки (Ch.T. Scott. On Defining the Riddle. The Problem of a Structural Unit. «Folklore Genres». Austin-London, 1976) // Паремнологические исследования: Сб. ст. – М.: Наука, 1984. – С.105-107.

Караулов Ю.М. Русский язык и языковая личность. – М.: Наука, 1987. – 263 с.

Касарес Х. Введение в современную лексикографию. – М.: Изд-во иностранной литературы, 1958. – 354 с.

Квятковский А. Поэтический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1966. – 375 с.

Кёнгэс-Маранда Э. Логика загадок (пер. с англ. Н. Кузьминой) // Паремнологический сборник. Пословица. Загадка (Структура, смысл, текст). – М.: Наука, 1978. – С. 249-283.

Кёнгэс-Маранда Э. Теория и практика анализа загадок (пер. с англ. Т. Погибенко) // Паремнологические исследования: Сб. ст. – М.: Наука, 1984. – С. 47-60.

Князева Е.Н., Курдюмов С.П. Синергетика: Нелинейность времени и ландшафты коэволюции. – М.: Ком Книга, 2011. – 272 с.

Кобозева И.М. Лингвистическая семантика. – М.: Едиториал УРСС, 2000. – 352 с.

Ковалева Н.Ф. Комментарии к тексту как лингвистический гипертекст: Автореф. дис. канд. ... филол. наук. – Самара, 2004. – 20 с.

Колегаева И.М. Текст как единица научной и художественной коммуникации. – Одесса: Редакционно-изд. отдел обл. упр. по печати, 1991. – 120 с.

Колесницкая И.М. Загадка в сказке // Ученые записки ЛГУ. Сер. филол. наук. – 1941. – Вып. 12. – С. 98-142.

Колесницкая И.М. Народные загадки // Русское народное поэтическое творчество / Под.общ.ред. П.Г. Богатырева. – М.: Гос. учеб.-педагог. изд-во Мин. Просвещения РСФСР, 1954. – С. 207-218.

Кравцов Н.И., С.Г. Лазутин Русское устное народное творчество: Учебник для филологических специальностей ун-тов. 2-е изд. – М.: Высшая школа, 1983. – 448 с.

Красных В.В. Когнитивная база и прецедентные феномены в системе других единиц и в коммуникации // Вестник МГУ. Серия 9. «Филология». – 1997. – № 3. – С. 62-75.

Красных В.В. Национально-культурная составляющая русского языкового сознания (на материале кроссвордов) // Язык, сознание, коммуникация: Сб. ст. / Отв. ред. В.В. Красных, А.И. Изотов. – М.: МАКС-Пресс, 2000. – Вып. 15. – С. 5-13.

Красных В.В. Система прецедентных феноменов в контексте современных исследований // Язык, сознание, коммуникация: Сб. ст. / Отв. ред. В.В. Красных, А.И. Изотов. – М.: Филология, 1997. – Вып. 2. – С. 5-13. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.philol.msu.ru/~slavphil/books/jsk\\_02.pdf](http://www.philol.msu.ru/~slavphil/books/jsk_02.pdf)

Красных В.В. Этнопсихоллингвистика и лингвокультурология. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2002. – 284 с.

Кубрякова Е.С. Язык и знание: на пути получения знаний о языке. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 560 с.

Кубрякова Е.С., Демьянков В.З., Панкрац Ю.Г., Лузина Л.Г. Краткий словарь когнитивных терминов / Под общ. ред. Е.С. Кубряковой. – М.: Наука, 1996. – 245 с.

Кубрякова Е.С., Панкрац Ю.Г. Падежная грамматика // Современные зарубежные грамматические теории: Сб. научно-аналитических обзоров / Под ред. Ф.М. Березина, Е.С. Кубряковой. – М.: ИНИОН, 1985. – С. 68-109.

Лазаренко С.В. Засоби та форми репрезентації зв'язності в газетному тексті: Автореф. дис. ... канд. філол. наук. – К., 2007. – 20 с.

Лазутин С.Г. Поэтика русского фольклора: Учебное пособие для филол. фак. ун-тов и пед. ин-тов по спец. «Рус. яз. и литература». 2-е изд. – М.: Высшая школа, 1989. – 208 с.

Лакофф Дж. Когнитивное моделирование // Язык и интеллект / Под ред. В.В. Петрова; пер с англ. В.И. Герасимова и В.П. Нерознака. – М.: Прогресс, 1996. – С. 143-184.

Лакофф Дж. Мышление в зеркале классификаторов // Новое в зарубежной лингвистике. Когнитивные аспекты языка. – М.: Прогресс, 1988. – Вып. 23. – С. 12-51.

Левин Ю.И. Семантическая структура загадки // Паремнологический сборник. Пословица. Загадка (Структура, смысл, текст). – М.: Наука, 1978. – С. 283-313.

Локк Дж. Соч.: В 3 т. – М.: Наука, 1985. – Т. 1. – 242 с.

Лосев А.Ф. Философия имени. – М.: Изд-во Московского университета, 1990. – 269 с.

Лосев А.Ф. Философия. Мифология. Культура. – М.: Политическая литература, 1991. – 524 с.

Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. – М.: Языки русской культуры, 1999. – 464 с.

Лотман Ю.М. Избранные статьи: В 3-т. – Таллинн: Александра, 1992.

Лотман Ю.М. Каноническое искусство как информационный парадокс // Проблема канона в древнем и средневековом искусстве Азии и Африки. – М.: Наука, 1973. – С. 16-22.

Лотман Ю.М. Структура и семантика художественного текста // Труды по знаковым системам. – Тарту: Изд-во Тартуского ун-та, 1981. – С. 3-18.

Лотман Ю.М. Текст у тексті // Слово. Знак. Дискурс: Антологія світової літературно-критичної думки ХХ ст. – Львів: Літопис, 1996. – С. 428-441.

Манерко Л.А. Язык современной техники: ядро и периферия. Монография. – Рязань, 2000. – 140 с.

Маркарян Э.С. Очерки теории культуры. – Ереван, 1969. – 203 с.

Митрофанова В.В. Русские народные загадки. – Л.: Наука, 1978. – 180 с.

Митрофанова В.В. Современное состояние русских загадок // Современный русский фольклор. – М.: Наука, 1966. – 256 с.

Митрофанова В.В. Специфика русских народных загадок и их связь с другими жанрами фольклора // Русский фольклор X. – М.-Л.: Наука, 1966. – С. 79-102.

Мурзин Л.Н., Штерн А.С. Текст и его восприятие. – Свердловск: Изд-во Уральского ун-та, 1991. – 171 с.

Найссер У. Что такое когнитивная психология? // Гальперин П.Я., Ждан А.Н. История психологии. XX век. – М.: Академический проект, 2003. – С. 587-599.

Народ скаже як зав'яже. Українські народні прислів'я, приказки, загадки, скоромовки. – К., 1985. – 174 с.

Насыбулина А.В. Современные трансформации русской загадки: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Великий Новгород, 2008. – 18 с. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.novsu.ru/file/88026>

Никитин М.В. Курс лингвистической семантики. – СПб.: Научный центр проблем диалога, 1997. – 760 с.

Никитин М.В. Метафора: уподобление vs. интеграция концептов // С любовью к языку. Посвящается Е. С. Кубряковой. – М.-Воронеж, 2002. – С. 254-269.

Николаева Т.М. Загадка и пословица: социальные функции и грамматика // Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст. 1 / Отв. ред. Т.М. Николаева. – М.: Индрик, 1994. – С. 143-168.

Николаева Т.М. «Модели мира» в грамматике паремий // Филологический сборник. – М.: Индрик, 1995. – С. 314-324.

Новое в зарубежной лингвистике. Когнитивные аспекты языка. – Вып. 23. – М.: Прогресс, 1988. – 420 с.

Одинцов В.В. Лингвистические парадоксы. – М.: Просвещение, 1976. – 128 с.

Ожегов С.И. Словарь русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ozhegov.org/>

Ортега-и-Гассет Х. «Табу» и метафора // Самосознание европейской культуры XX века: Мыслители и писатели Запада о месте культуры в современном обществе. – М.: Наука, 1991. – 176 с.

Ортега-и-Гассет Х. Две великие метафоры // Теория метафоры / Общ. ред. Н. Д. Арутюновой и М. А. Журиной. – М.: Прогресс, 1990. – С. 68-81.

Панкрац Ю.Г. Пропозициональные структуры и их роль в формировании языковых единиц разных уровней. – Минск-Москва: Минский гос. пед. ин-т иностр. языков, Ин-т языкознания РАН, 1992. – 332 с.

Пермяков Г.Л. Основы структурной паремиологии. – М.: Наука, 1988. – 236 с.

Петрова Н.В. Эволюция понятия «прецедентный текст»; 2009.– С. 350-358. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://narfu.ru/sevgi/departments/linguistics/publics/razdel4.doc>

Пиотровский Р.Г., Рахубо Н.П., Хаджинская М.С. Системное исследование лексики научного текста. – Кишинев: Штиинца, 1981. – 159 с.

Попова З.Д. Структурная схема простого предложения и позиционная схема высказывания как разные уровни синтаксического анализа // Словарь. Грамматика. Текст: Сб. ст. / Отв. ред. Ю.Н. Караулов, М.В. Ляпон. – М.: Ин-т русского языка им. В.В. Виноградова РАН, 1996. – С. 255-268.

Потебня А.А. Мысль и язык // Потебня А.А. Слово и миф. – М.: Правда, 1989. – С. 17-200.

Потебня А.А. Эстетика и поэтика. – М.: Искусство, 1976. – 614 с.

Привалова Н.В. Интеркультура и вербальный знак (лингвокогнитивные основы межкультурной коммуникации). Монография. – М.: Гнозис, 2005. – 472 с.

Приходько А.Н. Немецкая народная загадка и ее концептосистема // Изменяющаяся Россия и славянский мир: новое в концептуальных исследованиях: Сб. ст. / Отв. ред. М.В. Пименова. – Севастополь: Рибэст, 2009. – С.70-79.

Рахилина Е.В. Основные идеи когнитивной семантики // Современная американская лингвистика: фундаментальные направления / Под ред. А.А. Кибрика, И.М. Кобозевой, И.А. Секериной. Изд. 2-е, испр. и доп. – М.: Едиториал УРСС, 2002. – С. 370-389.

Ричардс А. Философия риторики // Теория метафоры / Общ. ред. Н.Д. Арутюновой и М.А. Журиной. – М.: Прогресс, 1990. – С. 44-67.

Русская мифология. Энциклопедия / Составитель Е. Мадлевская. – М.: Эксмо; СПб.: Митгард, 2006. – 784 с.

Садохин А.П. Этнология. – М.: Гардарики, 2002. – 256 с.

Седакова И.А. Загадка // Славянские древности. Этнолингвистический словарь: В 5 т. / Под общ. ред. Н.И. Толстого. Отв. ред. С.М. Толстая. – Т. 2. – М.: Международные отношения, 1999. – С. 233-237.

Селиванова Е.А. Когнитивная ономазиология. – К.: Фитосоциоцентр, 2000. – 248 с.

Селиванова Е.А. Когнитивные модели синтаксических структур с образно-метафорическим компонентом // Межкультурные коммуникации: пространство и время. – М.: Изд-во Российского ун-та дружбы народов, 2004. – С. 55-59.

Селиванова Е.А. Мифологемы русского этноса в номинативной подсистеме языка // Мир русского слова и русское слово в мире. – Т. 4. Язык. Сознание. Личность. Коммуникация в межкультурной среде: Материалы XI Конгресса МАПРЯЛ. – Варна, София (Болгария), 2007. – С. 328-335.

Селиванова Е.А. Основы лингвистической теории текста и коммуникации. – К.: Фитосоциоцентр, 2002. – 336 с.

Селіванова О.О. Лінгвістична енциклопедія. – Полтава: Довкілля-К, 2010. – 844 с.

Селіванова О.О. Нариси з української фразеології (психоконітивний та етнокультурний аспекти) – Київ–Черкаси : Брама, 2004. – 276 с.

Селіванова О.О. Основи теорії мовної комунікації: Підручник. – Черкаси: Ю. Чабаненко, 2011. – 350 с.

Селіванова О.О. Світ свідомості в мові. Мир сознания в языке. Монографія. – Черкаси : Вид-во Ю. Чабаненко, 2012. – 488 с.

Селіванова О.О. Складне слово: мовні моделі світу. – Черкаси: ЦНТЕІ, 1996. – 297с.

Селіванова О.О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми. – Полтава: Довкілля-К, 2008. – 712 с.

Сендерович С.Я. Морфология загадки. – М.: Школа «Языки славянской культуры», 2008. – 208 с.

Сибирцева В.Г. Образная система русской загадки и языковые средства ее выражения // Научные труды Второй Международной научно-практической конференции «Гуманизм и духовность в образовании». – Нижний Новгород, 2001. – С. 197-202.

Сибирцева В.Г. Христианские мотивы в русской загадке // Вестник Киевского института «Славянский университет». Филология. – К., 1999. – Вып. 9. – С. 201-205.

Сибирцева В.Г. Художественная форма и поэтическое содержание русских загадок о горшке // Язык. Система. Личность: Сб. науч. тр. – Екатеринбург, 2000. – С. 120-124

Сибирцева В.Г. Языковая картина мира в русской загадке: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Нижний Новгород, 2003. – 18 с.

Сидоров Е.В. Проблемы речевой системности. – М.: Наука, 1987. – 140 с.

Символы. Знаки. Эмблемы. Энциклопедия / Под общ. ред. В.Л. Телицына. 2-е изд. – М.: ЛОКИД-ПРЕСС: РИПОЛ классик, 2005. – 495 с.

Смирнова У.В. Прецедентные феномены как инструмент манипуляции // Вестник ИГЛУ. Сер. Филология. – 2008. – № 2.

Сорокин Ю.А., Михалева И.М. Прецедентный текст как способ фиксации языкового сознания // Язык и сознание: парадоксальная рациональность. – М., 1993. – С. 98-117.

Сприса О.Б. Етномовні доміанти кодування смислу в дзеркалі кросвордів (україно-арабомовні паралелі) // Вісник Львівського ун-ту. Серія філологічна. – 2011. – Вип. 54. – С. 78-86.

Сприса О.Б. Етноспецифічна складова арабської національної когнітивної бази, вербалізованої в текстах кросвордів // Восточные языки и литературы. – К., 2011. – С. 109-113.

Степанов Ю.С. В трехмерном пространстве языка: Семиотические проблемы лингвистики, философии, искусства. – М.: Наука, 1985. – 335 с.

Степанов Ю.С. Индоевропейское предложение. – М.: Наука, 1989. – 248 с.

Субботин М.М. Гипертекст. Новая форма письменной коммуникации // Итоги науки и техники. Сер. Информатика. – М.: ВИНТИ, 1994. – Т. 18. – 158 с.

Сухих С.А., Зеленская В.В. Прагмалингвистическое моделирование коммуникативного процесса. – Краснодар: Изд-во Кубанского ун-та, 1998. – 160 с.

Тайлор Э.Б. Миф и обряд в первобытной культуре / Пер. с англ. Д.А. Коробчевского. – Смоленск: Русич, 2000. – 624 с.

Телия В. Н. Метафора как модель смыслопроизводства и ее экспрессивно-оценочная функция // Метафора в языке и тексте / Отв. ред. В.Н. Телия. – М.: Наука, 1988. – С. 26-52.

Телия В.Н. Русская фразеология. Семантический, прагматический и лингвокультурологический аспекты. – М.: Наука, 1996. – 286 с.

Теньер Л. Основы структурного синтаксиса / Пер. с франц. – М.: Прогресс, 1988. – 655 с.

Титова Н.Г. Изоморфизм и алломорфизм лингвистического абсурда в русском и английском энигматическом тексте: Автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Казань, 2010. – 39 с.

Титова Н.Г. История и изучение народных загадок в отечественном и зарубежном языкознании // Современная филология: Материалы Междунар. науч. конф. (г. Уфа, апрель 2011 г.). – Уфа: Лето, 2011. – С. 197-203.

Тищенко О.В. Обрядова семантика у слов'янському мовному просторі. – К.: Вид. Центр КДЛУ, 2000. – 236 с.

Толстой Н.И. Язык и народная культура. Очерки по славянской мифологии и этнолингвистике. – М.: Индрик, 1995. – 509 с.

Топорков А.Л. Теория мифа в русской филологической науке XIX века. – М.: Индрик, 1997. – 456 с.

Топоров В.Н. Из наблюдений над загадкой // Исследования в области балто-славянской народной культуры. Загадка как текст. 1 / Отв. ред. Т.М. Николаева. – М.: Индрик, 1994. – С. 10-81.

Трубачев О.Н. Этногенез и культура древнейших славян. Лингвистические исследования. – М.: Наука, 1991. – 271 с.

Тураева З.Я. Лингвистика текста (текст: структура и семантика). – М.: Просвещение, 1986. – 127 с.

Тураева З.Я. Лингвистика текста и категория модальности // Вопросы языкознания. – 1994. – № 3. – С. 105-114.

Тураева З.Я. Лингвистика текста на исходе второго тысячелетия // Вестник Киевского лингв. ун-та. Сер. Филология, 1999. – Т. 2. – № 2. – С. 17-25.

Ужченко В.Д. Східноукраїнська фразеологія. – Луганськ: Альма матер, 2003. – 362 с.

Уилсон Р.А. Новая инквизиция / Пер. с англ. – М.: Пересвет, 2001. – 240 с.

Українські народні прислів'я та приказки: Дожовтневий період. – К.: Держлітвидав, 1963. – 791 с.

Українські приказки, прислів'я і таке інше / Спорудив М. Номис. – К., 1993. – 304 с.

Ульманн С. Семантические универсалии // Новое в лингвистике. Языковые универсалии. – М.: Прогресс, 1970. – Вып. 5. – С. 278-289.

Ушаков Д.Н. Большой толковый словарь современного русского языка [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ushdict.narod.ru/>

Фатеева Н.А. Контрапункт интертекстуальности, или Интертекст в мире текстов. – М.: Комкнига, 2007. – 280 с.

Филлмор Ч. Дело о падеже // Новое в зарубежной лингвистике. Лингвистическая семантика. – М.: Прогресс, 1981. – Вып. 10. – С. 369-495.

Филлмор Ч. Дело о падеже открывается вновь // Новое в зарубежной лингвистике. Лингвистическая семантика. – М.: Прогресс, 1981а. – Вып. 10. – С. 496-530.

Флоренский П.А. У водоразделов мысли. Сочинения в 2-х т. – Т. 2. – М.: Изд-во АСТ, 2009. – 346 с.

Фразеологічний словник української мови: У 2-х кн. / Укладачі: Л.С. Паламарчук, В.О. Винник, В.М. Білоноженко та ін. – 2-е вид. – К.: Наукова думка, 1999. – Кн. 1-2.

Фрумкина Р.М. Психолінгвістика. 2-е изд., испр. – М.: Академия, 2006. – 320 с.

Хартунг Ю., Брейдо Е. Гипертекст как объект лингвистического анализа // Вестник Московского ун-та. Сер. 9. Филология. – 1996. – № 3. – С. 61-77.

Харченко В.К. Метафорический строй народной загадки // Переносные значения слова. – М.: Либроком, 2009. – С. 154-168.

Хахам И.Я. Мерцающее значение слова в поэтическом тексте // Функции единиц языка в системе текста: Сб. науч. тр. МГПИИЯ им. М. Тореза. – М., 1987. – Вып. 294. – С. 21-29.

Хомский Н. Синтаксические структуры // Новое в лингвистике. – М.: Прогресс, 1962. – Вып. 2. – С. 412-527.

Цивьян Т.В. Отгадка в загадке: разгадка отгадки // Исследования в области балто-славянской народной культуры. Загадка как текст. 1 / Отв. ред. Т.М. Николаева. – М.: Индрик, 1994. – С. 178-214.

Ченки А. Семантика в когнитивной лингвистике // Современная американская лингвистика: Фундаментальные направления / Под ред. А.А. Кибрика, И.М. Кобозевой, И.А. Секериной. – М.: Едиториал УРСС, 2002. – С. 340-369.

Ченки А. Современные когнитивные подходы к семантике: сходства и различия в теориях и целях // Вопросы языкознания. – 1996. – №2. – С. 68-78.

Чернышев В.В. Из истории изучения русской загадки // Язык русского фольклора. – Петрозаводск, 1985. – С. 23-29.

Чорновол-Ткаченко Р.С. Прецедентний текст як основа реалізації категорії інтертексту (на матеріалі казок Л. Керрола): Автореф. дис. ... канд. філол. наук. – Харків, 2007. – 20 с.

Шестеркина Н.В. Фольклорные тексты в структуре вербального мифологического сознания. – Саранск: Изд-во Мордовского ун-та, 2010. – 416 с.

Шмелева Т.В. Модус и средства его выражения в высказывании // Идеографические аспекты русской грамматики. – М.: Наука, 1988. – С. 168-202.

Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. – М.: Петрополис, 1998. – 432 с.

Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.slovopedia.com/10/192-0.html>.

Эпштейн В.Л. Введение в гипертекст и гипертекстовые системы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ipu.rssi.ru/publ/epstn.htm>

Юдин А.В. Ономастикон восточнославянских загадок. – М.: ОГИ, 2007.

Юдин А.В. Ономастикон русских заговоров: Имена собственные в русском магическом фольклоре. – М.: Московский общественный фонд, 1997. – 320 с.

Юнг К.Г. Архетип и символ. – М.: Ренессанс, 1991. – 304 с.

Юнг К.Г. Душа и миф: шесть архетипов. – Киев, Москва, 1997. – 384 с.

Юнг К.Г. Психологические типы. – М.: Университетская книга, 1996. – 718 с.

Юнг К.Г. Синхроничность. – М.: Рефл-Бук, 1997. – 313 с.

Якобсон Р. Избранные работы. – М.: Прогресс, 1985. — 460 с.

Якобсон Р.О. Работы по поэтике. – М.: Прогресс, 1987. – 460 с.

Amerykańska antropologia kognitywna. – Warszawa, 1996.

Barselona A. On the plausibility of claiming a metonymic motivation for conceptual Metaphor // Metaphor and Metonymy at the Crossroads. A Cognitive Perspective / Ed. by A. Barselona. – Berlin, N.Y., 2000. – P. 36-44.

Bartmiński J. Etnolingwistyka slowiaska – proba bilansu // Etnolingwistyka. Problemy języka i kultury / Red. J. Bartmiński. – Lublin, 2004. – V. 16. – S. 9-27.

Beaugrande R. de Linguistic theory: The discourse of fundamental works. – L., N.Y.: Longman, 1991. – 410 p.

Benedyktowicz Z. Stereotyp – obraz – symbol. O możliwościach nowego spojrzenia na stereotyp // Zeszyty naukowe Uniwersytetu Jagiellońskiego. – Warszawa, Krakow, 1988. – Z. 24. – S. 7-24.

Brown G., Yule G. Discourse Analysis. – Cambridge: Cambridge University Press, 1996. – 288 p.

Chafe W.I. Repeated Verbalization as Evidence for the Organization of Knowledge // Preprints of the Plenary session Papers XIY International Congress of Linguists. – Berlin, 1987. – P. 88-110.

Chomsky N. New Horizons in the Study of Language and Mind. – Cambridge: The MIT Press, 2000. – 538 p.

Clyne M. Inter-cultural Communication at Work: Cultural Values in Discourse. – Cambridge: Cambridge University Press, 1994. – 274 p.

Cook E. Enigmas and Riddles in Literature. – Cambridge: Cambridge University Press, 2006. – 291 p.

Cook G. Discourse. – Oxford: Oxford University Press, 1990. – 167 p.

Dijk v. T.A. Studies in the Pragmatics of Discourse. – The Hague – Paris: Mouton, 1981. – 331 p.

Dijk v. T.A. The study of discourse // Discourse studies: A multidisciplinary introduction: In 2 vol. Discourse as structure and process. – London: Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publication, 1997. – V. 1. – P. 1-34.

Dorson R.M. Folklore and Folklife: An Introduction. – Chicago: The University of Chicago Press, 1972. – 572 p.

Evans D. Riddling and the Structure of Context // Journal of American Folklore, 89, no.352, 1976. – P. 166-188.

Fairclough N. Discourse and Social Change. – Cambridge: Polity Press, 1992. – 304 p.

Fauconnier G. Mappings in thought and language. – Cambridge: Cambridge University Press, 1997. – 205 p.

Fauconnier G. Blending as a Central Process of Grammar // Conceptual Structure, Discourse and Language / Ed. by A.E. Goldberg. – Stanford: Center for the Study of Language and Information, 1996. – P. 113-129.

Fauconnier, G. Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language. – Cambridge, MA: Bradford MIT / Press, 1985. – 190 p.

Fillmore Ch. Frame Semantics // Linguistics in the Morning Calm. Linguistic Society of Korea: Selected Papers from the SICOL. – 1982. – Seoul: Hanshin, 1982. – P. 111-138.

Fillmore Ch. Frames and the Semantics of Understanding // Quaderni di Semantica. – 1985. – Vol. 6. – P. 222-254.

Foucault M. L'Archéologie du savoir. – Paris: Gallimard, 1969. – 480 p.

Gaston P. Preface. – Rolland, 1877. – P. 5-12.

Geerarts D. Cognitive Grammar and the History of Lexical Semantics // Topics in Cognitive Linguistics. – Amsterdam: Benjamins, 1988. – P. 647-677.

Geeraerts D. Diachronic Prototype Semantics. A Contribution to Historical Lexicology. – Oxford: Clarendon Press, 1997. – 470 p.

Georges R., Dundes A. Toward a Structural Definition of a Riddle // Journal of American Folklore, 76. – 1963. – P. 111-118.

Givon T. Prototypes Between Plato and Wittgenstein // Noun Classes and Categorization. – Amsterdam: Benjamins, 1986. – P. 21-34.

Goodman, N. Metaphor as moonlighting / On Metaphor / Ed. by S. Sacks. – Chicago: The University of Chicago Press, 1978. – P. 175-180.

Goossens L. Metaphonymy: The interaction of metaphor and metonymy in expressions for linguistic action // Cognitive Linguistics. – 1990. – V. 1-3. – P. 323-340.

Hassan I. The culture of postmodernism // Theory, culture, and society. – 1984. – № 2-3. – P. 123-124.

Jaynes J. The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind. – Boston: Houghton Mifflin Co, 1976. – 467 p.

Jucker A.H. Discourse analysis and relevance // Future perspectives of dialogue analysis. – Tübingen: Niemeyer, 1995. – P. 121-146.

Kittay E., Lehrer A. Semantic Field and the Structure of Metaphor // Studies in Language. – 1981. – № 5. – P. 31-63.

Korzybski A.H. Science and Sanity. An Introduction to Non-Aristotelian Systems and General Semantics . – Lancaster, 1933. – 384 p.

Labov W. The boundaries of words and their meanings // New ways of analyzing variation in English. – Washington: Georgetown University Press, 1973. – 374 s.

Lakoff G. The Contemporary Theory of Metaphor // Metaphor and Thought / Ed. by A. Ortony. – Cambridge: Cambridge University Press, 1993. – P. 202-251.

Lakoff G., Johnson M. Metaphors We Live By. – Chicago: Cambridge University Press, 1980. – 242 p.

Petsch R. Neue Beiträge zur Kenntnis des Volksrätsels. – Berlin: Meyer und Müller, 1899. – 152 p.

Potapenko S.I. Introducing cognitive linguistics. – Nizhyn: Nizhyn University Publishing House, 2013. – 136 p.

Putnam H. Mind, Language, and Reality. Philosophical Papers. – Cambridge: Cambridge University Press, 1975. – V. 2. – P. 249-267.

Quasthoff U. Etnocentryczne przetwarzanie informacji. Ambiwalencja funkcji stereotypów w komunikacji międzykulturowej // *Język a kultura*. – Wrocław, 1998. – T. 12. – S. 11-30.

Quasthoff U. *Social Prejudice as a Resource of Power // Language, Power, and Ideology: Studies in Political Discourse*. – Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publisher, 1989. – P. 182-194.

Richards, I. A. *The Philosophy of Rhetoric*. – N.Y., London: Oxford University Press, 1936. – 138 p.

Rosch E. Cognitive reference points // *Cognitive Psychology*. – 1975. – V. 7. – P. 532-547.

Rosch E. Principles of Categorization // *Cognition and Categorization / Eds. Rosch E., Lloyd B.B.* – Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1978. – P. 27-48.

Rudzka-Ostyn B. *Metaphoric Processes in Word Formation: The Case of Prefixed Verbs // The Ubiquity of Metaphor*. – Amsterdam: Benjamin, 1985. – P. 209-241.

Ruiz de Mendoza Ibanez F.J. The role of mapping and domains in understanding metonymy // *Metaphor and Metonymy at the Crossroads. A Cognitive Perspective / Ed. by A. Barselona*. – Berlin, N.Y., 2000. – P. 121-130.

Schaff A. Stereotyp: definicja i teoria // *Kultura i Społeczeństwo*. – 1978. – Z. 3. – S. 43-77.

Schiffrin D. *Approaches to Discourse*. – Oxford: Blackwell Publishing, 1994. – 470 p.

Scott Ch. On Defining the Riddle: The Problem of Structural Unit // *Genre*. – 1969. – V. 2. – № 2. – P. 42-129.

Searle J.R. *Conversation // Searle on conversation*. – Amsterdam, Philadelphia: Benjamins, 1992. – P. 7-29.

Searle J.R. *Expression and Meaning*. – Cambridge, London, N.Y.: Cambridge University Press, 1979. – P. 76-116.

Swales J.M. *Genre Analysis: English in Academic and Research Setting*. – Cambridge: Cambridge University Press, 1990. – 274 p.

Taylor A. English Riddles from Oral Tradition. – Cambridge: Cambridge University Press, 1951. – 959 p.

Taylor A. The Riddle // Western Folklor. – 1943. – № 2. – P. 129-147.

Taylor A. The Varieties of Riddles // Philologica: The Malone Anniversary Studies. – Baltimore: John Hopkins Press, 1949. – P. 1-8.

The Linguistics Encyclopedia / Ed. by Kirsten Malmkjær. – L, N.Y., 2004.

Turner M., Fauconnier G. Metaphor, metonymy, and binding // Metaphor and Metonymy at the Crossroads. A Cognitive Perspective. – Berlin, N.Y., 2000. – P. 130-145.

Wittgenstein L. Philosophical Investigations. – Oxford: Blackwell, 1963. – 232 p.