

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-9-2.39>

Храмова Екатерина Александровна

**ОСОБЕННОСТИ ФОНЕТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ТЕКСТЕ АНГЛИЙСКОГО ЛИМЕРИКА**

В статье рассматриваются случаи языковой игры в тексте лимерика, обусловленные взаимодействием идентичных или частично совпадающих акустических образов в одном контекстуальном окружении. Формальные особенности данного жанра позволяют исследовать не только общеязыковые, но и характерные для английского языка способы креативного использования сегментных звуковых средств. Реализуемый в результате восприятия лимерика эффект абсурда носит игровой характер и свидетельствует о наличии развитых языковой и социокультурной компетенций как у автора, так и у читателя.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2018/9-2/39.html](http://www.gramota.net/materials/2/2018/9-2/39.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2018. № 9(87). Ч. 2. С. 396-401. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2018/9-2/](http://www.gramota.net/materials/2/2018/9-2/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

## NAMES OF PROFESSIONS AS A SOCIOLINGUISTIC FACTOR OF REPLENISHING A BRANCH TERMINOLOGICAL SYSTEM

Fateeva Inna Mikhailovna, Ph. D. in Philology  
Plekhanov Russian University of Economics, Moscow  
in\_dog@mail.ru

The article presents an attempt of analyzing the names of professions representing a branch terminological system. The projections of profession names are considered from the perspective of sociolinguistics. The author explicates the development of certain thematic groups, the dynamism of which is realized in the emergence of new branch terminological systems and in the replenishment of the existing ones. The names of professions, being a part of a certain conceptual system, call narrow specialties belonging only to the analyzed branch terminological system. In the canine LSP, the group that names professions is represented by a broad corpus of names.

*Key words and phrases:* names of professions; socio-cultural vector; set of cognitive entities; space of specializations; terminoids (preterms); synonymy; loan words.

УДК 81'342:811.111

Дата поступления рукописи: 27.06.2018

<https://doi.org/10.30853/filmnauki.2018-9-2.39>

*В статье рассматриваются случаи языковой игры в тексте лимерика, обусловленные взаимодействием идентичных или частично совпадающих акустических образов в одном контекстуальном окружении. Формальные особенности данного жанра позволяют исследовать не только общеязыковые, но и характерные для английского языка способы креативного использования сегментных звуковых средств. Реализуемый в результате восприятия лимерика эффект абсурда носит игровой характер и свидетельствует о наличии развитых языковой и социокультурной компетенций как у автора, так и у читателя.*

*Ключевые слова и фразы:* фонетическая игра; игровая функция языка; игровой смысл; игровой мини-текст; акустический образ; лимерик.

**Храмова Екатерина Александровна**, к. филол. н.  
Национальный исследовательский Мордовский государственный университет  
имени Н. П. Огарёва, г. Саранск  
kate\_2087@mail.ru

### ОСОБЕННОСТИ ФОНЕТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В ТЕКСТЕ АНГЛИЙСКОГО ЛИМЕРИКА

Вопрос о том, что естественный язык используется говорящими не только для передачи информации, но и с целью творческого самовыражения, осуществления метаязыковой рефлексии и получения интеллектуального удовольствия, неоднократно оказывался в центре внимания учёных [2, с. 470; 10, с. 32; 16, с. 66; 17, с. 15; 20, р. 180]. В этой связи Д. Кристал говорит о необходимости изучения «игровой функции языка» (the ludic function of language) [20, р. 1]. В свете проводимого исследования под данной функцией понимается реализация языковой игры, то есть игрового манипулирования структурными элементами языка в допустимых системой пределах. Недостаточно полно изученным представляется игровое функционирование фонетических средств английского языка на материале текстов традиционных жанров английской литературы, в частности лимерика, что обуславливает актуальность работы.

Мнения лингвистов о языковой игре варьируются от восприятия данного феномена в качестве намеренно допускаемого отклонения от нормы [5, с. 4; 14, с. 23] до признания его механизмом реорганизации и обновления языковых структур [6, с. 182-183]. В данной статье поддерживается точка зрения об эвристическом потенциале языковой игры, ее способности служить катализатором языкового варьирования [4, с. 371] и обнаруживать возможности креативного использования языка носителями [3, с. 41-42]. Таким образом, языковая игра представляет случаи еще не закрепившихся в узусе, непривычных, но системно оправданных и эстетически ценных манипуляций разноуровневыми элементами языка.

Важными особенностями языковой игры являются интерсубъективность и приоритетное положение категории адресатности: адресант, обладающий хорошо развитым лингвокреативным мышлением, вербализует нестандартную «лингвистическую задачу», а адресат, в свою очередь, решает ее, актуализируя лингвистическую и социокультурную компетенции [1, с. 257; 5, с. 198-199; 19, р. 11, 13]. По мнению Р. И. Павилёниса, размышление о том, какой информацией располагает говорящий, воспринимая выражение языка, связано с проблемой смысла [13, с. 120]. Ситуативность смысла, в отличие от конвенционального характера значения [9, с. 358], позволяет использовать понятие «игровой смысл» для описания ментального образования, которое возникает в языковом сознании участников речевого акта при создании и декодировании сообщения с элементами языковой игры, не являющимися имманентными составляющими языковой системы.

Лимерик (англ. – *limerick*) является репрезентативным примером мини-текста, в семантическом пространстве которого заключен игровой смысл. Данное речевое произведение представляет собой «английскую 5-строчную форму поэзии *нелетяцы* с 3-стопным *анapestом* в первой, второй и пятой строке, 2-стопным – в третьей и четвертой и схемой рифмовки *aabba*» [11, с. 447]. Как отмечено в определении выше, при наличии строгих требований к форме, содержание лимерика зачастую абсурдно. У. Тиггес также отмечает вербальную природу литературы нонсенса, рассчитанной на привлечение внимания реципиента к тексту как артефакту, а не изображению действительности [24, р. 55, 73-74]. Подобное смещение акцента с означаемого на означающее, с передаваемой информации на своеобразие языкового оформления сообщения характерно для игрового дискурса.

По наблюдениям У. Тиггеса, эффект нонсенса, заключающийся в балансе наличия и отсутствия смысла, достигается в том случае, если речевое произведение имеет краткую стихотворную или прозаическую форму [Ibidem, р. 51]. Пятистрочный лимерик полностью отвечает данному критерию. Кроме того, рассматриваемому поэтическому жанру свойственны устность, массовый характер, стилистическая сниженность, высокая степень вариативности и воспроизводимости [18, р. 40-42, 47, 52]. Перечисленные особенности указывают на близость фольклору, который учёные считают источником языковой игры [7, с. 46-48]. Вышесказанное позволяет назвать лимерик игровым мини-текстом.

Поскольку в тексте лимерика существенную роль играет каноническая стихотворная форма, особого внимания при его анализе заслуживает создание игрового смысла с помощью фонетических средств. Данное исследование фонетической игры выполнено на материале 168 лимериков, которые были выделены методом сплошной выборки из приблизительно 2000 речевых произведений, собранных в антологии “The Mammoth Book of Limericks” [23].

Итак, научная новизна данного исследования заключается в выявлении номенклатуры и комбинаторики фонетических средств создания игрового смысла в англоязычном тексте с выраженной идиоэтнической составляющей. Цель работы – количественная, структурная и сематическая характеристика элементов фонетической игры в тексте лимерика. Достижение цели предполагает решение следующих задач: 1) определение источников фонетической игры; 2) структурный и семантический анализ источников игрового смысла; 3) анализ фонетических средств создания игрового смысла с точки зрения трёх компонентов речевого акта: сообщения, адресанта и адресата.

Согласно результатам проведённого анализа, к основным источникам фонетической игры в тексте лимерика относятся: 1) эксплуатация асимметрии языкового знака (57 мини-текстов); 2) сближение графических форм рифмующихся лексических единиц (50 мини-текстов); 3) имитация особенностей произношения (22 мини-текста). В число периферийных явлений, обеспечивающих создание игрового смысла на фонетическом уровне входят: 1) поддержание ритма с помощью окказиональных/неожиданных в данном контексте лексических единиц или его нарушение (10 мини-текстов); 2) звукоподражание (8 мини-текстов); 3) переразложение границ слов в потоке связной речи (7 мини-текстов); 4) паронимическая аттракция (5 мини-текстов); 5) фонестемные созвучия (5 мини-текстов); 6) редупликация (4 мини-текста); 7) усечение графических форм (3 мини-текста). Вышеперечисленные сведения отражены в Диаграмме 1.

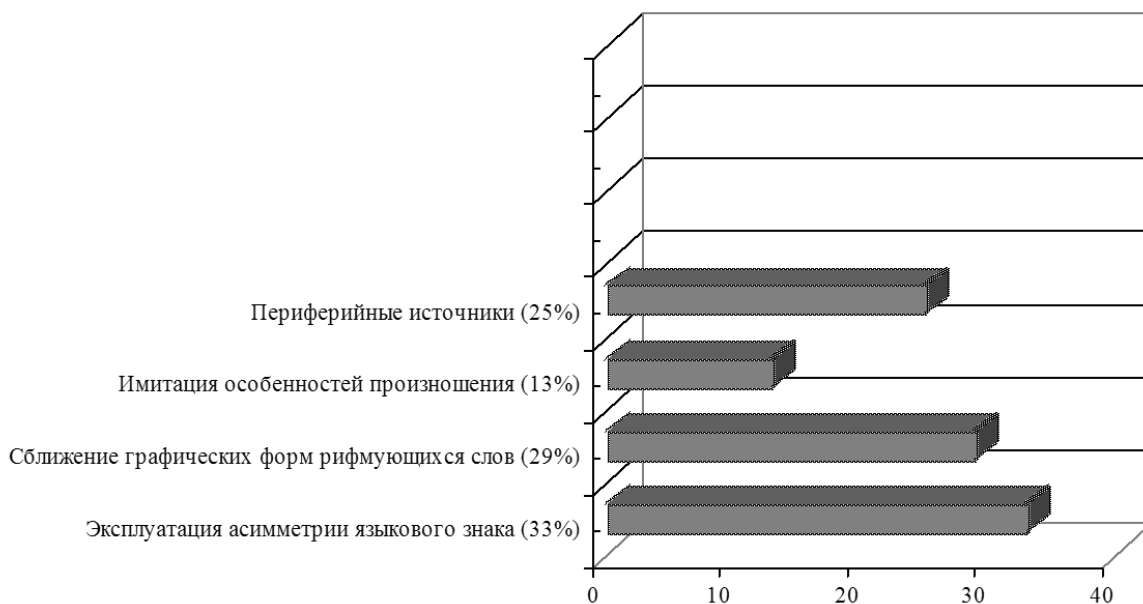


Диаграмма 1. Источники фонетической игры в тексте лимерика

Сущность асимметрии языкового знака заключается в том, что форма расширяет спектр семантических функций, а содержание, в свою очередь, обретает новые способы выражения [8, с. 90; 12, с. 24-25; 15, с. 77]. Эксплуатация этого естественного для языка явления подразумевает намеренное сближение нескольких

идентичных акустических образов в одном контексте с целью создания игрового эффекта интерпретационного многообразия. В проанализированных лимериках были выявлены такие источники игрового смысла, как полисемантические единицы (37%), омонимы (21%) и омофоны (42%), которые представлены в тексте либо синтагматически, то есть в обозримой линейной последовательности, либо парадигматически, что требует от адресата способности идентифицировать фонетическую форму, реализующую несколько семантических функций.

Рассмотрим мини-текст с парадигматической организацией источника игрового смысла:

*An unfortunate chap from Bellevue  
Got himself in a bit of a stew;  
The carrots and meat  
Got under his feet,  
And the dumplings obscured his view* [23, p. 154].

В данном случае обыгрывается полисемантическое сочетание “in a stew” с акустическим образом [in ə 'stju:]. Опираясь на контекст, можно предположить, что в начале лимерика говорится о том, что неудачливый парень из Бельвю (*An unfortunate chap from Bellevue*) оказался в некотором смятении (*Got himself in a bit of a stew*). Фраза “in a stew” [in ə 'stju:] означает “very nervous, worried, or confused about something” (очень нервный, взволнованный или озадаченный чем-либо) и имеет разговорный оттенок, коррелируя со словом “chap” [22]. Однако в третьей, четвертой и пятой строках стихотворения реализуется эффект абсурда: рассказывается, что под ноги герою попадались морковь и мясо (*The carrots and meat / Got under his feet*), а клёчки закрывали обзор (*And the dumplings obscured his view*). Таким образом, устойчивая лексическая единица “in a stew” [in ə 'stju:] превращается в свободное словосочетание, простую сумму предлога, артикля и существительного. Поскольку слово “stew” [stju:] имеет значение “a dish made by cooking vegetables, and usually meat or fish, slowly in liquid” (блюдо, которое готовится из овощей и, как правило, мяса или рыбы с добавлением жидкости – рагу) [Ibidem], вторая строка приобретает буквальный, несовместимый с реальностью смысл: неудачливый парень из Бельвю оказался в рагу (*An unfortunate chap from Bellevue / Got himself in a bit of a stew*).

Синтагматическая организация идентичных акустических образов, с одной стороны, облегчает задачу декодирования игрового смысла, если текст представлен в письменном виде. В то же время при восприятии на слух обилие одинаково звучащих форм значительно затрудняет понимание, превращая некоторые фрагменты лимерика в бессодержательный набор звуков:

*A fly and a flea in a flue  
Were imprisoned, but what could they do?  
Said the fly: “Let us flee!”  
Said the flea: “Let us fly!”  
And they flew through a flaw in the flue* [23, p. 154].

В данном мини-тексте эксплицитно демонстрируется взаимодействие трёх идентичных акустических образов: [flaɪ], [fli:] и [flu:], каждый из которых повторяется по три раза. Фонетической формой [flaɪ] представлены омонимы: существительное “fly” со значением “a common small insect with wings. Flies eat food, are often found near rubbish, and are responsible for spreading many diseases” (распространённое маленькое насекомое с крыльями, которое ест продукты питания, часто обнаруживается вблизи мусора и является переносчиком многих заболеваний – муха) [22]; глагол со значением “to use wings to move through the air” (использовать крылья для движения в воздухе – летать) [Ibidem]. Фонетическая форма [fli:] воплощает омофоны: существительное “flea”, обозначающее “a small jumping insect that lives on animals and bites them” (маленькое прыгающее насекомое, обитающее на теле животных и наносящее им укусы – блоха) [Ibidem]; глагол “flee”, обозначающий “to escape from a dangerous situation or place very quickly” (очень быстро спастись от опасной ситуации или бежать из опасного места) [Ibidem]. Фонетической форме [flu:] также соответствуют омофоны: существительное “flue” со значением “a metal tube that takes smoke and heat from a fire to the outside of a building” (металлическая труба, выводящая дым и тепло от огня за пределы здания – дымоход) [Ibidem]; форма прошедшего времени неправильного глагола “fly” со значением «лететь» – “flew” [Ibidem].

Таким образом, согласно первым двум строкам лимерика, муха и блоха оказались заточёнными в дымоходе и размышляли о том, каким образом им поступить (*A fly and a flea in a flue / Were imprisoned, but what could they do?*). Муха предложила спастись бегством (*Said the fly: “Let us flee!”*), а блоха согласилась, сказав: «Полетели!» (*Said the flea: “Let us fly!”*). В заключительной строке говорится о том, что они вылетели через щель в дымоходе (*And they flew through a flaw in the flue*). В данном случае эффект абсурда реализуется иным образом: сложность вызывает озвучивание лимерика, который напоминает скороговорку, предназначенную для тренировки произношения, а переизбыток идентичных акустических образов значительно затрудняет установление логико-семантических связей при слуховом восприятии.

Вторым частотным источником фонетической игры в исследуемых мини-текстах является сближение графических форм рифмующихся лексических единиц. В отличие от эксплуатации асимметрии языкового знака, которая имеет место в других языках и других разновидностях игрового мини-текста, данный способ создания игрового смысла является характерной чертой семантического пространства лимерика и основан на свойственном английскому языку частом отсутствии баланса между произношением и орфографией. Такой

мини-текст рассчитан исключительно на визуальное восприятие: в нём присутствуют 1-3 не существующих в языке слова, написание которых частично совпадает со сложной графической формой одной или двух реальных лексических единиц, часто представляющих собой редкие имена собственные:

*A pretty young teacher named **Beauchamp***

*Said: "These awful boys, how shall I **teauchamp**?"*

*For they will not behave*

*Although I look grave,*

*And, with tears in my eyes, I **beseauchamp**"* [23, p. 245].

Зрительная рифма данного мини-текста выстраивается посредством игрового взаимодействия трёх элементов: реального имени собственного "Beauchamp" со сложной орфографией, окказионализмов "teauchamp" и "beseauchamp", которые частично воспроизводят его графический образ. Согласно словарю, лексическая единица "Beauchamp", завершающая первую строку, имеет акустический образ [ˈbiː.tʃəm] [21, p. 47]. Поскольку лимерик имеет схему рифмовки *aabba*, последние слова второй и пятой строки следует произносить так: [ˈtiː.tʃəm] и [bɪˈsiː.tʃəm]. Дальнейшее декодирование игрового смысла требует ассоциативного поиска реальных графических форм, соответствующих расшифрованным акустическим образам окказионализмов. В данном случае ими являются сочетания глагола с личным местоимением: "teach them" (*teach – to help students to learn something in a school, college, university etc by giving lessons / учить – помогать учащимся изучать что-либо в школе, колледже, университете и т. д., давая уроки*) и "beseech them" (*beseech – to ask someone for something in an urgent and sincere way / умолять – настоятельно и искренне просить кого-либо о чём-либо*) [22], произносимые с элизией межзубного звука [ð].

Только после решения подобной лингвистической задачи становится понятным содержание лимерика: симпатичная молодая учительница по имени Бичем сетует по поводу того, что не знает, как учить этих ужасных мальчишек (*A pretty young teacher named Beauchamp / Said: "These awful boys, how shall I teauchamp?"*), потому что, несмотря на её серьёзный вид, они ведут себя плохо (*For they will not behave / Although I look grave*), и ей со слезами на глазах приходится умолять их успокоиться (*And, with tears in my eyes, I beseauchamp*).

Фонетическая игра в тексте лимерика также часто бывает представлена имитацией различных произносительных особенностей. Как показывают результаты анализа, обыгрыванию подвергаются следующие случаи: 1) элизия – выпадение звука, которое обусловлено небрежной манерой произнесения, характерной для разговорной речи (41%); 2) наличие речевых дефектов: шепелявости, заикания, замены одного звука другим, искажения произношения вследствие простуженности (32%); 3) иностранный акцент: американский, австралийский, итальянский, французский, меланезийский (27%). Элизия, как правило, сочетается со сближением графических форм лексических единиц, образуя окказионализмы. В остальных случаях данная разновидность лимерика отличается отсутствием чёткой структуры источника игрового смысла, которая была продемонстрирована в предыдущих примерах (парадигматическая или синтагматическая организация, зрительная рифма), но предполагает наличие указания на то или иное отклонение в произношении:

*There was an old lady named **May***

*Who played with her false teeth all day;*

*When they fell on her plate,*

*She cried out: "I hate*

***Mithaps of thith kind, may I thay!"*** [23, p. 374].

В данном мини-тексте обыгрывается такой дефект речи, как шепелявость – неправильное произношение свистящего звука [s]. Наличие подобной проблемы у героя лимерика становится очевидным благодаря контексту: пожилая дама по имени Мэй весь день играла со своей вставной челюстью (*There was an old lady named May / Who played with her false teeth all day*) до тех пор, пока не уронила ее в свою тарелку (*When they fell on her plate*). Источник игрового смысла представлен окказиональными единицами с буквосочетанием *th*, которое передаёт межзубный звук [θ], произносимый вместо [s]: *mithaps* [ˈmiθæps], *thith* [ðiθ] и *thay* [θei]. Принимая во внимание проблему госпожи Мэй, следует предположить, что неправильно произнесёнными словами являются существительное "mishaps" [ˈmishæps] (*mishap – a minor mistake or accident / небольшая ошибка или незначительный несчастный случай*), указательное местоимение "this" [ðis] и глагол "say" [sei] (*say – express something using words / говорить – выражать что-либо с помощью слов*) [22]. Итак, согласно завершающим строкам лимерика, герой восклицает: «Позвольте сказать, я ненавижу такого рода недоразумения!» (*She cried out: "I hate / Mithaps of thith kind, may I thay!"*).

Среди редких случаев фонетической игры в лимерике можно выделить, во-первых, универсальные явления, наблюдаемые на материале других игровых мини-текстов на разных языках: звукоподражание; разложение границ слов в потоке связной речи; паронимическую аттракцию – частичное совпадение акустических образов; фонестемные созвучия, связанные семантико-стилистическими ассоциациями; редупликацию; во-вторых, источники, обусловленные формальными особенностями анализируемых в статье мини-текстов: поддержание ритма посредством окказиональных/неожиданных в данном контексте лексических единиц, которые содержат требуемое формой количество слогов или имеют более подходящую акцентную структуру; нарушение ритма – намеренное искажение плана выражения; усечение графических форм, рассчитанное на визуальное восприятие, как и описанная выше зрительная рифма.

Проведённый анализ особенностей фонетической игры в тексте лимерика позволяет сделать следующие выводы:

1) благодаря строго детерминированной форме лимерика (5 строк; рифма *aabba*; три стопы в 1-й, 2-й и 5-й строках; две стопы в 3-й и 4-й строках) возможно создание игрового смысла с помощью ритма и рифмы, большей частью предусматривающее визуальное восприятие; при этом широко эксплуатируются значительные расхождения между орфографией и произношением некоторых английских слов, в особенности редких имён собственных; лингвистическая задача, поставленная автором, оказывается решённой в том случае, если читателю удаётся корректно озвучить мини-текст, расшифровав окказионализмы со зрительной рифмой или усечённой формой, и восстановить его семантическую целостность;

2) высокая концентрация идентичных или близких по звучанию акустических образов с разными значениями, представленных в обозримой линейной последовательности или синтагматически, является вызовом для адресата в случае озвучивания или восприятия на слух, так как лимерик скорее напоминает скороговорку, чем сообщение, обладающее содержанием;

3) обыгрывание ситуации реализации разных семантических функций одной и той же фонетической формой оказывается сложным для восприятия (как зрительного, так и слухового) при парадигматической организации источника игрового смысла, когда реципиент вынужден, прежде всего, идентифицировать лексическую единицу, раздваивающую план содержания;

4) декодирование игрового смысла в лимериках с имитацией особенностей произношения облегчается наличием «ключевых» слов или поясняющего контекста, которые позволяют идентифицировать причину деформации акустических образов и подсказывают способы восстановления искажённой формы и, соответственно, логико-семантических связей.

Таким образом, лимерик представляет собой игровой мини-текст с ярко выраженной идиоэтнической составляющей, в семантическом пространстве которого, наряду с универсальными общеязыковыми приёмами фонетической игры, имеют место характерные для английского языка и данной стихотворной формы специфические способы создания игрового смысла на фонетическом уровне. Особенностью содержания лимерика является параллельное наличие и отсутствие смысла, порождающее эффект абсурда, который может достигаться соотношением: 1) одновременно реализуемых значений (абсурдных и уместных для данного контекста) нескольких лексических единиц; 2) разных форм презентации лимерика – письменной и устной; 3) искажённых элементов и слов или контекста, позволяющих идентифицировать причину произносительной девиации. Способность создать и распознать эффект нонсенса, описанный выше, свидетельствует о том, что участники коммуникативного акта – автор лимерика и читатель, способный оценить подобную игру с языком, – отличаются глубоким знанием английского языка, имеют представление о его креативном потенциале, а также хорошо владеют фоновой социокультурной информацией.

#### Список источников

1. **Апель К.-О.** Трансформация философии / пер. с нем. В. Куренного, Б. Скуратова. М.: Логос, 2001. 344 с.
2. **Барт Р.** Удовольствие от текста / пер. с фр. Г. К. Косикова // Барт Р. Избранные работы. Семиотика. Поэтика / сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. С. 462-518.
3. **Бернацкая А. А.** Креативность в языке и с языком: к онтологическим основаниям языковой игры // Игра как прием текстопорождения: коллективная монография / под ред. А. П. Сковородникова. Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2010. С. 34-43.
4. **Гак В. Г.** Языковые преобразования: монография. М.: Языки русской культуры, 1998. 768 с.
5. **Гридина Т. А.** Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. ГПИ, 1996. 215 с.
6. **Журавлева О. В.** Когнитивные модели языковой игры (на материале заголовков русских и английских публицистических изданий): дисс. ... к. филол. н. Барнаул, 2002. 207 с.
7. **Каргаполова И. А.** Человек в зеркале языковой игры: монография. СПб.: Золотое сечение, 2007. 408 с.
8. **Карцевский С. О.** Об асимметричном дуализме лингвистического знака // История языкознания XIX-XX веков в очерках и извлечениях: в 2-х ч. / сост. В. А. Звегинцев. М.: Просвещение, 1965. Ч. 2. С. 85-93.
9. **Кобозева И. М.** Две ипостаси содержания речи: значение и смысл // Язык о языке / под ред. Н. Д. Арутюновой. М.: Языки русской культуры, 2000. С. 303-359.
10. **Лиотар Ж.-Ф.** Состояние постмодерна / пер. с фр. Н. А. Шматко. М. – СПб.: Алетейя, 1998. 160 с.
11. **Литературная энциклопедия терминов и понятий** / под ред. А. Н. Николюкина. М.: Интелвак, 2001. 1600 с.
12. **Малаховский Л. В.** Теория лексической и грамматической омонимии. Л.: Наука, 1990. 238 с.
13. **Павилёнис Р. И.** Проблема смысла. Современный логико-философский анализ языка. М.: Мысль, 1983. 286 с.
14. **Санников В. З.** Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 1999. 552 с.
15. **Соссюр Ф. де.** Курс общей лингвистики / пер. с фр. С. В. Чистяковой. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 1999. 432 с.
16. **Хомский Н.** Картезианская лингвистика. Глава из истории рационалистической мысли / пер. с англ. Б. П. Нарумова. М.: КомКнига, 2005. 232 с.
17. **Ягелло М.** Алиса в стране языка. Тем, кто хочет понять лингвистику / пер. с франц. Э. М. Береговой и М. П. Тихоновой. М.: Либроком, 2009. 192 с.
18. **Bibby C.** The Art of the Limerick. L.: Research Publishing Co., 1978. 276 p.
19. **Chiario D.** The Language of Jokes: Analysing Verbal Play. L. – N. Y.: Routledge, 1992. 129 p.
20. **Crystal D.** Language Play. Chicago: University of Chicago Press, 2001. 249 p.
21. **Jones D.** Cambridge English Pronouncing Dictionary / ed. by P. Roach, J. Setter & J. Esling. 18<sup>th</sup> ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2011. 580 p.
22. **Macmillan Dictionary** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.macmillandictionary.com> (дата обращения: 09.06.2018).
23. **The Mammoth Book of Limericks** / ed. by G. Rees. L. – Philadelphia: Running Press, 2008. 589 p.
24. **Tigges W.** An Anatomy of Literary Nonsense. Amsterdam: Rodopi, 1988. 293 p.

## PECULIARITIES OF PHONETIC PLAY IN THE ENGLISH LIMERICK TEXT

**Khramova Ekaterina Aleksandrovna**, Ph. D. in Philology  
*Ogarev Mordovia State University, Saransk*  
*kate\_2087@mail.ru*

The article deals with the cases of language play in the limerick text caused by the interaction of identical or partially coinciding acoustic images in one contextual environment. The formal features of this genre make it possible to study both general and specific to the English language ways of the creative use of segmented sound means. The effect of absurdity realized as a result of the limerick perception is of ludic character and indicates the presence of developed linguistic and socio-cultural competences of both the author and the reader.

*Key words and phrases:* phonetic play; ludic function of language; playful meaning; playful mini-text; acoustic image; limerick.

УДК 8; 81'44

Дата поступления рукописи: 25.06.2018

<https://doi.org/10.30853/filnauki.2018-9-2.40>

*В данной статье в контексте вопроса о характере взаимоотношения орфографической нормы с лексическим и фонетическим уровнями языка сопоставляются особенности написания слов и морфем как одного из аспектов орфографической нормы. Осуществляется попытка установления определенных характерологических черт, присущих орфографической норме среднеанглийского и старославянского языков, на примере материала соответствующих данным языкам рукописей XII века посредством сопоставления задействованных принципов орфографии и рассмотрения характера их связи с интравариантностью и экстравариантностью написаний.*

*Ключевые слова и фразы:* орфография; орфографическая норма; принципы орфографии; интравариантность; экстравариантность.

**Чурляев Михаил Алексеевич**

*Московский городской педагогический университет*  
*maledictus6@yandex.ru*

### ОРФОГРАФИЧЕСКАЯ НОРМА СРЕДНЕАНГЛИЙСКОГО И СТАРОСЛАВЯНСКОГО ЯЗЫКОВ XII ВЕКА: АСПЕКТ НАПИСАНИЯ СЛОВ И МОРФЕМ

Современный этап развития компаративистики характеризуется активным поиском способов привнесения «качественно нового содержания» в данную область науки [3, с. 41]. Специфика орфографической нормы средневековых письменных памятников сама по себе изучена в недостаточной степени, и предпосылки подобной проблематики ранее уже отмечались нами в контексте аспекта словоделения и его связи с морфосинтаксическим уровнем [15, с. 166]. В этой связи целесообразно отметить недостаток должного объёма проведённых типологических исследований по вопросу выявления характерологических черт и иных аспектов орфографических норм разных языков.

Цель данной работы заключается в рассмотрении такого аспекта орфографии, как *аспект написаний слов и их значимых частей (морфем)* в английском и русском языках в синхроническом аспекте на примере средневековых рукописей XII века среднеанглийского и старославянского языков. Цель обуславливает необходимость постановки следующих задач: 1) определить статус средневековых письменных памятников в плане возможности вопроса обладания орфографической нормой; 2) определить средства выражения рассматриваемого аспекта орфографии; 3) рассмотреть на языковом материале общие и характерологические черты конкретного аспекта орфографии.

Актуальность исследования заключается в недостаточной изученности орфографической нормы данного временного периода в английском и русском языках в синхронической перспективе.

Научная новизна исследования обусловлена тем обстоятельством, что в проведенной работе орфографическая норма анализируется на примере абстрактных существительных и впервые рассматривается посредством анализа конкретного аспекта орфографии в синхроническом аспекте с учётом таких факторов, как интравариантность и экстравариантность.

Проблематика изучения орфографии средневековых рукописей опирается на *скриптологию* – направление, занимающееся изучением письменных рукописных памятников языка [14, с. 32]. Хотя однозначная идентификация по каким-либо конкретным скрипториям и традициям в отношении рассматриваемых здесь рукописей затруднительна, однако ключевые положения скриптологии данная проблема не затрагивает. Ключевыми позициями скриптологии являются дифференциация устной и письменной форм речи, а также возможность письменной формы речи обладать дополнительными грамматическими параметрами. В отличие от мнений отдельных исследователей о полной бессистемности написаний средневековых рукописей [20], скриптологический подход однозначно признаёт за написаниями в средневековых письменных памятниках статус орфографии и считает допустимым говорить о наличии у подобных текстов орфографической нормы [14, с. 27-36].