Санкт-Петербургский государственный университет

**Захаревич Екатерина Руслановна**

**Выпускная квалификационная работа**

**Лингвокультурологические особенности английских загадок**

Уровень образования: бакалавриат

Направление 45.03.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа СВ.5055. «Иностранные языки»

Профиль «Английский язык»

Научный руководитель:

старший преподаватель, Кафедра английской филологии и лингвокультурологии,

Рыженкова Анна Александровна

Рецензент:

старший преподаватель, Кафедра английской филологии и перевода,

Силинская Наталия Павловна

Санкт-Петербург

2021

# Оглавление

**[Введение](#_30j0zll) 3**

**[Глава 1. Понятие, происхождение и виды английских загадок   
 1.1. Понятие “загадка”](#_3znysh7) 7**

**[1.2. Происхождение первых загадок. Обзор сборников английских загадок](#_2et92p0) 13**

**[1.3. Семантическая структура загадок](#_tyjcwt) 21**

**[1.4. Механизм иносказательности в английских загадках. Метафоричность английской загадки](#_3dy6vkm) 22**

**[1.5. Роль омонимии в построении английских загадках](#_1t3h5sf) 26**

**[1.6. Существующие классификация английских загадок](#_4d34og8) 30**

**[Выводы по главе I](#_17dp8vu) 38**

**[Глава II. Структурные и семантические особенности английских загадок  
2.1. Классификация английских загадок](#_3rdcrjn) 40**

[2.1.1. Тематическая классификация английских загадок](#_26in1rg) 41

[2.1.2. Классификация английских загадок по коммуникативному типу предложения](#_lnxbz9) 51

[2.1.3. Прагматическая классификация английских загадок](#_35nkun2) 54

[2.1.4. Стилистическая классификация английских загадок](#_1ksv4uv) 55

[2.1.5. Классификация по способу построения образа в английской загадке](#_44sinio) 58

[2.1.6. Классификация английских загадок по типу отгадки](#_2jxsxqh) 59

[2.1.7. Классификация, основанная на авторстве английских загадок](#_z337ya) 59

**[2.2. Основные механизмы построения английских загадок](#_3j2qqm3) 61**

[2.2.1. Загадки, построенные на метафоре](#_1y810tw) 61

[2.2.2. Загадки, построенные на омонимии](#_4i7ojhp) 71

**[Выводы по Главе II](#_2xcytpi) 77**

**[Заключение](#_1ci93xb) 79**

**[Список научной литературы](#_3whwml4) 81**

**[Список использованных словарей](#_2bn6wsx) 86**

**[Список источников примеров](#_qsh70q) 87**

# Введение

Загадки представляют собой один из древнейших жанров фольклора. Они являются неотъемлемой частью любого этноса, имеющего богатую словесность. Загадки передавались из поколения в поколение, универсальность загадки (загадки встречаются в разных языках) говорит об ее архаичности и близости к корням культуры. В древности загадки не были связаны с развлечением и забавой, они представляли собой ритуалы-испытания и являлись сакральными текстами, так как передавали сокровенное знание избранным. Через загадки можно взглянуть на историю этноса, на его культурные особенности и увидеть богатый традиционный опыт, накопленный народом веками. Изучая загадки, можно многое узнать об особенностях быта, ценностях, знаниях того или иного народа. Древние загадки представляют собой аллегорические тексты об устройстве мироздания, в них раскрывается процесс сотворения мира. Изучение данного жанра энигматики важно не только для лингвистики, но и для истории, культурологии, антропологии и других наук. В древности загадка являлась сакрально-мифологическим текстом, главным способом создания текстов данного жанра были метафора и олицетворение. С развитием жанра менялись функции загадок: теперь главной функцией является развлекательная и образовательная функции, поэтому в настоящее время существует большое количество юмористических загадок, построенных на парадоксе или даже абсурде.

Несмотря на то, что данный жанр возник очень давно, записывать и изучать загадки начали совсем недавно. В летописях можно найти первые упоминания о загадках, однако первые сборники текстов данного жанра появляются лишь в XIX веке.

**Актуальность работы** обусловлена тем, что некоторые аспекты английской загадки до сих пор не изучены лингвистами (загадки, построенные на омонимии, когнитивные механизмы загадывания и отгадывания загадок и др.). С лингвистической, когнитивной и лингвокультурологической точек зрения изучение английских загадок продолжается по сей день, несмотря на существование ряда работ отечественных и зарубежных исследователей (Ю.Д. Апресяна, А.Н. Афанасьева, Р. Жоржа, А. Дандеса, Элли Кенгэс-Маранды, С.Я. Сендеровича, А. Тейлора). Многие лингвисты и культурологи (Н.Б. Мечковская, Р.М. Фрумкина, Т.В. Цивьян) проявляют живой интерес к этому малому фольклорному жанру, поскольку загадки дают ценные сведения о культуре, мировоззрении, быте определенного народа. **Научная новизна** состоит в том, что в данной работе впервые обобщены основополагающие признаки английской загадки, изучена роль метафоры и омонимии как механизмов построения загадки, дана развернутая классификация английских загадок, а также приведены семантические и структурные способы построения текстов данного жанра на материале английского языка.

**Объектом исследования** данной работы является текст английской загадки. **Предметом исследования** являются языковые и культурные особенности английской загадки и своеобразие ее языка, а также структурная организация жанра загадки. **Материалом исследования** послужили данные сплошной выборки из сборников английских загадок. Исследуемый корпус примеров состоит из 180 английских загадок.   
 **Целью** **исследования** является системное описание семантических и лингвокультурологических особенностей английских загадок, а также создание развернутой классификации английских загадок. Для достижения поставленной цели необходимо решение ряда подчиненных ей **задач**:

1. Уточнить определение загадки, обобщить теоретический материал по данной тематике, изучить имеющиеся классификации и виды загадок, а также рассмотреть историю развития загадок в диахронии;
2. разработать тематическую классификацию английских загадок;
3. описать структурные особенности загадок английского языка;
4. изучить семантические и культурные особенности английских загадок;
5. охарактеризовать способы текстопостроения английской загадки;
6. проанализировать английские загадки, построенные при помощи метафоры, выявив наиболее популярные механизмы их построения,
7. изучить английские загадки, построенные на омонимии и полисемии,
8. описать лингвокультурологические особенности английских загадок;
9. разработать подробную классификацию английских загадок.  
    Теоретической базой исследования послужили работы отечественных и зарубежных лингвистов (Митрофанова В. В., Левин Ю. И., Аникин В. П., Сендерович С. Я., Садовников Д. С., Кравцов Н. И., Титова Н. Г., Чичеров, В. И., Кенгэс-Маранда Э., Taylor A., Robert A., Annikki Kaivola-Bregenhøj, Orchard A. и др. )

Для решения поставленных задач в работе использовался ряд **методов лингвистического исследования**. Основными методами являются метод компонентного анализа, сопоставительно-типологический и структурно-семантический метод, метод анализа дефиниции, методы контекстуального и прагма-стилистического анализа.

**Теоретическая значимость** работы заключается в том, что исследование вносит вклад в одно из ведущих направлений лингвистических исследований – лингвокультурологию, в работе изучаются основные характеристики английской загадки, ее структурные и семантические особенности. Теоретический вклад состоит также в том, что помимо хорошо изученных английских загадок, построенных на метафоре, в работе выделена еще одна малоизученная группа загадок, построенных на омонимии. В работе анализируются различные модели построения загадок. Внимание также уделяется когнитивным механизмам загадывания (кодирования) и отгадывания (декодирования) разных видов английских загадок. **Практическая ценность** состоит в том, что результаты исследования могут быть использованы при обучении английскому языку как иностранному взрослых и детей, в частности на занятиях по письменной практике при обучении орфографии и лексике (на материале загадок, построенных на омонимии), в лекциях по фольклористике, лексикологии и лингвокультурологии.

**Структура ВКР** определяется целью и задачами исследования. Работа общим объемом 87 страниц состоит из введения, двух глав с выводами к каждой из них, заключения, списка использованной литературы, словарей и справочников, источников, составляющих эмпирическую базу исследования. Во введении обосновывается выбор темы, актуальность и новизна, ставятся цели и задачи исследования.

**Глава I** посвящена обзору литературы по выбранной теме. В первой главе рассмотрены теоретические аспекты изучения английской загадки: развитие загадки как жанра, проблема определения загадки, описана ее семантическая структура, рассматриваются различные виды английских загадок, их классификации. В **Главе II** проводится лингвистический и лингвокультурологический анализ собранного корпуса примеров английских загадок, а также представлена развернутая классификация английских загадок. В ходе анализа определяется своеобразие структуры и семантики английской загадки, а именно особенности построения текстов английских загадок, роль метафоры и омонимии в построении загадки и особенностях кодирования и декодирования. Также в процессе изучения определена популярность определенных тематик английских загадок. В **Заключении** подводятся общие итоги и представляются результаты исследования.

# Глава 1. Понятие, происхождение и виды английских загадок 1.1. Понятие “загадка”

Одним из наиболее древних жанров энигматики является загадка. Со временем каноны этого жанра менялись, однако, всегда сохранялась общая интенция – отгадать закодированное в тексте наименование, которое носит название “отгадка”. Загадку можно отнести к сакральным текстам (от лат. sacrum - священность), так как в архаичной культуре она была связана с ритуалами, обрядами и передавала тайное знание. Известно, что в древности существовал запрет на загадывание загадок в период постов, религиозных праздников, днем и т.п., что подтверждает принадлежность загадки к сакральным текстам. К загадкам относились с осторожностью, так как считалось, что они обладали магической силой [Э. Ф. Шафранская 2008: 305]. С древних времен люди загадывали загадки, пытаясь таким образом найти ответы на различные вопросы: вопросы мироздания, религии, человеческой природы, появления власти и прочее. Загадки помогали людям объяснять и описывать окружающий мир. Такого рода философские загадки-вопросы опирались на наследие древнегреческих и древнеримских философов, которые подарили человечеству базовые знания в разных областях науки, общие сведения о Вселенной, природе, человеке. Со временем данный жанр трансформируется, и одной из главных мотиваций загадок становится упражнение, испытание, развлечение для ума.

В современной лингвистике загадка определяется по-разному, однако универсального определения не существует, так как построение загадки отличается определенной сложностью и разнообразием, а также тесными генетическими связями с другими феноменами словесной культуры, традиционно относимыми к малым фольклорным жанрам. Некоторые ученые считают, что нет необходимости в выработке универсальной дефиниции. Финский фольклорист Э. Кенгэс-Маранда, например, считает, что теоретическое определение не является столь необходимым компонентом для идентификации данного жанра, по ее мнению, достаточно “общего согласия относительно того, что имеется в виду под этим жанровым термином”. [Кенгэс-Маранда 1978: 132]. Э. Кенгэс-Маранда понимает загадку как «структурную единицу, всегда состоящую из двух компонентов – образной части и отгадки, обе части которой закодированы в соответствии с принятым наименованием жанра». [Кенгэс-Маранда 1978: 253].

Российский лингвист Ю.И. Левин дает определение загадки с семантической точки зрения. Согласно его определению, загадка – это текст, денотатом которого является объект, который в тексте прямо не называется и исчерпывающим образом не описывается. При этом лингвист отмечает, что обязательной функцией данного текста является стимулирование реципиента отгадать денотат. По Ю.И. Левину, принципом существования загадки следует считать намеренную зашифрованность отношения знака к денотату [Левин 1978: 283].

Следует отметить, что в толковых словарях и учебных пособиях загадку определяют не с лингвистической точки зрения, а как общую особенность речи. Например, загадка, по определению В. Даля, это нечто загадочное, неизвестное, вызывающее интерес и любопытство; это «краткое иносказательное описание предмета, предлагаемое для разгадки» [Даль 1863: 506].

В Словаре русского языка С.И. Ожегова данный жанр энигматики определяется следующим образом: выражение или изображение, нуждающееся в истолковании, разгадке.

[<https://slovarozhegova.ru/view_search.php>].   
 Согласно Д. Н. Ушакову, загадка – иносказательное изображение в короткой формуле предмета или явления, которые нужно угадать; выражение, требующее разгадки. [<https://ushakovdictionary.ru/>].  
 Одним из недостатков данных дефиниций является то, что они просты и примитивны, более того, данные определения можно применить не только к загадкам, но и к другим жанрам энигматики – к кроссвордам, ребусам и т.п.

Во многих определениях загадке приписывают метафоричность и считают этот признак одним из основных жанрообразующих элементов загадки. Такой принцип восходит к традициям античных времен. Первым философом и ученым, кто дал определение загадке в своей философской работе “Риторика”, является Аристотель. По словам Аристотеля, своеобразие загадки заключается в том, чтобы, говоря о действительно существующем, соединить с ним невозможное. Достичь такого эффекта можно лишь благодаря метафоре, например, «Мужа я видел, огнем припаявшего медь к человеку» и т.п. [Аристотель 1998: 1099]. На метафоричность загадки указывают в своем словаре Ф.А. Брокгауз и И.А. Ефрон. В данном словаре загадка определяется, как “метафорическое выражение, в котором один предмет изображается через посредство другого, имеющего с ним какое-нибудь, хотя бы отдаленное, сходство”; с помощью сходства адресат и должен отгадать, о чем идет речь. [<http://www.vehi.net/brokgauz/index.html>]  
 Говоря о сходстве и аналогии в метафоре, следует обращать внимание на то, что сходство не является основным признаком метафоры, так как не все метафоры базируется на данном признаке. С большей вероятностью человек сам создает в своем воображении эту аналогию для того, чтобы сделать речь более экспрессивной и для более конкретного представления отвлеченных понятий. Именно поэтому А. Тейлор считает, что подлинная загадка (true riddle) представляет собой сравнение загадываемого объекта с объектом, который сильно от него отличается. [Taylor 1943: 129] В загадке А. Тэйлор выделяет ядро и обрамляющие компоненты. Ядро, в свою очередь, состоит из двух основных компонентов: основной описывающий компонент (positive element), который обладает метафористическим (термин О. С. Орловой) характером, и противопоставленный ему (negative element), имеющий буквальный характер. Например, в ирландской загадке о картофеле *Something has eyes and cannot see (С глазами, но не видит)* метафорическим характером обладает слово *eyes (с глазами)*, которое может быть воспринято отгадывающим буквально, что сбивает его с толку и усложняет загадку, а буквальным – *cannot see* (*не видит*) [Taylor 1943: p. 130 – 131].

В дефинициях описательная часть загадки трактуется как один из основных ее признаков. Р. Жорж и А. Дандес убеждены, что описание является необходимым элементом загадки. [Georges and Dundes 1963: 113] Ю.И. Левин пишет, что загадка – неполное и/или метафорическое описание предмета. [Левин 1978: 284]

В проанализированных определениях загадки также достаточно распространенными являются следующие ключевые слова: малая фольклорная форма, диалогическая конструкция, речевое клише, которые могут характеризовать и другие типы фольклорных жанров. Н.И. Кравцов и С.Г. Лазутин называют загадкой небольшое по объему фольклорное произведение, основанное на иносказании, “содержащее замысловатый вопрос, на который необходимо дать исчерпывающий ответ” [Кравцов, Лазутин 1983: 83]

И.А. Седакова в статье о загадке этнолингвистического словаря «Славянские древности» отмечает, что в загадках содержится зашифрованное высказывание о предмете/ явлении, денотат которого необходимо отгадать и назвать. Диалогичность речевого акта загадывания соответствует двукомпонентности текста данного жанра, состоящего из иносказания (собственно загадка, вопрос) и его расшифровки (отгадка, ответ). [Седакова 1999: 234] Однако, по мнению С.Я. Сендеровича, такая двукомпонентность присуща и другим энигматическим жанрам, следовательно, этого недостаточно для понимания специфики жанра загадки. [Сендерович 2008: 14]

Вышеприведенные дефиниции не достаточно полно раскрывают понятие “загадка”, так как авторы делают акцент лишь на одном аспекте данного жанра. Большинство современных исследователей фокусирует внимание на зашифрованности загадки, которая кодируется при помощи метафоры. В связи с этим, во многих определениях загадки ее метафоричность и иносказательность считаются чуть ли не единственными механизмами текстопостроения загадки, а это не совсем верно. Безусловно, в основе многих загадок лежит метафора, но существуют загадки, как будет показано во второй главе, механизм образования которых не сводится к метафоричности. Многие английские загадки построены на омонимии (реже – полисемии), а это практически не отражено в определениях и не учитывается в исследованиях. Лингвисты также пишут о диалогичности загадок, предполагающей наличие двух или нескольких участников коммуникации (загадка может быть предназначена как для одного человека, так и для группы людей). Ряд исследователей пишут о поэтичности загадок (В.В. Митрофанова), подчеркивая их художественное своеобразие и исследуя именно этот аспект загадок. Однако встречаются загадки, в которых отсутствуют средства художественной выразительности или они слабо выражены. Как видно из рассмотренных в этом разделе определений, исследователи рассматривают загадку с разных точек зрения: семантической, коммуникативной, литературоведческой, фольклорной и др. Действительно, загадки настолько многогранны и неоднородны, что дать определение, удовлетворяющее всех исследователей, сложно. К тому же, цели и задачи исследований разные. В настоящее время глубоко исследованные лингвистические вопросы подвергаются переосмыслению с точки зрения когнитивной и лингвокультурологической парадигм.

В данном исследовании предпринимается попытка сформулировать определение загадки с точки зрения релевантных для работы аспектов. За основу взято определение Н.Г. Титовой, а также некоторые имеющиеся в литературе определения, которые дополнены автором данной работы в связи с целями исследования: загадка – это “требующее отгадки, иносказательное описание объекта или его функций, которые передают культурную информацию об этом объекте и его характеристиках, осуществляемое посредством введения в текст семантически неоднозначных конструкций (метафоры, игры слов, основанной на омонимии или полисемии, парадокса, каламбурного алогизма и т.п.), с целью познания (когниции), общения, обмена информацией, проверки сообразительности, а также праздного развлечения слушающего/читающего.” [Титова 2011: 292]. В данном определении отражены лингвокультурологические, семантические, коммуникативные и когнитивные аспекты загадки, а ключевыми характеристики загадки являются метафоричность, механизмы образования загадки, зашифрованность и потенциальная разгадываемость. Для данного исследования данное расширенное определение Н.Г. Титовой будет наиболее приемлемым.

# 1.2. Происхождение первых загадок. Обзор сборников английских загадок

Загадки появились еще в глубокой древности, они относятся к высшим ступеням примитивной культуры. Мало какие жанры имеют такую же давнюю традицию, как устную, так и письменную, как загадки. Различные типы загадок интересуют людей на протяжении эпох, потому что загадки – это всегда путешествие в неизведанное. Это приглашение отправиться в приключение, которое либо доставит радость, восторг и удовольствие от верного ответа, либо принесет разочарование и досаду из-за того, что к правильному ответу так и не приходишь. [https://www.researchgate.net/publication/325268276\_The\_Riddle\_Form\_and\_Performance]

Загадывание загадок – это обмен словами, понятиями и представлениями: когда того, кто отгадывает, намеренно вводят в заблуждение, так как порой «правильный» ответ может быть совершенно неожиданным. Однако нужно понимать, что загадки – это не викторина по общим знаниям. Похоже, выполнение всех критериев вопроса в загадке не обязательно приносит отгадавшему удовольствие правильного ответа.

Известно, что первые загадки восходят к древним культурам Индии, Палестины, Месопотамии и Греции. Загадки обнаружены в древних писаниях, таких как Ригведа и Ветхий Завет. В большинстве языков существует слово для обозначения данного фольклорного жанра, потому что во всех культурах как жанр, загадки относятся к архаическому пласту фольклора. Мало какие жанры испытали такие значительные изменения своей популярности, как загадки. Многие известные писатели и ученые придумывали загадки и одновременно черпали из них вдохновение; в XVII веке загадки облекались в выдающуюся поэтическую форму. А современные загадки, по сравнению с древними, больше похожи на шуточные, и уже не пользуются таким почитанием.

И.А. Седакова отмечает, что загадки появились из древнейших ритуалов, которые люди проводили для преодоления хаоса и упорядочивания мира путем обозначения и именования каждого его элемента. Они связаны с магией слова, с явлениями языкового табу, тайных языков, предсказаниями оракулов. В древности люди верили в магию, существование богов, сверхъестественные силы, в то, что мир вокруг таит в себе много опасностей, поэтому для защиты было необходимо скрывать от потусторонних сил определенную информацию. [Седакова 1999: 234]. Так возникли определенные религиозные запреты, называемые табу. У первобытных народов был запрет на написание и произнесение имен вождей, богов, названия болезней, всего, что связано со смертью и т.п. Именно эти табуированные слова и становились ответами на вопрос загадки. [Седакова, Толстая 1999: 235]. Загадки часто использовались в свадебных обрядах, при посвящении юношей в воины, в обрядах инициации для того, чтобы проверить человека на зрелость. В современном мире одной из функций загадок является стимуляция к умственной деятельности человека, испытание сообразительности отгадывающего. Поэтому загадки – излюбленное средство воспитателей, педагогов, учителей.

Первые английские загадки появились в период древней английской культуры (V-XI вв.). Принято считать, что данный этап начинается в V веке, когда на территорию бриттов вторглись германцы и завершился в 1066 году битвой при Гастингсе и началом нормандского завоевания. В этот период происходят различные процессы в истории Англии, например, с переходом власти завоевателям, языком королевского двора стал французский, а языком науки и церкви стал латинский язык. Е.А. Мельникова пишет, что в этот период в сознании англосаксов переплетаются и накладываются друг на друга христианское мировоззрение, пришедшее с латинской культурой, и языческие представления и идеи англосаксов [Мельникова 1987: 48]. Это переплетение и взаимодействие можно обнаружить в таких малых эпических жанрах, как загадка.

В Эксетерском кодексе, самом большом сборнике произведений англосаксонской литературы, насчитывается 120 примеров малых фольклорных жанров. Точная дата появления данной антологии неизвестна, однако в 1072 году книга была подарена библиотеке Эксетерского собора епископом Леофриком. В Эксетерской книге представлено 95 загадок, некоторые из которых так плохо сохранились, что их тексты практически невозможно разобрать. Кроме того, достаточно сложно определить, где заканчивается одна загадка и начинается другая. В системе композиции антологии нет закономерности, загадки условно могут быть разделены на три группы, где в первой представлены загадки с 1 по 59, затем идет “Плач жены” и 7 произведений религиозного характера. Во второй группе представлены 30-я и 60-я загадки, появляется монолог “Послание мужа” и “Руины”, в последней же группе представлены загадки с 61 по 95. Некоторые исследователи утверждают, что Эксетерский кодекс был написан несколькими авторами, среди которых, вероятно, был англосаксонский народный поэт Кюневульф. В связи с тем, что авторство загадок не установлено, достаточно сложно определить возраст данного литературного произведения. Ученые считают, что данный литературный памятник относится к первой половине VIII века, однако проблема, связанная с установлением времени написания антологии, остается нерешенной и по сей день [Топорова 2002: 142].

Говоря об источниках древнеанглийских загадок, необходимо упомянуть таких латинских писателей, как Альдхельма, Татвина, а также древнеримского писателя Симфозия. Е.А. Мельникова пишет о том, что Альдхельм является значимой фигурой, сыгравшей существенную роль в формировании древнеанглийских загадок, поскольку в своем сборнике “Загадки” он объединил христианскую и языческую традиции. При написании загадок Альдхельм в своих текстах, созданных на основе произведений Симфозия, не только сохраняет атмосферу наивного, мистического видения мира, но и использует различные средства художественной выразительности.

Рассмотрим некоторые загадки Эксетерской книги. Например, в загадке 47 с отгадкой “книжный червь”, которая является одной из самых известных староанглийских загадок, поедание слов книжным червем описывается как воровство, автор в данной загадке хотел донести до читателя мысль, что бездумно поглощать информацию неправильно, так как такие знания не обогащают человека и не дают понимания того, как устроен мир, человек так и остается невежественным и неосведомленным, поскольку поглощает слова (eat words), не понимая их смысла и сути написанного, как червь.

***Original:*** *Moððe word fræt. Mē þæt þuhte*

*wrǣtlicu wyrd, þā ic þæt wundor gefrægn,*

*þæt se wyrm forswealg wera gied sumes,*

*þēof in þȳstro, þrymfæstne cwide*

*ond þæs strangan staþol. Stælgiest ne wæs*

*wihte þȳ glēawra, þe hē þām wordum swealg.*

***Translation:*** *A moth ate words. I thought that was a marvelous fate,*

*that the worm, a thief in the dark, should eat*

*a man's words - a brilliant statement*

*and its foundation is strong. Not a whit the wiser*

*was he for having fattened himself on those words.*

[<https://en.wikipedia.org/wiki/Exeter_Book_Riddle_47>]   
 Интересно отметить то, что данный текст представляет собой переработку латинской загадки с заголовком Tinea (“moth”/ “worm”) древнеримского писателя Симфозия, которая на латинском языке звучит следующим образом:  
*Littera me pavit nec quid sit littera novi:*

*In libris vixi nec sum studiosior inde;*

*Exedi Musas nec adhuc tamen ipsa profeci.*

***Translation:*** *Letters have nourished me, but I know not what letters are. I have lived in books, but am no more studious thereby. I have devoured the Muses, and yet so far have not myself made progress.*

[[https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Symphosius/16\*.html](https://penelope.uchicago.edu/Thayer/E/Roman/Texts/Symphosius/16*.html)].  
 Повествование в латинской загадке идет от первого лица. Начиная с IX века повествование англо-латинских загадок ведется от третьего лица, от лица так называемого “imagined observer” [Orchard 2005: 285]. В загадке древнеримского писателя, вероятно, представлено описание не червя, а человека, все время погруженного в изучение грамоты и чтение книг, но который в результате так и не стал просвещенным и более образованным.  
 Рассмотрим загадку 35 Эксетерской книги, которая примечательна тем, что является одной из наиболее древних английских загадок (VII-VIII в.). Данная загадка была написана на нортумбрском диалекте и впервые встречается под названием “Лейденская загадка” (“Leiden Riddle”) [Alaric Hall 2007: 79]. Она представляет собой перевод загадки Альдхельма, который помимо других своих сочинений написал сборник из ста гекзаметрических загадок, основой которых послужили загадки Симфозия.   
***Загадка Альдхельма и ее перевод:***

*Roscida me genuit gelido de uiscere tellus;/ Non sum setigero lanarum uellere facta,/ Licia nulla trahunt nec garrula fila resultant/ Nec crocea Seres texunt lanugine uermes/ Nec radiis carpor duro nec pectine pulsor;/ Et tamen en ‘uestis’ uulgi sermone uocabor./ Spicula non uereor longis exempta faretris.*(The damp earth produced me from her cold womb; I am not made from the rasping fleece of wool, no leashes pull [me] nor garrulous threads reverberate, nor do Oriental worms weave [me] with yellow down, nor am I plucked by shuttles nor beaten by the hard reed; and yet I will be called a coat in the common speech. I do not fear arrows pulled out from long quivers.)

***Загадка Эксетеровского кодекса на основе загадки Альдхельма с переводом:****Mec se wǣta wong, wundrum frēorig,*

*of his innaþe ǣrist cende.*

*Ne wāt ic mec beworhtne wulle flȳsum,*

*hǣrum þurh hēahcræft, hygeþoncum mīn.*

*Wundene mē ne bēoð wefle, ne ic wearp hafu,*

*ne þurh þreata geþræcu þrǣd mē ne hlimmeð,*

*ne æt mē hrūtende hrīsil scrīþeð,*

*ne mec ōhwonan sceal ām cnyssan.*

*Wyrmas mec ne āwǣfan wyrda cræftum,*

*þā þe geolo gōdwebb geatwum frætwað.*

*Wile mec mon hwæþre seþēah wīde ofer eorþan*

*hātan for hæleþum hyhtlic gewǣde.*

*Saga sōðcwidum, searoþoncum glēaw,*

*wordum wīsfæst, hwæt þis gewǣde sȳ.*

*(The wet ground, incredibly cold, first produced me from its innards. I do not  
know myself in my mind's considerations to be made with wool from fleeces, from hair through great skill. There are no woofs woven in me, nor do I have warps, nor does thread resound in me through the thrustings of pressers, nor does whizzing shuttle glide in me, nor must the sley knock me anywhere. Worms did not weave me with the skills of the fates, those which adorn the costly yellow cloth with decorations. But nevertheless, widely across the earth, I am wont to be called desirable clothing amongst heroes. Person clever in your ideas, wise in your words, say in truthful utterance what this clothing might be.)*  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Leiden\_Riddle#Editions\_and\_Translations]

По причине того, что некоторые страницы манускрипта не сохранились, в процессе восстановления текстов загадок специалисты были вынуждены использовать тексты латинских авторов. Вместе с этим, определить денотат иногда проблематично, поскольку нередко в текстах загадок отсутствуют отгадки. Именно поэтому многие загадки в Эксетеровской книге так и остались без ответов либо имеют различное толкование.   
 Загадки Эксетерского кодекса характеризуются весьма обширной тематикой. Самой многочисленной группой, насчитывающей 29 загадок, является группа загадок о человеке, его сельскохозяйственной деятельности, развлечениях и жизненном укладе. Загадки о животных не менее популярны, их насчитывается 17. Также можно выделить следующие группы загадок: загадки о военном ремесле (15), загадки о небесных светилах и сотворении мира (13), загадки, связанные с верой и религией, и загадки о грамоте (5).

Со временем каноны данного жанра меняются, загадка теряет свой сакральный смысл, свое особое значение и приобретает развлекательный характер, форму игры. Н.Б. Мечковская утверждает, что это происходит по причине того, что меняется контекст, в котором люди загадывали друг другу загадки. Все это привело к тому, что более популярными стали шуточные и обсценные загадки. Н.Б. Мечковская пишет, что более широко стал использоваться семантический принцип загадки, характерный для данного жанра «двойной взгляд на вещи», который позволяет взглянуть на загадываемый предмет под другим углом и открыть «в знакомом облике новые черты» [Мечковская 1998: 111-112].

Первые книги загадок “The Demands Joyous”, “A Hundred Merry Riddles” были напечатаны в первой половине XVI века в Лондоне. Большинство загадок сборника “The Demands Joyous” представляют собой переведенные на английский язык неизвестным автором французские загадки, что касается второго сборника, он был выпущен книгопечатником Уильямом Растеллом и насчитывает 76 загадок. В середине XVII века Рендел Холм из Честера выпустил сборник загадок под названием “The Holme Riddles” (144 загадки). В этот же период выпускается антология “A Choice Collection of Riddles, Charades, Rebuses”.

Английская загадка как объект исследования впервые встречается в статьях Арчера Тэйлора. В середине XX века Вернам Халл и Арчер Тэйлор выпустили две антологии загадок “A Сollection of Welsh Riddles” и “A Collection of Irish Riddles”. В данных книгах загадки были разделены по двум признакам – национальному и тематическому. Оглавление данных сборников строится в соответствии с компаративным подходом кодирования ответа загадок: Сравнение с человеком, Сравнение с растением, Сравнение с животным и т. д. В сборнике “English Riddles from Oral Tradition” Арчер Тэйлор применял похожий принцип создания сборника. В 1983 году Марк Бриант издает антологию “Dictionary of Riddles”, которая примечательна тем, что в ней описана история загадок со времен античности и до настоящего времени, она насчитывает 1500 загадок на разных языках – английском, итальянском, французском.

# 1.3. Семантическая структура загадок

Любая загадка состоит из двух частей: загадки (вопроса) и отгадки (ответа). Семантическая связь текста загадки с отгадкой не должна быть очевидной, так как в таком случае загадка не заинтересует реципиента. С точки зрения семантики, **загадка** состоит из трех элементов: отгадки, объекта, замещающего загаданный предмет и “образа”, связывающего денотат (отгадку) и замещающий элемент [Мухтаруллина, Туктарова 2018: 129]. Семантика загадки описана через ее соотношение с денотатом. Например, в загадке “*White pearls were scattered on a black cloth.” (The sky and the stars)* предикат *were scattered* относится и к отгадке *(stars*), и к объекту, который замещает загаданный предмет (*pearls*).

А.Н. Афанасьев отмечает, что загадка тем и трудна, что в ней один предмет изображается с помощью совершенно другого [Афанасьев 1995: 13]. В основу замещения положен признак, который говорит о внутренней связи сопоставляемых предметов. Так, в русской загадке «*черненькая собачка свернувшись лежит; не лает, не кусает, а в дом не пускает» (замок)* видим, что денотат представлен в тексте загадки как “*черненькая собачка*”, объект загадывания, денотат (замок) характеризуется предикатами «*лежит, не лает, не кусает*» как неодушевленный предмет.  
 Таким образом, видим, что загадка чаще всего строится не на определенном денотате, который раскрывается в языковом знаке, а на образе, ему соответствующем, который живет в сознании человека.

# 1.4. Механизм иносказательности в английских загадках. Метафоричность английской загадки

Загадки, основанные на метафоре, являются наиболее древними. В большинстве случаев в таких загадках описывались различные природные явления, времена года. Загадки этого типа способствовали изучению и познанию окружающего мира, что требовало внимательности, наблюдательности, умения находить сходства и различия при сопоставлении разных предметов, сообразительности.

Мировоззрение определенного этноса, ценности и нормы народа нередко находят отражение в метафорах малых жанров фольклора. Изучая метафору загадок, можно понять языковую картину мира того или иного этноса. Арутюнова Н.Д. утверждает, что «в метафоре стали видеть ключ к пониманию основ мышления и процессов создания не только национально-специфического видения мира, но и его универсального образа». [Арутюнова 1990: 6]. Роль метафоры в загадке является ключевой, поскольку она представляет собой основу композиции большинства произведений данного жанра энигматики. Еще античные философы отмечали, что одним из главных признаков загадки является ее метафоричность. Аристотель писал о том, что загадка представляет собой «хорошо составленную метафору» [Аристотель 1998: 16]. Однако стоит упомянуть, что не все загадки построены на метафоре, существуют загадки, в основе которых лежит описание свойств или качеств денотата или загадки, построенные на омонимии.

Метафоричность загадки – это иносказательность, образность, добиться которой можно с помощью употребления слов в переносном значении. Переносное значение слова всегда связано с основным значением каким-либо ассоциативным признаком. Перенос значения оказывается невозможным без наличия хотя бы отдаленного сходства объектов. Э. Кенгес-Маранда пишет, что кодирующая часть всегда содержит термин, который составляет пару с термином в отгадке, и метафора образуется за счет соотнесения этих двух терминов. [Кенгэс-Маранда 1984: 51]. Загадки, содержащие в себе метафору, основаны на модусе фиктивности “как если бы”. Модус фиктивности позволяет вводить гипотетический мир и находить сходства в не соотносимых понятиях. В.Н. Телия отмечает, что без допущения, что *X есть как бы Y*,о метафоре не может быть и речи [<http://genhis.philol.msu.ru/article_66.shtml#:~:text=>]. Благодаря метафоре, основанной на принципе фиктивности, в загадках формируются ирреальные образы. При создании метафоры необходимо обладать способностью системно видеть все признаки предмета или явления, зашифрованного в загадке, а также находить соответствия, устанавливать ассоциации, уметь взглянуть на привычные объекты под другим углом, таким образом, мир метафоры – это мир образного мышления.

Необходимо отметить, что метафора обладает не только эстетической функцией, но и рядом других [Харченко 1992: 45], а именно:   
1) номинативной (метафора называет объекты окружающей действительности, например, *горлышко бутылки, корешок книги, носик чайника*),   
2) информативной (обмен информацией посредством метафоры, например, “Книги – лучшие товарищи”), обратите внимание на форматирование (кусок текста в рамке)

3) мнемонической (запоминание какой-либо информации с помощью метафоры),  
4) текстообразующей (развернутая метафора способна порождать текст, данную функцию нередко можно встретить в лирических произведениях),   
5) жанрообразующей (метафора порождает жанр, например, метафора является неотъемлемым компонентом загадок, а также лирических стихотворений, пословиц, афоризмов),

6) объяснительной (с помощью метафоры легче усваивать научную информацию, сложные термины).

7) эмоционально-оценочной (метафора способна воздействовать на эмоции читающего, выражать оценку автора к происходящему),   
8) конспирирующей (кодирование информации).

Главной функцией метафоры в текстах энигматического жанра является конспирирующая, но, принимая во внимание тот факт, что основная аудитория загадок в современном обществе – дети, не стоит забывать об информативной и мнемонической функциях, которые направлены на облегчение усвоения как можно большего количества информации. Например, в загадке про картофель *I have eyes but I can’t see/ I have skin but I can’t feel anything/ I can be sweet but I’m not a piece of candy/ I can be baked but I’m not a cake/ I can be peeled but I’m not a carrot* метафора выполняет помимо других информативную функцию. Эта функция в данном случае является ведущей. Действительно, данная английская загадка называет знакомый всем овощ, давая его различные характеристики при помощи образных средств в сочетании с противопоставлениями *(have eyes – but cannot see, have skin – but cannot feel, can be baked – but not a cake)*. Безусловно, такая структура загадки способствует запоминанию и накоплению знаний об окружающем мире, облегчает восприятие многогранных признаков, а также является любопытной для разгадывания.

Олицетворение, являющееся одним из видов метафоры, также часто встречается в загадках. Олицетворение – вид метафоры, перенесение свойств одушевленных предметов на неодушевленные [https://nashislova.ru/bes/page/olitsetvorenie.41892/]. Это один из самых древних литературных приемов, генетически связанный с данным жанром, поскольку персонификация являлась способом постижения мира и в древности помогала народам наиболее правдиво выражать свои представления об окружающей действительности. В английских загадках денотат нередко может выступать в образе живого и неживого. Например, в загадке *I'm the son of water but when I return to water I die. Who am I? (Ice)* глагол *to die,* образ *the son* позволяет утверждать, что во вторичной номинации денотат представлен в образе живого существа – человека. В загадке *A golden girl sits in the darkness, but her hair hangs out in the sunlight. Do you know her? (А carrot)* делается акцент на внешних свойствах загаданного объекта, в данном примере морковь (carrot) уподобляется девушке (girl), поэтому можно утверждать, что загадка строится на олицетворении. В следующем примере денотат представлен в образе братьев, пять из которых работают, а двое других только играют и молятся: *Seven brothers:/ Five work all day;/ The other two just play and pray./ What are the names of the brothers? (The days of the week)*. Кроме того, как в русском, так и в английском языке существуют загадки, в которых денотат представлен в образе сверхживого, то есть у загаданного предмета есть качества, которые превосходят “живое”, например, *Voiceless it cries,/ Wingless flutters,/ Toothless bites,/ Mouthless mutters (Wind).* Стоит отметить, что и олицетворение, и метафора занимают одно из центральных мест в семантической структуре загадки, они являются не просто средствами языковой выразительности (тропами), их главные функции – жанрообразующая и когнитивная.

# 1.5. Роль омонимии в построении английских загадках

Омонимия представляет собой сложное, противоречивое явление, характерное для всех языков. В английском языке метод построения загадок с помощью омонимии является продуктивным и распространенным. И.В. Арнольд утверждает, что лексические единицы, различные в плане содержания, и имеющие тождественную фонетическую и/ или графическую форму, представляют собой омонимы. [Арнольд 1986: 182]. Когда речь идет об омонимах, имеют в виду не одно слово и его различные значения, а семантически совершенно разные слова, не имеющие ничего общего по смыслу. Существует несколько видов омонимов [https://www.textologia.ru/russkiy/leksikologia/slovo-znachenie/tipi-omonimov-omofoni-omografi-omoformi/679/?q=463&n=679]:   
1) Омофоны – слова, имеющие одинаковую фонетическую форму, но разные в плане содержания, их также называют фонетическими омонимами.   
2) Омографы – слова, тождественные по своей графической форме, но имеющие разное значение, другое название – графические омонимы.  
3) Омоформы – слова, тождественные в плане выражения (фонетически и графически) только в некоторых грамматических формах, их также называют морфологическими омонимами. Кроме того, различают полные (абсолютные) и неполные (частичные) омонимы. Полные омонимы – это слова, которые во всех грамматических формах идентичны, то есть имеют одинаковые формы во всех падежах, причем формы множественного числа также совпадают. Неполные омонимы – слова, относящиеся к одной части речи, у которых совпадают не все грамматические формы.   
 Загадки, основанные на омонимии, как правило, существуют в форме вопроса и представляют собой каламбур, разновидность языковой игры. Языковая игра, каламбур встречается во многих жанрах. Нередко ее можно обнаружить в газетных заголовках, рекламных объявлениях, текстах улицы. В некоторых жанрах игровая стратегия является неуместной и не предполагается, например, жанры, использующие официально-деловой или научные стили, однако языковая игра присуща таким жанрам, как каламбур, загадка, афоризм, сказка. Стоит отметить, что некоторые ученые полагают, что омонимия представляет собой нечто отрицательное, так как омонимичные слова нередко придают высказыванию двусмысленность, что приводит к недопониманию и путанице. А.А. Реформатский считал, что «омонимы во всех случаях – это досадное неразличение того, что должно различаться» [Реформатский 1967: 51]. Ученый полагал, что омонимия является положительной только тогда, когда речь идет о каламбурах в анекдотах или загадках, здесь без омонимии не обойтись, так как на ней чаще всего строится игра слов. Как показано в данном исследовании, омонимия в загадках или анекдотах играет важную эстетическую роль, поскольку делает речь выразительной и эмоциональной.

Загадки-каламбуры, или загадки-шутки, построенные на полных омонимах, распространены в английском языке, поскольку в нем очень популярен такой способ словообразования, как конверсия. Лексические единицы совпадают лишь в плане выражения (фонетически и/или графически), а в плане содержания являются совершенно разными, такое семантическое различие и контраст значений одинаковых по форме слов чаще всего неожиданны для слушающего и поэтому создают комический эффект. При этом, чтобы производить впечатление, каламбур должен быть нов, поражать ещё неизвестным сопоставлением слов [Мечковская 2004: 202].  
 В загадках, построенных на омонимии, необходимо хорошо знать различные значения слов-омонимов. Например, в загадке *What kind of tree can you carry in your hand? (A palm)* загаданное слово реализует два своих значения, без знания которых невозможно отгадать загадку, 1) a tree that grows in [hot](https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/hot) countries и 2) The inner surface of the hand between the wrist and fingers. В следующем примере *What is the saddest fruit? (A blueberry),* чтобы разгадать данную загадку, отгадывающий должен знать еще одно значение слова *blue*, которое в словарях имеет помету informal (неформальное). В данном контексте реализуется значение *feeling or showing sadness*. Таким образом, отгадывающий должен иметь богатый словарный запас и опыт определения значения слова в контексте, чтобы найти отгадку.  
 Интерес также представляют загадки, в которых подсказка содержится в самом описании загаданного объекта или явления. Например, в загадке *What building has the most stories? (A library),* исходя из данного контекста, отгадывающий может предположить, что его просят назвать здание с наибольшим количеством этажей, однако в данной загадке речь идет о *storybooks*. Игра слов строится на омофонах story (рассказ, этаж (американский вариант написания) и storey (этаж в британском английском языке). В следующем примере  *What has a ring but no finger? (A telephone or alarm)* отгадывающий может предположить, что речь идет о кольце, однако, вторая часть загадки *(has no finger)* дает читателю понять, что в данном контексте реализовано другое значение омографа, а именно: *the act of making a phone call to someone* или *the sound a bell makes.*

Рассмотрим также загадки с омофонами. Загадки-каламбуры, построенные на омофонах, широко распространены в английском языке, так как в нем одна и та же фонема может иметь различное обозначение на письме. В примере *Why do windows squeak when you open them? Because they have panes (pains) - Почему окна скрипят, когда их открывают? (Потому что у них есть стекла (боли))* слова *pane* (оконное стекло) и *pain* (боль) пишутся по-разному, но произносятся одинаково, то есть являются омофонами. В загадках такого типа контраст смыслов при столкновении омонимичных слов создает юмористический эффект, на котором основан каламбур. В следующем примере комический эффект возникает, так как обыгрываются омофоны coffin (гроб) и coughin' (кашель): *Where do you end up if you smoke too much? (Coffin (coughin')) – Что с вами произойдет, если вы слишком много курите? – Вы окажетесь в гробу (вы будете кашлять).* Стоит отметить, что, тем, кто плохо владеет языком, часто необходимо видеть омонимы, значения которых обыгрываются в загадке, чтобы понять языковую игру, представленную в тексте, однако при этом каламбур теряет свою экспрессивность.

Таким образом, загадки, построенные на омонимии, являются наиболее сложными для отгадывания для иностранцев, поскольку отгадывающему необходимо хорошо владеть языком и уметь распознавать, какое значение реализовано в определенном контексте, что является сложным когнитивным процессом.

# 1.6. Существующие классификация английских загадок

Загадки могут быть классифицированы различными способами в зависимости от того, какие характеристики и свойства загадки лежат в основе типологии, а также в зависимости от целей исследования. Долгое время в сборниках загадки записывали произвольно, без какого-либо алфавитного порядка, нумерации или классификации. Лишь в очень больших изданиях загадки группировали по тематическим блокам. В сборниках И.А. Худякова и И.П. Сахарова загадки начинают располагать по алфавиту отгадок. В 1876 году русский этнограф и фольклорист Д.Н. Садовников, который занимался изучением быта и труда русского крестьянина, предложил записывать загадки согласно их тематике. Такая классификация стала столь распространенной, поскольку является наиболее привычной и удобной для читателя. В.В. Митрофанова выделяет следующие темы загадок:

1. Загадки о явлениях природы, небе, земле, воде.

2. Загадки о растениях: а) встречающихся в лесу и на лугах, б) в саду и огороде.

1. Загадки о рыбах, земноводных, пресмыкающихся.
2. Загадки о насекомых.
3. Загадки о птицах.
4. Загадки о животных.
5. Загадки о человеке: а) о внешнем виде, частях тела, б) о родственных отношениях, семье, в) об одежде и украшениях, г) о пище и питье, д) о средствах передвижения.
6. Загадки о трудовой деятельности человека: а) о посеве и обработке хлеба, пашне, покосе б) о занятиях и ремёслах.
7. Загадки о жилище: а) о деревне, дворе, дворовом хозяйстве, б) о крестьянской избе, в) об отоплении и освещении, г) об убранстве дома, д) о посуде и утвари.
8. Загадки о музыкальных инструментах.
9. Загадки о грамоте, письме, книге, почте, буквах алфавита.
10. Загадки о времени, смене дня и ночи, годе и т. п.
11. Загадки о предметах, связанных с религией.
12. Шутки, шарады.
13. Задачи. [Митрофанова 1978: 45-46]

В основе еще одной классификации загадок этого автора лежит способ построения образа. [Митрофанова 1978: 104-115]

1) Замещение.

При таком способе создания образа загаданный объект замещается каким-либо другим предметом. Так как немало загадок строятся таким образом, можно назвать данный метод построения загадки продуктивным. М.А. Рыбникова писала, что такого рода загадка обязательно содержит в своей основе метафору-существительное. [Рыбникова 1932: 58]. В загадках такого типа присутствует описание не загаданного, а абсолютно другого объекта: *There was a green house. Inside the green house there was a white house. Inside the white house there was a red house. Inside the red house there were lots of babies. What is it? (A watermelon).*

2) Загадки, в которых образ строится при помощи описании качеств и особенностей загаданного объекта. *What gets wet while drying? (A towel). If you drop me,/ I'm sure to crack./ Give me a smile,/ and I'll always smile back./ What am I? (A mirror).*

*What gets wet while drying? (A towel).*

*If you drop me,/ I'm sure to crack./ Give me a smile,/ and I'll always smile back./ What am I? (A mirror).*

3) Загадки, в которых образ строится на отрицании свойств и качеств загаданного объекта. В таких загадках присутствует описание отсутствующих качеств загаданного объекта. К данному типу относятся загадки с особым типом образного сравнения, в котором предметы не сопоставляются, а противопоставляются друг другу. Это излюбленный стилистический прием в английских загадках. Приведем пример: *I fly, yet I have no wings/ I cry, yet I have no eyes/ Darkness follows me/ Lower light I never see (Cloud).*

*What has a neck and no head, two arms but no hands? (Shirt).*

4) Загадки, в основе которых лежит описание внешнего облика и свойств в действии загаданного объекта:

*As red as fire, / With a fuzzy tail. / He likes long walks. It is … (A fox).*

*A skin have I, more eyes than one. I can be very nice when I am done. What am I? (Potato)*

5) Загадки, в которых описываются функции загаданного объекта, а также выполняемые им действия:

*The eight of us go forth not back to protect our king from a foe's attack. (Chess pawns).  
It is thanks to this item/ That you can sweep the floor/ It’s also used by witches/ So they can fly and soar (Broom).*

6) Загадки со звукоподражанием или ономатопеей, в которых присутствуют слова, напоминающие природные звуки, крики животных, птиц, а также имитативы неживой природы, например: *I live in the house or in the street. Sometimes I am small, but sometimes I am big. If you hear “Bow-wow”, you know it's me. What am I? (A dog).*

Стоит отметить, что такие загадки нередко строятся не только на основе звукоподражания, но и на замещении.

В.И. Чичеров выделяет четыре вида загадок. Ученый предлагает типологизировать загадки не по тематике, а на основе способа, с помощью которого описывается загаданный объект. Согласно В. И. Чичерову, загадки бывают *метафорические, звукоподражательные, арифметические и шуточные.*   
 По словам ученого, метафорические загадки являются самыми древними. Как правило, они описывают различные явления природы, смену времен года. В основе таких загадок лежит стремление человека познать окружающую действительность, загадки требовали внимательности к мелочам, проницательности и умения анализировать процессы, происходящие вокруг*.*

Загадки, в основе которых лежит звукоподражание или ономатопея, строятся на звуковом образе. А.И. Гербстман утверждал, что данный прием играет важную роль в звукоподражательных загадках, поскольку является своего рода звуковой подсказкой: «тут и звукоподражание действию, присущему отгадке, и слову, обозначающему действие» [Гербстман 1967: 195]. Нередко в таких загадках можно встретить такие эвфонические приемы, как аллитерация (повтор согласных звуков) и ассонанс (повтор гласных звуков) *(Tick tocks tell time (a clock)).*

В арифметических загадках отгадывающему обычно требуется определить величину чего-либо, имея некоторые данные о предмете. Как правило, в описании дается одна цифра и величины других объектов, которые с загаданным предметом соотнесены *(Горело семь электрических лампочек. Две погасли. Сколько осталось? (семь)).* Шуточные загадки, по словам ученого, являются наиболее поздним видом загадок, они появляются в тот период, когда люди перестают относиться к загадке, как к сакральному тексту, а воспринимают ее как игру, шутку. Многие загадки, построенные на омонимии, можно назвать шуточными, так как нередко комический эффект создается благодаря разному написанию и звучанию вопроса загадки, например, *По чему собака бегает? По земле.* В данной загадке обыгрывается языковая форма, при произношении вопроса в устной речи слова “по чему” сливаются и образуется вопросительное слово “почему”, поэтому для читателя ответ “по земле” может показаться неожиданным [Чичеров 1959: 54]. Стоит отметить, что реципиент такого рода загадок должен быть эрудитом и знать правила игры, так как “непосвященный” игрок не обнаружит игровых признаков, и текст в таком случае приобретает совершенно иной смысл, не совпадающий с задумкой автора.

В.П. Аникин классифицирует загадки следующим образом:  
1) *описательные загадки*. Это загадки, построенные на таких стилистических приемах, как метафора, различные виды сравнения, включая отрицательное сравнение, а также параллелизм, при котором некоторые отрезки текста построены синтаксически одинаково, тождественно;

2) *загадки-олицетворения*. Например, в данной загадке *Кто бежит по деревне,/ А собаки не лают? (ветер)* очевидно, что ветер наделен свойствами живого существа, он бежит;

3) *загадки-диалоги*: *Криво да мимо, куда побежало? – Зелено – лукаво, тебя стерегчи! (околица и поле)*;

4) *загадки, в которых повествование ведется от первого лица: Кто меня сделал – не сказывает, кто меня не знает – принимает, а кто знает – на двор не пускает (фальшивые деньги).*

5) *загадки-вопросы*: *Что бежит без повода? (река).*  
[Аникин 1996: 73].

Несмотря на существующие многочисленные классификации русских загадок, многие из них нельзя считать удачными, поскольку авторы группируют загадки по разным основаниям и учитывают разные аспекты изучаемого явления. Например, не совсем понятно, каким критерием руководствуется В.И. Чичеров, выделяя метафорические, звукоподражательные, арифметические и шуточныезагадки*.* Для выделения первой группы загадок ведущим критерием является способ создания образа (метафоричность). Звукоподражательные загадки основаны на фонетическом признаке, который не всегда присутствует в загадках. Что касается арифметических загадок, то они часто исключаются из разряда загадок, поскольку не отвечают ее основным характеристикам (в них отсутствует иносказательность, они лишены поэтической формы и других свойств загадки). Шуточные загадки выделяются на основе прагматических свойств загадок и их роли в коммуникации. Очевидно, что столь разнородные критерии вносят путаницу и сумбур. Классификация требует доработки и уточнения.

Классификация В.В. Митрофановой представляется более логичной, однако она не учитывает других важных параметров загадки, кроме способа создания образности. Кроме того, пункты 2 (описание свойств и особенностей) и 4 (описание внешнего облика и свойств загаданного предмета) практически дублируют друг друга.

В классификация В.П. Аникина типология загадок также основана на разных принципах. Например, загадки-олицетворения и описательные загадки выделяются на основе стилистического критерия, а загадки-вопросы – на основе коммуникативной цели высказывания. Загадки-диалоги можно выделить, учитывая разновидности речи. Таким образом, становится ясно, что в основе классификации отсутствует какой-то один критерий.

Проанализировав различные классификации загадок, можно сделать вывод об отсутствии четкой рабочей типологии загадок и необходимости создания подробной классификации, которая бы отвечала требованиям и учитывала многообразие свойств загадки.

Дискуссионной в литературе является проблема, связанная с загадками, построенными в форме вопроса. Чаще всего они содержат вопросительные местоимения (кто? что? какой? и т.д.), а также вопросительные местоименные наречия (отчего? почему? и т.д.), вопрос в таких загадках представлен в эксплицитной форме.

Вопросительным загадкам-шуткам часто присущ двойной смысл. Вопрос и ответ в данных загадках несимметричны, у одной загадки может быть несколько ответов, а также несколько загадок могут иметь одинаковые отгадки. Некоторые исследователи, например, В.В. Митрофанова, полагают, что шуточные загадки в форме вопроса *(What two things can you never eat for breakfast? Lunch and Dinner)*, незаконно отнесены к данному жанру энигматики, поскольку в них нет метафоры, то есть загаданный объект не замещается другим предметом, нет признаков, содействующих отгадыванию, и их цель заключается в том, чтобы “посмеяться над “непосвященным” слушающим, который не сумел распознать подвох загадки” [Митрофанова 1978: 134]. По мнению ученого, такие шуточные вопросы являются околожанровыми единицами, однако все же они отвечают главному жанровому требованию загадки – речевой направленности (отгадывающий должен найти правильный ответ), кроме того, они характеризуются двучастной структурой и предикатом, который связывает отгадку и предмет, замещающий загаданный объект, краткостью формы.

У ученых также есть сомнения по поводу отнесения к загадкам загадок-задач (арифметических загадок), загадок в форме вопроса о буквах (*Which letter of the alphabet wants to know the reasons all the time? The letter Y)*, поскольку у них отсутствуют некоторые признаки этого жанра, но все же они связаны с ним малой формой, необходимостью распознать подвох и найти отгадку. Лингвисты причисляют такие вопросы к шуточным загадкам. Я. Хамнет утверждает, что загадки и шутки схожи, поскольку в их основе лежит иносказание, двусмысленность [<https://www.jstor.org/stable/2798727?readnow=1&refreqid=excelsior%3Abefeacb534ab53ce23360e25271862b3&seq=1#page_scan_tab_contents>]. З. Фрейд также определял загадку как “the counterpart of jokes” [Freud 1960: 215]. Загадки-шутки отличаются от обычных загадок тем, что они рушат стандартный взгляд на мир.

Существуют две особые группы юмористических загадок: загадки, главным компонентом которых является парадокс, и загадки, построенные на абсурде. Парадокс – это один из наиболее популярных приемов построения загадок. Парадокс – это такое мнение, высказывание, которое противоречит общепринятым нормам, здравому смыслу [Словарь литературоведческих терминов 1974: 258]. В Древней Греции философы использовали термин “парадокс”, когда хотели описать чье-либо мнение как оригинальное и новое. Однако парадокс характеризуется не только противоречием, но и глубиной мысли, в нем также может быть скрыта ирония. В. И. Карасик пишет о том, что задачей парадокса является разрушение стереотипов, существующих в обществе [Карасик 2004: 298]. Поскольку парадоксы противоречат общепринятой системе ценностей, он всегда характеризуется высокой силой воздействия на читателя и эмоциональностью. Загадки, построенные на парадоксе, удивляют слушателей своей непредвиденной, поразительно точной отгадкой.

Такие загадки могут быть построены на прагматическом и семантическом парадоксе. В загадках с прагматическим парадоксом описаны феномены, которые ни при каких обстоятельствах не могли бы существовать в реальном мире, однако как только слушающий находит ответ, противоречие исчезает *(What is higher without the head than with it? (A pillow)).* В загадках с семантическим парадоксом читателю представлен предмет, с качествами и свойствами ему не присущими, то есть читателю необходимо найти объект, обладающий данными признаками (*What runs, but never walks./ Murmurs, but never talks./ Has a bed, but never sleeps./ And has a mouth, but never eats? (A river)).*

Абсурд в загадках, как и парадокс, имеет цель заставить слушающего или читателя пересмотреть какие-то бытовые факторы. Главное отличие абсурда от парадокса заключается в том, что абсурд – это абсолютная нелепость, в то время как парадокс – лишь кажущаяся алогичность. Абсурд в загадках выполняет функцию создания комического эффекта. Неожиданность ответа вовлекает слушающего и порождает у отгадывающего желание продолжить игру, в которой цепочка вопросов может быть бесконечной: *Why did the monkey fall out of the tree? He was dead. Why did the second monkey fall out of the tree? Because he was tied to the first monkey.*

# Выводы по главе I

1. Загадки формировались в глубокой древности и представляли собой сакральные тексты, загадывание загадок носило ритуальный характер: они появились из древнейших ритуалов, которые проводились с целью упорядочить мир путем наименования каждого его элемента, люди также использовали их в обрядах с целью испытать мудрость, находчивость, сообразительность и знания отгадывающего.

2. В современной лингвистике не существует универсального определения загадки в связи с тем, что ученые до сих пор спорят, какие аспекты загадки должны быть представлены в дефиниции. Проанализировав все аспекты данного жанра, будем придерживаться дефиниции, в которой отражены следующие основные характеристики загадки – иносказательность, зашифрованность и потенциальная разгадываемость: загадка – это «требующее отгадки, иносказательное описание объекта или его функций», которые передают культурную информацию об этом объекте и его характеристиках, «осуществляемое посредством введения в текст семантически неоднозначных конструкций (метафоры, игры слов», основанной на омонимии или полисемии, «парадокса, каламбурного алогизма и т.п.), с целью» познания (когниции), «общения, обмена информацией, проверки сообразительности, а также праздного развлечения слушающего/читающего». [Титова 2011: 292].

3. Наиболее древними загадками являются загадки, построенные на метафоре и олицетворении. Метафора в загадках играет важнейшую роль, поскольку обладает не только эстетической, конспирирующей и мнемонической функциями, но и когнитивной и жанрообразующей, так как представляет собой основу композиции загадки.

4. Загадки, основанные на омонимии, в структурном отношении чаще всего представлены в форме вопроса. Нередко их называют шуточными, юмористическими загадками, так как при столкновении различных смыслов слов-омонимов создается юмористический эффект, лежащий в основе каламбура. Разгадывание загадок-каламбуров, построенных на омонимии, вызывает у иностранцев большие трудности, так как читателю или слушателю необходимо хорошо владеть английским языком, чтобы уметь распознавать, какое из значений слова-омонима реализовано в данном контексте.

5. Выделяют две группы юмористических загадок: загадки, главным компонентом которых является парадокс (прагматический или семантический), и абсурдные загадки. Главное отличие между ними заключается в том, что парадокс – это лишь кажущееся противоречие, в то время как абсурд – это абсолютная алогичность.

6. Существуют различные классификации загадок. Загадки классифицируются по тематике, по способу построения образа, по фонетическим и синтаксическим признакам, по цели высказывания. Разные авторы выделяют различные основания для типологии. Однако загадка, будучи многоаспектным явлением, затрудняет классификацию. Нередко в классификациях отсутствует единое основание для типологизации, что делает такие классификации запутанными и нелогичными. Изучив существующие классификации загадок, можно сделать вывод об отсутствии четкой типологии загадок и необходимости создания подробной классификации, отражающей многообразие свойств загадки.

7. Семантическая структура загадок включает три основных компонента: денотат, объект, замещающий загаданный предмет, и “образ”, то есть описание, применимое одновременно к обоим объектам. Построение большинства загадок сводится к тому, чтобы описать образ, который соответствует денотату. Однако не в каждой загадке присутствует описание образа, некоторые загадки строятся по другим принципам, например, на противопоставлении или омонимии.

# Глава II. Структурные и семантические особенности английских загадок 2.1. Классификация английских загадок

Как уже отмечалось, загадка является настолько многоаспектным явлением, что ее классификация представляется проблематичной. Вариативность загадок, их типы, семантические, синтаксические и стилистические особенности настолько различаются, что сложно выделить какой-то один аспект или критерий для типологизации. В данной работе предпринята попытка классифицировать английские загадки по тематике, по цели высказывания (коммуникативному типу предложения), по прагматическим особенностям, по стилистическому критерию (т.е. выделить стилистические средства, лежащие в основе загадки), по способу кодирования образа, по типу отгадки, по фонетическому критерию (с точки зрения использования фонетических средств), по авторству загадок.

## 2.1.1. Тематическая классификация английских загадок

Тематика английских загадок разнообразна. Как известно, в загадках отражена картина мира определенного этноса. Изучая загадки, лингвисты могут лучше понять мировоззрение, систему ценностей и представлений данного народа. Загадки наряду с такими жанрами фольклора, как предания, сказки, песни, эпос, могут рассказать о специфике картины мира определенного этноса, благодаря загадкам можно проследить этапы такого сложного процесса, как познавание мира и его законов человеком, которое нашло свое отражение в языке. С изменением уклада жизни меняется и картина мира людей, так как меняются взгляды на жизнь, происходит переосмысление многих понятий и жизненных ориентиров. Изучая тематику загадок, представленные в них концепты, можно лучше узнать историю народа и проследить изменения в картине мира. Например, в древних загадках англосаксов, представленных в Эксетерской книге (X век), можно выделить следующие тематические поля: 1) Природа и природные явления, мир животных. Природа была неотъемлемым компонентом жизни англосаксов; 2) Военное дело. Известно, что Британия была в сложных отношениях с окружающими странами, подвергалась набегам викингов, норманнов, поэтому существовало множество загадок на военную тематику; 3) Повседневная жизнь. В данном тематическом блоке встречаются загадки о пище, работе, досуге, убранстве дома, которые помогают лучше понять быт англосаксов; 4) Религиозная жизнь.  
 Жизнь народа менялась, появлялись новые предметы, человек становился более образованным, начинал понимать природу многих явлений, изменилось и его отношение к самому себе, что нашло свое отражение в языке.   
 По тематике английские загадки делятся на загадки   
- **о человеке (его внешности, частях тела) (15 примеров)**: *Thirty white horses on a red hill/ First they champ,/ Then they stamp,/ Then they stand still. (Your teeth).*

*-* **о деятельности человека, профессиях (10 примеров)**: *I work in a surgery. I work in a hospital. I make sick people better. (A nurse).*

В английском языке часто встречаются загадки о кораблях. Это не случайно, ведь Англия является морской державой: *A strange creature ran on a rippling road/, Its cut was wild, its body bowed,/ Four feet under belly, eight on its back,/ Two wings, twelve eyes, six heads, one track./ It cruised the waves decked out like a bird,/ But was more – he shape of a horse, man,/ Dog, bird, and the face of a woman –/ Weird riddle-craft riding the drift of words –/ Now sing the solution to what you’ve heard (A ship).*

- **об одежде, обуви, аксессуарах (17 примеров)**: *Two brothers we are, great burdens we bear. All day we are bitterly pressed. Yet this I will say, we are full all the day, and empty when go to rest. (Boots),*

- **бытовые загадки (26 примеров)**: *What gets wet while drying? (A towel); I look taller when I am young. But as I get old, I become shorter and shorter. What Am I? (A candle).*

- **о явлениях природы, стихиях (20 примеров):** *When it's really stormy outside/ This is something you hear/ It happens straight after lightning/ When it is very near (Thunder).*

- **о времени (3 примера)**: *Seven brothers: Five work all day; The other two just play and pray. What are the names of the brothers? (The days of the week).*- **о животных (птицах, рыбах, насекомых**) **(23 примера)**: *I like to use my long tongue/ To eat leaves from tops of trees/ I don’t have to climb up though/ With my long neck it’s a breeze (Giraffe).*

- **о растениях (деревьях, цветах, овощах, фруктах**) **(22 примера)**: *He stands beside the road in a purple cap and tattered green cloak. Those who touch him, curse him. (A thistle); I come out of the earth, I am sold in the market. He who buys me cuts my tail, takes off my suit of silk, and weeps beside me when I am dead. (An onion).*

- **о космосе (небесных телах) (13 примеров)**: *A blue sheet which covers the whole world. What is it? (The sky)*

- **о грамоте (буквах алфавита, книгах) (16 примеров)**: *What letter is a part of the head? I (eye); What letter is looking for causes? Y (why);*

- **о религии (4 примера)**: *He came to Earth to show us how to live, how to put others first, how to love, and how to give. (Jesus)*

- **о видах транспорта (11 примеров)**: *A long snake that smokes. What am I? (Train).* В современном английском языке практически не встречаются загадки о военном деле, немногочисленны загадки о религиозной жизни, однако появилось большое количество загадок-шуток, ребусов, арифметических загадок, загадок о буквах алфавита. Это говорит о том, что для современного человека загадка прежде всего связана с игрой, развлечением, в то время как в более древние времена загадку считали сакральным текстом.   
 Существует огромное количество загадок, относящихся к тематическому полю “Природа” (78 примеров). Данное тематическое поле представлено следующими тематическими группами:

а) стихии и природные явления (20 примеров); б) растения (22 примера); в) животные (23 примера); г) небесные тела (13 примеров). В загадках про природу стихия может описываться, как живое существо (*Voiceless it cries,/ Wingless flutters,/ Toothless bites,/ Mouthless mutters*). Природа движется (*run, walk, swim*), проявляет агрессию (*bite*), живет и умирает (*grow, die*), разговаривает (*cry, mutter, speak*). Это позволяет утверждать, что для многих загадок характерно олицетворение. Непредсказуемость и сила стихии нередко описываются в загадках *(I am the red tongue of the earth, that buries cities (lava))*. Современные загадки не дают ощущения беспомощности человека перед силами стихии, в отличие от загадок англосаксов. Приведем пример:  
*Sometimes from above I rouse the surges,*

*stir up the waters and drive to the shore*

*the flint-gray flood. Foaming the waves*

*fight with the wall. Dim stands up*

*the dune over the deep; dark behind it*

*blended with the sea comes another surge.*

*Together they meet by the sea-mark there*

*by the high ridges. Loud is the wooden ship,*

*the noise of the sailors. Calmly await*

*the steep stone cliffs the battle of waters,*

*the clashing waves, when high the violence*

*crowds on the headlands. There must the keel*

*find bitter battle, if the sea lifts it*

*with all its men in that terrible hour;*

*till out of control, robbed of its life,*

*it rides through the foam on the back of the waves.*

*Then will be panic there, manifest to mortals;*

*but I must obey,*

*strong on my fierce way. Who will still that?*

[<https://en.wikisource.org/wiki/Anglo-Saxon_Riddles_of_the_Exeter_Book/2>]. В данном примере дано описание бури, шторма на море. Очевидно, что силы стихии ведут себя агрессивно и враждебно по отношению к человеку, присутствует мотив ожесточенной битвы между природой и человеком, идея сверхъестественности, а также тема страха, беспомощности человека перед лицом стихии.

В современных загадках природные явления изображаются с точки зрения законов естествознания (физики, химии, биологии и других наук), человек больше не поклоняется силам стихии, он констатирует порядок вещей в мире и природе:

*This is something you see*

*When outside there’s a storm*

*It comes down from the clouds*

*And appears in droplet form (Rain).*

*When it's really stormy outside*

*This is something you hear*

*It happens straight after lightning*

*When it is very near (Thunder).*

*I am in the solar system*

*but I am not a planet.*

*My heart warms the air.*

*What am I? (The sun).*

Загадки, принадлежащие к тематической группе “Явления природы”, составляют 33 примера собранного корпуса. Можно сделать вывод, что природа по-прежнему занимает внимание человека, но уже не пугает его. Загадка по-прежнему изображает природу поэтично *(my heart warms the air)*. Многие загадки этой группы рифмованные.

В английском языке загадки, принадлежащие тематическим группам “Животные” и “Растения” очень частотны и представлены 45 примерами. В загадках Эксетерского кодекса встречаются следующие представители мира птиц (Swan, Nightingale, Jackdaw, Cuckoo, Barnacle Goose, Ten Chickens), млекопитающих и морских обитателей (Badger, Bull Calf, Cock and Hen, Swallow, Oyster, Young Ox, Hen, Fish and River, Jay or Magpie):  
*I saw the creature, of the arms-bearing kind,*

*greedy for youth‘s joys. As its due it let*

*four nourishing fountains, brightly shining,*

*shoot forth noisily, as is right and proper.*

*Then spake a man, who said to me:*

*“The creature, if it lives, will break up the hillside;*

*if rent apart, will bind the living.” (Bull calf)*.

[<https://en.wikisource.org/wiki/Anglo-Saxon_Riddles_of_the_Exeter_Book/Annotated/26>]. В загадках англосаксов встречается большое количество загадок о животных, которые были полезны человеку, которые играли значительную роль в его жизни и ведении хозяйства, обеспечивали его пищей, сырьем. Например, из загадки про быка и корову можно узнать, что данные животные помогали англосаксам в сельскохозяйственных работах – тянули плуг (*I had a ring on my neck, suffered woes on my way, was forced to perform my share of labors)*, давали молоко (*Sometimes I give drink to a strong man from out of my bosom).* Встречаются загадки об устрице, что может свидетельствовать о том, что англосаксы употребляли в пищу устриц *(Now people will eat my meat. They want not my skin).* Загадки также могут рассказать об особенностях местности, ландшафте, где проживал определенный этнос.

Современные загадки о представителях флоры и фауны более разнообразны, встречается большое количество загадок о животных, обитающих на других континентах, о домашних питомцах и загадки об экзотических растениях, фруктах: *I like to use my long tongue/ To eat leaves from tops of trees/ I don’t have to climb up though/ With my long neck it’s a breeze (Giraffe); My color is yellow/ And I grow on trees/ I’m a popular food/ With apes and monkeys (Banana); Remove the outside, cook the inside, eat the outside, throw away the inside (Corn); What kind of trees do you get when you plant kisses? (Tulips).*

Загадки, относящиеся к тематическому полю “Повседневная жизнь”, являются не менее распространенными и популярными (82 примера). Дом и быт всегда занимали одно из ключевых мест в жизни англичан. В загадках Эксетерской книги находим много примеров загадок об орудиях труда, хозяйственных принадлежностях, бытовых предметах (Key, Handmill, Plough, Rake, Flail, Weave`s Loom, Leather), пище (Wine, Onion, Dough):

*I was alive but said nothing; even so I die.*

*Back I came before I was. Everyone plunders me,*

*keeps me confined, and shears my head,*

*bites my bare body, breaks my sprouts.*

*No man I bite unless he bites me;*

*many there are who do bite me. (Onion*). [<https://en.wikisource.org/wiki/Anglo-Saxon_Riddles_of_the_Exeter_Book/Annotated/39>]. Стоит отметить, что загадки данного периода антропоцентричны и нередко денотат кодируется с помощью антропологической метафоры:

*I saw the thing; its belly was at the back*

*hugely puffed out. A servant attended it,*

*a man of might. And much had it suffered*

*when that which filled it flew from its eye.*

*It does not always die when it has to give*

*what is in it to another. But there comes again*

*reward to its bosom. Its bloom returns.*

*It creates a son; it is its own father. (Bellows).*

Образы в данном примере (belly, eye, die, bosom) имеют антропологическую природу. В современном английском языке в загадках тематического поля “Повседневная жизнь”, которое представлено 82 примерами, встречаются загадки о транспорте, одежде, настольных играх, некоторых абстрактных понятиях (время), правилах поведения, деятельности человека, частях тела человека и т.п.: *The eight of us go forth not back to protect our king from a foe's attack. (Chess pawns); What goes up but never comes down? (Your age); A long snake that smokes. What am I? (Train).* Например, из загадки *Touching one, yet holding two. It is a one-link chain. Binding those who keep words true, Till death rend it twain. (A wedding ring)* узнаем о символе брачных уз – обручальном кольце и важности его ношения как символа брака (a small circular band, typically of precious metal and often set with one or more gemstones, worn on a finger as an ornament **or a token of marriage**, engagement, or authority). В данном случае кольцо выступает как маркер ценностей общества, в загадке определенно читается положительная оценка. Внимание в загадке сосредоточено на функциях данного предмета. Интересно отметить, что иногда содержание загадки схоже, отгадка может быть одна и та же, что может быть связано как с изменениями в жизни представителей данного этноса, так и изменением фокуса внимания, описанием других свойств или функций предмета: *What is the same at the beginning, the same at the end, but has no middle? (A ring); What has no beginning, end, or middle? (A doughnut).* Загадки, относящиеся к данному тематическому полю, нередко содержат сведения о быте и культуре народа. Например, в следующей загадке говорится о национальной мере длины: *What has three feet but no arms or legs? (A yard);* о монетах*: What has a head, a tail, is brown and has no legs? (A penny).* Из таких загадок можно узнать о национальных блюдах, мерах измерения, валюте, предметах одежды и многом другом: *He stands beside the road in a purple cap and tattered green cloak. Those who touch him, curse him. (A thistle); I come out of the earth, I am sold in the market. He who buys me cuts my tail, takes off my suit of silk, and weeps beside me when I am dead. (An onion); What happens if your nose is 36 inches long? (It becomes a yard).*

Сопоставив тематические поля древних и современных английских загадок, приходим к выводу о том, что общими тематическими полями являются «Природа» и «Повседневная жизнь». В современном английском языке практически нет загадок о войне, оружии. Война больше не считается одним из главных занятий человека, однако ранее данный концепт был значим для англосаксов, подтверждением этому служит наличие данного концепта не только в эпических произведениях, но и в малых жанрах фольклора. Из древних загадок можно узнать об оружии, доспехах, средствах передвижения англосаксов, в загадках эти предметы нередко были персонифицированы.

Загадки про религию также стали менее популярными. В древности люди были более религиозными, религия формировала их взгляды, диктовала, как следует жить, однако для современного человека религия играет менее важную роль. Особенностью англосаксонских загадок является сосуществование христианского и языческого мировосприятия. Например, в загадке о солнце находим описание Христа, дарующего победы, что не свойственно христианскому мировоззрению: *Christ, the true giver of victories, created me for combat … (The Sun).*

Помимо изменений в тематике загадок, произошли изменения в их функционировании. Ранее люди считали загадку сакральным текстом, который передавал тайное знание о мире, описывал природные явления, объяснял законы окружающего мира. Загадки также имели дидактическую функцию. В настоящее время приобрели особую популярность загадки-шутки, представленные 21 примером в собранном корпусе *(Why can't a leopard hide? Because he's always 'spotted'; Why do birds fly south in the Fall? Because it’s too far to walk*) и загадки о грамоте, буквах алфавита, арифметике, представленные 16 примерами *(What word of only three syllables contains 26 letters? Alphabet (26 letters); Can you spell rotted with two letters? DK (decay)),* что говорит о важности образования в современном мире*.* Дидактическая функция также характерна для современных загадок, но сейчас загадки чаще предназначены для детей и имеют скорее образовательную и развивающую функции. Загадки для взрослых можно встретить в квестах, телепередачах с элементами соревнования и на праздничных мероприятиях.

## 2.1.2. Классификация английских загадок по коммуникативному типу предложения

Известно, что по цели высказывания предложения делятся на повествовательные, вопросительные, повелительные (побудительные) и восклицательные. Загадка представляет собой относительно короткий текст, который состоит из загадки (вопроса) и отгадки (ответа). Любопытно, что вопрос может быть выражен эксплицитно (в форме вопросительного предложения) и имплицитно (в форме повествовательного предложения, на которое необходимо, тем не менее, дать ответ). Представляется возможным классифицировать загадки по коммуникативному типу.

Итак, по коммуникативному типу предложения загадки могут быть:   
1) **Повествовательные утвердительные** (*White pearls were scattered on a black cloth.” (The sky and the stars)* **и отрицательные** (*Something has eyes and* ***cannot*** *see. (A potato).* Как видно из примеров,коммуникативный тип загадки не влияет на обязательность ответа. Выше приведенные загадки представляют собой повествовательные предложения, однако жанр загадки предполагает, что отгадывающий понимает намерение спрашивающего и дает ответ, даже если по форме загадка носит повествовательный, а не вопросительный характер.

2) **Вопросительные утвердительные** (*What kind of tree can you carry in your hand? (A palm))* и **отрицательные** (*What has a ring but* ***no*** *finger? (A telephone or alarm))*

3) **Побудительные.** В подобных загадках побуждение к поиску зашифрованного денотата выражено фольклорными формулами (***Riddle me, riddle me****, rot-tot-tote! A little wee man in a red coat! A staff in his hand, and a stone in his throat; If you'll tell me this riddle, I'll give you a groat (A red cherry); I saw a man in white, he looked quite a sight. He was not old, but he stood in the cold. And when he felt the sun, he started to run.* ***Please answer me.******Who could he be?*** *(A snowman)).*

Стоит отметить, что чаще всего в загадке присутствует описательная часть, выраженная повествовательным предложением, вопросительная или побудительная части могут идти непосредственно после или перед описанием зашифрованного объекта. В загадках с фольклорными формулами *(Riddle me, riddle me; Please answer me)*и вопросами *(What is it?* или *What is that?)* видно четкое разделение между описательной частью и вопросительной частью, в которой эксплицитно выражено намерение загадывающего испытать отгадывающего и получить ответ на свой вопрос. Стоит также отметить, что в данной загадке отгадывающего побуждают дать правильный ответ, пообещав вознаграждение, небольшую сумму денег (*If you'll tell me this riddle, I'll give you a groat).*

Нередко часть, содержащая в себе вопрос, находится в препозиции, например: ***What is it*** *walks up hills and down, hollers all day, and sets under a bed all night? (A pair of boots).* ***What is it*** *goes when the wagon goes, stops when the wagon stops, ain't no good, but you can't get along without it? (The squeak).* ***What is it*** *gallops down the road on its head? (A horse-shoe nail).* Данный вопрос, который задается перед описанием денотата, позволяет привлечь внимание читателя или слушающего и подготовить его к предстоящему испытанию на сообразительность. Также данная формулировка призывает отгадывающего к поиску зашифрованного денотата по представленным характеристикам. Как правило, часть, содержащая в себе вопрос, начинается с вопросительного местоимения *what*, однако встречаются также загадки с местоимением *who*:

*A cloud was my mother, the wind is my father, my son is the cool stream, and my daughter is the fruit of the land. A rainbow is my bed, the earth my final resting place, and I'm the torment of man.* ***Who Am I****? (Rain),*

*I saw a man in white, he looked quite a sight. He was not old, but he stood in the cold. And when he felt the sun, he started to run. Please answer me.* ***Who could he be?*** *(A snowman).*

Как видно из примеров, местоимение *who* не подразумевает того, что загаданный объект является одушевленным. В данных загадках наличие вопросительного местоимения *who*, которое указывает на одушевленность предмета, объясняется тем, что денотат зашифровывается с помощью олицетворения, таким образом, можно сказать, что это загадки, в основе которых лежит персонифицированная метафора, которая «позволяет осмыслять наш опыт взаимодействия с неживыми сущностями в терминах человеческой мотивации, характеристик и деятельности людей» [Лакофф 2004: 59]. Эти загадки также обладают антропологическими характеристиками. В первой загадке *дождь* (rain), как и человек, имеет родственные связи: отца, мать, сына и дочь, во второй загадке денотат “*снеговик*” представлен в образе человека (*a man*), он наделяется некоторыми свойствами живого существа, например, способностью бежать (*he started to run*). Образ в первой загадке строится на описании свойств и качеств загаданного объекта, во второй же загадке вводится кодовый денотат, поэтому она построена на замещении. Тематически обе загадки относятся к загадкам о природе.

По типу предложения загадки можно разделить на загадки, имеющие форму **простого предложения** *(White pearls were scattered on a black cloth)*, загадки – **сложные предложения** *(Voiceless it cries,/ Wingless it flutters,/ Toothless it bites,/ Mouthless mutters. (Wind))* и **загадки, представляющие собой несколько предложений** (текст) *(I have eyes but I can’t see./ I have skin but I can’t feel anything./ I can be sweet but I’m not a piece of candy./ I can be baked but I’m not a cake./ I can be peeled but I’m not a carrot).*

Такая вариативность загадок, безусловно, ставит исследователей в тупик, какие именно тексты считать загадками. Среди загадок могут встречаться целые тексты (как, например, в Эксетеровском кодексе), так и короткие простые предложения.

## 2.1.3. Прагматическая классификация английских загадок

С точки зрения прагматики можно выделить загадки, выполняющие различные функции:

1) **Сакральные (функция инициации / посвящения / испытания)**. Как известно, в древности загадка была частью свадебного обряда, обряда инициации. С помощью загадок испытывали сообразительность и мудрость, нередко такие испытания могли обернуться гибелью для тех, кто им подвергался. Испытуемых, не сумевших найти ответ на вопрос загадки, ждало наказание или даже смерть, поэтому такие загадки также иногда называют «шееспасительными» (neckriddles). Например, загадка из сказки “Мудрая дочь крестьянина” (“The Peasant’s Wise Daughter”) *Come to me not clothed, not naked, not riding, not walking, not in the road, and not out of the road, and if thou can do that I will marry thee* является условием, выполнив которое, дочь крестьянина сможет стать женой короля и освободить отца из темницы. Приведем еще несколько примеров таких загадок: *One killed none, but still killed twelve? (A raven ate from a dead, poisoned horse, and died from it. Then, twelve robbers ate the raven and died from that.); What is whiter than the snow? (The truth).*

2) **Побуждающие к умственной деятельности, обучающие**. С помощью загадки передаются знания об окружающем мире, хозяйственном укладе: *What has many keys but cannot open any door? (A piano); What is that you will break every time you name it? (Silence).* Большинство современных загадок относится к этой группе.

3) **Развлекательные, шуточные**. Современные загадки все чаще рассматриваются как развлечение и для детей, и для взрослых, многие из них имеют сходство с анекдотами из-за своих неожиданных остроумных ответов. Особенностью данного вида загадок является нетривиальное представление привычной информации: *What do you call a man with a seagull on his head? (Cliff); What kind of key do you use on Thanksgiving? (A turkey).*

## 2.1.4. Стилистическая классификация английских загадок

Стилистические приемы, встречающиеся в загадках, разнообразны и многочисленны. Проанализировав корпус примеров, было обнаружено, что в английских загадках встречаются стилистические средства, относящиеся к разным уровням языка.

**К лексическим средствам**, встречающимся в английских загадках, относятся метафора *(A long snake that smokes. What am I? (Train)),* олицетворение, подвид метафоры *(The moon is my* ***father****. The sea is my* ***mother****. I have a million* ***brothers.*** *I die when I reach land. (Wave)),* образноесравнение *(****As red as fire****, With a fuzzy tail. He likes long walks. It is … (A fox)).* Эти лексические средства являются наиболее распространенными.

К **синтаксическим средствам**,встречающимся в английских загадках, относятся инверсия *(****A skin have I****, more eyes than one. I can be very nice when I am done. What am I? (Potato))* и антитеза *(I live in the* ***house*** *or* ***in the street****. Sometimes I am* ***small****,* ***but*** *sometimes I am* ***big****. If you hear “Bow-wow”, you know it's me. What am I? (A dog))*.

С точки зрения использования **фонетических приемов,** загадки делятся на загадки с аллитерацией и ассонансом, а также разновидностью аллитерации, звукоподражанием *(****T****ick* ***t****ocks* ***t****ell* ***t****ime (a clock); I live in the house or in the street. Sometimes I am small, but sometimes I am big. If you hear* ***“Bow-wow”****, you know it's me. What am I? (A dog))*, загадки с рифмой *(Seven brothers:/ Five work* ***all day****; /The other two just* ***play and pray)***.

Подробнее рассмотрим загадки, в которых используются фонетические приемы. В загадках часто встречаются различные средства звуко-ритмической организации. Английские загадки могут быть рифмованными, а могут употребляться без рифмы. Большинство современных загадок с рифмой представлены в виде поэтического текста, который организован в двустишия, четверостишия, шести-, восьмистишия. Чаще встречаются загадки из четырех, шести строк, что определено самой природой данного жанра *–* необходимостью быстрого заучивания и запоминания текста загадки для его дальнейшего воспроизведения. Рифма, аллитерация и ассонанс придают загадке музыкальность. В собранном корпусе примеров встретилась 71 загадка с рифмой *(It is thanks to this item/ That you can sweep the* ***floor.****/ It’s also used by witches/ So they can fly and* ***soar*** *(Broom))*, 108 загадок без рифмы *(What building has the most stories? (A library))*, 2 загадки с аллитерацией *(****T****ick* ***t****ocks* ***t****ell* ***t****ime (a clock))*, 1 загадка с ассонансом и аллитерацией *(What goes oink clink, oink clink, oink? (A piggy bank))*. В загадке *What goes oink clink, oink clink, oink? (A piggy bank)* ономатопы *oink* и *clink* подсказывают отгадывающему, что денотат издает звуки, характерные для поросенка, а также звуки звона монет, что позволяет читателю понять, что в данной загадке речь идет о копилке в форме поросенка.

Рифмованные загадки могут быть двух видов. 1) Рифма может встречаться в самой загадке (в ее вопросительной или повествовательной части), например:

*It is thanks to this item*

*That you can sweep the* ***floor.***

*It’s also used by witches*

*So they can fly and* ***soar*** *(Broom).*

2) Отгадка может содержать слово, рифмующееся со словом загадки. В этом случае рифма является подсказкой и помогает отгадать загадку:

*As red as fire, With a fuzzy tail. He likes long* ***walks****. It is … (A* ***fox****)*

Стоит отметить, что большое количество загадок строятся одновременно с помощью нескольких приемов. В загадке ***I am*** *in the solar system/* ***but*** *I am not a planet./ My heart warms the air./ What am I? (The sun)* присутствуют олицетворение *(I am, my heart)* и антитеза *(but I am not a planet)*. В примере ***As red as fire****, / With a fuzzy tail. He likes long walks. It is … (A fox)* находим сравнение *(As red as fire)* и рифму *(walks – fox)*.

Следует отметить, что некоторые приемы направлены на кодирование информации, представленной в тексте загадки, другие же приемы являются подсказывающими элементами, поскольку позволяют создавать красочные, выразительные образы.

## 2.1.5. Классификация по способу построения образа в английской загадке

С точки зрения кодирования образа существуют загадки, построенные на метафоре / олицетворении *(The old woman sweeps behind the house, the dust turns before a door. (A blizzard)*, загадки, построенные на омонимии *(Can you spell rotted with two letters? DK (decay))*. Следует отметить, что в загадках денотат не всегда кодируется с помощью вторичной номинации. В основе некоторых загадок может лежать описание качеств, функций, свойств, внешних особенностей загаданного объекта *(The eight of us go forth not back to protect our king from a foe's attack (Chess pawns); Lighter than what I am made of. More of me is hidden than seen. What am I? (Iceberg))*. Кроме того, образ в загадке может кодироваться с помощью звукоподражания *(It gives us milk. And butter too. It's very kind And likes to moo (A cow)).* Чаще всего для кодирования денотата используется несколько приемов. Например, в следующем примере используется как описание внешнего вида объекта *(I have a little tail, snout)*, так и звукоподражание *(Oink-oink)*: *I have a little tail. My nose is called a snout. I live on a farm. I can say, "Oink-oink" I am a... (A pig).*

## 2.1.6. Классификация английских загадок по типу отгадки

По типу отгадки загадки делятся на **простые**, где отгадка представляет собой одно слово или словосочетание *(What gets wet while drying? (A towel); White pearls were scattered on a black cloth. (The sky and the stars))*, и **сложные**, где отгадка является предложением или разъяснением *(Why do windows squeak when you open them?* ***Because they have panes*** *(pains); Why is homework like the water on the lawn in the morning?* ***Because they both are due (dew))****.* Отгадки также можно классифицировать по тематическому принципу, описанному в пункте 2.1.1. Этот принцип используется при составлении сборников загадок.

## 2.1.7. Классификация, основанная на авторстве английских загадок

С точки зрения авторства загадки делятся на народные загадки, загадки, заимствованные из других языков и авторские загадки. Загадка является продуктом устного народного творчества. Как правило, у народной загадки нет конкретного автора или он неизвестен. Отличительной чертой народных загадок является связь с жизненным укладом, трудовой деятельностью, обрядами, празднествами представителей определенного этноса: *Seven brothers:/ Five work all day;/ The other two just play and pray./ What are the names of the brothers? (The days of the week); Touching one, yet holding two. It is a one-link chain. Binding those who keep words true, Till death rend it twain. (A wedding ring).*

Авторские загадки – это загадки, автор которых известен, их сочинил писатель или поэт. Существуют целые сборники загадок, написанные одним автором. Нередко такие сборники состоят из шуточных загадок, загадок-задачек, которые проверяют смекалку и логику: *What do you call a boy who sits in a bowl? (Stu); What do you call a boy who sleeps by the front door? (Matt); How much is the skunk worth? (A scent).* Иногда известные авторы используют загадки в своих сказках или рассказах. Например, Дж. Роулинг в книге “Гарри Поттер и Кубок Огня” придумывает загадку для создания сюжетной линии произведения. Главному герою предстоит отгадать загадку женщины-львицы Сфинкса, только так он сумеет добраться до Кубка. В случае неправильного ответа Сфинкс нападет на Гарри Поттера. Героя ждет либо победа, либо смерть, поэтому такую загадку можно назвать «шееспасительной»: *First think of the person who lives in disguise, Who deals in secrets and tells naught but lies. Next, tell me what’s always the last thing to mend, The middle of the middle and end of the end? And finally, give me the sound often heard During the search for a hard-to-find word. Now string them together, and answer me this, Which creature would you be unwilling to kiss? (Spider).*

Загадки также могут заимствоваться из других языков. Известно, что некоторые английские загадки, представленные в Эксетерской книге, переведены на древнеанглийских язык с латинского языка. Например, загадка Альдхельма De creatura: *Dum pater arcitenens concessit iure guberno;/ Grossas et graciles rerum comprenso figuras./ Altior en caelo rimor secreta Tonantis,/ Et tamen inferior terris tetra Tartara cerno;/ Nam senior mundo praecessi tempora prisca,/ Ecce, tamen matris horno generabar ab alvo/ Pulchrior auratis dum fulget fibula bullis,/ Horridior ramnis et spretis vilior algis./ Latior en patulis terrarum finibus exto/ Et tamen in media concludor parte pugilli;/ Frigidior brumis necnon candente pruina,/ Cum sim Vulcani flammis torrentibus ardens.*

Заимствованные из греческого и латинского языка загадки относятся к древнейшим.

# 2.2. Основные механизмы построения английских загадок

В данном разделе будут подробно изучены загадки, в которых образ моделируется с помощью метафоры и ее подвида, олицетворении, а также загадки, построенные на омонимии.

## 2.2.1. Загадки, построенные на метафоре

Поскольку загадка не называет объект прямо, одним из наиболее распространенных методов кодирования энигмата стала метафора. В рамках системно-структурной научной парадигмы метафора рассматривалась как троп, средство художественной выразительности в языке, однако с приходом новой научной парадигмы метафору начали рассматривать с когнитивной точки зрения, то есть как особенность человеческого мышления и сознания. Согласно Дж. Лакоффу, человек склонен к метафорическому мировосприятию [Лакофф 2004: 106]. Объект, закодированный с помощью метафоры, может сопоставляться с человеком, его деятельностью, внешностью, миром живых организмов, неживой материей и т.п. Антропологическая метафора характерна для загадок и широко употребляется в них. Суть антропологической метафоры состоит в том, что на неживые объекты, явления природы переносится образ человека, а неодушевленные предметы и явления наделяются способностью испытывать чувства и эмоции, жить, развиваться, погибать, иметь родственные связи и т.п.

Как уже отмечалось, способы построения образа в английских загадках весьма разнообразны. В данной работе будет представлен комплексный лингвистический анализ английских загадок. Поскольку в собранном материале преобладают загадки, содержащие антропологическую метафору (75 примеров, что составляет 84 процента от общего числа загадок с метафорой), проанализируем способ построения таких загадок и стратегии их разгадывания.

Данные примеры *What has teeth but cannot bite?* *(A comb)* и *What has a neck and no head, two arms but no hands? (A shirt)* относятся к загадкам о человеке, а именно к загадкам об одежде и бытовых предметах. Данные загадки по форме представляют собой вопрос. Для того чтобы разгадать такие загадки, необходимо обратиться к семантической структуре некоторых слов. Слово *tooth* означает не только *one of the hard, white objects in the mouth that are used for biting and chewing,* но и имеет метафорическое значение: *any of the [row](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/row) of [points](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/focus) that [stick](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/stick) out from the [edge](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/edge) of a [tool](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/tool) or [piece](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/piece) of [equipment](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/equipment), such as a [comb](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/comb), [saw](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/saw), or [zip](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/zip)*. [https://dictionary.cambridge.org/ru/]*.*

Метафорические значения актуализируются и в загадке про рубашку: *neck – the [part](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/part) of a [piece](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/piece) of [clothing](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/clothing) that goes around a person's neck*;   
*arm –*  *the arm of a [piece](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/piece) of clothing or [furniture](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/furniture) is a [part](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/part) of it that you put [your](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/your) arm in or on*. [https://dictionary.cambridge.org/ru/]*.* Отгадывающий должен быть сообразительным и внимательным, чтобы определить метафорическую природу слов в загадке и прийти к ответам *a comb* и *a shirt.* Именно противопоставление *(teeth – cannot bite)* приводит отгадывающего к выводу о том, что в загадке актуализируется метафорическое, а не прямое значение.

Можно утверждать, что данные загадки построены на концептуальной (когнитивной) метафоре частей тела человека, так как данная метафора зашифровывает объект (*comb / shirt*) с помощью указаний на физические особенности предмета, сравнимые со строением человеческого тела. По словам Дж. Лакоффа, метафора – это «понимание и переживание сущности одного вида в терминах сущности другого вида» [Лакофф Джордж, Джонсон Марк 2004: 27]. Зубья расчески кодируются с помощью образа человеческих зубов, а воротничок и рукава рубашки – с помощью образов шеи и рук. Эти загадки антропологичны по своей природе. Стоит также отметить, что во второй загадке дается описание тех признаков и особенностей, которыми денотат обладает (*has a neck, two arms*), то есть у читателя или слушающего сначала возникает образ человека, таким образом загадка запутывает отгадывающего и приводит его в замешательство. Отрицания (*has no head, no hands)* в данных загадках имеют конкретизирующую функцию, так как сужают выбор предметов, подходящих под данное описание. Образы в данных загадках (*teeth, neck, arms*) имеют антропологическую природу.

Приведем еще несколько примеров таких загадок: *What always runs but never walks, often murmurs, never talks, has a bed but never sleeps, has a mouth but never eats? (A river);*

*I run but I cannot walk,*

*I sometimes sing but never talk,*

*I lack arms but I have hands,*

*I lack a head but I have a face. (A clock).*

Эти загадки содержат антропологические признаки (*a river runs, murmurs, it has a mouth, a clock has a face, hands, runs, sings*) и также строятся на концептуальной метафоре. Антропологические характеристики в первой загадке – это человеческие действия, которые может совершать неодушевленная река, а также сходство устья реки и рта человека. Интересно отметить, что антропологические признаки в русском и английском языках универсальны (*река бежит, устье реки*). Во второй загадке антропологические признаки (*face, hands of clock – циферблат и стрелки часов)* характерны только для английского языка, метафорический перенос также происходит по признаку действия (*часы поют, бегут*).   
 В следующих загадках-противопоставлениях *I look taller when I am young. But as I get old, I become shorter and shorter. What Am I? (A candle)*

*I am slim and tall,*

*Many find me desirable and appealing.*

*They touch me and I give a false good feeling.*

*Once I shine in splendor,*

*But only once and then no more.*

*For many I am "to die for". What am I? (A cigarette)* человеческие признаки, связанные с внешностью и возрастом *taller, young, old, shorter, slim*, переносятся на неживые объекты. Очевидно, что замещение в данном случае возможно благодаря схожим характеристикам данных объектов. Читатель найдет ответ на вопрос загадки про свечу (*a candle*) в том случае, если заметит, что когда свечу покупают, она “молодая”, так как она длинная. По мере того, как она сгорает, она становится короче и “стареет”, то есть угасает. Свеча наделяется антропологическими характеристиками (*tall, young, old)*.

Загадка про сигарету также построена на олицетворении. Отгадка (*сигарета*) зашифрована, и в вопросе описание сигареты обладает многими антропологическими характеристиками (*slim, tall, desirable, appealing).* При этом положительные на первый взгляд характеристики противопоставлены во второй части загадки отрицательным и нежелательным *(give* *a false good feeling).* Многие готовы «умереть» (*For many I am "to die for")* за нее, поскольку, несмотря на свою притягательность, она вызывает зависимость.

Следует отметить, что с культурологической точки зрения, ранее курение табака было совершенно не популярно в России, особенно среди простых людей, поэтому таких загадок в русском языке нет. Известно, что впервые табак завозят в Россию купцы из Англии, долгое время предпринимались попытки запретить употребление табачной продукции, лишь при Петре I продажа табака была легализована [https://medportal.ru/enc/narcology/reading/3/].   
 Рассмотрим загадку:

*Arthur O'Bower has broken his band,*

*He comes roaring up the land –*

*A King of Scots, with all his power,*

*Cannot turn Arthur of the Bower (The wind).*

По тематике данная загадка относится к загадкам о природе, в ее основе лежит принцип замещения, денотат “ветер” наделен свойствами живого существа и представлен в образе мужчины, поэтому можно говорить о том, что в основе данной загадки лежит олицетворение. Есть предположение, что «Артур О'Бауэр» мог быть королем Артуром. В нашей выборке это единственная загадка, которая имеет национально-специфический образ. Артур здесь олицетворяет шторм, сильный ветер. Интерес вызывает фамилия героя, которая может иметь следующее значение: "one who bends anything". В таком случае можно утверждать, что фамилия является своего рода подсказкой читателю, так как сильный ветер действительно может согнуть ветви деревьев или даже сломать их. Стоит отметить, что в русском переводе автор сумел сохранить данную игру слов, которая поможет отгадывающему найти верный ответ, и перевел загадку следующим образом:   
*Дутер фон Гнутер руку сломал*

*И принялся плакать и выть.*

*И даже могучий Шотландский Король*

*Не мог этот рев прекратить (ветер).*

(Из книги «Рифмы матушки Гусыни», пер. И.Родин)

В загадках такого типа имя, которое является образом загаданного объекта, может быть заменено на любое другое, поскольку оно, как правило, не несет смысловой нагрузки, так как “прототипом данной вспомогательной сущности какое-то конкретное лицо не является”

[https://cyberleninka.ru/article/n/kognitivnye-osobennosti-angliyskih-zagadok-metafor-kak-edinits-vtorichnoy-nominatsii]. Например, в загадках *David's father has three sons: Snap, Crackle, and \_\_\_\_\_? (David); Mr. Smith has 4 daughters. Each of his daughters has a brother. How many children does Mr. Smith have? (Five children)* понятно, что данные имена собственные являются вымышленными, можно заменить их на другие имена, не изменив логику вопроса загадки.

Что касается структуры загадки, то в ней отсутствует вопросительная часть, представлена только описательная часть. Такие загадки частотны в английском языке, их легко можно принять за предложения, в которых представлено описание какого-либо явления или предмета: *I am the red tongue of the earth, that buries cities (Lava);*

*Thirty white horses on a red hill*

*First they champ,*

*Then they stamp,*

*Then they stand still. (Your teeth).*

*The old woman sweeps behind the house, the dust turns before a door (A blizzard).* Несмотря на то, что в таких загадках отсутствуют фольклорные формулы и вопросы, побуждающие отгадывающего искать ответ, читатель или слушатель понимает намерение загадывающего из коммуникативной ситуации, в которой обе стороны вовлечены в некоторую игру, где они могут продемонстрировать свои знания и сообразительность.

В загадке *Two legs I have, and this will confound, only at rest do they touch the ground. What am I? (A wheelbarrow)* метафора зашифровывает неодушевленный объект (*wheelbarrow*), указывая на его внешние характеристики, сопоставимые со строением человеческого тела. На неодушевленный предмет (*wheelbarrow*) переносятся некоторые внешние характеристики человеческого тела, колеса тачки кодируются с помощью образа ног. В следующих загадках *I run in and out of town all day and night and yet I never get tired. What am I? (A road)* для создания метафоры используются глаголы (*to run, to get tired*), благодаря которым в сознании отгадывающего возникает образ человека.

В следующем примере благодаря метафоре загаданный объект описывается очень точно и ярко:

*Always well dressed, but I never fly.*

*Black and white, sometimes in a tie.*

*I swim and slide, and dance and glide,*

*With one person by my side. What am I? (A penguin).*

Внешние особенности этой морской птицы сравниваются с предметами одежды человека: черно-белое оперение пингвина напоминает парадный костюм, а оранжевая окраска шеи – галстук. Как известно, пингвины образуют пары на всю жизнь, эта важная характеристика также присутствует в описательной части загадки (*with one person by my side*).

В примере *Riddle me, riddle me, rot-tot-tote! A little wee man in a red coat! A staff in his hand, and a stone in his throat; If you'll tell me this riddle, I'll give you a groat (A red cherry)* загадка строится на олицетворении: вишенка сравнивается с живым существом – мужичком в красном мундире.

Загадка *The moon is my father. The sea is my mother. I have a million brothers. I die when I reach land. (Wave)* антропологична, в основе загадки лежит олицетворение, *волна* (wave), как человек, может умирать, а также имеет родственные связи: отца, мать, братьев. В загадках *Two brothers we are, great burdens we bear. All day we are bitterly pressed. Yet this I will say, we are full all the day, and empty when go to rest. (Boots)* и *Seven brothers: Five work all day; The other two just play and pray. What are the names of the brothers? (The days of the week)* антропологические характеристики – это свойства, характерные для живых существ, или действия, которые выполняют неодушевленные предметы, но которые свойственны одушевленным. В первом и во втором примерах образ неодушевленных предметов замещается образом братьев. Это загадки, построенные с помощью олицетворения. В первом примере неодушевленные элементы одежды (ботинки) могут отправиться передохнуть (*go to rest*), а дни недели наделены способностью работать, играть и молиться (*work all day, play and pray*), то есть описаны функции закодированных объектов. В следующем примере *If you drop me, I'm sure to crack. Give me a smile, and I'll always smile back. What am I? (A mirror)* неживой объект (зеркало) наделен способностью улыбаться.   
 Рассмотрим загадку:

*I'm tall and I'm skinny, and yet very shy.*

*I live just an hour then, as quickly, I die.*

*All that I do in my one given hour*

*is wander a trail and all things devour.*

*When e'er people see me, they never are glad,*

*but when I depart them, they're never more sad (Tornado).*

Данный пример интересен тем, что в нем присутствует описание не только внешних особенностей денотата, но и описание выполняемых им действий, специфику реакции людей на него. В сознании читателя возникает яркий образ человека, так как торнадо наделен некоторыми антропологическими характеристиками (*tall, skinny, shy, die*).

Нередко в форме вопроса существуют загадки-противопоставления, например: *What has a neck but no head? (A bottle); I have a tail and a head, but no body. What am I? (A coin); What has four legs, but can't walk? (A table).* Многозначные слова в подобных загадках вводят отгадывающего в заблуждение и способны сбить с толку. Благодаря противопоставлениям (*has no head, has no body, can’t walk*) читатель или слушатель понимает, что в загадке актуализируется не прямое, а метафорическое значение слова. Данные загадки антропологичны и построены на концептуальной метафоре частей тела человека. Горлышко бутылки зашифровывается с помощью образа шеи, лицевая сторона монеты – с помощью образа головы, ножки стола – с помощью образа ног. Стоит отметить, что в загадке про монету при отгадывании читателю или слушателю поможет прийти к правильному ответу не только знание второстепенных значений слов, но и выражение, употребляемое при подбрасывании монеты, с которым отгадывающий, возможно, знаком: “heads or tails”.

Загадки, содержащие зооморфные метафоры, встретились в меньшем количестве в собранном корпусе примеров, но являются также достаточно распространенными (10 примеров). Стоит отметить, что раньше люди не отделяли себя от мира природы, каждый человек и каждое племя имело свой тотем, мифического предка из мира животных и растений. В загадках с зооморфной метафорой денотат наделяется свойствами птицы или животного: *I'm the part of the bird that's not in the sky. I can swim in the ocean and yet remain dry. What am I? (A shadow); Thirty white horses on a red hill/ First they champ,/ Then they stamp,/ Then they stand still. (Your teeth); I am always hungry, I must always be fed. The finger I lick Will soon turn red. (Fire).* В реиморфных загадках (4 примера) денотат сравнивается с неодушевленным предметом: *A house with two occupants, sometimes one, rarely three. Break the walls, eat the borders, then throw away me. What am I? (Peanut); A blue sheet which covers the whole world. What is it? (The sky).* Фитоморфные загадки, в которых загаданный объект представлен в образе растения, не встретились в нашем корпусе.

Таким образом, проанализировав корпус примеров, было обнаружено, что 89 загадок из 180 загадок содержат метафору. Из них 75 загадок построены на антропологической метафоре. Окружающий мир в загадках представлен как живое существо, жизнь которого имеет сходство с человеческой жизнью. Основанием для метафорического переосмысления в английских загадках может выступать внешнее сходство предметов, схожесть поведения, функционирования, качеств. Метафора и олицетворение, один из видов метафоры, – это основные способы кодирования объектов реального мира в английских загадках, они являются важными средствами художественной выразительности, благодаря которым описание денотата становится незаурядным, подробным и красочным, поскольку внимание концентрируется на специфических свойствах и качествах энигмата.

## 2.2.2. Загадки, построенные на омонимии

В предыдущем разделе были рассмотрены загадки, построенные на метафоре. Еще одна не менее важная для исследования группа загадок строится на омонимии. Омонимия – звуковое совпадение двух или более разных языковых единиц. [https://classes.ru/grammar/174.Akhmanova/source/worddocuments/\_15.htm]. Данный раздел работы посвящен загадкам-каламбурам, построенным на омонимии. Рассмотрим структурные и семантические особенности таких загадок.

Большинство загадок данного типа построены в форме вопроса и относятся к шуточным загадкам. В примере *What is the cheapest boat? (A sail (sale) boat)* каламбур возникает благодаря омофонам *sail* (парусник) - *sale* (распродажа по сниженным ценам, уцененный (о товарах)), которые пишутся по-разному, но имеют одинаковое произношение. Языковая игра в загадках с омофонами возникает из-за фонетических особенностей английского языка – одна и та же фонема может обозначаться по-разному при написании. В данном примере читателю необходимо ответить на вопрос *Какая лодка самая дешевая?* Чтобы дать правильный ответ на вопрос загадки, отгадывающему необходимо найти слово, связанное по смыслу со словом *cheap*, которое в загадке является подсказкой, но это слово также должно одновременно иметь хотя бы какое-то отношение к лодкам. Языковую игру загадки поймет только тот, кто хорошо владеет языком и знаком с омофонами, которые обыгрываются в ответе. *Sail (парусник)* и *sale (распродажа)* – омофоны, благодаря которым возможна словесная игра. При обзоре материала, собранного для исследования, выяснилось, что каламбур в загадках строится чаще всего именно на омофонах. В нашем корпусе насчитывается 28 загадок данного вида. Приведем несколько примеров: *Why is homework like the water on the lawn in the morning? Because they both are due (dew).* Здесь обыгрываются омофоны *due* (*expected to happen at a particular time* – то, что является должным, ожидаемым) и *dew* (*drops of water that form on the ground and other surfaces outside during the night* – роса). *What kind of fruit grows on power lines? Electrical currents (currants).* Игра слов строится на омофонах *current* (*a movement of electricity in a particular direction* – ток) и *currant* (a small round fruit that grows on bushes and is eaten fresh or cooked – смородина). Эффект от игры слов доступен только тем, кто знаком с представленными в отгадке омофонами. Чтобы разгадать такие загадки, требуется не только сообразительность, но и хорошее знание языка, а также умение соотносить разные значения слов и их звуковую форму, что является очень непростой задачей.

В загадках с омофонами часто требуется отгадать буквы алфавита. Эти загадки популярны, поскольку в английском алфавите существуют буквы, произношение которых сходно со знаменательными словами, т.е. буква и слово являются омофонами. Например, B – bee, I – eye, C – see – sea, Y – why и другие. Приведем примеры таких загадок: *What letter is a part of the head? I (eye); What letter is looking for causes? Y (why); What four letters frighten a thief? O.I.C.U. (Oh I see you!); What letter is a body of water? C (sea); How many peas (=P`s) are there in a pint? (There is one ‘P’ in a ‘pint’).* Загадки, построенные на морфологической омонимии, менее популярны в английском языке. При морфологической омонимии слова, относящиеся к разным частям речи, одинаковы по звучанию или написанию лишь в определенных грамматических формах. В нашем корпусе встретился один подобный пример. В загадке *What is black and white and red all over? (A newspaper)* прилагательное *red* одинаково по звучанию с причастием II глагола to read, оба слова произносятся как [red]. В данной загадке двусмысленность достигается потому, что омофон употреблен вместе с прилагательными, обозначающими цвет. Стоит отметить, что существуют альтернативные ответы на вопрос загадки: "*a chocolate sundae with ketchup on top", "a badger in a blender", "a crossword done in red ink", and "a penguin with a sunburn*". В этом случае, безусловно, речь идет о разных когнитивных механизмах понимания и восприятия. Такая двусмысленность возникает из-за сложности человеческого мышления, которое может двигаться в разных направлениях. Вариативность ответов возможна благодаря тому, что восприятие загадки и поиск отгадки происходит в одном случае в результате восприятия слов *red – read* как омофонов, а в другом случае благодаря механизму метафорического уподобления сравниваемых сущностей.  
 Интерес также представляют загадки, в которых языковая игра строится на омонимии отдельной части слова-отгадки, напоминающей морфему, и самостоятельного слова, совпадающего с ним по написанию и звучанию. В загадках *What kind of key do you use on Thanksgiving? (A turkey); Which bow can't be tied? (A rainbow); I am a room with no doors and no windows, what am I? (A mushroom)* части слов *(key, bow, room),* представленные в отгадках,можно принять за морфемы. Отсечение таких “морфем” и использование их в качестве самостоятельных слов является продуктивным способом создания загадок.

В загадках, построенных на омонимии, также могут обыгрываться омонимичные имена собственные и нарицательные. В примере *What do you call a man with a seagull on his head? (Cliff)* обыгрывается омонимия имени собственного Клифф и имени нарицательного *cliff (утес)*, значение которого *a steep rock face, especially at the edge of the sea*. Каламбур создается при соотнесении имени собственного (которое пишется с прописной буквы) и нарицательного (пишется со строчной буквы). Подобные загадки-шутки появились не так давно, но уже пользуются большой популярностью среди детей.

В следующем примере *What do you call a man who loves to work on old cars? (Rusty)* имя собственное в отгадке ассоциируется со словом *rust (a reddish-brown substance that forms on the surface of iron and steel as a result of reacting with air and water)*, которое переводится как ржавчина. Любители старых автомобилей рискуют испачкать одежду ржавчиной. В загадке *What do you call a girl who scoops up fish? (Anette)* женское имя созвучно слову *a net* (сети для лова рыбы).

Нередко в загадках с вопросом *What do you call...?* можно найти примеры словослияния, которые придают загадкам экспрессивность и шутливый характер. В загадке *What do you call a flying policeman? (A helicopper)* происходитслияние двух основ (*helicopter* (вертолет) + *copper* (разг. полицейский)) в одно слово. В следующей загадке *What do you call a camel with no humps? (Humphrey*) отгадкастроится на словосложении: *hump* (горб) + морфема *free* (лишенный чего-то/ свободный от чего-то)), созвучная части имени собственного. По правилам таких загадок отгадка должна по возможности представлять собой реальное имя или фамилию, поэтому в данном случае отгадка – мужская фамилия Хамфри.

Загадки, основанные на омографах, представлены в меньшем количестве. В нашем корпусе насчитывается 7 таких загадок. Например, в шутливой загадке *What do you get if you put a radio in the fridge?* Разгадка *– cool music.* В разгадке реализовано два значения слова *cool: 1. [slightly](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/slightly) [cold](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/cold) и 2. [excellent](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/excellent); very good (informal)*, которые необходимо знать читателю, чтобы найти правильный ответ. В следующем примере *What has 3 feet and no legs? (A yardstick)* подсказку-омоним находим в вопросительной части загадки. Сначала отгадывающий может посчитать, что речь идет о животном или человеке, однако далее следует фраза *has no legs,* котораядает понять, что такой ответ будет неверным. Проницательный читатель или слушающий должен догадаться, что в контексте загадки слово *feet* не имеет никакого отношения к ступням, а реализует значение «единица измерения»: *a [unit](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/unit) of [measurement](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/measurement), [equal](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/equal) to twelve [inches](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/inch) or 0.3048 [metres](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/meter).*

В загадке *What has a bottom at the top? (Your legs)* сначала трудно понять, о чем идет речь, однако читателю следует обратить внимание на омонимию слова *bottom* и установить, в каком из значений оно употреблено. В загадке реализуется следующее значение слова bottom – *the [part](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/part) of [your](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/your) [body](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/body) that you [sit](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/sit) on.*

В загадке, также построенной на омографах, *Would hot or cold win the race and why? (Hot. Everyone can catch a cold)* отгадывающий может предположить, что его просят ответить на вопрос: *что победит в гонке: горячее или холодное*. На первый взгляд, вопрос загадки кажется абсолютно нелепым и бессмысленным, что неудивительно, поскольку перед нами загадка, в основе которой лежит парадокс, однако, когда отгадывающий находит правильный ответ, становится понятно, что это лишь кажущаяся алогичность. В данном примере отгадывающему необходимо вспомнить о еще одном значении слова *cold*, а именно: *a [common](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/common) [infection](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/infect), [especially](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/especially) in the [nose](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/nose) and [throat](https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/throat).* Кроме того, любопытно и то, что отгадка представляет собой устойчивое выражение – *catch a cold*. Очевидно, что в представленном контексте, где речь идет о гонке, значение глагола *to catch* будет переосмыслено и связано со значением всего устойчивого выражения*.*   
 Стоит отметить, что в загадках-шутках каламбур также нередко строится на полисемии. Полисемия (от греч. Polysemos – многозначный) (многозначность) – наличие у единицы языка более одного значения – двух или нескольких. [https://slovar.cc/rus/lingvist/1466283.html]. Слово может иметь множество значений, например, заглянув в Оксфордский словарь, можно найти 11 значений глагола to go, однако основным будет следующее значение: *Move from one place to another; travel,* остальные же будут являться производными. [<https://www.lexico.com/definition/go>]. При омонимии слова различны по своей семантике, совпадает лишь форма или звуковой состав слов, в то время как при полисемии наблюдается связь между значениями многозначного слова. Полисемия позволяет не расширять свой лексический состав, иначе пришлось бы запоминать новые слова. Полисемия дает возможность выучить одно слово с его различными значениями, а не осваивать бесконечное количество новых лексических единиц, обладающих только одним значением.

Рассмотрим загадки, построенные на многозначности слова. В примере *Why did King Kong get mad? (Because his mom said he was bananas)* комический эффект достигается благодаря многозначному слову, которое находим в ответе на вопрос загадки. Чтобы понять данную игру слов, читатель должен быть знаком с еще одним значением слова *bananas*, а именно: *crazy, deranged (slang)*.

В загадке *What is that you will break every time you name it? (Silence)* игра слов создается благодаря одновременному употреблению прямого и связанного значения многозначного глагола *to break: 1) to destroy и 2) start to speak*. Интерес представляет загадка *What has many keys but cannot open any door? (A piano),* в которой подсказку следует искать в самом вопросе. В данном контексте реализуется следующее значение слова *key: any of the set of moving parts that you press with your fingers on a musical instrument to produce musical notes.*

Таким образом, загадки-шутки очень популярны и распространены в современном английском языке. Каламбур в подобных загадках нередко строится на столкновении совершенно разных значений омографов и омофонов, а также может строиться на полисемии – одновременной реализации нескольких значений многозначного слова. Омоним, находящийся в самом вопросе загадки, служит подсказкой читателю, который должен распознать, какое из значений омонимичного слова релевантно в представленном контексте, в то время как омоним, представленный в ответе загадки, создает юмористический эффект из-за игры слов. По такому же принципу строятся загадки, в основе которых лежит многозначное слово. Такие загадки хорошо проверяют смекалку и сообразительность как взрослых, так и детей. Разгадывать такие загадки увлекательно и интересно, так как с их помощью люди учатся мыслить нестандартно. Кроме того, такие загадки хороши тем, что в игровой форме дети и взрослые могут без особого труда познакомиться с явлениями омонимии и полисемии. Практическую ценность таких загадок в изучении английского языка трудно переоценить. В игровой форме слова запоминаются студентами значительно быстрее, а процесс заучивания слов и их орфографических особенностей проходит более увлекательно.

# Выводы по Главе II

1. В данной работе предложена подробная классификация английских загадок. Загадки были классифицированы по тематике, по коммуникативному типу предложения (повествовательные, вопросительные, побудительные), с точки зрения прагматики (сакральные, обучающие, развлекательные), с точки зрения использования стилистических средств (загадки с метафорой, олицетворением, сравнением, антитезой, инверсией, аллитерацией, рифмой), по способу кодирования образа (загадки, построенные на метафоре, омонимии, звукоподражании, описании денотата), по типу отгадки (простые и сложные), с точки зрения авторства (народные, авторские, заимствованные).
2. Проанализировав загадки с точки зрения их тематики, можно сделать вывод о том, что наиболее популярными тематическими полями являются следующие: 1) природа; 2) загадки о повседневной жизни, включающие загадки о пище, об одежде, о предметах хозяйственного обихода, о человеческом теле; 3) загадки о животных, птицах; 4) грамота, книги, письмо. В современном английском языке загадки о военном деле, о религии немногочисленны, так как данные сферы человеческой жизни стали менее актуальными. Наблюдается рост популярности шуточных загадок, загадок о буквах алфавита, арифметике, поскольку изменилось отношение к данному жанру энигматики: к загадке относятся как к игре и развлечению, а не как к сакральному тексту.
3. Метафора и олицетворение являются наиболее частотными способами кодирования объектов, представленных в энигматических текстах. Изучение загадок, построенных на метафоре позволяет понять специфику мышления человека. При разгадывании такого рода загадок реципиент сопоставляет образы денотата и объекта, который его замещает. В ходе исследования было обнаружено, что наиболее распространенной в построении загадки является антропологическая метафора (75 примеров). Загадки с зооморфной и реиморфной метафорами встретились в меньшем количестве (10 и 4 примеров соответственно).
4. Загадки, построенные на омонимии, чаще всего относятся к группе шуточных загадок. По структуре они представляют собой вопрос, ответ на который можно найти, выяснив, исходя из контекста, какое из значений слова-омонима актуализировано в тексте. 18 загадок собранного корпуса построены на омофонах. Частотность подобных загадок обусловлена особенностью фонетического строя английского языка – при написании одна и та же фонема может обозначаться по-разному. Анализ показал, что загадки, построенные на морфологической омонимии менее популярны (2 примера в нашем корпусе), в то время, как построение загадок на основе омографии и на основе омонимии отдельной части слова-отгадки, напоминающей морфему, и самостоятельного слова, совпадающего с ним по написанию и звучанию, являются достаточно продуктивными способами создания загадок (7 и 4 примера). В ходе исследования выяснилось, что в такого рода загадках могут также обыгрываться омонимичные имена собственные и нарицательные. В загадках, основанных на полисемии, при поиске отгадки значения многозначного слова актуализируются одновременно, что, с одной стороны, запутывает отгадывающего, а с другой, - создает комический эффект.

# Заключение

В ходе исследования был обобщен теоретический материал, посвященный загадкам, рассмотрены различные трактовки и дефиниции данного жанра, предпринята попытка сформулировать определение загадки в рамках релевантных для исследования задач. В результате изучения теоретических источников были выделены основополагающие признаки английской загадки: иносказательность, зашифрованность, высокий когнитивный потенциал, коммуникативная направленность (обращенность к адресату с вопросом), метафорический и омонимический механизмы построения загадки и потенциальная разгадываемость.

В работе были изучены имеющиеся классификации загадки (по тематике, по способу создания образа, классификации, совмещающие несколько оснований для типологизации), а также представлена собственная развернутая классификация, включающая тематическую, прагматическую, стилистическую, коммуникативную и другие.

В процессе анализа выяснилось, что наиболее частотными загадками в английском языке являются загадки о природе, животных и растениях, повседневной жизни человека, что говорит о важности данных сфер в жизни современных представителей английского этноса. Это свидетельствует об универсальности загадки как языкового явления. Стоит отметить, что загадки-шутки, загадки о буквах алфавита, арифметике также пользуются большой популярностью, что доказывает, что загадка стала для человека формой развлечения и утратила свой сакральный смысл. Основными способами построения образа в английских загадках являются описание свойств, качеств, функций, внешнего вида денотата. К механизмам создания английской загадки относятся метафора, омонимия, реже полисемия.

Рассмотрены и проанализированы загадки, построенные на основе когнитивной метафоры (антропологической, зооморфной и реиморфной), их структурные особенности, а также подробно изучен механизм разгадывания загадок с антитезой, построенных на антропологической метафоре. В ходе анализа примеров было установлено, что самой многочисленной группой загадок является группа, построенная на антропологической метафоре.

В работе были изучены загадки-шутки, основанные на омонимии и полисемии. Анализ показал, что наиболее частотны загадки, в основе которых присутствует игра слов-омофонов, что детерминировано особенностью фонетики английского языка, в то время, как загадки с омографами, морфологическими омонимами (омоформами) менее распространены.

Несомненно, существуют перспективы дальнейшего изучения английских загадок как сложного и многогранного феномена языка и культуры. В частности, было бы любопытно рассмотреть когнитивные механизмы разгадывания загадок, основанных на метафоре и омонимии: насколько эти механизмы различны и имеют ли они сходства.

# Список научной литературы

1. Аникин В. П. Метафора в загадках / В. П Аникин // Художественные средства русского народного поэтического творчества : Символ. Метафора. Параллелизм. – М. : Изд-во Моск. ун-та, 1981. – C. 53 – 66.
2. Аристотель. Поэтика. Об искусстве поэзии // Этика. Политика. Риторика. Поэтика. Категории. Минск, 1998. С. 1064—1112.
3. Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Высш. шк., 1986. — 295 с.
4. Арутюнова Н.Д., Журинская М.А. Теория метафоры. - М.: Прогресс, 1990. - 512 с.
5. Афанасьева А.Н. Поэтические воззрения славян на природу. М.: Современный писатель, 1995. 820 с.
6. Гербстман А.И. О звуковом строении народной загадки // Исторические связи в славянском фольклоре. Русский фольклор. Вып. 11. М.; Л.: Наука, 1968. С. 185-197.
7. Зыкова И. В. Концептосфера культуры и фразеология: теория и методы лингвокультурологического изучения. - М. : Ленанд, 2019. - 376 с.
8. Зыкова И. В. Метаязык лингвокультурологии: константы и варианты. - М. : Гнозис, 2017. - 752 с.
9. Карасик, В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В. И. Карасик. – М.: Гнозис, 2004. – 389 c.
10. Кенгэс-Маранда Э. Логика загадок / пер. Н. Кузьминой // Паремиологический сборник. Пословица. Загадка (структура, смысл, текст). М., 1978. С. 249—282.
11. Кравцов Н. И. Русское устное народное творчество. Н. И. Кравцов, С.Г. Лазутин - М.: Высшая школа, 1983.- 448 с.
12. Лакофф Джордж, Джонсон Марк / Метафоры, которыми мы живем: Пер. с англ. / Под ред. и с предисл. А. Н. Баранова. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 256 с.
13. Левин Ю.И. Семантическая структура загадки // Паремиологический сборник. Пословица. Загадка (структура, смысл, текст). М., 1978. С. 283—314.
14. Мельникова, Е. А. Меч и лира : Англосаксонское общество в истории и эпосе / Е. А. Мельникова. – М. : Мысль, 1987. – 203 с.
15. Мечковская Н. Б. Семиотика: Язык. Природа. Культура: Курс лекций: учеб. пособие для студентов филол., лингв. и переводовед. фак. высш. учеб. заведений. – М.: Академия, 2004. – 432 с.
16. Мечковская, Н. Б. Язык и религия: Пособие для студентов гуманитарных вузов / Н. Б. Мечковская. – М. : Агентство «ФАИР», 1998. – 352 с.
17. Митрофанова В. В. Русские народные загадки. Л., 1978
18. Мухтаруллина Айгуль Раисовна, Туктарова Гузель Рустямовна Когнитивно-семантическая структура текста загадки (на материале английского, русского и башкирского языков) // ПНиО. 2017. №6 (30).
19. Парандовский Я. Алхимия слова. М., 1972.
20. Реформатский А.А. Введение в языковедение. М., 1967. С. 89.
21. Рыбникова М. А. Загадки, 1932 — URL http://elib.gnpbu.ru/text/rybnikova\_zagadki\_1932/go,14;fs,1/
22. Рыженкова А. А. Английские загадки, построенные на омонимии, 2020 — URL https://scipress.ru/philology/articles/anglijskie-zagadki-postroennye-na-omonimii.html
23. Седакова И. А. Загадка / И. А. Седакова // Славянские древности. Этнолингвистический словарь : в 5 т / под общ. ред. Н. И. Толстого ; отв. ред. С. М. Толстая - М: Международные отношения, 1999-.-т.2.-1999.-С. 233-237.
24. Седакова, И. А. Эпитет в структуре и семантике болгарских пословиц и загадок (Опыт сравнительного анализа) // Загадка как текст. Исследования в области балто-славянской духовной культуры. – М. : Изд-во «Индрик», 1999. – С. 157 – 176.
25. Сендерович С. Я. Морфология загадки.- М.: Школа “Языки славянской культуры” 2008, С.208
26. Телия В.Н. Метафоризация и ее роль в создании языковой картины мира // Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира. М.: Наука, 19886.-С. 173-204. (электронный ресурс) <http://genhis.philol.msu.ru/article_66.shtml#:~:text=>
27. Титова, Н. Г. Общие жанроопределяющие признаки русских и английских народных загадок / Н. Г. Титова // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2011. – № 13. – С. 292-298.
28. Топорова, Т. В. О древнеисландских космологических загадках как феномене языка и культуры / Т. В. Топорова. – М. : ИМЛИ РАН, 2002. – 235 с.
29. Харченко В.К. Функции метафоры. - Воронеж, 1992. - 88 с.
30. Чичеров, В. И. Русское народное творчество / В. И. Чичеров. – М. : Изд-во МГУ, 1959. – 528 с.
31. Шафранская Э.Ф. Устное народное творчество: учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. - М.: Академия, 2008. - 352 с.
32. Alaric Hall, Elves in Anglo-Saxon England: Matters of Belief, Health, Gender and Identity, Anglo-Saxon Studies, 8 (Woodbridge: Boydell, 2007), p. 238.
33. Freud, S. Jokes and their relation to the unconscious (trans.) / S. Freud // J. Strachey. – London: Routledge & Kegan Paul, 1960.
34. Green T. A., Pepicello W. J. The Folk Riddle: A Redefinition of Terms. Western Folklore. 1979. Vol. 38 (1). P. 3–20.
35. Hamnett, Ian. Ambiguity, classification and change: the function of riddles / I. Hamnet [Electronic resource]. – URL: <https://www.jstor.org/stable/2798727?read-now=1&refreqid=excelsior%3Abefeacb534ab53ce23360e25271862b3&seq=1#page_scan_tab_contents>
36. Kaivola-Bregenhøj A. The Riddle: Form and Performance. [Electronic resource]https://www.researchgate.net/publication/325268276\_The\_Riddle\_Form\_and\_Performance
37. Orchard, Andy. "Enigma Variations: The Anglo-Saxon Riddle-Tradition." Latin Learning and English Lore: Studies in Anglo-Saxon Literature for Michael Lapidge, eds. Katherine O'Brien O'Keeffe and Andy Orchard Andy Orchard. Toronto: Toronto University Press: 2005, 284-304
38. Peppicello W. J., Thomas A. Green. The language of Riddles New Perspectives. Ohio State University Press : Columbus, 1984. 169 p.
39. Robert A. Georges and Alan Dundes The Journal of American Folklore // Toward a Structural Definition of the Riddle. - 1963. - pp. 111-118
40. Taylor A. The Riddle/ A. Taylor // Western Folklore. — 1943.— №2. — P. 129-147.

# Список использованных словарей

1. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка. М., 1863. Ч. 1.
2. Ожегов С.И. Толковый словарь русского языка.-2008-2017.-URL: https://slovarozhegova.ru/view\_search.php
3. Ушаков Д.Н. Больной толковый словарь современного  русского языка.- URL:https://ushakovdictionary.ru/
4. Энциклопедический Словарь Ф. А. Брокгауза и И. А. Ефрона URL: <http://www.vehi.net/brokgauz/index.html>
5. <https://classes.ru/grammar/174.Akhmanova/source/worddocuments/_15.htm>
6. <https://dictionary.cambridge.org/ru/>
7. https://en.wikipedia.org/wiki/Main\_Page
8. https://nashislova.ru/
9. <https://slovar.cc/>
10. [https://www.lexico.com/](https://www.lexico.com/definition/go)
11. <https://www.textologia.ru/>

# Список источников примеров

1. Acosta J. Word games and puzzles. London, 2008
2. Dudeney H. E. 536 puzzles and curious problems. New York, 1967
3. <https://en.wikisource.org/wiki/Anglo-Saxon_Riddles_of_the_Exeter_Book>
4. https://parenting.firstcry.com/articles/50-best-riddles-for-kids-to-boost-their-critical-thinking-skills/
5. <https://www.kidsworldfun.com/riddles/fun-alphabet-riddles-for-kids.php>
6. <https://www.spelling-words-well.com/brain-teaser-riddles.html>
7. Just Riddles and More...! A free, fun collection of riddles, puzzles, games, illusions, quizzes, downloads and other activities to stimulate your brain! URL: http://www.justriddlesandmore.com.
8. Rowling J. K. Harry Potter and the Goblet of Fire. Pottermore Publishing, 2015
9. Wise Crackers: Riddles and Jokes About Numbers, Names, Letters, and Silly Words (Michael Dahl Presents Super Funny Joke Books) Paperback – August 1, 2010