

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК СПОСОБ АКТУАЛИЗАЦИИ
ПРИЗНАКА КОМИЗМА
В КОРОТКОМ ЮМОРИСТИЧЕСКОМ РАССКАЗЕ
(НА ПРИМЕРЕ ШВАНКА РОССИЙСКИХ НЕМЦЕВ)**

Н.Н. Поддубная

Ключевые слова: языковая игра, каламбур, игра слов, шванк, признак комизма.

Keywords: language game, pun, wordplay, schwank, comic feature.

DOI 10.14258/filichel(2020)3-02

Одним из комических жанров в немецкой литературе является шванк. Шванк представляет собой короткий шуточный рассказ, сюжет которого основан на реальных или вымышленных, но потенциально возможных событиях. Актуальность исследования данного жанра обусловлена тем, что шванк является неотъемлемой частью немецкой культуры, так как отражает менталитет народа, и в связи с этим имеет огромное значение как средство выражения и сохранения культурного наследия нации.

Изучение работ отечественных и зарубежных исследователей (Б.И. Пуришев, З. Нойманн, В. Дойферт и др.), посвященных исследованию данного жанра, позволило прийти к заключению о том, что шванку свойственны такие жанровые особенности, как стереотипность формы и содержания, многократная воспроизводимость, вариативность и изобразительность. Наряду с воспитательной и критикующей функциями в качестве основополагающей исследователями рассматривается развлекательная функция, что обуславливает необходимость изучения шванка через призму комического.

Характерной чертой всех комических текстов, в том числе текста шванков российских немцев, является текстообразующий признак комизма, актуализация которого осуществляется на основе использования определенных приемов и средств. Следует отметить, что выбор приемов и средств актуализации признака комизма в текстах того или иного жанра обусловлен особенностями данного жанра и спецификой его функционирования.

Основным способом актуализации признака комизма в текстах шванков является языковая игра. Термин «языковая игра» произошел от немецкого «Sprachspiel» и был введен австрийским философом

Л. Витгейнштейном, который обозначил ее как «целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [Витгейнштейн, 1985, с. 82].

Данное определение легло в основу рассмотрения языковой игры с точки зрения теории речевых актов (работы Дж. Серля) как игры с формой речи с целью усиления ее выразительности. Однако следует отметить, что такое толкование является слишком широким, оно охватывает все выразительные средства языка. И.В. Цикушева предлагает сократить объем термина «языковая игра», ограничив целеполагающую составляющую данного явления созданием комического эффекта. Подобной точки зрения придерживаются и другие лингвисты (В.З. Санников, Е.А. Земская, М.В. Китайгородская, Г.Ф. Рахимкулова, И.В. Цикушева). В качестве рабочего определения в данной работе мы будем использовать определение И.В. Цикушевой, которая трактует языковую игру как «осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта» [Цикушева, 2009, с. 170].

Наряду с термином «языковая игра» довольно часто в качестве синонимичных употребляются термины «игра слов» и «каламбур». Наиболее значимые исследования, посвященные рассматриваемым явлениям, принадлежат таким ученым, как В.З. Санников, А.А. Щербина, В.В. Виноградов, В.Я. Пропп, Е.А. Земская, Е.П. Ходакова. Анализ работ отечественных исследователей позволил сделать вывод, касающийся разграничения понятий. Так, наиболее широким из предложенных терминов, охватывающим все многообразие способов создания комического эффекта, является языковая игра. Разновидностью языковой игры, которая подразумевает использование единиц разных уровней языка, является игра слов, в которой для создания комического эффекта задействованы лишь единицы семантического уровня. Таким образом, игру слов следует понимать как составляющую языковой игры. Более спорным является вопрос о соотношении рассмотренных выше понятий с термином «каламбур». Большинство исследователей (А.А. Щербина, В.В. Виноградов, В.С. Виноградов, В.Я. Пропп, Е.А. Земская, В.Н. Вакуров, Н.П. Колесников) рассматривают данные лингвистические феномены как синонимичные, давая им схожие толкования или определяя одно понятие через другое. В частности, по мнению Н.П. Колесникова, «каламбур – основанная на звуковом сходстве игра равнозначными словами с целью произвести комическое впечатление» [Колесников, 1971, с. 79].

В ряде других исследований (работы С.И. Влахова, С.П. Флорина, Г.Б. Антрушиной, Е.А. Похолковой) «каламбур» и «игра слов» рассматриваются как стилистические приемы, находящиеся в родовидовых отношениях. Так, например, Е.А. Похолкова определяет каламбур как «словосочетание, содержащее игру слов, основанную на использовании сходно звучащих, но различных по значению слов или разных значений одного слова. Является частным случаем игры слов» [Похолкова, 2013, с. 30]. Следует отметить противоречивость данного толкования. По мнению исследователя, каламбур содержит игру слов, а следовательно, игра слов является разновидностью каламбура и не может быть для него родовым понятием.

Проведенный терминологический анализ позволил сделать следующие выводы о содержании и соотношении понятий «языковая игра», «игра слов» и «каламбур»:

Языковая игра как лингвистический феномен представляет собой намеренное непривычное использование единиц всех уровней языковой системы с целью создания комического эффекта.

Что касается терминов «каламбур» и «игра слов», в данной работе мы придерживаемся традиционной точки зрения, согласно которой эти понятия рассматриваются как синонимичные и являются разновидностью языковой игры.

Языковая игра выступает в качестве основного способа актуализации признака комизма в текстах шванков российских немцев, в ее реализации могут быть задействованы средства разных уровней языковой системы:

- фонетического;
- морфологического;
- лексико-семантического;
- синтаксического.

Следует отметить, что признак комизма в текстах шванков российских немцев реализуется не только с помощью языковых средств, в его актуализации может быть задействована вся структура текста, его образы, ситуации.

При анализе собранного нами языкового материала было установлено 190 случаев использования средств разных уровней языка с целью актуализации признака комизма в 250 контекстах.

Количественный анализ материала, наглядно иллюстрирующий степень распространенности языковых средств различных уровней, участвующих в создании языковой игры в текстах шванков российских немцев, представлен на рисунке 1.

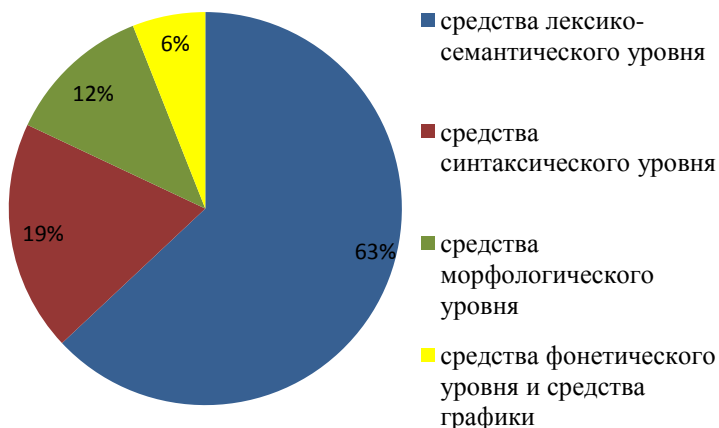


Рисунок 1. Диаграмма степени распространенности средств различных уровней языка, участвующих в создании языковой игры в текстах шванков российских немцев

Проведенный анализ средств, участвующих в актуализации признака комизма в текстах шванков российских немцев, позволил выявить, что наиболее распространенной является языковая игра, в основе которой лежат средства лексико-семантического уровня. Центральное место среди средств данного уровня занимает каламбур.

В текстах шванков в основе каламбура может лежать непредсказуемость появления того или иного элемента в несвойственном ему окружении, возникновение эффекта неожиданности. Как правило, появление каждого последующего звена речевой цепи предопределено всеми предшествующими элементами, что позволяет читателю или слушателю строить предположение, прогноз. При использовании каламбура автор намеренно актуализирует одновременно два значения, одно из которых возникает для читателя или слушателя неожиданно, что приводит к нарушению предсказуемости и актуализации признака комизма.

Dr Doktor hot se behorcht un konnt lang net feststelle, was ne fehlt. Erscht wier gsehe hot, mit was fore Aage sich zwaa ougeguckt hun, ism e Licht ufgange.

«Für die is wenig Hoffnung», sahr Doktor.

«Ich will Eich gebitt hun, was fehlt ne dann?» war dr Joske vrschrocke.

«*Ei, der Verstand!*» sahtr Dokter laut un deitlich (Herdt, 1988, S. 108)¹.

В приведенном выше примере комизм основывается на многозначности глагола «fehlen» и актуализации в одном контексте двух значений. Больной, употребляя данный глагол в своей речи в значении «болеть, недомогать», хочет узнать у доктора, что с ним не так. Стандартная фраза с анализируемым глаголом на приеме у врача «Was fehlt Ihnen?» употребляется с целью уточнить жалобы и имеет значение «Что Вас беспокоит?». В реплике доктора глагол реализует свое основное значение «не хватать, отсутствовать», поэтому ответ врача «Вам не хватает ума (разума)» является неожиданным как для героя шванка, так и для читателя. Нарушение предсказуемости посредством актуализации сразу двух значений многозначного слова составляет основу каламбура в данном шванке.

Каламбур может также базироваться на сближении схожих по звучанию слов или словосочетаний при частичном совпадении их морфемного состава. В стилистике такой прием, при котором происходит столкновение слов, близких по звуковому составу и не имеющих ничего общего в значении, именуется паронимазией. Особенностью каламбура, в основе которого лежит паронимазия, является тот факт, что в создании признака комизма участвуют средства разных уровней языка: лексико-семантического и фонетического, поскольку «игра» со значением слова, появление второго плана, скрытого значения обусловлены сходством звукового оформления слов и выражений. В шванках российских немцев каламбуры, основанные на паронимазии, встречаются довольно часто, это связано с особенностями сюжета и выбором персонажей. Типичными действующими лицами в шванках российских немцев являются простые деревенские жители, чаще всего неграмотные, в речи которых встречается довольно большое количество ошибок: они могут путать слова, заменять одно слово другим, особенно это касается иноязычных слов. Данная особенность героев часто служит основой для актуализации признака комизма. В качестве примера можно привести шванк «Greif mr an die Knie».

«Ich mißt eh Buch teer die sechst Klass hun, awr jetz waaf ich net me, wie des sich nennt. Des kummt so raus, wie greif mr an die Knie».

*«Ja, liewe Modr, sou Bichr hun mr kaa... Greif mr an die Knie? Des is vleicht. **Geographie**», maant dr Verkeiwr.*

¹ Здесь и далее в круглых скобках даны ссылки на тексты из списка источников, приведенного в конце статьи.

«*Ja, ja, sou haaft's – Gehgreifhie. Des muß ich graad vor mei Kuns hun*» (Krüger, 1990, S. 16).

Источником создания языковой игры в данном шванке является каламбур, основанный на созвучии в немецком языке слова «география» и выражения «иди, схвати за колено». Забыв название книги, главная героиня объясняет продавцу, что ее содержание связано с описанием того, как нужно потрогать колено. Звуковое подобие совершенно разных слов приводит к комизму, который усиливается неожиданностью такого сближения.

Языковая игра может также реализовываться в тексте шванка посредством трансформации фразеологического сочетания. Лингвисты обозначают данное явление как «модификация фразеологизма», «двуплановость устойчивого словосочетания» [Вакуров, 1994, с. 41], «decomposition of set phrases» [Арнольд, 1990, с. 84]. Фразеологизм представляет собой устойчивое сочетание слов, значение которого не сводится к сумме значений входящих в него компонентов. В том случае, если в фразеологическом сочетании происходит замена одного из компонентов или же в его состав вводятся новые слова, происходит трансформация фразеологической единицы и приращение новых смыслов, что, в свою очередь, способствует актуализации признака комизма.

Примером данного вида языковой игры может служить отрывок из шванка «*Ein Aphoristiker wird geboren*».

Eines Tages schrieb ich eine humoristische Geschichte, zwölf Seiten lang, bestens geeignet als Reiselektüre. Ich brachte sie zur Redaktion «Geriebener Rettich». Dort sagte man mir: «Die Idee ist gut. Aber die Geschichte zu lang. Drücken Sie ein wenig Wasser heraus».

Zu Hause preßte ich Wasser aus den Zeilen, bis sie hölzern wurden wie ein trockener Baum (Enesh, 1984, S. 16).

Поскольку шванк российских немцев является жанром народа, находящегося за пределами исторической родины, он находится под влиянием культуры другого народа, что отражается в его тематике и языковых заимствованиях. Так, в приведенном примере источником языковой игры, которая составляет основу комизма, является фразеологическое сочетание «лить воду», калькированное из русского языка. Однако в тексте шванка сам фразеологизм не употребляется, языковая игра строится на обыгрывании его компонентов. Фразеологическое сочетание «лить воду» со значением «сообщать маловажную информацию» трансформируется в выражение «выжать воду» (Wasser herausdrücken, Wasser aus den Zeilen pressen), то есть «сократить текст». Модификация фразеологизма приводит к

приращению смысла и реализации признака комизма. Кроме того, усилению комизма в данной ситуации способствует сравнение содержательного текста с сухим деревом, в котором нет ни капли воды, то есть ничего лишнего.

Одним из средств актуализации признака комизма в текстах шванков российских немцев является антифразис. Суть антифразиса заключается «в употреблении слов в противоположном смысле (в сочетании с особым интонационным контуром)» [Ахманова, 2004, с. 49]. Языковая игра реализуется в данном случае в результате противопоставления эксплицитного и имплицитного смыслов, извлекаемых из контекста. Столкновение противоположных смыслов приводит к возникновению эффекта неожиданности. Изначально ситуация описывается с одной точки зрения, а затем происходит ее рассмотрение совершенно в ином, противоположном ракурсе. Резкое «переключение» одного смысла на противоположный способствует актуализации признака комизма в шванке российских немцев. В качестве примера приведем отрывок из шванка «Kleinigkeit».

In einer Stadt wurde die Aktion «Saubерkeit auf unseren Straßen!» durchgeführt, eine durchaus nützliche Aktion. Kein Wunder, daß viele Stadtbewohner mit Eifer ans Werk gingen. <...>

Zum Höhepunkt der ganzen Aktion aber wurde ein Symposium, dessen Teilnehmer über die wissenschaftlich-theoretischen Prinzipien der Straßenreinigung diskutierten und die Richtlinien derselben bestimmten. Noch vor dem Beginn des Symposiums wurde die Stadt mit Losungen geschmückt, welche die Einwohner Tag und Nacht daran erinnern sollten, daß es sich nicht zieme, die Straßen mit Dingen zu verunreinigen, die in einen Abfallkorb gehörten.

Im Eifer des Gefechts mit der Unsauberkeit hatte man nur eine Kleinigkeit vergessen: die Mülltonnen und Abfallkörbe in hinreichendem Maße auf die Straßen zu stellen (Lesnoi, 1984, S. 16).

Комизм в данном примере основывается на столкновении двух смыслов: вербально выраженном и подразумеваемом содержащимся в ситуативном контексте. При проведении акции, посвященной чистоте улиц, наибольшее внимание уделяется обсуждению на симпозиуме научно-теоретических принципов уборки улиц, подготовке лозунгов, в то время как отсутствие на улицах мусорных контейнеров и урн считается мелочью. Имплицитный и эксплицитный смыслы текста являются прямо противоположными и вступают в отношения противоречия друг с другом, что приводит к актуализации признака комизма.

К синтаксическим средствам, участвующим в возникновении языковой игры в текстах шванков российских немцев, можно отнести зевгму. Особенностью данной стилистической фигуры является тот факт, что она относится к сфере взаимодействия синтаксиса и семантики. Э.М. Береговская определяет зевгму как экспрессивную синтаксическую конструкцию, «которая состоит из ядерного слова и зависящих от него однородных членов предложения, равноценных грамматически, но семантически разноплановых, вследствие чего в многозначном ядерном слове одновременно актуализируются минимум два разных значения или смысловых оттенка» [Береговская, 1984, с. 55–56]. Признак комизма в зевгматических конструкциях актуализируется в результате возникновения несоответствия между однородностью синтаксических структур и их семантической несовместимостью. Примером может служить ситуация из шванка «Langweilig is de Ruhetog».

<...> denn de wohnt in eene Dreizimmerwohnung, hot een scheenes Quartier, ouch een Televisor, Radio un eene liebreiche Frau, die ouch immer jastfreindlich un höflich is (Schmidt, 1984, S. 16).

Комизм данной ситуации заключается в объединении лексически несовместимых элементов в одной синтаксической конструкции. В качестве ядерного компонента в зевгматической цепочке выступает глагол *haben* в значении «иметь что-либо, владеть чем-либо», с которым сочетаются однородные дополнения, относящиеся к разным лексико-семантическим разрядам: квартира, телевизор, радио – неодушевленные, жена – одушевленное. От степени смысловой неоднородности компонентов зависит сила воздействия комического эффекта. Чем больше непредсказуемость сочетаемых в зевгматической цепочке элементов, тем сильнее комический эффект.

Языковая игра в шванках российских немцев может реализовываться с помощью других средств синтаксического уровня. Так, например, ее основу может составлять сравнение. Сравнение представляет собой сопоставление двух явлений с целью пояснить одно из них посредством обнаружения сходства между ними. Для выражения общего признака, объединяющего сопоставляемые объекты, используется сравнительный оборот с союзами *как*, *словно*, *будто*, *точно*. Языковая игра, основанная на сравнении, заключается в неожиданном употреблении сопоставляемых объектов. Они появляются в тексте вопреки ожиданиям и предположениям читателя. В качестве примера приведем отрывок из шванка «Das Reck».

Eines Tages pfeife ich darauf, was die Leute so sagen werden, und nähere mich dem Reck. Ein Sprung, der etwas schwerfällig ausfällt – und

ich umklammere das kalte Metall. <...> Ich baumle wie ein grüner Apfel herum. <...>. Nun ist meine Kraft gänzlich zu Ende. Es stellt sich heraus, daß der Vergleich mit dem grünen Apfel hinkt. Ich glei eher einem reifen Apfel, der im Betriff ist, herunterzufallen. Das tut er auch <...> (Stawpenko, 1984, S. 16).

В приведенном примере комически выглядит сравнение мужчины с яблоком. Основу языковой игры составляет нестандартное сопоставление объектов, обнаружение общего у объектов совершенного разного порядка, что обуславливает неожиданность и оригинальность сравнения и способствует актуализации признака комизма. В данном контексте языковая игра не ограничивается сравнением висящего на турнике мужчины с зеленым яблоком, она также реализуется в его дальнейшем обыгрывании и в сравнении данного персонажа уже со спелым яблоком, которое готово упасть с ветки. Таким образом, для комического изображения персонажа автор использует не однократное сравнение, он продолжает обыгрывать его в ходе развития действия в шванке, что приводит к усилению комизма.

На уровне морфологии наиболее типичными средствами создания языковой игры в шванках российских немцев являются словообразовательные средства, среди которых особое место занимают окказионализмы (авторские неологизмы). Окказионализм представляет собой речевую единицу, отсутствующую в составе языка и созданную автором в определенном контексте с использованием словообразовательных моделей данного языка, а также обладающую особой выразительностью и экспрессивностью. В качестве примера рассмотрим окказионализм *Neujahrskinderwärter* из шванка «Sie war so wunderschön».

«*Sehen Sie, da ist gerade unser Alex gekommen. Alex, das ist dein "Neujahrskinderwärter". Du mußt ihm gut gehorchen*» (Rembes, 1992a, S. 16).

Окказионализм *der Neujahrskinderwärter* (новогодний смотритель за ребенком) образован из нескольких простых существительных путем словосложения. Данная словообразовательная модель является одним из наиболее распространенных способов образования новых слов в немецком языке. Особенностью анализируемого окказионализма является то, что в нем объединяются понятия, принадлежащие разным семантическим сферам. Семантическое поле опорного компонента *der Wärter* (сторож, смотритель) не пересекается с семантическими полями определяющих его компонентов *das Neujahr* (Новый год),

das Kind (ребенок) и не имеет с ними никакой смысловой связи. Таким образом, языковая игра, способствующая актуализации признака комизма, основывается на слиянии несопоставимых понятий в одном слове.

В процессе возникновения языковой игры в шванках российских немцев участвуют также фонетические средства и средства графики. Однако они крайне редко создают языковую игру самостоятельно, чаще используются лишь в качестве дополнительных средств наряду с лексическо-семантическими, синтаксическими и морфологическими. Использование графических средств (шрифтовыведения, цветовыведения, пунктуации) дает возможность «двойного» прочтения одной фразы, создания семантической амбивалентности контекстов [Кудряшова, 2019, с. 99]. Примером может служить отрывок из шванка «Das Liebchen».

Aber dieses Mädchen sah den Sergeanten ganz verdattert an, stieß Peters Hand zurück und zischte wütend durch die Zähne: «So eine Frechheit! Hast du ein Brett vorm Kopf? Was bin ich für ein Mädels? Ich bin Franz Witz! Reiß doch mal die Augen auf! Bist wohl hinter der Mode zurückgeblieben, du Alter, was?»

Dazu bemerkte er jetzt noch an der Oberlippe «dieses Mädchens» einen kaum sichtbaren rasierten Schnurrbart. Peter Hahn murmelte verlegen etwas Undeutliches <...> und lief hastig zum Ausgang, damit keiner seine Blamage bemerkte (Rembes, 1992, S. 16).

Языковая игра в приведенном примере базируется на несвойственном употреблении выражения *dieses Mädchen*. В описании ситуации, в которой персонаж шванка осознал, что принял молодого человека за девушку и пригласил его на танец, выражение *dieses Mädchen* используется в кавычках, тем самым автор пытается выделить данное словосочетание и акцентировать на нем внимания читателя. Кроме того, кавычки являются своеобразным сигналом того, что выделенное выражение употребляется не в своем прямом значении.

Таким образом, при анализе текстов шванков российских немцев было выявлено, что для реализации языковой игры с целью актуализации признака комизма используются разноуровневые средства языка, среди которых наиболее распространенными являются лексико-семантические средства. Необходимо также отметить, что особенностью текстов шванков является применение конвергенции средств, то есть одновременного участия в создании языковой игры не одного, а нескольких средств разных уровней,

действие которых наслаивается друг на друга, что приводит к усилению комизма.

Литература

- Арнольд И.В. Стилистика современного английского языка. М., 1990.
 Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М., 2004.
 Береговская Э.М. Экспрессивный синтаксис. Смоленск, 1984.
 Вакуров В.Н. Фразеологический каламбур в современной публицистике // Русская речь. 1994. № 6.
 Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. М., 1985. Вып. 16.
 Колесников Н.П. О некоторых видах каламбура // Русский язык в школе. 1971. № 3.
 Кудряшова А.И. Проблема классификации приемов языковой игры в современном научно-теоретическом дискурсе // Наука в современном мире: приоритеты развития. 2019. № 1.
 Похолокova Е.А. Игра слов, каламбур, паронимазия в корейской загадке // Вестник Московского государственного лингвистического университета. 2013. № 22.
 Соковнина В.В. Языковая игра в web-комиксах // Филология и человек. 2016. № 3.
 Ханина Е.А. Манипулятивный характер использования языковой игры в немецком политическом дискурсе // Филология и человек. 2014. № 3.
 Цикушева И.В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. № 90.

Список источников

- Enesh W. Ein Aphoristiker wird geboren // Neues Leben. 1984. № 4.
 Herdt W. E schwer Krankheit // Auswahl von Leo Marx. Alma-Ata. 1988.
 Krüger F. Greif mir an die Knie // Neues Leben. 1990. № 17.
 Lesnoi W. Kleinigkeit // Neues Leben. 1984. № 14.
 Schmidt O. Langweilig is de Ruhetog // Neues Leben. 1984. № 39.
 Stawpenko O. Das Reck // Neues Leben. 1984. № 13.
 Rembes A. Das Liebchen // Neues Leben. 1992. № 10.
 Rembes A. Sie war so wunderschön... // Neues Leben. 1992a. № 3.

References

- Arnold I.V. *Stilistika sovremennogo angliyskogo yazyka* [Stylistics of Modern English]. Moscow, 1990.
 Akhmanova O.S. *Slovar' lingvisticheskikh terminov* [Dictionary of Linguistic Terms]. Moscow, 2004.
 Beregovskaya E.M. *Ekspressivnyi sintaksis* [Expressive Syntax]. Smolensk, 1984.
 Vakurov V.N. *Frazeologicheskiiy kalambur v sovremennoy publitsistike* [Phraseological Pun in Modern Journalism]. *Russkaya rech'* [Russian Speech]. 1994. No. 6.
 Wittgenstein L. *Filosofskiye issledovaniya* [Philosophical Research]. *Novoe v zarubezhnoy lingvistike* [New in Foreign Linguistics]. Moscow, 1985. Iss. 16.

Kolesnikov N.P. *O nekotorykh vidakh kalambura* [On Some Types of Pun]. *Russkiy yazyk v shkole* [Russian Language at School]. 1971. No. 3.

Kudryashova A.I. *Problema klassifikatsii priyemov yazykovoy igry v sovremennom nauchno-teoreticheskom diskurse* [The Problem of the Classification of Language Game Techniques in the Modern Scientific and Theoretical Discourse]. *Nauka v sovremennom mire: priority razvitiya* [Science in the Modern World: Development Priorities]. 2019. No. 1.

Pokholkova E.A. *Igra slov, kalambur, paronomaziya v koreyskoy zagadke* [Word Play, Puns, Paronomasia in Korean Riddles]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta* [Bulletin of Moscow State Linguistic University]. 2013. No. 22.

Sokovnina V.V. *Yazykovaya igra v web-komiksakh* [The Language Game in Web-comics]. *Filologiya i chelovek* [Philology & Human]. 2016. No. 3.

Khanina E.A. *Manipulyativnyy kharakter ispol'zovaniya yazykovoy igry v nemetskom politicheskom diskurse* [Manipulative Nature of the Use of Language Games in German Political Discourse]. *Filologiya i chelovek* [Philology & Human]. 2014. No. 3.

Tsikusheva I.V. *Fenomen yazykovoy igry kak ob'yekt lingvisticheskogo issledovaniya* [Language Game Phenomenon as an Object of Linguistic Investigation]. *Izvestiya Rossiyskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im.A.I.Gertsena* [Bulletin of the Herzen State Pedagogical University of Russia]. 2009. No. 90.

List of sources

- Enesh W. Ein Aphoristiker wird geboren. *Neues Leben*. 1984. No. 4.
Herdt W. E schwer Krankheit. *Auswahl von Leo Marx*. Alma-Ata. 1988.
Krüger F. Greif mr an die Knie. *Neues Leben*. 1990. No. 17.
Lesnoi W. Kleinigkeit. *Neues Leben*. 1984. No. 14.
Schmidt O. Langweilig is de Ruhetog. *Neues Leben*. 1984. No. 39.
Stawpenko O. Das Reck. *Neues Leben*. 1984. No. 13.
Rembes A. Das Liebchen. *Neues Leben*. 1992. No. 10.
Rembes A. Sie war so wunderschön... *Neues Leben*. 1992a. No. 3.