

УДК 811.111

АНГЛИЙСКИЕ ЗАГАДКИ: АГОНИЧЕСКИЕ, МИМЕТИЧЕСКИЕ И ФАСЦИНАТИВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СОЦИАЛЬНОЙ ИГРЫ

И.В. Палашевская, С.С. Кондрашова

Статья посвящена феномену английской загадки, игровому типу высказывания, включающему элементы миметических, головокружительных и агонических социальных игр (по Р. Кайуа). Энигматические образы рассматриваются как поэтическая репрезентация инстинктов и одновременно способ их введения в рамки институциональных форм существования общества. Внимание уделяется провокативным загадкам как актам эвфемистического общения на табуированные темы.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: энигматический текст, метафора, фасцинация, агонические социальные игры, мимикрия, имагинативная реальность

ПАЛАШЕВСКАЯ Ирина Владимировна – доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры иноязычной коммуникации и лингводидактики Волгоградского государственного университета.
irina_777@volsu.ru

КОНДРАШОВА Светлана Сергеевна – кандидат филологических наук, учитель английского языка МОУ «Лицей №1» г. Волжский. svetlanagorykina@yandex.ru

Цитирование: Палашевская И.В., Кондрашова С.С. Английские загадки: агонические, миметические и фасцинативные характеристики социальной игры [Электронный ресурс] // Мир лингвистики и коммуникации: электронный научный журнал. – 2023, № 2. – С. 84–98.

Режим доступа: www.tverlingua.ru

ENGLISH RIDDLES: AGON, MIMICRY AND FASCINATION IN THE SOCIAL GAME

Irina V. Palashevskaya, Svetlana S. Kondrashova

The article is devoted to the phenomenon of the English riddle, a playful type of textual constructions, engaging elements of mimicry, fascination (or even vertigo) and competition, as modes of play built in different social games (according to R. Caillois). Enigmatic images are considered as poetic forms of instincts and serve to restrain them by supporting their integration into the institutional structures of social existence. Attention is paid to provocative riddles (the double entendre genre) as instances of euphemistic dialogue on taboo themes.

KEY WORDS: English riddles, metaphor, fascinating text, agon, social games, mimicry, imaginary reality

PALASHEVSKAYA Irina V. – DSc in Philology, Associate Professor, Professor of Foreign Language Communication and Language Education Department of Volgograd State University. irina_777@volsu.ru

KONDRASHOVA Svetlana S. – PhD in Philology, the teacher of English, Municipal Public Educational Institution “Lyceum №1” of Volzhsky. svetlanagorykina@yandex.ru

Citation: Palashevskaya I.V., Kondrashova S.S. English riddles: agon, mimicry and fascination in the social games [Electronic resource] // World of linguistics and communication: electronic scientific journal. – 2023, № 2. – P. 84–98. Access mode: www.tverlingua.ru

В древнеанглийском языке *rǣdels*, *rǣdelse* (предшественник современного *riddle*) – текст, подлежащий истолкованию, характеризующийся «тёмным» для наших современников метафорическим стилем (Хёйзинга, 2011: 123). Английская загадка возникает как мифопоэтическое описание устройства Вселенной, в основе которого лежит способность соотносить феномены из разных областей, интерпретировать одно через другое, пересобирать и раскрывать возможные стороны мира во

всех его проявлениях. Она создаётся из образов, вызывающих удивление (*Is seah sellic þing – Я видел странную вещь, Is seah wyhte wrætlice twa – Я видел пару дивных созданий*), разрушающих привычное восприятие того, что окружает субъекта, приводя его к очевидному неожиданным, изумляющим путем (*Is wiht geseah wundorlice // hornum bitweonum huþe lædan... (ASPR 29) – Я существо видел дивное, между рогами добычу несущее – о старой луне в объятиях новой*).

Цель отгадывающего (*riddlee*) – увидеть скрытое за изображаемым (*Ræd hwæt ic tæne – Угадай, что я имею в виду*). Загадка, с данных позиций, рассматривается как «прототипный жанр искусства», поэтика «остраненной» репрезентации вещей. Цель искусства, как отмечает В.Б. Шкловский, «дать ощущение вещи как видение, а не как узнавание»; приёмом искусства является «приём затруднённой формы, увеличивающий трудность и долготу восприятия». «Остранение», по В.Б. Шкловскому, – основа и единственный смысл всех загадок. Оно делает хорошо знакомое странным, завораживающе непонятным (Шкловский, 1925: 7–20).

Ранние английские загадки наиболее полно представлены в Эксетерском кодексе, рукописном собрании произведений древнеанглийской поэзии (Exeter Book, Codex Exoniensis, X в.). Обладая вневременной ценностью, данные тексты связаны с намёками, языковой игрой, недосказанностью, завуалированностью смысла высказывания как специфическими характеристиками английского общения, что, на наш взгляд, и объясняет популярность данного жанра у англичан.

Однако любовь к этим поэтическим произведениям объясняется и тем, что в них скрыты истоки англосаксонского мира. Средневековый человек, по замечанию британского ученого К. С. Льюиса, по своей сути был организатором, классификатором, строителем систем. Он хотел найти всему свое место (Льюис, 2015: 642). Модель Вселенной, гармонично вмещающая все, – величайшее произведение искусства Средних веков, в котором участвовало большинство отдельных произведений (там же: 643). Эта модель

в загадках сооружается из древних космогоний и теогоний, аллюзий на событие творения мира, его начала (*God ond wind* ‘Создатель и буря’ (ASPR 1–3)), иносказаний об иерархическом устройстве Вселенной (ASPR 40; 66; 94), включающей срединный (*middangeard*), горный (*engla eard*) и подземный (*helle*) миры, сосуществующие в мифопоэтической картине мира энигматических текстов, которые рассказывают о солнце и луне (*mona ond sunne*) (ASPR 6; 29), звездном небе (ASPR 22), морских и земных созданиях (*mara igil* ‘большой ежик’, ‘дикообраз’ (ASPR 15), *ostre* ‘устрица’ (ASPR 77), *byrnete* ‘белощекая казарка’ (ASPR 10), *oxa* ‘вол’ (ASPR 12), *ten ciccenu* ‘десять цыплят’ (ASPR 13), *higoræ* ‘сойка’ (ASPR 24), *hana ond hæen* ‘петух и курица’ (ASPR 42), *hund* ‘гончая’ (ASPR 75, 76)), духовной жизни этноса (*belle* ‘колокол’ (ASPR 4), *rod* ‘крест’ (ASPR 30), *Cristes Boc* ‘Евангелие’ (ASPR 26; 67)), его будничных делах (*hrisil/hrisel* ‘ткацкий челнок’ (ASPR 56), *sulh* ‘плуг’ (ASPR 21), *raca* ‘грабли’ (ASPR 34), *blæst-belg* ‘кузнечные мехи’ (ASPR 37), *dag* ‘тесто’, *ofen bacan hlaf* ‘испеченный хлеб’ (ASPR 45)), морских занятиях (*ancor* ‘якорь’ (ASPR 16), *seap-scip* ‘торговое судно’ (ASPR 32), *bat* ‘лодка’ (ASPR 74)), военных походах (*snac* ‘военный корабль’ (ASPR 19), *scild/bord* ‘щит’ (ASPR 5), *secg/sweord* ‘меч’ (ASPR 20), *boga* ‘лук’ (ASPR 23), *herebyrne* ‘кольчуга’ (ASPR 35)), праздничных увеселениях (*win-fæt* ‘чаша для вина’, *sele-ful* ‘чаша для пира’ (ASPR 11), *mead* ‘медовый напиток’ (ASPR 27), *horn* ‘рожок’ (ASPR 14), *ræcede*, *heall*, *win-ærn*, *seledream* ‘питейная, пиршественная зала’ (ASPR 31; 55; 56; 63) и др..

Загадки Эксетерской книги используют метафорические перифразы, варьирующиеся кеннинги (*merehengest* ‘морской конь/конек’ – о корабле, *fugles wun* ‘радость птицы’ – о писчем пере, *heofones tope* ‘зуб неба’ – о ветре, *sundhelm* ‘водный шлем’ (*heolophelm* ‘шлем-невидимка’) – об океане, *æfensceop* ‘вечерний скоп’ – о соловье, *gudfugol* ‘птица битвы’ – о ястребе), строгий стихотворный размер с внутренними рифмами, аллитерациями и бытуют внутри социума как жанр высокой поэзии и духовного свода знаний о мире, его образных описаний и генеалогических объяснений.

С течением времени культурный статус загадки, ее облик и содержание меняются, что связано с ценностно-тематической перефокусировкой данного жанра, согласующейся с повседневным опытом, культурой смеха и развлечений. В современной культуре широкое распространение получают языковые игры, загадки-шутки, в которых предметом описания становится языковое средство изображения действительности.

Привлекательность английской загадки, как искусства слова, поэтического творчества обеспечивает ее игровой характер кодирования информации. Понятие игры соотносимо с иносказательностью энигматических текстов, провоцирующей познавательную активность адресата и подкрепляемой зачинными (*Is eom wunderlicu wiht – Я дивное создание*) и заключительными формулами, побуждающими к извлечению скрытого смысла (*Frige hwæt ic hatte – Спроси, как я зовусь, Saga hwæt ic hatte – Скажи имя моё; Ræd hwæt ic tæne – Угадай, что я имею в виду*). Языковая игра в энигматических текстах раскрывает внутреннее устройство английского языка, его семиотический потенциал. На дискурсивном уровне загадка, вносит игровой элемент в отношения участников коммуникативной ситуации (загадывающего – *a riddler* – и того, кому загадывают – *a riddlee*), предполагая включение отгадывающего в процесс манипулирования языковыми формами и значениями, фиксации им игровых приемов.

Вместе с тем загадки – не просто испытание на знание языкового и культурного кода. Следует отметить важную роль этой игры как формы социально приемлемого выражения инстинктивных влечений. Энигматическому жанру свойственны элементы социальных игр, сводимых в классификации Р. Кайуа к четырем типам – агонические (сопоставительные), азартные, миметические (подражательные) и «головокружительные», обозначаемые соответственно *Agon*, *Alea*, *Mimicry* и *Ilinx* (Кайуа, 2007: 50).

Как игровой тип высказывания загадка включает в себе корреляцию между мимикрией и фасцинацией, между инстинктом подражания и замороженным всматриванием в образы-маски загадываемого объекта. «Чары

действуют лишь при встрече несхожих, разносущностных и несоразмерных начал ... Одно из них должно быть совершенно безоружным и смятенным перед лицом другого, которое для него до такой степени чуждо и разрушительно, что являет собой (и одновременно приуготовляет) одно лишь неотвратимое падение в бездну. Для насекомого это сияние пламени, для птицы – неподвижный взгляд змеи.... Но человеку хуже всех – у него есть еще и воображение, умеющее находить головокружительные объекты там, где в действительности для него нет ничего страшного» (Кайуа, 2007: 233).

Истинные английские загадки (“true riddles”, “proper riddles”) – перформанс масок, скрытого под ними окружающего мира, вступающего в игровую коммуникацию с человеком. Игра-мимикрия, как пишет Р. Кайуа, – это непрерывная выдумка. «В такой игре есть единственное правило: для актера – очаровывать зрителя, ... а для зрителя – поддаваться иллюзии, не отвергая с ходу маски, искусственные приемы, в которые ему предлагают на время поверить как в некую реальность, более реальную, чем настоящая» (Кайуа, 2007: 60). Эта игра-симуляция способна оживлять самые жуткие страхи и фантазии, которые рассеиваются смехом, вызываемым неожиданной отгадкой: *As I was going across London Bridge, / I met my sister Sally. / I bit off her head and sucked her blood, / And left her body standing* (АТ 805u) – *На пути через Лондонский мост я повстречал свою сестру Салли. Я открутил ей голову, высосал её кровь и оставил её тело стоять* (о бутылки с вином). Данный пример поздней средневековой загадки относится к традиции черного юмора. Поддавание иллюзии и ее разрушение в виде отгадки напоминает игру-качели, в которой и смешно, и страшно одновременно.

Заметим, что английская загадка задействует различные шифровки, но, возникнув как мифопоэтический текст, в качестве ключевого способа своего построения она использует метафоризацию, заключающую в себе различные переходы от объекта к его образному воплощению (эпитет, сравнение, аллюзию, замену одного объекта другим, соединение двух объектов в одном). Метафорические образы в загадках оживают, наделяются

онтологическим бытием и в ряде текстов коммуникативной потенцией. Винная чаша – искусительница, украшенная золотом (ASPR 11, 63), якорь – скиталец (*wræssa*) в поисках пристанища (*geleafan, tohopan, lufe*) (ASPR 16), ветер (*heofones tofe*) действительно кусает (ASPR 87), а книжная моль (*modde*), ночной вор (*þeof in bystro*) и неумелый чтец, проглатывает слова и строки манускрипта, не извлекая из них смысла (ASPR 47).

Для раннесредневековых энигматических текстов характерна демонстративная эмоциональность, инверсивно выражающая отношение человека к миру, указывающая на тип маски, которую загадываемый объект примеряет на себя, и соответствующую ей «тональность высказывания» (Карасик, 2015: 262): *Ic eom anhaga iserne wund ...*(ASPR 5) – *Один я на свете, железом израненный... – о щите; Mec feonda sum feore besnyþede, woruldstrenga binom ...*(ASPR 26) – *Лишил меня враг моей жизни, украл мою силу земную* (о начале процесса изготовления книги); *Ic eom wunderlicu wiht, / wræsne mine stefne, // hwilum beorce swa hund, / hwilum blæte swa gat, // hwilum græde swa gos, / hwilum gielle swa hafoc, // hwilum ic onhyrge / þone haswan earn ...*(ASPR 24) – *Я дивное существо, меняю свой голос, порой лаю как собака, порой блею как коза, порой галжу как гусь, протяжно кричу как ястреб, порой я вторю орлу...* Последний пример демонстрирует переход от веселого хвастовства пересмешника в устрашение, поскольку упоминание о «птицах битвы» в английских средневековых текстах не предвещает ничего хорошего. Анафорический повтор, *hwilum*, имитирующий машущий полет хищных пернатых, придает тревожность голосам остальных героев загадки.

Присущая загадке рекомбинация признаков загадываемого объекта усложняет интерпретационную игру (Палашевская, Горыкина, 2016: 121–122): *beadowæpen bere – ношу боевое оружие, ordum ic steppe in grene græs– острями ступаю по зеленой траве; ond þurh hest hrino hildeþilum – яростно бью копытами, swift ic eom on fefe – шустрый я на своих ногах – о хохлатом дикобразе* (ASPR 15). Эти тексты основаны на описаниях причудливых энигматоров, вопреки законам природы соединяющих в себе несоединимое и

обладающих сверхспособностями: *Is eom mare / þōn þes mindan gearð // læsse þōn hond wyrð / leohtr e þonne mona // swiftr e þōn sunne ...* (ASPR 66) – Я больше мира людского и меньше букашки, ярче луны и солнца быстрее...

Логика чудесного в загадке, как и в мифе, нарушает естественный ход вещей, произвольно играя временем и пространством, количеством и качеством, причинностью (Голосовкер, 1987: 23): ... *Is min modor / mægða cynnes // þæs deorestan, / þæt is dohtor min // eacen up liden ...* (ASPR 33) – Моя мать, прекраснейшая из женщин, та, что моя дочь, выросшая большой и сильной... – об айсберге. При этом загадка использует предметную, вещную сторону окружающего человека мира. Трудно определимые сущности получают чувственно-наглядную конкретность и оценочную характеристику. Божественное – в молнии, пламене, цветущем дереве (ASPR 30). Зависть зеленее травы, лезть глаже стекла, молва звонче охотничьего рога, любовь мягче тающего воска и т.п. (“Riddles Wisely Expounded”, Child, Ballad no. 1 (A)).

Мифопоэтический мир энigmatических текстов – это мир возможности невозможного, исполнения неисполнимого, осуществления неосуществимого, где основание и следствие связаны свободой желания или творческой воли (Голосовкер, 1987: 21). В этом мире можно сшить рубашку без швов и выстирать ее в сухом колодце, вспахать акр земли бараньим рогом и связать снопы павлиньим пером (“Scarborough Fair”/“The Elfin Knight”, Child, Ballad no. 2). В сюжетах средневековых баллад и рассказов выполнение невыполнимого сулит героям определённые выгоды, доступ к социальным благам, возвеличивая их смекалку, отвагу и духовную зрелость. Агонический принцип, присущий игре в загадки, лежит в основе избирательной борьбы за статус в социальном устройстве общества. Пример препятствий, служащих средством перехода в иной статус, – задачи-парадоксы, отгаданные дочерью крестьянина в сказке «The Clever Peasant Girl» (AaTh 875), выступающие своего рода «социальным лифтом» для девушки, возможностью изменить свое социальное положение.

Фасцинативность создаваемых загадкой образов обеспечивает ее притягательность и эмоциональное воздействие. Как отмечает В.М. Соковнин, среди огромнейшего числа явлений и объектов для каждого вида живых существ какая-то их часть имеет судьбоносное значение, как полезное для жизни, так и опасное, влекущее смерть. Эти объекты обретают качество fascinирования, мгновенного привлечения внимания (Соковнин, 2009: 9).

Семантическая фасцинация репрезентативной части загадки создаётся посредством описаний объектов или явлений, связываемых с определёнными инстинктивно и культурно оформленными реакциями на них и провоцирующих активную работу ассоциативного мышления по дешифровке проблемного смысла. Важную роль при этом играют стилистические (экспрессивные) средства импакта, присущие загадке как языковому феномену. Энигматические образы – поэтическое оформление инстинктов. Играющие роль «спускового механизма» рефлекторных реакций они могут быть использованы в качестве ловушки с целью наведения на определённый ответ, выставляющий того, кто в неё попадает в невыгодном для него свете. Соответственно, выделяются провокативные или эротические (“erotic teasing”), загадки, связанные с табуированными темами в культуре и включающие тексты с двойным смыслом, двойным решением (“double entendre genre”), причём, как подметил Й. Хёйзинга, первым приходит в голову одно из них, непристойное (Хёйзинга, 2011: 116). Эффект «головокружения» при этом возникает из противоречия между тем, что мы хотели бы думать, и тем, что мы думаем на самом деле. Так, в загадке 25 Эксетерской книги речь, возможно, идет о разделке обыкновенного репчатого лука (*cipe*), без которого не обходятся многие традиционные блюда кулинарных мастериц (поэтому лук в загадке буквально надеется, ждет своего приготовления: *on hyhte* (ASPR 25). Неумелое обращение с луком заставляет мастерицу плакать; чтобы избежать этого, необходимо

пользоваться острым ножом, который рассекает слои луковицы, а не сдавливает их:

Ic eom wunderlicu wiht, wifum on hyhte,

neahbuendum nyt; nængum sceþþe

burgsittendra, nymþe bonan anum.

Stapol min is steapheah, stonde ic on bedde,

neoþan ruh nathwær. Neþeð hwilum

ful cyrtenu ceorles dohtor,

modwlonc meowle, þæt heo on mec gripeð,

ræseð mec on reodne, reafað min heafod,

fegeð mec on fæsten. Feleþ sona

mines gemotes, seo þe mec nearwað,

wif wundenlocc. Wæt bið þæt eage

(ASPR 25).

I am a wonderful help to women,

The hope of something to come. I harm

No citizen except my slayer.

Rooted I stand on a high bed.

I am shaggy below. Sometimes the beautiful

Peasant's daughter, an eager- armed,

Proud woman grabs my body,

Rushes my red skin, holds me hard,

Claims my head. The curly- haired

Woman who catches me fast will feel

Our meeting. Her eye will be wet

(Williamson 2011, p. 38).

Антропоморфная метафора, отражающая анимистическое восприятие природного мира, служит способом передачи культурных представлений о маскулинности, женской красоте (*cyrtenu* ‘beautiful’, *wundenlocc* ‘curly- haired’), гендерных моделях в матримониальной сфере. Разгадавший такую загадку, демонстрируя духовную зрелость, наносит поражение провокатору невинной отгадкой. Согласимся с С.Я. Сендеровичем, что жанр загадки – одна из необходимых форм представления сексуальной темы в культуре: «Знания о сексуальном, введённые в поле сознания, то есть ставшие культурными знаниями, не могут быть даны напрямую, но они должны быть переданы и поддержаны... Культурная форма такой передачи обеспечивается эвфемизмом. Инстинкт облагораживается культурной традицией. Культурная передача переводит биологический инстинкт в игру воображения» (Сендерович, 2008: 125).

Агоническая сущность загадки, заключается, с одной стороны в усилиях по ее декодированию, включению культурной памяти, и в получении удовольствия от преодоления трудности; с другой стороны – в соперничестве с другим игроком. Инстинкт состязательности, азартной погони за удачей ярко выражены во взаимном обмене загадками и отгадками.

Чтобы выиграть, необходимо не только отгадать загадку противника, но также загадать свою. Невозможность совершения ответного хода приравнивается к поражению. Правила агонической игры предполагают симметричность ходов, отсутствие пропусков, равенство шансов, придающих ценность триумфу победителя. В сказочных сюжетах эта игра, как правило, не на счёт. Удача, трудность и опасность придают ей особую притягательность. В качестве примера может служить поединок между Голлумом (Gollum) и Бильбо Бэггинсом (Bilbo Baggins) – персонажами повести-сказки Дж.Р. Толкина (Tolkien, 2012). Загадки, загадываемые данными персонажами, построены по законам фольклорного жанра. Так, загадка Голлума о горе представляет собой пример многочисленных традиционных английских загадок, основанных на противоречии между действием и его результатом: *What has roots as nobody sees, Is taller than trees, Up, up it goes, And yet never grows? – Что имеет невидимые корни, выше крон деревьев, ввысь, ввысь идёт, но не растёт.* В английской фольклорной лингвокультуре можно обнаружить целый ряд подобных разрушений привычных причинных связей: *What goes to the mill every morning and makes no tracks? (АТ 181) – Что каждое утро идёт на мельницу и не оставляет следов? (Дорога, Ветер, Дым); There is something runs day and night and never runs up (АТ 143) – Есть нечто, что день и ночь бежит, да никогда не прибежит (Река).*

Взаимодействие персонажей разворачивается как серия взаимных наступательных и оборонительных ходов, посредством которых противники пытаются узнать друг о друге больше и достигнуть своих целей, лежащих вне игры. Загадка о ветре, загаданная Голлумом, относится к категории депривационных, лишаящих объект каких-либо качеств, но при этом наделяющих его функцией, связанной с их наличием, что способствует созданию устрашающего эффекта: *Voiceless it cries, wingless it flutters, toothless it bites, mouthless mutters – Безголосое оно кричит, бескрылое летит, беззубое кусает, безо рта бормочет.* Аналогичным образом строится,

например, загадка из Эксетерской книги о сосуде: *Is eom wunderlicu wiht; / ne tæg word sprecan, / mældan for monnum, / þeah ic miþ hæbbe, / wide wombe* (Crog) (ASPR 18) – *Я необычная вещь, не могу вымолвить ни слова, хотя у меня рот на большом животе* (кувшин, амфора, фляга, бутылка и т.п.).

Загадки Голлума связаны с архетипическими, аффективно насыщенными образами времени (*This thing all things devours... – оно все в мире пожирает...*), смерти, темноты: *It cannot be seen, cannot be felt, cannot be heard, cannot be smelt. It lies behind stars and under hills, and empty holes it fills. It comes first and follows after, ends life, kills laughter.* – *Она незрима, неслышна, неосязаема. Стелется за звёздами и в оврагах холмов, заполняет пустые впадины. С неё всё начинается и ею все кончается. Она жизнь прекращает и смех убивает.* Загадки Бильбо, напротив, о мире бытовом, домашнем, представленном в облике одуванчика, куриного яйца, кошки, стащившей рыбу у человека. Они заключают в себе развлекательное начало, относятся к словесным забавам, похожи на весёлые головоломки, построенные на метафорических образах, несущих в себе народный юмор и наблюдательность. В них яйцо – короб с золотом внутри (*A box without hinges, key, or lid, yet golden treasure inside is hid* – *Без замка, крышки и петель сундучок, внутри спрятан золотой брусок*), цветы – земные звезды, глаза в зелёной траве (*An eye in a blue face saw an eye in a green face ...– Око на лице голубом узрело око на лице зелёном...*), зубы – кони на красном холме: *Thirty white horses on a red hill. First, they champ, then they stamp, then they stand still.* – *Тридцать белых коней на красном холме. Сначала они хрюпают, затем они топаят, затем – стоят смирно.* Версии данной загадки (comparisons of horses to teeth) представлены в собрании английских загадок А. Тейлора под номерами 502–510 (Taylor, 1951: 179–180).

Состязание продолжается до момента, когда Бильбо, прибегая к манипулятивному приёму, задаёт вопрос: *что такое у меня в кармане?* Это важный момент, который акцентирует нарушение правила агонической игры. Загадка должна быть разгадываемой. Её референции должны быть известны

участникам коммуникативной ситуации. Вместе с тем участие в агонических социальных играх, подразумевающих противоборство и конкуренцию, сопряжено с этическим выбором между честной и нечестной игрой.

Таким образом, загадывание загадок – одна из форм социального поведения, раскрывающая особенности национальной культуры и языка, его устройства. Английская загадка – яркий компонент традиционной словесной культуры и источник сведений о ранних миропредставлениях английского этноса. К сущностным характеристикам энигматических текстов относятся метафорические метаморфозы, демонстративная эмоциональность и фасцинативность создаваемых ими образов, манипулятивный игровой потенциал игры-мимикрии в построении имагинативного мира. В английской загадке мир познается силой воображения, поэтической фантазии, комбинирующей творческой способности и запечатлевается в энигматорах, преодолевающих границы возможного и раскрывающих смыслы всего существующего. Она включает в себе главные движущие силы социальных игр – любовь к состязанию, погоню за удачей, удовольствие от зрелищной симуляции и тягу к головокружению. При этом, являясь «диагностической трудностью» и включая агонический момент в ее преодолении, загадка одновременно является координационной игрой, поскольку требует угадывания стратегии своего текстопостроения и служит источником культурных и языковых конвенций, которые делают социальное взаимодействие возможным.

Источники – Primary Sources

Aarne, 1961 – *Aarne, Antti A. The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography. Translated and enlarged by S. Thompson. – Helsinki: Academia Scientiarum Fennica, 1961. – 588 p. (AaTh).*

Krapp, Dobbie, 1936 – *Krapp G.Ph., Dobbie E. The Anglo-Saxon Poetic Records. – New York: Columbia University Press, 1936, Vol. 3. – 382 p. (ASPR).*

Child, F.J., 1825–1896 – *Child, F.J.* English and Scottish Popular Ballads edited from the collection of Francis James Child by Helen Child Sargent and George Lyman Kittredge. – Boston and New York: Houghton Mifflin Company; Cambridge: The Riverside Press, 1904. – 729 p.

Tolkien, 2012 – *Tolkien, J.R.R.* The Hobbit or There and Back Again. London: HarperCollins, 2012. – 320 p.

Taylor, 1951 – *Taylor A.* English Riddles from Oral Tradition. – Berkeley: University of California Press, 1951. – 959 p. (AT).

Williamson, 2011 – *Williamson C.* A Feast of Creatures: Anglo-Saxon Riddle-Songs. – Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2011. 248 p.

Ссылки – References in Russian

Голосовкер, 1987 – *Голосовкер Я.Э.* Логика мифа. – Москва: Наука, 1987. – 218 с.

Кайуа, 2007 – *Кайуа Р.* Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры. – Москва: ОГИ, 2007. – 304 с.

Карасик, 2015 – *Карасик В.И.* Языковая спираль: ценности, знаки, мотивы. – Волгоград: Парадигма, 2015. – 432 с.

Льюис, 2015 – *Льюис К.С.* Отброшенный образ. Введение в литературу Средних веков и Возрождения // Избранные работы по истории культуры. – Москва: Новое литературное обозрение, 2015. – 928 с. – С. 630–839.

Палашевская, Горыкина, 2016 – *Палашевская И.В., Горыкина С.С.* Когнитивно-дискурсивные характеристики английской загадки // Вестник Волгоградского государственного университета. – Серия 2, Языкознание. – 2016, Т. 15, № 3. – С. 119–128. – DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2016.3.13>.

Сендерович, 2008 – *Сендерович С.Я.* Морфология загадки. Москва: Школа «Языки славянской культуры», 2008. – 208 с.

Соковнин, 2009 – *Соковнин В.М.* Что такое фасцинация. – Екатеринбург: Авторская академия фасцинологии, 2009. – 56 с.

Хёйзинга, 2011 – *Хёйзинга Й.* Homo Ludens. Человек играющий. – Санкт Петербург: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. – 416 с.

Шкловский, 1925 – *Шкловский В.Б.* О теории прозы. – Москва: Круг, 1925. – 189 с.

References

Caillois, R. (2007) *Igry i lyudi. Stati i esse po sotsiologii kul'tury* [Man and games. Articles and essays on the Sociology of Culture], Moscow, OGI, 304 p. (In Russian)

Golosovker, Ya.E. (1987) *Logika mifa* [Logic of Myth], Moscow, Nauka. 218 p. (In Russian)

Heizinga, J. (2015) *Homo Ludens. Chelovek igrayushchiy* [Homo Ludens. The man who plays], St. Petersburg, Ivan Limbah. 416 p. (In Russian)

Karasik, V.I. (2015) *Yazykovaya spiral': tsennosti, znaki, motivy* [Language spiral: values, signs, motifs], Volgograd, Paradigma, 432 p. (In Russian)

Lewis, C.S. (2015) The Discarded Image. // *Izbrannye raboty po istorii kul'tury* [Selected works on the History of Culture], Moscow, Novoe Literaturnoe Obozrenie, pp. 630–839. (In Russian)

Palashevskaya, I.V., Gorykina, S.S. (2016) Cognitive and Discursive Characteristics of English Riddle // *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2, Yazykoznanie* [Science Journal of Volgograd State University. Linguistics], 2016, vol. 15, 3, pp. 119–128. (in Russian), DOI: <https://doi.org/10.15688/jvolsu2.2016.3.13>.

Senderovich, S.Y. (2008) *Morfologiya zagadki* [Morphology of the Riddle]. Moscow, Yazyki slavyanskoj kultury, 208 p. (In Russian)

Shklovskiy, V.B. (1925) *O teorii prozy* [Theory of Prose], Moscow, Krug, 189 p. (In Russian)

Sokovnin, V.M. (2009) *Chto takoe fastsinatsiya* [What fascination is], Ekaterinburg, Author's Academy of fascinology, 56 p. (In Russian)