

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра восточных языков
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой ВЯ
_____ Е.В. Чистова

« ____ » _____ 2019 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
СВОЕОБРАЗИЕ ЯПОНСКИХ ЗАГАДОК НАДЗО КАК ЖАНРА
ЭНИГМАТИЧЕСКОГО ДИСКУРСА

Выпускник	С.О. Сиренко
Научный руководитель	ст. преп. Ю.М. Горячева
Научный консультант	канд. филол. наук, доц. Е.В. Чистова
Нормоконтролер	Е.В. Буркова

Красноярск 2019

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ЗАГАДКА КАК ЖАНР ЭНИГМАТИЧЕСКОГО ДИСКУРСА	8
1.1. Дефиниция понятия «дискурс».....	8
1.2. Характеристика энигматического дискурса.....	11
1.3. Загадка как жанр энигматического дискурса.....	12
1.4. Дефиниция термина «загадка»	14
1.5. История возникновения народной загадки	18
1.6. Художественное своеобразие загадок	21
1.7. Классификация народных загадок	23
1.7.1. По процедуре поиска отгадки (Е.А. Селиванова)	23
1.7.2. По построению задачи (Ю.Г. Ларионова).....	24
1.7.3. По форме.....	26
1.8. Тематика загадок.....	30
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	32
ГЛАВА 2. СВОЕОБРАЗИЕ ЖАНРА ЯПОНСКИХ ЗАГАДОК НАДЗО...	34
2.1. Дефиниция термина «надзо»	34
2.2. История появления загадок надзо	35
2.3. Классификация загадок надзо.....	39
2.3.1. Иероглифические загадки.....	39
2.3.2. Графические загадки	41
2.3.3. Логические загадки.....	44
2.3.4. Загадки с игрой слов.....	45
2.3.4.1. Продуктивные способы образования игры слов в надзо	47
2.3.4.2. Непродуктивные способы образования игры слов в надзо	56
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	59
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	61
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	63

ВВЕДЕНИЕ

Издавна перед человечеством стояла задача познавать окружающий мир и делиться своим опытом с другими. Люди сочиняли сказки, в которых передавались не только знания народа, но и культурные особенности и менталитет. Не менее важную роль в познании мира человеком играли поговорки – произведения малого фольклорного жанра, такие как поговорки, скороговорки, приметы и, конечно же, загадки, отражающие накопленный практический опыт человечества.

Загадка – это уникальнейший познавательный и коммуникативный инструмент, содержащий в себе широкий круг сведений о мире, и который можно использовать не только для закрепления знаний о предметах, но и для развития наблюдательности, поэтического взгляда на мир, и установления связей – как конкретных, так и ассоциативных – между явлениями.

Основная особенность такого метода познания окружающего мира заключается в том, что собеседника необходимо поставить в затруднительное положение, т.е. заставить его «поломать голову». Специально для этой цели загадки создаются на основе живого разговорного языка – точного и выразительного, но с высокой степенью метафоричности и преднамеренной многоплановостью понимания. Загадка всегда смотрит на предмет или явления как будто через увеличительное стекло, усиливая тот или иной признак загаданного с помощью общефольклорных эпитетов (для русских загадок, например, характерны такие эпитеты как «чистое поле» или «добрый молодец»), сравнений и тавтологии.

Обычно загадка состоит из одного-двух предложений (иногда загадки и отгадки несимметричны – например, одна загадка может иметь несколько отгадок) и обладает богатым запасом изобразительно-выразительных средств. Это объясняется тем, что природа загадки не только требует иносказания, сопоставления и точности в употреблении слов, но и тем, что загадка – это, прежде всего, устное народное творчество, а потому должна хорошо запоминаться при устной передаче. Согласно исследованиям

учёного-паремиолога Г.Л. Пермякова, главным приёмом загадывания является, конечно же, метафора – сопоставление двух предметов или явлений.

Последние тенденции современной лингвистики определили когнитивно-дискурсивный вектор исследования как парадигмальную доминанту. Поэтому мы рассматриваем загадку как жанр дискурса.

Считается, что загадка как жанр принадлежит минимум к двум типам дискурса: фольклорному и энигматическому.

Несмотря на то, что в лингвистических исследованиях предпринимается множество попыток описания фольклорного дискурса, его целостного описания не существует и по сей день. В нашей работе мы будем руководствоваться определением Ю.А. Эмер: «Фольклорный дискурс – это особый тип коллективной речевой деятельности, обусловленный социокультурной ситуацией, историческими условиями, где компонентом речевой деятельности является эстетически обработанный традиционный текст, отвечающий общественным запросам и отражающий коллективное знание, которое стабилизирует социум» [Эмер, 2011: 1].

Помимо интересующего нас жанра загадки, фольклорный дискурс включает в себя ещё и такие жанры как частушка или лирическая песня.

С точки зрения фольклорного дискурса, загадка обладает следующими характеристиками:

1. Социокультурные характеристики (внешние условия бытования жанра): загадка отображает систему ценностей этноса, представляет мир с точки зрения фольклорного социума.

2. Коммуникативные (цель, образ автора и адресата): целью жанра загадки является проверки знаний адресата о мироустройстве.

3. Своеобразие когнитивных установок: в качестве когнитивной модели выступает стереотипный образ – качества, которые народ причисляет тому или иному предмету-явлению, знания народа о мире.

4. Вербальная репрезентация: осуществляется посредством «языка фольклора», в котором видится «и форма, и материал, из которого строится

художественное произведение. Он – накопитель семантических, психологических, стилистических, идеологических и т.п. традиций этнической общности, которая им пользуется и которая их создает в ходе истории» [Абдрашитова, 2013: 8].

Из чего следует, что загадка, являясь жанром фольклорного дискурса, использует стереотипные образы и своеобразную форму вербальной репрезентации для отображения системы знаний этноса, и её коммуникативной целью является проверка знаний реципиента об окружающем мире.

Одновременно, как было сказано выше, загадка принадлежит и к энигматическому дискурсу, и в данной выпускной квалификационной работе загадка рассматривается как жанр именно этого дискурса. Энигматический дискурс подразумевает необходимость реципиента найти ответ на заданный вопрос. Следовательно, подразумевается наличие «шифра» или «тайны» в тексте, что кажется нам самой важной чертой загадки, отличающей её от других паремиологических жанров.

Главной задачей многих фольклористов и антропологов в течение нескольких столетий было структурирование и классификация загадок. В зависимости от учёного, варьировались и типы классификаций, но для большинства камнем преткновения становились японские загадки. Американский семиотик Алан Дандес и вовсе предложил классифицировать японские загадки как отдельный тип загадок. Помимо Алана Дандеса проблемой классификации японских загадок занимались такие учёные как Поливанов Евгений Дмитриевич, Судзуки Тодзо и Мазурик Виктор Петрович.

Японские народные загадки являются неотъемлемой частью японского устного творчества. Если проследить пусть систематизации и анализа японских загадок, то можно прийти к выводу, что они являются одним из наименее изученных объектов японского фольклора. Вышеупомянутых учёных, паремиологов и фольклористов привлекало многообразие приёмов художественной выразительности в японских загадках и их тематическое

разнообразии. Помимо этого, отдельный интерес представляют особенности формулировки японской загадки, поэтому изучение загадок важно не только для выяснения художественных особенностей, но и для выявления закономерностей в формулировке загадок, что могло бы помочь при дальнейших попытках их систематизации.

Актуальность исследования определяется переориентацией на антропоцентрический подход к изучению языка: самым важным оказывается не столько структурирование накопленного фольклорного материала, а раскрытие их антропоцентрической сущности, то есть, знаний человека об окружающей среде. Обращение к жанру загадки позволяет с новых позиций посмотреть на взаимодействие языка и этноса.

Объект данного исследования – жанр японской загадки, его отличительные черты и особенности как жанра энигматического дискурса, **предмет** исследования – структурно-семантическая типология загадок «надзо». **Материалом** для исследования послужили онлайн-сборники японских загадок, паремиологические работы японского филолога Судзуки Тодзо, японские интернет-блоги и онлайн-журналы, а также – видеозаписи телевизионных шоу.

Целью данной работы является характеристика японских загадок «надзо» как одного из жанров энигматического дискурса и создание новой классификации надзо на основе выведенных особенностей. Для этого были поставлены следующие **задачи**:

1. Определить термин «энигматический дискурс», выявить его основные характеристики и исследовать, что представляет из себя загадка как жанр этого дискурса.

2. Собрать материал о явлении японской загадке как таковой: узнать больше об истории появления и развития японской загадки.

3. Используя примеры с тематических сайтов и печатных материалов, предложить новую классификацию японских загадок надзо.

Для поставленных задач использовался структурно-семантический метод исследования.

Теоретическая значимость заключается в презентации загадки как разновидности энигматического текста.

Практическая значимость состоит в возможности использования предложенной классификации в дальнейших паремиологических исследованиях.

В заключении представлены основные выводы по теоретической и практической частям исследования, а также намечены перспективы для дальнейшего изучения.

ГЛАВА 1. ЗАГАДКА КАК ЖАНР ЭНИГМАТИЧЕСКОГО ДИСКУРСА

1.1. Дефиниция понятия «дискурс»

Е.С. Кубрякова подчёркивала, что в парадигме современной лингвистики каждое языковое явление необходимо изучать в рамках его использования – в дискурсе [Кубрякова, 2004].

Выявление дефиниции понятию «дискурс» представляет собой весьма сложную задачу из-за того, что это понятие стало использоваться в огромном количестве различных научных дисциплин, начиная от лингвистики и литературоведения, заканчивая философией, социологией и антропологией. Так что, вполне закономерно, что широкое использование термина «дискурс» порождает разные подходы к толкованию сущности дискурса.

Одним из самых первых определений дискурса гласит, что дискурс – это диалогическая речь (от фр. discours), однако в Словаре немецкого языка Я.В. Грима «Deutsches Woerterbuch» XIX века термину «дискурс» присвоены уже несколько семантических параметров: 1) диалог, беседа; 2) речь, лекция. Подобная полисемия была характерна в период становления теории дискурса в рамках лингвистики текста, перешедшей от анализа отдельного высказывания (предложения) к анализу группе высказываний, представляющих собой текст, который обладает некоторыми конституирующими свойствами: завершённостью, цельностью, связностью и др.

Основной задачей лингвистики текста стало рассмотрение языка как цельного средства коммуникации, и то, как язык связан с различными видами человеческой деятельности, реализуемой через текст [Хурматуллин, 2009].

В рамках лингвистики текста термин «дискурс» также многозначен, как видно из «Краткого словаря терминов лингвистики текста» Т.М. Николаевой: «Дискурс – многозначный термин лингвистики текста, употребляемый рядом авторов в значениях, почти омонимичных. Важнейшие

из них: 1) связный текст; 2) устно-разговорная форма текста; 3) диалог; 4) группа высказываний, связанных между собой по смыслу; 5) речевое произведение как данность – письменная или устная» [Николаева, 1978: 95].

Несмотря на то, что теория дискурса возникла в рамках лингвистике текста и никогда не утрачивала связи с ней, она постепенно шла к дифференциации понятий «текст» и «дискурс». Например, в своём определении В.Г. Борботько утверждает, что текст как языковой материал не всегда представляет из себя связную речь, то есть дискурс, определяя дискурс как текст, который состоит из коммуникативных единиц языка – предложений и их объединений в более крупные единства, находящиеся в непрерывной смысловой связи, что позволяет воспринимать его как цельное образование [Борботько, 1981]. Согласно Борботько, текст – это более общее понятие, чем дискурс. Дискурс всегда является текстом, но не всякий текст является дискурсом. Дискурс – частный случай текста.

Со временем определения дискурса постепенно расширялось и стало включать в себя не только основные параметры текста, но и указания на условия, в которых данный текст актуализируется. Здесь уместно привести дефиницию дискурса, выведенную нидерландским учёным Т.А. Ван Дейком: «...дискурс – это сложное коммуникативное явление, включающее, кроме текста, ещё и экстралингвистические факторы (знания о мире, установки, цели адресанта), необходимые для понимания текста» [Ван Дейк; цит. по: Хурматуллин, 2009: 34].

Основными характеристиками дискурса принято считать:

1. Структурированность: каждый из участников коммуникации понимает, что «далеко не любое высказывание можно поместить после какого-то другого», следовательно, в обмене речевых действий прослеживается некая структура [Макаров, 2003]. Структурированность дискурса выражается также ещё и в том, что начало определяет его дальнейшее развитие, задавая тему, возможные варианты построения высказываний и его стиль.

2. Связность: существует два типа связности дискурса – когезия и когеренция, где когезия – это формально-грамматическая связность дискурса, выражающаяся в использовании союзных слов, местоимений, эллипса и лексических повторов, а когеренция – это семантическая и прагматическая связность дискурса.

3. Смысловая и коммуникативная целостность: все реплики дискурса объединены общей темой и коммуникативным намерением.

4. Интерактивность: дискурс диалогичен, то есть участники общения попеременно меняются ролями и передают друг другу инициативу [Симакова, 2012].

5. Процессуальность: дискурс – это не завершённый продукт, а процесс, протекающий при наличии минимум двух участников, интерпретирующими реплики друг друга и создающими структуру дискурса [Голикова, 2015].

6. Контекстуальность: контекстом дискурса можно считать обстоятельства, сопровождающие событие; фон, поясняющий событие; оценку участника события; информацию, соотносящую дискурс с событиями [Демьянков, 1982].

7. Личностность: помимо того, что дискурс является взаимодействием двух участников, это ещё и выражение себя и индивидуального сознания в коммуникативной ситуации [Голикова, 2015].

Резюмируя всё вышесказанное, можно утверждать, что термин «дискурс» в современной лингвистике близок к понятию «текст», но его природа имеет динамический, разворачивающийся во времени характер языкового общения. Текст же, напротив, явление преимущественно статическое, являющееся результатом языковой деятельности.

В некоторых исследованиях дискурс трактуется как объект, содержащий в себе одновременно два компонента: и динамику языкового процесса, и текст – то есть, её результат. Характеристики дискурса включают в себя структурированность, связность, целостность (смысловая и

коммуникативная), интерактивность, процессуальность, контекстуальность и личностность. Именно такое понимание является предпочтительным.

Изучение дискурса является актуальным направлением в связи с тем, что для интерпретации высказывания, смысл в который не всегда вкладывается осознанно, необходимо понимание коммуникативных конвенций общества, знание о языке, мире, контекстах и прагматических правилах, способствующих достижению коммуникативной цели. Для участия в речевом общении требуется владение «дискурсивной компетенцией» [Павлова, 2011].

1.2. Характеристика энигматического дискурса

В данной работе мы рассматриваем загадку как один из жанров энигматического дискурса, так как, с нашей точки зрения, именно в этом дискурсе загадка презентована наиболее точно.

Термин «энигма» (от греч. αἴνιγμα – загадка), многозначный: в его семантическое поле входят такие понятия, как «абсурд», «бессмыслица», «парадокс», «шифр», «чужой язык», «код», «тайна», и другие. Объединяет же их то, что перед адресатами энигмы стоит задача её разгадать, подобрать к ней ключ, ответить на поставленный вопрос. Тем не менее, не каждый вопрос можно считать энигматическим, а только лишь тот, в котором просматривается интенция энигмы – отгадыванием с приложением когнитивного усилия, смекалки.

Следовательно, энигма – это криптографичное, закодированное для адресата выражение, содержащее в себе ключ к отгадке, и интенция которого – побуждение адресата к дешифровке.

Будучи явлением весьма древним, энигматика включает в себя множество жанров, от священных до повседневных: вопросы в ведийских гимнах, вопросы на проверку мудрости, вопросы, задаваемые на состязаниях буддийских мудрецов и древнегреческих мыслителей, скандинавские

кеннинги (описательные поэтические выражения, включающее в себя минимум два существительных и использующееся для замены обычного названия предмета: «*вепрь волн*» – корабль) и многие другие [Сендерович, 2008].

Согласно Е.А. Селивановой, энигматический дискурс – это «коммуникативное событие, знаковым посредником которого служит энигматический текст, обладающий мощным интерактивным потенциалом, так как его полная знаковая репрезентация возможна при непосредственном участии адресата, выполняющего стратегическую программу адресанта. Данная программа направлена на поиск ответов на вопросы и задания, поставленные в тексте; её конечными целями служат интеллектуальный тренинг, развлечение, поиски и познание новой информации, игра, основанная на смекалке, сообразительности, знаниях в различных сферах, чувство юмора» [Селиванова, 2014: 6].

Как видно из определения, одной из конечных целей энигматического дискурса является интеллектуальный тренинг и развлечение, чем и обусловлено многообразие энигматических жанров.

В зависимости от типа кодирования жанры разделяются на числовые, словесные и смешанные. К числовым жанрам относятся числовые кроссворды, пятнашки, судоку, сан-го-ку; к смешанным – ребусы, а к словесным жанрам – кроссворды, сканворды, головоломки и загадки [Селиванова, 2014].

1.3. Загадка как жанр энигматического дискурса

Как было упомянуто выше, загадка – это один из жанров энигматического дискурса. По своей структуре загадка двухчастна и предполагает работу адресата с первой её частью, в ходе которой он восстанавливает её вторую часть – отгадку, ответ на поставленный вопрос. Из этого следует, что загадка, попадая в поле внимания адресата, становится

интерактивной связью, где её текст – это посредник коммуникации в энигматическом дискурсе.

Помимо потенциальной интерактивности, загадка обладает ещё несколькими определёнными характеристиками, которые определяют её как жанр дискурса. Во-первых, между вопросом и ответом безусловно существует логическая связь, какой бы затемнённой формулировка ни была, иначе разгадать загадку не представлялось бы возможным. Это приводит нас к выводу, что в основе своей загадка имеет две противоположные на первый взгляд стратегии – стратегию шифровки и стратегию подсказки [Селиванова, 2014].

Послание может быть сформулировано весьма иносказательно, но при этом описание должно наталкивать разгадывающего на размышления, ассоциации, построение гипотез. Именно этот поиск ключа – логической связи между вопросом и гипотезой, с использованием подсказки, данной в тексте загадки, и называется процессом отгадывания.

Это приводит нас ко второй черте загадки – её амбивалентности. Ч. Скотт называет эту черту «частично затемнённым семантическим соответствием» [Scott; цит. по: Сендерович, 2008: 34]. Амбивалентность, или частично затемнённое семантическое соответствие, заключается в том, что текст загадки должен быть зашифрован, но при этом, всё же, поддающимся дешифровке. Другими словами, загадка содержит в себе прямое указание на предмет или явление, но в силу своей стратегической природы, уводит адресата от ответа с помощью сложной формулировки.

В-третьих, чертой загадки также считается культурная маркированность. Если загадка отвечает способам восприятия этносом материального и духовного мира, его моделям познания и интерпретации реальности, то это гарантирует ей сохранение в коллективной памяти этноса. Из этого следует, что от культурной маркированности загадки зависит её воспроизводимость, знаковая устойчивость и возможность передаваться из поколения в поколение [Селиванова, 2014].

Следовательно, загадка, представляя собой интерактивное диалогическое единство вопроса и ответа на него в условиях определённой коммуникативной ситуации, действительно является жанром энигматического дискурса, обладающим следующими характеристиками: наличие двух логически связанных между собой компонентами – вопроса и ответа, интерактивностью, амбивалентностью, воспроизводимостью, знаковой устойчивостью и трансляторным потенциалом.

В данной работе загадка рассматривается как жанр энигматического дискурса, так как именно в нём репрезентация загадки кажется нам более точной: энигматический дискурс фокусируется на необходимости адресата найти ответ на поставленный вопрос, то есть, на наличии «шифра» или «тайны» в тексте, что кажется нам самой важной чертой загадки, отличающей её от других паремиологических жанров.

1.4. Дефиниция термина «загадка»

Рассмотрение своеобразия жанра загадки, разумеется, прежде всего предполагает выявление дефиниции этого жанра. Однако проблема выявления дефиниции до сих пор остаётся нерешённой, и некоторые паремиологи, как, к примеру, Ч.Скотт, утверждают, что адекватное определение загадки априори никогда не будет сформулировано, так как, по его мнению, все характеристики, выведенные исследователями, основаны на эмпирических фактах или интуиции, и действительны лишь в исключительно определённом контексте [Scott, 1969].

В пользу его мнения говорит определение из Библейской энциклопедии Брокгауза, гласящее, что загадка может быть и притчей, и назидательным стихотворением, и насмешливой песней. Действительно, в контексте библейских историй загадка может принимать формы и других малых фольклорных жанров, но с этнолингвистической точки зрения, загадка

значительно отличается от всех вышеперечисленных жанров, хотя и во многом с ним граничит.

Финская исследовательница загадки, Э. Кёнгэс-Маранда, предложила сохранить у каждого из учёных своё индивидуальное понимание слова «загадка», но основывая его на упрощённом определении, выведенном самой исследовательницей: загадка – это выражение в вопросно-ответной форме [Кёнгэс-Маранда, 1978]. Однако такое определение не позволяет отличить загадку от компактных пословиц, диалогического единства, одностихий и других фольклорных жанров.

Более распространённые и конкретные определения можно найти в словаре С.И. Ожегова – «изображение или выражение, нуждающееся в разгадке, истолковании» [Ожегов, 2013]. По Д.Н. Ушакову, загадка – «иносказательное изображение в короткой формуле предмета или явления, которые нужно угадать, выражение, требующее разгадки» [Ушаков, 2018]. Согласно словарю Т.Ф. Ефремовой, загадка – «краткое иносказательное описание какого-либо предмета или явления, которое нужно разгадать» [Ефремова, 2018].

С.Я. Сендерович также выделил несколько признаков, которыми обладает народная загадка, что, в некоторой степени, тоже можно считать дефиницией:

1. Народная загадка отличается формальными стилистическими признаками: она компактна, чаще всего состоит из двух коротеньких фраз – *Бежит боровок, / Разбитый лобок (долото)*.

2. Загадка не столько задаёт трудный вопрос, сколько говорит на тёмном языке и предлагает неясные образы.

3. Решение народной загадки, как правило, не зависит от каких-либо специальных знаний, таких, как знание священных текстов или математики.

4. Народная загадка, будучи самостоятельным, независимым текстом, не может существовать иначе, чем в массовом порядке, вне обширных корпусов родственных текстов:

«Идет свинья кувика, / С обоих концов увита. Кто догадается, что речь здесь идет о бочонке? Загадка эта кратка, темна по языку и образу, не обращается ни к каким общим понятиям, образность ее явно избыточна и цветиста при крайне скупых языковых средствах, и сформулирована она даже не в форме вопроса, хотя и подразумевает вопрос «Что это такое?», – вопрос предполагается самой жанровой принадлежностью текста, ритуалом загадывания-разгадывания. И она находится в корпусе родственных текстов – перекликается с другими в том же собрании по метафорическому предмету: *Несут свинью к овину, / На обоих концах по рылу. – Корыто.* Рядом с этой загадкой предыдущая становится яснее, если не по значению, то по языку» [Сендерович, 2008].

Несмотря на то, что в указанных дефинициях термин загадки обрастает характеристиками и подробностями, под эти определения могут подойти и кроссворды, и ребусы, и другие виды энигматического жанра. Кроме того, большинство определений сходятся в том, что загадка представляет собой краткое выражение, тогда как многие из древнеанглийских загадок состоят из нескольких предложений, а загадка, обычно предписываемая Эйнштейну, и вовсе включает в себя несколько параграфов и вопросов: *There are five houses. The Englishman lives in the red house. The Spaniard owns the dog. Coffee is drunk in the green house. The Ukrainian drinks tea. The green house is immediately to the right of the ivory house. The Old Gold smoker owns snails. Kools are smoked in the yellow house. Milk is drunk in the middle house. The Norwegian lives in the first house. The man who smokes Chesterfields lives in the house next to the man with the fox. Kools are smoked in the house next to the house where the horse is kept. The Lucky Strike smoker drinks orange juice. The Japanese smokes Parliaments. The Norwegian lives next to the blue house. Now, who drinks water? Who owns the zebra? In the interest of clarity, it must be added that each of the five houses is painted a different color, and their inhabitants are of different national extractions, own different pets, drink different beverages*

and smoke different brands of American cigarets. One other thing: in statement 6, right means your right [Stangroom, 2009: 10].

*(На улице стоят пять домов. Англичанин живёт в красном доме. У испанца есть собака. В зелёном доме пьют кофе. Украинец пьёт чай. Зелёный дом стоит сразу справа от белого дома. Тот, кто курит Old Gold, разводит улиток. В жёлтом доме курят Kool. В центральном доме пьют молоко. Норвежец живёт в первом доме. Сосед того, кто курит Chesterfield, держит лису. В доме по соседству с тем, в котором держат лошадь, курят Kool. Тот, кто курит Lucky Strike, пьёт апельсиновый сок. Японец курит Parliament. Норвежец живёт рядом с синим домом. **Кто пьёт воду? Кто держит зебру?** В целях ясности следует добавить, что каждый из пяти домов окрашен в свой цвет, а их жители – разных национальностей, владеют разными животными, пьют разные напитки и курят разные марки американских сигарет. Ещё одно замечание: в утверждении 6 «справа» означает справа относительно вас).*

Относительно часто в словарях загадкам приписывается аллегоричность и метафоричность: словарь Даля – «аллегория или краткое аллегоричное описание», словарь Брокгауза и Ефрона – «метафорическое выражение, в котором один предмет изображается посредством другого, имеющего с ним какое-нибудь, хотя бы отдалённое сходство; на основании последнего вопрошаемый и должен отгадать задуманный ответ». Данные толкования подтверждаются большим количеством загадок: *Поле немеряно, овцы нечитаны, пастух рогатый* – метафоричная загадка, где небо представляется как поле, звёзды сравниваются с овцами, а пастух – с месяцем. Такой приём широк в употреблении, но он не единственен. В загадках не менее часто используются и другие средства художественной выразительности – эпитеты, сравнения, синекдохи и прочее.

Что за зверь: / Белый, как снег, / Надутый, как мех, / Лопатами ходит, / А рогом ест? Гуся в этом примере описывают не только через метафоры, но и через эпитеты (белый, надутый) и сравнения (как снег, как мех).

Следовательно, приняв во внимание все нюансы, мы приходим к выводу, что загадка – это малый фольклорный жанр научно-поэтического творчества, где какой-либо предмет или явление описываются иносказательно и замысловато, с использованием средств художественной выразительности; загадка двухчастна, то есть предполагает наличие адресата и адресанта, и предлагается как остроумный вопрос для отгадывания, который может содержать глагол в повелительном наклонении или представлять интенцию имплицитно в описательной форме, имеющий обычно простую отгадку. Далее мы будем придерживаться именно этого определения.

1.5. История возникновения народной загадки

Загадка – одно из самых древних фольклорных изобретений человечества. Её использовали не только для развлечения, но и в качестве иносказательного, тайного языка, чтобы скрыть свои мысли и намерения, а также – чтобы уберечь себя, свой дом и свою семью от «злых духов» и другой «нечистой силы». Люди называли орудия труда, животных и места охотничьих угодий не общепринятыми названиями, а подставными словами и загадочными оборотами, чтобы обмануть «духов» и животных, которые, как считалось, понимают человеческую речь.

С помощью загадки, к тому же, испытывали мудрость, находчивость, образованность человека, чему доказательство – множество сказок, где загадка играла ключевую роль сюжетного компонента для проверки сообразительности персонажа. Паремологи считают, что использование загадки в качестве ритуала-испытания представляет собой своеобразную модель преодоления хаоса и упорядочивания состава мира с помощью обозначения и наименования каждого его элемента [Седакова, 1999].

Загадки древности значительно отличались от привычных нам современных. В основе своей они имели вопросы о мироздании, религии и

мифологии. Так, в восточно-славянском литературном памятнике конца XV – начала XVI века «Голубиная книга» (другие названия – «Каменная книга», «Глубинная книга»), существующем в более чем двадцати вариантах, иерусалимскому царю Давиду задают вопросы космогонического, религиозного, мифологического и социального толка («*Отчего зачалось солнце красное? Отчего взяты телеса наши? Отчего у нас в земле цари пошли? Отчего зачались князья-бояры? Которая церковь над церквами мати? Который у нас камень каменьям отец?*»).

Загадка существует в фольклоре всех народов мира. Одной из теорий о происхождении загадок принято считать возникновение образного языка в древнем обществе. В стародавние времена существовали запреты и предостережения на произношение имен определённых людей, существ или явлений. Так, у народов Северной Евразии обожяемого медведя, что внушал страх и уважение одновременно, и считался связанным с первопредком, не принято было называть прямым словом, а лишь необходимым, часто ласкательным «дед, дед» [Шестопал, 1963].

В обществах всех народов и времен образное вещание, "проповедь загадками", считалось признаком мудрости. Так, у древних греков предсказания оракулов часто делались в форме загадок, которые нередко предусматривали несколько возможных трактовок ответов. Римляне же оставили нам наследие из афоризмов и наставлений о Вселенной, природе и науке авторства Цицерона и Вергилия. Подобные философские вопросы-загадки были мотивированы жаждой интеллектуального развлечения и упражнения для ума [Кузнецова, 2017].

Не редкостью у многих народов были так называемые «вечера загадок» – своеобразный ритуал, проводившийся по окончании сельскохозяйственных работ. Запрещалось загадывать загадки в неподходящее время – летом и днём. Было строго запрещено загадывать загадки во время Великого Поста – запрет был и на пение, танцы и прочие увеселения. Люди полагали, что таким образом они могли навлечь беду на

себя, свою семью или на свой скот [Седакова, 1999]. Святочный же период, наоборот, считался благоприятным для подобного рода развлечений. По народным представлениям, Святки – это рождение нового года, поэтому игра в загадки в это время должна была символизировать начало нового мира, равно как для природы, так и для людских судеб [Шестеркина, 2010].

Тематически группируя загадки, старшие загадывали их младшим. Такие вечера помогали детям и подросткам, играя, узнавать много нового, впитывать народную мудрость и представления, учили наблюдательности и красноречию. Вплоть до XIX века загадывание загадок было обязательным атрибутом свадебного обряда – таким образом проверялась зрелость человека, его готовность к самостоятельной жизни. Предусматривались и наказания за неумение отгадать загадку, чаще всего – унижительные. Например, проигравшему могли намазать лицо сажей [Седакова, 1999].

В предисловии к сборнику «350 загадок молодым и старым на забаву» его составитель, А. Онищук, писал по этому поводу:

«Соберется где кружок людей – то на вечернице у кого, на крестинах или свадьбе, а уже – у веселых шуток и песен – сыпятся также загадочки одна за другой, как из рукава. Один загадывает, другие думают над разгадкой, дают ответы, но не все метки, а он, уверен, что никто не отгадает, – шутит из присутствующих ... Но тут кто-то остроумный угадывает, а сам, угадав, новой загадкой, как говорят, забьет клина своему предшественнику и так далее, забава весело продолжается ...» [Онищук, 1911: 78].

Исследовали также выделили особый вид загадок – так называемые «шееспасительные загадки», получившие своё название из-за того, что их решение, по сути, является последним средством спасения для человека, попавшего в смертельно опасную ситуацию. Примером такого явления может служить знаменитая легенда о древнегреческом демоне разрушения – Сфинксе – испытывавшем путников хитроумными вопросами и убивавшего всякого, кто с ними не справлялся. Подобный вид загадки в исследованиях

соотносится с инструментом божьего суда, где загадка – либо божья кара, либо божье снисхождение и избавление от страданий [Сендерович, 2008].

В устную традицию вошли и многие литературные загадки, и вопрос, можно ли подобного рода загадки причислить к народным, остаётся открытым. С.Я. Сендерович считает, что литературные загадки нельзя причислить к народным из-за их характера. Он утверждает, что имея дело с народной загадкой, мы прикасаемся к истокам культуры, древний язык которой мы давно утратили, тогда как загадка литературная – всего лишь «развалины древней культуры». Противоположное этому утверждению мнение высказывает Е.А. Селиванова: «Что касается культурного компонента, то культура пронизывает все этнотексты, потому считать народную загадку отдельным жанром, имеющим в отличие современных литературных загадок особые жанровые каноны, представляется необоснованным. Народная загадка вобрала в себя культуру времени своего возникновения, с изменением культуры изменяются и жанровые каноны загадки. Современные загадки, как правило, также имеют своего автора, часто неактуального и неизвестного, и служат средством развлечения, как и используемые сегодня народные загадки, ставшие частью фольклора» [Селиванова, 2014: 25]. Следовательно, наблюдаемый переход к современной загадке от народной и литературной – это ничто иное, как эволюция старого жанра, но не возникновение жанра нового.

Несмотря на то, что с течением времени каноны загадки естественным образом менялись и преобразовывались, общая интенция всё равно осталась прежней: необходимо отгадать разгадать зашифрованное в тексте загадки послание, именуемое отгадкой.

1.6. Художественное своеобразие загадок

Загадка в целом подразумевает под собой некий диалог: один человек загадку задаёт, второй – отгадывает. Богатство изобразительно-

выразительных средств загадок объясняется самой природой и целью загадки, требующей сопоставления, иносказания, красок, точности в употреблении языковых средств.

Загадки характеризуются яркой пластической образностью, множеством аллитераций и ассонансов, изысканной поэтичностью:

Через Дунай глубокий / Бег лошадь белобокий, / Как упал, заржал – / Белый свет задрожал! (Гроза, гром).

У батюшки жеребец – всему миру не сдержать, / У матушки коровья – всему миру не поднять, / У братца кушак – всему миру не скатать (Ветер, земля, дорога).

Наиболее распространённый приём для создания загадки – это употребление слова в ином, переносном значении. Такой приём чаще всего оказывается возможным на основе внешнего сходства предметов. Так, в загадке *У нас под крышей белый гвоздь висит. / Солнце взойдет – гвоздь упадет* по принципу внешнего сходства сосулька названа белым гвоздем [Шестопал, 1963].

Существует огромный пласт загадок, построенных на метафорических образах, рождённых от явлений, окружающих человека в быту: орудия труда, природа, животные. Среди метафорических образов животных преобладают домашние, а среди них – корова, бык и конь (кобыла, жеребец). Дикие животные – медведь, волк, лиса, заяц – встречаются лишь в незначительном числе загадок. Обильны птичьи метафоры, и в них также чаще всего встречаются домашние птицы: курица, петух, гусь. Тетерев, галка, орел, сокол фигурируют значительно реже [Зуева, 2002].

Не так часто, но всё же встречаются загадки с метонимией и загадки, написанные от первого лица:

Меня бьют, колотят, ворочают, режут – Я все терплю и всем добром плачу (Земля).

Стоит дерево, (стол) / На дереве конопля, (скатерть) / На конопле глина, (горшок) / На глине капуста, (щи) / А в капусте свинья (свинина).

Проанализировав множество различных примеров загадок, можно увидеть в них большое количество самых разнообразных средств художественной выразительности: сравнение, условное наклонение, звучные эпитеты, метафоры, антитезы и проч. Таким образом, загадка – это не только некий продукт устного народного творчества, но и отдельное самостоятельное художественное произведение со своими поэтическими особенностями.

1.7. Классификация народных загадок

1.7.1. По процедуре поиска отгадки (Е.А. Селиванова)

Загадки, по мнению Селивановой Елены Александровны, рассчитаны на архаическое, наивное восприятие, образное и интуитивное мышление. Декодирование загадок во многом зависит от использованных в их тексте тактик и стратегий. По когнитивно-семантическому механизму функционирования можно выделить три типа загадок:

1. Пропозициональные загадки

В основе подобного рода загадок – подробные описания, отражающие свойства денотата-отгадки. Нередко в пропозициональных загадках используется тактика подсказки. К примеру, в загадке *Голі поля, мокне земля, дощ поливає – коли це буває? (Восени)* содержится описание осенней поры, опирающееся на сказуемые и временное местоименное наречие, дающее подсказку о том, что вопрос будет об определённом времени года. Если объект представлен в ряде ситуаций, но в загадке используется отрицание, то такой пример всё равно можно отнести к пропозициональным загадкам: *Кинув не палку, піймав не галку, їм не м'ясо (Риба)*. Таким образом, отрицающая заданное положение вещей, отгадывающий может декодировать шифр.

2. Образно-ассоциативные загадки

Загадки, относящиеся к этому типу, полностью метафоричны. Явление или предмет в них загадывается с помощью похожего по свойствам или действиям другого предмета-явления, и от отгадывающего требуется умение переносить свойства предмета А на предмет Б, выявляя в них схожее. *Пішла пані до льоху, насипала гороху; вернулася з льоху – нема гороху (Солнце і зорі)*. Явлением А в данном контексте можно считать сценку из народного быта, в которой женщина высыпала горох в специальный земляной погреб. Искомым же явлением Б здесь служит описание природного явления, где после захода солнца на небе появляется множество звёзд-горошин, а на рассвете они исчезают. В славянских загадках звёзды чаще всего имеют гастрономическую метафору, в то время как значимые для людей проявления природы, стихий – вроде солнца – обычно сравниваются с человеком, поддерживая принцип «человек – есть мерило всех вещей».

3. Пропозиционально-метафорические загадки.

Пропозиционально-метафорические загадки – самый распространённый вид загадок, сочетающий в себе не только сложное иносказательное утверждение, но и небольшие подсказки в виде описания реальных свойств искомого предмета. В загадке *Чорний Іван, дерев'яний каптан, де носом проведе, там помітку кладе (Олівець)* ясно видно, что метафорой здесь является образ человека – Ивана, то есть, карандаш отождествляется с человеком. Подсказками служат реальные свойства карандаша: сделан из дерева, пишет чёрным.

1.7.2. По построению задачи (Ю.Г. Ларионова)

Для того чтобы поближе взглянуть на механизмы построения логических задач в загадках, обратимся к исследованиям Ю.Г. Ларионовой, в которых она выделила четыре основных способа построения задач:

1. Загадка, построенная на перечислении признаков предмета, явления.

Среди признаков предмета могут числиться размер, цвет, форма, вкус, звучание, движение, материал, назначение и другие внутренние и внешние характеристики предмета.

Пример 1: *Длинное ухо, комочек пуха, / Прыгает ловко, любит морковку.*

Здесь перечислены четыре признака, свойственные кролику; признаки внешнего вида, а также характеристика действий и привычек животного.

Пример 2: *I'm red and have seeds / And I am also round / Sliced up in salads / Is where I can be found.*

В этой загадке названы не только внешние характеристики помидора, но и то, как помидор используется в повседневной жизни.

2. Загадки, в которых характеристика даётся кратко, с одной-двух сторон.

Отгадывающий, зная только об одном или двух хорошо знакомых ему признаках, должен восстановить целостный образ предмета.

Пример 1: *Всегда во рту, а не проглотишь (Язык).*

Пример 2: *What has an eye but can not see? (A needle).*

В обоих случаях отгадывающему даётся лишь один признак предмета, который тот должен связать с другими предметами при помощи ассоциаций.

3. Загадки, построенные на основе отрицательного сравнения.

Разгадывание таких загадок представляет собой, по сути, доказательство от противного: отгадывающий сопоставляет одновременно разные и чем-то похожие друг на друга предметы, выделяет в них сходные признаки, группирует их по-новому и, исключая возможные, но ошибочные ответы, приходит к верному решению.

Пример 1: *Сер, да не волк, / Длинноух, да не заяц, / С копытами, да не лошадь (Осел).*

Пример 2: *Не ездок, а со шпорами, / Не сторож, а всех будит (Петух).*

4. Метафорические загадки.

Разгадывание таких, наиболее сложных загадок, включает себя расшифровку метафоры: проникая в её смысл, отгадывающий должен сопоставить предметы зачастую из очень разных и далёких областей, выделить в них схожие черты, отнести их к одной смысловой категории, и уже на основе этого решить задачу [Илларионова, 1990].

Пример 1: *Красненьки сапожки в земельке лежат (Свекла).*

Пример 2: *Скатерть бела весь свет одела (Снег).*

М.А. Рыбникова отметила, что в загадках метафора черпает свой материал из круга хозяйственных впечатлений. Руки – овечки, куделя – стог: *Пять овечек стог подъедают, / Пять овечек прочь отбегают.*

Загадка отчасти включает в себя и философский смысл (*Ой, что растёт без корня, / А что бежит без повода, / А цветущий да без цвета?*), связывается с мифологическим мировоззрением: *Заря-зарница, красная девица, по небу гуляла, слезы роняли; / месяц видел – не поднял, солнце встало и забрало (Роса).*

Таким образом, ясно видно, что загадка представляет собой не просто вопрос, но обладает своеобразной структурой, а также использует различные средства художественной выразительности для создания неповторимых самодостаточных текстов, некоторые примеры которых, парадоксально, могут существовать и принимать смысл только в группе таких же текстов со схожей тематикой.

1.7.3. По форме

По своей форме народная загадка примыкает к пословице (причём, настолько сильно, что иногда загадки переходят в пословицы, а пословицы – в загадки), но может также оформляться по-разному. Например, загадка

может быть представлена как в виде одного вопросительного предложения (*Кто на себе домик носит? – Улитка*), так и состоять из одного или нескольких замысловатых повествовательных предложений, обозначающих признаки предмета. Сама непонятность формулировки загадки становится проблемой отгадывающего.

Можно выделить несколько форм народных загадок:

1. Прямые загадки.

В прямых загадках с помощью иносказаний и косвенных черт описывается некий предмет или явление. Прямые загадки встречаются как в прозаическом, так и в поэтическом виде.

Пример 1: *Не лает, не кусает, а в дом не пускает. (Замок).*

Пример 2: *Росло, повыросло, / Из куста повылезло, / По рукам покатилося, / В зубах очутилося. (Орехи).*

Несмотря на запутанность второго примера, формулировки в нём поражают своей точностью и меткостью. «Покатилося» – значит, это нечто небольшое и легко катящееся, которое точно не размажется. Не может это быть и каким-нибудь овощем, потому что «покатилося» это нечто «из куста», а не «с грядки», к примеру. Кроме того, в загадке сделан особый акцент: её создатель говорит, что нечто окажется именно «на зубах», а не «во рту», потому что орехи нужно грызть.

Поначалу кажется, что под такую формулировку подойдёт всё, что угодно, но в итоге становится ясно, что «орехи» – единственный вариант из всех возможных. Эту загадку стоит считать наглядным примером того, как народное творчество оттачивается годами, а в результате мы имеем ёмкий и самодостаточный текст.

2. Загадки-обманки

Нередко будучи написанными в стихотворной форме, загадки-обманки построены так, что отгадывающему кажется, что подразумевается одно решение, когда на деле решение совсем иное.

Пример 1: *Кто грызёт на ветке шишку? / Ну, конечно, это ... (Белка).*

Благодаря обманному приёму – побуждению адресата продолжить стихотворение, подобрав слово, рифмующееся со словом «шишка», отгадывающий может сказать «мишка», что является, конечно же, неверным ответом.

Пример 2: *There are 10 lit candles on the dining table. I blew three of the burning candles out, how many candles will I have in the end? (Only the 3 that you blew would remain all other candles would burn out).*

3. Загадки на образное мышление

Загадки на образное мышление следует решать, рассматривая вопрос не буквально, а образно или широко, включая в плоскость решения ответы, которые могут подразумеваться, если толковать вопрос разными способами.

Пример 1: *У трех трактористов есть брат Сергей, а у Сергея братьев нет. Может ли такое быть? (Да, если трактористы – женщины).*

Пример 2: *Which word in the dictionary is spelled incorrectly? (Incorrectly).*

4. Математические загадки

Математическая загадка требует не только логического мышления и умения считать, как может изначально показаться. Иногда для её решения может понадобиться и образное мышление. Иной раз встречаются загадки, представляющие собой обычные задачи, требующие арифметического решения, но обрамлённые красочной, живописной речью.

Пример 1: *Летела стая гусей, навстречу им один гусь «Здравствуйте, – говорит, – сто гусей!» – «Нет, нас не сто гусей. Кабы было еще столько, да полстолько, да четверть столько, да ты, гусь, так бы нас было сто гусей». Сколько гусей летело?*

(36 гусей. Т.к. если к 36 прибавить столько же (36), полстолько (18), четверть столько (9) и еще одного (1), будет ровно 100).

Зачастую действующими лицами в математических загадках являются животные, растения или другие предметы, которые довольно легко посчитать. Например, деньги, как в следующем примере:

Пример 2: Three people check into a hotel. They pay \$30 to the manager and go to their room. The manager finds out that the room rate is \$25 and gives the bellboy \$5 to return to the guests. On the way to the room the bellboy reasons that \$5 would be difficult to split among three people so he pockets \$2 and gives \$1 to each person. Now each person paid \$10 and got back \$1. So they paid \$9 each, totaling \$27. The bellboy has another \$2, adding up to \$29.

Where is the remaining dollar?

(This is a nice nonsense. Each guest paid \$9 because they gave \$30 and they were given back \$3. The manager got \$25 and the difference (\$2) has the bellboy. So it is nonsense to add the \$2 to the \$27, since the bellboy kept the \$2).

5. Логические загадки

Такого рода загадки представляют собой чистую логику и математику, и решаются с помощью уравнений или таблиц. Их решение заключается в проверке различных суждений на ложность и истинность.

Пример 1: На олимпиаде участвуют Аня, Вика, Саша и Дима. Болельщики высказали следующие предложения:

- первым будет Саша, Аня будет последней,*
- вторым будет Саша, Дима будет третий,*
- второй будет Аня, Дима будет четвертый.*

Оказалось, в каждом предложении одно – истинно, другое – ложно. Какое место занял каждый ученик? (Саша – 1, Вика – 4, Аня – 2, Дима – 3).

Пример 2: Какой учебный предмет – география, физика, математика, история – должен быть внесен в расписание при выполнении следующих условий:

- если выносятся география, то и физика;
 - если не выносятся история, то и не выносятся физика;
 - неверно: если выносятся математика, то и история.
- (Математика).

6. Юмористические загадки

Эта форма загадки примечательна тем, что, в отличие от всех предыдущих форм, ответа на неё не требуется, т.к. предполагается, что отгадывающий просто не сможет догадаться о нём. Как правило, юмористические загадки выполнены в форме небольшого анекдота [Митрофанова, 1978].

Пример 1: *Что такое – сидит на дереве, черное и каркает? На букву Ш. (Ворона. Почему на Ш? Потому что шлангом прикинулась)*

Пример 2: *Висит на стенке, зеленое, длинное, и стреляет. (Полотенце. Почему стреляет? Чтобы труднее отгадать было)*

Следовательно, народная загадка может принимать множество форм, а также одновременно служить нескольким целям: быть инструментом познания окружающего мира, помогать развитию умственных способностей, служить способом социализации, и, к тому же, развлекать говорящих.

1.8. Тематика загадок

Само собой разумеется, что тематика народных загадок так или иначе связана с понятиями из повседневного окружения человека. Загадки тесно связаны с бытом, трудом и нравами народа.

Д.Н. Садовниковым была предпринята попытка разделить народные загадки по тематическим группам, среди которых были:

1. «Жилище»: *И зимой и летом на одном полозу ездит (Волоковое окно).*
2. «Тепло и свет»: *Белое ест, а черное роняет (Лучина).*

3. «Домашнее хозяйство»: *Между ног – тревога, на пузе дорога (Прялка).*

4. «Двор, огород и сад»: *Красна девица / Сидит в темнице, / А коса снаружи (Морковь).*

5. «Домашние животные»: *Четыре чотирники, / Два закопирники, / А третий Вертун (Корова).*

6. «Земледельческие работы»: *Железный нос / В землю врос; / Роет, копает, / Землю разрыхляет (Плуг).*

7. «Лес»: *Стоят Ермачки, / Красные колпачки. / Кто ни пройдёт, / Всяк поклон им отдаёт (Грибы).*

8. «Мир животных»: *Дом на доме должна, лягушкам счет знает? (Аист).*

9. «Люди и строение их тела»: *Между белыми березами Талалай болтает (Зубы, язык).*

10. «Земля и небо»: *Летит орлица / по синему небу, / крылья распластала, / солнышко застлала (Облако).*

11. «Понятия о времени, жизни и смерти и пр.»: *А что горит без пламени? (Любовь).*

12. «Грамота и книжная мудрость»: *Взят от земли, яко же Адам; / Ввержен в пещь огненную, яко три отрока; / Взят от печи и возложен на колесницу, яко Илия; / Везен бысть на торжище, яко же Иосиф; / Ставлен на лобное место и биен по главе, яко же Иисус; / Возопи велиим гласом, и на глас его приде некая жена, / яко же Мария Магдалина, / И, купивши его за медницу, принесе домой; / Но расплакался по своей матери, умре, / И доньне его кости лежат не погребены (Горшок).*

Как можно заметить, несмотря на то, что загадки создавались только на базе того, что окружало человека, тематика их весьма разнообразна и количество предметов и абстрактных явлений, которые являлись искомым элементом в загадках, достаточно велико, что говорит о наблюдательности и прозорливости человека.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Под термином «дискурс» в данной работе мы будем понимать как объект, содержащий в себе и динамику языкового процесса, и текст – то есть, её результат; и обладающий рядом характеристик, среди которых можно выделить структурированность, связность, целостность, интерактивность, процессуальность, контекстуальность и личностность.

Загадка является жанром одновременно двух дискурсов – фольклорного и энигматического. Как жанр фольклорного дискурса, загадка содержит в себе стереотипные образы, выраженные вербально в весьма своеобразной форме, для отображения мировосприятия народа. Коммуникативной целью загадки в фольклорном дискурсе является проверка знаний адресата об окружающем мире. С другой стороны, целью загадки как жанра энигматического дискурса является развлечение и интеллектуальный тренинг, а ключевой особенностью загадки в этом дискурсе считается интерактивное диалогическое единство вопроса и ответа на него в условиях определённой коммуникативной ситуации. Помимо этого загадка обладает несколькими свойствами: наличие двух логически связанных между собой компонентов, интерактивностью, амбивалентностью, воспроизводимостью, знаковой устойчивостью и трансляторным потенциалом.

Наиболее точно определения термина «загадка» ещё не существует, но, проанализировав определённый пласт загадок и толкований, мы пришли к выводу, что загадка – это малый фольклорный жанр научно-поэтического творчества, состоящий из двух частей, где какой-либо предмет или явление описываются иносказательно и замысловато, с использованием средств художественной выразительности и иногда – глаголов в повелительном наклонении.

История загадки достаточно длинна и многообразна: область её применения варьировалась от сакральных ритуалов до повседневного развлечения. Со временем каноны загадки сильно изменились, но суть её всё

равно осталась прежней: необходимо отгадать предмет или явление, свойства которого зашифрованы в вопросе загадки. В нашей работе термины «народная загадка» и «загадка» решено было считать синонимами в связи с тем, что за загадками редко закрепляется авторство, и даже литературные загадки постепенно теряют данные о своём создателе, и их воспринимают как продукт народного творчества.

В загадках используется широкое разнообразие средств художественной выразительности: сравнение, условное наклонение, эпитеты, метафоры, антитезы, что наделяет загадку свойствами самостоятельного художественного произведения со своими поэтическими особенностями.

В зависимости от семантического и синтаксического содержания загадки можно разделить на несколько классификаций: по процедуре поиска ответа (пропозициональные, образно-ассоциативные, пропозиционально-метафорические), по построению задачи (с перечислением признаков предмета, с краткой характеристикой предмета, с отрицательным сравнением, метафорические), по форме (прямые загадки, загадки-обманки, загадки на образное мышление, математические загадки, логические загадки, юмористические загадки).

Тематика загадок тоже обширна: выделяются загадки о быте, о растениях и животных, об абстрактных понятиях, о людях и прочие. Огромное количество тем и форм загадок мотивируется тем, что разные загадки отвечают разным целям. Некоторые из них призваны развлекать, некоторые – воспитывать и давать знания о мире, а некоторые – социализировать и развлекать.

ГЛАВА 2. СВОЕОБРАЗИЕ ЖАНРА ЯПОНСКИХ ЗАГАДОК НАДЗО

2.1. Дефиниция термина «надзо»

Несмотря на то, что надзо принято классифицировать как отдельный тип загадок с присущими только ему признаками, в паремиологии сложилась традиция называть все загадки японского происхождения «надзо». Но с нашей точки зрения, под термином «надзо» стоит понимать загадку японского происхождения, обладающую определёнными характеристиками, что подтверждается множеством определений в японских словарях.

Например, согласно словарю Goo, надзо – это а) игра, суть которой состоит в том, чтобы найти спрятанный смысл в слове или предложении; б) темнить, неявно выражаться. Англо-японский словарь Cambridge Dictionary определяет надзо как «тайну, загадку, энигму», в то время как словарь Weblio гласит, что надзо – это игра, в которой требуется найти иной смысл высказывания. Похожая дефиниция представлена и в словаре Kotobank: а) игра, в которой необходимо найти необычный, трудно предсказуемый спрятанный смысл слова; б) говорить так, чтобы никто не понимал.

В дефиниции Yahoo Dictionary термин «надзо» приобретает дополнительные характеристики: «Надзо – это один из видов игры слов. Изначально это вопрос, появившийся благодаря религиозной практике».

Русскоязычные паремиологии определяют надзо как «японские загадки с подвохом», «загадки японского происхождения, подвох которых кроется в языковом аспекте – игре слов, особенностях письма и др.» и «загадки, основанные на игре слов, и требующие немалой сообразительности для решения; в иносказательной форме, используя метафоры и сравнения, объясняют суть каких-либо явлений окружающего мира».

Из чего следует вывод, что надзо – это загадки японского происхождения, основанные на игре слов и сформулированные в

иносказательной манере, смысл которых – найти скрытый смысл в формулировке вопроса; при формулировке вопроса в конце может использоваться вопросительная конструкция 「な—に」 (на:ни). Именно это определение мы считаем приемлемым, и будем использовать его в данной работе.

2.2. История появления загадок надзо

Впервые слово «надзо-надзо» встречается в произведении средневековой японской писательницы Сэй-Сёнагон «Записки у изголовья» [Конрад, 1974]. В позднем средневековье слово было сокращено до «надзо», что одновременно стало обозначать и литературные игры с зашифровкой слов, и традиционные устные загадки.

Вполне возможно, что загадки надзо, такими, как мы их видим сейчас, произошли от буддийских философских вопросов – коанов. К такому умозаключению можно прийти, основываясь на структуре загадки: как мы уже выяснили, загадка состоит из двух частей, то есть, подразумевает диалог между двумя участниками игры. Термин «коан» буквально обозначает «публичный отчёт», «общественный акт», что уже само по себе указывает на заложенную интерактивность: происходит общение между учителем буддийской общины и его учениками. А.С. Майданов определяет коан как «краткий диалог в форме вопроса и ответа, между элементами которого на первый взгляд отсутствует логическая связь; вследствие этого коан производит впечатление алогичной, иррациональной загадки, парадоксальной задачи, не имеющей рационального решения средствами дискурсивного, логического мышления». Примером коана может служить следующая философская загадка: *Хякудзё сказал собравшимся: «Один ест мало, но не голоден; другой не прекращает есть, но не насыщается». Монахи молчали.*

Любовь японцев к загадкам прослеживается и в другом религиозном течении – синто. Синтоистское вероисповедание сформировало в японском сознании идею о божественности знания, т.е. новые знания воспринимались как награда богов за тяжёлый труд в попытке приблизиться к пониманию их замысла [Герасимова, 2010].

Со временем надзо перестали быть прерогативой религиозных общин, и стали активно использоваться людьми светскими. Сведения о первых загадках надзо относятся к эпохе Хэйан (794-1185 гг.), к периоду правления императора Сага. Считается, что именно император Сага был первым, кто придумал загадку, основанную на игре слов. Интересен тот факт, что император придумал эту загадку в наказание поэту Оно-но-Такамакура, оскорбившего его. Если бы Оно-но-Такамакура не смог правильно прочитать записанное иероглифами предложение, то его бы казнили. Однако поэт справился с задачей, и был помилован.

Загадка императора Сага состояла из двенадцати повторяющихся иероглифов 子 – «ребёнок»:

「子子子子子子子子子子子子」

Сложность решения загадки заключается в том, что у иероглифа 子 существует несколько чтений, а именно – четыре. Например, чтения 「ね」 – «нэ» и 「こ」 – «ко» – японские чтение (кун), и китайские чтение (он) 「し」 – «си» и 「じ」 – «джи». Комбинацию из повторяющихся иероглифов нужно было прочитать так, чтобы получилось предложение.

Ответом на загадку была следующая фраза:

「ねこのここねこ、ししのここじし (猫の子子猫、獅子の子子獅子) 」 (нэко-но ко конэко, сиси-но ко кодзиси) – Ребёнок кошки (называется) котёнок, ребёнок льва (называется) львёнок.

В лингвистике подобное явление получило название амфиболия. Амфиболия – это так называемая двусмысленность, двойственность, которая

получается как от расположения слов, так и от употребления их в различных значениях или смыслах, иногда намеренно, иногда же вовсе бессознательно.

Отличным примером амфиболии в русском языке считается загадка из произведения Лии Гераскиной «В стране невыученных уроков». Перед героем произведения стояла задача правильно поставить запятую в предложении «Казнить нельзя помиловать», чтобы решить собственную судьбу, что очень напоминает историю с императором Сага и поэтом Оно-но-Такамакура.

Составление загадок (なぞなぞ合わせ – «надзо-надзо-авасэ») издавна считалось интеллектуальным развлечением японских аристократов [Войтишек, 2010].

Нередко в подобного рода словесных играх использовались анаграммы, иероглифические каламбуры и общеизвестные тексты: двенадцать иероглифов, обозначающих знаки Зодиака, литературные тексты «Гэндзи-моногатари» и «Сагоромо-моногатари», а также поэтический алфавитный порядок ироха, долгое время занимавший господствующее положение в японском языке [Мазурик, 1984]. К сожалению, полных записей устной игры в загадывание не сохранилось, но по частям описаний можно предположить, что игра мало чем отличалась от аналогичного обычая в других странах. Правила игры в надзо-надзо-авасэ были схожи с правилами по сложению стихов: играющие делились на две группы, каждая из которых по очереди задавала загадку другой. Загадыванию предшествует традиционный диалог из бессмысленных ритмичных созвучий «хаяси-котоба», или началом служат особые ритмические загадки, хорошо известные всем участникам игры.

«Кандзури-химэ не разгадала загадку, что загадала Сундзури-химэ, загадку разгадал господин Асахи». Ответ: сосулька.

(Имена Кандзури и Сундзури ассоциируются с понятием «холод», в то время как Асахи буквально обозначает «утреннее солнце»; глагол とく (току), использовавшийся в загадке имеет значения «разгадывать» и «таять») [Поливанов, 1968].

Существуют и традиционные заключительные формулы. Так, например, в некоторых провинциях игру в надзо-надзо-авасэ принято завершать словами:

「むかし むくれて むけやま さ いった、なんぞ ながれて
ながの さ いった、はなし こ はなれて はなぞの さ いった。」

(мукаси мукурэтэ мукэяма са итта, надзо нагарэтэ нагано са итта, ханаси ко ханарэтэ ханадзано са итта) – *Сказки рассердились и отправились на гору Мукэяма, загадки уплыли в Нагано, а рассказы удалились в цветочный сад* [Мазурик, 1984].

Несмотря на то, что первые записи о загадках встречаются ещё в эпоху Хэйан, преимущественно они встречаются лишь в эссе и в дневниках. Первый же крупный сборник загадок, включающий в себя 173 текста, был составлен только в эпоху Муромати (1393 – 1573) в 1516 году, который позже был охарактеризован как «краткий обзор загадок эпохи Муромати». Сборник назывался «Собрание экс-императора Гонара-ин», и, судя по всему, часть текстов была взята из устных источников, а не из письменных, поэтому в сборник попало немало фольклорных загадок, бытующих и поныне.

С начала XVII века японские народные загадки начинают печатать в сборниках детской литературы «акабон», однако среди взрослой аудитории сохраняется интерес к традиционной языковой игре надзо-надзо-авасэ. Яркий интерес к загадкам у японцев наблюдается в конце XIX века, когда в Японию начали доходить новые, непривычные вещи европейского обихода, в связи с чем картина мира японцев стало однозначно шире, и вместе с тем – увеличилось количество загадок и их разновидностей [Дандес, 2003].

Своей актуальности надзо не теряют и по сей день. Загадки настолько популярны в Японии, что им посвящаются целые телевизионные передачи, например, 「お笑い頭の体操」 («о-варай атама-но тайсо»), транслировавшаяся с 1968 по 1975 год, и 「マジカル頭脳パワー!!」 («мадзикару дзуно: пава:!!»), выходившая в эфир с 1990 вплоть до 2001 года.

Некоторые радиостанции тоже включают программы, посвященные загадкам, в список своих передач. Одной из таких радиостанций является TBS-радио, где уже больше двадцати лет транслируется передача, предлагающая зрителям множество загадок и викторин. Также некоторые элементы японской поп-культуры, такие как манга или аниме, зачастую обращаются к феномену японской загадки. Например, сюжет манги Масаси Уэда 「コボちゃん」 («Кобо-тян»), экранизированной студией Eiken, строится на том, что главные герои попадают в разные курьёзные ситуации, нередко связанные с непониманием японской игры слов. К тому же, японские загадки уже давно покинули пределы Японии и активно используются в преподавании японского языка школьникам и студентам, считаясь одним из самых эффективных методов обучения и ключом к пониманию различных тонкостей языка [Карамян, 2013]. Более того, считается, что применение японских загадок в процессе обучения хорошо развивает навыки аудирования у учеников [Schreiner, 2009].

2.3. Классификация загадок надзо

Загадки надзо условно можно разделить на четыре категории:

1. Иероглифические загадки
2. Графические загадки
3. Логические загадки
4. Загадки с игрой слов

2.3.1. Иероглифические загадки

Доподлинно известно, что китайское иероглифическое письмо легло основу японского национального письма, поэтому прародителем японских иероглифических загадок можно смело считать китайские графические загадки, в китайском языке называемые «цзыми».

Любой вид иероглифов – будь то японское или китайское письмо – состоит из отдельных символов-графем, каждый из которых несёт свою собственную семантическую нагрузку. Подобная особенность позволяет широко использовать иероглифы для создания загадок. Суть графических иероглифических загадок состоит в том, чтобы по данному описанию графем восстановить искомый иероглиф. Сложность подобных загадок состоит в том, что в них привычная связь «знак-звучание» сменяется на связь «знак-значение», что требует обширного знания графических элементов.

К примеру, одной из самых популярных китайских иероглифических загадок считается следующая:

一只狗，两个口，谁遇它谁发愁 (одна собака, два рта, кто ее встретит – огорчается).

В данной загадке зашифрован иероглиф 「哭」, состоящий из графемы «собака» (нижняя часть иероглифа) и двух графем «рот» (верхняя часть иероглифа), и который обозначает глагол «плакать, рыдать».

Ещё одним примером китайских графических иероглифических загадок может послужить эта загадка:

一月一日非今天 (одно солнце и одна луна – не сегодня?)

Искомый иероглифом в этой загадке является иероглиф 「明」, который состоит из графем «солнце» и «луна» и обозначает слово «завтра».

Что же касается японских графических загадок, то они образуются схожим образом. Например:

木の上に立ってこっち見ているひとはだれ? (кто стоит на дереве и смотрит на нас?)

Аналогично с китайскими загадками, в вопросе даётся описание искомого иероглифа. В данном случае искомый иероглиф – это 「親」, который состоит из графем «дерево», «стоять» и «смотреть».

Существуют и более простые загадки, часто используемые в работе с детьми:

いち+いち が 二じゃなくてえらい人になるって。どんな人? (если сложить один плюс один, то получится не два, а великий человек).

В образовании искомого иероглифа 「王」 участвуют не только две графемы 「一」, «единица», но ещё и арифметический знак «+».

てんをとると大きくなる動物ってなんだ? (если у животного убрать пятнышко, то оно станет большим)

В данном случае подразумевается один из базовых иероглифов – 「犬」, обозначающий слово «собака». Если у этого иероглифа убрать графему, названную в загадке «пятнышком», то получится иероглиф «большой» – 「大きい」.

От этого иероглифа можно составить и обратную загадку, искомым компонентом которой будет иероглиф 「犬」.

「ダイニテン」ってどんな動物? — いぬ (犬) (Большое животное с пятнышком – кто это? – Собака).

Иногда иероглифические загадки апеллируют к знаниям японских слоговых азбук. Например, для того, чтобы дать правильный ответ на следующую загадку, необходимо быть знакомым с азбукой «катакана».

ハムがなる木ってどんな木? — 松 (На каком дереве растёт ветчина? – На сосне).

Иероглиф «сосна» состоит из трёх графем: элемента «дерево» и двух слогов азбуки катакана – «ха» и «му», которые в сочетании дают слово «ветчина».

2.3.2. Графические загадки

Графические надзо во многом напоминают энигматический жанр – ребусы, так как ответ на вопрос в них зашифрован с помощью рисунков и средств различных знаковых систем. Однако если в русской традиции ребусы – это, как правило, набор символов, где зашифрованное

самостоятельное, независимое слово, то японские ребусы подразумевают, что в картинке содержится ответ на вопрос. То есть, ответ на графическую загадку подразумевает не сколько дешифровку изображения, а сколько ответ на вопрос с помощью изображения. Для обозначения графических загадок в японском языке иногда используется термин «хандзи-э», что дословно обозначает «картинка-загадка».

次の判じ絵は、江戸の庶民が暮らしのなかで使った、あるものを表わしていますが、それは何でしょう？— 雑巾 (Чем жители Эдо часто пользовались в быту? – Тряпками).

На Рисунке 1 представлены две фигуры: слон и узнаваемый образ японского легендарного героя Кинтаро. Так как фигура второго изображена лишь примерно на одну треть, то подразумевается, что в ответе должна быть лишь треть от его имени 「金太郎」, то есть, иероглиф 「金」, который читается как 「きん」. Слон по-японски будет 「ぞう」, что совместно с предыдущим отгаданным слогом даёт слово 「きんぞう」 – «тряпка».



Рисунок 1. Чем жители Эдо часто пользовались в быту?

この絵は日常世界で使われていた道具を示していますが、それは何でしょう？ — 茶釜 (Какой предмет повседневного японского быта зашифрован в этой картинке? – Чайник для чайной церемонии).

На Рисунке 2 изображена жаба, то есть, по-японски 「かま」, заваривает чай – 「ちゃ」, что вместе даёт слово 「ちやがま」 – «чайник для чайной церемонии».



Рисунок 2. Какой предмет повседневного быта зашифрован в этой картинке?

この図は庶民の食卓にのぼったある野菜を示していますが、それは何でしょう？ — 生姜 (Какой овощ можно часто встретить на обеденном столе? – Имбирь).

На Рисунке 3 мужчина несёт иероглиф, читающийся как 「が」. С другой стороны, можно сказать, что он не просто его несёт, а несёт на спине, и при этом он будто прогибается под его тяжестью. Состояние мужчины описывается глаголом 「背負う」, который читается как 「しょう」. Два найденных слога в совокупности дают нам слово 「しょうが」, которое и обозначает имбирь.



Рисунок 3. Какой овощ можно часто встретить на обеденном столе?

2.3.3. Логические загадки

В русской паремиологической традиции логические загадки принято называть «загадками с подвохом», хотя если внимательно прочитать вопрос и хорошенько поразмыслить, то ответ откажется вполне логичным. Е.А. Денисова в диссертации «Структуры и функции энигматического текста» предложила термин «вопросы-трюизмы», понимая под этим термином загадки, ответ на которые отгадывающий исключает в силу его тривиальности и очевидности.

Среди русских загадок достаточно известны нижеследующие:

На каком языке говорят молча? – На языке жестов.

Что можно увидеть только с закрытыми глазами? – Сон.

На каком дереве сидит ворона во время дождя? – На мокром.

С весьма высокой частотностью похожие логические загадки встречаются и в японском языке:

大きくなるほど小さくなるものなあに？— 服 (Что с возрастом становится только меньше? – Одежда)

2つに割らないと、使えないものなあに？— わりばし (Чем нельзя пользоваться, не разделив это на две части? – Палочками для еды).

車で走っているときに、カーブで必ず落としてしまうものは？— スピード (Что становится меньше, когда машина едет по кривой дороге? – Скорость).

弟に2つあって妹に1つしかないものはなんでしょう？— ひらがなの「と」 (Чего у брата два, а у сестры – только лишь одно? – Слог «то»).

Кроме того, многие из вопросов в японских логических загадках строятся с помощью глагольной формы *ても / でも*, нередко продублированной для обозначения многократности действия, выполнить которое представляется трудным или невозможным.

わってもわっても、こわれな物なあに？— わりざん (Сколько бы ни пытался разделить, всё никак не могу сломать. – Деление, математическое действие).

こいでも こいでも 同じところを 行ったり来たりする 乗り物ってなあに？— ブランコ (Сколько бы ни грёб, всё равно возвращаюсь в одно и то же место. – Качели).

2.3.4. Загадки с игрой слов

Самым обширным пластом загадок надзо является группа загадок, построенная на игре слов. Под игрой слов в данной работе мы понимаем как один из способов реализации поэтической функции речи с осознанным нарушением языковых норм, цель которого – сделать общение более приятным, неформальным или весёлым для участников коммуникации.

Паремиологи считают, что загадки с игрой слов – это преимущественно детское развлечение. Под этим подразумевается, что благодаря игре происходит эстетическое воспитание ребёнка, приобретаются знания об окружающем мире, усваивается ассоциативный потенциал языковых единиц. Загадки для детей зачастую антропоцентричны и антропоморфичны, то есть речь в них идёт либо о человеке, либо о предмете, свойства которого так или иначе сравниваются со свойствами человека.

Языковая игра в загадках для взрослых строится в основном на игре со смыслом и на образовании новых словоформ. Согласно исследованиям Е.А. Денисовой, игра слов во взрослых загадках проявляется через «актуализацию многовалентных связей языка как двусторонней языковой сущности при установке на установление/разрушение сложившегося стереотипа его восприятия».

Иными словами, во взрослых загадках обыгрываются такие явления как омонимия, омофония, паронимия и полисемия.

Среди целей языковой игры можно выделить цель заинтересовать слушателя и цель развивать язык и мышление. Особенностью языковой игры можно считать и то, что она нарушает постулаты общения Грайса: информация должна быть новой и подана в приемлемом количестве; говорить стоит ясно, избегая неоднозначности; речь должна быть связной и логичной; высказывания должны быть истинны.

Нарушение постулатов Грайса приводит к неясности, ложности и неоднозначности высказываний, что и создаёт комический эффект от игры слов.

Рассмотрев более трёхсот примеров, мы пришли к выводу, существуют как продуктивные способы образования игры слов в загадках, то есть, встречающиеся наиболее часто, так и непродуктивные.

2.3.4.1. Продуктивные способы образования игры слов в надзо

Мы выделили девять продуктивных способов образования игры слов в загадках. Ниже они расположены от самого распространённого вида к наименее употребляемому.

1. Шарады

Шарады представляют собой энигматический текст, подающий перифрастическое описание загаданного слова по составляющим его частям, адекватным иным словам. В русский язык шарады пришли из Франции и достаточно быстро обрели популярность среди любителей загадок и головоломок, став одной из любимейших салонных забав XII-XIII веков. Пример шарады: *Едва приметный червь, но для мехов опасный первое моё. Знак в азбуке безгласный. Второе. А поэт и комик-чародей есть целое шарады сей* (Моль-ер).

Японские шарады незначительно отличаются от русских: в них отсутствует один из компонентов, чаще всего – эквивалентный русскому второму, и чуть реже – аналогичный первому; однако целое шарады даётся всегда.

Как и русские шарады, японские загадки подобного типа имеют свою особенную структуру, которая повторяется из раза в раз практически во всех шарадах. Имеется в виду конструкция «XはXでも、YってどんなX?», где X – один из данных компонентов, а Y – целое.

貝は貝でも、お風呂に入ってる貝ってどんなカイ? — あった-かい
(Ракушка есть ракушка, а во что она превращается в ванне? – Тепло).

В загадке дан эквивалентный русскому второй компонент и общее целое: слог 「かい」 и условие, при котором этот слог должен превратиться в нечто иное, а именно – в слово «тепло», состоящее помимо слога 「かい」 еще и из слога 「あった」.

По той же схеме составлены и следующие загадки. В первой к слову 「イス」 – «стул» добавляется слог 「カレーラ」, чтобы получилось название блюда, а во второй при добавлении к слову 「ボール」 – «мяч» слога «ダン» получается слово «картон».

イスはイスでも、からくて、おいしいイスって何? — カレーラ-イス
(*Стул есть стул, а как называется острый, но вкусный стул? – Рис карри*).

ボールはボールでも、四角いボールってどんなボール?
— ダン-ボール (*Мяч есть мяч, а как называется мяч с четырьмя углами? – Картон*).

Мы предполагаем, что подобный способ образования игры слов является самым продуктивным из-за особенностей японского алфавита. Каждое слово в японском языке состоит не из букв, а из слогов – силлабем, что ограничивает количество возможных комбинаций и приводит к необходимости постоянно повторять одни и те же силлабемы для создания новых слов.

2. Загадки с полисемией

Полисемия – наличие у одного слова или знака нескольких значений.

В примере ниже обыгрывается значение слова «ホット», которое одновременно является и заимствованием из английского языка (образовано от слова «hot»), и глаголом со значением «выдохнуть, расслабиться, успокоиться».

食べると安心するケーキはなーんだ? — ホットケーキ (*Какой торт нужно съесть, чтобы успокоиться? – Блинчик*).

Однако полисемия возникает не только благодаря заимствованию иностранных слов: исконно японские слова также могут быть многозначны, что и обыгрывается в надзо.

Например, в следующем примере обыгрываются значения слова 「幼稚園」, обозначающим одновременно и маленького ребёнка, и детский сад, что

и создаёт парадокс в загадке – ребёнок (т.е. детский сад) получается больше, чем взрослый.

幼稚園、小学生、大人の中で、一番大きいのは？ — 幼稚園（大人よりも建物が大きいよね）（*Кто больше – ребёнок, школьник или взрослый?* – Ребёнок, т.к. здание всяко больше взрослого).

Полисемичны также и японские глаголы. Загадка ниже построена на значениях глагола 「走る」: «бежать» и «управлять автомобилем», и задача отгадывающего – разобраться, какое именно должно быть присвоено значение глаголу в данном контексте:

タクシー運転手が、反対向きに道路をはしっています。それを見た警察官は、何も言いません。なぜ？ — 走っているのは運転手さんだから（タクシーではありません）（*Таксист был на встречной полосе. Почему увидевший это полицейский его не оштрафовал?* – Потому что таксист был без машины).

Модель дешифровки этой загадки соответствует предыдущей модели: угадывающему необходимо догадаться о корректном семантическом значении глагола 「立つ」, выбрав между значениями «появляться» и «вставить»:

奈良の大仏と鎌倉の大仏は、どちらが先にたったでしょう？ — どちらも立っていない（*Какая статуя появилась раньше – статуя Буды из Нары, или статуя Будды из Камакуры?* – Никакая из этих статуй не вставала).

3. Метатекстовые загадки

Формулировка метатекстовых загадок призвана создавать у адресата впечатление, будто бы речь идёт о реальном предмете, находящемся в описанной в загадке локации.

Что посреди земли стоит? – Буква М.

Что в центре Парижа? – Буква Р.

Благодаря тому, что японское письмо – это, в первую очередь, письмо слоговое, то метатекстовых загадок встречается большое количество:

世界の真ん中にいる虫は何？ — か (*Какое насекомое находится посреди мира?* – Комар).

Иероглифы 「世界」 читаются как «сэкай», то есть, между слогами «сэ» и «и» находится слог «ка», созвучный со словом «комар».

По похожему принципу из следующих загадок вычленяются названия животных:

冷蔵庫の中に動物がいます。どんな動物？ — ぞう (*Какое животное живёт в холодильнике?* – Слон).

Слово «холодильник» по-японски звучит как «рэйдзоко», а слон, «спрятанный» в холодильнике, является ничем иным как слогом «дзо». Нижеследующие примеры идентичны первым двум.

В загадке о бегемоте обыгрываются слово «кабан» – «сумка» и слог «каба» – «бегемот», представляющий собой часть японского слова «сумка»; в то время как японское слово «бык» звучит как «уси», что одновременно является слогом из слова «бо:си» – «шляпа»:

かばんの中にある 体のおおきな 動物は？ — かば (*Что за большое животное сидит в сумке?* – Бегемот).

ぼうしの中にはいる動物は？ — うし (*Какое животное можно достать из шляпы?* – Бык).

4. Лексико-числовые загадки

Загадки этой категории достаточно просты в решении, так как вопрос содержит в себе абсолютно все компоненты для ответа. Ответ в лексико-числовых загадках состоит из двух частей: слога-существительного и слога-числа:

小さな貝でも10匹集まるとみんなが怖いものになります。
な—んだ？ — かいじゅう (*Хоть ракушки и маленькие, но если собрать их*

десять штук, то они превратятся во что-то страшное. Во что? – В монстра).

Путём сложения слов «ракушка» и «десять» мы получаем правильный ответ – слово «монстр».

9匹のトラが乗っている乗り物は? — ट्रэк (Как называется транспорт, в котором едут девять тигров? – Грузовик).

Аналогично с предыдущим примером мы складываем слово «тигр» и слово «девять», получая тем самым заимствованное из английского языка слово 「トラック」 – «грузовик». В лексико-числовых загадках прослеживается некая закономерность: первая половина слова – это данное в загадке существительное, в то время как число всегда ставится после существительного:

夜に、おどりのけいこを十回するためにともした明かりは、なあに? — けいこうとう (Чтобы ночью сделать десять подходов танцевальных упражнений, необходим свет. Как это сделать? – Люминесцентная лампа).

Этот пример не исключение из правила, однако считать его идеальной загадкой этой категории нельзя: для получения правильного ответа помимо сложения существительного и числа необходимо слог «こ» из слова 「けいこ」 сделать длинным. Тем не менее, если учесть, что загадка – это, в первую очередь, устный жанр, то на слух разница в длине слогов может и не восприниматься.

5. Загадки-анаграммы

Ответ на загадку, образованную этим способом, будет анаграммой, то есть, словом, меняющим своё значение при прямом и обратном его прочтении.

ひっくり返ると、軽くなる動物 なーんだ? — イルカ (Какое животное надо перевернуть, чтобы оно стало лёгким? – Дельфин).

Дело в том, что японское слово 「イルカ」, при прямом прочтении имеет значение «дельфин». Но если прочитать его наоборот, то полученное слово будет обозначать прилагательное «лёгкий».

逆立ちすると、アイロンをかけたくなる鳥って、なあに？ — ワシ
(*Какую птицу можно погладить утюгом, если её перевернуть?* – Орёл).

Как и в предыдущей загадке, здесь требуется прочитать слово с конца, чтобы слово 「ワシ」 – «орёл», стало словом 「シワ」 – «складки».

Кроме того, анаграммами считаются слова, при перестановке букв в которых образуются новые лексические единицы:

わたしをバラバラにして組立て直すと、ひげだらけの便利なそうじ屋さんになるよ。なあに？ — たわし (Если меня разделить на части и перемешать, то я превращусь в бородатого уборщика. Как зовут этого уборщика? – Кухонная щётка).

В данном вопросе подразумевается, что на части делится слово 「わたし」, обозначающее меня, и таким образом из слогов этого слова образуется новая лексема 「たわし」 – «кухонная щётка». Примечательно то, что в загадках-анаграммах дана чёткая инструкция, как именно отгадывающему нужно прийти к ответу. Инструкция выражается глаголами «перевернуть», «разделить», «перемешать» и др.

6. Омоформы

Согласно определению Большой советской энциклопедии, омоформы – это омонимичные формы слов, совпадающие в своём звучании лишь в отдельных формах (например, «три» – форма именительного и винительного падежа числительного 3 и форма повелительного наклонения от глагола «тереть»). В японских загадках в качестве омоформ чаще всего выступают глаголы.

よんでもよんでも返事をしないものはなあに？ — 本 (Все зову-зову, а мне ни ответа, ни привета. – Книга).

Глагол 「呼ぶ」 – «звать» и глагол 「読む」 – «читать», поставленные в て форму, выглядят одинаково, благодаря чему и образуется игра слов.

Аналогичным способом образована и загадка ниже: в ней используются глаголы 「採る」 – «брать, воровать» и 「取る」 – «фотографировать».

とられてしまったのに、みんな笑っているよ、なんで？ — 写真をとったから (Почему все смеются, несмотря на то, что были обокрадены? – Все смеются, потому что фотографировались).

В следующем примере, однако, используется сходство глагола 「入る」 – «входить», и слова 「はい」 – «да».

「はい、はい」と言いながら、出るものはなに？ — でんわ (Хоть и говоришь «вхожу, вхожу», а по факту – выходишь. Что это? – Телефон).

Здесь обыгрывается вторая основа (она же – срединная) глагола «входить», а под «выходить» подразумевается фраза 「電話に出る」, что обозначает «взять трубу», но дословно переводится как «выйти в телефон».

7. Логогрифы

Е.А. Селиванова относит загадки-логогрифы к жанру анаграмм. В русском языке логогрифы представляют собой задание в стихотворной форме, ответом которого служат два слова, при этом одно слово короче другого на одну букву: «Почти одно лицо с деревней, историю ведёт издревле. А букву вставь – и сразу, вроде, для верховой езды подходит (село – седло).

Японские логогрифы, хоть и не выполнены в стихотворной форме, но тоже подразумевают собой поиск двух слов, отличающихся друг от друга одним слогом:

点々をつけると、踊り出してしまふ家具って何？ — たんす (В какой мебели нужно сделать один слог звонким, чтобы она затанцевала? – Комод).

Японское слово 「たんす」 («тансу»), обозначающее «комод», при озвончении первого слова превращается в 「だんす」 («дансу»), что представляет собой заимствованный из английского глагол «dance».

頭にゴムつぶを二つつけると、入れ物になってしまう動物の年は、なに年？ — サル (*Какому животному на голову должно упасть две капли, чтобы оно превратилось в корзину?* – Обезьяна).

В данном случае обыгрываются два созвучных слова 「サル」 и 「ザル」 : «обезьяна» и «корзина».

頭にテンテンをつけるとビックリしちゃう花ってなあに？ — きく (*К голове какого цветка нужно добавить озвончение, чтобы он испугался?* – Хризантема).

Если к последнему слогу слов 「きく」, обозначающем хризантему, добавить озвончение, то получится существительное 「危惧」 – «опасение».

8. Загадки, основанные на звукоподражании

Японская звукоподражательная лексика называется «ономатопея», и представляет собой вид лексики, который передаёт образ предмета с помощью звуковых ассоциаций. Считается, что именно японский язык богат ономатопами из-за того, что одной из главных религий Японии является синтоизм, в основе которого лежит одухотворение и обожествление природных сил, которые, следовательно, обладают и звуковыми параметрами.

Традиционно принято выделять три вида ономатопов: гионго – слова, передающие звучание неживого предмета, в том числе и при воздействии на него человека; гисэйго – слова, изображающие разнообразные звуки, которые издаёт человек, птицы, звери и другие живые объекты; гитайго – слова, имитирующие эмоциональное или физическое состояние предмета или человека [Ещеркин, 2016].

Из чего следует, что японский язык действительно обладает огромным множеством звукоподражательной лексики, так что, неудивительно, что

загадки с использованием звукоподражания в качестве дедуктивного метода вычисления ответа встречаются весьма часто.

持つだけで手が震えてしまう家具ってなーんだ? — テーブル (*Какая мебель начинает трястись, стоит только коснуться её рукой?* – Стол).

Ономатопоэтизм-гионго 「ブルブル」 обозначает «трястись от холода или страха», и при добавлении к первой его половине слова 「て」 – «рука», образуется слово «стол».

いつも、もんくばかり言っている動物なーんだ? — うし (*Какое животное постоянно жалуется?* – Корова).

В японском языке мычание коровы обозначается звуком 「モーモー」, что у японцев, очевидно, ассоциируются с жалобными, молящими стонами.

朝になると叫ぶ花はなあに? — あさがお (*Какой цветок рычит с наступлением утра?* – Ипомея).

К слову 「あさ」 – «утро» необходимо добавить звук, которым иногда обозначается монструозное рычание – 「ガオー」, что в сумме даёт название цветка ипомеи.

ぼくの年は、英語の数をいえる動物だよ。なに年? — イヌ年 (*В названии года, в котором я родился, есть английское число. Что это за год?* – Год собаки).

Лай собаки в японском языке обозначается звуком 「ワン」, что созвучно английскому слову «one» – «один».

Необходимо отметить, что загадки с гисэйго, как в последних трёх примерах, встречаются наиболее часто.

9. Загадки с развёрнутым ответом

Ответ на загадку подобного типа подразумевает построение определённой грамматической структуры.

カメとラクダとサイが買い物をしています。何をかうのでしょうか？ — カメラ（カメラください）（*Что купили черепаха, верблюд и носорог?* – Камеру).

Слово 「カメ」 и первый слог слова 「ラクダ」 образуют слово «камера», в то время как остальные слоги слова 「ラクダ」 и слово 「サイ」 при соединении друг с другом образуют этикетное выражение 「ください」, использующееся в том числе и при покупке чего-либо. Таким образом, ответом на загадку является предложение «Камеру, пожалуйста»,

Требуется и составление грамматических структур и в следующих двух однотипных загадках. В вопросе даётся один из рядов японской слоговой азбуки хираганы, в каждом из которых один слог – чужеродный. От разгадывающего загадку требуется заметить лишний слог и заменить его на правильный, используя грамматическую частицу 「が」, обозначающую винительный падеж. Благодаря двум слогам – чужеродного и принадлежащего к данному в вопросе ряду – и частице-связке между ними, образуется слово-ответ.

「たちつみと」ってなーんだ？ — てがみ（「て」のところが「み」になってるね）（*Что такое 「たちつみと」?* – Письмо).

「まみむねも」ってなーんだ？ — めがね（「め」が「ね」になっている）（*Что такое 「まみむねも」?* – Очки).

2.3.4.2. Непродуктивные способы образования игры слов в надзо

Помимо девяти вышеупомянутых видов образования игры слов, существуют ещё несколько разновидностей, встречающихся крайне редко, что позволят сделать вывод о том, что нижеследующие способы по тем или иным причинам непродуктивны при создании игры слов.

К ним относятся, во-первых, загадки, отсылающие к этикетным или естественным для определённого контекста выражениями. Например:

クジラより大きくて、メダカより小さい動物な—んだ? — イルカ (そんなのいるか!) (Какое животное больше кита, но меньше медаки? – Дельфин. (Разве ж такое существует?!))

В данном случае сбивающая с толку формулировка вопроса подразумевает естественную реакцию в виде недоумения или удивления, выражающуюся в японском фразой 「そんなのいるか!」, где глагол 「いる」 вкуче с вопросительной частице 「か」 образует название животного. Вероятно, такие загадки не сильно популярны из-за того, что, несмотря на многообразие клише в японском языке, реакцию адресата предугадать зачастую невозможно, и, следовательно, загадка останется нерешённой.

Во-вторых, непродуктивными являются загадки, отсылающие к культурным особенностям и традициям Японии:

お金持ちの人がいつもつけている、お正月の食べ物って、なあに — もち (Какое новогоднее блюдо богачи всегда носят с собой? – Моти).

С одной стороны, эту загадку можно отнести к метатекстовым, так как ответ на неё представляет собой часть слова 「お金持ち」, но ответить на неё, не зная, что моти – это традиционная японская сладость, пользующаяся большим спросом именно в период празднования Нового года, не представляется возможным. Скорее всего, именно повышенными требованиями к культурному фонду адресата и мотивирована невысокая частота использования этого вида языковой игры.

И, наконец, в-третьих, крайне редко встречаются загадки, где от адресата требуется заменить данное условие синонимичными выражениями:

お父さんがきれいな食べ物な—んだ? — パパイヤ (Что отец не любит есть? – Папайя).

В этом примере условие включает в себя два компонента – «отец» и «не любит». Для того чтобы дать правильный ответ, необходимо данные компоненты заменить синонимами: 「お父さ」 заменяется на 「パパ」, а 「きらい」 – на 「イヤ」.

Несмотря на то, что эти три способа образования игры слов не настолько продуктивны, как способы, рассмотренные в предыдущем пункте, примеры с ними всё же встречаются, что и заставило нас также включить их в эту работу.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе мы рассмотрели такое явление японской паремиологии как загадки надзо. Под этим термином мы подразумеваем иносказательно сформулированные японские загадки, в основе которых лежит игра слов, смысл которых – найти скрытый смысл в формулировке вопроса (в просторечии – «подвох»). Вопрос в надзо может разные окончания: помимо классического варианта 「な—に」 встречаются ещё также варианты 「なあに」, 「な—んだ」, 「なに」, и в совсем старых версиях загадок – 「何ぞ」. Существуют также и загадки, заканчивающиеся на частицу 「は」, сопровождаемую вопросительным знаком.

Изначально загадки надзо были популярны исключительно среди религиозных общин, но начиная с эпохи Хэйан, они стали достоянием и светских людей тоже. Несмотря на своё древнее происхождение, надзо актуальны и до сих пор: многие японские телевизионные и радио-шоу используют надзо в качестве главной своей тематики, не отстают от них и течения аниме и манги. Проникнув за границу, надзо стали активно использоваться в образовательном процессе. Преподаватели отмечают, что загадки надзо стали отличным инструментом не только для знакомства учеников с тонкостями иностранного языка, но и для улучшения навыков аудирования.

В течение последнего столетия несколько раз предпринимались попытки классификации японских загадок. Этим вопросом занимались такие учёные-паремиологи как Е.Д. Поливанов, С. Тодзо и В.П. Мазурик. Загадки классифицировались по количеству компонентов, по способу передачи, по формулировке вопроса и ответа, по форме и по авторству.

С нашей стороны была предложена новая классификация надзо, которые мы разделили на четыре группы: иероглифические, графические, логические и загадки, основанные на игре слов. Последние также

подразделяются на девять видов, среди которых выделяются загадки с продуктивным и непродуктивным способом образования языковой игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги, можно сказать, что в работе был представлен обзор самой актуальной информации на основе последних исследований проблемы японской загадки: от её первоисточников до её места в современном мире.

В работе также были решены все три поставленные задачи. Во-первых, мы определили энигматический дискурс как коммуникативное событие, направленное на поиск ответа на вопрос, основная цель которого – интеллектуальный тренинг или игра.

Во-вторых, мы собрали и структурировали материал об истории зарождения и развития японских загадок надзо, установив, что впервые японские загадки упоминаются ещё в средневековой японской литературе, и что, вероятно, прародителями современных загадок, которые сейчас повсеместно используются в разных отраслях развлечений, будь то мультипликация или телевизионные передачи, были философские буддийские вопросы – коаны.

В-третьих, несмотря на то, что до сих пор не существует единой общепринятой классификации японских загадок, в работе была предпринята попытка структурно-семантической типологии, в которой мы разделили загадки на четыре группы: логические, графические, иероглифические и загадки, основанные на игре слов.

Кроме того, мы доказали, что японские загадки надзо действительно являются одним из жанров энигматического дискурса, так как обладают свойственными для этих жанров характеристиками, а именно: наличием логической связи между вопросом и ответом, амбивалентностью и культурной маркированностью

Немаловажной задачей в исследовании было привлечение внимания исследователей к этой малоизученной части японского фольклора. С тех пор как Япония вновь стала открытой страной, она без конца вызывает интерес у жителей других стран, России – в том числе. Новые исследования в области

японского фольклора могут способствовать сближению русской и японской культуры и более глубокому обоюдному пониманию традиций и менталитета.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдрашитова М.О. Своеобразие загадки как жанра фольклорного дискурса. Тамбов: Грамота, 2013. С. 15–18.
2. Амфиболия // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://clck.ru/Gtq7t> (дата обращения: 13.03.2019).
3. Борботько В.Г. Элементы теории дискурса. Грозный: Изд-во Чечено-Ингушетского государственного университета, 1981. 113 с.
4. Бочкарёва Н.В. Китайские иероглифические загадки и их место в системе парадоксы [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://gigabaza.ru/doc/61885-pall.html> (дата обращения: 13.03.2019).
5. Бочкарёва Н.В. Разгадывание иероглифических загадок как один из продуктивных методов изучения китайской письменности [Электронный ресурс]. 2015. URL: <https://clck.ru/Gtq8f> (дата обращения: 13.03.2019).
6. Войтишек Е.Э. Игровые традиции в духовной культуре Японии: дис. ... д-ра. ист. наук: 07.00.07. Новосибирск, 2010. 350 с.
7. Герасимова М.П. Механизм заимствования в японской культуре [Электронный ресурс]. 2010. URL: <https://clck.ru/GuVNA> (дата обращения: 13.03.2019).
8. Голикова Т.А. Теория текста: учеб. пособие. М.: Direct Media, 2015. 310 с.
9. Горегляд В.Н. Японская литература VIII–XVI вв. Начало и развитие традиций. СПб.: Центр «Петербургское Востоковедение», 1997. 416 с.
10. Даль В.И. Толковый словарь живого великорусского языка [Электронный ресурс]. 2018. URL: <http://vidahl.agava.ru/> (дата обращения: 13.05.2019).
11. Дандес А. Фольклор: семиотика и/или психоанализ. М.: Издательство «Восточная литература», 2003. 270 с.

12. Демьянков В.З. Англо-русские термины по прикладной лингвистике и автоматической переработке текста. М.: Всесоюзный центр переводов, 1982. С. 7.
13. Денисова Е.А. Структура и функции энигматического текста (на материале русских загадок и кроссвордов): дис. ... канд. фил. наук. Москва, 2008. 192 с.
14. Душенко К. Цитаты из русской истории. От призвания варягов до наших дней. Справочник. М.: Эксмо, 2005. 657 с.
15. Ещеркин А.С. Языковые особенности японской ономатопоэтической лексики [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://clck.ru/Gtq9N> (дата обращения: 13.05.2019).
16. Загадка // Библейская энциклопедия Брокгауза [Электронный ресурс]. 2011. URL: <http://www.agape-biblia.org/books/Book03/> (дата обращения: 13.05.2019).
17. Загадки // Издательство «Лицей» [Электронный ресурс]. 2015. URL: <https://clck.ru/Gs3gs> (дата обращения: 13.03.2019).
18. Загадка. Определение. Происхождение. Табу в загадке. Классификация. Художественные особенности. Сборники // Чемодан филолога [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://clck.ru/GuVRV> (дата обращения 13.03.2019).
19. Загадка // Словарь Ефремовой [Электронный ресурс]. 2018. URL: <http://efremova-online.ru/slovar-efremovoy/zagadka/24970/> (дата обращения: 13.05.2019).
20. Загадка // Словарь Ожегова [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://www.ozhegov.org/words/8736.shtml> (дата обращения: 13.05.2018).
21. Загадка // Словарь Ушакова [Электронный ресурс]. 2018. URL: <http://ushakov-online.ru/slovar-ushakova/zagadka/15114/> (дата обращения: 13.05.2019).

22. Загадки с подвохом и на логику // riddle-middle [Электронный ресурс]. 2018. URL: http://riddle-middle.ru/zagadki/s_podvohom/ (дата обращения: 13.03.2019).
23. Зуева Т.В., Кирдан Б.П. Русский фольклор. Учебник. М.: Флинта: Наука, 2002. 400 с.
24. Илларионова Ю.Г. Учите детей отгадывать загадки. М.: Просвещение, 1990. 156 с.
25. Использование японских загадок «надзо-надзо» при работе со школьниками // kyoshikai [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://clck.ru/GuVV5> (дата обращения: 13.03.2019).
26. Карамян К.Г. Языковые игры в процессе обучения японскому языку // Японский язык в ВУЗе: Актуальные проблемы преподавания, 2013. Вып. 10.
27. Карасик В.И. Религиозный дискурс. Волгоград: Перемена, 1999. С. 5–19.
28. Кёнгэс-Маранда Э. Логика загадок // Паремиологический сборник. Пословица. Загадка (Структура, смысл, текст). М.: Наука, 1978. С. 249–284.
29. Конрад Н.И. Японская литература в образцах и очерках. М.: Главная редакция восточной литературы издательства "Наука", 1974. 566 с.
30. Кузнецова М. Загадка – малый жанр устного народного творчества [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://clck.ru/GtqA8> (дата обращения: 13.03.2019).
31. Маевский Е.В. Учебное пособие по старописьменному японскому языку (бунго). М.: Московский университет, 1991. 128 с.
32. Мазурик В.П. Японская загадка: общее и специфическое // Паремиологические исследования. Исследования по фольклору и мифологии востока / под ред. Г.Л. Пермякова. М.: Главная редакция восточной литературы, 1984. С. 61–80.

33. Майданов А.С. Коаны чань-буддизма как парадоксы [Электронный ресурс]. 2018. URL: <http://ec-dejavu.ru/c-2/Coan.html> (дата обращения: 13.03.2019).
34. Макаров М.Л. Основы теории дискурса. М.: ИТДГК «Гнозис», 2003. 280 с.
35. Митрофанова В.В. Русские народные загадки. Ленинград: Наука, 1978. С. 10–16.
36. Николаева Т.М. Краткий словарь терминов лингвистики. М.: Прогресс, 1978. 480 с.
37. Онищук А. 350 загадок молодым и старым на забаву. Коломыя, 1911. 250 с.
38. Павлова Н.Д. Дискурс в современном мире. Психологические исследования. М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2011. 368 с.
39. Поливанов Е.Д. Статьи по общему языкознанию. М.: Главная редакция восточной литературы, 1968. 376 с.
40. Пропп В.Я. Фольклор и действительность. М.: Наука, 1989. 233 с.
41. Ромбандеева Е.И., Соловар В.Н. Югория. Загадка // Энциклопедия Ханты-Мансийского автономного округа [Электронный ресурс]. 2014. URL: <http://hmao.kaisa.ru/object/1809407950?lc=ru> (дата обращения: 13.03.2019).
42. Садовников Д.Н. Загадки русского народа: Сборник загадок, вопросов, притч и задач. М.: Терра, 1996. 480 с.
43. Седакова И.А. Загадка // Славянские древности. Этнолингвистический словарь: в 5 томах. М.: Международные отношения, 1999. С. 233–237.
44. Селиванова Е.А. Энигматический дискурс: вербализация и когниция. Монография Черкасы: изд-во Ю. Чабаненко, 2014. 224 с.
45. Сендерович С.Я. Морфология загадки. М.: Языки славянской культуры, 2008. 208 с.

46. Симакова Ю.В. Дискурс: определение понятия и основные характеристики явления [Электронный ресурс]. 2012. URL: <http://simakova.shkola051.ru/files/pupils/publ2.pdf> (дата обращения: 13.03.2019).
47. Сусов И.П. Языкознание в Японии // История языкознания: учеб. пособие [Электронный ресурс]. 1999. URL: <https://clck.ru/GvYV7> (дата обращения: 13.03.2019).
48. Тарнопольская О. Фольклор. Загадки. М.: Просвещение, 2001. 99 с.
49. Хурматуллин А.К. Понятие дискурса в современной лингвистике. Казань: Учёные записки, 2009. С. 31–37.
50. Шестеркина Н.В. Фольклорные тексты в структуре вербального мифологического сознания. Саранск: Издательство Мордовского института, 2010. 416 с.
51. Шестопал М. Украинские народные загадки. М.: АН СССР, 1963. 399 с.
52. Эмер Ю.А. Миромоделирование в современном песенном фольклоре: когнитивно-дискурсивный анализ. Томск: Изд-во Национального исследовательского Томского гос. ун-та, 2011. 41 с.
53. Chapman A.J., Foot H.G. It's a Funny Thing, Humour – Proceedings of The International Conference on Humour and Laughter [Электронный ресурс] // 2013, Elsevier. P. 176–178. URL: <https://clck.ru/GrLfe> (дата обращения: 13.03.2019).
54. Dundes A. Folk ideas as Units of Worldview // The Journal of American Folklore, 1971. Vol. 84, No. 331. P. 93–103.
55. Frédéric L. Iroha // Japan encyclopedia. Harvard University Press, 2005. P. 393–1108.
56. Logic Riddles and Answers [Электронный ресурс]. 2012. URL: <http://brainden.com/logic-riddles.htm> (дата обращения: 13.03.2019).
57. Preston W.D. Japanese Riddle Materials // The Journal of American Folklore, 1948. Vol. 61, No. 240. P. 75–181.

58. Schreiner C.S. Handbook of Research on Assessment Technologies, Methods, and Applications in Higher Education. USA: IGI Global, 2009. 500 p.
59. Scott Ch. On defining the Riddle: The Problem of Structural Unit. USA: Genre, 1969. P. 42–129.
60. Stangroom J. Einstein's Riddle: Riddles, Paradoxes, and Conundrums to Stretch Your Mind. USA: Bloomsbury, 2009. C. 10–11.
61. 4コマ漫画『コボちゃん』が連載1万回! コボちゃんに妹が誕 // Oricon [Электронный ресурс]. 2010. URL: <https://clck.ru/GvYy5> (дата обращения: 13.03.2019).
62. お笑い頭の体操 // Wikipedia [Электронный ресурс]. 2013. URL: <https://clck.ru/GtqAm> (дата обращения: 13.03.2019).
63. 小林 智昭. 日本古典文学全集 28 宇治拾遺物語. 日本、出版社小学館、1973. 509 ページ.
64. なぞなぞ // Kotobank [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://kotobank.jp/word/なぞなぞ> (дата обращения: 13.03.2019).
65. なぞなぞ // Sanseido Wed Dictionary [Электронный ресурс]. 2016. URL: <https://goo.gl/C3xEik> (дата обращения: 13.03.2019).
66. なぞなぞ // Weblio [Электронный ресурс]. 2009. URL: <https://www.weblio.jp/content/なぞなぞ> (дата обращения: 13.03.2019).
67. なぞなぞ // 語源由来辞典 [Электронный ресурс]. 2015. URL: <http://gogen-allguide.com/na/nazonazo.html> (дата обращения: 13.03.2019).
68. 謎々 // Goo [Электронный ресурс]. 2017. URL: <https://dictionary.goo.ne.jp/jn/164083/meaning/m0u/謎々> (дата обращения: 13.03.2019).
69. 謎々 // Cambridge Dictionary [Электронный ресурс]. 2018. URL: <https://goo.gl/xVGukJ> (дата обращения: 13.03.2019).

70. 井立浩之. 日本テレビ暗黒時代 [Электронный ресурс]. 2013. URL: <http://www.geocities.jp/msaccess22/kenkyuu/ntv-naze-.html> (дата обращения: 13.03.2019).

