

УДК 398.61(410)

DOI: 10.18500/2311-0740-2017-1-15-66-71

**И. В. Палашевская**  
**С. С. Кондрашова**  
 Волгоград, Россия

**Irina V. Palashevskaya**  
**Svetlana S. Kondrashova**  
 Volgograd, Russia

## АНГЛИЙСКАЯ ЗАГАДКА

Под загадкой понимается игровое высказывание, иносказательно кодирующее обозначение какого-либо объекта действительности и предполагающее актуализацию прямого наименования этого объекта в реакции адресата. Загадка относится к фольклорному жанру, базовые функции которого – развлечение (игра) и просвещение. Данные функции выражаются в конститутивных признаках загадки и способах ее построения. В статье рассматриваются такие присущие английской загадке признаки, как иносказательность, аксиологичность, игровой эвристический характер кодирования информации, фасцинированность, манипулятивный потенциал. В качестве ключевого способа своего текстопостроения английская загадка использует метафору, в зависимости от типа которой выделяются биоморфные, зооморфные, антропоморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные и генеалогические загадки. В статье также рассматриваются трансформация восприятия объекта, рекомбинации его признаков как способы реализации игрового потенциала данных текстов.

Материалом исследования послужили загадки Эксетерского кодекса (Exeter Book, Codex Exoniensis), сборников: А. Taylor «English Riddies from Oral Tradition», F. J. Child «The English and Scottish Popular Ballads».

**Ключевые слова:** жанры речи, английская загадка, метафора, фольклорная лингвокультура.

## ENGLISH RIDDLE

Riddle is a playful representation of a known object, figuratively coding its designation and assuming the direct name actualization of this object in a recipient's reaction. Riddles refer to the folklore genre, the basic functions of which are entertainment and enlightenment. These functions are expressed in constitutive features of the riddle and its textual construction. The article focuses on such English riddle features as indirectness, axiological and heuristic game character, fascinateness, as well as manipulative potential. English riddle uses a metaphorical expression of shared cultural knowledge as the key way of its text-making. Depending on the type of metaphor, it is possible to distinguish biomorphic, zoomorphic, anthropomorphic, phytomorphic, reimorphic, complex and genealogical (family relationships) riddles. The article also considers the transformation of an object perception, playful recombination of object's attributes as the ways of game activity text representation.

The analysis bases on the old English poetic riddles from the Exeter Book, as well as A. Taylor's collection of the English riddles from oral tradition and riddles from F. J. Child's "The English and Scottish Popular Ballads".

**Key words:** speech genres, English riddle, metaphor, folklore linguoculture.

**Сведения об авторах:** Палашевская Ирина Владимировна, доктор филологических наук, доцент кафедры иноязычной коммуникации.

Место работы: Волгоградский государственный университет.

**E-mail:** irina\_777@inbox.ru

Кондрашова Светлана Сергеевна, учитель английского языка.

Место работы: Государственное бюджетное образовательное учреждение «Профессиональное училище № 50».

**E-mail:** svetlana-gorykina@yandex.ru

**About the authors:** Palashevskaya Irina Vladimirovna, Associate Professor, Department of Foreign Language Communication.

Place of employment: Volgograd State University.

**E-mail:** irina\_777@inbox.ru

Kondrashova Svetlana Sergeevna, English teacher.

Place of employment: State Budgetary Educational Institution "Professional College no. 50".

**E-mail:** svetlana-gorykina@yandex.ru

Загадка как культурно и исторически оформленный способ языковой коммуникации, способ коллективной ориентации в действительности существует в языковом сознании английского этноса на протяжении всей его

богатой истории. Жизнестойкость данного жанра, вобравшего в себя доминанты национального стиля вербальной коммуникации, обеспечивается преимуществом лингвокультурной традиции. Малый жанр фольклорной лингво-

культуры Англии вызывает немалый познавательный интерес лингвистов как ценный источник сведений о представлениях англосаксонского этноса о мире и о самом себе через призму его собственной культуры и традиций.

Возникновение данного жанра относят к древнему периоду английской культуры (V–XI вв.). Древнеанглийские загадки наиболее полно представлены в Эксетерском кодексе (Exeter Book, Codex Exoniensis), рукописном собрании произведений древнеанглийской поэзии (X в.), дошедших до наших времен. В загадках Эксетерского кодекса скрыт весь «микрокосм» истоков англосаксонского мира. Данные тексты представляют собой иносказания об устройстве Вселенной, содержат аллюзии на событие творения мира, его начала (WIND OND GOD 'wind and God', 'storm at sea' 'морская буря'). Они рассказывают о солнце и луне (MONA OND SUNNE 'moon and sun'), морских и земных созданиях (CRABBA 'crab' 'краб', OSTRE 'oyster' 'устрица', SWAN 'swan' 'лебедь', BYRNETE 'barnacle goose' 'казарка', HIGORÆ 'jay' 'сойка', TEN CICCENU 'ten chickens' 'десять цыплят', HANA OND HÆN 'cock and hen' 'петух и курица', OXA 'ox' 'вол'), духовной жизни этноса (BELLE 'bell' 'колокол', ROD 'cross' 'крест', CRISTES BOC 'Gospel book' 'Евангелие', HUSEL-FÆT 'chalice' 'потир', HUSEL-DISC 'paten' 'дискос'), будничных делах (SULH 'plough' 'плуг', RACA 'rake' 'грабли', BLÆST-BELG 'bellows' 'кузнечные мехи', BÆC-OFEN 'baking-oven' 'печь'), морских занятиях (ANCOR 'anchor' 'якорь', CEAP-SCIP 'merchant-ship' 'торговое судно', BEACEN-STAN 'lighthouse' 'маяк'), военных походах (SNAC 'light warship' 'легкий военный корабль', BORD 'shield' 'щит', SECG 'sword' 'меч', BOGA 'bow' 'лук') и празднествах (WIN-FÆT 'wine-cup' 'винная чаша', HORN 'horn' 'рожек' и др.).

Древние английские загадки представляют собой поэтические произведения, устроенные по сложным правилам. Используя метафорические перифразы, варьирующиеся кеннинги, строгий стихотворный размер с внутренними рифмами, аллитерациями, загадки данного периода раскрывали иерархию сущностей христианского мира, служили кратким духовным наставлением, в иносказательной вопросно-ответной форме разъясняли христианские принципы жизни. Ярким примером может служить загадка, в которой некое существо – птенец кукушки (GEAC 'cuckoo') – рассказывает о том, как осиротело и нашло приют в чужой семье:

*Mec on þissum dagum deadne ofgeafun  
fæder ond modor; ne wæs me feorh þa gen,  
ealdor in imman. Pa mec an ongon,*

*welhold mege, wedum þeccan,  
heold ond freoþode, hleosceorpe wraþ  
swa arlice swa hire agen bearn...*

*I was an orphan before I was born  
Cast without breath by both parents  
Into a world of brittle death, I found  
The comfort of kin in a mother not mine  
trans. C. A. Williamson [1:167]*

*Осиротел я до своего рождения.  
Покинули меня родители, бескровного.  
Окутала меня заботой и согрела  
Чужая добрая мать,  
Любила меня и лелеяла  
Как свое дитя.*

Логико-смысловая структура загадки обрывается единством кодирующей и кодируемой частей. Кодирующая часть представляет собой иносказательную репрезентацию фрагмента действительности, сопровождаемую побудительными формулами-обрамлениями: *Riddle me, riddle me* (Отгадай, отгадай меня), *Saga hwæt ic hatte – Say what I am called* (Скажи имя мое); *Saga hwæt hit hatte – Say what it is called* (Скажи, что это), *Say who I am* (Скажи, кто я), *Frige hwret ic hatte* (Спроси, как я зовусь), *Rred hwret ic mrene* (Угадай, что я имею в виду). Обращение с призывом дать ответ может не присутствовать эксплицитно, но всегда подразумевается. Загадка, требуя отгадки, предполагает исполнение в ситуации дискурса, диалогическая связь между действиями участников которой (загадывающего – *riddler* и того, кому загадывают – *riddlee*) образует интеракционное единство в виде загадки как инициативного действия и отгадки как реакции на него. В силу своего жанрово-композиционного построения (репрезентативная и побудительная части) загадка-отгадка может выступать как самостоятельное коммуникативное событие или как составная часть более сложного события, обладающего признаками самостоятельного жанра. Так, загадки используются в составе свадебного действа (во время сватовства, при торге и выкупе невесты), а также в качестве сюжетообразующего элемента инкорпорируются в сказочный дискурс как испытание героя, при этом сама сказка может служить «сюжетным оформлением загадки» [2:138].

Возникнув как мифопоэтический текст, в качестве своего ключевого способа текстопостроения английская загадка использует метафоризацию. Кодирующая часть загадки включает в себе двойной взгляд: с одной стороны, на загадываемый объект, а с другой – объект, используемый в качестве «маски» для загадываемого объекта. Метафора переносит общепринятые в культуре ассоциации от объекта-маски к загадываемому объекту,

формируя определенный способ восприятия и объяснения феноменов действительности и одновременно способ передачи актуального знания о мире. Метафорический строй загадки заключает в себе культурно обусловленную логику семантических переходов от референта к его образному уподоблению, позволяя проникнуть на смысловой уровень культуры. Без знания культурного кода текст загадки окажется абсурдным и закрытым.

В зависимости от разновидности когнитивной метафоры как способа кодировки объекта в корпусе английских загадок можно выделить биоморфные, зооморфные, антропоморфные, фитоморфные, реиморфные, комплексные и генеалогические загадки. Такой подход реализован в исследованиях А. Тейлора, Р. Лехманна-Ницше, Ч. Скотта [3], которые также совмещают различные основания при типологизации английских загадок.

Биоморфные загадки (biomorphic riddles) представляют собой загадки, в которых неодушевленный объект уподобляется живому, но трудно сказать, какому. Например, айсберг в загадке № 6 (ASPR 33)<sup>1</sup> Эксетерского кодекса предстает как существо, ловко бегающее по волнам, рев которого оглушает, а смех вселяет ужас; у него острые края, оно злобно, величаво неспешно таранит, вонзается в борта судов и разговаривает с ними о своем происхождении. В более поздних загадках при загадывании неодушевленных предметов также обыгрываются свойства живых существ: *Runs over fields and woods all day./Under the bed at night sits not alone,/With long tongue hanging out,/Awaiting for a bone (Shoe) (AT 454)*<sup>2</sup> – Весь день бродит по полям и лесам. Ночью сидит под кроватью, но не один. Его длинный язычок высунут в ожидании того, кто окажется здесь утром.

В зооморфных загадках (zoomorphic riddles) загадываемый объект репрезентируется как животное или птица. Так, в загадке 44 (ASPR 31) Эксетерского кодекса волынка (*bagpipes*) маскируется под птицу, а плуг (*plough*) представляется крупным животным, вспарывающим землю своей мордой, вгрызающимся в нее зубами и целиком подвластным своему хозяину.

В антропоморфных загадках (anthropomorphic riddles) загадываемый объект изоморфен человеку: соловей (*nightingale*) – искусный вечерний певец (*great evening singer, bard*), колодезное ведро (*water-bucket*) – уставший

слуга (*sleep-weary servant*), золото (*gold*) – яркий чеканный король (*bright-cloaked, hammered king*), винная чаша – привлекательная женщина. В загадке 49 (ASPR 5) Эксетерского кодекса щит – воин, который «не ищет защиты в нещадной сече»:

<i>Ic eom anhaga</i>	<i>Я сирота безродный,</i>
<i>iserne wund,</i>	<i>изуродованный железом,</i>
<i>bille gebennad,</i>	<i>дрекольем исколотый,</i>
<i>beadoweorca sæd,</i>	<i>по горло сытый бранью,</i>
<i>ecgum werig...</i>	<i>мечами посеченный...</i>

Перевод В. Г. Тихомирова [4].

В фитоморфных загадках (phytomorphic riddles) загадываемый объект маскируется под растение. Так, в загадке 47 (ASPR 53) под деревом (*tree*) скрывается таран (*battering-ram*), а в загадке 48 (ASPR 73) – копье (*spear*). Пишущее перо (*quill-pen*) в загадке 41 (ASPR 60) надевает маску тростника (*reed*). Первая часть загадки 47 (ASPR 53) о таране имеет референцию к дереву: оно росло в лесу, его питали вода и земля (*Wæter hine ond eorþe feddan fægge*), а вторая часть описывает назначение и функцию объекта – служить орудием убийства в руках людей.

Реиморфные загадки (inanimate object riddles) реифицируют загадываемый объект, уподобляя его неживым, неодушевленным объектам. Так, в загадке 51 (ASPR 20) Эксетерского кодекса меч – это сокровище, в загадке 62 (ASPR 85) река – дом для рыбы, в котором она проводит всю свою жизнь и без которого обречена (*gif wit unc gedælað me bið deað witod* – Если мы расстанемся, я умру).

Комплексные загадки (complex riddles) используют множественные характеристики загадываемого объекта, сравнивая его с несколькими объектами различной природы по различным основаниям. Так, дерево может быть цветком, пламенем, путешественником, христианским крестом или чашей; сорока может лаять как собака, блеять как коза и т. п.

Генеалогические загадки (genealogical riddles, family relationships riddles) описывают загадываемый объект в терминах семейных отношений. Так, кукушка в загадке 20 (ASPR 9) Эксетерского кодекса – это удочеренная сирота, чернильный рожок в загадке 56 (ASPR 93) – один из разделенных близнецов, вода в загадке 5 (ASPR 84) – мать земных созданий.

Самой частотной по употреблению в английских загадках является антропоморфная

<sup>1</sup>В данной статье используется нумерация загадок Эксетерского кодекса по изданию Paul Franklin Baum, *Anglo-Saxon Riddles of the Exeter Book*, 1963. В скобках дана нумерация загадок по изданию George Phillip Krapp and Elliott Van Kirk Dobbie, *The Anglo-Saxon Poetic Records*, 1936 (ASPR) [11].

<sup>2</sup>AT – А. Тейлор. Здесь и далее загадки из собрания А. Тейлора приведены в соответствии с их нумерацией по изданию А. Тейлора “English Riddles from Oral Tradition”, 1951 [12].

метафора (из 1829 загадок, включающих загадки Эксетерского кодекса и загадки, собранные А. Тейлором, 555 образуют антропоморфную группу, что составляет 30% от общего количества). Это говорит о том, что мир в английской загадке изображается как живое существо, подобное человеку и вступающее с ним в коммуникацию. Метафоричность и инверсивность как особенности репрезентации реальности в английской загадке отражают анимистическое ощущение мира, изоморфного человеку. В инверсивных загадках материальные объекты наделены коммуникативной потенциальностью, способностью занимать место субъекта в социальном взаимодействии. Говорящие вещи выступают в качестве активного, инициативного участника интеракции, разговаривают с человеком инверсивно – на его языке – и рассказывают истории о своей жизни, демонстрируя свои качества и способности: *Of ic sceal wip wæge winnan /ond wip winde feohtan – Often I must war with the waves, fight with the wind* – Воюю я с волнами, с ветром бьюсь я (о якорю); *Is min modor mægða cynnes/pæas deorestan, þæt is dohtor min/eacen up liden, swa þæt is ældum cup,/firum on folce, þæt seo on foldan sceal/on ealra londa gehwam lissum stondan* – Прекраснейшая из женщин, на самом деле моя мать, она моя дочь, выросшая большой и сильной. Известная людям еще с древних времен, она красиво возвышается повсюду в мире (об айсберге).

Основа, на которой построены подобные анимистические представления, как заметил английский этнограф Э. Б. Тайлор [5:129–130], не сводится к поэтическому вымыслу, она опирается на широкую философию природы. Данные представления, уходящие вглубь веков, к первобытным временам, сохранились в малом жанре английского фольклора, выступающим свидетельством того, как люди думали в былые времена.

Как разновидность непрямого номинации объекта действительности загадка провоцирует познавательную активность адресата. Стимулирующую роль в получении ответной реакции, т. е. отгадки, играют характеристики загадки как фасциативного текста. Загадка создается из образов, вызывающих удивление (*wondrous, strange creatures*) перед существованием невозможного или непонятного, которое озадачивает, не может быть объяснено из опыта субъекта, отличается от того, какими обычными вещами ему представляются. Презентационные формулы древних английских загадок (*lc eom wunderlicu wiht* – Я – дивное создание, *lc seah sellic þing* – Я видел странную вещь, *lc seah wyhte wrætllice twa* – Я видел два неведомых существа) выражают эту эмотивную

направленность загадки, отмеченную в словарях номинантами состояний недоумения, сомнения (*perplexity, puzzlement*), замешательства, смущения, растерянности (*bewilderment, confusion, baffle*) и одновременно любопытства (*curiosity*). В английских загадках мир изображается как завораживающее существо, образ которого выстраивается посредством игровой комбинации фасциативных сигналов-презентом, связываемых с определенными инстинктивно или культурно обусловленными реакциями на них и потому вызывающих напряженное внимание адресата. Это, например, сигналы обольщения, вкусового, тактильного и иного сенсорного прельщения (*I am sweeter than bee-bread laced with honey* – Я слаще сот с медом), устрашения (*I am hotter than Vulcan's flickering fire* – Я горячее вулканической лавы) и другие демонстративы превосходства. Мир в английской загадке выполняет самопрезентационную (сигнализирующую) функцию посредством фасциативных сигналов-презентом:

*I am harder and colder than the bitter frost,  
The sword of morning that falls on the ground.  
I am hotter than Vulcan's flickering fire,  
Sweeter than bee-bread laced with honey,  
Galled as wormwood gray in the forest.*

trans. P. F. Baum [6]

*Я сильнее, холоднее самого лютого мороза,  
Я утренний меч, который падает на землю.  
Я горячее вулканической лавы,  
Слаще сот с медом,  
Безрассуден как серая полынь в лесу.*

С позиции презентационной теории дискурса [7] загадки – это перформанс масок, скрытого под ними окружающего мира, вступающего в игровую коммуникацию с человеком. К параметрам загадки как знака-презентомы окружающего мира мы относим, прежде всего, метафоричность как элемент театральности: загадываемый объект демонстрирует себя, прячась под маской другого объекта и в ряде случаев меняя маски. Это также демонстративная эмоциональность, указывающая на тип маски, которую коммуникант примеряет на себя и определяющая тональность загадки. Это также игровая рекомбинация признаков объекта, вовлекающая адресата в познавательную игру, их фасциативность, обеспечивающая привлекательность образа и его эмоциональное воздействие.

Репрезентативная часть загадки требует определенных усилий по декодированию смысла. В этом усилии заключается игровая эвристическая сущность загадки. При этом загадка должна быть разгадываемой. Ее референции должны быть известны участникам коммуникативной ситуации. С данных позиций интерес вызывает загадка, представляющая

собой манипулятивное действие. Такая загадка – разновидность провокационного общения, осуществляемого с целью наведения на определенный ответ, который выступает в качестве «ловушки» и выставляет того, кто в нее попадает, в невыгодном для него свете. Загадки-ловушки связаны с табуированными темами и включают тексты с двойным смыслом, образующие группу провокативных (эротических, обценных) загадок. Манипулятивные загадки строятся на провоцировании адресата на нарушение табу, переходе границ запретного в культуре. Они основаны на оппозиции «прикровенность – откровенность»: то, что прикрито в культуре, приоткрывается посредством провоцирования называния. Примером может служить загадка 75 Эксетерского кодекса (ASPR 44), невинным ответом которой является обыкновенный ключ на поясе (CÆG 'key'), или загадка 78 (ASPR 61) о нарядной мужской тунике (CYRTEL 'garment', 'tunic'), которую надевают через голову. Эротические элементы могут быть обнаружены в загадке о луке (CIPE 'onion') или загадке о тесте (DAG 'dough'). Вместе с тем такого рода загадки не являются контркультурным явлением. Напротив, они учат эвфемистическому разговору на табуированные темы и служат для передачи знания, необходимого для существования общества, восходят к древней традиции испытаний готовности к браку (предсвадебный ритуал, ритуал ухаживания, свадебное испытание). В качестве примера приведем современную версию энигматического текста «The Riddle Song», датированного 1450 г. (*Che sente me the cherye/withoutyn ony ston/And so che dede dowe withoutyn ony bon...*) и составляющего часть сюжета английской баллады «Captain Wedderburn's Courtship»:

*I gave my love a cherry without a stone  
I gave my love a chicken without a bone  
I gave my love a ring that had no end  
I gave my love a baby with no crying  
...  
A cherry when it's blooming it has no stone  
A chicken when it's pipping, it has no bone  
A ring while it's rolling, it has no end  
A baby when it's sleeping, has no crying* [8].

Данный текст имеет двойной смысл и относится к загадкам сексуальной тематики («sexual double-entendres»). Цветы вишни (*a cherry without a stone*) в нем означают невинность; зародыш в яйце (*a chicken without a bone*), вращающееся кольцо (*a ring that had no end*) интерпретируются как символы зарождения новой жизни, соединения мужского и женского начал. Такого рода загадки, интимно связанные с особым содержанием,

рассматриваются как «фигура сокрытия», особый троп, назначение которого – «выражение посредством сокрытия и сокрытие посредством выражения» [9].

Загадка вовлекает отгадывающего в процесс манипулирования языковыми формами и значениями, фиксацию им игровых приемов, открывающих хорошо знакомые объекты в новом, неожиданном облике с неожиданных ракурсов и в неожиданных положениях, с неожиданных сторон, разрушая их привычное зрительное восприятие. Такова, например, загадка о человеке как доме, в котором спрятано сердце, построенная на углублении «зрительской перспективы»: *Upon a lone hill there was a little house,/In the house there was a little room,/In the little room there was a little trunk,/In the little trunk there was a little cup,/In the little cup there was a little drop,/Which no man could do without (The heart's blood)* (AT 1156f) – На одиноком холме маленький дом,/Маленькая комната в нем/А в ней – сундучок/В сундучке – маленькая чаша/А в маленькой чаше – сокровище,/Без него не живет ни один человек.

При репрезентации признаков объекта английская загадка использует их рекомбинацию и разнообразные отношения. Таковы, например, оппозиционные загадки, включающие депривационные («deprivative riddles»), а также загадки, построенные на противоречии между действием и его результатом («causal contradictive riddles») [10]. Депривационные загадки лишают объект тех или иных качеств, связываемых с определенными функциями: *lc eom wunderlicu wiht;/ne mæg word spreca;/mældan for monnum;/peah ic muþ hæbbe,/wide wombe* (Crog) (ASPR 18) – *I am a strange creature, I cannot speak words, nor talk with men, although I have a mouth, and a broad belly* (Jug, Amphora, Cask, Leather Bottle) – Я необычная вещь, не могу вымолвить ни слова, хотя у меня большой рот на широком животе (Кувшин, амфора, бочка, бутылка из кожи). В ряде случаев объект, лишенный определенных качеств, совершает действия, предполагающие их наличие, что способствует созданию устрашающего эффекта: *Something runs but has no legs* (Clock) – *Нечто бежит [идет], а ног нет* (Часы) (AT 262).

Загадки, построенные на неестественной причинной связи между действием и результатом, включают такие единицы, как *There is something runs day and night and never runs up* (River) (AT 143) – *Есть нечто, что день и ночь бежит, да никогда не прибежит* (Река); *What goes through the wood/And never touches a limb?* (Voice) (AT 152b) – *Что проходит сквозь лес и никогда не затронет ветки?* (Голос).

История развития данного жанра в английской лингвокультуре обнаруживает постепенную смену его социально-культурного статуса, переход от аксиогенного характера мифопоэтических текстов к игре-забаве, связанной с культурой смеха и народными развлечениями. Многие традиционные тексты получают переосмысление. Загадка сегодня использует современный язык, сокращенные структуры. Сохраняя традиционные способы своего текстопостроения, она способна вмещать в себя новое содержание. Однако мы не встретили английских загадок о сотовых телефонах, планшетах или других современных реалиях. Это говорит о том, что английские загадки как фольклорный жанр – исторически сформировавшаяся система коллективных знаний о мире, которая сохраняется традицией на протяжении всей истории культуры Англии. Они построены на ассоциативных связях, метафорических образах, несущих в себе народный юмор и наблюдательность. Через загадки, как национальную вышивку, эта система выражает самобытность народа и поэтому ориентирована на самосохранение.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Williamson C. *A Feast of Creatures: Anglo-Saxon Riddle-Songs*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2011. 248 p.
2. Успенский Б. А. «Заветные сказки» А. Н. Афанасьева // Избранные труды: в 2 т. Т. 2: Язык и культура. М.: Гнозис, 1994. С. 129–150.
3. Lehmann-Nitsche R., Taylor A., Scott Ch. *Some Approaches to the Study of the Riddle // Studies in Language, Literature, and Culture of the Middle Ages and Later*. Austin, Texas: Texas University Press, 1969. P. 111–127.
4. Смирницкая О. А., Тихомиров В. Г. *Древнеанглийская поэзия*. М.: Наука, 1982. 320 с.
5. Тейлор Э. Б. *Первобытная культура*. М.: Политиздат, 1989. 573 с.
6. Baum P. *Anglo-Saxon Riddles of the Exeter Book*. Durham, North Carolina: Duke University Press, 1963. 70 p.
7. Олянич А. В. *Презентационная теория дискурса*. М.: Гнозис, 2007. 407 с.
8. *The English and Scottish Popular Ballads* / ed. by Francis James Child [1882–1898]. Ballad no. 46 [Electronic resource]. URL: <http://www.sacred-texts.com/neu/eng/child>.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ СТАТЬИ

Палашевская И. В., Кондрашова С. С. Английская загадка // *Жанры речи*. 2017. № 1 (15). С. 66–71. DOI: 10.18500/2311-0740-2017-1-15-66-71

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

10. Georges R. A., Jones M. O. *Folkloristics: an introduction*. Bloomington: Indiana University Press, 1995. 336 p.

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

12. Taylor A. *English Riddles from Oral Tradition*. Berkeley: University of California Press, 1951. 959 p.

## REFERENCES

1. Williamson C. *A Feast of Creatures: Anglo-Saxon Riddle-Songs*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2011. 248 p.
2. Uspenskii B. A. “Zavetnye skazki” Afanas’eva. *Izbrannye Trudy* [“Sacred folk tales” of Afanasiev. Selected works. In 2 volumes. Vol. 2]. Moscow, Gnozis Publ., 1994, pp. 129–150.
3. Lehmann-Nitsche R., Taylor A., Scott Ch. *Some Approaches to the Study of the Riddle // Studies in Language, Literature, and Culture of the Middle Ages and Later*. Austin, Texas, Texas University Press, 1969, pp. 111–127.
4. Smirnitckaya O. A., Tikhomirov V. G. *Drevneangliyskaya poeziya* [Old English poetry]. Moscow, Nauka Publ., 1982. 320 p.
5. Tylor E. B. *Primitive Culture: Researches into the development of mythology, philosophy, religion language, art, and custom*. London, John Murray, Albemarle Street, W., 1920, in two volumes, vol. I. 426 p.
6. Baum P. *Anglo-Saxon Riddles of the Exeter Book*. Durham, North Carolina, Duke University Press, 1963. 70 p.
7. Olyanich A. V. *Prezentatsionnaya teoriya diskursa* [Presentation theory of discourse]. Moscow, Gnozis Publ., 2007. 407 p.
8. *The English and Scottish Popular Ballads* / ed. by Francis James Child [1882–1898]. Ballad no. 46. Available at: <http://www.sacred-texts.com/neu/eng/child>.
9. Senderovich S. Y. *Morfologiya zagadki* [Morphology of the Riddle]. Moscow, Yazyki slavyanskoj kultury Publ., 2008. 208 p.
10. Georges R. A., Jones M. O. *Folkloristics: an introduction*. Bloomington, Indiana University Press, 1995. 336 p.
11. Krapp G. Ph., Dobbie E. *The Anglo-Saxon Poetic Records*. New York, Columbia University Press, 1936, vol. 3. 382 p. (ASPR).
12. Taylor A. *English Riddles from Oral Tradition*. Berkeley, University of California Press, 1951. 959 p. (AT).

Статья поступила в редакцию 03.05.2017

## For citation

Palashevskaya I. V., Kondrashova S. S. English Riddle. *Speech Genres*, 2017, no. 1 (15), pp. 66–71. DOI: 10.18500/2311-0740-2017-1-15-66-71 (in Russian).