

ПРАГМАТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ И ОСОБЕННОСТИ ЕГО
ПЕРЕДАЧИ В ПЕРЕВОДЕ

Научная статья

Харитоновна Е.В.^{1*}, Скрябина К.В.²

¹ ORCID : 0000-0002-2607-7028;

² ORCID : 0000-0003-3002-5076;

^{1,2} Балтийский федеральный университет имени И. Канта, Калининград, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (eharitonova[at]yandex.ru)

Аннотация

В статье анализируется лингвопрагматический аспект контаминационных словообразований, отобранных методом сплошной выборки из книги И. Шевчука «Шерлок Гавс и Доктор Кваксон», использованных автором в эстетико-комических целях, а также как средство выражения эмоционально-оценочного отношения к описываемым предметам и явлениям. Функциональное различие контаминационных каламбуров определяет специфику их передачи на иностранный язык. Если контаминация возникает как результат авторского экспериментирования с языковой формой, основная задача переводчика – передать нестандартный характер окказионального образования. Когда основным мотивационным фактором создания контаминированного слова оказывается прагматический или социальный, перевод должен отражать весь диапазон свойств, которые заложены в языковой форме: оригинальность, экспрессивность, эмоциональность, оценочность и др. В работе представлен авторский перевод контаминационных каламбуров, учитывающий их функциональное различие и позволяющий, с точки зрения авторов, передать прагматический эффект языковой игры в пространстве иной лингвокультуры.

Ключевые слова: языковая игра, контаминация, прагматика, перевод.

ON THE PRAGMATIC POTENTIAL OF WORD-FORMATION LANGUAGE PLAY AND THE FEATURES OF ITS
TRANSLATION

Research article

Kharitonova Y.V.^{1*}, Skryabina K.V.²

¹ ORCID : 0000-0002-2607-7028;

² ORCID : 0000-0003-3002-5076;

^{1,2} Immanuel Kant Baltic Federal University, Kaliningrad, Russian Federation

* Corresponding author (eharitonova[at]yandex.ru)

Abstract

The article analyzes the linguopragmatic aspect of the contamination word formations selected by the method of continuous sampling from I. Shevchuk's "Sherlok Gavs i Doktor Kvakson" used by the author for aesthetic and comic purposes, as well as as a means of expressing an emotional and evaluative attitude towards the objects and phenomena described. The functional difference of the contamination puns determines the specifics of their translation. If contamination occurs as a result of the author's experimentation with the language form, the main task of the translator is to convey the non-standard nature of nonce formations. When the main motivational factor for creating a contaminated word turns out to be pragmatic or social, the translation should reflect the entire range of properties that are inherent in the language form such as originality, expressiveness, emotionality, evaluativeness, etc. The article presents an original translation of the contamination puns, taking into account their functional difference and allowing, from the point of view of the authors, for conveying the pragmatic effect of language game in the space of a different linguistic culture.

Keywords: language play, contamination, pragmatics, translation.

Введение

К изучению феномена языковой игры (нем. Sprachspiel [3], англ. Language play [11]) обращались и обращаются представители самых разных научных дисциплин, в том числе теории и практики перевода. Несмотря на то, что проблема адекватного перевода языковой игры неоднократно становилась объектом научных исследований, поиск путей совершенствования передачи различных форм языковой игры продолжается и сегодня.

В дополнение к объективной сложности воссоздания языковой игры средствами других языков поиск переводческих закономерностей осложняется тем, что не до конца изучена и определена природа отдельных форм языковой игры, в том числе и объекта настоящего исследования – лексической контаминации.

В работе рассматривается один из аспектов игрового словотворчества – лексическая контаминация – как один из эффективных способов трансляции автором художественного произведения собственной оценки тех или иных предметов и явлений, а также как способ воздействия на читателя и формирования у него преднамеренной реакции. Настоящее исследование также призвано продемонстрировать, что структура и семантика контаминантов могут быть адекватно эксплицированы в переводе при помощи ряда переводческих трансформаций, подробно рассмотренных ниже.

Методы и принципы исследования

Настоящее исследование посвящено комплексной оценке лексической контаминации как одной из форм игрового словотворчества автора художественного произведения с точки зрения ее структуры, семантики, прагматики и

особенностей функционирования. В работе контаминация рассматривается как один из способов создания каламбура. Контаминационные каламбуры могут обладать не только лудической, но и экспрессивно-прагматической функцией, т.е. оказывать определенное воздействие на реципиента. Одновременная актуализация семантики компонентов контаминированных образований создает ассоциативный контекст восприятия, позволяя тем самым достичь преднамеренного эффекта при восприятии каламбура читателем. Материалом исследования выступили контаминационные каламбуры, отобранные методом сплошной выборки (всего 117 примеров) из книги для детей «Шерлок Гавс и Доктор Кваксон» Игоря Шевчука [8]. При анализе языкового материала использовались описательный метод, метод компонентного анализа, метод контекстуального анализа, метод анализа вариантов перевода, а также метод предпереводческого и постпереводческого анализа текста.

Основные результаты

В определениях контаминационного каламбура уделяется внимание двум аспектам: наличию фонетического и (или) семантического фактора, позволяющего объединить два слова в одну словоформу (см, например: [5, С. 299], [6, С. 238], [9, С. 69] и др.). Существует несколько структурных типов лексической контаминации: 1) скрещивание – совмещение лексем, не имеющих тождественного фонетического комплекса (далее ТФК), но объединение которых обусловлено наличием семантической, функциональной или ассоциативной связи (*Гробипедские пирамидки* = *гроб* + *Египетские*) 2) равноправное наложение – контаминант содержит оба контаминируемых слова в полной форме (*Штрафальгарская площадь* = *штраф* + *Трафальгарская*) 3) неравноправное наложение – контаминант содержит один компонент в полной форме, а другой в усеченной (*трепортёр* = *трепаться* + *репортёр*) 4) одноместное наложение – соединение слов с одним ТФК (*Великовритания* = *Великобритания* + *ври*) 5) многоместное наложение – соединение слов с несколькими ТФК (*Елезаметта* = *Елизавета* + *еле заметная*) 6) свертывание – соединение лексем, входящих в состав словосочетания (*Профессор Мозгипарти* = *Профессор Морипарти* + (*парить*+*мозги*)) 7) «народная этимология» – переосмысление слова с его последующим изменением (*дирижабля* = *дирижабль от слова «жаба»*).

Контаминационные образования, в силу своей яркой оригинальности, образности и особой экспрессивно-эмоциональной окраски, широко используются в художественной литературе, в том числе как стилистический прием, направленный на выражение иронии, придания речи оттенка шутовности, а также как средство создания каламбуров.

Прекрасным примером использования контаминантов каламбурного характера может стать книга «Шерлок Гавс и Доктор Кваксон» Игоря Шевчука. Данная книга является одной большой аллюзией как на произведения А.К. Дойла, так и на Великобританию и мировое сообщество в целом, так как контаминационной обработке в ней подверглись не только имена главных персонажей книг о Шерлоке Холмсе (которые в книге предстают в виде животных), но также и некоторые предметы повседневной жизни, названия городов, стран и имена известных личностей.

Отметим, что книга И. Шевчука предназначена для детей, но сам автор отмечает, что «книжка эта больше взрослых веселила чем детей», а также, что изначально он «разрабатывал ее [книгу] как некий сборник логико-графических задач» (из личной переписки авторов с И. Шевчуком). «Смешанный» характер реципиента книги отразился и в характере контаминационных образований. Когда автор обращается к детской аудитории, нестандартные номинации возникают случайно, в результате игры с языковым материалом. Мотивацией для соединения конкретных слов в контаминационной форме может служить простое созвучие и/или сходство форм ее компонентов. Таковы, например, вымышленные топонимы *Вристоль*, *Крутемза*, *Кисляндия*, обыгранные имена политических деятелей *Принцесса Диванна*, *Елезаметта* и героев произведений К. Дойла *Шерлок Гавс*, *Профессор Мозгипарти*, *Инспектор Блейстрейд*, а также названия предметов обихода: *брюхи* (брюки + брюхо), *жиллинги* (шиллинги + жилить), *помнибусы* (оминибусы + помнить/помять), *скокинги* (смокинг + скакать). Как правило, смыслы, заложенные автором в каламбурно-игровых словообразованиях, ориентированных на детскую аудиторию, эксплицируются в самом тексте. Например, тумандонцы ездят в помнибусах, которые, как пишет автор, так назывались по двум причинам: «ВО-ПЕРВЫХ: потому что в ПОМНИбусе вас обязательно «помнут» – если кто-то думает, что между первым и вторым этажом помнибуса есть пол или хотя бы потолок, то он сильно ошибается! ВО-ВТОРЫХ: потому что, втискиваясь в ПОМНИбус, вы должны «помнить», что в такой давке к выходу надо готовиться заранее!» [8, С. 183].

Обращение же ко взрослой аудитории происходит через «механизмы ассоциативного переключения узуального стереотипа восприятия», о которых подробно пишет Т.А. Гридина, анализируя ассоциативную концепцию языковой игры [5, С. 29]. Ассоциативно-образный компонент информативной структуры каламбура позволяет передать эмоционально-оценочную или аллюзивную информацию. Так, контаминант *пижонтьелменство*, созданный путем неравноправного наложения компонентов «пижон» и «джентльменство», сконструирован по принципу ассоциативного контраста; контаминант *Мотауэр* образован по принципу ассоциативной выводимости: «Тауэр» и «мотать» как часть выражения «мотать/отмотать срок (в тюрьме)». Таким образом автор напоминает взрослой аудитории о том факте, что Лондонский Тауэр долгое время (в том числе и в начале XX века, когда происходят события, описанные в книгах К. Дойла) функционировал как государственная тюрьма. В контаминационном каламбуре *Шортландия* ассоциативный контекст реализуется по принципу ассоциативного отождествления. Очевидно, что автор апеллирует к стереотипу о том, что в Шотландии все мужчины ходят в килтах, но вместо слова «юбка» использует ситуативный антоним «шорты». Таким образом, ассоциативный контекст придает каламбурам второй уровень комичности (первым является игра с языковым материалом), что и делает произведение интересным для взрослой публики.

Функциональное различие контаминационных каламбуров определяет специфику их передачи на иностранный язык. В случаях, когда основная цель каламбурно-игрового образования – развлечь юного читателя, задача переводчика – передать нестандартный характер креативного образования. Когда ассоциативный контекст выступает основой языковой игры и контаминанты обладают ярко-выраженной экспрессивно-прагматической функцией, переводчику важно отыскать способ воссоздать в переводе наиболее значимые ассоциативно-образные компоненты информативной структуры авторского словообразования. Рассмотрим некоторые из способов передачи в переводе компонентов информативной структуры контаминационных каламбуров.

Обсуждение

Контаминанты у И. Шевчука в основном служат средством речевой характеристики персонажей. Их использование в тексте во многом определяет индивидуальный стиль автора, а значит, их опущение или замена другим стилистическим приемом недопустима. Вместе с тем, отметим, что несмотря на окказиональный характер анализируемых нами каламбуров, не все из них представляют собой переводческую проблему. В случаях, когда основная функция контаминантов – развлекательная, ассоциативно-образный компонент информативной структуры каламбура находится «на поверхности» и может быть декодирован вне контекста (см, например, *дивнозавр* (дивный + динозавр), *чемоданные* (чемодан + данные)) для их адекватного перевода требуется найти соответствия со схожим лингвоигровым потенциалом: *Тумандон* – *Fogdon*, *Мечталия* – *Dreamaly*, *Боксфорд* – *Boxford*, *Врайтон* – *Belieton*, *шиколад* – *chicolate*, *пшмпанское* – *shhampagne*, *дурижабля* – *airtoad*, *апчихбургер* – *sneezeburger*, *коконспирация* – *cococonspiration* и др. Однако даже в таких случаях необходимо помнить о том, что, как верно выразился Н.В. Якименко, перевод каламбуров – это всегда «творческий процесс, где трудно или даже невозможно придерживаться четких правил и рецептов, а соответствия носят единичный характер и должны устанавливаться в каждом конкретном случае» [10, С. 77]. Например, при переводе контаминанта «*псанитар*» подобранные методом калькирования лексические соответствия (пес – *dog* и санитар – *male nurse*), не подошли, поскольку получившийся каламбур *dog nurse* не является лексической контаминацией. Поэтому было принято решение заменить *male nurse* на *doctor*, что позволило нам создать контаминационный каламбур *dogtor*. Несмотря на то, что данное переводческое соответствие позволяло в полной мере эксплицировать семантику обоих компонентов информативной структуры лексемы оригинала, тем не менее, его нельзя было использовать в качестве окончательного варианта, так как соответствие *doctor* в значении профессии используется в книге вместе с именами некоторых персонажей, включая одного из центральных – *Доктора Кваксона*. Использование контаминанта *dogtor* в качестве переводческого соответствия лексемы «псанитар» и традиционного аналога *Doctor* с именами героев нарушает последовательность текста. С другой стороны, заменить *Doctor* на *dogtor* по всему тексту также не представляется возможным, так как использование названий животных является одной из основных тактик автора при создании каламбуров на протяжении всего произведения и служит инструментом создания облика персонажей. Помимо этого, использование в одном имени названий двух разных животных, например, *Dogtor Croakson* или *Dogtor Swinewton* также препятствует формированию у читателя полноценного облика описываемого героя и может создать сложности при выполнении иллюстраций к книге. Приняв во внимание все вышеупомянутые факторы, было решено использовать соответствие *rawramedics*, в котором один из компонентов семантической структуры имеет более узкое значение по сравнению с оригиналом, однако относится к той же тематической группе.

В целях проводимого нами переводоведческого анализа в информативной структуре контаминированных образований нами были выделены пассивный и активный компоненты (ср. др. подходы к анализу информативной структуры каламбура: [10, С. 25], [2, С. 200], [1, С. 4]). Пассивный компонент, это его ядро, опорный элемент, представленный словом, обозначающим некоторый реальный предмет или явление (топоним, имя персонажа или исторической личности, или же название предмета). Иными словами, это слово, которое бы автор использовал в некаламбурном варианте текста. Активный компонент – это лексема, которая семантически и/или фонетически связана с пассивным компонентом, и которая несет в себе экспрессивно-стилистическую, ассоциативно-образную, оценочную, характеризующую и иную смысловую информацию.

Поиск наиболее адекватного способа воспроизвести в переводе активный компонент информативной структуры контаминанта и его прагматическую направленность представляет наибольшую сложность. Например, в произведении И. Шевчука имя «Чарльз» обыгрывается дважды: *Ворчальз* (*Вдарвин*) и (*Принц*) *Фырчарльз*. Активные компоненты данных каламбуров можно перевести одним словом – *grouch*, которое имеет с именем Charles тождественный фонетический комплекс, что позволяет нам создать контаминационный каламбур *Groucharles*. Однако мы не можем использовать одно и то же переводческое соответствие для наименования разных персонажей. Поэтому решив использовать соответствие *Groucharles* при передаче имени *Ворчальза Вдарвина*, при переводе контаминанта *Фырчальз* было решено заменить активный компонент оригинала, сконструировав новый образ. В процессе поиска перевода нами было найдено два варианта. Первый – *Coucharles* – образует тематическую пару с *Princess Divanna* (в оригинале *Принцесса Диванна*). Второй вариант – *Sloucharles* – содержит фоновую информацию: действительно, Принц Чарльз на многих фотографиях, особенно в молодости, часто сутулится. Данный вариант показался нам предпочтительным, поскольку он в значительной степени позволяет воспроизвести общую прагматическую направленность оригинала.

В ряде случаев адекватная передача активного компонента информативной структуры контаминационного каламбура требовала использования приема модуляции. Например, авторский окказионализм *Хламани* может быть расценен как аллюзия на пролив Ла-Манш. При его переводе возникло две трудности. Первая заключается в том, что в английском языке это просто «The English Channel». Добавить активный агент «хлам» можно: «The Junklish Channel», но здесь возникает вторая трудность – последовательность. В самой книге английский язык именуется «вранглийским» и связан по значению с «Великов**р**итанией» (*The Ulieted Kingdom*), поэтому было бы странно, если бы «английский» в разных частях книги был бы переведен по-разному. Поэтому было принято решение унифицировать перевод и остановиться на варианте «Fiblish». «Fib» в разговорной речи – это «вранье», таким образом это название вписывается в общую концепцию мира книги.

Е.М. Александрова, ссылаясь на монографию Н.К. Гарбовского [4], пишет, что при переводе каламбура могут использоваться два типа операций: трансформационные, такие как адаптация, эквиваленция и модуляция, а также деформационные, например, «каламбуризация», предполагающая использование таких преобразований, как межъязыковая паронимизация, идиоматизация и деокказионализация [1, С. 17-18]. Действительно, в некоторых случаях приходится идти на осознанное искажение или деформацию авторских окказионализмов, чтобы воспроизвести общую прагматическую направленность оригинала. Так, перевод контаминационного каламбура «сопляжный тип», путем обыгрывания идиоматического соответствия «*lying-in-wait*» (*lying-in-wet*) обусловлен общим

контекстом произведения: «Инспектор Блейстейд – Первый Сыщик Ее Величества – сидел в засаде пляжного типа» [8, С. 31]. В том же отрывке упоминаются погодные условия: «Дождь крепчал! Сейчас он барабанил по зонтику инспектора Блейстейда, как сто зайцев по одному барабану» [там же], которые послужили своеобразной мотивацией для каламбура, приведенного уже в другой части текста: «Только засада теперь у него не пляжного типа получалась, а сопляжного» [там же: 143]. В данном каламбуре описывается характер засады. Соответствий, позволяющих создать контаминационный каламбур на основе пассивного компонента «beach type», найдено не было, поэтому было принято решение воссоздать его на основе идиоматического выражения lying-in-wait, которое было преобразовано в *lying-in-wet*.

В другом случае деформация авторской словообразовательной игры была обусловлена стремлением избежать возможных сложностей с интерпретацией культурно-специфических аллюзий иноязычным реципиентом. Так, в конце книги автором приводится «Бестолковый словраль Дулля», в котором поясняются некоторые их использованных в повествовании каламбуров. Мы предположили, что использование в качестве пассивного компонента информативной структуры каламбура имени английского лексикографа Самуэля Джонсона в большей степени будет соответствовать как прагматике оригинала, так и фоновым знаниям реципиентов перевода. Таким образом, в переводе мы получили каламбур *The Fictionary of Fiblish Language by Samule Hornson*, в котором пассивный компонент может быть легко считан англоязычным читателем, кроме того, активный компонент в имени *Hornson* соответствует авторской манере переработки имен собственных в рамках всего произведения.

Заключение

Проведенный нами постпереводческий анализ способов воссоздания компонентов информативной структуры контаминационных каламбуров, позволяет прийти к выводу о том, семантика и структурные особенности контаминантов могут быть адекватно эксплицированы в переводе при помощи различных типов переводческих операций: калькирования, когда структурные компоненты контаминантов обладают прозрачной внутренней формой, модуляции, когда значение переводной единицы логически выводится из значения исходной единицы, а также адаптации авторских образов, когда это обусловлено необходимостью воссоздания преднамеренного прагматического эффекта. Наряду с переводческими трансформациями переводчик может намеренно пойти на осознанное искажение семантики контаминированного слова, когда это обусловлено общим контекстом произведения или же более широким культурным контекстом.

Основная сложность при переводе контаминационных каламбуров заключается в том, что переводчику требуется не только найти соответствия морфологическим «осколкам», из которых состоит контаминированная единица, но и отыскать способ передать весь ассоциативный потенциал контаминанта, его оценочную, экспрессивную, прагматическую функции. Анализ собственно процесса перевода авторской словообразовательной игры и его результатов позволяет нам в полной мере согласиться с позицией исследователей, рассматривающих перевод различных форм языковой игры в рамках семиотико-людической модели перевода (см, например: [7], [1] и др.), поскольку переводчику приходится не только искать способы адекватно воссоздать лингвокреативное мышление автора при помощи тех или иных переводческих трансформаций, но и самому активно включаться в создание новых слов, расширять их семантический потенциал, повышать их образность, экспрессивность, эмоциональность, а значит, самым непосредственным образом участвовать в языковой игре.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Гридина Т.А. Ассоциативный потенциал слова и его реализация в речи: Явление языковой игры дис. ...д-ра null: 10.02.01 : защищена 1996-09-12 : утв. 1997-03-03 / Т.А. Гридина – М.: 1996. – 566 с.
2. Якименко Н.В. Каламбур как лингвостилистический прием в английском языке и пути его воссоздания в переводе дис. ...канд. null: 10.02.04, 10.02.20 : защищена 1984-11-29 : утв. 1985-10-28 / Н.В. Якименко – М.: 1984. – 215 с.
3. Crystal D. Language play / D. Crystal – London: Penguin Books, 1998. – 249 p.
4. Виноградов В.С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В.С. Виноградов – М.: Изд-во ин-та общего среднего образования РАО, 2021. – 224 с.
5. Гарбовский Н.К. Теория перевода / Н.К. Гарбовский – М.: Изд-во Московского ун-та, 2004. – 544 с.
6. Шевчук И.М. Шерлок Гавс и Доктор Кваксон / И.М. Шевчук – М.: АСТ, 2007. – 187 с.
7. Александрова Е.М. Гибридная игра как семиотико-людическая модель перевода каламбура: стратегии, тактики, преобразования. / Е.М. Александрова // Вестник Московского университета. Серия 22. Теория перевода. – 2018. – 2. – с. 3–21.
8. Щепин А.Г. О лексической контаминации. / А.Г. Щепин // Русская речь. – 1978. – 5. – с. 66–69.
9. Витгенштейн Л. Философские исследования. / Л. Витгенштейн // Новое в зарубежной лингвистике. – 1985. – 16. – с. 79-128.

10. Мишкурое Э.Н. Язык, «языковые игры» и перевод в современном лингвофилософском и лингвокультурологическом осмыслении. / Э.Н. Мишкурое // Вестник Московского университета. Сер. 22. Теория перевода. – 2012. – 1. – с. 5–15.

11. Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В. Н. Ярцевой. – М.: Сов. Энциклопедия, 1990. – 685 с.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Gridina T.A. Associativny'j potencial slova i ego realizaciya v rechi: Yavlenie yazy'kovoj igry' [The associative potential of a word and its realization in speech: the phenomenon of language game] dis...of PhD in Social and human sciences: 10.02.01 : defense of the thesis 1996-09-12 : approved 1997-03-03 / T.A. Гридина – М.: 1996. – 566 p. [in Russian]

2. Yakimenko N.V. Kalambur kak lingvostilisticheskij priem v anglijskom yazy'ke i puti ego vossozdaniya v perevode [A pun as a linguistic method in the English language and the ways of its re-creation in translation] dis...of PhD in Social and human sciences: 10.02.04, 10.02.20 : defense of the thesis 1984-11-29 : approved 1985-10-28 / Н.В. Якименко – М.: 1984. – 215 p. [in Russian]

3. Crystal D. Language play / D. Crystal – London: Penguin Books, 1998. – 249 p.

4. Vinogradov V.S. Vvedenie v perevodovedenie (obshhie i leksicheskie voprosy') [Introduction to translation studies (general and lexical issues)] / V.S. Vinogradov – М.: Publ. house in-ta obshhego srednego obrazovaniya RAO, 2021. – 224 p. [in Russian]

5. Garbovskij N.K. Teoriya perevoda [Translation Theory] / N.K. Garbovskij – М.: Publ. house Moskovskogo un-ta, 2004. – 544 p. [in Russian]

6. Shevchuk I.M. Sherlok Gavs i Doktor Kvakson [Sherlock Woofs and Dr. Croakson] / I.M. Shevchuk – М.: AST, 2007. – 187 p. [in Russian]

7. Aleksandrova E.M. Gibridnaya igra kak semiotiko-lyudicheskaya model' perevoda kalambura: strategii, taktiki, preobrazovaniya [Hybrid game as a semiotic-human model of pun translation: strategies, tactics, transformations]. / E.M. Aleksandrova // Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 22. Teoriya perevoda [Bulletin of Moscow University. Series 22. Translation Theory]. – 2018. – 2. – p. 3–21. [in Russian]

8. Shhepin A.G. O leksicheskoy kontaminacii [About lexical contamination]. / A.G. Shhepin // Russkaya rech' [Russian Speech]. – 1978. – 5. – p. 66–69. [in Russian]

9. Vitgenshtejn L. Filosofskie issledovaniya [Philosophical Studies]. / L. Vitgenshtejn // Novoe v zarubezhnoj lingvistike [New in Foreign Linguistics]. – 1985. – 16. – p. 79-128. [in Russian]

10. Mishkurov E'.N. Yazy'k, «yazy'kovye igry» i perevod v sovremennom lingvofilosofskom i lingvokulturologicheskom osmy'slenii [Language, "language games" and translation in modern linguophilosophical and linguocultural understanding]. / E'.N. Mishkurov // Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser. 22. Teoriya perevoda [Bulletin of Moscow University. Ser. 22. the Theory of Translation]. – 2012. – 1. – p. 5–15. [in Russian]

11. Lingvisticheskij jenciklopedicheskij slovar' [Linguistic Encyclopedic Dictionary] / ed. by V. N. Jarceva. – М.: Sov. Jenciklopedija [Sov. Encyclopedia], 1990. – 685 p. [in Russian]