

V. A. Razumovskaya, M. V. Sadovaya (Krasnoyarsk) LANGUAGE PLAY IN THE KOREAN LANGUAGE: TYPOLOGICAL AND TRANSLATIONAL ASPECTS

The paper studies the phenomenon of language play in modern Korean. The author reviews the main ideas of language play theories and finds language play to be one of language universals. Its main definitions, classifications, structural components and major functions are described. The Korean riddles based on language play (at phonological, morphological and lexical levels) are analysed. The translation of the riddle texts is a real challenge for a translator. The main translation strategies for the reconstruction of language play from the Korean riddles using Russian linguistic means are presented. The conclusion is made that the translation of Korean riddles into Russian is possible and the chosen strategies could effectively be used in translation practices.

В. А. Разумовская, М. В. Садовая (Красноярск)

**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В КОРЕЙСКОМ ЯЗЫКЕ:
ТИПОЛОГИЧЕСКИЙ И ПЕРЕВОДЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ**

Ключевые слова: *языковая игра, корейский язык, перевод, языковая универсалия, загадка*

Key words: *language play, Korean language, translation, language universal, riddle*

Реальностью современной лингвистической науки является отсутствие единого понимания сущности языковой игры, что отражается и в терминологическом разнообразии. В данном контексте, прежде всего, необходимо разграничивать такие понятия как «языковая игра», «игра слов» и «каламбур». Термин «языковая игра» имеет самое широкое значение, поскольку языковая игра может быть создана на основе средств всех структурных уровней языка. В противоположность этому, об игре слов корректно говорить лишь в том случае, когда языковая игра создаётся исключительно на лексической основе. Каламбур, в свою очередь, является частным случаем игры слов, построенной, как правило, на фразеологической основе. Таким образом, в данной работе мы будем использовать родовый термин «языковая игра».

Впервые понятие языковой игры было введено Л. Витгенштейном в работе 1953 года «ФИЛОСОФСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ». Под языковыми играми Витгенштейн понимает модели (образцы, типы) работы языка. Подобно всяким моделям, предназначенным для прояснения усложненного, непонятного, «языковые игры», выступают в концепции Л. Витгенштейна прежде всего как простейшие или упрощенные способы употребления языка, дающие ключ к пониманию более зрелых и нередко неузнаваемо видоизмененных случаев. «Языковые игры – это более простые способы употребления знаков, чем те, какими мы применяем знаки нашего в высшей степени сложного повседневного языка» (цит. по Козлова 1996: 13).

В дальнейшем трактовка термина «языковая игра» претерпела значительные изменения. Н. Д. Арутюнова в своей статье «АНОМАЛИИ И ЯЗЫК» определяет языковую игру как «последовательность действия отклонений от нормы, которая берёт своё начало в области восприятия мира, поставляющего данные для коммуни-

кации, проходит через сферу общения, отражается в лексической, словообразовательной и синтаксической семантике и завершается в словесном творчестве» (Арутюнова 1987). С точки зрения Т. А. Гридиной, «языковая игра как форма лингвокреативного мышления эксплуатирует механизмы ассоциативного переключения узуального стереотипа восприятия, создания и употребления языковых единиц установкой на эксперимент над знаком на основе различных лингвистических приёмов его трансформации и интерпретации. Эффект языковой игры обусловлен включением знака в новый ассоциативный контекст, обеспечивающий прогноз восприятия языковых единиц с расчётом на определённую реакцию адресата» (Гридина 1996: 78). Таким образом, в основе языковой игры лежит осознанное нарушение канона, нормы, как показателя лингвокреативной деятельности.

В лингвистике в последние годы появилось немало работ, посвящённых феномену языковой игры. Так, приёмы языковой игры, характерные для разговорной русской речи, подробно проанализированы в книге Е. А. Земской, М. В. Китайгородской и Н. Н. Розановой (Земская 1983). Игровые модели в текстах художественной литературы описываются в работах В. З. Санникова (Санников 1999). Спорные вопросы теории языковой игры рассматриваются А. П. Сквородниковым (Сквородников 2004). Несмотря на многочисленные работы, посвящённые изучению явления языковой игры, в лингвистике до сих пор нет единого понимания сущности языковой игры. В нашем исследовании мы опираемся на определение языковой игры, данное А. П. Сквородниковым. Исследователь определяет языковую игру как «творческое, нестандартное (неканоническое, отклоняющееся от языковой/речевой в том числе – стилистической, речеповеденческой, логической нормы) использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе, комического характера» (Сквородников 2004: 79). И говорящий, и реципиент понимают «условность совершаемых речевых ходов, рассчитанных на опознание негласно принятого языкового кода общения» (Там же: 82).

С нашей точки зрения, сам феномен языковой игры можно считать своего рода языковой универсалией. Общеизвестно, что языковые универсалии – это закономерности, общие для всех или для большинства языков мира. Причём универсальность ряда яв-

лений может быть прямо соотнесена с особенностями физиологии человека: таковы, например, фонетические универсалии. Они объясняются некоторыми общими свойствами строения речевого аппарата человека. В других случаях универсалии обусловлены тем, что существуют единые для всего человечества способы осмысления действительности (если бы этих единых способов не существовало, то общение между людьми различных национальностей и рас было бы невозможно). В любом языке на всех уровнях существуют языковые нормы, то есть правила использования языковых средств, которые могут быть нарушены, сознательно или случайно. Однако если непреднамеренное нарушение языковых норм традиционно считается ошибкой, то их сознательное нарушение с целью определённого запланированного воздействия на адресата является языковой игрой (Farb 1993). Отсюда следует, что языковую игру можно считать языковой универсалией, поскольку она может реализовываться на всех языковых уровнях во всех языках мира. Языковая игра является преднамеренной «антинормой», призванной выполнять определённый набор функций.

В контексте сравнительно-сопоставительного изучения языков модели образования языковой игры в различных языках идентичны: в любом языке имеется определённый набор языковых средств для создания языковой игры. В силу этого предпринимались успешные попытки описать общие (универсальные) механизмы её создания.

Интересная теория языковой игры была предложена В. С. Виноградовым. Согласно его схеме, языковая игра состоит из двух компонентов: лексического основания (опорный компонент), позволяющего начать игру, и «перевёртыша» (результатирующий компонент). В. С. Виноградов выделяет следующие общие черты языковой игры:

1. Информативная структура языковой игры поликомпонентна и состоит из набора постоянных и переменных элементов. В число первых входит предметно-логическая, экспрессивно-стилистическая, ассоциативно-образная и функциональная информация. Переменные компоненты могут быть представлены разновидностями социолокальной и фоновой информации.

2. По своим контекстуальным характеристикам языковая игра делится на доминантную и языковую игру ограниченного дейст-

вия. Первая способствует формированию ведущей темы произведения и обычно располагается в наиболее значимых участках текста. Вторая участвует в создании микротем произведения и способствует формированию ограниченного пространства текста. В зависимости от связи с предыдущим или последующим контекстом языковая игра может подразделяться на инпродуктивные и резюмирующие типы.

3. Обязательными компонентами структуры любой игры слов являются ядро (два элемента, объединённых или сходной фонетической или графической формой, но различных по содержанию), и базисный контекст, создающий минимальные условия реализации элементов ядра языковой игры (Виноградов 1978: 73).

Помимо перечисленных выше универсальных характеристик языковой игры универсальным для всех языков мира можно считать и набор функций, которые выполняет языковая игра в тексте. Наиболее важными и общими функциями языковой игры являются следующие: 1) экспрессивная функция (оказание эмоционального воздействия на адресата); 2) стилистическая функция (создание в тексте стилистических приёмов); 3) аттрактивная функция (привлечение внимания адресата); 4) смыслообразующая функция (создание нового содержания (смысла) за счёт необычного использования языка); 5) эстетическая функция (установка на новизну формы, перенесение акцента с того, о чём говорится, на то, как об этом говорится); 6) развлекательная (стремление развлечь себя и своего собеседника) и 7) функция создания комического эффекта (Николина 2000: 558).

Явление языковой игры в корейском языке и стратегии её перевода на языки мира до сегодняшнего дня остаются малоизученными. Настоящее исследование посвящено описанию лингвостилистических и типологических особенностей примеров языковой игры в текстах корейских загадок, а также выявлению способов воссоздания языковой игры в русских переводах. Материалом исследования является корпус корейских загадок (более 200 единиц), полученный методом сплошной выборки из специализированных корейских Интернет-ресурсов. Загадка не случайно стала материалом нашего исследования. Являясь малым фольклорным жанром, загадка в силу своей специфичности должна быть лаконичной, экспрессивной, семантически многозначной. Текст за-

гадки должен легко запоминаться и храниться в памяти. Перечисленные параметры текстов загадок и определяют возможность широкого использования языковой игры. Загадка как миниатюрное самостоятельное произведение строится на закодированности, неожиданности, юморе, сообразительности, комбинировании эксплицитных и имплицитных равноценных смыслов. Интересные рассуждения о текстах подобного типа мы находим у Дж. Сёрля, который пишет, что наиболее простыми будут случаи, когда говорящий строит предложение и имеет намерение сказать именно то, что он говорит. Намерением говорящего в данном случае является создание определённого иллокутивного эффекта для слушающего и все усилия говорящего направлены на то, чтобы слушающий понял намерение говорящего. К более сложным случаям Дж. Сёрль относит примеры намёков, метафор, инсинуаций, когда значение предложения и значение высказывания не совпадают. Дж. Сёрль считает, что практически все значительные произведения художественной литературы содержат сообщения, которые передаются посредством текста, но в тексте не представлены (Searle 1979: 30-32). Именно в силу перечисленных характеристик перевод загадок является серьезным вызовом для переводчика.

В данной статье мы рассмотрим примеры языковой игры на трёх уровнях корейского языка: фонетическом, морфологическом и лексическом.

1. Фонетический уровень. В данную группу можно отнести игру слов, в основе которой лежит использование омофонов, омографов и паронимов. В корейском языке нередки случаи языковой игры, когда за основу для её построения взяты омофоны.

«나는 1위, 2위, 3위 보다는 4위가 더 좋아!» 누가 한 말일까요? 장모.

Буквальный перевод: «Кто говорит: “Мне больше нравится 4-е место, чем 1-е, 2-е или 3-е”? – Ответ: Тёща».

В корейском языке слово «зять» (사위[sa-vi]) произносится так же, как словосочетание «четвёртое место» (4위[sa-vi]).

병신들만이 사는 나라는? 네팔.

Буквальный перевод: «В какой стране живут только инвалиды? – В Непале».

Слово «Непал» (네팔 [нэ-паль]) в корейском языке совпадает по форме и звучанию со словосочетанием «четыре руки» (네팔 [нэ-паль]).

С определённой долей условности к данной группе можно отнести и специальные графические выделения в тексте, создающие возможность двойного прочтения фразы или текста (часто этот приём используется в рекламных слоганах и заголовках для того, чтобы выделить и обыграть в каламбурной фразе название товара или фирмы), либо преднамеренные орфографические ошибки.

처음 만나는 소가 하는 말은? 반갑소

Буквальный перевод: «Что говорит корова при первой встрече? – Приятно познакомиться».

Языковая игра построена на орфографической ошибке в слове 반갑씨 «приятно познакомиться»: вместо слога ㅁ написан слог ㅊ, который в качестве отдельной лексемы имеет значение «корова». Таким образом, посредством орфографической ошибки создаётся намеренное наложение смыслов.

Однако особенность корейского письма заключается в том, что буквы (две, три или четыре) записываются в одном воображаемом квадрате, причем одна или две из них (последние) располагаются под первыми двумя. Кроме того, в корейском языке отсутствует разделение на строчные и прописные буквы. Таким образом, графическая форма корейского фонетического письма не позволяет построить языковую игру исключительно на основе графических искажений отдельных графем. В случае необходимости можно выделить лишь слог целиком.

2. Морфологический уровень. Морфология обладает уже гораздо более широкими возможностями для создания комического эффекта. Наиболее регулярно и часто встречаются примеры языковой игры, в основе которых лежит создание неологизмов. Нередко языковую игру говорящий строит на использовании от-

дельных сегментов слов, точнее – на осмыслении немотивированно расчленённых или изменённых лексем. Лексическая единица расщепляется (без учёта её действительной морфологической структуры). Получившиеся сегменты слова подлежат осмыслению по принципу шарад. В других случаях к слову добавляются дополнительные слоги или буквы с целью придания слову многозначности. Возможен и вариант видоизменения лексемы при помощи присоединения нерегулярных для данной лексемы аффиксов или иных средств, чтобы придать ей значение, присущее другим словам (Martin 1954):

원앙부부란? 원한과 앙심이 많은 부부

Буквальный перевод: «Кого называют идеальной парой? – Ненавидящих друг друга супругов».

Языковая игра, в основе которой лежит аббревиатура, может быть представлена двумя видами: 1) «неверная» расшифровка существующей аббревиатуры и 2) «ложная аббревиация», когда в качестве аббревиатуры выступает слово, таковой не являющееся на уровне языка.

Результатом творческого словообразования являются окказионализмы, которые создаются в речи в какой-то определённой ситуации (одноразовые) и не принадлежат языку. «Окказионализмы показывают, на что способен язык при порождении новых слов, каковы его творческие потенции, глубинные силы» (Земская 1979: 184). Окказиональные лексические единицы производятся автором высказывания намеренно с нарушением законов словообразования.

Особенностью словообразования в корейском языке является тот факт, что новые слова образуются не простым сложением корневых основ, а сложением частей слов, несущих наибольшую смысловую нагрузку (Холодович 1954). Как правило, «строительным материалом» для нового слова служат те части исходных слов, значение которых восходит к китайским иероглифам. Например, глагол *구직하다* «искать работу» является производным от слов *구하다* «искать» и *직업* «работа». Данный глагол образо-

ван путём сложения слогов *구* и *직*, а также присоединения к полученной основе служебного глагола *하다*.

Этот же принцип лежит в основе многих загадок в корейском языке. Например:

신동이란? 신기한 동물.

Буквальный перевод: «Кто такой вундеркинд? – Удивительное животное».

Слово «вундеркинд» (*신동*) составлено из первых слогов лексем «удивительный» (*신기한*) и «животное» (*동물*).

3. Лексический уровень. Наибольшее число примеров языковой игры относится именно к данной группе. Преимущественно обыгрываются омонимы или многозначные слова.

이자없이 꾸는 것은? 꿈

Буквально: «Что можно взять в долг без процентов? – Сон».

В основе языковой игры в данной загадке лежит глагол *꾸다*, который имеет два значения: 1) «спать, мечтать»; и 2) «брать в долг».

Об омонимичной игре слов (в отличие от игры, построенной на многозначности) можно говорить в тех случаях, когда не существует (или утрачена) семантическая связь между значениями слов. Связь, которую автор теми или иными средствами намеренно создаёт (или восстанавливает) для данного текста.

В случае обыгрывания явления многозначности можно предположить наличие аналогичных связей значений многозначного слова и в языке перевода. Очевидно, что при омонимии такая связь закономерно исключается.

현역군인이 가장 좋아하는 대학은? 제대

Буквальный перевод: «Какой университет больше всего любят военные, находящиеся на действительной службе? – Демобилизацию».

Лексема 저/대 «демобилизация» имеет омоним 저/대 «Университет Чечжудо».

Языковая игра, построенная на этимологической основе, также предполагает наличие омонимии или многозначности. В большинстве случаев речь идёт о ложной, мнимой, детской, или народной этимологии.

Лексический строй корейского языка характеризуется наличием трёх пластов: собственно корейский, китайский и заимствования из других языков (Seung Bog Cho 1997: 8). В результате того, что до 70 % современной корейской лексики имеет китайское происхождение, материалом для создания языковой игры часто служат слова-омонимы, представляющие собой корейскую транскрипцию китайских иероглифов.

노발대발 이란? 老足大足 [노발대발] (할아버지 발은 크다).

Буквальный перевод: «Что означает слово ‘гневаться’? – “У дедушки большие ноги”».

Языковая игра основана на неверном членении лексемы *노발대발* «гневаться, быть в раздражении» на сегменты и на созвучии полученных сегментов с китайскими иероглифами, которые составляют фразу, в переводе означающую «у дедушки большие ноги».

Фразеология также является богатым источником материала для языковой игры в корейском языке. Примером может послужить следующая загадка:

먹으면 죽는데 안 먹을 수 없는 것은? 나이.

Буквальный перевод: «Будешь есть – умрешь, но не есть нельзя. Что это? – Возраст».

В корейском языке словосочетание *나이 먹다*, букв. «есть возраст» имеет значение «становиться старше».

С точки зрения теории перевода приём языковой игры должен быть передан адекватным приёмом в тексте перевода (Бархударов 1975). Суждение С. Н. Влахова и С. В. Флорина о трудностях пере-

вода каламбура полностью справедливо и в отношении перевода языковой игры: «В отличие от перевода обычного текста, при котором его содержание (в том числе образы, коннотации, фон, авторский стиль) нужно влить в новую языковую форму, здесь, при переводе каламбура, перевыражению подлежит и сама форма подлинника – фонетическая и/или графическая» (Влахов, Флорин 1986: 290). Более того, нередко переводчику приходится отказываться от передачи денотативного содержания оригинального текста и создавать в переводе текст с новым содержанием, но с аналогичным прагматическим эффектом, так как план выражения может оказаться важнее плана содержания. Очевидно, что получить адекватный перевод, не меняя при этом и форму, удаётся сравнительно редко, так как обыгрываемые слова (или фразеологизмы) иностранного языка и соотносительные единицы языка перевода должны являться полными эквивалентами.

Результаты проведённого нами исследования показали, что, несмотря на значительные структурные различия русского и корейского языков, при переводе языковой игры с корейского языка на русский могут быть использованы уже существующие стратегии, разработанные для перевода языковой игры с английского языка на русский язык. Итак, в своём исследовании мы используем следующие стратегии перевода, детально описанные в диссертационной работе Т. В. Устиновой:

- 1) перевод языковой игры с опорой на семантику обоих элементов ядра;
- 2) перевод языковой игры с опорой на семантику одного из элементов ядра;
- 3) перевод языковой игры с опорой на новую семантическую основу [Устинова 2004: 56].

Использование семантики обоих элементов является довольно редким случаем в переводческой практике, поскольку данная стратегия предполагает наличие в языке перевода параллелей элементам иностранного языка. При совпадении условий реализации элементов ядра перевод осуществляется практически на уровне слова. Например:

기형이란? 기특하고 영리한 아이.

Буквальный перевод: «Кого называют уродом? – Достойного похвалы и сообразительного ребенка».

Предложенный нами вариант перевода: «Кого называют уродом? – УРОД – это Удивительно Разумное и Одаренное Дитя».

В тексте оригинала языковая игра была создана на словообразовательной основе: подразумевается, что существительное *기형* образовано путем сложения первых слогов прилагательных *기특하다* «одаренный, достойный похвалы» и *영리하다* «умный, сообразительный, разумный». Таким образом, создаётся наложение двух смыслов: действительное значение слова *기형* 'сталкивается' со значением якобы мотивирующих его слов *기특하다* и *영리하다*. Следовательно, семантической основой языковой игры в оригинале являются лексема *기형* «урод», а также прилагательные *기특하다* «достойный похвалы» и *영리하다* «умный, сообразительный». В переводе языковая игра была также воссоздана с использованием словообразовательных возможностей русского языка (слово «урод» представлено в виде аббревиатуры, которую нужно расшифровать) и с опорой на семантическую основу корейской загадки: «урод» – «сообразительный, разумный».

В том случае, когда элементы ядра не имеют эквивалентов в языке перевода, переводчики создают игру слов на одном из элементов ядра, подстроив к нему другой элемент, который совпадает с первым по форме, но не соответствует ему по значению. Например:

흡혈귀가 가장 좋아하는 음료수는? 커피

Буквальный перевод: «Какой напиток вампиры любят больше всего? – Кофе».

Предложенный нами вариант перевода: «Какой напиток вампиры любят больше всего? – Кровавую Мэри».

В данном случае языковая игра основана на сходном звучании слов *커피* [копи] – «кофе» и *코피* [копи] – «кровь из носа». В переводе нам удалось сохранить семантику одного из элементов ядра: «кровь», однако лексему «кофе» мы посчитали необходимым заменить на название другого напитка – «Кровавая Мэри».

И, наконец, рассмотрим стратегию перевода языковой игры с опорой на новую семантическую основу. Данная стратегия применяется в случае невозможности использования даже одного из элементов ядра языковой игры при переводе. При этом поиск варианта перевода ведётся, прежде всего, среди лексики, находящейся в видо-родовых отношениях с элементами ядра.

우등생이란? 우둔하고 등신 같은 생물

Буквальный перевод: «Кого называют прилежным учеником? – Глупое, похожее на идиота создание».

Предложенный нами вариант перевода: «СТУДЕНТ – Сонное Теоретически Умное Дитя, Естественно Нежелающее Трудиться».

Языковая игра в данном случае также построена на словообразовательной основе: слово «прилежный ученик» (*우등생*) якобы мотивировано словами «глупый» (*우둔하다*), «идиот» (*등신*) и «создание» (*생물*).

В переводе в качестве основного компонента ядра было выбрано слово «студент», результирующие компоненты также были изменены таким образом, чтобы сохранить общий смысл загадки.

Таким образом, процесс перевода языковой игры не зависит от приёма, использованного при её создании в языке оригинала, и рассматривается как процесс поиска решений, отвечающего определённому набору варьирующих функциональных критериев. Исходной точкой данного процесса является семантика элементов ядра языковой игры иностранного языка и место её расположения в тексте. При этом опорой для создания игры слов в переводе могут служить: семантика обоих элементов ядра; семантика одного из элементов ядра; новая семантическая основа. Причем изменение семантической основы игры слов исходного языка в пере-

воде ради сохранения формы, обеспечивающей адекватную передачу функциональной информации, допускается только при доминирующей роли последней.

В данной статье перевод загадок, имеющих в своей основе языковую игру, выступает в качестве переводческого эксперимента. В процессе создания авторских экспериментальных переводов происходит создание текстов, зачастую несущих в себе совокупность смыслов, отличных от первоначальных смыслов текста оригинала, что объясняется целью перевода, жанром переводимого текста, общей концепцией переводимого произведения и индивидуально-интерпретационной деятельностью переводчика.

Проведённое исследование показало, что реализуемая средствами всех языковых уровней, языковая игра обнажает аномальные явления функционирования языка, помогает осознать заложенную в системе языка и отражённую в речи противоречивость и неоднозначность функционирования языковых единиц.

Мы полагаем, что перевод языковой игры принципиально возможен, поскольку этот феномен является языковой универсалией, следовательно, в языке перевода должны существовать языковые средства для воссоздания языковой игры. Исходной точкой поиска вариантов перевода языковой игры является семантика элементов ядра языковой игры иностранного языка и место её расположения в тексте. При этом опорой для создания игры слов в переводе могут служить: семантика обоих элементов ядра; семантика одного из элементов ядра; новая семантическая основа.

Таким образом, у переводчика есть следующий выбор: либо попытаться повторить в переводе приём, используемый в тексте оригинала, либо, если это невозможно, создать в переводе приём, обладающий аналогичным эмоциональным эффектом. Изменение семантической основы игры слов исходного языка в переводе ради сохранения формы, обеспечивающей адекватную передачу функциональной информации, допускается только при доминирующей роли последней.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арутюнова, Н. Д. Аномалии и язык / Н. Д. Арутюнова // Вопросы языкознания. – 1987. – № 3. – С. 3-19.
2. Бархурдаров, Л. С. Язык и перевод // Вопросы общей и частной теории перевода. – М.: Высшая школа, 1975.

3. Виноградов, В. С. Лексические вопросы перевода художественной прозы / В. С. Виноградов. – М.: Высшая школа, 1978.
4. Влахов, С. Н. Непереводимое в переводе / С. Н. Влахов, С. В. Флорин. – М.: Международные отношения, 1980.
5. Гридина, Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург: Уральский ГПИ, 1996. – 214 с.
6. Земская, Е. А. Русская разговорная речь: лингвистический анализ и проблема обучения. – М.: Русский язык, 1979.
7. Земская, Е. А. Языковая игра / Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. – М.: Наука, 1983. – С. 172-214.
8. Козлова, М. С. Идея «языковых игр» // Философские идеи Л. Витгенштейна. – М.: Изд-во ин-та философии РАН, 1996. – С. 7-23.
9. Николина, Н. А. Языковая игра в структуре современного прозаического текста / Н. А. Николина, Е. А. Агеева // Русский язык сегодня. – М.: Азбуковник, 2000. – С. 540-561.
10. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М.: Языки русской культуры, 1999.
11. Сковородников, А. П. О понятии и термине «языковая игра» // Филологические науки. – 2004. – № 2. – С. 79-87.
12. Устинова, Т. В. Языковая игра в художественном тексте и варианты её перевода (на материале литературных сказок Льюиса Кэрролла и их переводов на русский язык) [Электронный ресурс]: Дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Омск, 2004. – Режим доступа: <http://www.lib.ua-ru.net/diss/cont/94551.html>, свободный.
13. Холодович, А. А. Очерк грамматики корейского языка: учебное пособие для высших учебных заведений / А. А. Холодович. – М.: Изд-во литер. на иностр. языках, 1954.
14. Farb, P. Word Play. What Happens When People Talk / P. Farb. – New York: Vintage Books, 1993.
15. Martin, S. Korean Morphophonetics [Электронный ресурс]. – New York: Bait. 1954. – Режим доступа: <http://www.springerlink.com/content/k754465273432371/>
16. Searle, J. R. Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts / J. R. Searle. – Cambridge: Cambridge Univ. Press, 1979.
17. Seung Bog Cho. A Phonological Study of Korean with a Historical Analysis. – Seoul; Uppsala, 1997.

Получено 11.09.2010