

**Самохіна В.О.**  
**д-р філол. наук, проф.**  
**Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна**  
**Майдан Свободи 4, 61022, Харків**

## **КАРНАВАЛЬНИЙ ДІАЛОГІЗМ СУЧАСНОГО КОМУНІКАТИВНОГО ПРОСТОРУ**

Автор аналізує принцип діалогізму в карнавальному бутті людини, пов'язуючи карнавал з аспектами діалогічного ігрового спілкування, яке базується на порушенні норм, що приводять до інконгруентності і, відповідно, до комічного ефекту. В статті обґрунтовується, що діалогічний принцип у карнавальному дискурсі гумору передбачає діалектичну взаємодію і інтерпретацію комічної дії як фундаментальної основи людських взаємовідносин.

**Ключові слова:** діалогізм, інконгруентність, карнавальна свідомість, комічне, порушення норм.

**Самохіна В.А. Карнавальний диалогизм современного коммуникативного пространства.** Автор анализирует принцип диалогизма в карнавальном бытии человека, связывая карнавал с аспектами диалогического игрового общения, которое основывается на нарушении норм, приводящих к incongruity и, соответственно, к комическому эффекту. В статье обосновывается, что диалогический принцип в карнавальном дискурсе юмора предполагает диалектическое взаимодействие и интерпретацию комического действия как фундаментального основания человеческих взаимоотношений.  
**Ключевые слова:** диалогизм, incongruity, карнавальное сознание, комическое, нарушение норм.

**Samokhina V.A. Carnival Dialogism of the Present-Day Communicative Space.** The author analyzes the principle of dialogism in carnival objective reality of a man associating carnival with aspects of dialogic playing intercourse which is grounded on deviation from standards resulting in incongruity and it correspondingly leads to a comic effect. It is substantiated in the article that the dialogic principle in carnival discourse of humour presupposes dialectic interaction and interpretation of a comic action as a fundamental foundation of human relations.

**Key words:** carnival consciousness, comical, dialogism, deviation from standards, incongruity.

**Актуальність** дослідження обумовлено «тенденціями розвитку сучасного комунікативного простору» [3, с. 33], якому властивий простір комічного (карнавального) буття. Фундаментальним законом людського буття і культури виступає *діалогізм*, який являє собою методологію науково-гуманітарного знання, мислення і світосприйняття. Комічне є універсальним феноменом, якому іманентне емоційне спілкування. Людина сміється і жартує набагато частіше, коли перебуває з іншими людьми, ніж коли вона

одна. «Гумор може мати місце... буквально в будь-якій ситуації спілкування. ... Соціальний контекст гумору – це контекст гри» [9, с. 25].

Комічне відображення світу є однією з домінантних особливостей людського мислення, світовідчуття, уявлень, і пов'язане з карнавалом, у якому немає ані сцени, ані акторів, ані глядачів (див. [3]). Упродовж карнавалу світ перевернутий з ніг на голову, та прихований стороні людської сутності дозволяється відкритися та проявити себе; всі закони, табу та рамки, які характеризують суспільство, ламаються. В період карнавалу як комічного діалогу учасників приходить усвідомлення того, що існує великий контраст між знанням неписаних правил та їх перехрещення. Комічне встановлюється в контексті концепції карнавалізму М.М. Бахтіна, тому що воно базується на закоренілих та постійних, а саме тому не підлягаючим питанням, правилах. Оскільки комічне не є справжнім актом комунікації, передача інформації не є його головною функцією, здається, що комічне може бути схарактеризоване як *карнавал мови*. Так само, як і карнавал, комічне базується на порушенні лінгвальних, прагматичних, суспільних правил, які є невід'ємною частиною світосприйняття людини, і є діалогом. Карнавал – це спосіб побудови діалогу зі світом, зі «світом навиворіт». Сміховий діалог проходить в умовах комунікативної діяльності, основою якої є гра. Діалог в ігровому комічному дискурсі – це «розмова» з ким-небудь або з самим собою (пор. розгадування кросвордів, відгадування загадок), це суперечка, орієнтація на перемогу, виграш. Отже, гра – це діалогічне співробітництво, діалектика розвитку, інтерсуб'єктивні відносини, а, отже, – комунікація. У діалогічній грі мета одна – створення основи для адекватного розуміння, сприйняття інформації, інтерпретації, розширення кругозору, створення нових смислів.

Мовна гра – є особливим видом комічного діалогічного спілкування, базовою функцією якого є аномальність, відступ від норми, які втягують адресата в активні ігрові відносини. У мовній грі ми зустрічаємо масу абсурдів, парадоксів, інверсій, так характерних для карнавального світовідчуття. Пріоритетними прийомами є ефект обманутого очікування, контраст, обігрування полісемії, омонімії, двозначності. Тому мовні ігри відносяться до «ненормальної» діалогової комунікації, яка формує ігровий стиль.

Когнітивна специфіка комічного тексту пов'язана з діалогічністю як універсальною властивістю творчого мислення, що пізнає, і мовлення. Діалогічний принцип у карнавальному дискурсі припускає діалектичну взаємодію та інтерпретацію комічного «дійства» як фундаментальної підстави справжніх людських взаємовідносин. У цьому зв'язку діалогізм можна визначити як центральну метафору дискурсивного карнавального мислення. У висловлюваннях М.М. Бахтіна «Буття – є спілкування» і «Бути значить спілкуватися» – виражена суть дискурсивної карнавальної діяльності людини. Карнавал – це атмосфера єднання і контакту, це – колектив, спільність людей, які взаємодіють у конкретний час і в конкретному місці.

Тому карнавал є глибоко діалогічним, а точніше, багатоголосним, це – особливий тип буття-спілкування, діалог свідомостей, що бавяться, де «потреба в «Іншому» виступає як домінуючий фактор» [3]. Основа концепції діалогізму Бахтіна – ідея діалогу як буття, утвореного зв'язком а) людини і світу, б) людини і людини, в) людини і Абсолюту як рівноправних партнерів. Ця концепція знаходить відображення в карнавалі: зміст карнавального діалогу представляється як відносини «Я і Ти», «Я і Інший», тобто як людина, що пізнає і інтерпретує, що зв'язується з суб'єктивністю. Для карнавалу феноменологічною виступає ідея «життєвого світу», «інтерсуб'єктивності», «інтенціональності». Герменевтична інтерпретація комічного діалогу як мистецтва розуміння суті комізму є основоположною і являє собою новий спосіб спілкування на основі комічного слова в живому спілкуванні, породжує буття – комічну подію.

Головною особливістю карнавального діалогізму є питання про діалогічність слова, в якому міститься величезний комічний потенціал, що дозволяє говорити про специфіку його ролі і місця в карнавальній свідомості індивідуума. Насамперед, комічне слово фундовано здатністю до діалогу і можливістю розгортання карнавальної дії-дискурсу. Апофеоз комічного впливу слова виражається сміховою реакцією в діалогічній карнавальній взаємодії його учасників. У карнавальній діалогічній сотворчості його учасники відчують емоційні співпереживання і отримують естетичне задоволення від розуміння інтерпретованої ними комічної вербальної або невербальної дії. Розуміння комічного є когнітивним процесом, спрямованим на побудову змістів, а також результатом, що досягається завдяки цьому процесу [7, с. 2]. Ментальна обробка комічної інформації носить характер інтерпретації, і когнітивна специфіка комічного тексту пов'язана з діалогічністю як універсальною властивістю творчого мислення, що пізнає, і мовлення.

Ігровий елемент у комічному діалозі – один з найважливіших у його визначенні. Це означає, що комічне завжди змістовне і ґрунтується на суперечності, невідповідності. Комічне виникає тільки тоді, коли адресат є співучасником комічної дії, коли він не відсторонюється від неї, а приймає її, бере участь у ній, співпереживає разом з адресантом. Адресат приймає запропоновану йому гру, створюючи наближення комічного ефекту. Не всяке відхилення від норми є комічним. Але всяке комічне є відхиленням від норми. Комічне – це таке відхилення, яке не веде до деструкції, це нормальний світопорядок. Мається на увазі не усяке відхилення від норми, а лише таке, що викликає виникнення додаткового (комічного) значення. Проте невідповідність не завжди буває смішною. Має бути *комічна невідповідність*, тобто задоволення від того, що розказано, це і провокує сміх. Обов'язкова умова комічного – виникнення "двоїстого світу": на фоні "звичайного", очікуваного, стереотипного світу виникає інший, зі зміщеними орієнтирами. Тому природа комічного передбачає фіксацію певної

аномальності. Не даючи остаточного визначення комічному, будемо дотримуватися узагальненого розуміння його як гри з комічним, смішним змістом, когнітивний механізм якого є *комічна інконгруентність*. Таким чином, інгерентною властивістю комічного є когнітивний механізм інконгруентності, суть якого полягає в порушенні норм (онтологічних, логіко-поняттєвих, валоративних, жанрових, дискурсивних, мовних, мовленнєвих) й маніфестується в парадоксі: відхилення від норми створює нову норму і є нормою сміхового сприйняття світу. Ю. Б. Борев відзначає, що під комічним «передбачається розуміння невідповідності» [4, с. 34]. «Комічний сміх виникає від різкої невідповідності смішної ситуації новим нормам і уявленням» [8, с. 51]. Протиріччя та невідповідності складають фундамент комічного, врешті-решт, «ведуть до сфери потворного, але такого, яке прагне стверджувати себе як досконале, прекрасне» [6, с. 150]. Суть комічного – в небуквальності твердження, в порушенні постулата істинності. Ефект несподіванки, раптовості відіграє особливу роль у цьому феномені. Для того щоб здивувати адресата, добре знайомого зі звичайними прийомами побудови жарту, створюються такі жарти, в яких персонажі говорять або діють у невідповідності зі своїм звичайним характером або в невідповідності зі своєю мовленнєвою маскою. «Сміються з того, що сприймають за дурість, безглуздість, абсурд, несумісність, протиріччя, брехню, нерозумні проекти, нелогічність, непередбачливість, необмірковані дії, незграбність, помилкові думки і т. ін.» [1, с. 13]. Це твердження можна прийняти лише частково. *Сміються над такими діями тоді, коли вони є відверто комічними*. Коли жарти аналізуються в світлі теорії інконгруентності, два об'єкти в них виявляються через єдиний концепт, який застосовується до обох об'єктів, і об'єкти стають подібними. У міру того, як просувається жарт, стає очевидним, що цей концепт може бути застосованим лише до одного з двох об'єктів і, отже, різниця між об'єктами або їх концептами стає очевидною. Ось що називається інконгруентністю» [15, с. 14]. Порівняймо: «*I have a serious investment problem. I have no money*». Два висловлювання є несумісними, оскільки друге явно суперечить першому: якщо маєш «проблему», куди вкласти гроші, значить, вони в тебе є. Звідси нелогічним є другий вислів: у мене немає грошей. Така комічна невідповідність і є причиною сміху. Через подібну комічну невідповідність – інконгруентність – розкривається подвійність усякого явища чи ситуації. Комічне в своїй основі є особливою формою двоїстості: явище начебто оголює усередині себе інше явище, схоже з першим, і в той же час істотно від нього відрізняється. «Явище двоїться за принципом «матрьошка в матрьошці», причому обидві «матрьошки» здатні миттєво втрачати свою взаємну схожість – і, втрачаючи, все ж таки, її зберігати ... Співвідношення між двома складовими явища – уявним і справжнім – окреслює надсюжетну примарну ситуацію, яка тим не менше сповнена прихованої динаміки» [14, с. 11]. Інконгруентність провокує створення оцінного комічного образу або ситуації. Тому смішне зазвичай

бачиться як продукт інконгруентності, що розглядається в свою чергу як базовий принцип, інгерентна властивість жарту.

Інконгруентність – це *гра* протиріччями, протиставленнями, несумісностями, а отже, адресант грає з адресатом. Так, мовна гра ґрунтується на знанні системи одиниць мови, на здатності до творчої інтерпретації цих одиниць, тобто до порушення норм. Такого роду використання мови є когнітивним процесом і припускає наявність спільних фонових знань як у адресанта, так і у адресата, що стає особливо актуальним при аналізі текстів жартів. Розповідаючи жарт, адресант ще й показує комічний міні-спектакль, комічну, театралізовану дію, у грі якої криється очікування – розпізнавання адресатом протиріччя, закладеного в жарті, і приводить до комічного ефекту. Комічне ігрової ситуації і комічне, яке виражене мовними ігровими засобами, в жарті діалектично взаємопов'язані: вони створюють умовно-ігрове «поле», що імітує реальне життя. Причому формування ігрового змісту виникає на лінії «повсякденне (правильне, нормальне, очікуване) – незвичайне (парадоксальне)»; воно виходить на мовну (внутрішню) форму вираження, в якій виникає ізоморфна лінія «нормативність – (функціонально спрямоване, нарочите) порушення норми мови» (див. [5]). Комічний ефект виникає під час одночасної актуалізації правильного і неправильного. Інконгруентність безпосередньо пов'язана з метою мовця, іншими словами, адресату необхідно встановити, з якою метою мовцем допущене відхилення від норми. У випадку з жартом такі порушення допускаються з різними цілями (сміх, гнів, роздратування).

Інконгруентність у жарті побудована на омані, але на такій, яка схожа на правду. При цьому адресант свідомо уводить адресата в оману, створюючи ефект обманутого очікування, що являє собою сукупність стилістичних прийомів. Ефект омани асоціюється з такою його властивістю, як контрольованість. Адресат знає, що він стане «жертвою» омани – це так звана «брехня взаєморозуміння», і адресант стежить за цим моментом. Тим гостріше комічна розв'язка. Ефект обманутого очікування виникає на основі взаємодії двох протилежних явищ психолінгвістичного характеру – передбачуваності та непередбачуваності, тобто очікування адресата або реалізується, або обманюється. У жарті найбільшу інформацію несуть порушення очікуваного порядку. Обмануті очікування пов'язані з порушенням усякого роду стереотипів – соціальних, стереотипів мислення, поведінки, мовних та ін.:

*«I had a fall last night which rendered me unconscious for several hours.»*

*«You don't mean it? Where did you fall?»*

*«I fell asleep»* (Language and Humour, p. 150).

Комічний ефект цього жарту ґрунтується на грі слів прямого значення дієслова *to fall* – падати і переносного *to fall asleep* – заснути, а також на двозначності фрази *which rendered me unconscious*, яка в цьому контексті

інтерпретується, як заснув. Полісемія сприяє різному прочитанню, а також неправильному сприйманню референта як такого, що відрізняється від очікуваного, а це й породжує гумористичний ефект. Порухення передбачуваності становить основу експресивності, тому інконгруентність у гуморі тісно пов'язана, зі створенням суб'єктивного комічного образу або ситуації. Прагнення до збереження позитивних емоцій диктує активний пошук невизначеності. Інконгруентність – це завжди вплив на емоційний стан адресата: вона розважає, збуджує, створює ефект внутрішньої напруги.

Інконгруентність провокує створення конфлікту в жарті. Конфлікт перебуває в основі інконгруентності (порівняймо синоніми: несумісність, протиріччя, невідповідність, дисбаланс, обмануте очікування). Конфлікти виникають як на макрорівні (тобто виходять за межі тексту жарту) і мають екстралінгвальні параметри (сміх, гнів), так і на мікрорівні (у межах тексту жарта). На макрорівні конфлікт може бути розв'язаний (у вигляді сміхової реакції) або нерозв'язаний (провокує гнів, непорозуміння) – тобто має місце інтерпретація жарту. На мікрорівні часто закладена конфліктна ситуація, яка подається експліцитно або імпліцитно (порівняймо опозиції: лікар – пацієнт, чоловік – дружина, учитель – учень, діти – батьки) і завжди завершується емоційно-експресивною інтерпретацією жарту.

У наступному прикладі опозиція між чоловіком і дружиною експліцитно підкреслює конфліктність їхніх відносин:

*«A woman has eight children and is pregnant with a ninth». She goes to a doctor and asks for an abortion, explaining, «I just found out **my husband never loved me.**» The doctor says, «Can you imagine **what would have happened if he did?**»* (Milton Berle's, p. 3).

Гумористичний ефект досягається за рахунок гіперболи – фігури мовлення, яка полягає в неправдоподібному перебільшенні для посилення оцінки чи іронії. Доктор іронізує над бажанням жінки зробити аборт, але не з причини того, що її не кохає чоловік, а з того, що в неї було б зараз безліч дітей, з якими вона б не впоралась. Інконгруентність створюється в жарті за допомогою прийомів та засобів лінгвоситуативного і лінгвального рівнів, в основі яких – порушення норм. У разі порушення норм пресупозиції не виправдовуються: створюється інконгруентність, що веде до комічного ефекту від обманутого очікування, тобто нездійсненого пророкування – комічний ефект від обманутого очікування є результатом адресантної помилкової посилки, заснованої на пресупозиціях, які досить далекі від прогнозованих.

Відхилення від норми створює в жарті нову норму, а також додаткові конотації оціночності, емоційності, експресивності або стилістичного забарвлення. На відхиленнях від норми ґрунтується вся експресія, емоційність, що дозволяє їм виконувати функцію впливу. Розглянемо порушення норм у жарті.

Порушення онтологічних норм. Онтологічні норми характеризують устрій світу і об'єднані однією ознакою – стереотипізованим ставленням людини до очікуваного об'єкту, що свідчить про нормальний розвиток ситуації. Порушення цих норм приводить до комічної інконгруентності, створює комізм у жарті, в якому описуються нетипові, «абсурдні, нереальні або фантастичні об'єкти/події, що суперечать загальнолюдським або культурно специфічним уявленням про факти / закономірності реального буття» [10, с. 24], несумісні з нормальними, загальнолюдськими нормами. Наприклад, є велика кількість англomовних жартів: про прибульців, неземні цивілізації і НЛО, про дослідження космосу і космічних феноменів, про монстрів і казкових героїв, про віртуальну реальність та комп'ютерні технології, про Бога, біблійних персонажів, релігійні вірування і ритуали. У наступному жарті – очевидні порушення онтологічних норм (жінка розмовляє з Богом), що, разом зі смішною ситуацією, створюють комічний ефект:

*A middle-aged woman had a heart attack and was taken to the hospital. While on the operating table, she had a near death experience. **Seeing God, she asked: «Is my time up?»***

*God said, «No, you have another 43 years, 2 months, and 8 days to live.» Upon recovery, the woman decided to stay in the hospital and have a facelift, liposuction, and a tummy tuck. She even had someone come in and change her hair color. Since she had so much more time to live, she figured she might as well make the most of it. After her last operation, she was released from the hospital. While crossing the street on her way home, she was killed by an ambulance. **Arriving in front of God, she demanded, «I thought you said I had another 40 years? Why didn't you pull me from out of the path of the ambulance?»***

***God replied, «I didn't recognize you!»*** (<http://www.ahajokes.com/inheav.html>).

Комічність цієї ситуації обумовлюється лінгвістичними прийомами гіперболи, а також іронічною відповіддю Бога. Джерелом комічного є зміщення, яке виникає за рахунок того, що аномалія подається автором як норма. На онтологічному рівні комізм виникає за рахунок інконгруентності між неймовірністю подій і таким типом свідомості, який сприймає незвичайне як норму.

Порушення норм на логіко-поняттєвому рівні включає, перш за все, інтерпретаційний компонент, тобто усвідомлення адресатом порушення логіки мислення. Поняття «логічне» асоціюється з поняттям «правильне». У свою чергу, порушення логіко-поняттєвих норм у жарті означає створення та обігравання таких ситуацій, які перебувають за межами логіки, здорового глузду, раціональної підстави. Сама ситуація або вихід з неї можуть бути нелогічними, абсурдними. Для жарту характерне навмисне спотворення прийнятих у суспільстві понять і уявлень. Логіко-поняттєва інконгруентність ґрунтується на порушенні логіки розповідання,

парадоксальності, що здебільшого виражено в етнічних, політичних, побутових жартах:

*Mother, tucking her little son into bed: «Now, honey, if you need anything during the night, just call Mother, and Daddy will come»* (Language and Humour, p. 93).

У цьому жарті використаний прийом контекстуальної антонімізації, побудований на пресупозиції: якщо ти покличеш мати, то мати і прийде. Але логіка мислення тут порушена: перший компонент (*mother*) контрастує з другим (*father*).

Порушення валоративних норм включає: обігравання моральних цінностей, осміювання духовних цінностей, обігравання естетичних цінностей. Зразком використання ціннісних аномалій як джерела комічного є «чорний гумор»:

*Minutes before the cremation, the undertaker quietly sat down next to the grieving widow. «How old was your husband?» he asked.*

*«He was ninety-eight», she answered softly. «Two years older than I am».*

*«Really?» the undertaker said. «Hardly worth going home, wouldn't you say?»* (Joke Soup, p. 136).

Комічний ефект виникає за рахунок порушення логіки здорового глузду. Показне співчуття трунаря на початку жарту переходить в іронічне порівняння в пуанті жарту: асоціативний стереотип, який виходить з інтродуктивної частини, вступає в різке протиріччя із змістом фінальної частини. Нарочитий алогізм поведінки трунаря сигналізує про умовний, ігровий характер дій, які описуються. Комічний ефект виникає через зіткнення двох взаємно суперечливих прототипічних світів цінностей.

Даючи характеристику жарту, Л. С. Піхтовнікова особливо підкреслює роль пуанта, який «сприяє тому, що ситуація несподівано перетворюється на свою протилежність. Пуант ставить ситуацію з ніг на голову або навпаки. Несподівано відкривається зворотний бік медалі, і протиріччя упізнаються. Те, що в ситуативній частині сприймалося як звичайна розповідь, у пуантовій частині перетворюється на абсурд. Курйозність перевернутої ситуації створює комічний ефект і реципієнт вибухає сміхом» [11, с. 206]. Будь-які аспекти соціального життя, надані комічно, подаються двозначно, включаючи несумісні явища чи обставини, які усвідомлюються як єдиний комплекс, начебто реальний. Комічне задається через діалог людською суб'єктивністю, причому природа комічного – це завжди аномальність мови та ситуації. У сучасній культурі людина, що сміється, стала її визначенням. «Сміх виражає саму кореневу сутність буття людини в сучасній культурі» [12, с. 238]. Карнавальний сміх не підкорюється основним правилам, він є амбівалентним, є результатом розуміння неоднорідності світу та його контрастів, він є цілеспрямованим.

У такому ракурсі видається **актуальним** дослідження комічного карнавального дискурсу як ігрового **діалогічного простору**, як форми самого



життя, як виду людської діяльності, що здійснюється всередині встановлених меж місця і часу по добровільно прийнятим, але обов'язковим правилам, супроводжуване почуттям напруження і радості, свідомістю іншого буття, ніж буденне життя (Й. Хейзінга). Інтерпретація гумору як ігрової форми комунікації є діалогічною формою знання. Діалогізм комічного дискурсу пов'язаний а) з когнітивною функцією, здатністю Homo Ludens подати смішну інформацію; б) з аксиологічною функцією – вплинути на емоційний стан учасника діалогу; в) з прагматичною функцією – спонукати адресата до «гумористичної» дії у відповідь – тобто до рефлексії. Гумористичний дискурс в ігровому реєстрі є асиметричним реальній дійсності і являє собою сенс у сміховому модусі сприйняття. Гра – це всякий рух у світі (Ф.Г. Юнгер), тобто діалогізм.

В історичній перспективі карнавальний діалог як спосіб буття людей постійно змінюється, наповнюється новим змістом і новими формами. Вивчення діалогічної природи карнавалу дозволяє наблизитися до його осмислення як іманентного сучасному світосприйняттю феномена, що співвідноситься з традиціями і культурою народу.

### Література

1. Арутюнова Н. Д. Эстетические и антиэстетические аспекты комизма // Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма / Н. Д. Арутюнова. – [отв. ред. Н.Д. Арутюнова]. – М. : Изд-во “Индрик”, 2007. – С. 5-17.
2. Белова А.Д. Эмоциональная составляющая комментариев в Youtube // Лінгвістика ХХІ століття: нові дослідження і перспективи. – К, 2013. – С. 33-39.
3. Бахтин М.М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. – М.: Худ. лит., 1965. – 527 с.
4. Боров Ю. Б. Комическое или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия / Боров Ю. Б. – М. : Искусство, 1970. – 269 с.
5. Голев Н. Д. Русский анекдот как игровой текст [Электронный ресурс] / Н. Д. Голев // Внутренняя форма и содержание. – 2002. – Режим доступа : <http://Lingvo.asu.ru/golev/articles/z58.html>.
6. Громов Е. С. Палитра чувств: О трагическом и комическом : [кн. для учащихся ст. классов] / Громов Е. С. – М. : Просвещение, 1990. – 191 с.
7. Коншина С. Г. Комический текст в аспекте его структурирования и понимания : автореф. дис. на соискание уч. степени канд. филол. наук : спец. 10.02.01 "Русский язык" / С. Г. Коншина. – М., 2006. – 20 с.
8. Красухин К. Г. Заметки об истоках комического / К. Г. Красухин // Логический анализ языка. Языковые механизмы комизма ; [отв. ред. Н. Д. Арутюнова]. – М. : Изд-во “Индрик”, 2007. – С. 48-55.
9. Мартин Р. Психология юмора / Мартин Р. ; [пер. с англ. под ред. Л. В. Куликова]. – СПб. : Питер, 2009. – 480 с. (Серия "Мастера психологии").
10. Мартынюк А. П. Когнитивные механизмы создания смехового эффекта в англоязычном анекдоте / А. П. Мартынюк //

Культура народів Причорномор'я : науч. журнал. – 2007. – Т. 2, № 110. – С. 22-24. 11. Піхтовнікова Л. С. Про еволюцію байки як взаємодію з іншими малими формами (на прикладі віршованої байки і жарту) / Л. С. Піхтовнікова // Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. – 1999. – № 461. – С. 205-209. 12. Рюмина Т. М. Эстетика смеха. Смех или виртуальная реальность / Рюмина Т. М. – М. : УРСС, 2003. – 320 с. 13. Самохина В.А. Диалогические отношения в игровом юмористическом дискурсе // Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація : Тези доповідей XIV наук. конф. з міжнародною участю. – Х : ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2015. – С. 206-208. 14. Филин Ф. П. О нормах и стилях литературного языка / Ф. П. Филин // Проблемы нормы и социальная дифференциация языка : 1968 г. : тезисы докл. – М., 1968. – С. 6-18. 15. Sacks H. An analysis of the course of a joke's telling in conversation / H. Sacks // Explorations in the Ethnography of Speaking ; [Baumann R., Sherzer J. (eds.)]. – Cambridge : CUP, 1974. – P. 337-353.

#### **Список ілюстративного матеріалу**

1. *Language and Humour* = Language and Humour / [by G. G. Pocheptsov]. – A collection of linguistically based jokes, stories, etc. – [Second edition, Revised and enlarged]. – К. : Vyšca skola, Publishers. Head Publishing House, 1982. – 326 p.
2. *Milton Berle's* = Milton Berle's private joke file / [by Milton Berle ; Ed. by Milt. Rosen]. – N.Y. : Three Rivers Press, 1989. – 642 p.
3. Електронний ресурс : Режим доступу <http://www.ahajokes.com/inheav.html>.
4. *Joke Soup* = Joke Soup of the Funniest Jokes from the Best Comedians / [Ed. by Judy Brown]. – Kansas City : Andrews McMeel Publishing, 1998. – 325 p.