



УДК 81-26

EDN DTKYWR

<https://doi.org/10.33910/2686-830X-2024-6-3-148-155>

Взаимодействие линейного и рисуночного письма в англоязычных лингвистических играх

М. С. Фокина ¹

¹ Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена,
191186, Россия, г. Санкт-Петербург, наб. реки Мойки, д. 48

Сведения об авторе

Мария Сергеевна Фокина,
SPIN-код: 8984-5025, ORCID:
0000-0003-1790-9416, e-mail:
aivengomag@gmail.com

Для цитирования: Фокина, М. С. (2024) Взаимодействие линейного и рисуночного письма в англоязычных лингвистических играх. *Исследования языка и современное гуманитарное знание*, т. 6, № 3, с. 148–155. <https://doi.org/10.33910/2686-830X-2024-6-3-148-155>
EDN DTKYWR

Получена 28 мая 2024; прошла рецензирование 20 сентября 2024; принята 10 октября 2024.

Финансирование: Исследование не имело финансовой поддержки.

Права: © М. С. Фокина (2024). Опубликовано Российским государственным педагогическим университетом им. А. И. Герцена. Открытый доступ на условиях лицензии CC BY-NC 4.0.

Аннотация. В статье рассматривается взаимодействие линейных и рисуночных элементов англоязычных лингвистических игр с точки зрения семиотики. Актуальность исследования семиотических особенностей головоломок обусловлена тем, что, во-первых, рекреационная лингвистика аккумулирует материал, еще не получивший достаточного научного освещения. Во-вторых, лингвистические игры как форма интеллектуального досуга представляют интерес для семиотики, поскольку отображают опыт среднестатистического пользователя языка в составлении сообщения, а также приемах его интерпретации. Методологическую основу исследования составляют теория знаков Ч. Пирса, концепции семантического треугольника и многоканальности сообщения. Материалом исследования выступили письменные лингвистические игры, представленные в специализированных справочниках. Сочетание линейных и рисуночных письменных систем составляет семиотический принцип конструирования лингвистических игр. В их основе лежит универсальное коммуникативное свойство мультимодальности. Семантический анализ показывает, что линейные и рисуночные элементы головоломок находятся в интегративных отношениях. Неразделимость вербальных и визуальных составляющих проявляется в иконическом, идеографическом и ребусном способах семиотической связи, для интерпретации которых используются описательно-образительный, идентифицирующе-мнемонический и фонетический приемы. Рисуночные игры с текстами, подражающие экспериментальному направлению конкретной поэзии, показывают, что вплетение нелинейных элементов в структуру текста образуют сложный знак — эмблему. Эмблематическая организация текста воздействует на визуальный канал восприятия и сообщает дополнительную информацию об идее автора. В заключении делаются выводы о том, что для решения письменных головоломок не требуется специальных лингвистических знаний. Механизм решения головоломок основывается на кодовом и модусном переключении. Подражание архаичным техникам письма соответствует постулату лингвистики о единстве синхронии и диахронии, а также подтверждает гипотезу исчезающего развития. В письменных играх соблюдается эстетико-семиотический закон о тяготении коммуникации к симультанности. Наконец, поликодовое и мультимодальное использование языка в играх свидетельствует о сформированности представлений наивного лингвиста о языке как о материи, передающей смысл любыми доступными способами.

Ключевые слова: лингвистические игры, семиотика, мультимодальность, поликодовость, иконография, идеография, ребус, эмблема

Interaction of linear and pictorial writing in English language games

M. S. Fokina ✉¹

¹ Herzen State Pedagogical University of Russia, 48 Moika Emb., Saint Petersburg 191186, Russia

Author

Maria S. Fokina, SPIN: 8984-5025,
ORCID: 0000-0003-1790-9416,
e-mail: aivengomag@gmail.com

For citation: Fokina, M. S. (2024) Interaction of linear and pictorial writing in English language games. *Language Studies and Modern Humanities*, vol. 6, no. 3, pp. 148–155. <https://doi.org/10.33910/2686-830X-2024-6-3-148-155> EDN DTKYWR

Received 28 May 2024; reviewed 20 September 2024; accepted 10 October 2024.

Funding: The study did not receive any external funding.

Copyright: © M. S. Fokina (2024). Published by Herzen State Pedagogical University of Russia. Open access under [CC BY-NC License 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Abstract. The article deals with the interaction of linear and pictorial elements of English language games from semiotic perspective. Language puzzles as a form of intellectual leisure are of semiotic interest since they reflect the experience of a naïve linguist in a message composing and the techniques of its interpretation. The methodology of research refers to the theory of signs and the concept of multimodal communication. The combination of writing systems constitutes the semiotic principle of language games construction. They are based on the universal communicative principle of multimodality. The semantic analysis reveals that linear and pictorial elements of puzzles are integral. The inseparability of components is manifested in iconic, ideographic and rebus relations of a symbol and its reference. The types of semiotic relations correspond to descriptive-representational, identifying-mnemonic, and phonetic approaches to the sign interpretation. Textual language games imitating the experimental movement of concrete poetry disclose that the interweaving of nonlinear elements into the text structure forms an emblem. The emblematic organization of a text affects the visual perception and provides additional information on the author's idea. The article is concluded with the notion that no special linguistic knowledge is required to solve puzzles. The puzzle-solving mechanism is based on the code and mode switch. The imitation of archaic writing corresponds to the postulate of linguistics on the unity of synchrony and diachrony, confirms the hypothesis of nonvanishing categories, coincides with the aesthetic-semiotic law of communication. Finally, the multimodal use of language reveals the naïve linguist's perception of language as a substance that conveys the meaning.

Keywords: language games, semiotics, multimodality, polycode, iconography, ideography, rebus, emblem

Введение

Лингвистические игры — форма интеллектуального досуга, популяризированная в англоговорящих странах в середине прошлого века. Повышенное внимание к рекреационной лингвистике вызвано развитием сферы досуговой деятельности в послевоенные годы: с одной стороны — массовым увлечением шифрами и математическими задачами, с другой — формированием экспериментальных направлений в литературе и искусстве. Головоломки, ребусы и анаграммы представляют интерес для семиотики, поскольку игры отображают опыт «наивного лингвиста» (среднестатистического пользователя языка) в составлении сообщения, а также приемах его интерпретации. Цель статьи заключается в установлении способов семиотической связи между линейными и рисуночными элементами лингвистических головоломок, описании приемов их интерпретации с точки зрения семиотической теории, в частности, теории знаков Ч. Пирса, концепции семанти-

ческого треугольника, а также с позиции многоканальности сообщения (мультимодальности, поликодности, симультанности). Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: во-первых, провести семантический анализ текстов и изображений лингвистических игр; во-вторых, определить характер взаимодействия между текстовыми и рисуночными элементами головоломок; в-третьих, установить способы интерпретации зашифрованных сообщений.

Материалом анализа послужили письменные лингвистические игры, представленные в справочниках Г. Эйсса (Eiss 1986), М. Гарднера (Gardner, Kubinyi 1975), Дж. Грандита (Grandits 2004), Р. Прайса (Price 1992).

Основной теоретической базой послужили работы в области поликодности и мультимодальности (Большакова 2008; Кибрик 2010; Левин 1998; Чемодурова 2022; Чернявская 2014; Granström et al. 2002), теории письменных систем (Гельб 2004; Федорова 2015; 2020; Rogers 2005; Sampson 2015), а также рекреационной лингвистики

(логологии) — сравнительно молодой области языкознания, изучающей использование языка в досуговых целях (Bombaugh 1961; Borgmann 1965; Eckler 1979; Espy 1972).

Актуальность темы обусловлена неполнотой и фрагментарностью исследований, посвященных изучению англоязычных лингвистических игр по правилам. Новизна исследования заключается в обращении к семиотическому подходу при рассмотрении анализируемого материала. Теоретическая значимость работы заключается в расширении научного знания в области операциональных механизмов порождения, восприятия и интерпретации высказывания.

Линейные и рисуночные элементы лингвистических игр

Сочетание линейных и рисуночных письменных систем в организации головоломок составляет семиотический принцип конструирования лингвистических игр. В основе лингвистических игр лежит универсальное коммуникативное свойство *мультиmodalности* — взаимодействия каналов восприятия (вербального и невербального: визуального, аудиального, тактильного) (Кибрик 2010, 135). В терминологии Ю. И. Левина *сингулярному* (одноканальному) сообщению противопоставляется конгломерат вербальных, интонационных, жестовых и визуальных сообщений, именуемый *симультаным* (Левин 1998, 606). С мультиmodalностью нередко отождествляется *поликодовость*, хотя эти понятия изначально имели разные сферы применения (психология и семиотика). Узкое понимание поликодовости сводится к факту взаимодействия различных кодов как систем условных обозначений и правил их сочетаемости, широкое — к тенденции усиленной визуализации коммуникативного сообщения (Чернявская 2014, 90).

Семантический анализ лингвистических игр на материале словаря Г. Эйсса (Eiss 1986) показывает, что линейные и рисуночные элементы головоломок находятся в *интегративных* отношениях. Неотделимость вербальных и визуальных составляющих друг от друга проявляется в использовании различных способов семиотической связи (по Л. Л. Федоровой (Федорова 2015, 75–76)):

1) *Иконический способ* (на основе внешнего подобия): изображение означаемого — пиктограмма, т. е. «письмо рисунками». В сборнике Р. Прайса собраны иллюстрации для игры в *Doodles* (игры в остроумные интерпретации иконических изображений) (Price 1992). На од-

ной из иллюстраций (рис. 1) представлено изображение изогнутых очков с подписью «Glasses for Woman Who Had Her Face Lifted» ('Очки для женщины с подтяжкой лица') (Price 1992, 26). В интерпретации изображения эксплуатируется полисемантический глагол *lift*, обладающий значениями «поднимать» и «делать подтяжку лица».

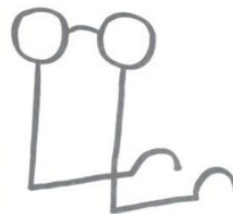


Рис. 1. Doodle «Очки» (Price 1992)

Fig. 1. Doodle «Glasses» (Price 1992)

2) *Идеографический способ*: изображение означаемого по смежности или сходству на основе метонимического или метафорического переноса, т. е. «письмо идеями». В лингвистической игре *ZOO-LULU* («отгадывание животных» по орнаментальным буквам), одна или несколько букв слова графически оформлена таким образом, чтобы игрок смог распознать внешний отличительный признак животного, дописать недостающие буквы и назвать слово целиком. Рисунок ниже демонстрирует, как буква О уподобляется вымени — отличительному признаку коровы (рис. 2).

C^Ω? → C^ΩW → COW

Рис. 2. ZOO-LULU «Корова»
(изображение создано средствами MS Word)

Fig. 2. ZOO-LULU «Cow»
(the image was created in MS Word)

3) *Ребусный способ*: изображение зашифрованного сообщения в виде линейной последовательности картинок. «Имена» картинок подбираются по принципу звукового сходства с означающим, т. е. звукового переноса (рис. 3).



Рис. 3. Ребус «Глаз, море, овца»
(изображение создано средствами MS Word)

Fig. 3. Rebus «Eye, sea, ewe»
(the image was created in MS Word)

Решение: «eye, sea, ewe» ('глаз, море, овца') => ai | si: | ju: => ai `si: ju => «I see you» ('Я вижу тебя'). Для интерпретации изображения использован звуковой перенос на основе омонимии.

В зависимости от способа семиотической связи применяются следующие приемы интерпретации сообщения (Гельб 2004, 251–252).

Описательно-изобразительный прием применяется для толкования иконических изображений: картинка прочитывается буквально как текст («текстограмма»). Знаки-иконы ограничены в возможности отображения сложных идей и абстрактных понятий, что приводит к неоднозначной и множественной интерпретации сообщения. Изображение ниже демонстрирует *Droodle* Р. Прайса, на котором изображено что-то похожее на коробку с иглами (рис. 4). Иллюстратор предлагает следующие интерпретации картинки: 1) «*Box of Spare Parts for a Porcupine*» ('Коробка запасных иглол для дикобраза'); 2) «*Toupee for Mechanical Man*» ('Парик для робота') (Price 1992, 40). Смысловый потенциал изображения на этом не исчерпывается. Ставя себя на место наивного лингвиста, решающего эту головоломку, мы можем предложить трактовки «*Lego Brick for Yoga Practice*» ('Кубик Лего для йоги') или «*Box of Spare False Eyelashes*» ('Коробка запасных накладных ресниц'). Интерпретация *Droodle* зависит от опыта языковой личности и передает информацию о кругозоре, увлечениях, образованности игрока.

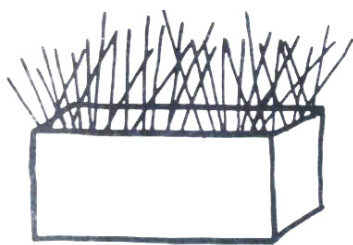


Рис. 4. Droodle «Коробка с иглами» (Price 1992)

Fig. 4. Droodle «Needle Box» (Price 1992)

Для толкования идеограмм используется **идентифицирующе-мнемонический прием**: изображения отдельных предметов подсказывают смысл изображения в целом. Упомянутое в игре ZOO-LULU орнаментальное оформление буквы О в слове COW ('корова') подсказывает графический облик буквы и передает идею вымени, идентифицирующего корову. В знаковой теории Ч. Пирса подобный символ выступает знаком-образом («гипоиконой»), относящимся к объекту на основе схожести первичных характеристик (Пирс 2000, 202). Игровое использо-

вание идеографии обращает наивного лингвиста к архаичным техникам письма: иконографии и «письму идеями», которые в ходе развития письменности уступили место глоттографии (алфавитному письму). Изображение демонстрирует историческую динамику становления буквы А (рис. 5).

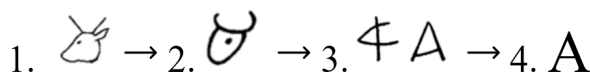


Рис. 5. История буквы А (изображение создано средствами MS Word с элементами, заимствованными из ресурса Encyclopedia Britannica (Letter A 2024))

Fig. 5. The History of Letter A (the image was created in MS Word with elements borrowed from the Encyclopedia Britannica resource (Letter A 2024))

1. Древнеегипетский иероглиф «бык».
2. Протосинайское письмо.
3. Древнегреческое письмо.
4. Латиница.

Имитация реконструкции иконического изображения буквы является ключом к разгадке ZOO-LULU. Ниже приведены примеры головоломок из сборника М. Гарднера (Gardner, Kubinyi 1975, 62) с указанием на образы, зашифрованные в иконических буквах (рис. 6–8).

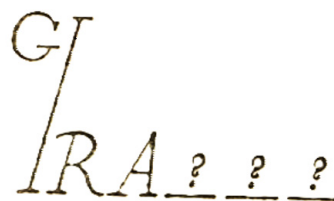


Рис. 6. ZOO-LULU «Жираф» (Gardner, Kubinyi 1975)

Fig. 6. ZOO-LULU «Giraffe» (Gardner, Kubinyi 1975)

Ответ: *Giraffe* ('жираф'). Лигатурное сочетание буквы G и I передает отличительный признак жирафа — его длинную шею.

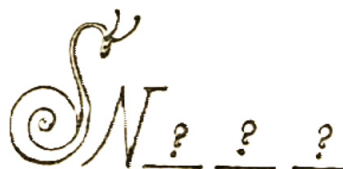


Рис. 7. ZOO-LULU «Улитка» (Gardner, Kubinyi 1975)

Fig. 7. ZOO-LULU «Snail» (Gardner, Kubinyi 1975)

Ответ: *Snail* (улитка). Орнаментальная буква S оформлена таким образом, что ее верхняя часть изображает «глаза» улитки, а нижняя — панцирь.

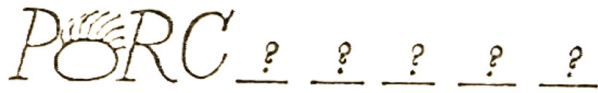


Рис. 8. ZOO-LULU «Дикобраз»
(Gardner, Kubinyi 1975)

Fig. 8. ZOO-LULU «Porcupine»
(Gardner, Kubinyi 1975)

Ответ: *Porcupine* («дикобраз»). Изменение направления письма буквы O и дорисованные над ней иголки указывают на схематическое изображение дикобраза.

Для расшифровки ребусов применяется **фонетический прием**, который заключается в переключении с письменной формы существования языка на устную, при этом происходит перераспределение сегментных единиц и просодического оформления высказывания. Механизм решения ребуса представлен в виде пяти ступеней:

1. Зрительное восприятие линейной последовательности картинок (рис. 9).



Рис. 9. Ребус «Глаз, пчела, лист»
(изображение создано средствами MS Word)

Fig. 9. Rebus «Eye, bee, leaf»
(the image was created in MS Word)

2. Подбор буквенной оболочки элементов изображения
Eye, bee, leaf. («глаз, пчела, лист»)
3. Подбор звуковой оболочки элементов изображения
aɪ | bi: | li:f
4. Сегментное и супraseгментное перераспределение элементов
aɪ biˈli:v
5. Дешифровка сообщения
I believe. («Я верю»)

Здесь мы видим элементы слогового письма, основанного на принципе ребуса. Силлабарии (слоговые знаки) как таковые не свойственны письменной системе английского языка, однако они присутствуют в креольском языке на английской основе — Ндюка (*Ndyuka*).

Принцип сочетания линейного и рисуночного письма находит применение и в играх с текстами. Вплетение нелинейных элементов в структуру текста образует сложный знак — **эмблему**. К отличительным особенностям эмблемы относятся *представительская функция* (привязанность к референту), *двучастность* (слияние знаков в нелинейной композиции), *распознаваемость* (эмблема узнаваема на фоне других знаков) и *небуквальность* (прямая интерпретация компонентов не определяет смысл, но является «ключом» к обнаружению их связи) (Федорова 2020, 17–20). Согласно исследованиям Л. Л. Федоровой, эмблематичность представляет универсальное свойство письменных систем (Федорова 2015; 2020). Многие знаки, образованные по принципу эмблематичности, в настоящее время воспринимаются как целостно неделимые. К таким эмблемам относятся лигатуры — сдвоенные знаки (лат. *et* «и» => *e + t* => &), некоторые знаки пунктуации (лат. *quaestio* «вопрос» => сокращение *qo* => изменение порядка записи $\frac{q}{o}$ => упрощение до знака вопроса «?»).

В рекреационной лингвистике распространены поэтические игры *Emblematic Poetry*, *Concrete Poetry*, *Shape Poetry* и *Picture Poetry*, подражающие экспериментальному направлению конкретной (визуальной, эмблематической) поэзии второй половины XX в., превозносящей технические возможности письма (О. Гомрингер, И. Г. Финлей, Д. А. Пирогов). Суть игр состоит в графической реорганизации текста, облечении его в рисуночную форму, которая отражала бы его содержание. Понятие поэзии при этом условно: поэзией признается последовательность знаков, передающая идею автора посредством зрительного восприятия (Bodden 2010, 31). В качестве хрестоматийного примера игры приводится текст Дж. Грандитса «*My Stupid Day*» («*Мой дурацкий день*») (рис. 10):

«I wake up in the morning and get ready to school. It's the same thing every day. I go to school and it's BORING. I have lunch and talk to the same kids every day. When I get home, I have the same stupid snack and watch the dumb cartoon. Then it's dinner and homework and the day is over. So I put on my pajamas. I go to bed, and then <...>» (Grandits 2004, 13).
[Я просыпаюсь утром и собираюсь в школу. Каждый день одно и то же. Я хожу в школу, и это СКУЧНО. Я обедаю и разговариваю с одними и теми же детьми каждый день. Когда я прихожу домой, я делаю все тот же дурацкий перекус и смотрю глупый мультфильм. Потом ужин и домашняя работа, и день закончен. Так что я надеваю свою пижаму. Я ложусь спать и затем <...>] (перевод мой. — М. С.)

Слова текста вписаны в циферблат часов, где цветное выделение и стрелки указывают на начало и завершение дня — семь часов.

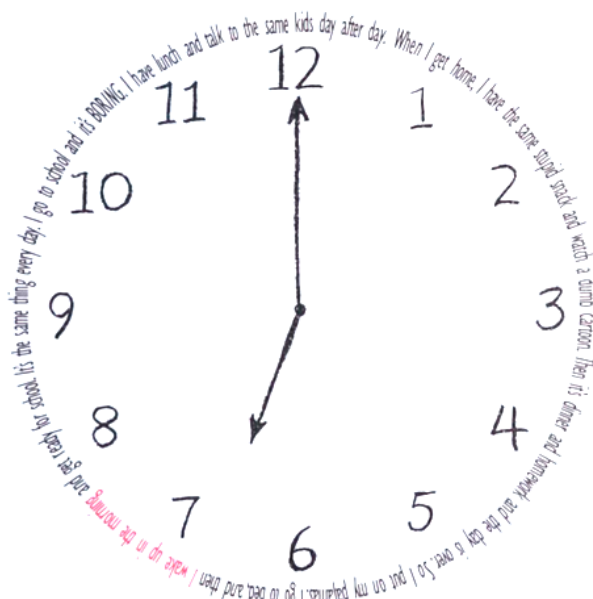


Рис. 10. Конкретная поэзия «Мой дурацкий день» (Grandits 2004)

Fig. 10. Concrete Poetry «My Stupid Day» (Grandits 2004)

Идея цикличности и монотонности распорядка дня подкрепляется как семантикой языковых элементов, так и их нелинейной организацией, внедрением элементов других семиотических систем (цифр, стрелок), цветовым выделением. В совокупности образуется поликодовый текст в виде эмблемы часов.

Заключение

Анализ лингвистических игр, сконструированных по принципу сочетания линейного и рисуночного письма, позволил прийти к следующим выводам.

Во-первых, для решения письменных лингвистических головоломок не требуется специальных лингвистических знаний. Наивный

лингвист интуитивно воспроизводит архаичные техники письма и способы семиотической организации сообщения. Это соответствует постулату современной лингвистики о единстве синхронии и диахронии — одни и те же явления могут существовать в разных временных и пространственных срезах (Степанов 2020, 260), а также подтверждает гипотезу неисчезающего развития, в соответствии с которой из языка некоторые категории не исчезают бесследно (Ельмслев 1972, 114).

Во-вторых, в письменных лингвистических играх соблюдается эстетико-семиотический закон, гласящий, что «коммуникация не любит сингулярности и тяготеет к симультанности» (Левин 1998, 618). Симультанность письменных головоломок связывается с визуальной организацией сообщения (эмблематическая поэзия), «озвучиванием» символов (ребусы) и многозначностью (идеограммы).

В-третьих, поликодовое и мультимодальное использование языка в письменных играх свидетельствует о сформированности представлений о языке как о материи, передающей смысл любимыми доступными способами (письмо картинками, идеями, буквами), при этом во внимание берутся как идиоэтнические свойства английского языка (высокий индекс аналитичности: полисемантизм, различные виды омонимии), так и универсальные (принцип ребуса, принцип эмблематичности). Механизм решения головоломок основывается как на кодовом переключении (с одной семиотической системы на другую), так и на модусном (переключении с одной формы существования языка на другую).

Конфликт интересов

Автор заявляет об отсутствии потенциального или явного конфликта интересов.

Conflict of Interest

The author declares that there is no conflict of interest, either existing or potential.

Литература

- Большакова, Л. С. (2008) *Метафора в англоязычном поликодовом тексте (на материале британских и американских музыкальных видеоклипов)*. Автореферат диссертации на соискание степени кандидата филологических наук. Самара, Самарский государственный педагогический университет, 23 с.
- Гельб, И. Е. (2004) *Опыт изучения письма: основы грамматики*. 2-е изд. М.: Едиториал УРСС, 366 с.
- Ельмслев, Л. (1972) О категориях личности — неличности и одушевленности — неодушевленности. В кн.: О. Г. Ревзина (сост.). *Принципы типологического анализа языков различного строя*. М.: Наука, с. 114–152.
- Кибрик, А. А. (2010) Мультимодальная лингвистика. В кн.: Ю. И. Александров, В. Д. Соловьев (ред.). *Когнитивные исследования*. Вып. 4. М.: Институт психологии РАН, с. 135–152.

- Левин, Ю. И. (1998) *Избранные труды. Поэтика. Семиотика*. М.: Языки русской культуры, 824 с.
- Пирс, Ч. С. (2000) *Избранные философские произведения*. М.: Логос, 411 с.
- Степанов, Ю. С. (2020) *Основы общего языкознания*. М.: URSS, 272 с.
- Федорова, Л. Л. (2015) *История и теория письма*. М.: Флинта, 559 с.
- Федорова, Л. Л. (2020) *Линейный и эмблематический принципы в письме и языке*. М.: Изд-во Российского государственного гуманитарного университета, 266 с.
- Чемодурова, З. М. (2022) Игровая модальность поликодового художественного текста. *Когнитивные исследования языка*, № 2 (49), с. 672–677.
- Чернявская, В. Е. (2014) *Лингвистика текста: поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность*. М.: Директ-Медиа, 266 с.
- Bodden, V. (2010) *Concrete poetry*. Mankato: Creative Education Publ., 32 p.
- Bombaugh, C. C. (1961) *Oddities and curiosities of words and literature*. New York: Dover Publ., 351 p.
- Borgmann, D. A. (1965) *Language on vacation; an olio of orthographical oddities*. New York: Scribner Publ., 318 p.
- Eckler, A. R. (1979) *Word recreations: Games and diversions from word ways*. New York: Dover Publ., 135 p.
- Espy, W. R. (1972) *The game of words*. 3rd ed. New York: Bramhall House Publ., 279 p.
- Granström, B., House, D., Karlsson, I. (2002) *Multimodality in language and speech systems*. Dordrecht: Kluwer Academic Publ., 243 p.
- Rogers, H. (2005) *Writing systems: A linguistic approach*. Hoboken: Blackwell Publ., 322 p.
- Sampson, G. (2015) *Writing systems: A linguistic introduction*. 2nd ed. Sheffield: Equinox Publ., 283 p.

Sources

- Eiss, H. E. (1986) *Dictionary of language games, puzzles, and amusements*. Westport: Greenwood Press, 278 p. (In English)
- Gardner, M., Kubinyi, L. (1975) *Perplexing Puzzles and Tantalizing Teasers*. New York: Pocket Books, 128 p. (In English)
- Grandits, J. (2004) *Technically, it's not my fault: Concrete poems*. New York: Clarion Books Publ., 48 p. (In English)
- Letter A. (2024) *Encyclopedia Britannica*. [Online]. Available at: <https://www.britannica.com/topic/A-letter> (accessed 27.05.2024). (In English)
- Price, R. (1992) *Classic droodles*. Los Angeles: Price Stern Sloan Publ., 128 p. (In English)

References

- Bodden, V. (2010) *Concrete poetry*. Mankato: Creative Education Publ., 32 p. (In English)
- Bol'shakova, L. S. (2008) *Metafora v angloyazychnom polikodovom tekste (na materiale britanskikh i amerikanskikh muzykal'nykh videoklipov) [Metaphor in English-language polycode text (on the material of British and American music video clips)]. Extended abstract of the PhD dissertation (Philology)*. Samara: Samara State Pedagogical University, 23 p. (In Russian)
- Bombaugh, C. C. (1961) *Oddities and curiosities of words and literature*. New York: Dover Publ., 351 p. (In English)
- Borgmann, D. A. (1965) *Language on vacation; an olio of orthographical oddities*. New York: Scribner Publ., 318 p. (In English)
- Chemodurova, Z. M. (2022) Igrovaya modal'nost' polikodovogo khudozhestvennogo teksta [The ludic modality of polycode fiction]. *Kognitivnye issledovaniya yazyka — Cognitive Studies of Language*, no. 2 (49), pp. 672–677. (In Russian)
- Chernyavskaya, V. E. (2014) *Lingvistika teksta: polikodovost', intertekstual'nost', interdiskursivnost' [Text linguistics: Polycode, intertextuality, interdiscursivity]*. Moscow: Direct-Media Publ., 266 p. (In Russian)
- Eckler, A. R. (1979) *Word recreations: Games and diversions from word ways*. New York: Dover Publ., 135 p. (In English)
- Espy, W. R. (1972) *The game of words*. 3rd ed. New York: Bramhall House Publ., 279 p. (In English)
- Fedorova, L. L. (2015) *Istoriya i teoriya pis'ma [The history and theory of writing]*. Moscow: Flinta Publ., 559 p. (In Russian)
- Fedorova, L. L. (2020) *Linejnyj i emblematicheskij printsipy v pis'me i yazyke [Linear and emblematic principles in writing and language]*. Moscow: Russian State University for the Humanities Publ., 266 p. (In Russian)
- Gelb, I. J. (2004) *Opyt izucheniya pis'ma: osnovy grammatologii [A study of writing]*. 2nd ed. Moscow: Editorial URSS Publ., 366 p. (In Russian)
- Granström, B., House, D., Karlsson, I. (2002) *Multimodality in language and speech systems*. Dordrecht: Kluwer Academic Publ., 243 p. (In English)
- Hjelmslev, L. (1972) O kategoriyakh lichnosti — nelichnosti i odushevlenosti — neodushevlenosti [About the categories of personality — impersonality and animateness — inanimation]. In: O. G. Revzina (comp.). *Printsipy tipologicheskogo analiza yazykov razlichnogo stroya [Principles of typological analysis of languages of various systems]*. Moscow: Nauka Publ., pp. 114–152. (In Russian)

- Kibrik, A. A. (2010) Mul'timodal'naya lingvistika [Multimodal linguistics]. In: Yu. I. Aleksandrov, V. D. Solov'ev (eds.). *Kognitivnye issledovaniya. Vyp. 4 [Cognitive studies. Iss. 4]*. Moscow: Institute of Psychology of the Russian Academy of Sciences Publ., pp. 135–152. (In Russian)
- Levin, Yu. I. (1998) *Izbrannye trudy. Poetika. Semiotika [Selected works. Poetics. Semiotics]*. Moscow: Yazyki russkoj kul'tury Publ., 824 p. (In Russian)
- Peirce, Ch. S. (2000) *Izbrannye filosofskie proizvedeniya [Selected philosophical works]*. Moscow: Logos Publ., 411 p. (In Russian)
- Rogers, H. (2005) *Writing systems: A linguistic approach*. Hoboken: Blackwell Publ., 322 p. (In English)
- Sampson, G. (2015) *Writing systems: A linguistic introduction*. 2nd ed. Sheffield: Equinox Publ., 283 p. (In English)
- Stepanov, Yu. S. (2020) *Osnovy obshchego yazykoznanija [Fundamentals of general linguistics]*. Moscow: URSS Publ., 272 p. (In Russian)