



DOI: 10.22363/2313-2299-2023-14-4-1271-1288

EDN: AWAUGW

УДК 811.111:82

Научная статья / Research article

Когнитивно-прагматический потенциал загадки в художественном дискурсе

Л.П. Прохорова¹  , Н.В. Потапова¹ , Г.А. Завьялова² 

¹Кемеровский государственный университет,
Кемерово, Российская Федерация

²Кемеровский государственный медицинский университет,
Кемерово, Российская Федерация
 larpro888@gmail.com

Аннотация. Рассматриваются особенности функционирования загадок в разных жанрах художественного дискурса. Материалом исследования послужили сказочные повести Л. Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес» и Дж. Толкина «Хоббит, или туда и обратно», а также детективный рассказ Р. Остина Фримена «Таинственный посетитель». Актуальность данной работы определяется интересом лингвистов к загадке как языковому феномену, обладающему определенным когнитивно-прагматическим потенциалом, еще в недостаточной мере исследованным. Являясь ценным источником знаний о культуре и традициях определенного этноса, загадка несет в себе большой лингвокультурный потенциал, отражает вариативность картин мира. Кодирование объекта существующей действительности в загадке имеет своей целью создание проблемной ситуации для отгадывающего, который должен продемонстрировать гибкость и нестандартность мышления. Цель предпринятого исследования заключается в описании когнитивно-прагматического потенциала загадок, функционирующих в литературной сказке и детективе. В работе обосновывается сложность природы языкового знака загадки, включающего помимо лингвистического контекста, наиболее важный когнитивный контекст. Данное свойство загадки обусловлено, с одной стороны, когнитивной формулой, лежащей в основе ее создания, с другой стороны, образностью, которая является и главной подсказкой, и значимым дезориентирующим фактором, требующим различных подходов к ее решению. Установлено, что загадка может быть не только самостоятельным коммуникативным событием, но и составной частью сложных литературных жанров. Использование загадок в художественном дискурсе мотивировано замыслом автора и отражает креативный характер мышления. В сказочной повести загадка направлена на игровую коммуникацию с читателем, в детективе она представляет собой основной жанрообразующий элемент, вокруг которого строится сюжет и система персонажей.

Ключевые слова: загадка, когнитивный потенциал, прагматический потенциал, художественный дискурс, сказочный дискурс, литературная сказка, детективный дискурс

© Прохорова Л.П., Потапова Н.В., Завьялова Г.А., 2023



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode>

Финансирование. Благодарности:

Данное исследование выполнено с использованием оборудования Центра коллективного пользования научным оборудованием КемГУ в рамках соглашения № 075-15-2021-694 от 05.08.2021, заключенного между Минобрнауки РФ и ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет».

История статьи:

Дата поступления: 01.07.2023

Дата приема в печать: 15.09.2023

Для цитирования:

Прокурова Л.П., Потанова Н.В., Завьялова Г.А. Когнитивно-прагматический потенциал загадки в художественном дискурсе // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. 2023. Т. 14. № 4. С. 1271–1288. <https://doi.org/10.22363/2313-2299-2023-14-4-1271-1288>

Cognitive-pragmatic Potential of Riddles in Literary Discourse

Larisa P. Prokhorova¹  , Natalia V. Potapova¹ , Galina A. Zavyalova² 

¹Kemerovo State University, *Kemerovo, Russian Federation*

²Kemerovo State Medical University, *Kemerovo, Russian Federation*

 larpro888@gmail.com

Abstract. The studies treat the peculiarities of riddles functioning in different genres of literary discourse in three literary texts by the English writers L. Carroll's «Alice's Adventures in Wonderland», J. Tolkien's «Hobbit, Back and Forth» and R. Austin Freeman's «The Mysterious Visitor». The relevance of this work is determined by the interest of linguists to a riddle as a linguistic phenomenon, possessing a certain cognitive-pragmatic potential, and is still insufficiently researched. As a valuable source of knowledge about the culture and traditions of a particular ethnic group, the riddle has a great linguistic and cultural potential and reflects the variability of the world's pictures. Coding an object of the existing reality in the riddle aims to create a problem situation for the guesser, who should demonstrate the flexibility and non-standard analytical or insight way of thinking. The purpose of the study is to describe the cognitive-pragmatic potential of riddles functioning in a literary tale and a detective story. It has been established that the riddle can be not only an independent communicative event, but also an integral part of complex literary genres. The use of riddles in literary discourse is motivated by the author's intention and reflects the creative nature of thinking. In the fairy tale, the riddle is aimed at game communication with a reader, while in the detective discourse it represents the main genre-forming element around which the plot and the system of characters are built.

Keywords: riddle, cognitive potential, pragmatic potential, literary discourse, fairy tale discourse, literary fairy tale, detective discourse

Financing. Acknowledgements:

The research was conducted on the equipment of the Research Equipment Sharing Center of Kemerovo State University, agreement No. 075-15-2021-694 dated August 5, 2021, between the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation (Minobrnauka) and Kemerovo State University (KemSU).

Article history:

Received: 01.07.2022

Accepted: 15.09.2023

For citation:

Prokhorova, L.P., Potapova, N.V. & Zavyalova, G.A. (2023). Cognitive-Pragmatic Potential of Riddles in Literary Discourse. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 14(4), 1271–1288. <https://doi.org/10.22363/2313-2299-2023-14-4-1271-1288>

Введение

Феномен загадки становился объектом изучения ученых с разных позиций: лингвистических [см. 1–5]; культурно-семиотических [6–8]; когнитивных [9–12]; философских [13: 14]; педагогических [15; 16] и др.

Традиционно под загадкой понимают особый жанр народно-поэтического творчества, происхождение которого напрямую связано с мифологическими представлениями различных народов об окружающем мире. По определению Н.Г. Титовой, «загадки представляют собой своеобразный способ отражения национальной картины мира, раскрывая перед нами логику, мышление, мировосприятие и мироощущение того или иного этноса [17. С. 198]. Структурно загадка представляет собой двухчастное (кодирующая часть/означающее и отгадка/означаемое) единство, характеризующееся коммуникативной направленностью на собеседника, имеющее целью трансляцию накопленных знаний при помощи постановки проблемного вопроса [18; 19]. В основе загадки лежит принцип непрямого номинации, т. е. завуалированное, иносказательное обозначение объекта действительности (часто посредством метафоры или метонимии), с помощью которой «загадка провоцирует познавательную активность адресата» [20. С. 69]. Загадка может быть представлена в вопросительной или повествовательной форме; может состоять из одного-двух слов или занимать целую страницу (см. *The Exeter Book* 1995).

Данные паремии являются носителями культурнозначимой информации и «в процессе восприятия “считываются” одновременно двумя разными кодами — кодом языка и кодом культуры» [21. С. 5]. Исследователи признают загадку репрезентатором национального менталитета, средством выражения сущности концептуальной структуры этнокультурного сознания, способным стереотипизировать важные для этнокультуры представления [22. С. 169]. Являясь фольклорным жанром, загадка, представляет собой исторически сформировавшуюся систему коллективных знаний о мире, которая сохраняется традицией. Загадки строятся на ассоциативных связях, метафорических образах, несущих в себе народный юмор и наблюдательность, через них, эта система выражает самобытность народа и поэтому ориентирована на самосохранение [20. С. 71]. При помощи данных паремий можно определить, принадлежит ли отгадывающий к данной традиционной культуре, через проверку овладения им мифопоэтической картиной мира. Таким образом, можно

говорить о «метаязыковой» функции загадки [23. С. 193–230]. Кроме этого, к функциям загадки относят познавательную (активизация познания окружающего мира), развивающую (развитие наблюдательности, логического мышления), художественную (формирование образного мышления), развлекательную/игровую (моделирование игрового языкового пространства, разрушающего стереотипы восприятия существующего мира).

Сегодня можно наблюдать всевозрастающий интерес лингвистов к загадке как языковому феномену, обладающему определенным когнитивно-прагматическим потенциалом, который до сих пор в недостаточной мере исследован. Так, цель предпринятого исследования заключается в описании способов функционирования загадки в художественном дискурсе, а именно в литературной сказке и детективе.

Изучение загадки с когнитивных позиций направлено на исследование ментальных процессов, которые имеют место при восприятии, осмыслении. Здесь важным оказывается не только ход мыслей загадывающего, его манипулирование картиной мира, но и реакция отгадывающего. В процессе загадывания загадывающий особым образом трансформирует некий факт действительности в выдуманный, не имеющий прямого аналога в окружающем мире. При этом отгадывающий выстраивает в своем сознании некий искусственный мир, который был бы адекватен закодированному миру, созданному загадывающим. Затем из всей системы созданного загадывающим «загадочного» мира, отгадывающий должен суметь выбрать ту конструкцию, которая оптимально соотносится с денотатом загадки. При этом наблюдается «особая ментальная организация речи-мысли, которая представляет специфический речевой акт со своими закономерными параметрами, объединяющими разные формы мышления» [24. С. 142].

Учеными доказано, что загадка порождена не конкретным денотатом, а соответствующим ему концептом в сознании человека, объективирующийся в языке различными способами [9. С. 108], «отгадки всегда являются номинациями концептов, а не именами предметов и явлений в их словарном понимании» [24. С. 141]. Концептное содержание загадки состоит из 1) денотатного слова, 2) его метафорических превращений, 3) понятия, возникшего в сознании отгадывающего.

Таким образом, важным для понимания сущности загадки становится понятие «когнитивного контекста», который включает в себя совокупность убеждений, моделей рассуждения и знания, собственно формирующих высказывание — загадку. Лингвистический контекст не всегда оказывается достаточным для получения ответа в таком сложном языковом знаке, каким является загадка, большую значимость имеет знание когнитивных реалий, которые генерируют лексемы языка [25].

Особенность прагматики загадки состоит в том, что она ориентирована на «универсальное знание», на концептуальные свойства объектов,

на стереотип [26. С. 195]. Прагматической задачей загадки является идентификация загаданного концепта (преимущественно через его свойства); поэтому в пресуппозиции загадки содержится фрагмент картины мира (системы знаний о мире), что составляет репрезентативный аспект загадки.

Побудительный аспект загадки заключается в том, что любая загадка подразумевает диалог, требуя отгадки и вовлекая тем самым участников коммуникации в игру, образуя «интеракционное единство в виде загадки как инициативного действия и отгадки как реакции на него» [20. С. 67]. Жанровая специфика, коммуникативная направленность и композиционная структура загадки позволяют ей функционировать как в качестве самостоятельного коммуникативного события, так и в качестве разного рода включений в более сложные жанры (ритуалы, фольклорные и литературные тексты). Например, в качестве сюжетобразующего элемента загадки инкорпорируются в сказочный дискурс как испытание героя, при этом сама сказка может служить «сюжетным оформлением загадки» [27. С. 138].

Использование загадок в художественном дискурсе имеет давнюю историю, поскольку существует признанный поджанр «загадок — сказок», уходящий корнями в древний Египет. Они, как правило, принимают форму «состязания на мудрость» между соперничающими правителями или иногда в качестве испытания для жениха. Игры в загадки, которые предстают своеобразным конкурсом знаний и рассуждений, появляются во многих известных художественных произведениях разных жанров и временных периодов: от загадки Сфинкса в трагедии «Царь Эдип» Софокла и состязания Одина и земного короля в скандинавской мифологии до игр-загадок в турнире *Triwizard Tournament* в «Гарри Поттере и Кубке Огня» Дж. Роулинг.

Материал и методы исследования

Материалом исследования в рамках данной работы послужили художественные произведения английских писателей, относящиеся к жанрам литературной сказки и детектива: сказочные повести Л. Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес» и Дж. Толкина «Хоббит, или туда и обратно», детективный рассказ Р. Остина Фримена «Таинственный посетитель». Функционирование загадки в текстах выбранных для анализа произведений представляет три разных варианта трансформации когнитивной модели загадки, обусловленной как жанровой спецификой, так и индивидуальной установкой автора художественного текста.

Отметим, что авторы статьи рассматривали загадку как малый жанр английской лингвокультуры с разных точек зрения. Изучали жанрово-композиционные характеристики, логико-смысловую и когнитивно-семантическую структуру, а также функциональное своеобразие как древнеанглийских поэтических загадок, так и современных литературных (общим количеством

более 200 единиц). В предлагаемой статье авторы сосредотачивают внимание на загадках, функционирующих в художественном дискурсе современного детектива и литературной сказки. Обосновывая выбор материала исследования, следует так же отметить, что и в сказочном, и в детективном дискурсах загадка выполняет важнейшую коммуникативную функцию выстраивания диалога по оси автор — читатель. В литературной сказке адресатом может выступать как ребенок, чей когнитивный опыт еще формируется, так и взрослый интеллект, чья когнитивная база строится на знании накопленного человечеством культурных традиций [28]. Эта специфика неоднородности адресата влияет на выбор и способы включений, связанных с загадкой: это и унаследованный от фольклорной сказки ритуал испытания героя загадкой, но в более усложненной форме, обусловленной внутрижанровой спецификой литературной сказки (сказка-фэнтези, сказка — нонсенс, авантюрная сказка и т.д.); это и использование загадки в качестве игры с четкой целью и установленными правилами, игры, в которую автор вовлекает не только своих героев, но и читателя. Являясь продуктом индивидуального, а не коллективного творчества, литературная сказка отличается многоплановой формой коммуникации, характеризуется более сложной содержательной, композиционной, и языковой системой. Вполне закономерно, как показывает анализ жанра литературной сказки, в той или иной форме загадка используется авторами многих литературных сказок для вовлечения читателя в игровую коммуникацию [28]. К таким произведениям относятся сказочные повести «Alice's Adventures in Wonderland» Л. Кэрролла и «The Hobbit or There and Back Again» Дж. Толкина, на материале которых ниже представлен анализ функционирования загадки.

В отношении произведений жанра детектива следует заметить, что динамическая структура детективного дискурса строится на двух взаимосвязанных стратегиях — умозаключениях автора и читателя в ходе расследования преступления и создании интригующей, таинственной атмосферы. В этом, безусловно, ключевую роль играет загадка, заимствованная им у своего предшественника — готического романа. Проведенный авторами анализ семнадцати литературных произведений детективного жанра убедительно продемонстрировал, что «интеллектуальная загадка, или головоломка — один из основных игровых элементов в детективе» [29. С. 97]. Вокруг загадки строятся как сценарный контур, или сюжетная схема, так и персонажный контур, поскольку, в силу особенностей жанра, все персонажи имеют отношение к таинственному преступлению. Основная функция детективной загадки — это функция текстопостроения, ею также реализуются практически все функции блока, связанного с крайними состояниями, такие как магическая, сакральная, символическая и развлекательно-игровая [29. С. 98]. Детектив ориентирован на развлечение читателя, игру с ним, при этом его сверхлогичный характер позволяет алгоритмизировать и предсказать развитие сюжета.

Загадка в детективе сочетает в себе свойства задачи, загадки и головоломки, так как ее интерпретация осуществляется либо путем решения (как это характерно для задачи и головоломки), либо разгадывания, угадывания, инсайта (загадка и головоломка). Очевидно, что детективная загадка ближе всего к головоломке, так как для ее интерпретации требуются как логические рассуждения, приводящие к определенным выводам, так и некое «озарение», «всплеск интуиции», не подчиняющийся логике.

Как поддающаяся решению логическая задача, детективная загадка часто затрагивает не один, а несколько основных элементов его сюжетной схемы — само преступление (оно может быть замаскировано под несчастный случай или самоубийство), время и способ совершения преступления (фальсифицируются с целью запутать следствие), а также преступника, установление которого, как правило, является основной целью следствия.

Как обычная загадка и головоломка, детективная загадка имеет двухчастную композицию, однако ее кодирующую часть составляет не единый связанный текст, а рассредоточенные по всему тексту произведения компоненты.

В качестве эксплицитного ключевого знака интерпретации любой загадки, рассматриваемой с позиции загадчика-исполнителя и наблюдателя, выступает отгадка. И текст загадки, и исполнитель-загадчик, и получатель-отгадчик равно подчиняются коллективной традиции [30]. В детективе роль традиции берут на себя так называемые законы жанра, которым автор должен следовать при создании текста и которые обуславливают также схему построения загадки.

Манипулируя системой подставных номинаций, автор детективного текста создает ложную картину мира и предлагает ее читателю для разгадывания, при этом обращается к нему через сыщика, расследующего преступление, и его помощника. Идентификация загаданного концепта происходит как путем апелляции к имеющимся в когнитивной базе читателя концептам добра и зла, так и посредством активизации стереотипных представлений читателя о логике построения детективной загадки, что в целом влияет на процесс восприятия и оценивания детективного текста как простого (и, следовательно, неинтересного), либо сложного (а потому увлекательного). Манипуляции уликами, осуществляемые преступником («загадывающим») с целью искажения истинной картины мира, способствуют трансформации факта действительности в выдуманный.

Накопление данных приводит к расширению референтной области загадки. Под референтной областью мы, вслед за В.А. Лукиным, понимаем обладающее спецификой организации и мерой системности разной для различных текстов множество референтов текстовых знаков [30. С. 319]. Из разрозненных элементов путем логических умозаключений сыщик воссоздает истинную картину мира и таким образом выполняет свою основную когнитивную

функцию — выведение в мир преступника, скрытого за границами ложной картины мира. Ложная картина распадается, как только все элементы головоломки встают на свои места.

Особенностью детективной загадки является также наличие в ней мистического, таинственного элемента, что, несомненно, связано с развлекательным характером детективного дискурса и служит реализации одной из его основных стратегий — созданию атмосферы интриги и тайны.

В ходе исследования были использованы методы и приемы лингвистического анализа (приемы структурного и филологического анализа, приемы семантического, контекстуального анализа), а также метод лингвокогнитивного анализа.

Результаты исследования

Смысловый парадокс и нарушение когнитивной модели загадки в сказочной повести Л. Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес»

Произведение английского писателя Л. Кэрролла «Приключения Алисы в Стране Чудес», написанное в 1865 году, до сих пор волнует умы ученых. Не только жизнь и творчество писателя подвергаются многочисленным исследованиям, но и различные аспекты всем известной сказочной повести: Алиса как персонаж и как языковая личность; стихотворные пародии, которыми изобилует произведение; прототипы персонажей и многое другое. Сказочная повесть рассматривается с философско-лингвистических позиций, с позиций психоаналитического и историко-социологического подходов.

Английские писатели-романтики, для которых мир — хаос без заданного направления движения, какого-либо образца или причины, основывали свои произведения на философском скептицизме и иронии. Так, Л. Кэрролл превращает реалии в игру — в игру в карты, в игру со словами, в игру с загадками.

Знаменитая абсурдная загадка, которую Шляпник загадывает Алисе — “Why is a raven like a writing desk?” (“Почему ворон похож на письменный стол?”) — на первый взгляд, кажется, не имеет ответа, так как представляет собой сравнение объекта с другим предметом, полностью от него отличающегося. Однако, согласно жанру загадки, в ней должен присутствовать некий элемент, который выбивается из общей картины абсурда и наводит отгадывающего на правильный ответ.

Относительно загадки Шляпника имеется несколько размышлений. Одни исследователи считают, что ответ заключается в аллитерации, т. е. схожем произношении начального звука двух слов [reivn] — [raitɪŋ]. Таким образом, автор делает отсылку к аллитерационному стиху, характерному для древнегерманского (англосаксонского) стихосложения. Организующим

моментом подобного стиха является прием, при котором в каждой строке два слова начинаются с одного и того же звука, при этом ударение в древнеанглийском языке обычно падало на первый слог корня. Таким образом, два ударных слога, как метроном, отбивали такт. В «Алисе в Стране Чудес» имеется целый ряд подобных аллитераций: *Fish Footman, Frog Footman, Hare — Hatter, Duck — Dodo* и др. Л. Кэрролл, который любил создавать стихотворные пародии и парафразы на дидактические произведения и назидательные божественные песни, подшучивал и над увлечением своих современников англосаксонскими древностями, прибегая к приему аллитерации.

Другие предлагают вереницу остроумных вариантов отгадок. Так, американский шахматист и автор головоломок С. Лойд (S. Loyd) предложил следующий вариант: «Because Poe wrote on both», отсылая читателей к стихотворению Э.А. По «Raven». Д. Джодри (D.V. Jodrey) выдвинул такую гипотезу: «Because both have quills dipped in ink». С. Пирсон (C. Pearson) предложил следующую отгадку: «Because it slopes with a flap». Английский писатель и философ О.Л. Хаксли (A. Huxley) предложил, как кажется, самый абсурдный из вариантов: «Because there is a B in both and an N in neither» [31. С. 64].

Сам автор «Алисы в Стране Чудес» признался, что загадка поначалу не имела отгадки, но в предисловии к более позднему изданию 1896 г. написал: «Because it can produce a few notes, though they are very flat; and it is never put with the wrong end in front!» [там же]. Основу загадки составляет игра слов, построенная на полисемии. В данном случае обыгрываются два значения существительного «notes»: 1) «записи», 2) «ноты» и два значения прилагательного «flat»: 1) «плоский», 2) «фальшивый». Таким образом, за столом можно делать записи, которые будут плоскими ввиду ровной поверхности крышки стола; ворон же издает звуки, которые режут слух и называются карканьем. Важно также обратить внимание на написание слова «never», которое будучи прочитанным наоборот выглядит как «raven». Таким образом, Л. Кэрролл, по существу, загадал своим читателям еще одну загадку, загадку не об окружающей их действительности, а о словах.

Загадка Шляпника — пример проявления способности конструировать картину мира по нестандартным эскизам, намеренная манипуляция системой подставных номинаций для достижения некоторой оригинальной языковой картины мира. Когнитивный контекст данной загадки определен абсурдом «безумного чаепития», на котором происходили и обсуждались нелепые ситуации. Данную загадку можно отнести к так называемым «взрослым» загадкам, которые представляют собой своеобразную рефлексию на существующую реальность и которые выполняют развлекательную и социализирующую функции. «Детские» же загадки направлены на образное познание окружающего мира, приобретение новых знаний [18].

Непременный атрибут любой загадки — отгадка — эффективный стимул отгадывающего, как потребность испытать радость от того, что получилось

найти ответ. В реакции Алисы на загадку Шляпника прослеживается, с одной стороны, принятая в викторианском английском обществе стереотипная модель поведения хорошо воспитанного ребенка (следование правилам речевого этикета, сохранение самообладания и пр.), девочку причисляют к национально-культурному английскому типу личности [32]; с другой стороны — неподдельная досада и разочарование, свойственное семилетнему ребенку, обнаружившего, что загадка не имеет отгадки:

«Alice sighed wearily. “I think you might do something better with the time,” she said, “than wasting it in asking riddles that have no answers”» [33. С. 64].

Смысловой парадокс, заложенный в основу загадки, помогает взглянуть на очевидные вещи с неожиданной стороны. В «Алисе в Стране Чудес» формируется образная, метафоричная картина мира, где мир — это сон, полный любопытных приключений (ключевое слово книги — *curiosity*); а взросление непредсказуемо и опасно (*when suddenly, thump! thump! down she came upon a heap of stick and dry leaves, and the fall was over*).

Загадка в агональном дискурсе и когнитивный опыт героев в сказочной повести Дж. Толкина «The Hobbit or There and Back Again»

Глава «Riddles in the Dark» сказочной повести «The Hobbit or There and Back Again» Дж. Толкина интересна в качестве материала анализа в рамках данного исследования тем, что в ней загадки используются для развертывания агонального дискурса между двумя персонажами — основными действующими героями этой части сказочной повести. Здесь будет уместно сослаться на Й. Хейзингу, определяющего загадку как важный агональный элемент человеческой коммуникации, который может вписываться в литературные схемы [34. С. 130]. Агональность, или состязательность, является неотъемлемым свойством культуры. Загадка как носитель культурного кода используется для выстраивания сложной интеллектуальной игры-состязания, для победы в которой необходимо знать язык загадки, знать и строго соблюдать правила игры, имеющие языковой, поэтический и ритуальный характер.

Игровое состязание между главным героем хоббитом Бильбо и фантастическим существом Голлумом начинается с традиционного ритуала — установления строгих правил: *«If precious asks, and it doesn't answer, we eats it, my preciouss. If it ask us and we doesn't answer, then we does what it wants, eh? We shows it the way out, yes!»* [35. С. 42]. Затем между Бильбо и Голлумом начинается соревнование — обмен серией загадок.

Ответы на загадки Бильбо отражают его жизнь в городке хоббитов: солнце, цветы, яйца и т.д. Голлум загадывает загадки о том, что знакомо ему: темнота, рыба, ветер и т.п.; т.е. каждый герой опирается на свой когнитивный опыт, поэтому и Голлум, и Бильбо имеют проблемы с угадыванием загадок

друг друга. Самими загадками Толкин, кажется, хочет подчеркнуть, что чем проще, тем лучше. Ближе к финалу состязания Голлума беспокоит больше всего самая простая загадка Бильбо: «*A box without hinges, key, or lid, / but golden treasure inside is hid*». А Бильбо, в свою очередь, серьезно спотыкается об абстрактное упоминание Голлума о чем-то таком простом, как время.

По ходу игры-состязания автор постоянно прямо обращается к читателю, вовлекая его в агон и апеллируя к совместной когнитивной базе автора, читателя и персонажей: «*It was rather an old one, too, and Gollum knew the answer as well as you do*»; «*I imagine you know the answer, of course, or can guess it as easy as winking, since you are sitting comfortably, at home and have not the danger of being eaten to disturb your thinking*» [35. С. 42–43].

Любая игра по установленным правилам требует установки четких временных границ, внутри которых она проходит, не потому ли закономерной кульминацией в данном эпизоде становится загадка о времени, которая определяет судьбу Бильбо:

*«This thing all things devours:
Birds, beasts, trees, flowers;
Gnaws iron, bites steel;
Grinds hard stones to meal;
Slays king, ruins town,
And beats high mountain down»* [35. С. 44].

Важнейшим неотъемлемым компонентом интеллектуальной игры-состязания является непредсказуемость хода и результата самой игры, что делает ее еще более азартной и увлекательной. И здесь развязка наступает совершенно неожиданно и для героя, и для читателя: «*His tongue seemed to stick in his mouth; he wanted to shout out: «Give me more time! Give me time! », but all that came out with a sudden squeal was:*

«Time! Time!»

Bilbo was saved by pure luck. For that of course was the answer» [35. С. 44]. Авторская ирония заключается в том, что ни когнитивный опыт, ни инсайт или аналитический способ решения главной загадки в состязании не помогли герою — его спасла удача — еще один важный спутник победы в агоне.

Язык в загадках — мощное оружие — Голлум буквально использует его, чтобы убить Бильбо, в то время как Бильбо использует его, чтобы спасти свою жизнь. Язык является отражением сокровенных мыслей и переживаний героев: загадки Бильбо и Голлума отражают тип существа, которым каждый является, и опыт каждого из них: в загадках Голлума доминируют

негативные, мрачные образы: “*never grows*“, “*toothless bites*“, “*Ends life, kills laughter*“, “*As cold as death*“, “*Slays king, ruins town*”, в то время как в загадках Бильбо метафоричность основана на положительной коннотации: “*white horses*“, “*green face*” and “*golden treasure*”. Язык загадки также является священным искусством, и Бильбо, и Голлум, похоже, знают это и придерживаются правил игры. Однако, Бильбо еще не владеет этим языком в совершенстве — его запас загадок быстро иссякает и он, в конце концов, задает Голлumu случайный вопрос, который не соответствует священному кодексу загадок и, таким образом, подвергает свою жизнь опасности. Состязание заканчивается на сомнительной ноте, ставя победу Бильбо под вопрос, поскольку, как отмечает автор “...*the riddle-game was sacred and of immense antiquity, and even wicked creatures were afraid to cheat when they played at it*” [35. С. 44].

Анализ данного эпизода наглядно демонстрирует принципиальное отличие использования загадки для развертывания агонального дискурса между главными героями от ритуального характера испытания загадкой героя традиционной фольклорной сказки. Автор включает известные, по его мнению, читателю загадки, апеллируя к совместному дискурсивному знанию, но выбирает загадки, основываясь на созданных им же самим различных когнитивных контекстах его героев. Разнонаправленная прагматическая функция загадок участников агона реализуется через языковые средства противоположных коннотаций и метафор, лежащих в основе используемых загадок.

Когнитивная модель загадки в детективном рассказе Р. Остина Фримена «The Mysterious Visitor»: между задачей, головоломкой и тайной

В рассказе Р. Остина Фримена «Таинственный посетитель» преступление предстает перед читателем как логическая задача и головоломка с элементами таинственности. Уже название рассказа представляет собой загадку — кто был таинственный незнакомец, посетивший бунгало господина Крофтона, исчезновение которого расследует доктор Торндайк?

Вопросная часть загадки формулируется Джардином, который просит своего друга, доктора Торндайка, помочь ему в поисках исчезнувшего пациента:

It [this business] concerns a patient of mine, a man named Crofton who has disappeared rather unaccountably [36. С. 62].

Несоответствия, странности, обнаруживаемые сыщиком во время расследования — это фрагменты головоломки, помогающие ему реконструировать истинную картину мира:

“These are only trifling discrepancies”, said he, “but they worth noting” [36. С. 70].

На первый взгляд комната, которую осматривают Торндайк и Джардин, кажется нежилой:

The blinds have not been drawn down and there is a general air of trimness that suggests a tidy up of an unoccupied room. And the bed looks as if it had been out of use” [36. С. 72].

Элементами кодирующей части загадки, скрывающими от читателя истинную картину мира и одновременно притягивающими к себе его внимание, выступают глаголы «suggests», «looks as if», намекающие на неоднозначность интерпретации имеющих в распоряжении сыщика и читателя данных, а при более внимательном осмотре обнаруживаются другие несоответствия, которые Джардин фиксирует вслед за Торндайком:

... I noticed that my colleague cast a significant glance at a frying-pan that rested on a Primus stove. The congealed fat in it presented another ‘discrepancy’; for I could hardly imagine the fastidious Crofton going away and leaving it in that condition [36. С. 75].

Появление новых улик в ходе расследования трансформирует референтную область загадки, приводя к возникновению новых вариантов ее интерпретации. Рассуждения сыщика и его помощника демонстрируют движение расследования от кодирующей части загадки к ее разгадке через ряд постепенно исключаемых версий: Исчезновение → Исчезновение по своей воле → Самоубийство → Убийство → Самоубийство с подтасовкой фактов.

Даже после обнаружения всех частей загадки помощник Торндайка Джардин не в состоянии восстановить общую картину происшествия, он видит в ней лишь тайну, тогда как Торндайк заподозрил в подтасовке фактов стряпчего, наследника по завещанию, уже после ознакомления с основными данными:

“I don’t understand the case,” I said... “You seemed to smell a rat from the very first. And I don’t see how you spotted Jobson. It is a mystery to me” [36. С. 88].

Торндайк возвращается к кодирующей части загадки после разоблачения преступника, объясняя ход своих рассуждений:

“Now the position of affaires that you described to me was this: Crofton, a possible suicide, had disappeared and had made no fresh will” [36. С. 88].

Таким образом, использование загадки в детективе обусловлено, прежде всего, особенностями жанра, она структурирует не только сценарный, но и персонажный контур детективного текста. Следует отметить также такую особенность детективной загадки как расширение ее референтной области по мере появления новых фактов, относящихся к расследованию

преступления, то есть кодирующая часть видоизменяется, что постепенно приводит к трансформации ложной картины мира в истинную.

В то время как свойство описания картины мира определенного лингвокультурного сообщества приписывается всему корпусу загадок как фольклорных текстов, обладающих связностью и протяженностью [30], в детективе скрытая от читателя картина мира конкретного текста описывается одной загадкой, загадываемой автором читателю, что можно объяснить сверхлогичностью, гипердетерминированностью, бинарностью его художественного мира.

Заключение

На наш взгляд, изучение функционирования загадки в художественном дискурсе напрямую коррелирует с актуальными направлениями междисциплинарных исследований в сфере когнитивистики и дискурсологии. Автор художественного текста, иницируя диалог с читателем посредством включения в текст загадки и вовлекая его в интеллектуальную игру, апеллирует, прежде всего, к когнитивному контексту загадки как средству хранения знаний и как своеобразному испытанию мудрости, а в более современных терминах — латерального мышления, таким образом, мотивирует читателя выбирать инсайтный способ поиска ответа (сказочный дискурс) или аналитический путь решения загадки (детективный дискурс).

Прагматический аспект функционирования загадки в текстах, принадлежащих к разным художественным дискурсам, заключается в ее направленности на стереотип, поскольку она апеллирует к группе стереотипных представлений, свойственных представителям определенного лингвокультурного сообщества, или же совокупности обобщенных представлений о конкретном жанре; а саму отгадку, как правило, следует искать в картине мира данного жанра или текста.

Перспективой исследования может стать дальнейшее изучение когнитивно-прагматического потенциала загадки в других видах дискурса, например, в массмедийном, представляющим собой стремительно развивающееся медиапространство.

Библиографический список

1. *Кенгэс-Маранда Э.* Логика загадок (перевод Н. Кузьминой) // Паремнологический сборник. Пословица. Загадка (структура, смысл, текст). М.: Наука, 1978.
2. *Левин Ю.И.* Семантическая структура загадки // Паремнологический сборник. Пословица. Загадка (структура, смысл, текст). М.: Наука, 1978.
3. *Митрофанова В.В.* Русские народные загадки. Л.: Наука, 1978.
4. *Цивьян Т.В.* Отгадка в загадке: разгадка загадки? // Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст. М.: Индрик, 1994. С. 178–194.
5. *Taylor A.* English Riddles from Oral Tradition. Berkley and Los Angeles: University of California Press, 1951.

6. Николаева Т.М. Загадка и пословица: социальные функции и грамматика // Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст. М.: Индрик, 1994. С. 142–177.
7. Топоров В.Н. К реконструкции «загадочного» прототекста (о языке загадки) // Исследования по этимологии и семантике. Т. 2: Индоевропейские языки и индоевропейистика. Кн. 2. М.: Языки славянских культур, 2006. С. 471–483.
8. Green T.A., Pepicello W.J. The Folk Riddle: A Redefinition of Terms // Western Folklore. 1979. Vol. 38. № 1. P. 3–20. <https://doi.org/10.2307/1498981>
9. Туктарова Г.Р. Когнитивно-сопоставительное описание загадки в русском и английском языках // Глобальный научный потенциал. 2020. № 7(112). С. 108–110.
10. Дзюба Е.В. Когнитивные механизмы кодирования в русских загадках о животных // Когнитивные исследования языка. 2020. № 41. С. 200–203.
11. Ковишова М.Л., Орлова О.С. Когнитивный анализ загадок и культурологический комментарий: опыт исследования // Когнитивные исследования языка. Вып. № 2(41): Когнитивно-дискурсивная парадигма в лингвистике и смежных науках: современные проблемы и методология исследования: материалы X Международного конгресса по когнитивной лингвистике. 17–20 сентября 2020 г. / отв. ред. вып. А.П. Чудинов. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет, 2020. С. 97–101.
12. Abrahams R.D., Dundes A. Riddles // Folklore and Folklife: The Introduction. Chicago: University of Chicago Press, 1972.
13. Демин Р.Н. Загадка как одна из форм инициации в философское знание // Петербургская школа. 1998. № 1. С. 28–30.
14. Александров Л.Г. О возможности философско-космологической интерпретации загадок «Чистилища» Данте // Вестник Челябинского университета. Серия 2. Филология. 2000. № 1. С. 183–196.
15. Первова Г.М., Божок А.Л., Койвистойнен И.Ю. Использование произведений малых фольклорных жанров в учебно-воспитательном процессе // Вестник Тамбовского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2012. № 6(110). С. 176–181.
16. Измайлова А.Б. «Сказочные» загадки в русской народной педагогике // Вестник Владимирского государственного университета. Серия: Педагогические и психологические науки. 2015. № 22(41). С. 33–43.
17. Титова Н.Г. История и изучение народных загадок в отечественном и зарубежном языкознании // Современная филология: матер. междунар. заоч. науч. конф. (г. Уфа, апрель 2011 г.). Уфа: Лето, 2011. С. 197–203.
18. Сибирцева В.Г. Языковая картина мира в русской загадке: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. Нижний Новгород, 2003.
19. Файзуллина Н.И. Лингвокогнитивная модель народной загадки: образно-структурный аспект (на материале русского, татарского и английского языков): автореф. дисс. ... д-ра филол. наук. Казань, 2019.
20. Палашевская И.В., Кондрашова С.С. Английская загадка // Жанры речи. 2017. № 1(15). С. 66–71. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-66-71>
21. Ковишова М.Л. Лингвокультурологический анализ идиом, загадок, пословиц и поговорок. М.: ЛЕНАНД, 2019.
22. Алефиренко Н.Ф., Семенов Н.Н. Значение и смысл русских паремий в свете когнитивной прагматики // Известия Уральского государственного университета. Сер. 1: Проблемы образования, науки и культуры. 2010. № 6(85), ч. 2. С. 169–180.
23. Якобсон Р. Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». М.: Прогресс. 1975. С. 193–230.
24. Мамедова В.Н. К вопросу о лингвокогнитивной квалификации народных загадок (на материале русского и азербайджанского языков) // Филологические науки в МГИМО. 2021. Т. 7. № 1(25). С. 140–147. <https://doi.org/10.24833/2410-2423-2021-1-25-140-147>

25. *Olaosun I.E., Faleye J.O.* A Cognitive Semantic Study of Some English Riddles and Their Answers in Amidst a Tangled Web // *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*. 2015. Vol. 4. (2). Pp. 62–71.
26. *Головачева А.В.* К вопросу о прагматике загадки // *Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст*. М.: Индрик, 1994. С. 195–213.
27. *Успенский Б.А.* «Заветные сказки» А.Н. Афанасьева // *Избранные труды: в 2-х т. Т. 2: Язык и культура*. М.: Гнозис, 1994.
28. *Прохорова Л.П.* Сказка, игра, интертекстуальность. Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2012.
29. *Завьялова Г.А., Прохорова Л.П.* Прецедентные феномены в детективном дискурсе (на материале английского и русского языков). Кемерово: Кемеровский государственный университет, 2018.
30. *Лукин В.А.* Художественный текст: Основы лингвистической теории. Аналитический минимум. М.: Ось-89, 2005.
31. *Wakeling E.* Rediscovered Lewis Carroll puzzles. Dover: Dover Publications, Inc., 1995.
32. *Рядчикова Е.Н., Кадиллина О.А., Бальян А.М.* Алиса из сказок Л. Кэрролла как персонаж и как языковая личность // *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика*. 2020. Т. 11. № 1. С. 64–77. <https://doi.org/10.22363/2313-2299-2020-11-1-64-77>
33. *Кэрролл Л.* Alice in Wonderland. Through the Looking-Glass. М.: Юрайт, 2020.
34. *Хейзинга Й.* Homo Ludens: в тени завтрашнего дня / пер. с нидерл. В.В. Оимса. М.: Прогресс, 1992.
35. *Толкин Д.* Хоббит, или Туда и обратно. М.: Просвещение, 1982.
36. *Freeman R.A.* The Mysterious Visitor // *Arthur Conan Doyle et al. Detective stories / edited by Douthwaite J.* Genoa: Black Cat Publishing, 2002. P. 59–90.

References

1. Kenges-Maranda, E. (1978). Logic of riddles. In: G.L. Permyakov, (Ed.), *Paremiological collection. Proverb. Riddle (Structure, meaning, text)*. Moscow: Nauka. pp. 249–282. (In Russ.).
2. Levin, Ju.I. (1978). The semantic structure of the riddle. In: G.L. Permyakov, (Ed.), *Paremiological collection. Proverb. Riddle (Structure, meaning, text)*. Moscow: Nauka. (In Russ.).
3. Mitrofanova, V.V. (1978). *Russian folk riddles*. Leningrad: Nauka. (In Russ.).
4. Civ’jan, T.V. (1994). *Solution in a riddle: the clue of the riddle? Studies on baltic-slavic traditional spiritual culture: Riddle as text*. Moscow: Indrik. pp. 178–194. (In Russ.).
5. Taylor, A. (1951). *English Riddles from Oral Tradition*. Berkley and Los Angeles: University of California Press.
6. Nikolaeva, T.M. (1994). Riddle and proverb: social functions and grammar. *Studies on baltic-slavic traditional spiritual culture: Riddle as text*. Moscow: Indrik. pp. 142–177. (In Russ.).
7. Toporov, V.N. (2006). *Towards reconstruction of “enigmatic” prototext (about the language of the riddle)*. In: *Research on etymology and semantics. Indo-European and Indo-European languages*. Vol. 2. Moscow: Languages of Slavic Cultures. pp. 471–483. (In Russ.).
8. Green, T.A. & Pepicello, W.J. (1979). *The Folk Riddle: A Redefinition of Terms*. *Western Folklore*, 38(1), 3–20. <https://doi.org/10.2307/1498981>
9. Tuktarova, G.R. (2020). Cognitive comparative description of riddles in the Russian and English languages. *Global Scientific Potential*, 7, 108–110. (In Russ.).
10. Dzijuba, E.V. (2020). Cognitive mechanisms in Russian riddles about animals. *Cognitive studies of language*, 41, 200–203. (In Russ.).
11. Kovshova, M.L. & Orlova, O.S. (2020). Cognitive analysis of riddles and cultural comment: research experience. *Cognitive studies of language*, 2(41), 97–101. (In Russ.).

12. Abrahams, R.D. & Dundes, A. (1972). *Riddles. Folklore and Folklife: The Introduction*. Chicago: University of Chicago Press.
13. Demin, R.N. (1998). Riddle as one of forms of initiation in philosophical knowledge. *Saint Petersburg School*, 1, 28–30.
14. Aleksandrov, L.G. (2000). About the possibility of the philosophical-cosmological interpretation of the riddles in “Limbo” by Dante. *Bulletin of Chelyabinsk State University. Philology*, 1, 183–196. (In Russ.).
15. Pervova, G.M., Bozhok, A.L. & Kojvistojnen, I.Ju. (2012). Use of small folklore genres works in teaching-educational process. *Tambov University Review. Series: Humanities*. 6(110), 176–181. (In Russ.).
16. Izmajlova, A.B. (2015). Fairy-tale riddles in Russian folk pedagogy. *Bulletin of Vladimir State University named after A.G. and N.G. Stoletovs. Pedagogical and Psychological sciences*, 22, 33–43. (In Russ.).
17. Titova, N.G. (2011). History and studying of vernacular riddles in Russian and foreign linguistics. *Modern Philology*. In: *Proc. Int. Sci. Conf. (Ufa, Apr. 2011)*. Ufa: Leto. pp. 197–203. (In Russ.).
18. Sibirceva, V.G. (2003). *Language picture of the world in Russian riddle* [dissertation]. Nizhnij Novgorod. (In Russ.).
19. Fajzullina, N.I. (2019). *Linguo-cognitive model of folk riddle: image-structural aspect (on the material of Russian, Tatar and English languages)* [dissertation]. Kazan. (In Russ.).
20. Palashevskaja, I.V. & Kondrashova, S.S. (2017). English riddle. *Speech genres*. 1(15): 66–71. <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2017-1-15-66-71>. (In Russ.).
21. Kovshova, M.L. (2019). *Linguo-cultural analysis of idioms, riddles, proverbs and sayings*. Moscow: Lenand. (In Russ.).
22. Alefirenko, N.F. & Semenenko, N.N. (2010). Meaning and sense of Russian parables in the aspect of cognitive pragmatics. *Izvestia Ural Federal University Journal. Series 1. Issues in education, science and culture*, 6(85), 169–180. (In Russ.).
23. Jakobson, R. (1975). *Linguistics and poetics. Strukturalizm: «za» i «protiv»*. Moscow: Nauka. pp. 193–230. (In Russ.).
24. Mamedova, V.N. (2021). To the question of the linguo-cognitive qualification of folk riddles (on the material of Russian and Azerbaijan languages). *Philology at MGIMO*, 1(25), 140–147. <https://doi.org/10.24833/2410-2423-2021-1-25-140-147> (In Russ.).
25. Olaosun, I.E. & Faleye, J.O. (2015). A Cognitive Semantic Study of Some English Riddles and Their Answers in Amidst a Tangled Web. *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*, 4(2), 62–71.
26. Golovacheva, A.V. (1994). *To the question of pragmatics of riddle. Studies on baltic-slavic traditional spiritual culture: Riddle as text*. Moscow: Indrik. pp. 178–194. (In Russ.).
27. Uspenskij, B.A. (1994). Sacred fairy tales. In: *Izbrannye trudy: Jazyk i kul'tura*. Moscow: Gnozis. pp. 129–150. (In Russ.).
28. Prohorova, L.P. (2012). *Riddle, game, intertextuality*. Kemerovo: Kemerovo State University. (In Russ.).
29. Zav'jalova, G.A. & Prohorova, L.P. (2018). *Precedent phenomena in detective discourse (on the material of English and Russian languages)*. Kemerovo: Kemerovo State University. (In Russ.).
30. Lukin, V.A. (2005). *Literary text: The foundations of linguistic theory. Analytical minimum*. Moscow. (In Russ.).
31. Wakeling, E. (1995). *Rediscovered Lewis Carroll puzzles*. In: Wakeling E (Ed.). Dover: Dover Publ.
32. Rjadchikova, E.N., Kadilina, O.A. & Bal'jan, A.M. (2020). Alice from the Tales of L.Carrol as a Character and Linguistic Personality. *RUDN Journal of Language Studies, Semiotics and Semantics*, 11(1), 64–77. <https://doi.org/10.22363/2313-2299-2020-11-1-64-77> (In Russ.).
33. Carroll, L. (2020). *Alice in Wonderland. Through the Looking-Glass*. Moscow: Yurait.

34. Hejzinga, J. (1992). *Homo ludens. In the Shadow of Tomorrow*. Moscow: Progress, Progress-Akademiya Publ. (In Russ.).
35. Tolkien, J.R.R. (1982). *The Hobbit, or There and Back Again*. Moscow: Prosveshenie.
36. Freeman, R.A. (2002). The Mysterious Visitor. *Arthur Conan Doyle et al. Detective stories*. Genoa: Black Cat Publ. pp. 59–90.

Информация об авторах:

Прохорова Лариса Петровна, кандидат филологических наук, доцент, заведующий кафедрой романо-германской филологии Кемеровского государственного университета (650000, Российская Федерация, г. Кемерово, ул. Красная, 6); сфера научных интересов: теория языка, лингвокультурология, прецедентные феномены, художественный дискурс; e-mail: larpro888@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2311-2385.

Потапова Наталья Вадимовна, кандидат филологических наук, доцент кафедры романо-германской филологии Кемеровского государственного университета (650000, Российская Федерация, г. Кемерово, ул. Красная, 6); сфера научных интересов: теория языка, функционирование языка в социальных сетях, медиалингвистика, интернет дискурс, языковая личность; e-mail: nv_potapowa@mail.ru
ORCID: 0000-0001-7593-1713.

Завьялова Галина Александровна, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков Кемеровского государственного медицинского университета (650029, Российская Федерация, г. Кемерово, ул. Ворошилова, 22а); сфера научных интересов: теория языка, художественный дискурс, прецедентные феномены, лингвокультурология; e-mail: galina_zavialova@mail.ru
ORCID: 0000-0001-7234-4273

Information about the authors:

Larisa P. Prokhorova, PhD in Philology, Associate Professor, the Head of the Department of Romance and Germanic Philology of Kemerovo State University (6, Krasnaya Str., Kemerovo, Russian Federation, 650000); Research interests: language theory, linguoculturology, precedent phenomena, literary discourse; e-mail: larpro888@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2311-2385.

Natalia V. Potapova, PhD in Philology, Associate Professor of the Department of Romance and Germanic Philology of Kemerovo State University (6, Krasnaya Str., Kemerovo, Russian Federation, 650000); Research interests: language theory, language functioning in social networks, media linguistics, Internet discourse, linguistic personality; e-mail: nv_potapowa@mail.ru
ORCID: 0000-0001-7593-1713.

Galina A. Zavyalova, PhD in Philology, Associate Professor of the Department of Foreign Languages of Kemerovo State Medical University (22a, Voroshilov Str., Kemerovo, Russian Federation, 650029). Research interests: language theory, literary discourse, precedent phenomena, linguoculturology. e-mail: galina_zavialova@mail.ru
ORCID: 0000-0001-7234-4273.