корневых аффиксов и мотивированность слов: одуванчик – дуть (67 %), снегирь – снег (42 %), незабудка – не забудь (75 %), подснежник – под снегом (83 %), подсолнечник – под солнцем (75 %), подберезовик – под березой (83 %).

Письменные ответы на вопросы типа как назвать детеныша снегиря? Как назвать сок из киви? Как назвать одним словом, что ты наелся много каши? Также указывают на то, что дети используют модель образования слова актуальную и близкую для себя: снегирь – снегиренок, снегеренок, снегията (тигр – тигренок – тигрята), сок из киви – кивиной, кивовый (слива – сливовый), объелся каши – обкашился, переел, наелся (дети учитывают значение префиксов об-, на-, пере-).

Ученикам предлагалось задание на определение того, что обозначает слово, придуманное маленькими детьми: одетки, стриганок, ползук, копатка, пальчатки, одуван, мазелин, колоток. Отметим, что при определении значения слова дети в ориентируются как на корень слова, так и на другие аффиксы, при этом основным является сочетание смысловых и звуковых ассоциаций: одетки – одежда (67 %), пальчатки – перчатки (92 %), копатка – лопатка (83 %), мазелин – мазь (67 %), колоток – молоток (83 %), одуван – одуванчик (92 %, но без указания разделения большой – маленький), ползук – ползет (17 %), ползук – жук (17 %), ползук – паук (33 %).

Данные эксперимента свидетельствуют о том, что у учеников первого класса высокий уровень морфемно-дерривационных способностей, при этом «…дети уже в дошкольном возрасте сумели совершенно самостоятельно, без специального научения, освоить то, что мы называем морфологическим принципом правописания, т.е. они оказались в состоянии, несмотря на разницу в произношении, определить единый графический образ морфемы и воспроизвести его в своих написаниях» [3, с. 57].

Чувство языка интуитивно, оно проявляется, в частности, в орфографической интуиции как в умении выбрать правильное написание слова, содержащего орфограмму, в основе которого лежит неосознанная опора на системные детерминанты языка.

Литература

1. *Аввакумова, Е.А.* Морфематические основания интуитивной орфографии русского языка: На материале эксперимента с детьми 6–7 лет: автореф. дис. ... канд. филол. наук / Е.А. Аввакумова. – Кемерово, 2002.

2. *Гвоздев, А.Н.* Значение изучения детского языка для языкознания. Как дети дошкольного возраста наблюдают явления языка / А.Н. Гвоздев. – СПб., 1999.

3. *Павлова, Н.П.* Отражение морфологического принципа в письме дошкольников / Н.П. Павлова // Проблемы детской речи – 1998. Доклады всероссийской научной конференции / ред.-сост. Р.Л. Смулаковская. – Череповец, 1998. – С. 56–58.

4. *Цейтлин, С.Н.* Языковые правила как руководство к речевой деятельности / С.Н. Цейтлин // Онтолингвистика – наука XXI века: Материалы Международной конференции, посвященной 20-летию кафедры детской речи РГПУ им. И.А. Герцена (4–6 мая 2011 г., Санкт-Петербург) / редкол. Т.А. Кругликова (отв. ред.) и др. – СПб., 2011. – С. 31–36.

5. *Щерба, Л.В.* О частях речи в русском языке / Л.В. Щерба // Языковая система и речевая деятельность. – М., 1974. – С. 77–100.

УДК 821.111

А.О. Тананыхина

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ТЕКСТЕ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ЛИТЕРАТУРНОЙ СКАЗКИ

В статье рассматривается проявление феномена языковой игры в текстах современных литературных сказок Р. Даля, Дж. Роулинг и Ф. Пулмана. Особое внимание уделяется языковой игре в словообразовании, нарушении ограничений на словообразовательные модели в языке, на создание нестандартных словообразовательных моделей.

Языковая игра, литературная сказка, словообразовательная модель, Дж. Роулинг, Ф. Пулман, Р. Даль.

The article deals with the phenomenon of language game in the texts of modern literary fairy tales by R. Dahl, J. Rowling and P. Pullman. Special attention is paid to language game in word formation, breaking limits of word-forming models, creating original word-forming models.

Language game, literary fairy tale, word-forming model, R. Dahl, J. Rowling, P. Pullman.

Изучение феномена языковой игры продолжает оставаться актуальным, несмотря на возросшее количество исследований по данной проблематике. Это происходит ввиду того, что сам термин «языковая игра» до настоящего момента не приобрел однозначного осмысления в лингвистике. Введенный в обиход Л. Витгенштейном, который связывал с этим термином применение языка в соответствующей сфере общения и использование языковых средств с учетом реализуемой ими функции [3, с. 79], термин «языковая игра» приобрел дальнейшее развитие и толкование в значительном количестве работ [4], [5], [7], [8], [9], [10], [12] и др., в которых исследовались различные аспекты языковой игры. Несмотря на зна-

чительное количество работ по данной тематике, необходимо обратить внимание на отсутствие общепринятого определения феномена языковой игры. Более того, в дефинициях термина присутствуют значительные различия и даже противоречия. Впрочем, необходимо признать правоту Т.А. Гридиной в том, что многоаспектность существующих подходов к описанию языковой игры приводит к мысли о невозможности дать ей однозначное определение. Кроме этого, вызывает сомнение необходимость однозначности в объяснении таких сложных феноменов [5, с. 3 – 4]. Таким образом, наиболее взвешенной является точка зрения Т.А. Гридиной: «Языковая игра, таким образом, – это одновременно и когнитивный, и психологический, и лингвокультурный, и эстетический феномен, функциональная сущность которого не исчерпывается традиционно выделяемой сферой комического воздействия и уж никак не вписывается в рамки расхожего определения „игра слов"» [5, с. 4]. Для настоящего исследования актуальным является и видение Б.Ю. Нормана, определившего в своем исследовании языковую игру как использование языка в особых целях (эстетических, социальных и т.п.), при котором языковая система демонстрирует свою пластичность: языковые единицы, их классы и правила функционирования получают большую степень свободы [8, с. 5–6].

Сказочные тексты традиционно связываются с феноменом языковой игры. В частности, было проведено некоторое количество исследований, касающихся, правда, только литературных сказок Л. Кэрролла, которые являют собой яркие примеры языковой игры [1], [6], [11], [13] и др. Между тем, языковая игра является отличительной чертой и других литературных сказок. Рассмотрим тексты литературных сказок Джоан Роулинг, Роальда Даля и Филиппа Пулмана. Эффект языковой игры в литературных сказках названных авторов возникает в результате использования различных игровых приемов, в частности, в создании большого количества примеров безэквивалентной лексики, которые отражают национально-культурную и фантастическую специфику английских литературных сказок. Авторы сказочных произведений создают большое количество новых слов, и языковая игра в словообразовании состоит в нарушении ограничений на словообразовательные модели в языке, на использовании нестандартных словообразовательных моделей.

Остановимся на серии сказок Джоан Роулинг о Гарри Потере. Роулинг выбрала слово "*muggle*" для обозначения далекого от волшебства обыкновенного человека, не волшебника. Это слово имеет несколько пренебрежительную, снисходительную коннотацию. Обратимся к определению слова: "mug – 1. a cup with straight sides and no saucer, used mainly for hot drinks; 2. *informal* someone who does not realize that they are being tricked or treated badly; 3. *informal* someone's face" [22, с. 932]. В английском языке существует неформальное значение слова "mug", под которым подразумевается человек, который не осознает, что над ним потешаются (ср. русское неформальное слово "чайник", также имеющее снисходительную и пренебрежительную коннотацию, использующееся для обозначения неумелых, неопытных людей, новичков в каком-то деле). Имея в виду неформальное значение слова и используя аллюзию на слово "mug", Роулинг создает новое слово "muggle", обозначающее обычных, далеких от волшебства людей. Необходимо отметить, что авторский неологизм создан с использованием языковой игры не по словообразовательным моделям, принятым в английском языке. Название школы волшебства и трех факультетов этой школы образованы также нестандартными способами: "Hogwarts", "Hufflepuff", "Slytherin", "Gryffindor". Название школы волшебства "Hogwarts" происходит от одного из видов лилий, кроме этого, это перевернутое слово "warthog". Названия факультетов школы происходят от имен их создателей, великих волшебников. По-видимому, название факультета "Hufflepuff" произошло от словосочетания "huff and puff": "huff – *informal* 1. huff and puff – to breathe out noisily, especially because you are tired; 2. huffing and puffing – behaviour that shows that someone disagrees strongly with something such as an official plan. [21, с. 697]. Название факультета "Slytherin" происходит от имени его основателя, Salazar Slytherin, Салазара Слизерина. Имя Салазар аллюзивно связано с фамилией португальского диктатора, Антонио Салазара. Название "Slytherin" происходит, видимо от слова "slither – 2. to move along the ground like a snake [22, с. 1346]. И действительно, символом факультета "Slytherin" является змея. Название факультета "Gryffindor" взято из французского языка: "griffin d'or", что означает «золотой грифон». Грифон – существо с головой и крыльями орла и телом льва. Это мифический зверь, соединяющий качества короля зверей и короля птиц, он обозначает силу и бдительность. Кроме того, в средневековой Европе он олицетворял двойственную природу Христа — божественную и человеческую, в Божественной комедии Данте грифон толкает повозку Христа. Грифон выступает противником змей и василисков, являющихся воплощением темных сил [20].

Особенно богата примерами сказочной безэквивалентной лексики сказка-трилогия Ф. Пулмана "His Dark Materials". Автор внимательно и изобретательно играет со словами, творчески подходит к созданию каждого нового слова, используя для их графического образа не только буквы английского алфавита, но и буквы, которых нет в английском алфавите, в частности, он использует лигатуру. Первое новое слово, с которым сталкивается читатель сказки, это – dæmon (необходимо вспомнить, что одним из значений слова demon в английском языке является "someone who is extremely good at something" [22, с. 369]). Человек в трилогии Пулмана предстает перед нами не как единое целое, он структурно состоит из двух частей: собственно человек и его "dæmon" (в переводе В. Голышева и В. Бобкова – деймон), это новое слово определяет совершенно новый концепт, которого раньше не существовало ни в сказочной, ни в фантастической литературе. Поскольку это совер-

шенно новая сказочная сущность, позволим себе объяснить значение этого неологизма. Деймон – это часть человека, он имеет форму какого-то зверька, причем этот зверек выражает сущность этого человека, он может разговаривать, и только вместе они составляют единое целое – человека, “a human being”. У каждого деймона есть имя, например, деймона главной героини девочки Лиры зовут Пантелеймон – Pantalaimon. Причем у ребенка его деймон не имеет постоянной формы, он может превращаться из одного зверька в другого в зависимости от настроения и состояния духа, и только становясь взрослым, человек приобретает деймона постоянной формы. Поскольку деймон – это часть человека, человек не может существовать без своего деймона. И только тогда, когда человек умирает, он расстается со своим деймоном, деймон исчезает. Для создания графической формы слова, представляющего совершенно новую сказочную сущность, автором используется лигатура: “dæmon”.

Следующий новое слово, в котором присутствует лигатура – “Æsahættr”. “Æsahættr” – это ономатопеическое слово, созданное по законам звукоподражания. “Æsahættr” – это удивительный сказочный нож, который может разрезать окна между параллельными мирами. Как говорит об этом необыкновенном ноже ведьма Серафина Пеккала: “The word sounds as if it means ‘god-destroyer” [16, с. 243]. Традиционно легендарные мечи в мировой культуре имеют свои собственные имена, достаточно вспомнить “Hrunting”, “пронзающий”, прославленный меч Беовульфа, Зульфикар, знаменитая сабля пророка Мухаммеда и его зятя Али, и, конечно, Excalibur, необыкновенный меч короля Артура. Следуя этой традиции, Пулман наделяет собственным именем волшебный сказочный нож – “Subtle Knife” – “Æsahættr”.

Следующий стилистический неологизм Ф. Пулмана – “mulefa”. Это слово также образовано нестандартно. “Mulefa” – разумные существа другого мира с необычным строением туловища: “They were about the size of deer or antelopes … they grew in a diamond formation: two in the center, one at the front, and one under the tail, so … they moved with a curious rocking motion” [17, с. 75]. “They … were gray-colored, with horned heads and short trunks like elephants” [17, с. 78]. По замыслу автора, у мулефа есть свой собственный язык, и все последующие слова – это слова из языка мулефа, так как мир мулефа очень отличается от нашего мира, и соответственно, вся эта лексика также является безэквивалентной. Так же как и в предыдущих случаях, все эти слова образованы по нестандартным моделям образования новых слов.

“Mulefa” – это народ, отдельный индивид на языке мулефа – “zalif”. “Sraf” – это слово на языке мулефа равнозначно слову “dust” нашего мира. “Dust”, или в переводе “Пыль”, – это мистические волшебные частицы, появляющиеся с неба и окружающие взрослых “human beings”, т.е. разумных существ. Пыль и сама обладает разумом, именно она помогает людям быть удивительными и уникальными, разумными и творческими, т.е. настоящими людьми в полном смысле этого слова. В нашем мире и в других параллельных мирах люди не видят ее, они могут лишь регистрировать ее наличие с помощью приборов, и только мулефа имеют возможность видеть ее, и могут поэтому сразу понять, является ли существо разумным, подобным человеку, или нет. Еще одно слово на языке мулефа – “Tualapi”, гигантские злобные птицы, уничтожающие поселения мулефа.

С точки зрения словообразования в тексте современной англоязычной литературной сказки особое место занимает творчество Роальда Даля, всемирно известного сказочника, продолжающего традиции британского сказочного нонсенса. В отличие от упомянутых выше авторов, в сказках Роальда Даля основным способом создания новых слов является словосложение. Нам представляется важным рассмотреть сказку “The BFG”, в которой необыкновенный и замечательный великан BFG (Big Friendly Giant) изобретает и произносит необычные диковинные слова, такие как “cannybull” в значении “cannibal”, что может являться примером сказочной «народной этимологии» великанов: Это слово состоит из двух слов: “canny” – хитрый, коварный и “bull” – бык. Почти в каждой фразе BFG есть новые слова: “Giants is all cannybully and murderful [14, с. 17]. Здесь два новых прилагательных – cannybully, произведенное от cannybull, и murderful – окказиональное прилагательное, образованное от существительного “murder” с помощью суффикса прилагательных “ful”. Еще один пример из «народной этимологии великанов»: “human bean” вместо “human being” (Вспомним, что old bean *informal, old-fashioned* used for talking to a man who you know well [22, с. 985]). Следующие два прилагательных – scrumdiddlyumptious, удивительным образом комбинирующее два слова: scrumptious – *adjective informal* tasting extremely nice [22, с. 1275] и diddly – *noun American informal* nothing [22, с. 382] и, еще одно слово, uckyslush, в котором тоже угадывается комбинация двух слов – icky *adjective, spoken* very unpleasant to touch, look at, smell, or taste: disgusting [22, с. 708] и slush – *noun* snow that is starting to melt (=become water) and become dirty [22, с. 1349].

Общеизвестна лидирующая роль англичан в создании многих популярных во всем мире спортивных игр, и, соответственно, слов спортивной лексики. Д. Роулинг продолжает эту традицию в своей сказке, создав новую сказочную игру волшебников, которая называется “Quidditch”. В игре “Quidditch” участвуют две команды, в которых игроки летают на метлах и пытаются забросить волшебные мячи в кольца противника. Возможно, это слово является ономатопеическим, т.е. созданным по законам звукоподражания. Существует даже предположение, что название волшебной игры является комбинацией названий трех волшебных мячей, принимающих участие в игре: “Quaffle”, “Bludger” и “Golden Snitch”. Слово образовано следующим образом: (Qu)affle + Blu(d)ger + Sn(itch) [20]. Излишне напоминать, что эта лексика также является безэквивалентной и образована по нестандартным моделям.

Один из волшебных мячей – “Quaffle” – мяч, который игроки пытаются забросить в одно из шести колец противника. Мы полагаем, что своим возникновением это слово обязано слову “quaff” (“to quaff – to drink something quickly or with a lot of enjoyment” [22, с. 1152]). Используя аллюзию на слово “quaff”, Роулинг создает новое слово – “Quaffle”. Причем, для создания этого слова она прибегает к нестандартному способу словообразования. Кроме уже упомянутого мяча “Quaffle”, в качестве спортивного инвентаря в волшебной игре “Quidditch” из сказки Д. Роулинг “Harry Potter and the Philosopher’s Stone” упоминаются еще и два других волшебных мяча, “Bludger” и “Golden Snitch”. “Bludgers” – мячи, на огромной скорости летающие по полю и пытающиеся сбить игроков с метел. В австралийском английском существует слово “bludger”, возникшее от слова “bludge”: “*verb Australian informal* to get things from other people without paying for them” [22, с. 139], но название волшебного мяча не имеет никакого отношения к этому слову. По нашему мнению, слово “Bludger” возникло от слова “bludgeon” (“to bludgeon – to hit someone hard with a heavy object” [22, с. 139–140]). Используя аллюзию на слово “bludgeon”, Роулинг придает корню “-bludg’-” еще одно лексическое значение, которого нет в современном английском языке. Название волшебного мяча “Bludger” образовано от основы “bludg’-” и суффикса “-er”. “Golden Snitch” – последний волшебный мяч, участвующий в игре, это самый главный мяч, его очень тяжело поймать, потому что он летит с огромной скоростью, и его сложно заметить. В современном английском слово “snitch” означает: “*noun informal* a person who tells someone in authority about something wrong you have done. This word shows that you dislike people who do this” [22, с. 1355]. Понятно, что название волшебного мяча не связано с данным словом. Логично предположить, что существительное “snitch” произошло от одного из лексических значений глагола “sneak”: “to move somewhere quietly and secretly so that no one can see you or hear you” [22, с. 1354]. По нашему мнению, еще одно название волшебного мяча, “Snitch”, возникло именно от этого лексического значения глагола “sneak”.

Словосложение присутствует и в сказках других авторов. Например, название одного из факультетов волшебной школы в сказке Дж. Роулинг – “Ravenclaw”. Это слово происходит из двух слов – “raven – a large bird with shiny black feathers” [22, с. 1170] и “claw – 2. the sharp curved part at the end of some animals’ toes” [22, с. 248]. Еще один пример словосложения из сказки Д. Роулинг “Harry Potter and the Chamber of secrets”: “You are going to de-gnome the garden for me, they’re getting completely out of hand again [19, с. 33]. Здесь автором используется окказионализм, глагол “de-gnome”, ведущий свое происхождение от существительного “gnome – 1. an imaginary little man in children stories who wears a pointed hat and can do magic [22, с. 605] и отрицательный префикс “de- *prefix* used with many verbs, nouns and adjectives for giving a word the opposite meaning [22, с. 354].

В своих сказках Ф. Пулман также прибегает к словосложению. Например, это и “alethiometer” – прибор, показывающий правду (от греч. alethieia – истина и metreō – измеряю), the “Gallivespians” – крохотные люди параллельного мира с очень небольшой продолжительностью жизни. Мы полагаем, что это слово возникло из трех слов: Gulliver – в память о первых крохотных существах в британской литературе по имени главного героя сказки Д. Свифта “Gulliver’s Travels”, одного из значений слова spin – “to go somewhere quickly in a car, on a bicycle etc.” [22, с. 1377] и span (уст.) – “пядь (*22,8 см*)” [2, с. 505]. Кроме того, словосложением отмечено и слово “panserbørne”, в английском издании первой части трилогии “Northern Lights” [15] или “panserbjørne” – в американском издании “The Golden Compass” [18]. “Panserbørne” – это знаменитый говорящий бронированный белый медведь, очевидно, это слово возникло из двух слов: “Panzer” (нем.) – броня и “Bjorn” (швед.) – медведь.

Итак, все сказанное позволяет сделать вывод, что сам жанр современной литературной сказки предполагает создание новых слов, стилистических неологизмов или окказионализмов, которые представляют совершенно новые сказочные, фантастические концепты. Для создания слов сказочной лексики авторы часто используют принципы языковой игры. Наиболее частотными являются нестандартные способы создания новой сказочной лексики, использующие модели словообразования, которых нет в современном английском языке. Одновременно с этим используются и традиционные модели словообразования: словопроизводство (affixation), т.е. способ образования слов с помощью аффиксов – суффиксов и префиксов, которые, вступая в различные комбинации с основами слов, образуют новые слова, причем лексическим значениям уже существующих слов придаются новые семантические признаки, ранее отсутствовавшие, и словосложение, т.е. способ образования новых слов путем сложения основ.

Литература

1. *Ананьина, О.А.* Льюис Кэрролл: искусство игры (исследование дилогии Л. Кэрролла об Алисе в свете игровой поэтики) / О.А. Ананьина. – Ростов н/Д., 2002.

2. Большой англо-русский словарь: в 2 т. / под общ. руководством И.Р. Гальперина. – М., 1979. – Т. 2.

3. *Витгенштейн, Л.* Философские исследования / Л. Витгенштейн // НЗЛ. Вып. 16. Лингвистическая прагматика. – М., 1985. – С. 79 – 128.

4. *Гридина, Т.А.* Языковая игра: стереотип и творчество / Т.А. Гридина. – Екатеринбург, 1996.

5. *Гридина, Т. А.* Языковая игра в художественном тексте / Т.А. Гридина. – Екатеринбург, 2012.

6. *Демурова, Н.М.* Льюис Кэрролл: очерк жизни и творчества / Н.М. Демурова. – М., 1979.

7. *Каргаполова, И.А.* Человек в зеркале языковой игры / И.А. Каргаполова. – СПб, 2007.

8. *Норман, Б.Ю.* Игра на гранях языка / Б.Ю. Норман. – М., 2012.

9. *Санников, В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М., 1999.

10. *Сковородников, А.П.* Об определении понятия «языковая игра» / А.П. Сковородников // Игра как прием текстопорождения: коллективная монография. – Красноярск, 2010. – С. 50–63.

11. *Усолкина, А.В.* Языковая игра как текстообразующий фактор (на материале литературных сказок Л. Кэрролла и их переводов): автореф. дис. ... канд. филол. наук / А.В. Усолкина. – Екатеринбург, 2002.

12. *Чемодурова, З.М.* Игра в постмодернистском художественном тексте / З.М. Чемодурова. – СПб, 2013.

13. *Blake, K.* Play, Games, and Sport: The Literary Works of Lewis Carroll / K. Blake. – Ithaca and London, 1974.

14. *Dahl, R.* The BFG / R. Dahl. – London, 2001.

15. *Pullman, P.* Northern Lights / P. Pullman. – London, 1998a.

16. *Pullman, P.* The Subtle Knife / P. Pullman. – N.Y., 1998b.

17. *Pullman, P.* The Amber Spyglass / P. Pullman. – N.Y., 2001.

18. *Pullman, P.* The Golden Compass / P. Pullman. – N.Y., 2003.

19. *Rowling, J.K.* Harry Potter and the Chamber of Secrets / J.K. Rowling. – London, 1998.

20. Harry Potter Name Etymology, 2000. – URL: http://www.theninemuses.net/hp/4.html

21. Longman Dictionary of Contemporary English. – Pearson Limited, 2001.

22. Macmillan English Dictionary for Advanced Learners International Student Edition. – Macmillan Publishers Limited, 2003.

УДК 81

Дж.О. Фалоджу

ОБЛИК ЖЕНЩИН В РУССКИХ ПОСЛОВИЦАХ И ПОГОВОРКАХ: ВЗГЛЯД ИНОСТРАНЦА

Многие привычные факты русской лингвокультуры остаются незамеченными носителями родного языка. Но их сравнение с фактами другой лингвокультуры, такой как африканская культура йоруба, позволяет увидеть специфичное в каждой из культур. В статье рассматриваются особенности и различия русской лингвокультуры в представлении образов женщин в русских паремиях, выявленные в ходе изучения русских пословиц и поговорок о женщинах на основе их лингвокультурологического анализа на фоне паремий йоруба.

Пословицы, поговорки, русская культура, культура йоруба, лингвокультурология.

Many familiar facts of Russian lingvoculturology remain unnoticed by native speakers of Russia. However, their comparison with the facts of another lingvoculture, like the Yoruba African culture, allows to see the peculiarities in each culture. The paper considers the features and differences of Russian lingvoculture presented in the appearance of women in Russian proverbial sayings, identified in the course of studying Russian proverbs and sayings about women based on their lingvocultural analysis on the background of proverbial sayings in Yoruba language.

Proverbs, sayings, Russian culture, Yoruba culture, lingvoculturology.

Услышать пословицы в русской устной речи можно не часто – гораздо чаще в ней звучат афоризмы и цитаты. Но от этого интерес к русской пословице у иностранца не ослабевает. Соглашаясь с тем, что пословицы являются кладезем народной мудрости, что это особый взгляд народа на мир, нельзя не заметить и то, что они оказываются одной из форм проявления культуры народа и его лингвокультуры. Это хорошо видно при анализе словесного наполнения пословиц.

Пословицы – это краткие народные изречения афористического характера, имеющие одновременно буквальный и переносный план или только переносный план и в грамматическом отношении составляют законченные предложения [3, с. 11]. Например, *чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не плакало* отличается двойным планом – буквальным и иносказательным, а пословица *И волки сыты, и овцы целы* имеет только образный план [4, с. 4].

Поговорка определяется как окольное выражение, переносная речь, простое иносказание, обиняк, способ выражения, но без притчи, без суждения, заключения, применения; это одна первая половины пословицы. Например, *Один как верста в поле; один как мак в цвете; поживем, увидим* [2, с. 15].

Лингвокультурология изучает язык как феномен культуры. Это определенное видение мира сквозь призму национального языка, когда язык выступает как выразитель особой национальной ментальности. Лингвокультурология – это отрасль лингвистики, возникшая на стыке лингвистики и культурологии и исследующая проявления культуры народа, которые отразились и закрепились в языке [6, с. 8].

С нашей точки зрения, одной из отличительных черт русских пословиц и поговорок является обилие таковых о русских женщинах. Поскольку пословицы – меткие выражения, русские паремии несут в себе мудрое познание жизни, сердцеведение и мироведение русских о женщинах. С помощью русских пословиц можно создать образы и эталоны молодых девушек или женщин. Молодая девушка должны быть *дорога*, *кругла, пухла, бела, румяна, кровь с молоком.* Белый цвет кожи лица упоминается в нескольких паремиях, в которых говорится, что девуш-