

Joanna Janicka

Modifikationen semantischer Strukturen in Wortbildungsspielen

(Modyfikacje struktur semantycznych w grach słowotwórczych)

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem dr hab. Zofii Berdychowskiej

Streszczenie

Przedmiotem badań zaprezentowanych w rozprawie pt. „Modifikationen semantischer Strukturen in Wortbildungsspielen” („Modyfikacje struktur semantycznych w grach słowotwórczych”) są zmiany zachodzące w strukturze semantycznej wyrazów w wyniku kreatywnego operowania środkami słowotwórczymi języka niemieckiego.

Pierwszym celem przeprowadzonych badań było sformułowanie definicji pojęcia *gra słowotwórcza* oraz zaproponowanie klasyfikacji zjawisk językowych określanych tym mianem, drugim natomiast stwierdzenie, jak zmienia się struktura semantyczna wyrazów wykorzystywanych w grze i czy dają się zauważyć regularności w zmianach semantycznych w zależności od rodzaju prowadzonej gry.

W prezentowanej pracy gry słowotwórcze postrzegane są jako rodzaj gry słów. Pojęcie to, podobnie jak pojęcie gry językowej, omówiono bliżej w pierwszym rozdziale, zatytułowanym „Sprachspiel – Wortspiel – Wortbildungsspiel” („Gra językowa – gra słów - gra słowotwórcza”). Jest to istotne dla właściwego rozumienia przedmiotu badań, bowiem zarówno w języku codziennym jak i w literaturze przedmiotu używa się różnych wyrażen, których forma bądź zakres znaczeniowy są związane z grą słów. W języku polskim używane są określenia *gra językowa*, *gra słów*, *dowcip językowy*, *humor językowy*, *żart językowy* (por. Buttler¹1968, ³2001), w języku angielskim najczęściej *word play*, *play on words*, *pun*. W języku niemieckim funkcjonuje bardzo wiele złożen z członem *Sprach-*: *Sprachspiel*, *Sprachwitz*, *Sprachspielerei*, *Sprachhumor* i in. oraz z członem *Wort-*: *Wortspiel*, *Wortwitz*, *Wortspielerei*, *Worthumor* (por. Detering 1983: 221), czyli odpowiednio gra językowa/gra słów, dowcip językowy/słowny, zabawa językiem/słowem, humor językowy/słowny. W niemieckojęzycznej literaturze naukowej najczęściej używane są jednak złożenia zawierające pojęcie gry: *Wortspiel* (gra słów) (Hausmann 1974, Heibert 1993, Sanders 1977, Tęcza 1997, Timković 1990 i in.) oraz *Sprachspiel* (gra językowa) (Garski 2008, Grassegger 1985, Poethe 2002, Ulrich 2007 i in.).

W prezentowanej pracy wybór padł na termin 'gra słów' (*Wortspiel*) m.in. dlatego, że pozwala to uniknąć terminologicznej niejednoznaczności, jako że termin 'gra językowa' (*Sprachspiel*) funkcjonuje już w językoznawstwie w znaczeniu, jakie zostało mu nadane w filozofii języka L. Wittgensteina.

Rozróżnienie między grą słów a grą językową ma fundamentalne znaczenie dla badań nad tymi pierwszymi, co jednak nie oznacza odcięcia się od koncepcji Wittgensteina. Wręcz przeciwnie,

jego użytkowa teoria znaczenia stanowi odpowiednie tło dla dociekań nad istotą gier słowotwórczych.

Dwa aspekty filozofii Wittgensteina odgrywają w tym kontekście szczególnie ważną rolę. Pierwszy to przekonanie filozofa o tym, że znaki językowe zyskują znaczenie nie przez relację do obiektów rzeczywistości, lecz przez użycie w konkretnym kontekście komunikacyjnym (por. Wittgenstein 1989: 416). Dla badań nad gramami słowotwórczymi poglądy filozofa mają o tyle znaczenie, że gry te są uwarunkowane przez kontekst: nie są elementami systemu językowego, czyli *langue*, lecz elementami *parole*. Konkretny kontekst umożliwia ich konstruowanie i właściwą interpretację. Innymi słowy: gry słowotwórcze powstają w ramach gier językowych.

Drugim ważnym czynnikiem jest podkreślenie roli reguł w komunikacji. Wittgenstein dowodzi, że dopiero ich istnienie i przestrzeganie czyni komunikację możliwą (por. Wittgenstein 1989: 311). Jednocześnie wskazuje, że mogą zdarzać się sytuacje, w których reguły są łamane, a wyrażenia językowe używane inaczej, niż uczestnicy komunikacji by się spodziewali czy oczekiwali. Skonstruowanie gry słów lub gry słowotwórczej to nic innego jak takie właśnie niespodziewane, zaskakujące użycie wyrażen językowych, wykraczające poza reguły.

Grę słów rozumiem w oparciu o prace Hausmanna (1974), Heiberta (1993) i Tęczy (1997) jako zamierzone odstępstwo od normy językowej, w wyniku którego środkami języka przedmiotowego zostaje sformułowana informacja o systemie językowym. Informacja ta może dotyczyć identyczności lub podobieństwa wyrażen, ale i innych aspektów języka. Dzięki takiemu ujęciu termin *gra słów* nie jest ograniczony do konstrukcji językowych wykorzystujących homonimie lub paronimie wyrażen, jak ma to miejsce w przypadku wielu wcześniejszych definicji, lecz obejmuje swym zakresem również gry materiałem językowym oparte na innej relacji pomiędzy formą a znaczeniem wyrażen. Zawsze jednak gry oparte na identyczności lub podobieństwie form językowych stanowią trzon zjawisk określanym mianem gry słów.

Dalszą część rozdziału pierwszego stanowi przedstawienie różnych typów gry słów. Prezentacja ta nie rości sobie prawa do miana kompletnej ani wyczerpującej, raczej ma charakter krótkiego przeglądu, celem pracy nie jest bowiem stworzenie nowej typologii gier słów, jako że istnieje ich już wiele. Przedstawiona w rozdziale pierwszym typologia, poparta przykładami, ma jedynie przygotować grunt pod zajęcie się właściwym tematem pracy, czyli gramami słowotwórczymi.

Samym grom słowotwórczym poświęcony jest rozdział drugi. Jego pierwsza część to prezentacja stanu badań nad omawianym zagadnieniem, ze zwróceniem uwagi na fakt, że termin *Wortbildungsspiel* (gra słowotwórcza), poza nielicznymi wyjątkami, prawie nie występuje w literaturze fachowej, a dla określanym nim w niniejszej pracy efektów kreatywności słowotwórczej używane są albo terminy o szerszym zakresie (*dowcip słowotwórczy* / *Wortbildungswitz*), albo terminy ujmujące tylko poszczególne formy gier.

Przegląd literatury specjalistycznej rozpoczyna się od prac z dziedziny słowotwórstwa niemieckiego, których autorzy różnią się w podejściu do kreatywności słowotwórczej w zależności od tego, jaki kierunek w lingwistyce reprezentują. W strukturalistycznych badaniach

nad słowotwórstwem temat ten albo w ogóle nie jest podejmowany, albo podejmowany ‘na marginesie’, jedynie Donalies (2005b) krótko omawia gry polegające na zmianie motywacji wyrazów złożonych. W badaniach o ukierunkowaniu generatywistycznym gry słowotwórcze są pomijane (Motsch 1981, Olsen 1986), a niektórzy autorzy dają wręcz wyraz negatywnemu stosunkowi do nich (Lieber 1992). Więcej zainteresowania konkretnymi formami kreatywności w obrębie słowotwórstwa widać w pracach poświęconych poszczególnym jego aspektom, np. neologizmom (Barz 1996), okazjonalizmom (Hohenaus 1996), kontaminacjom (Eichinger 2000, Hallsteinsdóttir 2000, Ostromęcka-Frączak 2008), tym ostatnim również w badaniach prowadzonych z perspektywy kognitywistycznej (Kemmer 2003, Kardela 2006).

Konstrukcje językowe określane w niniejszej pracy mianem gier słowotwórczych opisywane są również w pracach na temat dowcipu językowego i gier słów, gdzie jednak przeważnie stanowią mały fragment badanych zagadnień. Szczególnie wyróżnione zostają w tym kontekście prace Buttler (1961 oraz ¹1968, ³2001). Buttler (³2001) omawia różne środki służące do osiągnięcia komizmu językowego, wśród nich też żartobliwe neologizmy i modyfikacje słowotwórcze, oddzielając je jednak wyraźnie od gry słów, ograniczonej do homonimii i paronimii. Wprawdzie praca ta, przez wysoki stopień szczegółowości, jest mało przejrzysta, jednak z drugiej strony ta sama szczegółowość i mnogość przykładów sprawiają, że jest to pozycja, do której odwołuje się wielu późniejszych badaczy humoru werbalnego. Samym dowcipem słowotwórczym zajmuje się Buttler (1961), przedstawiając różne jego formy w bardziej usystematyzowany sposób, a nawet prezentując ogólną typologię technik dowcipu słowotwórczego. Obie te prace należą do najważniejszych w obrębie polskojęzycznej literatury poświęconej dowcipowi językowemu.

Wspomniane zostają również prace z zakresu stylistyki i dydaktyki języka, w których omawiane są gry słowotwórcze (Grochala 2006, Mißbeck 1962, Ulrich 2007, Wagenknecht 1975, Walter 1966 i in.) oraz krótsze artykuły poświęcone analizom konkretnych przykładów (Donalies 2002, Müller 2002, Zifonun 2002).

Osobno rozpatrywane są prace ujmujące grę słów, a wraz z nią gry oparte na wykorzystaniu środków słowotwórczych, jako przedmiot badań translatorycznych. Na szczególną uwagę zasługują tu prace Heiberta (1993) i Tęczy (1997), zawierające typologie gier słów oparte na szczegółowo przedstawionych kryteriach i obejmujące również różnie pogrupowane i ponazywane wszystkie rodzaje gier słowotwórczych.

Dla badań nad semantyką gier słowotwórczych mają również znaczenie opracowania dotyczące semantyki humoru (Raskin 1985, Brzozowska 2000) oraz badania semantyczne Grady/Oakley/Coulson (1999), Coulson (2001), Cichmińskiej (2004), oparte na rozwijanej od lat 90-tych XX w. teorii przestrzeni mentalnych i amalgamatów kognitywnych Fauconniera/Turnera (2002).

Definicja gry słowotwórczej nawiązuje do podanej wcześniej definicji gry słów. Gra słowotwórcza rozumiana jest jako zamierzone odstępstwo od reguł systemu słowotwórczego danego języka, skutkujące wyrażeniem w języku przedmiotowym informacji o tym systemie. W takim ujęciu gra słowotwórcza wykazuje wszystkie cechy opisane wcześniej jako konstytutywne dla gry słów. Element wyróżniający ją spośród gier słów stanowi rodzaj przekazywanej za jej pośrednictwem informacji metajęzykowej.

Gry słowotwórcze podzielono na dwie główne grupy: gry polegające na zmianie struktury motywacyjnej wyrazów złożonych i pochodnych, nazwane grami motywacyjnymi, oraz tworzenie nowych form językowych, określone jako gry nowymi formami.

W obrębie pierwszej grupy, w oparciu o prace Käge (1980), a także Heiberta (1993) i Tęczy (1997), wydzielono trzy typy gier: remotywację, transmotywację i pseudomotywację.

Remotywacja polega na przywróceniu pierwotnej struktury znaczeniowej wyrazu złożonego lub pochodnego, który w użyciu językowym uległ idiomatyzacji przez zatarcie znaczenia jednego lub obydwu członów oraz relacji między nimi.

Transmotywacja polega na zmianie znaczenia jednego lub obydwu członów konstrukcji słowotwórczej i/lub zmianie relacji między nimi, co skutkuje zmianą znaczenia wyrazu jako całości.

Pseudomotywacja to gra polegająca na niezgodnej z normą segmentacji złożenia, derywatu albo wyrazu prostego niepodzielonego, skutkującej wyróżnieniem „falszywych” członów i uzyskaniem nowego znaczenia wyrazu jako całości.

Wśród gier z nową formą wyróżniono niekonwencjonalne formacje systemowe (*Systemleerstellenspiele*) i kontaminacje. Pierwsze z nich polegają na tworzeniu nowych wyrazów złożonych lub pochodnych za pomocą dostępnych w systemie językowym formantów przy jednoczesnym naruszeniu restrykcji semantycznych związanych ze znaczeniem członów złożenia, a w przypadku derywacji członu głównego lub formantu derywacyjnego.

Kontaminacje porównywalne są w swej strukturze semantycznej z wyrazami złożonymi, tworzone są jednak z naruszeniem normy morfologicznej, bowiem podstawą ich powstawania są podobieństwa fonetyczne lub graficzne dwóch wyrazów, a nie reguły łączenia morfemów.

Rozdział trzeci zawiera prezentację korpusu oraz przyjętej metody badawczej. Korpus obejmuje 150 gier słowotwórczych. Część z nich została wyodrębniona w krótkich tekstach prasowych z pogranicza felietonu i komentarza, określanych w niemieckiej genologii jako *Glosse*, oraz w komentarzach prasowych. Wykorzystane w analizach teksty pochodzą z niemieckich gazet „Süddeutsche Zeitung“ oraz „Frankfurter Allgemeine Zeitung“, rocznik 2011. Pozostała część gier słowotwórczych zawartych w korpusie pochodzi z tekstów satyrycznych z czasopisma internetowego „Der Postillon” (www.der-postillon.com) oraz wierszy i piosenek zamieszczonych na oficjalnej stronie internetowej Heinza Erhardta (<http://www.heinz-erhardt.de>). Argumentem przemawiającym za wyborem gatunków satyra, dowcip, piosenka satyryczna i wiersz był fakt, że ze względu na funkcję, jaką te teksty pełnią, zawierają one liczne figury retoryczne wywołujące efekt humorystyczno-satyryczny, do których można zaliczyć również kreatywne operowanie środkami słowotwórczymi. Wybór tekstów prasowych opierał się na stwierdzonym w badaniach genologicznych oraz w wyniku własnej lektury występowaniu w nich celowych odstępstw od normy językowej, mających za zadanie zwrócić uwagę czytelnika oraz potwierdzenie wysokiego poziomu językowego i warsztatu dziennikarskiego autorów tekstów.

Punktem wyjścia dla badań nad grami słowotwórczymi jest założenie, że formacje słowotwórcze są strukturami predykatywnymi, czyli zawierają implicytne predykcje. Przyjętą w związku z tym metodę badawczą, opartą na modelu opisu wyrazów złożonych wg Hanspetera

i Lorelies Ortner (1991) oraz gramatyce dependencyjnej Engla (1988, 2009), opisano w dalszym ciągu rozdziału.

Analizy gier słowotwórczych prowadzono w dwóch etapach: najpierw badano wyrazy stanowiące bazę dla gry, następnie ich kreatywne modyfikacje. Analizy obejmowały na pierwszym etapie określenie znaczenia leksykalnego badanego wyrazu, następnie zapisaną w pojedynczym cudzysłowie parafrazę oraz predykcję realizowaną przez badaną konstrukcję słowotwórczą. Predykcję zapisywano w nawiasach kwadratowych, a następnie przedstawiano jej strukturę w formie diagramu. W celu podkreślenia możliwych odstępstw od restrykcji semantycznych, do których dochodzi w wyniku gier słowotwórczych, predykat opisywano osobno pod kątem walencji morfosyntaktycznej oraz semantycznej. W drugim etapie w podobny sposób analizowano wyrazy i struktury powstałe w wyniku gry, z tą jednak różnicą, że znaczenie wyrazu wynikało za każdym razem z kontekstu gry.

W przypadku gier słowotwórczych opartych na wyrazach, które nie stanowią struktury predykatywnej, po podaniu leksykalnego znaczenia wyrazu następowało bezpośrednie przejście do analizy jego modyfikacji.

W związku z przyjętym jako podstawa badań założeniem o predykatywnym charakterze formacji słowotwórczych (por. H. Ortner 1991, L. Ortner 1991, Lohde 2006, Busse 2009), rozdział czwarty zawiera omówienie formacji słowotwórczych jako struktur predykatywnych, przy czym predykcja rozumiana jest jako przypisanie przedmiotowi „własności inherentnej lub relacyjnej, permanentnej lub chwilowej” (Karolak 2001: 120).

Ustalenie predykcji, na której opiera się dana formacja słowotwórcza, następuje w wyniku sformułowania parafrazy w formie zdania przydawkowego. Ponieważ metoda parafraz budzi wśród badaczy kontrowersje, na początku rozdziału przedyskutowano wysuwane wobec niej zastrzeżenia (Donalies 2005b, Stopyra 2008) oraz podano argumenty uzasadniające korzystanie z niej przy badaniu formacji słowotwórczych.

Najczęściej spotykane relacje między członami złożeń tworzonych w języku niemieckim omówiono na przykładach, z podaniem odpowiednich parafraz i wynikających z nich predykcji. Następnie przedstawiono w formie tabeli przegląd relacji semantycznych w obrębie złożeń typu rzeczownik / temat czasownikowy / zaimek / grupa czasownikowa + rzeczownik oraz przymiotnik / przysłówek / liczebnik / imiesłów + rzeczownik. Tabele, opracowane w oparciu o podobne zestawienia u H. Ortner (1991) i L. Ortner (1991), zawierają informacje o typie złożenia, przykłady, symboliczny zapis predykcji oraz role semantyczne pełnione przez człony złożeń. Ograniczenia, jakim podlega rekonstrukcja predykcji realizowanych przez złożenia, opisano w dalszej części rozdziału.

Oprócz rzeczowników złożonych omówiono również przymiotniki i czasowniki złożone, ze wskazaniem na fakt, że w odróżnieniu od analizy rzeczowników złożonych, w której dąży się do ustalenia relacji między członami złożenia i wyrażającego ją czasownika, w przypadku czasowników złożonych analiza ich struktury prowadzi do ustalenia możliwych realizacji uzupełnień (Ergänzungen). Przymiotniki złożone natomiast mogą pełnić funkcję „przyłączonego wyrażenia predykatywnego” (por. Szumska 2006) lub jako orzecznik kształtować strukturę predykcji i determinować rodzaj możliwych uzupełnień.

Ten sam rozdział w dalszej części zawiera informacje na temat predykatywnego charakteru innych formacji słowotwórczych. Kontaminacje traktowane są podobnie jak złożenia, ponieważ między ich członami można skonstatować relacje podobne do relacji wewnątrz złoża, natomiast w odniesieniu do derywatów stwierdzony zostaje fakt, że między tematem a formantem słowotwórczym zachodzą relacje, które można wyrazić przez predykcję, czyli że morfemy derywacyjne mogą prowadzić do powstania struktur predykatywnych.

Rozdział piąty poświęcony jest omówieniu zmian w strukturze semantycznej formacji słowotwórczych, z którymi konstruowane są gry słowotwórcze, oraz zależności między rodzajem gry słowotwórczej a rodzajem modyfikacji struktury semantycznej. W tym celu przedstawiono przykładowe analizy gier słowotwórczych wybranych ze 150 przykładów, z których zestawiony jest korpus.

W ponad 80% przykładów gier remotywacyjnych w wyniku gry zmienia się znaczenie przynajmniej jednego członu formacji słowotwórczej oraz relacja między członami. Oznacza to, że w porównaniu z predykcją wyrażaną przez złożenie lub derywat w konwencjonalnym jego rozumieniu, tworzona jest predykcja o zupełnie nowej strukturze. Relację między członami formacji oddaje inny czasownik niż w przypadku tradycyjnej interpretacji, człony formacji w grze przyjmują nowe role semantyczne. Szczególne i jednostkowe przypadki w grupie gier remotywacyjnych stanowią gry, w których zmodyfikowana predykcja wyrażana jest przez czasownik o takim samym brzmieniu jak w strukturze bazowej, jednak otwierający inną strukturę predykatywną, co skutkuje zmianą ról semantycznych członów formacji. Podobnie rzadko stwierdzono zmiany polegające na przyjęciu przez człony formacji innych ról semantycznych przy zachowaniu wyjściowej struktury predykatywności. W tym kontekście istotny jest fakt, że dotyczy to złoża, w których jeden z członów zostaje zidentyfikowany jako przyłączenie (*Angabe*), a nie jako uzupełnienie (*Ergänzung*).

W grach transmotywacyjnych stwierdzono większą różnorodność modyfikacji. Tylko w niecałych 10% gier transmotywacyjnych można zaobserwować zmianę relacji między członami formacji przy jednoczesnym utrzymaniu ich znaczenia. W tych grach powstaje więc nowa struktura predykatywna, w której znaczenie wypełnień leksykalnych pozostaje niezmienione, zmieniają się natomiast ich role semantyczne. Zdecydowana większość gier transmotywacyjnych polega na zmianie znaczenia przynajmniej jednego z członów formacji. W tej grupie z kolei można wyróżnić gry transmotywacyjne, w których struktura predykatywności nie ulega zmianie, i takie, w których zmiana znaczeń członów powoduje również zmianę relacji między nimi. Te ostatnie gry stanowią największą grupę gier transmotywacyjnych.

Na podstawie analizy gier z korpusu stwierdza się, że w ponad połowie przypadków pseudomotywacje polegają na interpretacji wyrazu prostego jako wyrazu złożonego. W przypadku wyrazów, które nie są strukturami predykatywnymi, np. rzeczowników prostych, gra pseudomotywacyjna prowadzi do powstania struktury predykatywności. Osobną grupę w obrębie analizowanych gier pseudomotywacyjnych stanowią gry z formacjami słowotwórczymi będącymi strukturami predykatywnymi, w których przez przesunięcie granic członów formacji dochodzi do zmiany struktury predykatywności: zostają ustanowione nowe człony formacji, między którymi zachodzą nowe relacje, wskutek czego powstają nowe predykcje z nowymi uzupełnieniami pełniącymi nowe role semantyczne.

Zgodnie z podziałem gier słowotwórczych na gry motywacyjne i gry nowymi formami, dalsza część rozdziału poświęcona jest powstawaniu nowych struktur semantycznych w wyniku tworzenia niekonwencjonalnych formacji systemowych i kontaminacji.

W obrębie niekonwencjonalnych derywatów zaobserwować można powstawanie struktur predykatywnych sprzecznych z normą, w których sprzeczność ta polega na nieprzestrzeganiu restrykcji odnoszących się do cech semantycznych uzupełnień. Jako przykłady zaprezentowano analizy form żeńskich rzeczowników, które ze względu na swoją semantykę nie mogą takich form tworzyć. Niekonwencjonalne formacje systemowe w obrębie złożzeń również wskazują na predykcje, w których nie uwzględnia się restrykcji semantycznych dotyczących uzupełnień.

Wśród kontaminacji dają się wyróżnić dwie grupy: kontaminacje tworzone jako struktury predykatywne z wyrazów prostych, z których żaden nie stanowi struktury predykatywnej i kontaminacje powstające z wyrazów, z których przynajmniej jeden ma strukturę predykatywną. W kontaminacjach pierwszego typu dochodzi do powstania struktury predykatywnej na podobnej zasadzie jak w przypadku kompozycji wyrazów prostych. Kontaminacje drugiego typu mają natomiast taką samą strukturę predykatywną jak jeden z wyrazów bazowych. Struktura ta uzyskuje w wyniku połączenia z drugim leksemem bazowym konkretne wypełnienie.

Jako ostatnie zaprezentowano analizy gier słowotwórczych traktowanych jako formy pośrednie, czyli takich, których nie można jednoznacznie przyporządkować do jednego z wyodrębnionych wcześniej typów.

Rozdział szósty zawiera podsumowanie wyników przeprowadzonych badań na temat gier słowotwórczych. Zmiany, jakie mogą zachodzić w strukturze semantycznej wyrazów na skutek gry, zestawiono w formie tabeli. Zaprezentowano również kwantytatywne relacje między poszczególnymi typami gier słowotwórczych zebranych w korpusie. Na zakończenie wskazano możliwość wykorzystania pozyskanej wiedzy o grach słowotwórczych w dydaktyce lub jako punkt wyjścia do kontrastywnej analizy gier słowotwórczych w języku niemieckim i języku polskim.

Gry słowotwórcze zebrane na potrzeby prezentowanej pracy zestawiono w aneksie. Aneks 1 obejmuje gry słowotwórcze pogrupowane według typów, Aneks 2 gry słów i gry słowotwórcze wykorzystane jako przykłady w pracy, w kolejności ich występowania w tekście. W Aneksie 1 przy przykładach gier słowotwórczych w nawiasach kursywą podawany jest numer, pod którym wyszczególniono je w tekście pracy.

Literatura (wybór):

- Barz, Irmhild (1996): Die Neuheit von Wörtern im Urteil der Sprecher. W: Hertel, Volker/ Barz, Irmhild/ Metzler, Regine/Uhlig, Brigitte (red.): *Sprache und Kommunikation im Kulturkontext. Beiträge zum Ehrenkolloquium aus Anlass des 60. Geburtstages von Gotthard Lerchner*. Frankfurt a.M. i in. S. 299-313.
- Brzozowska, Dorota (2000): *O dowcipach polskich i angielskich. Aspekty językowo-kulturowe*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego
- Busse, Dietrich (2009): Prädikation durch Wortbildung. Zum Zusammenhang von Wortgrammatik und Satzsemantik. W: Liebert, Wolf-Andreas / Schwinn, Horst (red.): *Mit Bezug auf Sprache. Festschrift für Rainer Wimmer. (= Studien zur deutschen Sprache 49. Forschungen des Instituts für deutsche Sprache)*. Tübingen: Narr. S. 485-507.
- Buttler, Danuta (1961): O dowcipie słowotwórczym. W: *Poradnik Językowy*. S. 112-132.
- Buttler, Danuta (1962): Neologizm i terminy pokrewne. W: *Poradnik Językowy*. S. 235-244.
- Buttler, Danuta (1965): *Komizm, dowcip i teoria dowcipu językowego*. W: *Przegląd Humanistyczny*. Z.1. S. 35-65.
- Buttler, Danuta (1967): *Uwagi o mechanizmie dowcipu językowego*. W: *Przegląd Humanistyczny*, Z.1. S. 33-64.
- Buttler, Danuta (¹1968, ³2001): *Polski dowcip językowy*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Cichmińska, Monika (2004): *Spokojnie, to tylko amalgamat - „Gazeta Wyborcza”, kino i teoria amalgamatów*. http://human.uwm.edu.pl/polonistyka/P_J_2004/Cichminska.15.02.2009.
- Coulson, Seana (2001): *Semantic Leaps: Frame-Shifting and Conceptual Blending in Meaning Construction*. New York and Cambridge: Cambridge University Press.
- Detering, Klaus (1983): Zur linguistischen Typologie des Sprachspiels. W: Jongen, René (red.) et al.: *Sprache, Diskurs und Text*. Tübingen: Niemeyer. S. 219-228.
- Donalies, Elke (2002): *Deutel_Ei auf Linguis_Tisch – Über ein wortbildnerisches Spiel*. W: *Sprachreport*. R.18. Z. 1/2002. Mannheim. S. 10-12.
- Donalies, Elke (2005a): *Grammatik des Deutschen im europäischen Vergleich. Kombinatorische Begriffsbildung. Teil II: explizite Substantivderivation*. Mannheim: Institut für deutsche Sprache – amades.
- Donalies, Elke (2005b): *Die Wortbildung des Deutschen: ein Überblick*. Tübingen: Narr.
- Eichinger, Ludwig M. (2000): Verstehen und Spaß haben. Wortbildung im literarischen Text. W: Barz, Irmhild/Schröder, Marianne/Fix, Ulla (red.): *Praxis- und Integrationsfelder der Wortbildungsforschung*. Heidelberg: Winter. S. 145-158.
- Engel, Ulrich (1988): *Deutsche Grammatik*. Heidelberg: Groos.
- Engel, Ulrich (2009): *Deutsche Grammatik. Neubearbeitung*. München: Iudicium.
- Fauconnier, Gilles/Turner, Marc (2002): *The Way We Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Book.

- Garski, Rudolf (2008): „*Der mit dem Wort tanzt*“. *Kreativer Gebrauch von Phraseologismen in Zeitungsüberschriften*. W: Der Sprachdienst 3/08 R. 52. S.105-116.
- Grady, Joseph E./ Oakley, Todd/ Coulson, Seana (1999): *Blending and Metaphor*. W: Gibbs, R.W./ Steen, G. (red.): *Metaphor in Cognitive Linguistics*. Amsterdam: John Benjamins.
- Grassegger, Hans (1985): *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix*. Tübingen: Stauffenburg.
- Grochala, Beata (2006): *Komizm językowy w felietonach Antoniego Słonimskiego*. Łódź: Piktora
- Hallsteinsdóttir, Erla (2000): *Aspekte des Verstehens okkasioneller Wortbildungsprodukte in der Fremdsprache Deutsch*. W: Barz, Irmhild/Schröder, Marianne/Fix, Ulla (red.): *Praxis- und Integrationsfelder der Wortbildungsforschung*. Heidelberg.S.187-197.
- Hausmann, Franz Josef (1974): *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im „Canard Enchaîné“*. Tübingen: Niemeyer.
- Heibert, Frank (1993): *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung. Am Beispiel von sieben Übersetzungen des "Ulysses" von James Joyce*. Tübingen: Narr.
- Hohenhaus, Peter (1996): *Ad-hoc-Wortbildung. Terminologie, Typologie und Theorie kreativer Wortbildung im Englischen*. Frankfurt a.M./Berlin/Bern/New York/Paris/Wien: Peter Lang.
- Kardela, Henryk (2006): (Nie)podobieństwo w morfologii: amalgamaty kognitywne. W: Henryk Kardela / Zbysław Muszyński / Maciej Rajewski (red.): *Podobieństwo*. RRR Kognitywistyka. Lublin: Wydawnictwo UMCS. S. 195-210.
- Karolak, Stanisław (2001): *Od semantyki do gramatyki. Wybór rozpraw*. Warszawa: Slawistyczny Ośrodek Wydawniczy (SOW) przy Instytucie Slawistyki PAN.
- Käge, Otmar (1980): *Motivation: Probleme des persuasiven Sprachgebrauchs, der Metapher und des Wortspiels*. Darmstadt: Kümmerle.
- Kemmer, Suzanne (2003): *Schemes and lexical blends*. W: H. Cuyckens / T. Berg / R. Dirven / K-U. Panther (red.): *Motivation in Language. Studies in Honor of Günter Radden*. Amsterdam: Benjamins, S. 69-97.
- Lieber, Rochelle (1992): *Deconstructing morphology: Word formation in syntactic theory*, Chicago: University of Chicago Press.
- Lohde, Michael (2006): *Wortbildung des modernen Deutschen. Ein Lehr- und Übungsbuch*. Tübingen: Narr Francke Attempto.
- Mißbeck, Maria (1962): *Dichterspiel mit dem Wort*. W: *Der Deutschunterricht* 14. Z. 5. S.40-48.
- Motsch, Wolfgang (1981): *Der kreative Aspekt in der Wortbildung*. W: Lipka, Leonhard/Günther, Hartmut (red.): *Wortbildung*. Darmstadt 1981. S.98-114.
- Müller, Gereon (2002): *Das thema_tisch-Spiel*. W: *Sprachreport*. R. 18, Z. 1/2002. Mannheim. S. 14-17.
- Olsen, Susan (1986): *Wortbildung im Deutschen*. Stuttgart: Kröner.
- Ortner, Hanspeter (1991): *Adjektivische (...) Substantivkomposita. Komposita aus Adjektiv/Adverb/Partizip/Numerale/Konjunktion/adjektivischer Gruppe + Substantiv*. W: Ortner, Lorelies/Gärtner, Hildegard (red.): *Deutsche Wortbildung. Typen und*

- Tendenzen in der Gegenwartssprache*. Sprache der Gegenwart 79, Berlin: Walter de Gruyter, S.659-806.
- Ortner, Lorelies (1991): Grundformen der Komposition. W: Ortner, Lorelies/Gärtner, Hildegard (red.): *Deutsche Wortbildung. Typen und Tendenzen in der Gegenwartssprache*. Sprache der Gegenwart 79, Berlin: Walter de Gruyter, S.112-125.
- Ostromęcka-Frączak, Bożena (2008): Kontaminacja jako źródło gier słownych. W: Kwiatkowska, Alina/Dzereń-Głowacka, Sylwia (red.): *Humor. Teorie – Praktyka – Zastosowania. Bd.1/1 Odcienie humoru*. Piotrków Trybunalski: Naukowe Wydawnictwo Piotrkowskie. S. 11-21.
- Poethe, Hannelore (2002): Wort(bildungs)spele. w: Barz, Irmhild/Fix, Ulla/Lerchner, Gotthard (red.): *Das Wort in Text und Wörterbuch*, Stuttgart/Leipzig: Verlag der Sächsischen Akademie der Wissenschaften, S. 23–40.
- Raskin, Victor (1985): *Semantic Mechanism of Humor*. Dordrecht: Reidel Publishing Company.
- Sanders, Willy (1977): *Linguistische Stilistik. Grundzüge der Stilanalyse sprachlicher Kommunikation*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Stopyra, Janusz (2008): *Nominale Derivation im Deutschen und im Dänischen*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Szumaska, Dorota (2006): *Przymiotnik jako przyłączone wyrażenie predykatywne. Analiza formalizacji struktur propozycjonalnych w warunkach predykcji niezdaniotwórczej*. Kraków: Universitas.
- Tęcza, Zygmunt (1997): *Das Wortspiel in der Übersetzung. Stanisław Lems Spiele mit dem Wort als Gegenstand interlingualen Transfers*. Tübingen: Niemeyer.
- Timković, Ulrike (1990): *Das Wortspiel und seine Übersetzung in slawische Sprachen*. München: Otto Sagner
- Ulrich, Winfried (1976): Wortbildungsspele. Semantik des komplexen Wortes. In: *Diskussion Deutsch* 31 (1976). S. 424-437. Wieder abgedruckt in: *Handbuch Deutschunterricht*, t. 1 Sprachdidaktik pod red. Peter Braun, Dieter Krallmann. Schwann, Düsseldorf 1983. S. 451-466.
- Ulrich, Winfried (2007): `Wie vermehren sich Mönche und Nonnen? - Durch Zellteilung.`. Wie und mit welcher Absicht spielt man mit der Sprache?. In: *Der Sprachdienst*. Jg. 51. Wiesbaden S. 189 – 200.
- Wagenknecht, Christian (1975): *Das Wortspiel bei Karl Kraus*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Walter, Jürgen (1966): *Sprache und Spiel in Christian Morgensterns Galgenliedern*. Freiburg; München: Karl Alber.
- Wittgenstein, Ludwig (1989): *Philosophische Untersuchungen*. W: Ludwig Wittgenstein: Werkausgabe, t.1. Frankfurt am Main: Suhrkamp. S.225-580. Wyd.1 (¹1953): *Philosophische Untersuchungen/Philosophical Investigations*. tłum. G.E.M. Anscombe. Oxford: Basil Blackwell.
- Zifonun, Gisela (2002): Der semantische Reiz des thema_tisch-Spiels. W: *Sprachreport*. R.18, Z. 1/2002. Mannheim. S. 12-14.