УДК 81'42

DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2021.1.37

ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ: ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

© К. Д. Войцех

Башкирский государственный университет
Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, ул. Заки Валиди, 32.

Тел./факс: +7 (347) 273 28 42.
Email: kseniavoytsekh@gmail.com

В статье дается обширное описание и анализ приемов языковой игры (ЯИ) в кинематографическом дискурсе, а именно в телесериалах производства Великобритании и США. В статье также содержится краткий обзор существующих лингвистических работ о природе языковой игры, а также взгляды ученых на смежные с языковой игрой понятия. Разнообразие форм и приемов языковой игры в кинематографе делает необходимым ее более глубокое изучение. В статье рассматриваются основные приемы языковой игры на лексико-семантическом уровне как наиболее частотные в рамках данного исследования, такие как полисемия, синонимия, буквализация значения, двойная актуализация значения, а также языковая игра с использованием стилистических приемов аллюзии и иронии. Проводится контекстуальный анализ использования приемов ЯИ.

Статья содержит богатый иллюстративный материал.

Ключевые слова: языковая игра, кинематографический дискурс, кинодискурс, лексико-семантический уровень, полисемия, буквализация значения, аллюзия.

В последние десятилетия наблюдается усиление интереса к феномену языковой игры, которая, без сомнения, пронизывает все сферы жизни человека [1]. Несмотря на то, что понятие «языковая игра» (ЯИ) остается одним из наиболее изучаемых в отечественном языкознании конца XX – начала XXI в. [2, с. 28], в научном сообществе до сих пор нет единого взгляда на определение данного сложного и многогранного явления.

Впервые термин «языковая игра» был употреблен в работе австрийского философа Людвиг Витгенштейна, и под языковой игрой он подразумевал умение использовать языковые единицы соответственно коммуникативной ситуации, способность использовать языковые средства в соответствии с выполняемой задачей (коммуникативной, экспрессивной, и т.д.). Языковая игра, по Витгенштейну, – это «целое, состоящее из языка и тех видов деятельности, с которыми он сплетен» [3, с. 82]. Иными словами, любая деятельность, связанная с языком, является игрой.

Один из распространенных взглядов на языковую игру заключается в ее рассмотрении как языковой «неправильности», «отклонения от нормы» [4–7], преднамеренного нарушения норм языка [4; 8].

Иного мнения придерживается В.И. Шаховский. Он полагает, что языковую игру можно считать отклонением от языковых правил, но происходит это отклонение в пределах нормы. «На настоящий момент совершенно ясно, что языковая игра не является злокачественным нарушением языковых и речевых норм. Она – результат их оригинального, нестандартного варьирования на базе креативной компетенции коммуникантов в определенном эмоциональном дискурсе» [9, с. 367].

Существует еще одна точка зрения, согласно которой языковая игра трактуется как проявление **лингвокреативного мышления**, основанного на ассоциативных механизмах. Оно проявляется в способности говорящих «к намеренному использованию нестандартного языкового кода в разных ситуациях речевой деятельности» [10, с. 4] и служит средством самовыражения языковой личности [11, с. 169]. С. Ж. Нухов при этом отмечает, что при использовании языковой игры говорящий не задумывается о нормах языка и не ставит конкретных целей воздействия на адресата, а скорее руководствуется стремлением выразить свои мысли и чувства, «облекает в языковые формы свой внутренний мир» [12, с. 16].

Данная позиция коррелирует с точкой зрения Е. С. Кубряковой о том, что «в порождении речи срабатывает ... бессознательное использование предыдущего опыта и его постоянное переименование в целях приспособления к условиям речи» [13, с. 23]. Однако следует отметить, что выше сказанное не относится к «дискурсу убеждения» (persuasive discourse) [12]. Данный подход делает акцент на творческой природе языковой игры и достижении «надязыкового», художественного эффекта [14–16].

Следует также отметить, что многочисленность исследований феномена языковой игры и ее разновидностей приводит к существованию различных, а зачастую и противоречивых взглядов на природу данного термина. Кроме того, в трудах отечественных и зарубежных исследователей понятия «языковая игра», «лингвистическая игра», «игра слов» и «каламбур» трактуются по-разному, зачастую пересекаясь или отождествляясь. Мы счи-

таем необходимым разграничить данные понятия и определить для себя рамки их использования.

Кроме понятия собственно языковой игры, учеными также выделяется понятие «лингвистической игры», которая рассматривается как более широкое явление и включает в себя ЯИ [17, с. 45]. Лингвистическая игра подразумевает дополнение коммуникативных форм речевой деятельности действиями и паралингвистическими, невербальными средствами общения, которые дополняют вербальное сообщение, являя собой лингвистическую игру.

Другим смежным понятием является «игра слов», зачастую приравниваемая к языковой игре в зарубежной традиции. Однако в отечественной лингвистике эти термины четко разграничиваются, и ЯИ становится родовым понятием, включающим в себя игру слов. Происходит это потому, что языковая игра не ограничивается ни одним из уровней системы языка и может функционировать на любом из них, в то время как игра слов наиболее часто строится на обыгрывании элементов семантического уровня. Тем самым, игру слов рассматривают как составляющую языковой игры [18–19].

В свою очередь, понятие «игра слов» нередко приравнивается к «каламбур» (“pun” в зарубежной традиции). И отечественные, и зарубежные лингвисты до сих пор не пришли к единой трактовке этих стилистических явлений. Существует несколько подходов к решению данной проблемы.

Зачастую игра слов отождествляется с каламбуром [20–21]. Иной точки зрения придерживаются ученые, которые считают игру слов одной из разновидностей каламбура. При данном подходе считается, что каламбур является родовым понятием по отношению к игре слов [22–23]. Наконец, в рамках еще одного подхода каламбур считается разновидностью игры слов [24–25]. Мы придерживаемся взгляда, согласно которому каламбур является одной из разновидностей игры слов, которая, в свою очередь, является одним из видов языковой игры.

Переходя непосредственно к рассмотрению особенностей языковой игры в кинематографическом дискурсе, необходимо заметить, что кинотекст относится к наиболее распространенным типам креолизованных текстов в современной массовой культуре [26, с. 4]. По данным нашей выборки, наиболее часто в данном типе дискурса используется игра на лексико-семантическом уровне. Ранее мы также отмечали, что для полного понимания ЯИ в телесериалах необходимо наличие хотя бы минимального контекста [27, с. 383], поэтому в дальнейшем изложении в статье примеры игры сопровождаются достаточным для семантизации контекстом. Основу описания составляют примеры игры, обнаруженные в телесериалах различной тематики производства Великобритании и США (более 100 часов видеоматериала). Приступим к рассмотрению собранного нами материала, разделив его на несколько групп примеров.

Полисемия

1) *DOCTOR CONSTANTINE: Before the war began, I was a father and a grandfather. Now I'm neither, but I'm still a doctor.*

THE DOCTOR: Yeah. I know the feeling.

(“Doctor Who” – телесериал, s01e09)

Приведенный пример интересен тем, что полисемия является скрытой и проявляется только при знании контекста. Герой по имени Доктор утверждает, что он знает, что это значит, потерять семью и остаться «просто доктором». Герой выглядит очень молодо и сложно представить, что он имеет в виду, однако зрители уже знают, что он может менять внешность и ему больше лет, чем можно представить. Языковая игра создается на полисемии лексемы *doctor*, которая в данном контексте используется сначала как имя нарицательное (доктор Константин – врач по профессии), а потом как имя собственное – Доктор.

Синонимия

2) *CROWLEY: Your name then was Sister Talkative or something.*

MARY: Sister Mary Loquacious. I'm just Mary Hodges now.

(“Good Omens” – телесериал, s01e02)

Языковая игра в данном примере из телесериала «Благие знамения» служит исключительно для создания комического эффекта: демон Кроули забыл фамилию человека, с которым говорит, и пытается вспомнить, хотя бы приблизительно. Механизмом создания ЯИ в данном случае служит синонимия лексем *talkative* и *loquacious*, а сама языковая игра напоминает хрестоматийную историю «лошадиной фамилии» А. П. Чехова.

Буквализация значения высказывания

3) *MARTHA: I mean, are we safe? Can we move around and stuff?*

DOCTOR: Of course, we can. <...>

MARTHA: It's like in the films. You step on a butterfly; you change the future of the human race.

DOCTOR: Tell you what, then. Don't step on any butterflies. What have butterflies ever done to you?

(“Doctor Who” – телесериал, s03e02)

Пример повествует о первом путешествии во времени новой спутницы Доктора, Марты. Она опасается, что своими неосторожными действиями в прошлом может изменить ход истории, и ее фраза – аллюзия на концепт «эффекта бабочки» в теории хаоса, когда даже самые незначительные действия могут повлиять на всю систему. Доктор же, оставаясь верен себе, только отшучивается: «Не наступай на бабочек, что они тебе вообще сделали?» Тем самым, данный пример можно считать сложным случаем языковой игры, строящейся одновременно на аллюзии и буквализации значения высказывания с целью создания комического эффекта. Кроме того, Доктор – герой бесконечно умный, обладающий знаниями за гранью человеческого представления, и не упускающий случая

блеснуть интеллектом перед благодарной аудиторией. Тем самым, учитывая контекст употребления и характер героя, можно утверждать, что дополнительная функция языковой игры в данном случае – гедонистическая.

4) JOHN: *So, the big question. The best man.*
<...> *What do you think?*

SHERLOCK: *Billy Kincaid.*

JOHN: *Sorry, what?*

SHERLOCK: *Billy Kincaid, the Camden garrotter. Best man I ever knew. Vast contributions to charity, never disclosed. Personally managed to save three hospitals from closure and ran the best and safest children's homes in North England. Yes, every now and then there would be some garrotings, but stacking up the lives saved against the garrotings, on balance I'd say ...*

JOHN: *For MY wedding. For me. I need a best man.*

(«Sherlock» – телесериал, s03e02)

В приведенном отрывке из культового британского телесериала «Шерлок» главный герой с синдромом социопатии, Шерлок Холмс, не сразу понимает, о чем говорит его друг доктор Ватсон, интерпретируя вопрос о шафере (*best man*) буквально и рассказывая о человеке, которого считает лучшим. Происходит это отчасти потому, что Шерлок считает себя человеком, который физически не способен иметь друзей, ввиду своего сложного характера. Джон Ватсон, тем временем, ведет речь о предстоящей свадьбе. Функция языковой игры в данном случае – комическая. Кроме того, языковая игра также служит для раскрытия образа персонажа.

5) AZIRAPHALE: *Godfathers. Well, I'll be damned.*

CROWLEY: *Ah, it's not so bad once you get used to it.*

(«Good Omens» – телесериал, s01e01)

Разговор происходит между демоном и ангелом, и, пораженный предложением демона Кроули, ангел Азирафаэль восклицает *“I'll be damned”*, используя фразу как междометие, чтобы выразить свое потрясение. Кроули же, будучи падшим ангелом, воспринимает фразу буквально и отвечает, что это не так уж и плохо, стоит только привыкнуть. Тем самым фраза производит комический эффект.

6) GOVERNOR: *Does the case ring any bells, Major Campbell?*

MAJOR CAMPBELL: *No, Governor, I hear no bells.*

(«Peaky Blinders» – телесериал, s02e01)

Данный пример из сериала «Острые козырьки» иллюстрирует применение языковой игры для раскрытия образа персонажа. К главному антагонисту майору Кэмпбеллу обращаются с очевидной целью напомнить о событиях прошлого года, непосредственным участником которых он являлся. Оба собеседника знают о его «вкладе» в произошедшее, и вопрос задавался лишь с целью указать, что на-

чальнику тюрьмы это известно, и у героя могут возникнуть проблемы. Начальник тюрьмы использует фразеологизм *ring a bell*, однако майора это не пугает, сдаваться он не собирается и строит свой ответ, буквализируя высказывание и одновременно продолжая метафору. В данном случае актуализуются два значения его реплики – прямое значение «не слышу колокольчиков» и переносное – «не помню произошедшего». Данная реплика многое говорит о характере персонажа – он не сдает позиций, готов стоять на своем и для него не существует угроз и авторитетов. Тем самым, мы имеем дело со сложным случаем использования языковой игры для создания образа персонажа.

Двойная актуализация значения высказывания

Один из наиболее часто встречающихся в данном типе дискурса приемов – прием двойной актуализации значения высказывания. В данном случае либо участники разговора могут использовать высказывание двояко (в прямом и метафорическом значении), либо фраза может быть истолкована по-разному в контексте диалога.

7) GRACE: *[Thomas asks her to sing] Happy or sad?*

THOMAS: *[after a moment thinking] Sad.*

GRACE: *Okay. But I warn you, it'll break your heart.*

THOMAS: *Already broken.*

(«Peaky Blinders» – телесериал, s01e02)

Приведенный пример иллюстрирует необходимость контекста для понимания ЯИ в кинематографе, потому что без дополнительной информации второй план «теряется». Перед нами диалог главного героя сериала «Острые козырьки» гангстера Томаса Шелби и девушки, завладевшей его вниманием, бесстрашной Грейс. Он просит ее спеть, и она обещает, что грустная песня в ее исполнении разобьет его сердце, на что Томас отвечает, что оно уже разбито. Вполне стандартный диалог, но знание предыстории персонажа придает диалогу глубину. Томас воевал во Франции, и, по уверениям его семьи, вернулся домой другим человеком с разбитым сердцем. Тем самым, с одной стороны, фраза Шелби может читаться как признание в чувствах, с другой – как отрицание каких-либо чувств вообще, так как война убила его способность испытывать какие-либо эмоции. Языковая игра искусно вплетена в речь персонажа с целью передачи его чувств и повышения выразительности высказывания.

Ирония

8) ELLIE: *Are you religious?*

ALEC: *Yeah. I pray nightly you'll stop asking me questions.*

(«Broadchurch» – телесериал, s01e04)

Необщительного по характеру детектива Алека Харди раздражает привычка коллеги постоянно задавать ему вопросы, и он переходит на игру слов, обыгрывая слово *religious*. Как бы соглашаясь

с этой характеристикой, он строит ответ, отталкиваясь от слова *pray* (да, я ежевечерне молюсь). Но поскольку это говорится «понарошку», мы не принимаем это всерьез и легко считываем иронию. Функции языковой игры в данном случае – эмотивная и комическая.

9) *MAGGIE: So I hereby fire you and your declining industry from my life. I quit!*

(“Broadchurch” – телесериал, s03e07)

Пример также строится на приеме иронии. Главное, что меняется стратегия построения диалога – не работодатель увольняет подчиненного, а ровно наоборот – журналист местной газеты отрешается от должности и своего начальника, «увольняет» их из своей жизни. *Hereby* – стилистически маркированное слово, ставшее практически архаизмом. В настоящее время оно встречается лишь в официальных документах. Использование *hereby* придает ноту торжественности заявлению работника и, одновременно, издевки.

Аллюзия

В научной литературе упоминание аллюзии как механизма создания языковой игры встречается гораздо реже, однако данный прием заслуживает внимания.

10) *AZIRAPHALE: Sorry, right number!*

(“Good Omens” – телесериал, s01e02)

Пример взят из фэнтезийного сериала «Благие знамения», основанного на одноименной книге Терри Пратчетта и Нила Геймана. Так как сериал бережно относится к первоисточнику и достаточно точно цитирует книгу, часть примеров логичнее рассматривать в рамках художественного дискурса, однако некоторые из примеров были написаны специально для сериала, и один из них – обыгрывание расхожей фразы “Sorry, wrong number”. Сюжет книги повествует об ангеле Азирафаэле и демоне Кроули, которые решили предотвратить Апокалипсис, т.к. за 6 000 лет жизни на Земле полюбили человечество. Их задача осложняется тем, что они потеряли Антихриста, с которого конец света и должен начаться. И вот, случайно в книге пророчеств Азирафаэль находит подсказку, как найти мальчика. Не веря своей удаче, он набирает номер, слышит подтверждение своей догадки и говорит: «Простите, туда попал» перед тем, как бросить трубку. С одной стороны, использование языковой игры в данном случае служит для создания комического эффекта, с другой – это реализация эмотивной функции, выражение чувств персонажа через его речевую характеристику.

Таким образом, богатый арсенал средств языковой игры, используемых в кинематографическом дискурсе, включает игру с привлечением полисемии, синонимии, двойной актуализации значения, буквализации значения, использование стилистических приемов иронии, аллюзии и др. Основные функции языковой игры в рассматриваемых телесериалах – эмотивная и комическая, реже языковая игра используется для достижения гедонистического эффекта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: изд-во Уральского гос. педагог. ун-та, 1996. 225 с.
2. Ильясова С. В., Амири Л. П. Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы. М.: Флинта, 2009. 296 с.
3. Витгенштейн Л. Философские исследования // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. М.: Прогресс, 1985. С. 79–129.
4. Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе: мат-лы докладов и сообщений Всерос. научной конф. 25–26 апреля 2002 г. Екатеринбург, Уральский гос. пед. ун-т, 2002. С. 22–27.
5. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки русской культуры, 2002. 552 с.
6. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language. 2nd ed. Cambridge University Press, 2006. 487 p.
7. Лазовская Н. В. Языковая игра в рекламном дискурсе (на мат-ле русско- и англоязычной рекламы): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Саратов, 2007. 22 с.
8. Данилевская Н. В. Языковая игра // Стилистический энциклопедический словарь русского языка (под ред. Н. М. Кожинной). М.: Флинта, 2019. 696 с.
9. Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций. М.: Гнозис, 2008. 416 с.
10. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте: монография. Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 2008. 165 с.
11. Нухов С. Ж. Языковая игра: возможные подходы и трактовки явления // Вестник Башкирского университета, 2012. №1. Т. 17. С. 165–170.
12. Нухов С. Ж. Оказиональное именное словообразование английского языка сквозь призму языковой игры. Уфа: РИЦ БашГУ, 2017. 230 с.
13. Кубрякова Е. С. Лексикализация грамматики: пути и последствия // Язык система. Язык текст. Язык способность. М.: Институт русского языка РАН, 1995. С. 16–24.
14. Норман Б. Ю. Грамматика говорящего. СПб.: изд-во СПбГУ, 1994. 228 с.
15. Норман Б. Ю. Язык: знакомый незнакомец. Минск: Вышэйшая школа, 1987. 222 с.
16. Сковородников А. П. Языковая игра // Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты / под ред. А. П. Сковородникова. 3-е изд., стереотип. М.: ФЛИНТА, 2011. 480 с.
17. Раскопова Л. П. Языковые игры и их интерпретации в художественном тексте: дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2003. 158 с.
18. Коршунова А. В. Языковая игра в рекламном слогане (на мат-ле англ. языка): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Белгород, 2007. 23 с.
19. Ильясова С. В. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ: дисс. ... докт. филол. наук. Ростов-н/Д, 2002. 432 с.
20. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов. М.: URSS, 2020. 576 с.
21. Скребнев, Ю. М. Основы стилистики английского языка (на англ. яз.). М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2003. 221 с.
22. Джанумов А. С. Каламбур и его функционирование в двуязычной ситуации (англо-русские соответствия): автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 1997. 19 с.
23. Александрова Е. М. Языковая игра по правилам и без (на мат-ле русс., англ. и франц. языков). М.: КДУ, 2018. 252 с.
24. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе. М.: Междунар. отношения, 1980. 342 с.
25. Болдарева Е. Ф. Языковая игра как форма выражения эмоций: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2002. 19 с.
26. Слышкин Г. Г., Ефремова М. А. Кинотекст (опыт лингвокультурологич. анализа). М.: Водолей Publishers, 2004. 153 с.
27. Нухов С. Ж., Войцех К. Д. Особенности языковой игры в кинематографическом дискурсе // Вестник Башкирского университета, 2020. Т. 25. №2. С. 382–389.

Поступила в редакцию 18.02.2021 г.

DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2021.1.37

WORD PLAY IN FILM DISCOURSE: LEXICAL-SEMANTIC LEVEL© **K. D. Voytsekh**

*Bashkir State University
32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

*Phone: +7 (347) 273 28 42.
Email: kseniavoytsekh@gmail.com*

The article contains a description and analysis of means of word play in film discourse, namely in TV series produced in the United Kingdom and the United States in the last two decades. The article gives a brief overview of published linguistic works on the nature of word play and various views of scientists on concepts related to the word play and deals with the classical works in the field of the word play as well as with recent studies. The diversity of forms and techniques of word play in the cinematography makes it necessary to conduct a more thorough research. The article discusses the main types of word play at the lexical-semantic level as the most frequent within the framework of this study, such as polysemy, synonymy, literalisation of meaning of an utterance, double actualization of meaning, as well as word play with the use of stylistic devices of allusion and irony. Although these means of the wordplay are not met exclusively in the material under study, they appear to play the key role in the film discourse and comprise the bulk of the cases of word play in the discussed type of discourse. The importance of the context of the word play in film discourse is proved once again. The article presents and describes rich illustrative material taken from the TV series produced in the United Kingdom and in the USA over the past two decades. A careful contextual analysis of the use of word play is carried out throughout the paper.

Keywords: word play, cinematographic discourse, film discourse, lexical-semantic level, polysemy, literalisation of meaning of an utterance, allusion.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at bulletin_bsu@mail.ru if you need translation of the article.

REFERENCES

1. Gridina T. A. Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo [Word play: stereotype and creativity]. Ekaterinburg: izd-vo Ural'skogo gos. pedagog. un-ta, 1996.
2. Il'yasova S. V., Amiri L. P. Yazykovaya igra v kommunikativnom prostranstve SMI i reklamy [Word play in the communicative space of media and advertising]. Moscow: Flinta, 2009.
3. Vitgenshtein L. Novoe v zarubezhnoi lingvistike. Vyp. XVI. Moscow: Progress, 1985. Pp. 79–129.
4. Gridina T. A. Yazyk. Sistema. Lichnost'. Yazykovaya igra kak vid lingvokreativnoi deyatel'nosti. Formirovaniye yazykovoi lichnosti v ontogeneze: mat-ly dokladov i soobshchenii Vseros. nauchnoi konf. 25–26 aprelya 2002 g. Ekaterinburg, Ural'skii gos. ped. un-t, 2002. Pp. 22–27.
5. Sannikov V. Z. Russkii yazyk v zerkale yazykovoi igry [Russian language in the mirror of a word play]. Moscow: Yazyki russkoi kul'tury, 2002.
6. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language. 2nd ed. Cambridge University Press, 2006.
7. Lazovskaya N. V. Yazykovaya igra v reklamnom diskurse (na mat-le russko- i angloyazychnoi reklamy): avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Saratov, 2007.
8. Danilevskaya N. V. Yazykovaya igra. Stilisticheskii entsiklopedicheskii slovar' russkogo yazyka (pod red. N. M. Kozhinoi). Moscow: Flinta, 2019.
9. Shakhovskii V. I. Lingvisticheskaya teoriya emotsii [Linguistic theory of emotions]. Moscow: Gnozis, 2008.
10. Gridina T. A. Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste: monografiya [Word play in literary text: monograph]. Ural. gos. ped. un-t. Ekaterinburg, 2008.
11. Nukhov S. Zh. Vestnik Bashkirskogo universiteta, 2012. No. 1. Vol. 17. Pp. 165–170.
12. Nukhov S. Zh. Okkazyonal'noe imennoe slovoobrazovanie angliiskogo yazyka skvoz' prizmu yazykovoi igry [Occasional nominal word formation of the English language through the prism of word play]. Ufa: RITs BashGU, 2017.
13. Kubryakova E. S. Yazyk sistema. Yazyk tekst. Yazyk sposobnost'. Moscow: Institut russkogo yazyka RAN, 1995. Pp. 16–24.
14. Norman B. Yu. Grammatika govoryashchego [Grammar of the speaker]. Saint Petersburg: izd-vo SPbGU, 1994.
15. Norman B. Yu. Yazyk: znakovyi neznakomets [Language: familiar stranger]. Minsk: Vysheishaya shkola, 1987.
16. Skovorodnikov A. P. Yazykovaya igra. Entsiklopedicheskii slovar'-spravochnik. Vyrzitel'nye sredstva russkogo yazyka i rechevye oshibki i nedochety. Ed. A. P. Skovorodnikova. 3 ed., stereotip. Moscow: FLINTA, 2011.

17. Raskopova L. P. Yazykovye igry i ikh interpretatsii v khudozhestvennom tekste: dis. ... kand. filol. nauk. Krasnodar, 2003. 158 s.
18. Korshunova A. V. Yazykovaya igra v reklamnom slogane (na mat-le angl. yazyka): avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Belgorod, 2007.
19. Il'yasova S. V. Slovoobrazovatel'naya igra kak fenomen yazyka sovremennykh SMI: diss. ... dokt. filol. nauk. Rostov-n/D, 2002.
20. Akhmanova O. S. Slovar' lingvisticheskikh terminov [Dictionary of linguistic terms]. Moscow: URSS, 2020.
21. Skrebnev, Yu. M. Osnovy stilistiki angliiskogo yazyka (na angl. yaz.) [Basics of the English stylistics (in English)]. Moscow: OOO «Izdatel'stvo Astrel'»: OOO «Izdatel'stvo AST», 2003.
22. Dzhannumov A. S. Kalambur i ego funktsionirovanie v dvuyazychnoi situatsii (anglo-russkie sootvet-stviya): avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Moscow, 1997.
23. Aleksandrova E. M. Yazykovaya igra po pravilam i bez (na mat-le russ., angl. i frants. yazykov) [Word play with and without rules (based on the material of Russian, English and French languages)]. Moscow: KDU, 2018.
24. Vlahov S. I., Florin S. P. Neperevodimoe v perevode [Untranslatable in translation]. Moscow: Mezhdunar. otnosheniya, 1980.
25. Boldareva E. F. Yazykovaya igra kak forma vyrazheniya emotsii: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. Volgograd, 2002.
26. Slyshkin G. G., Efremova M. A. Kinotekst (opyt lingvokul'turologich. analiza) [Movietext (linguocultural analysis)]. Moscow: Vodolei Publishers, 2004.
27. Nukhov S. Zh., Voitsekh K. D. Vestnik BashGU, 2020. Vol. 25. No. 2. Pp. 382–389.

Received 18.02.2021.