

ФУНКЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В КОМЕДИЙНОМ ТЕЛЕСЕРИАЛЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ТЕЛЕСЕРИАЛА “GOOD OMENS”)

С. Ж. Нухов, К. Д. Войцех

Ключевые слова: языковая игра, функции языковой игры, комедийный телесериал, кинематографический дискурс, кинодискурс.

Keywords: word play, functions of word play, comedy TV series, cinematic discourse, film discourse.

DOI: 10.14258/filichel(2024)1-07

Языковая игра (ЯИ), несомненно, остается в фокусе исследования ученых-языковедов. Под ЯИ принято понимать неопределенно широкий круг явлений языка, имеющих в своей основе намеренное отступление от языковой или речевой нормы [Войцех, 2022, с. 33]. ЯИ считается сложным многоплановым явлением, что, бесспорно, затрудняет однозначную и непротиворечивую трактовку данного термина [Николина, 2000, с. 551]. Так, наиболее общим можно считать определение Д. Л. Ф. Нилсена и А. П. Нилсен: «Под языковой игрой мы подразумеваем любое креативное и необычное использование языковых средств, цель которого лежит за рамками простого обмена информацией» [Nilsen, Nilsen, 1978, p. 28].

Одними из основных особенностей ЯИ можно с уверенностью считать ее практически неразрывную связь со способностью говорящего к «нестандартному речевому поведению», а также то, что она представляет собой «своеобразный индикатор языкового вкуса и культуры» говорящего [Шаховский, 2008, с. 12]. Следует отметить, что под языковой игрой мы понимаем проявление лингвокреативного мышления, т.е. намеренное использование нестандартного языкового кода с целью выражения внутреннего мира говорящего [Гридина, 2008, с. 4; Нухов, 2017, с. 16]. Однако ряд ученых придерживается мнения, что языковая игра представляет собой не что иное, как выражение комического средствами языка, удачную шутку [Залевская, 1990; Санников, 2002; Норман, 1994; Сквородников, 2011; Негрышев, 2010 и др.]. Мы считаем, что в результате такого подхода за рамками исследований остается значительное количество функций и характеристик языковой игры.

Целью нашего исследования является изучение использования случаев языковой игры в комедийном телесериале, а именно — в телесериале «Благие знамения» (*Good Omens*, 2019-н.в., Великобритания, США, комедия, фэнтези). Выбор материала исследования обусловлен тем, что комедийная направленность сериала позволяет предположить, что основной фокус языковой игры будет смещен на создание языковой шутки средствами ЯИ [Войцех, 2022, с. 134]. Тем не менее мы считаем, что потенциал языковой игры даже в материале преимущественно комической направленности не ограничивается исключительно созданием шуток.

Кинодискурс неслучайно был выбран в качестве источника практического материала исследования. Кино можно по праву считать одним из важнейших типов культуры современности, поскольку оно «отражает состояние общества и во многом влияет на становление взглядов, убеждений, эстетического вкуса каждого человека» [Духовная, 2014, с. 19]. С точки зрения социолингвистики кинодискурс рассматривается как актуальный срез восприятия реальности, поэтому мы считаем целесообразным изучение кинематографического дискурса как отражения актуального состояния не только культуры и общества, но также языка.

Для анализа был выбран второй сезон телесериала «Благие знамения», который увидел свет в 2023 г. Первый сезон был основан на одноименном романе Терри Пратчетта и Нила Геймана. Роман повествует о невозможной дружбе между ангелом Азирафаэлем и демоном Кроули, которые пытаются предотвратить Апокалипсис и спасти Землю, которую они так полюбили за время, проведенное среди людей. Второй сезон не имеет под собой книжной основы и является оригинальным произведением, которое продолжает историю героев. Основной жанр рассматриваемого произведения — комедия на фоне сверхъестественного антуража. В процессе работы с материалами использованы такие общенаучные методы и приемы исследования, как метод сплошной выборки материала, обобщение и систематизация, классификация. Частные методы лингвистического анализа включают процедуры дискурсивного анализа, контекстуальный анализ, анализ образа персонажа телесериала. Рассмотрим примеры и проанализируем роль языковой игры в комедийном телесериале. Следует отметить, что для полного понимания случаев использования языковой игры примеры будут снабжаться минимальным внутренним контекстом произведения, так как в большинстве случаев дешифровка ЯИ невозможна без наличия дополнительных знаний у реципиента.

1. AZIRAPHALE: *Oh, you made it all yourself?*

CROWLEY: Ah, well, I mean, more or less. I wasn't... I wasn't, um... I wasn't the original concept designer, but I worked very closely with upstairs on it. (Good Omens, season 02 episode 01).

Обратимся к контексту. Азирафаэль — ангел, который вот уже много сотен лет живет на Земле и наблюдает за тем, чтобы посланники Ада не портили жизнь людям. Кроули — демон, который также был отправлен на Землю, но уже для свершения злодеяний. По стечению обстоятельств за сотни лет на Земле между ангелом и демоном сложились дружеские теплые отношения. Однако в данной сцене мы видим Кроули еще до того, как он пал, и зрителю открывается его ангельское обличие. Но даже в виде ангела Кроули выбирает крайне интересный стиль повествования, который в дальнейшем становится его визитной карточкой, — иносказание. Ангелы обсуждают процесс создания звезд, планет и галактик, и на, казалось бы, простой вопрос о том, сам ли он все это создал, Кроули отвечает, что работал в тесном контакте с «начальством», т.е. с Богом. Это еще одна отличительная особенность сериала — несмотря на свою тематику и весьма подробное изображение Рая и Ада, создатели попытались максимально дистанцироваться от образа Бога, не упоминая его в сериале и говоря лишь о «божественных» (*divine*) планах. Тем самым ЯИ на аллегории играет ключевую роль в речевой характеристике персонажа, так как зрители понимают, что данная особенность Кроули — его исходная черта, а не приобретенная после становления демоном. В данном случае можно говорить о характерологической (индивидуализирующей) функции языковой игры, которая в рамках произведения служит для раскрытия образа персонажа.

2. *AZIRAPHALE: I'd hate to see you getting into any trouble.*

CROWLEY: How much trouble can I get into just for asking a few questions? (Good Omens, season 02 episode 01).

Данный фрагмент является предысторией основного действия, и мы как зрители уже знаем, что Кроули действительно ожидают неприятности и падение. Реплика Кроули является вольной аллюзией к первоисточнику первого сезона телесериала — одноименной книге, где причины своего падения Кроули видит в том, что он «связался не с той компанией» и «задавал слишком много вопросов». На самом же деле Кроули пал по причине того, что ставил под сомнение Божественный замысел и задавал вопросы из недоверия. Данная фраза в измененном виде звучит и в первом сезоне сериала, тем самым шоу играет со зрителем, проверяя его на внимательность. Кроме того, это остроумный повтор в рамках телесериала, что можно с уверенностью считать сложным случаем языковой игры. Что касается функции ЯИ в данном случае, кажется уместным

введение понятия экспрессивной (воздействующей) функции в трактовке Е. В. Покровской: языковая игра — это «форма выражения эмоций, интеллектуальная провокация со стороны адресанта. При столкновении с языковой игрой у адресата появляются эмоции удивления и интереса. Именно интерес побуждает адресата к активной мыслительной работе, направленной на преодоление «помехи», на разрешение языковой «загадки»» [Покровская, 2004, с. 33]. Однако в данном случае следует говорить о «провокации» со стороны не прямого адресанта — героя телесериала, но о провокации со стороны авторов телесериала, которые через героев играют со зрителем.

3. *MAGGIE: Oh, Mr. Fell, about the rent. I just want to say, you're an angel.*

AZIRAPHALE: Oh, nothing of the sort.

(Good Omens, season 02 episode 01).

Как несложно догадаться, основная тематика телесериала — противостояние сил добра и зла, Рая и Ада — нередко дает повод для подобных простых по своей сути случаев языковой игры. Мэгги — человек, не знающий об истинной сущности Азирафаэля. Он сдает ей небольшое помещение и соглашается отложить выплату арендной платы еще на какое-то время, за что Мэгги называет его ангелом. Шутка строится на полисемии лексемы *angel*: *angel*¹ “someone who is very good, helpful, or kind”, и *angel*² “a spiritual being in some religions who is believed to be a messenger of God, usually represented as having a human form with wings” (Cambridge dictionary). При этом следует отметить, что в рамках телесериала героиня, используя данный случай ЯИ, делает это неосознанно, и языковая игра работает лишь для зрителя, который обладает дополнительной информацией а именно — знаниями о сущности Азирафаэля. Мы можем говорить о так называемой смягчающей функции языковой игры, так как, по мнению Е. А. Земской, ЯИ может выступать как «средство „смягчения“ речи, она устраняет серьезность тона» [Земская, 1983, с. 174].

4. *CROWLEY: Doing good again, angel?*

AZIRAPHALE: Oh, it hardly counts.

(Good Omens, season 02 episode 01).

На первый взгляд данный обмен репликами ничем не отличается от предыдущего. Однако Кроули точно знает, что представляет собой Азирафаэль, и в данном случае использование именно этой лексемы неслучайно. Кроме того, в реплике реализуется еще одно значение полисеманта: *angel*: “[as form of address] used when speaking to someone you like very much and know very well” (Cambridge dictionary). Кроули и Азирафаэль провели не одно столетие вместе, и демон обзавелся привычкой называть последнего «ангел» в знак особой привязанности, одновременно

с этим показывая, что он понимает и принимает различия между ними. Тем самым даже простое обращение помогает нам лучше понять характер персонажа, и в данном случае мы вновь можем говорить о характерологической функции в сочетании с гедонистической, когда говорящий получает удовольствие от самого факта использования ЯИ.

5. NINA: *See that bloke? Six shots of espresso. **He's smoking.***

MAGGIE: *There's no law against it.*

NINA: ***I mean, look at him. He's smoking.***

(Good Omens, season 02 episode 01).

В приведенном диалоге прослеживается необходимость контекста не только внутреннего, но и визуального. Нина и Мэгги, владелицы кофейни и магазина музыкальных пластинок, оказались заперты в кафе из-за отключения электричества. Выглянув в окно, Нина заметила человека, который «дымился» посреди улицы. Языковая игра в данном случае вновь строится на полисемии с использованием эффекта обманутого ожидания зрителя. Отмечается, что эффект обманутого ожидания связан с «нарушением всякого рода стереотипов — социальных, стереотипов мышления, поведения, языковых и др.» [Человеческий фактор, 1991, с. 199]. Тем самым участники коммуникации имеют определенный опыт, поэтому могут в некотором роде предугадывать ход диалога, исходя из ситуации и реплик собеседников. Так, в данном случае в реплике Нины актуализуется значение *to smoke*¹ “to produce smoke as a result of industrial activity or of something such as an electrical fault” (Cambridge dictionary), в то время как Мэгги, не видевшая происходившего, на основе своего опыта предполагает иное значение полисеманта *to smoke*² “to breathe smoke into the mouth and usually lungs from a cigarette, pipe, etc.” (Cambridge dictionary). Диалог создает комический эффект для «разрядки обстановки» в чересчур серьезном окружении, что вновь приводит нас к функции смягчения в сочетании с собственно комической функцией ЯИ.

6. A. CROWLEY: *Sent here to destroy you all!*

AZIRAPHALE: *But you said you wouldn't.*

CROWLEY: ***I'm a demon. I lied.***

<...>

B. AZIRAPHALE: *Come on, you're a little bit on our side.*

CROWLEY: *Not even the littlest.*

AZIRAPHALE: *Well, you're not on Hell's side.*

CROWLEY: ***I go along with Hell as far as I can.***

AZIRAPHALE: *So whose side are you on?*

CROWLEY: *My side.*

AZIRAPHALE: *Gosh. Well, that sounds...*

CROWLEY: *What?*

AZIRAPHALE: *Lonely.*

CROWLEY: *Lonely? No, not lonely.*

<...>

C. AZIRAPHALE: *But what am I?*

CROWLEY: *You're just an angel who goes along with Heaven as far as he can.*

AZIRAPHALE: *That sounds... um...*

CROWLEY: *Lonely?*

* *Aziraphale nods**

CROWLEY: *Yeah.*

AZIRAPHALE: *But you said it wasn't.*

CROWLEY: *I'm a demon. I lied.* (Good Omens, season 02 episode 02).

Мы считаем этот пример одним из наиболее сложных случаев использования языковой игры на повторе, так как, хотя повторы и происходят в рамках одной серии, сериал требует особого внимания зрителя для дешифровки рефреном звучащих реплик. Первый диалог в рамках рассматриваемого случая языковой игры происходит в момент, когда Кроули собирается исполнить поручение Сатаны и уничтожить невинных детей. Ранее он не собирался этого делать, и когда ангел напоминает ему об этом, он заявляет, что он демон и ему полагается лгать. Второй диалог происходит после того, как Кроули все-таки пожалел детей и Азирафаэль пытается получить подтверждение того, что демон, даже играя на стороне противника, все же поддерживает «его сторону», т.е. Бога и Рай. Кроули же, в отличие от ангела, несвойственно делить мир только на черное и белое, и он предпочитает думать, что находится на собственной стороне, формально оставаясь с демонами, пока получается, даже если это и одинокий путь. Наконец, третий диалог сопряжен с моральными переживаниями Азирафаэля. Он был не согласен с жестокостью Бога, который приказал избавиться от детей, заключил сделку с демоном и обманом сохранил им жизнь. Иначе говоря, технически он совершил доброе дело, но пошел против «начальства». За свой поступок он ожидал немедленного изгнания из Рая, но этого не последовало. На резонный вопрос, что же теперь с ним будет, отвечает Кроули, повторяя фразу, которую говорил про себя, только теперь в отношении ангела. В этот раз он соглашается, что занимать такую позицию в противостоянии сил добра и зла действительно одиноко, и на вопрос Азирафаэля, почему в прошлый раз он сказал другое, Кроули повторяет еще одну свою фразу: он демон, ему свойственно говорить неправду. Однако в прошлый раз он не солгал, что наводит нас на мысль о том,

что и в этот раз в его словах есть доля правды: ему было одиноко, пока не появился Азирафаэль, занявший такую же позицию, как и он. Кроме того, повтор первой фразы говорит зрителям о том, что между ангелом и демоном не такая уж большая разница, несмотря на очевидные различия. В данном случае можно смело утверждать, что ЯИ выполняет смыслообразующую функцию, так как в результате использования языковой игры создается дополнительный план содержания высказывания наряду с характерологической функцией, так как языковая игра нередко звучит именно из уст этого персонажа.

7. *SHAX (disguised): I'm so sorry, can you be **an angel** and give me a lift?* (Good Omens, season 02 episode 04).

В рассматриваемом эпизоде демон Шакс, принявший облик простой девушки, пытается попасть в машину к ангелу Азирафаэлю. Сложность заключается в том, что демон не может без приглашения попасть куда-либо, поэтому Шакс решает воспользоваться добродушием ангела. Под видом обычной девушки, пытающейся поймать попутку, Шакс останавливает автомобиль Азирафаэля и обращается к нему с фразой, в которой обыгрывается полисемант *angel*, как и в примере (3), однако в данном случае говорящий точно знает, кто находится перед ним, поэтому игра слов является намеренной со стороны произносящего — с ее помощью говорящий надеялся манипуляцией и обманом заставить Азирафаэля действовать в своих интересах. В данном случае языковая игра вновь выполняет функцию воздействия.

8. *Stone with the inscription: "Surrender the **angle**"*

*NINA: "Surrender the **angle**".*

CROWLEY: Yeah, spelling not their strong point, they meant to say...

*SHAX: Surrender the **angel**.* (Good Omens, season 02 episode 05).

События разворачиваются не в пользу главных героев. На протяжении всего сезона телесериала они прятали в своем книжном магазине архангела Габриэля, которого разыскивали как ангелы, так и демоны. Наконец в кульминационной сцене демоны берут книжный магазин штурмом. Они все еще не могут войти без приглашения, поэтому разбивают окно камнем, на котором выцарапано «послание». Игра строится на неграмотности демонов — они перепутали слова *angel* и *angle*. Данный пример не несет никакой смысловой нагрузки и служит исключительно для создания шутки, выполняя тем самым комическую функцию.

9. *MRS. SANDWICH (to Crowley): You're **a good lad**.*

CROWLEY: I'm not actually, either. But thank you.

(Good Omens, season 02 episode 05).

Кроули вновь совершает несвойственный демону поступок, а именно — помогает людям избежать верной гибели от рук других демонов. Одна из спасенных замечает, что он «хороший парень». Использованием приема буквализации значения высказывания Кроули отрицает и то, что он может быть хорошим (так как это непозволительно демону), и то, что он человек (так как он, очевидно, демон). Тем самым мы понимаем, что он все еще не принял свою «добрую» сторону, которая не желает зла людям по определению, что вновь отсылает нас к смыслообразующей функции языковой игры.

10. NINA: *Will you answer a simple question?*

AZIRAPHALE: *If I hear one, of course.*

NINA: *What is happening? Why is everything so weird? This all started last week, when the power went out, didn't it?*

AZIRAPHALE: ***Three questions, none of them simple.***

(Good Omens, season 02 episode 06).

Буквальзация значения высказывания нередко используется в случаях, когда персонаж хочет уйти от ответа на вопрос, вместо этого закливая внимание на отдельном аспекте вопроса. Нина стала свидетелем событий, которым она не может найти рационального объяснения, будучи обычным человеком, не склонным верить в существование сверхъестественного: магический бал, желания, исполняющиеся по щелчку пальцев, противостояние демонов с дуэтом главных героев. Азирафаэль, однако, не хочет отвечать на ее вполне логичные вопросы — отчасти оттого, что это самое противостояние еще не окончено, отчасти оттого, что он не должен раскрывать свою сущность обычным людям. В данной ситуации буквализация предыдущего высказывания собеседницы является лучшим вариантом уйти от объяснения. Здесь уместно говорить о защитной функции языковой игры.

11. MICHAEL: *And may I ask why you're not seeing it?*

GABRIEL: *Surely.*

MICHAEL: *Why?*

GABRIEL: ***I told you you could ask. However, I am the first-order archangel in the room, or, you know, the Universe, so I'm not gonna answer so much.***
(Good Omens, season 02 episode 06).

Перед нами совет архангелов. После неудавшегося в прошлом сезоне Апокалипсиса Рай пытается придумать другой предлог вступить в схватку с силами зла — Адом, вступить с ними в бой, который решит исход их извечного противостояния раз и навсегда. Логичный вариант, который приходит на ум архангелам, — устроить Апокалипсис 2.0, однако на общем голосовании Верховный архангел Габриэль, способный единолич-

но отменить любое решение, голосует против второй попытки устроить конец света. Другие архангелы просят объяснения, однако он уходит от ответа, воспользовавшись буквализацией значения высказывания, как и Кроули в примере (10). Кроме того, он использует метафору, чтобы обозначить свою уникальность — все для того, чтобы утвердить свое положение в диалоге и придать веса своим словам. Данный случай можно считать проявлением сложной функции языковой игры, который сводится к стремлению к самоутверждению — «триумф из-за исправности собственного интеллекта <...> что пробуждает в нем... довольство собой» [Санников, 2000, с. 27].

12. AZIRAPHALE: *Gabriel, Beelzebub, what do you want?*

GABRIEL: *I would like <...> to be with Beelzebub. **Where Beelzebub is... is my Heaven.***

BEELZEBUB: *And where you are, my sweet, is forever my Hell.*

CROWLEY: ***You know, Alfa Centauri is nice.** Always wanted to go there.*

CROWLEY: ***We can run away together. Alfa Centauri, no one will even notice.***

(Good Omens, season 02 episode 06, Good Omens, season 01 episode 05).

Как мы упоминали ранее, данный телесериал нередко использует самоповторы как основу для языковой игры. Так, в сцене из второго сезона оказывается, что у вынужденного перемирия между Раем и Адом была причина, а именно — невозможная любовь Габриэля и Вельзевул, которую они отчаянно скрывали. Однако все тайное становится явным, и совет ангелов и демонов решает, что делать с предателями. Азирафаэль предлагает спросить, чего хотят сами влюбленные, на что они отвечают, что главное для них — быть вместе, а где — не так важно. Тогда Кроули любезно предлагает в качестве их прибежища Альфа Центавру. Сама по себе эта фраза не может считаться языковой игрой, однако мы можем анализировать ее в контексте первого сезона. В ситуации смертельной опасности и приближающегося конца света Кроули предлагал Азирафаэлю сбежать вдвоем на Альфа Центавру, чтобы спрятаться от посторонних глаз и переждать Апокалипсис. Тем самым из простой реплики мы понимаем, что Кроули сочувствует Габриэлю и Вельзевул больше остальных, так как понимает, что значит скрывать теплые чувства к представителю вражеского лагеря. В данном случае можно говорить о смыслообразующей функции в сочетании с экспрессивной, когда языковая игра происходит не между двумя героями — участниками коммуникации, а между автором и зрителем.

Анализ случаев языковой игры позволил нам сделать статистические выводы о функциях и частотности случаев ЯИ в комедийном сериале, представленные в таблице.

Результаты анализа частотности функций языковой игры в телесериале «Благие знамения»

Функция ЯИ	Частотность использования в сериале
Экспрессивная (воздействующая)	18,8%
Смыслообразующая	18,8%
Характерологическая	18,8%
Смягчающая	12,5%
Комическая	12,5%
Гедонистическая	6,2%
Защитная	6,2%
Функция самоутверждения	6,2%

Проанализированные примеры подтверждают, что комическая функция языковой игры не становится доминирующей даже в материале преимущественно комической направленности, в то время как наиболее частотными выступают функции экспрессивная, смыслообразующая и характерологическая. Также хотелось бы отметить отличительную черту воздействующей функции в телесериале. В части примеров воздействие через языковую игру происходит в паре адресант (персонаж) — адресат (персонаж) в рамках произведения; иными словами, языковая игра направлена на героя, однако в большинстве случаев в качестве адресанта выступает коллектив авторов телесериала, а в качестве адресата — зритель, которому предстоит дешифровать заложенный авторами смысл высказывания. Возможности для создания языковой игры в рамках кинодискурса поистине безграничны, и создатели телесериалов не ограничиваются лишь остроумной шуткой, когда речь идет о языковой игре, но используют ее для передачи дополнительных смыслов, воздействия на адресата, характеристики персонажа и т.д.

Библиографический список

Войцех К. Д. Языковая игра в англоязычном кинематографическом дискурсе (на материале телесериалов США и Великобритании). Уфа, 2022.

- Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург, 2008.
- Духовная Т. В. О подходах к изучению кинодискурса // Евразийский Союз Ученых. 2014. № 8-7.
- Залевская А. А. Слово в лексиконе человека: психолингвистическое исследование. Воронеж, 1990.
- Земская Е. А. Языковая игра // Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М., 1983.
- Негрышев А. А. Языковая игра в новостном медиатексте: референциально-прагматический аспект // Медиаскоп. 2010. № 4.
- Николина Н. А., Агеева Е. А. Языковая игра в структуре современного прозаического текста // Русский язык сегодня. 2000. № 1.
- Норман Б. Ю. Грамматика говорящего. СПб., 1994.
- Нухов С. Ж. Окказиональное именное словообразование английского языка сквозь призму языковой игры. Уфа, 2017.
- Покровская Е. В. Понимание современного газетного текста и его языковые характеристики. М., 2004.
- Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2000.
- Сковородников А. П. Языковая игра // Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты. М., 2011.
- Человеческий фактор в языке: Языковые механизмы экспрессивности. М., 1991.
- Шаховский В. И. Лингвистическая теория эмоций. М., 2008.
- Nilsen D. L. F., Nilsen A. P. Language Play: An Introduction to Linguistics. Rowley, Mass, 1978.

Источники

- Cambridge English Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english>
- Good Omens. Season 2 (Великобритания, США). 2023.

References

- Voytsekh K. D. *Yazykovaya igra v angloyazychnom kinematograficheskom diskurse (na materiale teleserialov SShA i Velikobritanii)*. [Word play in English cinematographic discourse (based on American and British TV series)]. Ufa, 2022.
- Gridina T. A. *Yazykovaya igra v khudozhestvennom tekste*. [Word play in a literary text]. Ekaterinburg, 2008.
- Dukhovnaya T. V. *O podkhodakh k izucheniyu kinodiskursa*. [On different approaches to the study of film discourse]. In: *Evraziyskiy Soyuz Uchenykh*. [Eurasian Union of Scientists]. 2014. No. 8-7.

Zalevskaya A. A. *Slovo v leksikone cheloveka: psikholingvisticheskoe issledovanie*. [The word in the human lexicon: a psycholinguistic study]. Voronezh, 1990.

Zemskaya E. A. *Yazykovaya igra*. [Word play]. In: *Russkaya razgovornaya rech'. Fonetika. Morfologiya. Leksika. Zhest*. [Russian colloquial speech. Phonetics. Morphology. Vocabulary. Gesture]. Moscow, 1983.

Negryshev A. A. *Yazykovaya igra v novostnom mediatekste: referentsial'no-pragmaticheskiy aspekt*. [Word play in news media text: referential-pragmatic aspect]. In: *Mediaskop*. [Mediascope]. 2010. No. 4.

Nikolina N. A., Ageeva E. A. *Yazykovaya igra v strukture sovremennogo prozaicheskogo teksta*. [Word play in the structure of modern prose text]. In: *Russkiy yazyk segodnya*. [Russian language today]. 2000. No. 1.

Norman B. Yu. *Grammatika govoryashchego*. [Grammar of a speaking person]. St. Petersburg, 1994.

Nukhov S. Zh. *Okkazional'noe imennoe slovoobrazovanie angliyskogo yazyka skvoz' prizmu yazykovoy igry*. [Occasional nominal word formation of the English language in the light of word play]. Ufa, 2017.

Pokrovskaya E. V. *Ponimanie sovremennogo gazetnogo teksta i ego yazykovye kharakteristiki*. [Understanding a modern newspaper text and its language characteristics]. Moscow, 2004.

Sannikov V. Z. *Russkiy yazyk v zerkale yazykovoy igry*. [The Russian language in the mirror of word play]. Moscow, 2000.

Skovorodnikov A. P. *Yazykovaya igra*. [Word play]. In: *Entsiklopedicheskiy slovar'-spravochnik. Vyrazitel'nye sredstva russkogo yazyka i rechevye oshibki i nedochety*. [Encyclopedic Dictionary-Reference. Expressive means of the Russian language and speech errors and defects]. Moscow, 2011.

Chelovecheskiy faktor v yazyke: Yazykovye mekhanizmy ekspressivnosti. [Human factor in language: Language mechanisms of expressiveness]. Moscow, 1991.

Shakhovskiy V. I. *Lingvisticheskaya teoriya emotsiy*. [Linguistic theory of emotions]. Moscow, 2008.

Nilsen D. L. F., Nilsen A. P. *Language Play: An Introduction to Linguistics*. Rowley, Mass, 1978.

List of Sources

Cambridge English Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english>

Good Omens. Season 2 (UK, USA). 2023.