

Оксана Васильева (Oksana Vasil'eva)

 <https://orcid.org/0000-0002-4363-2636>
vasiliewa.oksan2014@yandex.ru

Креатив или примитив? Анализ текстов публичных выступлений в жанре стендап с точки зрения теории языковой игры

Creative or Primitive? Analysis of the Texts of Public Speeches of the Stand-up Genre from the Point of View of the Theory of Language Game

Резюме

Статья посвящена изучению особенностей реализации языковой игры в современных медийных продуктах. Объектом исследования послужили тексты жанра стендап-комедии. Выступления в жанре стендап понимаются как сольное юмористическое выступление перед живой аудиторией. В репертуар стендап-комиков входят авторские монологи, короткие шутки, импровизации с залом.

Цель настоящей статьи заключается в определении речевых приемов в публичных выступлениях и анализе их с точки зрения теории языковой игры. Рассматриваются понятия языковой игры, комичного выступления, вербальной креативности.

Основным методом исследования является описательный, в рамках которого применены приемы наблюдения, обобщения, классификации данных.

В статье проанализированы языковые примеры комедийных текстов с точки зрения реализации языковой игры на различных уровнях языка: фонетическом, словообразовательном, лексическом, синтаксическом. В ходе анализа авторских монологов резидентов стендап-шоу определена структура, в соответствии с которой строится шутка; выявлены приемы языковой игры, которые преимущественно применяют стендап-комики. Наблюдения позволили вычлениить и отрицательные черты (ненормативная лексика, слова-паразиты, бессодержательные фразы), затрудняющие восприятие языковой игры.

В статье делается вывод о роли публичных выступлений жанра стендап-комедии в воспитании эстетической категории, реализуемой в остроумной и легкой речи. Перспективой исследования является анализ выступлений женской стендап-комедии и выявление влияния гендерной принадлежности на язык комедийных текстов.

Ключевые слова: языковая игра, лингвистический креатив, стендап-комедия, структура, сетап, панчлайн, лексика, комичное, лексические единицы, прецедентные феномены, словообразовательные конструкции.

Summary

This article studies the features of language game implementation in the modern media products. The object of the study is stand-up comedy texts. Stand-up performance is a solo, humorous performance in front of an audience. The repertoire of stand-up comedians includes author's monologues, short jokes, and improvisation with the audience. These performances are based on a language game element implemented in a certain structure.

The purpose of this article is to identify stand-up genre speech techniques in public performances and analyse them from the language game theory viewpoint. The language game, comical, and verbal creativity concepts are considered in the article.

The main methods of research are descriptive, observation, generalization, data classification methods.

The linguistic examples of comedy texts are analysed from the language game implementation viewpoint at various language levels: phonetic, word-formation, lexical, syntactic. The public performances analysis makes it possible to determine the structure according to which jokes are developed; the techniques of language game which are widely used by stand-up comedians. This analysis allows some negative features to be determined (profanity, parasitic words, meaningless phrases), which can worsen the language game understanding.

The article draws attention to the role of stand-up comedy genre public performances in the learning of comic aesthetic category realized in witty and fluent speech. The perspective of the study is to analyse the performances of female stand-up comedy and identify the influence of gender on the language of comedy texts.

Keywords: language game, linguistic creativity, stand-up comedy, structure, setup, punchline, vocabulary, comical, lexical units, precedent phenomena, word-formation constructions.

В современном мире большое значение для образования и воспитания молодого поколения имеют средства массовой информации. Н.В. Баско отмечает, что СМИ «не только максимально быстро отражают смену социально-политических ориентиров и культурных ценностей..., но и являются главным проводником новых слов и фразеологизмов» (Баско, 2018, 22). В подтверждение своих слов ученый приводит высказывание известного российского исследователя Ю.А. Бельчикова, который называет тенденцию возрастающего влияния СМИ на язык *медиадизацией* русского языка (Баско, 2018, 22).

В данной статье мы обращаем внимание на то, каким образом формируется эстетическая категория комичности под влиянием современных медийных продуктов, авторы которых утверждают, что предлагаемые ими модели являются образцом юмористических и остроумных выступлений. Цель настоящей статьи заключается в определении речевых приемов в публичных выступлениях и анализе их с точки зрения теории языковой игры. Объектом изучения являются тексты комедийных актеров жанра стендап на российском телевидении. Стадию исследования можно определить как начальную, эмпирическая база находится в стадии формирования. Для данной статьи

материалом для исследования послужили тексты публичных выступлений 18 комиков, практически все состоялись в 2021 году.

Понятие *языковая игра* является одним из составляющих теории игр. В лингвистике предметом изучения языковая игра становится сравнительно недавно. Термин *языковая игра*, введенный Л. Витгенштейном в 1953 г., был заимствован филологией, и в частности, стилистикой. В последние 15 лет под языковой игрой преимущественно понимается

определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и, в целом, стилистический эффект (*Стилистический энциклопедический словарь русского языка*, 2003).

В данной статье мы применяем определение языковой игры И.В. Цикушевой: «языковая игра – осознанное и целенаправленное манипулирование экспрессивными ресурсами речи, обусловленное установкой на реализацию комического эффекта» (Цикушева, 2019, 170). Исследователь подчеркивает, что сущность языковой игры состоит в генерировании дополнительных окказиональных смыслов, «апеллирующих к языковой выразительности и порождающих комический эффект» (Цикушева, 2019, 170). Комическое восприятие понимается как «эстетическая форма критики, заразительно-острая, творчески активная ее форма» (Эстетика, 1089, 154). И.В. Цикушева отмечает, что наличие элементов языковой игры в речевом сообщении может свидетельствовать либо о креативном аспекте речетворчества конкретного автора, либо о связи с типологическими признаками определенного стилистического жанра (Цикушева, 2019, 170).

В данной статье речь пойдет о популярном жанре развлекательных программ *стендап*. Выступления в этом жанре понимаются как сольное юмористическое выступление перед живой аудиторией. Часто для стендапа организуются специальные комедийные клубы. Выступающего называют *стендап-комиком*, *комиком*, *стендапером*. В России стендап-комедия начала развиваться с середины 2000 г. Интерес к данному жанру формировался на основе распространения записей и переводов выступлений западных комиков. Одним из популярнейших комедийных шоу на российском телевидении является шоу *Stand up*, запущенное в 2013 году на канале ТНТ.

В репертуар стендап-комиков входят авторские монологи, короткие шутки, импровизации с залом. В основе этих выступлений лежат элементы языковой игры, реализуемой в определенной структуре. Грег Дин, автор пособия *Пошаговое руководство по созданию комедийного шоу*, разработал структуру шутки, которая активно используется российскими комиками. В шутке выделяют две части: *setup* – первая часть шутки, которая готовит к смеху,

и *панчлайн* – вторая часть, которая смешит зрителя и слушателя. *Сетап* и *панчлайн* непосредственно связаны с ожиданием и удивлением (Г. Дин). Таким образом, элементы языковой игры накладываются на определенную структуру, что и составляет основу комедийного текста. Особенно явно эта структура просматривается в выступлениях молодых комиков. Отсутствие опыта общения с аудиторией лишает выступления легкости и будто обнажает структуру предлагаемой шутки. Шутка выглядит примерно следующим образом:

1. Сетап – *Вы видели современных школьников? У них кадыки, огромные бицепсы, ноги...*;
2. Панчлайн – *Пацаны еще страшнее...*
 1. Сетап – *Слышь, ты! отошел от машины!*
 2. Панчлайн – *Сама заправлю! (Атлас).*
 1. Сетап – *У меня друг сел кататься на качели, хотел сделать «солнышко», потом сорвался...*
 2. Панчлайн – *и стал алкашом (Чеботков).*

Приведенные примеры показывают, что шутка основана на несоответствии финала шутки (*панчлайна*) ее завязке (*сетапу*).

Структура шутки дополняется языковой игрой, которая реализуется на следующих уровнях текста.

1. Фонетическом уровне языка:

– созвучие (наличие двух или более созвучных слов (Швецов, Вегенер, 2009): *Недавно один земляк делал свадьбу дочери, на которую он пригласил Леди Гагу. Это был единственный в мире случай, когда за одним столом сидели Леди Гага и дядя Мага (Расул); Друг сделал татуировку. Я спрашиваю: «Где? В тату-салоне? Он: «Нее, тута не было. Тама, подальше!» (Дедищев. Выпуск от 10.10.2021);*

– апокопа (выпадение нескольких звуков в конце слова) (Ръжков, 2009): *Есть профессии, которые могут быть только женскими. Например, гадалка! Нет такого, чтоб мужик сказал: «Я гадал!» (Дедищев. Выпуск 2.03.2021).*

2. Словообразовательном уровне языка:

– создание окказиональных слов различных частей речи (Санников, 1999; Земская, 2007, 2009; Ильясова, Амири, 2013): *Я записывался в лингвистический центр в Курске. Меня спросили: «А вы всколькером?» (Дедищев. Выпуск 31.10.2021);*

– эхо-прием (рифмовка слов, при которой одно слово является искаженным «двойником» другого) (Санников, 1999; Земская, 2007, 2009; Ильясова, Амири, 2013; Рыжков, 2009): *Хочу обсудить вот эти ущербные уменьшительно-ласкательные обращения друг к другу, вот эти пусечки-х...сечки* (Дедищев. Выпуск от 2.03.2021). Отметим, что выступления стендап-комиков часто переполнены ненормативной лексикой, которая вплетена в текст и неразрывно связана с реализацией комического;

– игры с уменьшительными производными (Земская, 2007): *У нас два пылесоса. Для чего мы взяли второй? Размножаться? ... Скоро появятся маленькие пылесосята* (Сабуров. Выпуск 8.12.2021).

3. Лексическом уровне языка:

– использование омонимов (Санников, 1999; Швецов, Вегенер, 2009; Ильясова, Амири 2013): *Я три станции по фиолетовой ветке проехал, мне теперь все стирать надо: и одежду, и поездку из памяти* (Чебатков. Выпуск от 1.10.2021). Используются также омонимичные словосочетания. В монологе ведется рассуждение о новых технологиях, в частности, о профессиональной системе «умный дом» (система домашних устройств, способных выполнять действия и решать определенные повседневные задачи без участия человека). В качестве оппозиции приводится утверждение: *В России «умный дом», это тот, который на шлагбаум «скинулся»* (П. Дедищев. Выпуск 10.10.2021). Комик Н. Сабуров, рассказывая об укладе жизни в родительской семье, противопоставляет два выражения с омонимичными компонентами: *Не «умный дом», а «умный дед»!* (Сабуров. Выпуск от 24.12.2021).

– применение гиперболы (Санников, 1999): *Видели эти пары? Огромная баба, мужик раз в четыреста меньше...* (Дедищев. Выпуск от 10.12.2021);

– применение олицетворения: *У нас было правило: если в доме работал телек, то люстра не имела права даже мигнуть!* (Сабуров. Выпуск от 24.12.2021);

– применение необычных сравнительных конструкций (Санников, 1999): *Я ненавижу, когда человек начинает пить чай и с помощью ложки выжимает чайный пакетик. Выжимает пакетик, как будто душит котят!* (Сабуров. Выпуск от 27.12.2021). *Когда появляется новый сын, старший переходит к тебе. Схема один в один как с айфонами* (Шамгунов. Выпуск от 31.01.2021). В данном примере автор сравнивает ситуации, которые не являются сопоставимыми. *Оставил открытую страницу в ВК – написал заявление на развод* (Шамгунов. Выпуск от 31.01.2021);

– обыгрывание прецедентных феноменов (Швецов, Вегенер, 2009; Ильясова, Амири, 2013): *Англичане! Бросайте пить! У вас и так премьер-министра зовут Борис! А когда лидера страны зовут Борис, пора бросать*

пить! Это вам любой русский скажет! (Чеботков. Выпуск от 1.10.2021). В данном примере применяется прецедентное имя. Очевидно, что автор подразумевает имя первого русского президента Бориса Ельцина. На это указывает ассоциативная связь имени с понятием *лидер*, а также словосочетание, подтверждающее прецедентность (*любой русский скажет*); Этот же автор в другом монологе применяет ссылку на прецедентный феномен современности: *Я раздражаюсь от людей, которые говорят: «Мне скучно!» ... 2020 год из-за вас!* Развивая свою мысль, в этом же монологе Е. Чеботков ссылается на прецедентный текст советского мультипликационного фильма 1971 года: *Я один раз в жизни говорил: «Мне скучно!». Я был у деда на даче. Говорю: «Дед, что-то мне скучно!». Дед: «Бери лопату!». И мне было больно, жарко, грустно ..., но не скучно! Хотя, учитывая мой цвет волос (рыжий), дедушка сильно рисковал, давая мне в руки лопату* (Чеботков. Выпуск от 19.11.2021). О жене: *карманная Л. Гузеева. Раздает советы направо и налево* (Шамгунов. Выпуск от 31.01.2021).

4. Синтаксический уровень языка:

– повтор (Санников, 1999): *Я раздражаюсь от людей, которые говорят: «Скучно! Мне скучно! Мне скучно!!! Мне что-то скучно!!! Скучно тут! Скучно...»* (Чеботков. Выпуск от 19.11.2021). *Я ненавижу, когда человек начинает пить чай и с помощью ложки **выжсимает** чайный пакетик. **Выжсимает пакетик**, как будто душит котят! Просто **выжсимает пакетик!*** (Сабуров. Выпуск от 27.12.2021); *Наркотики – это плохо! Это ужасно! Ужасно! Ужасно!* (Шамгунов. Выпуск от 31.01.2021).

Проведя анализ выступлений стендап-комиков, отметим, что языковая игра на лексическом уровне является самой содержательной. О. Викторова справедливо отмечает, что лексическая игра, «представляя два смысловых плана, ... требует от реципиента большего умственного напряжения, по сравнению с языковой игрой на других языковых уровнях (Викторова, 2016, 44). На лексическом ярусе языковая игра возможна не только на ступени слов или словосочетаний, но и на уровне предложений.

Одной из особенностей публичных выступлений жанра *стендап* является использование грубо-просторечных выражений (*бытовуха, извращуха, баба, мужик*) жаргонизмов (*наезжать, предъявлять* ‘предъявлять претензии’; *вертеть* ‘игнорировать’; *зашкварно* ‘неприемлемо’; *раздулись* ‘очнись, опомнись’). Многие комики (С. Старовойтов, П. Дедищев, А. Щербаков, А. Шамгунов, А. Винокур, Н. Дубровский и др.) используют в публичных выступлениях ненормативную лексику. В некоторых выступлениях непристойные выражения достигают 15 единиц (С. Старовойтов, П. Дедищев). Стоит отметить, что по мере приобретения опыта публичных выступлений, П. Дедищев сократил применение обсценной лексики до 2–3

слов в одном выступлении. Некоторые комики почти не используют в своих выступлениях ненормативную лексику (Е. Чеботков, Н. Дубровский, Е. Кука, Д. Романов, Т. Каргинов).

Во многих случаях выступления комиков наполнены словами-паразитами: *ну, понимаете, слушайте, отвечаю и др.*, что, безусловно, снижает уровень восприятия языковой игры и приближает монолог к обычному бытовому высказыванию. Отсутствие опыта публичных выступлений и каких-либо стилевых ограничений в речи комика приводит иногда к абсурдным фразам: *...Я в целом, ну... Это все о'кей, но есть вещи, которые вне зоны моего понимания, наглухо...ну...* (Винокур. Выпуск № 154). Продуцируется объемное, но совершенно бессодержательное высказывание, что на сленге комиков называется *провисом*. Практически каждая фраза А. Винокура, начинающего стендап-комика, заканчивается междометием *ну*: *Я ненавижу экскурсии, ну...; я ничего не запоминаю, ну...; я смотрю в навигатор, ну...* (Винокур. Выпуск № 154). За 30 секунд выступления междометие *ну* употребляется 7 раз. Другим частотным словом-паразитом является вопросительная конструкция *Понимаете?*, которая употребляется многими выступающими комиками (П. Дедищев, С. Дедко и др.). Комик Расул употребляет в своем выступлении *О свадьбах* данную конструкцию до 3 раз в одном предложении. Существует и общепринятая вопросительная конструкция, которая служит связующим звеном между шутками: *Слушайте, вы замечали, что...?* Данная конструкция, судя по всему, воспринимается выступающими как универсальная и используется практически всеми (В. Комиссаренко, А. Винокур, И. Усович и др.). Следует отметить, что частое употребление фразы как в разных выступлениях юмористов, так и в выступлении отдельных комиков (А. Винокур употребляет данную фразу до 12 раз в одном выступлении) снижает ее семантический потенциал и приближает к фразам-паразитам. Безусловно, использование обценной лексики, большого количества слов-паразитов затрудняет восприятие языковой игры.

Итак, что мы наблюдаем в речевом строе публичных выступлений креатив или примитив? Приведенные нами примеры показывают, что в выступлениях комиков присутствует языковая игра на фонетическом, лексическом, словообразовательном, синтаксическом уровнях. Артисты стендап-комедии применяют прецедентные феномены, необычные сравнения, необычные словообразовательные конструкции. Являются ли эти особенности креативными? Т.А. Гридина отмечает, что в качестве основных критериев креативности выделяются беглость (способность порождать большое количество идей), гибкость (способность порождать разнообразные идеи), оригинальность (способность порождать нестандартные идеи). Подчеркивается, что самым показательным справедливо признается оригинальность – способность к самостоятельному продуцированию творческой «идеи», не имеющей аналога и обладающей новизной (неординарностью) (Гридина, 2013, 7).

Анализ выступлений молодых комиков жанра стендап показывает, что в выступлениях реализуется критерий беглости и гибкости, то есть стендап-комики делают ставки на «открытость» любых тем: обсуждаются сюжеты от личных взаимоотношений до сексуальной ориентации и финансового состояния. Именно фактор личностно ориентированного выступления считается показателем новизны в юмористическом жанре: *Обобщенность – это смерть искусству* (Г. Дин). Для артистов не существует запретных тем. Основным мотивом является провокация: прямолинейно-грубое обсуждение глубоко личных событий и жизненных ситуаций. Формат научной статьи не позволяет приводить в пример слова, которые зачастую используют комики. Откровенность высказываний некоторых авторов настолько шокирует зрителей, что комики вынуждены объяснять свою манеру выступления: *Не надо на меня так смотреть, как будто я в церковном хоре выступаю! Стендап-комедия – это грязный жанр! Грязный реализм!* (Старовойтов. Выпуск 30.03.2021). Площадки стендап-клубов используют даже для каминг-аутов: *Да, я лесбиянка! Такие мы в жизни. Вот такая она суровая реальность* (Говорун. *Открытый микрофон*. 17.01.2018). Однако является ли эта особенность проявлением оригинальности, как критерия креативности? Ставка делается на реализацию структуры шутки в грубо-просторечных выражениях часто с применением обсценной лексики. Мы приходим к выводу, что явление стендап-комедии в существующем виде – явление довольно опасное, так как подобное представление о юморе создает циничное отношение к жизни, снижает ценность общелитературного языка у молодых людей, которые только формируют свою картину мира. Об этой проблеме говорят сами комики:

Я обожаю русский язык. Радею за наш лексикон. Но он неумолимо быстро беднеет. Когда не хватает слов, мы прибегаем к «словесным смайликам». Не хватает слов для описания действия: тыры-пыры; длительное действие: тыры-пыры-растопыры (Дедищев. Выпуск от 10.10.2021).

То есть проблема ценности литературного языка явно ощущается в обществе, но не связывается с тем языковым материалом, который наполняет средства массовой информации.

Стоит отметить, что не так давно (2020 г.) на телеэкранах появилось новое комедийное шоу – *Женский стендап*, которое отличает качественно иное отношение к языку, выражению языковой игры в выступлениях. Женщины избегают откровенной грубости, уделяют больше внимания манере преподнесения юмористических монологов. Изучение женской манеры подачи иронии, юмора, моделирования лингвистического креатива и языковой игры является перспективой нашего следующего исследования.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Баско, Н.В. (2018). *Креативность в медийной номинации: средства и способы реализации*, Уральский филологический вестник. Урал. гос. пед. ун-т. Серия «Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива», 2 (27), 21–29.
- Викторова, О.А. (2016). *Особенности поликодовых демотивационных постеров с включением языковой игры*. Автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук. Тверь.
- Гридина, Т.А. (2013). *К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи*, Лингвистика креатива-1 (5–59), Т.А. Гридина (ред.). Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т».
- Дин, Г. *Пошаговое руководство по созданию комедийного шоу*, <https://readli.net>, доступ: 9.03.2020.
- Земская, Е.А. (2007). *Игровое словообразование*. В: *Язык в движении: к 70-летию Л.П. Крысина (186–193)*, Е.А. Земская, М.Л. Каленчук (отв. ред). Москва: Языки славянской культуры.
- Земская, Е.А. (2009). *Словообразование как деятельность*. Москва: Книжный дом «Либроком».
- Ильясова, С.В., Амири, Л.П. (2013). *Языковая игра в коммуникативном пространстве СМИ и рекламы*. Москва: «Флинта», «Наука».
- Рыжков, М.С. (2009). *Людемы интернет-дискурса*. Вестник Нижегородского ун-та им. Н.И. Лобачева. Серия «Лингвистика», 6, 338–345.
- Санников, В.З. (1999). *Русский язык в зеркале языковой игры*. Москва: Языки русской культуры.
- Санников, В.З. (2008). *Русский синтаксис в семантико-прагматическом пространстве*. Москва: Языки славянских культур.
- Стилистический энциклопедический словарь русского языка*. (2003). Москва: «Флинта», «Наука».
- Цикушева, И.В. (2009). *Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования*. Известия РГПУ им. А.И. Герцена, 90, <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-yazykovoy-igry-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya>, доступ: 22.12.2019.
- Stand Up. Официальная страница на сайте ТНТ, <https://standup.tnt-online.ru/s03e12>, доступ: 31.01.2022.

- Basko, N.V. (2018). *Kreativnost' v mediinoi nominatsii: sredstva i sposoby realizatsii*, Ural'skii filologicheskii vestnik. Ural. gos. ped. un-t. Seriya «Yazyk. Sistema. Lichnost': Lingvistika kreativa», 2 (27), 21–29.
- Din, G. *Poshagovoe rukovodstvo po sozdaniyu komediinogo shou*, <https://readli.net>, accessed: 9.03.2020.
- Gridina, T.A. (2013). *K istokam verbal'noi kreativnosti: tvorcheskie evristiki detskoj rechi*, Lingvistika kreativa-1 (5–59), T.A. Gridina (red.). Ekaterinburg: FGBOU VPO «Ural. gos. ped. un-t».
- Il'yasova, S.V., Amiri, L.P. (2013). *Yazykovaya igra v kommunikativnom prostranstve SMI i reklamy*. Moscow: «Flinta», «Nauka».
- Ryzhkov, M.S. (2009). *Lyudemy internet-diskursa*. Vestnik Nizhegorodskogo un-ta im. N.I. Lobacheva. Seriya «Lingvistika», 6, 338–345.

- Sannikov, V.Z. (1999). *Russkii yazyk v zerkale yazykovoi igry*. Moscow: Yazyki russkoi kul'tury.
- Sannikov, V.Z. (2008). *Russkii sintaksis v semantiko-pragmaticheskom prostranstve*. Moscow: Yazyki slavyanskikh kul'tur.
- Stand Up. Ofitsial'naya stranitsa na saite TNT, <https://standup.tnt-online.ru/s03e12>, accessed: 31.01.2022.
- Stilisticheskii entsiklopedicheskii slovar' russkogo yazyka*. (2003). Moscow: «Flinta», «Nauka».
- Tsikusheva, I.V. (2009). *Fenomen yazykovoi igry kak ob'ekt lingvisticheskogo issledovaniya*. Izvestiya RGPU im. A.I. Gertsena, 90, <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-yazykovoy-igry-kak-obekt-lingvisticheskogo-issledovaniya>, accessed: 22.12.2019.
- Viktorova, O.A. (2016). *Osobennosti polikodovykh demotivatsionnykh posterov s vklyucheniem yazykovoi igry*. Avtoreferat dissertatsii na soiskanie uchenoi stepeni kandidata filologicheskikh nauk. Tver.
- Zemskaya, E.A. (2007). *Igrovoe slovoobrazovanie*. B: *Yazyk v dvizhenii: k 70-letiyu L.P. Krysin* (186–193), E.A. Zemskaya, M.L. Kalenchuk (otv. red). Moscow: Yazyki slavyanskoi kul'tury.
- Zemskaya, E.A. (2009). *Slovoobrazovanie kak deyatel'nost'*. Moscow: Knizhnyi dom «Librokom».