



Word Play in Modern Russian Network Discourse

Alla V. Kornienko

Sociological Institute, Federal Center of Theoretical and Applied Sociology, Russian Academy of Sciences. Saint Petersburg, Russia. Email: [av.kornienko\[at\]mail.ru](mailto:av.kornienko[at]mail.ru) ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0532-3760>

Received: 7 July 2023 | Revised: 6 October 2023 | Accepted: 17 October 2023

Abstract

The phenomenon of the word play is studied in this work on the basis of the network discourse reflected in the materials of the Russian competition “Word of the Year” for 2007-2021. The participants of this contest were subject to sociolinguistic analysis – words, expressions, and phrases that are products of a word play. All of them, as it turned out, were included in the nomination “Neologism of the Year”. The empirical analysis was subordinated to the goal of determining their functionality and identifying the underlying word-formation models and techniques of lexical implementation of the latter. The results of the study indicate the active appeal of users of social networks to the word play in two situations. Firstly, when a communicator wants to express one’s disagreement, a critical attitude towards real events. Then s/he usually resorts to ridicule as a form of word play, functionally aimed at lowering evaluative meanings (a case of “corrective humor”). Secondly, in a situation of counteracting psychological tension and stress caused by a traumatic event, when using a joke, the communicator seeks to reduce emotional tension—his/her own and / or the audience (a case of “benevolent humor”). In both situations, as the analysis showed, the same set of word-formation models of the Russian language and word play techniques are used. To create new lexical units, paronymic attraction and contamination are most widely used. These models are adjoined by prefixation, suffixation, their combination, as well as other traditional Russian language models for generating lexical units. Among the techniques of the word play that provide a laughing reaction, deceived expectation, logical inconsistency and playing with set expressions stand out. In general, the results of the study indicate that the word play remains a popular means of achieving the comic effect desired by the communicator, not only by journalists, as noted by analysts of modern Russian public discourse, but also by ordinary users of social networks in their everyday speech communication.

Keywords

Network Discourse; Competition “Word of The Year”; Word Play and its Functions; “Corrective Humor”; “Benevolent Humor”; Word-Formation Models; Techniques of Word Play



This work is licensed under a [Creative Commons “Attribution” 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Языковые игры в современном российском сетевом дискурсе

Корниенко Алла Владимировна

Социологический институт РАН Федерального научно-исследовательского социологического центра Российской академии наук. Санкт-Петербург, Россия. Email: [av.kornienko\[at\]mail.ru](mailto:av.kornienko[at]mail.ru)
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0532-3760>

Рукопись получена: 7 июля 2023 | Пересмотрена: 6 октября 2023 | Принята: 17 октября 2023

Аннотация

Феномен языковой игры исследуется в данной работе на базе сетевого дискурса, отраженного в материалах российского конкурса «Слово года» за 2007-2021 гг. Социолингвистическому анализу подлежали участники этого конкурса – слова, выражения и фразы, являющиеся продуктами языковой игры. Все они, как выяснилось, входили в номинацию «Неологизм года». Эмпирический анализ подчинялся цели определить их функциональную нагрузку и выявить лежащие в их основе словообразовательные модели и приемы лексической реализации последних. Результаты проведенного исследования говорят об активном обращении сетевой публики к языковой игре в двух ситуациях. Во-первых, когда коммуникатор хочет выразить свое несогласие, критическое отношение к реальным событиям. Тогда он/а обычно прибегает к насмешке как форме языковой игры, функционально направленной на понижение оценочных смыслов (случай «корректирующего юмора»). Во-вторых, в ситуации противодействия психологическому напряжению и стрессу, вызванному травмирующими событиями, когда с помощью шутки коммуникатор стремится снизить эмоциональное напряжение – свое и/или аудитории (случай «доброжелательного юмора»). В обоих случаях, как показал анализ, в ходу один и тот же набор словообразовательных моделей русского языка и приемов языковой игры. Для создания новых лексических единиц наиболее широко используется паронимическая аттракция и контаминация. К указанным моделям примыкает префиксация, суффиксация, их сочетание, а также другие традиционные для русского языка модели порождения лексических единиц. Среди приемов языковой игры, обеспечивающих смеховую реакцию, особо выделяется обманутое ожидание, логическое несоответствие и обыгрывание устойчивых выражений. В целом, результаты исследования свидетельствуют: языковая игра остается популярным средством достижения желаемого коммуникатором комического эффекта не только журналистами, что отмечают аналитики современного российского публичного дискурса, но и рядовыми пользователями социальных сетей в их повседневном речевом общении.

Ключевые слова

сетевой дискурс; конкурс «Слово года»; языковая игра и ее функции; «корректирующий юмор»; «доброжелательный юмор»; словообразовательные модели; приемы языковой игры



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons “Attribution” \(«Атрибуция»\)4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Введение

Понятие игры – одно из центральных для культуры первопонятий, являющихся общечеловеческими универсалиями. Как отмечают философы, в европейской традиции оно берет начало в рассуждениях Платона об идеальном государстве (Эпштейн, 2022). Наука знает множество концепций игры: философских, эстетических, социологических, среди которых в XX веке главенствующими признаны две: Йохана Хейзинги и М.М. Бахтина (Эпштейн, 2019). Чрезвычайно плодотворным оказалось и проведенное в истекшем столетии Л. Витгенштейном изыскание в области категории игр, которое серьезно подорвало незыблемость классической, идущей от Аристотеля, теории категоризации и привело к выработке радикально новых представлений об организации человеческого мышления, опирающихся на понятия прототипов и структур базового уровня (Лакофф, 2004). Исследователями феномена игры выделены две базовые ее разновидности, означенные в английском языке двумя разными словами “play” и “game”. Первое мыслится как игра импровизированная, свободная, не связанная никакими условиями и правилами; второе, напротив, подразумевает игру организованную, подчиняющуюся строгим правилам и множеству запретов на способы поведения (Эпштейн, 2019, с. 330-331). Когда в середине прошлого века произошел переход от индустриального общества к постиндустриальному и от модерна к постмодерну, установка на игру стала основополагающей приметой последнего (Десятерик, 2005). С течением времени подобная установка усилила свое присутствие и в гуманитарных, и в социальных, и в точных науках. Культура в целом начала привычно восприниматься как бесконечное поле игры. Литература трактовала художественный текст как игру с читателем. Язык рассматривался как средство игры коммуникатора с аудиторией. Само словосочетание «язык как игра» приобрело характер речевого клише. А один из продуктов языковой игры – ирония – была названа отличительной чертой всего двадцатого века. По убеждению специалистов, именно ирония оказалась тем спасительным средством, которое помогло людям совладать со сверхчеловеческим напряжением и страхами, вызванными ужасами ушедшего столетия (Иссерс, 2020; Ruch, 2008).

Сегодня интертекстуальность, языковую игру и тесно сопряженную с ней иронию называют ведущими признаками языка отечественной публицистики наших дней и языка современных российских СМИ (Клушина, 2004; Ляпун, 2009; Руженцева, 2015). Как утверждают исследователи, в настоящее время языковые игры активно используются и журналистами в их профессиональной деятельности, и рядовыми пользователями социальных сетей в их обыденном повседневном сетевом общении (Руженцева, & Кошкарлова, 2021; Русский язык и новые технологии, 2014).



Исследование феномена языковой игры. Методология формирования эмпирической базы

Как и многие другие научные термины, термин *языковая игра* не имеет однозначного толкования. В широком смысле языковая игра трактуется как преднамеренное нарушение языковой нормы, игра с формой речи для усиления ее выразительности (Земская, 1983, с. 172-173). При этом одно из центральных лингвистических понятий – понятие языковой нормы – мыслится как результат кодификации языка, т.е. целенаправленного упорядочения всего, что касается языка и его применения, упорядочения, опирающегося на традицию существования языка в некотором обществе, на какие-то неписанные, но общепринятые способы использования языковых средств (Крысин, 2005). В указанном случае использование коммуникатором языковой игры являет собой эффективный способ привлечения внимания реципиентов к сказанному, втягивания их в обсуждение интересующей коммуникатора проблематики и получения от них обратной связи (Руженцева, & Кошкаророва, 2021).

В более узком смысле языковая игра определяется как оперирование формой речи для создания комического эффекта (Санников, 1999, с. 15). Именно данная дефиниция стала отправным пунктом проведенного нами социолингвистического исследования, сфокусированного на феномене языковой игры. Наша цель заключалась в том, чтобы проанализировать феномен языковой игры, игры-play, на материалах проводимого в России в течение 15 лет (2007-2021) ежегодного конкурса «Слово года». В задачи исследования входило выявление сегмента материалов упомянутого конкурса, представляющих собой продукты языковой игры, и изучение означенных материалов с точки зрения их функциональности, а также лежащих в их основе словообразовательных моделей и приемов в их конкретной лексической реализации.

Конкурс «Слово года» имеет международный статус и нацелен на выявление в сетевом дискурсе тех лексических единиц (слов, выражений и фраз), которые приобрели в текущем году отчетливое общественное звучание и получили внятный общественный резонанс. Именуемые победителями или призерами конкурса, эти лексические единицы очерчивают своеобразный вербальный портрет минувшего года, означивают его кратчайший итог – то, каким он останется в памяти сетевой публики (Эпштейн, 2013). Российский конкурс «Слово года» развернут на базе дискурса социальной сети Фейсбук¹. В конкурсе четыре номинации, три из которых – «Слово года», «Выражение, фраза года» и «Антязык» – аккумулируют уже укоренившиеся в языковом узусе лексические единицы, привычно бытующие в публичном дискурсе.

1 В настоящее время Фейсбук принадлежит компании «Meta Platforms», признанной экстремистской организацией и запрещенной в Российской Федерации.



Четвертая номинация «Неологизм года» охватывает появившиеся в текущем году новые слова, выражения и фразы. В сборе материалов конкурса участвует свыше трех с половиной тысяч пользователей названной социальной сети, объединенных в две группы: «Слово года» и «Неологизм года». Собранные ими массивы эмпирических данных анализируются Экспертным советом, включающим 17 специалистов социо-гуманитарного направления. Ими же по специально разработанной формализованной процедуре тайным голосованием определяются победители конкурса в каждой номинации.

Выбор призеров опирается на концепцию ключевых слов текущего момента, разработанную Т. В. Шмелевой (Шмелева, 1993), согласно которой важнейшим признаком лексической единицы, претендующей на статус ключевого слова, является ее частотность употребления в публичном дискурсе. Как констатирует автор концепции, частотность – «одна из первых, видимых «невооруженным глазом» ощущаемая практически всеми носителями языка характеристик» (Шмелева, 1993, с. 34). Иные фигурирующие в концепции признаки ключевых слов – грамматический потенциал слова (наличие у него дериватов); его синтагматика (формирование сочетаемостных «привычек» слова, устойчивых выражений с ним); его парадигматика («обрастание» слова синонимами и антонимами); его вовлеченность в языковую игру. Перечисленные лингвистические характеристики, играющие главную роль в выборе победителей конкурса, дополняются еще одним чрезвычайно важным экстралингвистическим признаком: лексические единицы-призеры обозначают общественнозначимые социально-политические реалии и события, вызвавшие массовый отклик.

Объектами анализа в нашем исследовании были выбраны слова, выражения и фразы-продукты языковой игры, признанные Экспертным советом в разные годы призерами конкурса. Это те лексические единицы, которые заняли три ведущих позиции в общем ранжированном по частоте встречаемости списке участников конкурса. Вместе с тем анализу подвергались и так называемые лидеры конкурса – лексические единицы, которые участвовали в нем, победы не добились, но были близки к ней (позиции четыре-десять в упомянутом списке).

Результаты исследования

Предварительная работа с общим массивом эмпирических данных позволила установить несколько его особенностей. Во-первых, преобладающая часть призеров конкурса являет собой реакции сетевой публики на текущие социально-политические события, происходящие в стране. Так, призовое место в 2018 г. завоевало выражение *пенсионная реформа*, на которое пользователи сети откликнулись неологизмом *пенсиянин*, обозначившим того россиянина, которому волею судеб удалось дожить до поднятой по срокам пенсии. В 2013 г. на авансцену вышло выражение *проФАНация науки*, в котором легко



распознается отсылка к ФАНО (Федеральному агентству научных организаций) – новообразованной структуре, получившей полномочия управления институтами Российской академии наук. Естественно, есть и другие победители конкурса, далекие от политической проблематики. К примеру, *покемоны*, пришедшие к нам вместе с широко распространившейся по миру в 2016 г. компьютерной игрой, или *банный день* (2014) как название того самого дня, когда пользователи социальных сетей проводят «чистку» рядов и банят тех, с кем прекращают общение в интернете. Показательно, что и на старте конкурса, состоявшемся в 2007 году, в число его победителей вошли не связанные с политикой слова *гламур*, *блог* и *нано-* (в качестве приставки). Однако со следующего года и далее очевиден процесс политизации призеров и лидеров конкурса.

Вторая особенность массива эмпирических данных – их заряженность преимущественно негативными оценочными коннотациями. При этом последние не привносятся в анализируемые лексические единицы контекстом их употребления; они негативны сами по себе, в силу своего общеязыкового сдвоенного («предметно»-оценочного) значения, складывающегося из содержательной и оценочной компоненты. Слова-призеры *пандемия*, *коронавирус*, *беженцы*, *токсичный* и многие другие несут в себе сильный отрицательный заряд изначально, а правый и/или левый контекст их употребления в дискурсе способен лишь несколько ослабить мощь этого заряда, но никак не уничтожить его. Подобные слова со сдвоенным значением, именуемые в лингвистике прагмемами, широко циркулируют в публичном дискурсе, перетекая из речей политической власти в журналистское творчество и сетевую коммуникацию. Они не могут не волновать аудиторию, вызывают бурные общественные дискуссии и вполне естественно становятся словами года.

Наконец, еще одна важная особенность, тесно сопряженная с проблематикой языковой игры, заключается в том, что заметная часть анализируемого массива призеров и лидеров конкурса отмечена насмешкой. Прежде всего она бытует в неологизмах года – тех словах, выражениях и фразах, которые возникли в контрольный период как ответная вербальная реакция на текущие социально-политические события. Термином «насмешка» в русском языке обозначается «обидная шутка по поводу кого-, чего-либо» (Кузнецов, 1998, с. 600). В семантическую формулу рассматриваемого термина лингвисты включают, как минимум, три элемента: а) – шутка, б) – причиняющая обиду, в) – свидетельствующая о несерьезном отношении к объекту (Карасик, 2013, с. 117). Специалисты подчеркивают преднамеренный характер насмешки и ее предназначенность выразить некую оппозиционность коммуникатора по отношению к реципиенту или референту. С функциональной точки зрения насмешка мыслится как коммуникативное действие, состоящее в понижении значимости объекта оценки (там же).



Призерами конкурса «Слово года» систематически становились насмешливые лексические новообразования с игровым началом, созданные посредством умышленного нарушения языковой нормы для усиления их выразительности. Все эти неологизмы, сознательно рассчитанные на комический эффект, представляют собой продукты языковой игры (игры-play), направленной на понижение оценочных смыслов. Такими неологизмами выступает вышеупомянутое *пенсиянин* в его контекстном оформлении фразой *когда я стану пенсиянин, сосед мой будет марсианин* и лексема *наукопомрачение*, соседствовавшая в ряду победителей 2013 года с выражением *проФАНация науки*, о котором говорилось ранее. На заявленную оптимизацию системы здравоохранения сетевое сообщество отреагировало неологизмом *здравохоронение*; призывы к позитивному мышлению привели к появлению лексемы *позитиффчик*. Факты присвоения бюджетных средств трансформировались в *распилократию*, а также *пилинг* и *откатинг*; *выборрариумом* был поименован избирательный участок с явным намеком на грязную избирательную кампанию.

Пропитаны насмешкой и лексические единицы-лидеры конкурса. Среди них обнаруживаются такие слова и выражения, как *инополитянин* в значении «политик, который смотрит на жизнь словно с другой планеты, действия которого идут вразрез со здравым смыслом», *сердечно-засудистая система*, отсылающая к судебной системе с обвинительным уклоном, *настоящее*, указывающее на настоящее, которое томит и угнетает, и многие другие.

Итак, как показал эмпирический анализ, лексические новообразования, запечатлевающие атмосферу наших дней и создающие вербальный портрет каждого года, проникнуты духом насмешки, свидетельствующей о критическом отношении пользователей анализируемой социальной сети к происходящим событиям. Оно выражается с помощью насмешки – одной из форм языковой игры с присущим ей преднамеренным выходом за границы языковой нормы с целью понижения оценочных смыслов. Подобное поведение вполне отвечает теории несоответствия (the Incongruity Theory), согласно которой человек обращается к юмору, когда становится свидетелем негативно оцениваемых им явлений, наблюдает несоответствие канонического или желаемого образа и реального факта. Помимо подчеркивания существующего расхождения между желаемым и действительным, с которым человек сталкивается в жизни, и выражения несогласия с происходящим, юмор помогает справляться с реальностью (Ruch, & Proyer, 2015).

Насмешка, как констатируют специалисты, может вызываться совершенно разными внутренними эмоциональными побуждениями пишущего или говорящего субъекта. Она может быть проявлением его пассивности: вялого согласия, усталости, апатии, неверия в возможность позитивных изменений (Эпштейн, 2016). Насмешка может служить средством самоутверждения или орудием вытеснения страха, а значит улучшения психологического состояния коммуникатора (Ruch, 2008). К ней порою прибегают как к противодействию



излишнему пафосу, чрезмерной патетичности чьих-либо высказываний (Карасик, 2013). Насмешка – всегдашний помощник в формировании негативного отношения к ее объекту и может использоваться коммуникатором, в частности, в его намерении активизировать критическое мышление адресата (Руженцева, & Кошкарова, 2021).

Вместе с тем в насмешке усматривается и проявление речевой агрессии (Басовская, 2004, с. 257). Как одна из форм реализации названного психолингвистического феномена насмешка воспринимается не только академическим сообществом. Таковой, как выяснилось по результатам проведенного Л. М. Закоян свободного ассоциативного эксперимента по исследованию концепта «речевая агрессия» в языковом сознании россиян, она фиксируется обыденным сознанием (Закоян, 2008). Но, невзирая на множественность побудительных мотивов, насмешка всегда остается функционально однородной и действует одинаково, неизменно понижая оценку сообщаемого.

Попутно отметим, что не только в призерах и лидерах конкурса, составляющих несколько сотен единиц анализа, но и в его участниках, насчитывающих более тысячи слов, выражений и фраз, почти не обнаруживается ирония. И это удивляет, поскольку ирония и насмешка – очень близкие понятия и первое во многих словарных изданиях определяется через второе. Так, в Толковом онлайн-словаре русского языка Т. Ф. Ефремовой читаем: «Ирония. 1. ж. Тонкая насмешка, прикрытая серьезной формой выражения или внешне положительной оценкой» (Ефремова, 2000). В Энциклопедическом словаре-справочнике «Культура русской речи» находим: ирония – вид комического; «выражающее насмешку или лукавство иносказание, когда слово или высказывание обретают в контексте речи значение, противоположное буквальному смыслу или отрицающее его, ставящее под сомнение» (Иванов, Сквородников, & Ширяев, 2003, с. 227). Таким образом, насмешка встроена в иронию, однако обратное утверждение неверно, ибо насмешка не сопряжена с оценочной инверсией – тем оценочным перевертышем, который обязателен для иронии. В насмешке нет «несовпадения мыслимого и созерцаемого» (А. Шопенгауэр) как источника комического. И хотя дискурс-аналитики усматривают в иронии отчетливую приметку языка публицистики и языка газет наших дней (Клушина, 2004; Руженцева, 2015), пользователи анализируемой социальной сети, как выяснилось, предпочитают не скрывать передаваемые ими смыслы за несоответствующей им формой, а называть вещи своими именами напрямую, одновременно понижая их значимость.

Модели и приемы образования игровых неологизмов

Переходя к слово- и смыслообразовательным моделям, применяемым в эмпирическом материале для создания игровых неологизмов, отметим, что они чрезвычайно многообразны. В результате их применения возникают окказиональные лексические единицы – слова, выражения и фразы,



не принадлежащие системе языка, а используемые только в условиях данного контекста с теми или иными прагматическими целями. Две самых частых модели, употребляемых в анализируемом материале – паронимическая аттракция и контаминация. Первая модель опирается на сходство в звучании отдельных компонентов двух «сближаемых» слов. О. С. Иссерс, пристально изучавшая публичные дискуссии недавнего прошлого – 90-х годов ушедшего века – ярко высветила оказавшиеся на пике общественных настроений того времени слова *демокрады*, *прихватизация* и *прихватизаторы*, образованные по первой модели (Иссерс, 2014, с. 50). С тех пор ее популярность несколько не снизилась. В нашем случае она отчетливо просматривается в целой массе не только призеров и лидеров конкурса, но и лексических единиц, попавших в общий список его участников. Так, в группе призеров обнаруживаются слова и выражения *извирательная кампания* (2011), *пармезанское движение* (2015), *ГАСАНта-Барбара* (2019), *хамостийность* (2021) и *занудаленка* (2021). Едва начавшаяся избирательная кампания 2011 г. тут же каламбурно переименовывается в *извирательную*. Искусственно порождённая волна «народного возмущения», перерастающая в оргвыводы с вовлечением крупных научных, учебных заведений и общественных институтов, нарекается *ГАСАНта-Барбарой*. Проявляемая публичными лицами независимость от общественного мнения вкупе с приверженностью принципу «хамить всегда, хамить везде» означает в сети лексемой *хамостийность*, а вызванная коронавирусными ограничениями монотонная удалённая работа из дома без смены окружающей обстановки получает тоскливое название *занудаленка*.

Немного не дотянули до победы лексические новообразования *мобшенничество*, *униктожить*, *депардировать*, пополнившие группу лидеров. *Мобшенничеством* именуется обман по мобильному телефону (обычно с целью банковской аферы). Под глаголом *униктожить* усматриваются действия, направленные против свободной и мыслящей личности, превращающие ее из некто в никто. *Депардировать*, созвучное с глаголом «депортировать» и произведенное от фамилии знаменитого французского актера, – насмешка-каламбур. Он подразумевает лишение гражданства таким удачным образом, что лишенный его субъект приобретает налоговые льготы и окружается почетом и роскошью в той стране, куда он «депардируется». Добавим к приведенным примерам неологизмов из короткого списка призеров и лидеров входящие в него вышеупомянутые лексемы *наукопомрачение*, *здороворонение*, *настоящее*, *сердечно-засудистая система*. Вместе с тем за пределами упомянутого списка остался еще целый ряд игровых насмешливых слов типа *Осколково* или *медсансчастье*, дополнительно свидетельствующих о популярности рассматриваемой модели паронимической аттракции.

Вторая из наиболее часто употребляемых словообразовательных моделей – контаминация – основана на совмещении в лексической единице «признаков двух (или более) языковых или речевых единиц, близких друг другу структурно,



функционально или ассоциативно» (Иванов, Сквородников, & Ширяев, 2003, с. 269). Контаминация является собой некий словообразовательный коллаж, который порождается «междусловным наложением» и служит инструментом порождения лексем-гибридов (там же, с. 272). Среди призеров конкурса легко отыскиваются производные от данной модели неологизмы *кривосудие*, *выбор-рариум*, *религархия*, *зломнитый*, а также *зловцо* – победившее в 2016 г. обозначение той экспрессии злобы, которая, по мнению пользователей сети, господствует в российском публичном дискурсе. Подобно паронимической аттракции, контаминация очень характерна и для не вышедших в победители лексических единиц, примеры которых – новообразования *хамодержавие*, *телененавидение*, *детоприношение*, *медююка*, *Иуда-сыскпатриот*.

Среди прочих словообразовательных моделей, реализованных в анализируемом эмпирическом материале, обращают на себя внимание префиксация, задействованная, к примеру, в неологизмах *Осколково*, *отпобедать*, и суффиксация, породившая новообразования *пенсиянин*, *выступарить* (от глагола «выступить»), *позитиффчик* и другие. В активном ходу и смешанный вариант, сочетающий префиксацию с суффиксацией, как это наблюдается в насмешливом слове *скуинджить* в значении присвоить, украсть на глазах у всех. Не забыты сложносокращенные слова: так в группе призеров-2013 числится лексема *креакл*, производная от выражения «креативный класс», сменившая позитивную оценку, заключенную в исходном словосочетании, на противоположную, сдобренную насмешкой. Имеется и некоторое количество сложных слов, полученных путем слияния нескольких лексических единиц в одну типа *золотопогоногота*, адресованную генералитету, служащему не по закону и уставу, а по «понятиям».

Помимо представленных словообразовательных моделей эмпирический материал демонстрирует разнообразный ряд приемов языковой игры, которые задействованы сетевой публикой для создания комического эффекта. Среди них выделяется прием обманутого ожидания, использованный в уже упомянутых неологизмах *здравохоронение*, *наукопомрачение*, *сердечно-засудистая система*, к которым примыкает и выражение *Солсбермудский треугольник*, означившее территорию, на которой происходят непонятные действия шпионского характера, переходящие в фарс, а также сами эти действия. Другой прием – логическое несоответствие – является себя во фразах-победителях *вперед в темное прошлое* и *отродясь такого не было, и вот – опять!* Немало лексических новообразований-участников конкурса, причастны к обыгрыванию устойчивых выражений. Так усилиями сетевых авторов привычное «почивать на лаврах» трансформируется в *бомжевать на лаврах* в значении «раз добившись чего-то, оставаться в том же состоянии, в котором случайно был увенчан лаврами, в результате чего постепенно утрачивается интерес к данной персоне». От выражения «ни при чем» произошли *нипричемьи* – скучные, тихие люди, исповедующие принцип «моя хата с краю»,



которые всегда вдали от любых волнений, вечно ни при чём. Но безусловное первенство здесь принадлежит фразе *хотели как лучше, а получилось навсегда*, переиначившей в пессимистическом ключе самое знаменитое высказывание В. С. Черномырдина. Весьма заметна антропонимическая игра с именами собственными, главным образом с фамилиями политиков и других известных лиц. К прокомментированному выше неологизму *депардировать* здесь можно добавить *кадыринг* как языковую фиксацию политического усиления одной фамилии или *пригожинских троллей*. Здесь же место и для слова *собянинки*, именующего столичные дома и квартиры после реновации. Свободное от насмешки, оно стало одним из немногочисленных исключений из общей массы критически заряженных новообразований сетевых авторов, обращавшихся к языковой игре.

Подытоживая сказанное о словообразовательных моделях и игровых приемах, присущих анализируемому сетевому дискурсу, заметим, что общим признаком рожденных с их помощью лексических новообразований является их «русскость». Сегодня многих тревожит мощная волна заимствований, влившихся в наш язык, что вызвало расхожее мнение о «порче» русского языка и необходимости оградить его от иноязычных вливаний. Проведенный нами эмпирический анализ установил: абсолютное большинство неологизмов с игровым началом создано на русской словообразовательной базе, с использованием нормативно закрепленных в русском языке словообразовательных моделей.

Итак, исследование показало: языковая игра в материалах конкурса «Слово года» обеспечивает пользователям социальной сети объективацию критической реакции на текущие социально-политические события. Инструментом выражения критического отношения к реальности избирается насмешка – та разновидность языковой игры, которая функционально направлена на снижение и переворачивание оценочных смыслов. Порождая новые лексические единицы, несущие в себе насмешку, т. е. намеренно понижая значимость объекта оценивания, сетевые авторы заявляют о своем несогласии с существующим положением дел и манифестируют свое критическое отношение к реальному и/или потенциальному референту. Добавим, что подобная языковая игра полностью отвечает выявленным лингвистами и культурологами ключевым особенностям современных российских речевых практик с их сверхвысоким эмоциональным накалом (Кронгауз, 2005; Скоркин, 2014) и тягой к оценочным перевертышам, порождаемой принципиальным дуализмом ценностных установок русской культуры в целом (Лотман, & Успенский, 1996).

Языковая игра как средство психологической помощи

Теоретиками комического разработано несколько концепций юмора. Одна из них – теория несоответствия – служила опорной точкой уже представленного нами исследования, к другой, именуемой теорией рельефа (the Relief



Theory) или теорией утешения, мы обратились при изучении того, как русский язык откликнулся на пандемию. Согласно избранной концепции, являющейся логическим продолжением теории несоответствия, обращение к юмору есть естественная физиологическая реакция организма на нервное напряжение, поскольку юмор помогает снизить последнее (Ruch, 2008). Подобную смеховую реакцию, сопряженную с языковой игрой, мы сделали предметом анализа, проведенного также на материалах конкурса «Слово года», относящихся к 2020–2021 гг. – периоду разгара и наиболее тяжелого протекания пандемии. Кроме того нами исследовались лексические единицы, включенные в лексико-семантическое поле «Коронавирус», зафиксированное как составная часть разрабатываемого в наши дни «Интерактивного Медиясловаря ключевых слов текущего момента» (проект DataSlov, Прокофьева, & Щеглова, 2020).

Отметим, что пандемия вызвала к жизни целый словарь новых слов и выражений, означивших продиктованные ею явления. Как показал конкурс-2020, число появившихся в том году лексических новообразований, обусловленных ею, превзошло количество неологизмов, возникших в предшествующие несколько лет. Их оказалось так много, что повсеместно начались активные разговоры о переходе в другую цивилизацию, связанную с масштабной виртуализацией жизни. В социальных сетях тут же родилось шутовское предложение: бытующее в дискурсе сокращение «до н. э.» считать равнозначным выражению *до начала эпидемии*. Возникший словарь пандемии, как показал его анализ, отражает различные психологические состояния людей, застигнутых ею: от страха и паники до невозмутимого спокойствия и даже неверия в реальность вирусной опасности. Обширный пласт новых слов и выражений являет собой продукты нацеленной на комический эффект языковой игры. Таковые обозначения объектов, действий, процессов, состояний, мгновенно разлетевшиеся по социальным сетям, свидетельствуют о позитивной, смеховой реакции части их пользователей на создавшуюся угрозу. Эти слова принадлежат к разряду шуток – речевому жанру, коммуникативное предназначение которого заключается в достижении особого эффекта – речевого комизма с целью подбодрить, развеселить, развлечь (Иванов, Сквородников, & Ширяев, 2003, с. 735).

Ни одно из придуманных шутовских неологизмов не вышло в победители конкурса. В 2020 г. его призерами стали лексемы *коронавирус*, *ковид*, *самоизоляция*, выражения *масочный режим* и *социальное дистанцирование*. Все они были рождены или актуализированы пандемией, которая получила всемирное распространение и привела к выбору призерами аналогичного конкурса в других странах также не игровые, а первородные языковые единицы, причастные к настигшей человечество беде. Так в Великобритании словом-победителем был объявлен *локдаун* (Главное слово 2020 года объявлено, 2020), в Германии – *коронапандемия* (Die Welt : в Германии выбрали слово года, 2020), в Испании – *карантин* (Слово 2020 года в Испании, 2020), в Китае – иероглифы



со значением «эпидемия» и «народ» (Народ и эпидемия, 2020). На следующий год коронавирусная проблематика снова одержала верх, и в победители российского конкурса выдвинулись лексемы *вакцина*, *QR-код* и *антиваксеры*. Наряду с ними сетевой дискурс наполнился словами *карантин*, *антитела*, *вакцина* и многими другими, которые уже давно были частью активного словника русского языка, однако получили, в связи с ковидом, дополнительное массовое хождение. Они перемежались с теми лексическими новообразованиями, которые возникали по ходу проживания пандемии. Среди них неологизмы *вирусобоя*, *коронафобия*, *коронабесие*, *маскобесие*, *коронапсихоз*, маркировавшие один полюс отношения населения к происходящему, сводящегося к устойчивому страху и сверхтревожности по поводу возможного заражения грозной инфекцией. Создатели перечисленных и семантически близких им слов – та часть сетевой публики, которая считала подобное отношение помешательством на почве ношения масок и крайне негативно воспринимала сообщения СМИ о быстром и повсеместном распространении тяжелого заболевания. С другой стороны, в сетях замелькали неологизмы *коронаскептики*, *коронавирусный нигилизм*, зафиксировавшие существование другого полюса. На старте пандемии, в марте 2020 года, многим еще плохо верилось в серьезность ситуации и ее долговременность. Пугающую информацию СМИ нередко принимали за фальшивые сведения; их тиражирование получило название *инфодемия*, означавшее вирусное распространение фейков (Кирия, 2020).

На этом фоне социальные сети вступили в вербальную борьбу с устрашающей информацией во избежание парализующей людей паники посредством шуточных лексических новообразований, рассчитанных на смеховую реакцию аудитории. Очень быстро возникли выражения *базовый набор паникера*, подразумевавший моментально исчезающие с прилавков супермаркетов гречу, макароны, туалетную бумагу, и *тележки апокалипсиса* – специальные продуктовые тележки крупных сетевых магазинов, переполненные указанными товарами. В анализируемый дискурс проникло выражение *удаленушка и братец-диванушка*, с дважды встроеным в него уменьшительно-ласкательным суффиксом *-ушк-*, придавшим описываемой этим выражением ситуации – привычному во время локдауна лежанию дома на диване – комический оттенок. В списке лексических единиц-участников конкурса «Слово года-2020», находим, к примеру, такие замечательные придумки как *выгулятор* – дериват от глагола *выгулять* со значением «вывести на прогулку, на открытый воздух», представляющий собой шуточное название домашних питомцев, выгуливавших своих хозяев во время строгих запретов на выходы из дома. Другие примеры – *карантье* – неологизм, полученный слиянием слов *карантин* и *рантье*, придуманный для хозяина собачки, сдававшего ее в аренду для прогулок; *наруженосец* – производное от выражения *нос снаружи*, остроумно именуемое того, кто ходит в маске, не прикрыв ею нос.



Замечательны слова *погуляницы* и *сидидомцы* – новые номинации для тех, кто выходил в «наружу» или, напротив, строго соблюдал самоизоляцию. Первая лексема отсылала к глаголу *погулять* в значении «совершать прогулку пешком, проводить время на свежем воздухе». Вторая была игровой трансформацией словосочетания *сидеть дома*. Очень выразительно появившееся шутивное словцо *зумби*, обращенное к любителям вне всякой меры сидеть в Zoom'e. Фонетически сходное с лексемой *зумби*, оно притягивало к себе его семантику одержимости и тотальной увлеченности, внедряя присущие им смыслы в сферу новых компьютерных технологий. А счастливый глагол *расковидеться*, напоминающий носителям русского языка глагол *разговеться*, стал обещанием долгожданной счастливой встречи с близкими людьми после снятия карантина. Вместе взятые, приведенные лексические новообразования свидетельствуют о неутраченной, даже в такую непростую пору как пандемия, способности людей к креативному игровому словотворчеству, облегчающему переживание трудных времен. К тому же языковые игры по определению оценочно противостоят речевой агрессии, так широко распространившейся в публичном дискурсе нашего времени.

Используемые же творцами новых шуточных пандемических наименований словообразовательные модели все те же: паронимическая аттракция (*наруженосец*, *зумби*), контаминация (*карантье*, *карантикулы*, *карантини*), префиксация и суффиксация (*расковидеться*, *погуляницы*), слияние слов (*сидидомцы*). Повторяются и присущие неологизмам игровые приемы: обманутое ожидание (*базовый набор паникера*, *тележка апокалипсиса*), обыгрывание устойчивых выражений (*удаленушка* и *братец-диванушка*, вторящее названию русской сказки) и др.

Конечно, далеко не все рожденные переживанием опасности лингвистические игровые новообразования войдут в активный словарь русского языка. Большая их часть, заполонившая социальные сети в период пандемии, предстанет как характерная его примета, запомнится как своеобразный вербальный игровой портрет вполне определенного отрезка времени. Портрет, запечатлевший позитивную, смеховую реакцию пользователей сети на возникшую угрозу, что очень ценно само по себе. Ибо смех, шутка – это то, что помогает человеку пережить трудности и не прогнуться под их тяжестью.

Выводы

Подведем общий итог. Результаты проведенного социолингвистического исследования сетевого дискурса, отраженного в материалах 15 конкурсов «Слово года» (2007-2021гг.), убеждают в том, что языковая игра в наши дни продолжает быть действенным инструментом в руках пользователей анализируемой социальной сети, к которому охотно обращаются в разных ситуациях. Во-первых, когда коммуникатор, находясь в дискомфортном психологическом состоянии, активном либо пассивном, прибегает к языковой игре, порождая



ющей комический эффект, для выражения своего несогласия, критического отношения к реальным событиям. В подобных случаях выбор сетевых авторов падает, как правило, не на беззубую шутку, являющую собой базовую словесную форму комического, а на производную от нее насмешку, функционирующую как механизм снижения и переворачивания оценочных смыслов. И здесь мы сталкиваемся с «корректирующим юмором» (термин В. Руха) как способом реакции коммуникатора на не устраивающее его существующее положение дел, создавшееся в силу тех или иных управленческих решений. Другая ситуация, также описанная Виллибальдом Рухом, – когда в дело идет «доброжелательный юмор» и пишущий пользователь сети намеренно шутит, дабы снизить психологическое напряжение у аудитории, созданное травмирующим событием. Комическая направленность шутки, языковая игра, воплощенная в ней, служит при этом отличным противовесом не только стрессам, но и в целом той эмоциональной агрессии, которая так мощно представлена в российском публичном дискурсе нашего времени. Ведь юмор – не только действенный инструмент борьбы со страхами, он еще и универсальное противоядие от ненависти и вражды.

Список литературы

- Ruch, W. (2008). Psychology of humor. In V. Raskin (Ed.), *The Primer of Humor Research* (pp. 17–100). Mouton de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110198492.17>
- Ruch, W., & Proyer, R. T. (2015). Mapping strengths into virtues: The relation of the 24 VIA-strengths to six ubiquitous virtues. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00460>
- Die Welt: В Германии выбрали слово года. (2020). ИноСМИ.Россия. <https://inosmi.ru/news/20201201/248653462.html>
- Басовская, Е. Н. (2004). Творцы черно-белой реальности: О вербальной агрессии в средствах массовой информации. *Критика и Семантика*, 7, 257–263.
- Главное слово 2020 года объявлено. И это не «коронавирус». (2020). BBC NEWS Русская Служба. <https://www.bbc.com/russian/news-54887920>
- Десятерик, Д. (2005). Игра. В *Альтернативная культура: Энциклопедия. Ультра. Культура*. <https://info.wikireading.ru/104383>
- Ефремова, Т. Ф. (2000). Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. Русский язык. ЛГΩ.Толковые Словари. <https://lexicography.online/explanatory/efremova/search?s=%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D1%8F>
- Закоян, Л. М. (2008). Речевая агрессия в языковом сознании представителей русской лингвокультуры. <https://docplayer.ru/27986076-Zakoyan-l-m-rechevaya-agressiya-v-yazykovom-soznanii-predstaviteley-russkoy-lingvokultury-abstract.html>
- Земская, Е. А. (Ред.). (1983). *Русская разговорная речь. Фонетика. Морфология. Лексика. Жест*. Наука.



- Иванов, Л. Ю., Сквородников, А. П., & Ширяев, Е. Н. (Ред.). (2003). *Культура русской речи: Энциклопедический словарь-справочник*. Флинта: Наука.
- Иссерс, О. С. (2014). В поисках общего словаря: Дискурсивные практики новейшего времени сквозь призму проектов «Слово года». *Политическая Лингвистика*, 4–48.
- Иссерс, О. С. (2020). Грани «новой искренности» в современной политической коммуникации. *Вестник НГУ. Серия: История, Филология*, 19(6), 216–227. <https://doi.org/10.25205/1818-7919-2020-19-6-216-227>
- Карасик, В. И. (2013). *Языковая матрица культуры*. Гнозис.
- Кирия, И. В. (2020). Мир накрыла невиданная прежде инфодемия. *Ведомости*. https://www.vedomosti.ru/opinion/columns/2020/04/15/828157-infodemiya?utm_campaign=glavnoezaden17042020&utm_content=828157-infodemiya&utm_medium=email&utm_source=newsletter
- Клушина, Н. И. (2004). Язык публицистики: Константы и перемены. *Русская Речь*, 3, 51–54.
- Кронгауз, М. А. (2005). Заметки рассерженного обывателя. *Отечественные Записки*, 2, 8–17.
- Крысин, Л. П. (2005). Языковая норма и речевая практика. *Отечественные Записки*, 2, 36–46.
- Кузнецов, С. А. (Ред.). (1998). *Большой толковый словарь русского языка*. «Норинт».
- Лакофф, Дж. (2004). Женщины, огонь и опасные вещи. Что категории языка говорят нам о мышлении. В И. Б. Шатуновский (Пер.), *Языки славянской культуры*. Языки славянской культуры.
- Лотман, Ю. М., & Успенский, Б. А. (1996). Роль дуальных моделей в динамике русской культуры. В Б. А. Успенский, *Избранные труды: Том 1. Семиотика истории. Семиотика культуры* (сс. 338–380). Школа «Языки русской культуры».
- Ляпун, С. В. (2009). Ирония в газетной публицистике конца XX – начала XXI веков: Стилистический прием и стилевая тенденция. *Вестник Адыгейского Государственного Университета. Серия 2: Филология И Искусствоведение*, 1, 115–120.
- Народ и эпидемия. В Китае выбрали два иероглифа 2020 года. (2020). *Strana.Ua*. <https://yandex.ru/turbo/strana.ua/s/news/307853-ierohlify-2020-hoda-vybrali-v-kitae-narod-i-epidemija.html>
- Прокофьева, Н. А., & Щеглова, Е. А. (2020). Медиасловарь ключевых слов текущего момента: Лексико-семантическое поле «коронавирус». В Н. В. Козловская (Ред.), *Новые слова и словари новых слов. 2020: Сборник научных статей*. Институт лингвистических исследований.
- Руженцева, Н. Б. (2015). Лики автора в российском политическом дискурсе. *Политическая лингвистика*, 4, 46–53.
- Руженцева, Н. Б., & Кошкарлова, Н. Н. (2021). Фидбэки в дискурсе печатных СМИ. *Политическая Лингвистика*, 1, 10–20. https://doi.org/10.26170/1999-2629_2021_01_01
- Русский язык и новые технологии. *Коллективная монография*. (2014). Новое литературное обозрение.
- Санников, В. З. (1999). *Русский язык в зеркале языковой игры*. Языки русской культуры.
- Скоркин, К. (2014). Общий язык ненависти. *Отечественные Записки*, 6. <https://magazines.gorky.media/oz/2014/6/obshhij-yazyk-nenavisti.html>



- Слово 2020 года в Испании: “Confinamiento”–Карантин. (2020). Allspain.Info.
<https://allspain.info/novosti-ispanii/slovo-2020-goda-v-ispanii-confinamiento-karantin.html>
- Шмелева, Т. В. (1993). Ключевые слова текущего момента. *Collegium*, 1, 33–41.
- Эпштейн, М. (2019). Постмодернизм в России. Азбука, Азбука–Аттикус.
- Эпштейн, М. (2022). Первопонятия: Ключи к культурному коду. КоЛибри, Азбука–Аттикус.
- Эпштейн, М. (2013). Язык–Не зеркало общества. Вербальные итоги 2013. Сноб.
http://www.snob.ru/profile/27356/blog/70175#comment_681703
- Эпштейн, М. (2016). Куда движется язык? Слова и лейтмотивы 2016 года.
http://www.chaskor.ru/article/kuda_dvizhetsya_yazyk_41236

References

- Basovskaya, E. N. (2004). Tvortsy cherno-beloy real'nosti: O verbal'noy agressii v sredstvakh massovoy informatsii. *Kritika i Semiotika*, 7, 257–263. (In Russian).
- Desyaterik, D. (2005). Igra. In *Al'ternativnaya kul'tura: Entsiklopediya. Ul'tra. Kul'tura*.
<https://info.wikireading.ru/104383> (In Russian).
- Die Welt: V Germanii vybrali slovo goda. (2020). InoSMI.Rossija.
<https://inosmi.ru/news/20201201/248653462.html> (In Russian).
- Efremova, T. F. (2000). Novyy slovar' russkogo yazyka. Tolkovno- slovoobrazovatel'nyy. Russkiy yazyk. ΛΓΩ.Tolkovye Slovare. <https://lexicography.online/explanatory/efremova/search?s=%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D1%8F> (In Russian).
- Epshteyn, M. (2013). Yazyk–Ne zerkalo obshchestva. Verbal'nye itogi 2013. Snob.
http://www.snob.ru/profile/27356/blog/70175#comment_681703 (In Russian).
- Epshteyn, M. (2016). Kuda dvizhetsya yazyk? Slova i leytmotivy 2016 goda.
http://www.chaskor.ru/article/kuda_dvizhetsya_yazyk_41236 (In Russian).
- Epshteyn, M. (2019). Postmodernizm v Rossii. Azbuka, Azbuka–Attikus. (In Russian).
- Epshteyn, M. (2022). Pervoponyatiya: Klyuchi k kul'turnomu kodu. KoLibri, Azbuka–Attikus. (In Russian).
- Glavnoe slovo 2020 goda ob'yavleno. I eto ne «koronavirus». (2020). BBC NEWS Russkaya Sluzhba.
<https://www.bbc.com/russian/news-54887920> (In Russian).
- Issers, O. S. (2014). In Search of Common Vocabulary: Contemporary Discursive Practices through the Prism of Projects “Word Of The Year”. *Political Linguistics*, 4–48. (In Russian).
- Issers, O. S. (2020). Dimensions of a “New Sincerity” in Modern Political Communication. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 19(6), 216–227. <https://doi.org/10.25205/1818-7919-2020-19-6-216-227> (In Russian).
- Ivanov, L. Yu., Skovorodnikov, A. P., & Shiryaev, E. N. (Ed). (2003). *Kul'tura russkoy rechi: Entsiklopedich-eskiy slovar'-spravochnik*. Flinta: Nauka. (In Russian).
- Karasik, V. I. (2013). *Yazykovaya matritsa kul'tury*. Gnozis. (In Russian).
- Kiriya, I. V. (2020). Mir nakryla nevidannaya prezhde infodemiya. *Vedomosti*.
<https://www.vedomosti.ru/opinion/columns/2020/04/15/828157-infodemiya?>



- [utm_campaign=glavnoezaden17042020&utm_content=828157-infodemiya&utm_medium=email&utm_source=newsletter](#) (In Russian).
- Klushina, N. I. (2004). Yazyk publitsistiki: Konstanty i peremeny. *Russkaya Rech'*, 3, 51–54. (In Russian).
- Krongauz, M. A. (2005). Zametki rasserzhennogo obyvatelya. *Otechestvennye Zapiski*, 2, 8–17. (In Russian).
- Krysin, L. P. (2005). Yazykovaya norma i rechevaya praktika. *Otechestvennye Zapiski*, 2, 36–46. (In Russian).
- Kuznetsov, S. A. (Ed.). (1998). *Bol'shoy tolkovyy slovar' russkogo yazyka*. «Norint». (In Russian).
- Lakoff, Dzh. (2004). Zhenshchiny, ogon' i opasnye veshchi. Chto kategorii yazyka govoryat nam o myshlenii. In I. B. Shatunovskiy (Trans.), *Yazyki slavyanskoy kul'tury*. Yazyki slavyanskoy kul'tury. (In Russian).
- Lotman, Yu. M., & Uspenskiy, B. A. (1996). Rol' dual'nykh modeley v dinamike russkoy kul'tury. In B. A. Uspenskiy, *Izbrannyye trudy: Vol. 1. Semiotika istorii. Semiotika kul'tury* (pp. 338–380). Shkola «Yazyki russkoy kul'tury. (In Russian).
- Lyapun, S. V. (2009). Ironiya v gazetnoy publitsistike kontsa KhKh - nachala KhKhI vekov: Stilisticheskyy priem i stilevaya tendentsiya. *Vestnik Adygeyskogo Gosudarstvennogo Universiteta. Seriya 2: Filologiya I Iskusstvovedenie*, 1, 115–120. (In Russian).
- Narod i epidemiya. V Kitae vybrali dva ieroglifa 2020 goda. (2020). Strana.Ua. <https://yandex.ru/turbo/strana.ua/s/news/307853-ierohlify-2020-hoda-vybrali-v-kitae-narod-i-epidemija.html> (In Russian).
- Prokof'eva, N. A., & Shcheglova, E. A. (2020). Mediaslovar' klyuchevykh slov tekushchego momenta: Leksiko-semanticheskoe pole «koronavirus». In N. V. Kozlovskaya (Ed.), *Novyye slova i slovari novykh slov. 2020: Sbornik nauchnykh statey*. Institut lingvisticheskikh issledovaniy. (In Russian).
- Ruch, W. (2008). Psychology of humor. In V. Raskin (Ed.), *The Primer of Humor Research* (pp. 17–100). Mouton de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110198492.17>
- Ruch, W., & Proyer, R. T. (2015). Mapping strengths into virtues: The relation of the 24 VIA-strengths to six ubiquitous virtues. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00460>
- Russkiy yazyk i novyye tekhnologii. Kollektivnaya monografiya. (2014). Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).
- Ruzhentseva, N. B. (2015). Author's Image in the Russian Political Discourse. *Political Linguistics*, 4, 46–53. (In Russian).
- Ruzhentseva, N. B., & Koshkarova, N. N. (2021). Feedbacks in Print Media Discourse. *Political Linguistics*, 1, 10–20. https://doi.org/10.26170/1999-2629_2021_01_01 (In Russian).
- Sannikov, V. Z. (1999). *Russkiy yazyk v zerkale yazykovoy igry*. Yazyki russkoy kul'tury. (In Russian).
- Shmeleva, T. V. (1993). Klyuchevyye slova tekushchego momenta. *Collegium*, 1, 33–41. (In Russian).
- Skorkin, K. (2014). Obshchiy yazyk nenavisti. *Otechestvennye Zapiski*, 6. <https://magazines.gorky.media/oz/2014/6/obshhiy-yazyk-nenavisti.html> (In Russian).
- Slovo 2020 goda v Ispanii: “Confinamiento”—Karantin. (2020). Allspain.Info. <https://allspain.info/novosti-ispanii/slovo-2020-goda-v-ispanii-confinamiento-karantin.html> (In Russian).



Zakoyan, L. M. (2008). *Rechevaya agressiya v yazykovom soznanii predstaviteley russkoy lingvokul'tury*. <https://docplayer.ru/27986076-Zakoyan-l-m-rechevaya-agressiya-v-yazykovom-soznanii-predstaviteley-russkoy-lingvokul'tury-abstract.html> (In Russian).

Zemskaya, E. A. (Ed.). (1983). *Russkaya razgovornaya rech'. Fonetika. Morfologiya. Leksika*. Zhest. Nauka. (In Russian).