

RU

Игровые трансформы узуальных обозначений лиц мужского пола как средства репрезентации категории маскулинности в неформальной интернет-коммуникации

Каллистратидис Е. В.

Аннотация. Цель исследования – выявление механизмов и определение функций языковой игры с узуальными обозначениями лиц мужского пола в интернет-текстах. Научная новизна работы состоит в том, что в ней впервые рассматриваются игровые трансформы как средства репрезентации категории маскулинности и вербализации гендерных представлений рядовых носителей русского языка. В результате проведенного исследования установлено, что для неформальной интернет-коммуникации характерно переосмысление морфологической категории рода, людическое искажение фонетического и орфографического облика узуальных слов, а также псевдовосстановление их внутренней формы; доказано расширение функционала языковой игры в гендерном интернет-дискурсе.

EN

Game Transforms of Usual Designations of Males as a Means of Representing the Category of Masculinity in Informal Internet Communication

Kallistratidis E. V.

Abstract. The aim of the research is to identify the mechanisms and to determine the functions of a language game with usual designations of males in Internet texts. The scientific originality of the research lies in the fact that it considers game transforms as a means of representing the category of masculinity and verbalizing gender notions of ordinary Russian speakers for the first time. As a result of the research, it has been determined that informal Internet communication is characterized by reconsideration of morphological category of gender, ludic distortion of phonetic and orthographic word image, as well as pseudo-restoration of its internal form; the expansion of the functions of a language game in gender Internet discourse has been proved.

Введение

Актуальность темы настоящего исследования обусловлена новейшими трансформациями гендерной картины мира, а также динамическим развитием и постоянным усложнением коммуникативного пространства русскоязычного Интернета. Многочисленные социальные медиа открывают доступ к повседневным речевым практикам носителей языка и становятся ценным источником сведений о гендерных представлениях наших современников – русскоговорящих мужчин и женщин, создающих пользовательский контент. Активная медийная деятельность различных гомогендерных социальных объединений, появление в виртуальной среде гендерно-маркированных лексических инноваций и фактов их метаязыковой оценки, частотные обсуждения социально-ролевого поведения мужчин и женщин за рамками узкоспециализированных интернет-ресурсов позволяют говорить о формировании гендерного интернет-дискурса, развитие которого значительно опережает его научное осмысление. Как отмечает R. W. Connell (2005), «повседневная жизнь – это арена гендерной политики, а не уход от неё» (с. 3). Рутинная межличностного общения и социального взаимодействия является, с одной стороны, мощнейшим стимулом, побуждающим пользователей к рефлексии по поводу гендерных вопросов, а с другой – средой распространения, актуализации и трансформации гендерных стереотипов. Изучение фактов целенаправленного игрового искажения узуальных лексем *мужчина*, *мужик*, *мальчик*, *юноша*, *пацан*, механизмов образования людически маркированных единиц и особенностей их функционирования в ситуациях неформальной коммуникации поможет внести некоторый вклад в исследование гендерного интернет-дискурса и новейших изменений гендерной картины мира.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи: обнаружить игровые трансформы узуальных лексем с ядерной семей «лицо мужского пола» и контексты их употребления в неформальной интернет-коммуникации; выявить, какие именно единицы подвергаются людическому переосмыслению; определить механизмы создания игрем; проанализировать обнаруженные контексты языковой игры; установить роль исследуемых единиц в экспликации гендерных стереотипов.

Исследование проводится на материале авторской картотеки, включающей в себя 1000 контекстов разного объема (от 20 до 1000 слов), полученных методом сплошной выборки в ходе непосредственного наблюдения за процессом интернет-общения, а также с применением возможностей поисковой системы Google и встроенного поискового сервиса социальной сети ВКонтакте. Источниками материала послужили сайты, относящиеся к зоне неинституционального социального взаимодействия: социальные сети ВКонтакте и Одноклассники (453 контекста, 45,3% от общей выборки), дневниковые платформы Яндекс Дзен, Live Journal, Diary.ru (281 контекст, 28,1%), развлекательные порталы Pikabu, Joyreactor, ЯПлакалъ (135 контекстов, 16,5%), различные интернет-форумы (108 контекстов, 10,8%) и другие ресурсы (23 контекста, 2,3%). Анализируемые контексты были опубликованы в период с 2007 по 2020 г., при этом около 50% высказываний датируются 2019–2020 гг. (179 и 318 соответственно).

В работе применяются следующие методы исследования: метод дискурсивного анализа, компонентный, словообразовательный, контекстуальный и количественный анализ.

Теоретической базой послужили научные труды в области гендерологии (И. С. Кона, Е. А. Здравомысловой, А. А. Тёмкиной, А. В. Кириловой, И. В. Костериной, R. W. Connell, D. D. Gilmore.), интернет-лингвистики (Н. Б. Мечковской, М. Ю. Сидоровой, Г. Н. Трофимовой, D. Crystal, B. Danet, S. C. Herring.), а также исследования языковой игры (В. З. Санникова, Т. А. Гридиной, С. В. Ильясовой, D. Crystal, R. Forman, J. H. McDowell).

Практическая значимость исследования состоит в том, что проанализированные контексты и полученные результаты могут быть использованы в процессе преподавания специальных курсов по гендерной лингвистике, интернет-лингвистике, а также языковой игре и лингвокреативности.

В настоящем исследовании мы рассматриваем маскулинность и фемининность как социально детерминированные гендерные категории, которые включают в себя комплекс стереотипных общественных представлений о характеристиках, чертах и поведенческих моделях мужчин и женщин и имеют целый ряд разнообразных и разноуровневых языковых манифестаций (как регулярных, так и окказиональных). На лексическом уровне вербализация концептуального пространства «мужчина – женщина», лежащего, по мнению многих исследователей, в основе гендерной картины мира (Ефремов, 2010, с. 68–74; Тихомандрицкая, 2018, с. 188), осуществляется посредством единиц, «ядерные семы значения которых указывают на половую принадлежность человека» (Ефремов, 2010, с. 13). Анализ текстов неформальной интернет-коммуникации позволил выявить контексты целенаправленного игрового искажения слов *мужчина* (453 высказывания; 45,3% от общей выборки), *мужик* (397; 39,7%), *мальчик* (77; 7,7%), *юноша* (42; 4,2%), *пацан* (31, 3,1%), которые становятся прототипами для 30 игровых трансформ, регулярно встречающихся в интернет-текстах. В картотеку были включены только такие высказывания, в которых единицы, традиционно обозначающие ребенка или подростка, указывают на взрослого человека, а их семантический компонент «невзрослый» деактуализируется.

В настоящем исследовании мы придерживаемся широкого понимания языковой игры, при котором она определяется как «особая форма лингвокреативного мышления, основанного на механизмах одновременной актуализации и переключения, ломки ассоциативных стереотипов восприятия, употребления и порождения вербальных знаков и проявляющего творческую инициативу говорящих в обновлении языкового канона» (Гридина, 2020, с. 75). Такой подход позволяет включать в поле зрения широкий круг явлений, представляющих собой результат «основанного на творческой диспозиции языковых ресурсов» манипулирования формальными параметрами, элементами и даже процессами (McDowell, 1992, с. 139), при этом результат этих манипуляций далеко не всегда обладает комическим эффектом, поскольку словесный юмор является только одной из форм языковой игры (Forman, 2011, с. 542).

Основная часть

Рассмотрим языковую игру на «низших языковых уровнях». Игровым трансформациям подвергаются разноуровневые феномены: манипулируя языком, «мы берем некоторые языковые элементы, такие как слова, высказывания, предложения, части слова, созвучия, последовательности букв, и заставляем их делать то, что им обычно не свойственно» (Crystal, 1998, с. 1). Отмечается, что на так называемых «низших языковых уровнях» языковая игра проявляется редко (Санников, 2002, с. 51). Однако более половины всех выявленных нами игровых трансформ является результатом творческого осмысления норм и правил русской фонетики, графики и орфографии, при этом далеко не всегда представляется возможным разграничение фонетической, орфографической и графической языковой игры, поскольку отражение на письме особенностей звучащей речи способствует искажению орфографического облика единицы, а осознанный характер трансформации может подчеркиваться с помощью графического приема капитализации целого слова или его фрагмента.

К фонетической игре относятся случаи письменной фиксации специфического произношения, они присутствуют в 193 контекстах (19,3% от общего числа высказываний). Был зафиксирован целый ряд нестандартных единиц, представляющих собой отражение на письме произносительного дефекта, характерного

для детской речи (*мусина, музык*), иногда совмещаемого с деминуцией (*муссинка, музычок*), орфографической игрой (*музычоґ, музычоГ, музззык*) и искажением морфологических показателей рода (*мусино, муссино, мусинко, муссинко*), кроме того, осознанность манипуляции и факт имитации звучащей речи подчеркивается неоднократным повторением и капитализацией букв *С* и *З* (*муСССина, муЗЗЗык*), при этом количество повторов может варьироваться в разных контекстах. Подобное искажение основывается на выявленном Т. А. Гридиной (2012) имитативном принципе языковой игры, суть действия которого состоит в том, что он «акцентирует внимание на самом *prototipe*, лежащем в основе игровой трансформы», причем «имитация “преломляет” (заостряет, акцентирует, часто утрирует) черты изображаемого» (с. 7). В данном случае сам факт фиксации явлений, которые в принципе не могут возникнуть в письменной речи, нарушает стереотип восприятия и создаёт логический парадокс. Другой парадокс обусловлен тем, что такая игровая трансформация используется в высказывании как элемент чужой речи, которой на самом деле не существует, это утрированное псевдо-чужое слово, способствующее экспликации негативной оценки лица, обозначаемого с его помощью. Подобные модификации узуальных лексем встречаются в высказываниях как мужчин, так и женщин. В мужских текстах они используются для оскорбления собеседника, указывают на «немужественное» (непорядочное или недостаточно последовательное) поведение обозначаемого лица, а также выражают негативное отношение к гендерным стереотипам и лицам, которые к ним апеллируют, например: *кроме познаний еще и харизма нужна, «лидером» быть. А он музычок хороший мягкотелый и где-то пронес в понятиях, стал панибратствовать с игроками* (13.09.2015) (<https://nevasport.ru/news.php?page=1&id=58662>); *Ну вот – опять «мусссина должен»... С чего бы вдруг я тебе стал должным?* (03.01.2018) (https://liwli.ru/relations/story/novogodniy_plyaskotryas_ili_pyanye_zhenshchiny_strashnaya_sila-204782.html). В высказываниях женщин подобные единицы выполняют аксиологическую функцию, выражая пейоративную оценку при обозначении взрослого недостаточно самостоятельного мужчины, а также для характеристики человека, заявляющего об ущемлении мужских прав: *Я не ем мясо практически вообще... Но проблема в том, что мне надо готовить что-то более калорийное не для себя, потому что муссины на салатиках чахнут и вообще* (04.03.2002) (<https://cofeforum.com/node/3959>); *Он в ответ говорит, что все это высосано из пальца, и приводит типа «факты», что женщинам живётся просто и беспечно, а муссин усмеляют безбожно* (05.01.2019) (https://vk.com/happy_be_woman). В этом случае фонетическая игра с узуальным словом приводит к появлению концептуальной (когнитивной) метафоры «МУЖЧИНА – ЭТО РЕБЕНОК». Зачастую инфантилизации подвергается образ не конкретного лица, а целого множества мужчин, абстрактного собирательного мужчины. Особенно это характерно для речи участниц радфем-сообществ в социальных медиа. В интернет-текстах радикальных феминисток регулярно встречается саркастическое высказывание «*мусин усмеляют*» (возможны различные варианты с неоднократным повторением и капитализацией буквы *С*), оно используется в процессе обсуждения различных действий и высказываний антифеминистской направленности, служит специфическим маркером идеологической позиции как отдельных коммуникантов, так и администраторов конкретной коммуникативной площадки и способствует актуализации концептуальной оппозиции «свой – чужой», характеризуя при этом любые возможные доводы «чужих» как детские и, как следствие, несостоятельные.

Особенностью русской неформальной интернет-коммуникации является широкое распространение орфографической языковой игры. На последовательном искажении принципов русской орфографии основан жаргон «падонкаф» (или *олбанский язык, олбанской езыг*), трактуемый как «вершина метаязыковой рефлексии пользователей», базирующаяся на «осознании носителями языка условности кодифицированной графической системы» (Мечковская, 2006, с. 173). Его популярность приходится на нулевые годы XXI в. и к концу десятилетия сходит на нет. В настоящее время пользователи, как правило, не подвергают искажению весь речевой поток, а используют отдельные орфографические трансформы, резко выделяющиеся на фоне относительно грамотного текста. Игровому искажению подвергается и гендерно-маркированная лексика, в том числе и узуальные обозначения лиц мужского пола: *мальчег, малтшик, малчык, потсан, поцоны, посоны, муцина, муцищина, музчина, музчына, мужык, мужыг*. Подобные игровые трансформы содержатся в 431 высказывании (43,1% от общей выборки). Эти единицы выполняют различные функции: от установления контакта до выражения негативной оценки. Фатическую функцию выполняют игремы, используемые при обращении к группе лиц в отдельных сообществах, в дневниковых записях или на форумах, т.е. в рамках любых коммуникативных субпространств, где приветствуется неформальное, легкое, расслабленное общение *per se*. Это может быть обращение хозяина страницы или администратора группы к постоянным подписчикам или читателям: *мальчегу и дева4ки, возможны задержки стрима, потому что никто ничего не успевает* (31.10.2020) (<https://vk.com/gotyestream>); *Добрый вечер посоны. Сразу к делу.* (04.09.2013) (https://vk.com/wall-30300340_15280). Такие обращения также встречаются в постах, содержащих просьбу о помощи или совете: *Поцоны, подскажите бесплатные теплые гаражи торговых центров в Москве* (27.01.2010) (<https://ru-auto.livejournal.com/21978823.html>); *Мужыги! Посоветуйте хорошую электробритву... а то надоело уже Жилетом* (10.03.2019) (https://ffclub.ru/topic/178117/jump_120/). Особенно это характерно для тематических ресурсов, связанных со стереотипно мужскими увлечениями и видами деятельности. Орфографические трансформы нередко входят в состав сетевого псевдонима пользователя или названия страницы в социальных медиа: *Пацанчег с деревни, Санчег Пацанчег, Клевый пацанчег, Пацанчег МужЫГ, МужЫк, плохой мальчег с цыпами, Лиску Мальчег, Настоящий Музчина*. В данном случае они выполняют функцию самопрезентации и публичного предьявления гендера, создают непринужденную атмосферу и способствуют установлению контакта, при этом выбор лексем с компонентом «невзрослость» далеко не всегда мотивирован реальным возрастом коммуниканта,

что может быть связано как со стремлением пользователя к неофициальному общению, так и с его желанием «выглядеть» моложе своих лет. Одна и та же игровая трансформация в одних ситуациях может способствовать созданию у потенциальных читателей ощущения коммуникативной комфортности, а в других быть средством экспликации негативной оценки конкретного лица мужского пола (как постороннего, так и близкого), определенной категории мужчин или всех мужчин вообще, а также целого комплекса общепринятых представлений и стереотипов, связанных с традиционным гендерным контрактом. Орфографические дериваты нередко присутствуют в составе устойчивых словосочетаний *настоящий мужчина (мужик)*, *идеальный мужчина* и тяготеющего к прецедентности высказывания *мужчина (мужик) должен*, которые часто воспроизводятся в разных типах дискурса и маркируют высказывания, выражающие представления об эталонной маскулинности. Игровое искажение подобных устойчивых выражений свойственно мужской речи, с его помощью пользователи декларируют нежелание следовать чужим требованиям и поддерживать невыгодные для себя стереотипы: **Настоящий мушцицина должен: содержать, понимать, быть всегда рядом. Угадывать, дарить подарки. Королева не должна ни готовить, ни убирать, ни, упаси боже, работать!** (20.06.2016) (https://www.ng.kz/modules/newbb_plus/viewtopic.php?post_id=556148&topic_id=26201&forumid=1). Большая часть подобных высказываний (более 90%) была извлечена из материалов сообществ, непосредственно связанных с деятельностью так называемого «Мужского движения», противопоставляющего себя феминизму и заявляющего о необходимости борьбы за права мужчин и возвращения к традициям патриархата. В подобных текстах орфографическая языковая игра способствует обесцениванию гендерного контракта мужчины-кормильца и, таким образом, выполняет идеологическую функцию.

Обратимся к рассмотрению языковой игры на морфологическом уровне. Выявленные случаи морфологической языковой игры (*мужчино, мужчинко, музчинко, мусинко, муссинко, мушчинко*) имеют типологическое сходство с целой серией игровых образований, образованных по образцу единицы *Йа криветко*, ставшей в нулевые годы XXI века своеобразным символом русскоязычной карнавальной киберкультуры. История появления, специфика образования и особенности функционирования этих нарочито игровых элементов неоднократно обсуждались в научной литературе. В период своей наибольшей популярности эти единицы являются чистым проявлением лингвокреативных способностей интернет-сообщества и носят сугубо игровой характер, однако уже в некоторых высказываниях, датированных 2010–2015 гг., отчетливо виден их оценочный потенциал: *Все понравилось, но мужчино капризное заявило, что всем хороша (обложка для паспорта), но блестящая штука все портит, отказывается с такой блеснуть* (18.03.2012) (<https://www.wildberries.kg/catalog/212113/otzyvy>); *Разве это мужчина?! МУШИНКО... От мужчины у Кольки только штаны* (08.05.2015) (<https://www.liveinternet.ru/community/5493326/post361477080/>). В контекстах, датированных 2020 г., основной функцией таких игровых единиц является экспликация негативной оценки обозначаемого лица: *Очередное безграмотное обиженное жизнью мужчино решило стать писателем на дзене* (14.04.2020) (<https://zen.yandex.ru/media/otnoheniy/pochemu-mujskoi-pol-silno-obescenen-v-otlichae-ot-jenskogo-i-pochemu-u-mujchiny-do-sih-por-net-jensciny-5e8c49c3f6575656885bbf27>); *Какое несчастное мушцицинка у нас тут появилось*) <...> *Тебя и мужчиной не назовешь, мушцицинка обиженное!* (09.2020) (<https://ukposts.info/have/v-a-gra-feat-vahtang-u-men-po-vils-drugoj/nqF2on2CfZd-sHk.html>). Резкий диссонанс между ядерной семьей прототипа («лицо мужского пола») и морфологическими показателями игровой трансформации носит гротескный характер и подчеркивается с помощью форм согласованных единиц: *несчастное, обиженное, безграмотное; появилось, решило*. Говорящий прибегает к подобным манипуляциям для того, чтобы подчеркнуть несоответствие наблюдаемых качеств и особенностей поведения обозначаемого человека своим представлением об эталонной маскулинности. Эти единицы, а также трансформационные механизмы, с помощью которых они были образованы, обладают значительным инвективным и конфликтогенным потенциалом, так как использование форм среднего рода способствует ситуативной деантропоморфизации и деанимизации обозначаемого лица. Такая морфологическая игра является сравнительно редким явлением (она присутствует в 18 высказываниях, вошедших в картотеку, что составляет 1,8% от общей выборки), свойственным женской речи. В мужских текстах встречаются единичные случаи использования показателей женского рода для указания на мужчин, имеющих нетрадиционные предпочтения (*повседневная мушчина, таинственная мушцицина, настоящая МуШцина* – всего 3 контекста, 0,3% от общей выборки).

Далее перейдем к словообразовательной игре. В ходе исследования было зафиксировано 358 контекстов словообразовательной игры с узуальными обозначениями лиц мужского пола (35,8% от всех вошедших в картотеку высказываний). Словообразовательные трансформации представлены обценной каламбурной единицей, представляющей собой результат псевдовосстановления внутренней формы слова *мужчина* (63 высказывания; 6,3% от общей выборки; 17,6% контекстов словообразовательной игры), а также восьмью дериватами, образованными от узуальных лексем *мужчина* и *мужик* с помощью иноязычных препозитивных морфем *анти-*, *квази-*, *псевдо-*, *эрзац-*: *антимужчина, антимужик, квазимужчина, квазимужик, псевдомужчина, псевдомужик, эрзацмужчина, эрзацмужик* (возможно раздельное и дефисное написание), а также деминутивы *псевдомужчинка, антимужчинка* (295 высказываний; 29,5% от общей выборки; 82,4% контекстов словообразовательной игры). Их экспрессивность появляется как результат стилистически ненормативного сочетания префиксоида и основы и порождается этим сочетанием парадоксальности семантики. Образование таких единиц связано с выявленной исследователями тенденцией к расширению сочетаемости книжных формантов (в том числе и греко-латинского происхождения) в составе инноваций, имеющих ярко выраженную экспрессивную окраску (Николина, 2020; Сенько, Цакалиди, 2017). Указанные новообразования в большей степени характерны для женской речи, в которой они являются средством категоризации внеязыковой действительности, так как

с их помощью выделяется и вербально обозначается особый класс, тип мужчин, ведущих себя определенным (нежелательным для продуцента) образом. Необходимо отметить и то, что в материалах картотеки преобладают формы множественного числа рассматриваемых игрем (224 высказывания, что составляет около 76% всех выявленных контекстов их употребления), при этом они могут иметь распространители *эти, такие* (126 высказываний, 43%). Характерно и то, что указанные единицы часто входят в состав заголовков блогпостов и других любительских публикаций (94 контекста, около 32%).

Выделим особенности функционирования рассмотренных игровых трансформ. Анализ интернет-текстов, вошедших в картотеку, позволяет говорить об изменении функциональной нагрузки выявленных единиц. Очевидным является рост числа высказываний, негативная оценочность которых обусловлена употреблением указанных игрем при постепенном снижении количества контекстов, в которых рассматриваемые трансформы способствуют саморепрезентации продуцента и установлению контакта с другими пользователями. Примечательна многофункциональность фонетических и орфографических игрем, которые в одних контекстах выполняют сугубо игровую и фатическую функции, а в других – способствуют экспликации негативной оценки, что отличает их от исключительно пейоративных морфологических и словообразовательных трансформ. Количественный анализ выявленных контекстов показывает, что такая языковая игра в большей степени характерна для женской речи: 754 контекста (75,4%) – высказывания женщин (или пользователей, позиционирующих себя как женщины), 204 (20,4%) – мужчин, в 42 случаях (4,2%) невозможно определить пол продуцента. Пользовательницы негативно оценивают конкретного мужчину (43,1%), причем это может быть близкий человек (21,4%), случайный знакомый (около 15%), медийная персона (6,8%), а также определённый тип мужчин или же всех мужчин вообще (55,3%); при этом в 12 контекстах (1,6%) негативно оценивается не представитель мужского пола, а сама игровая единица, употребляемая другим коммуникантом и входящая в состав высказывания в качестве чужого слова. В составе 53 высказываний (26%), созданных мужчинами (или пользователями с мужской самоидентификацией), игровые трансформы выполняют функции самопрезентации и установления контакта. В ряде мужских контекстов эксплицируется пейоративная оценка конкретного лица (33 высказывания, 16%), а также отдельного класса мужчин, не соответствующих традиционным представлениям об эталоне маскулинности (13 высказываний, 6,4%). Примечательно, что в половине порожденных мужчинами высказываний (105 контекстов, 51,5%) игровая трансформа – это чужое слово, которое ретранслирует существующие, по мнению продуцентов, стереотипы о желательном мужском поведении и является своеобразной квинтэссенцией отношения к мужчинам. В женских высказываниях основанием для пейоративной оценки становятся следующие качества и особенности поведения мужчин: жадность, лень, жестокость и склонность к агрессии (в том числе вербальной), равнодушное отношение к своим и чужим детям, отсутствие инициативы в романтических и семейных отношениях, нежелание оказывать поддержку женщине (как своей, так и посторонней), склонность к алкоголизму, – при этом точное определение того, какие именно поведенческие черты вызывают наибольшее эмоциональное напряжение у пользовательниц, не представляется возможным, поскольку в абсолютном большинстве контекстов упоминается целый ряд оснований для негативной оценки. В данном случае игровые манипуляции, помогая говорящим снять эмоциональное напряжение и поделиться своими чувствами, выполняют терапевтическую функцию, однако при этом они способствуют тиражированию негативных стереотипов и демонизации обобщенного образа мужчины. В мужских высказываниях негативно оцениваются проявления свойств и качеств, традиционно приписываемых женщинам (мягкость, нерешительность, слабость характера и отсутствие физической силы), женственность во внешности, а также нестандартные сексуальные предпочтения. В 686 высказываниях (около 69% от общей выборки) в той или иной форме вербализируется значимость финансовой составляющей межличностных и социальных отношений (дружеских, романтических, интимных или семейных). Почти треть высказываний (317 контекстов, 31,7% от общей выборки) была опубликована в сообществах, тесно связанных с медийной деятельностью радикальных феминисток (215 высказываний, 21,5%) и активистов так называемого «Мужского движения» (102 контекста, 10,2%), где они выполняют идеологическую и парольную функции, а также функцию воздействия.

Заключение

Подводя итоги проведенного исследования, мы приходим к следующим выводам. Примитивность игровых манипуляций на низших языковых уровнях обуславливает появление большого числа юридически маркированных вариантов узуальных обозначений мужчин. Абсолютно все игровые трансформы узуальных лексем сохраняют тесную связь с исходными прототипами. Со временем фатическая и игровая функции этих единиц отходят на второй план. Подобные игремы все чаще используются для выражения негативной оценки конкретного мужчины или группы лиц мужского пола, обозначения идеологической позиции продуцента и манипулирования мнением потенциальных читателей. Одни и те же единицы в разных контекстах могут как способствовать ретрансляции традиционных гендерных стереотипов, так и быть средством вербализации формирующихся представлений о новом гендерном порядке. Финансовый аспект межличностных и социальных отношений вызывает наибольшее эмоциональное напряжение у пользователей обоих полов, как разделяющих, так и отвергающих традиционное понимание мужской социальной роли. Входя в состав различных медиатекстов, выявленные игровые трансформы регулярно воспроизводятся, при этом они не только

пополняют лексикон низовых речевых практик, но и способствуют формированию локальных картин мира радикальных гомогендерных социальных объединений. Этим объясняется их значительный рискогенный и конфликтогенный потенциал.

Что касается перспектив дальнейшего исследования, то представляется целесообразным выявление и анализ других характерных для интернет-дискурса лексических средств репрезентации категории маскулинности (заимствований, словообразовательных инноваций и неосемантов), а также проведение аналогичного исследования на материале интернет-текстов, содержащих игровые трансформы и неодериваты с ядерной семьей «лицо женского пола». Системное изучение этих единиц позволит установить и охарактеризовать новейшие трансформации гендерных представлений носителей русского языка.

Источники | References

1. Гридина Т. А. Речежанровый потенциал языковой игры в художественной литературе для детей // Филологический класс. 2020. Т. 25. № 1. DOI: 10.26170/FK20-01-07.
2. Гридина Т. А. Языковая игра в художественном тексте. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012.
3. Ефремов В. А. Динамика русской языковой картины мира: вербализация концептуального пространства «'мужчина' - 'женщина'»: дисс. ... д. филол. н. СПб., 2010.
4. Мечковская Н. Б. Естественный язык и метаязыковая рефлексия в век Интернета // Русский язык в научном освещении. 2006. № 2 (12).
5. Николина Н. А., Рацибурская Л. В., Фатхутдинова В. Г. Новые явления в сфере деривационных формантов как отражение динамики словообразовательной системы русского языка // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 2. Языкознание. 2020. Т. 19. № 2. DOI: 10.15688/jvolsu2.2020.2.1.
6. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М.: Языки славянской культуры, 2002.
7. Сенько Е. В., Цакалиди Т. Г. Функциональный динамизм русского словообразования (на примере суффикса -ант в современном русском языке) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. № 12 (78). Ч. 1.
8. Тихомандрицкая О. А., Мельникова О. Т. Исследование проблемы кризиса маскулинности в гендерной картине мира современной молодежи методом фокус-группы // Социальная психология и общество. 2018. Т. 9. № 3. DOI: 10.17759/sps.2018090318.
9. Connell R. W. Masculinities. Berkley - Los Angeles: University of California Press, 2005.
10. Crystal D. Language Play. London: Penguin, 1998.
11. Forman R. Humorous language play in a Thai EFL Classroom // Applied Linguistics. 2011. № 5 (32).
12. McDowell J. H. Speech play // Folklore, Cultural Performances, and Popular Entertainments: a Communications-Centered Handbook. / ed. by R. Bauman. N. Y.: Oxford University Press, 1992.

Информация об авторах | Author information



Калистратидис Евгения Владимировна¹, к. филол. н.

¹ Южный федеральный университет, г. Ростов-на-Дону



Kallistratidis Evgeniia Vladimirovna¹, PhD

¹ Southern Federal University, Rostov-on-Don

¹ evakallas@sfedu.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 10.09.2021; опубликовано (published): 29.10.2021.

Ключевые слова (keywords): маскулинность; языковая игра; гендерная картина мира; неформальная интернет-коммуникация; masculinity; language game; gender picture of the world; informal Internet communication.