

ИГРОСЛОВИЕТО КАТО СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЕН МЕТОД В БЪЛГАРСКИЯ И В ГРЪЦКИЯ МЛАДЕЖКИ СЛЕНГ

Симеон Михалков
Софийски университет „Св. Климент Охридски“

PUNNING AS A WORD-FORMING METHOD IN BULGARIAN AND GREEK YOUTH SLANG

Simeon Mihalkov
Sofia University “St. Kliment Ohridski”

Among the most characteristic features of young people's speech is that of word play, called punning or paronomasia in the English linguistic literature. The effect of this phenomenon is achieved on the basis of different types of associations – internal or “in-group” associations (understandable only to the closed social group, a kind of youth argot) and external or “out-group”, which can be guessed by almost every speaker. The intended result of the punning in youth slang is to achieve a humorous effect. A thing is considered funny when something else, already well known, is (re)presented in a somewhat absurd aspect, a basic rule in comedy – *reduction ad absurdum*. The studied puns are also a result of the combination of two opposite “scenarios” or models. In the Balkan cultural context, such scenarios are very colorful and popular in slang word formation and are based on the imitation of foreign languages, the imitation of a foreign accent and mistakes, as well as the imitation of Turkish vocabulary (the last one is registered in both Greek and Bulgarian, and is part of a bigger process which I refer to as *balkanization of the slang*). Punning also is based on funny abbreviations, phonetic and morphologic changes via minimal deformation which aims at the effect of surprise. An example of the *balkanization of the youth slang* by punning is the so-called *imitation of Turkish vocabulary* – exactly the same process that we observe in the Bulgarian and Greek youth slang, as in the invented, imaginary words, which are similar to actual Turkish words.

Keywords: punning, paronomasia, youth slang, Greek, Bulgarian, Balkan linguistics

Думата е страшно нещо, в нея са затворени изразните средства на всички изкуства: бои, линии, форми, звукове, движения – всичко, стига да можеш да боравиш с тях нейни богатства.

Йордан Йовков

... прякото словообразуване [...] е [...] загадка на всеки език. Изкуството да се рисува с думи, които, без да можем да разберем как и защо, крият в себе си образ. Това представлява първичният фонд на всеки човешки език [...] с подобни думи, възникнали непосредствено, изковани цели-целенички кой знае къде и от кого, без етимология, без аналогия, без производни, единични, недо- дялани и понякога грозни думи, които имат странна изразителност и жизнестойчивост.

Из „Клетниците“,
Книга седма, Виктор Юго

Сред най-характерните белези на речта на младите е този на словесната игра. Основно ефектът от този феномен се постига на базата на различни по вид асоциации – вътрешни – in-group (разбираеми само от дадения социален колектив) и външни – out-group, за които може да се досети почти всеки носител на езика. Целеният резултат е постигане на хумористичен ефект. За човешкото възприятие нещо се смята за смешно, когато друго нещо, вече добре познато, се представя в някаква абсурдна светлина, основен принцип и в комедията – reduction ad absurdum. По пътя на аналогията може да бъде направен паралелът, че каквото са комедиите за литературознанието, аналогично значение има и игрословието в младежките социолекти за езикознанието. Шегите са резултат от съединяването на два противоположни „сценария“ по модела Раскин (Raskin/Раскин 1985: 167) и са предизвикани от несъответствието или „сблъсъка на два различни регистъра“ (Attardo/Атардо 1994: 39). Тези определения за смешното могат да бъдат пряко отнесени към игрословието като езиков феномен и по-конкретно, към проявлението му в социолектите на младите, където хуморът и изобретателността имат ключово значение и често първоначално са вътрешногрупова шега, която постепенно навлиза по-широко в сленга на целия младежки колектив и оттам – в националния жаргон.

Примери за такива думи откриваме в изследванията на Армянов (1995). Новите думи не притежават неутрално значение

(което по принцип се отнася и за почти всички жаргонни лексеми), те съдържат в себе си не само оригинален, остроумен, весел начин на виждане на света, но взети извън фразата, извън жаргонния контекст, сами по себе си носят смях. В основата на игрословието като метод за семантично словообразуване най-често стои определено сходство в звуковия облик на думите, някаква умишлено търсена паронимия, фонетична промяна или афикси, с чиято помощ се осъществява т.нар. морфологично словообразуване по аналогия. По тези пътища са получени *презврат* ‘вратовръзка’, *околомръсното шосе* ‘околовърстното шосе в София’, *успикай се* ‘успокой се’ и др. Този метод на словообразуване се проявява и в гръцкия език: *οροφή* вм. *ρουφιάνος, μάνατζερ* – ‘мамино синче’ – образувано само с промяна на ударението, *φεμουνισμός, φεμουνίστρια* (‘путконизъм’ и ‘путкотистка’) вм. *φεμινισμός* (феминизъм) и *φεμινίστρια* (‘феминистка’), *μηναρές* (минаре) вм. *μηνιαία φυλακή* (‘месечен затвор’).

В младежка среда игрословието се посреща с особен интерес, тъй като в контекста на младежките социолекти употребата на дума асоциация, съчетана с духовитост и неочакваност, е равна по сила с ефекта на най-смелата лудория. Тази страна на младежките социолекти се разкрива най-вече чрез т.нар. *езикови каламбури*, създавани на базата на преименуването на обекти, явления, лица и др. – т.нар. *paronomasia*. С този гръцки термин (*παρονομασία*) явлението се изследва и в западната литература по въпроса, като в англоезичните изследвания по въпроса понятието е обозначено като *pun* – *punning*.

В гръцки и в български научен контекст обаче е възприет по-широко френският термин *каламбур* – *καλαμπούρι*, който може да се отнесе към всеки вид езикова шега или сполучливо остроумие и е произвел гръцките изрази: *κάνουμε καλαμπούρι, καλαμπουρ-ίζω* – ‘шегувам се, говоря шеги и забавни неща, остроумнича’.

Каламбурът е игра на думи, словосъчетание, при което на базата на алюзии и думи със звуково сходство, но с различно значение (предимно чрез омоними или пароними, но и други, разглеждани по-надолу средства) се постига комичен ефект. Каламбурът е речева фигура, която се изразява в хумористичното, пародийно

и иронично използване на различни значения на една и съща дума или на две сходно звучащи думи (Ахманова/Ahmanova 2004).

Изхождайки от моделното разнообразие на игрословието в младежкия сленг на балканските езици, терминът *каламбур* може да бъде използван в по-широк смисъл, като се отнася към всички случаи на преднамерено деструктиране или реструктуриране на вече известната форма на лексикалната единица, схваща се и като вид жонглиране със словесния материал, излизащо извън установените рамки на традиционното словопроизводство. В този смисъл *игрословие* и *каламбур* могат да бъдат употребявани като синоними.

Съответният гръцки термин на явлениято игрословие е *λογοπαίγνιο*, калка на френското *jeu de mots* – ‘игра на думи’. Понятието навлиза в употреба в езикознанието през 19. век, но като похват в реториката е известно още от Античността. Пръв в езикознанието Витгенщайн въвежда идеята за връзката език – игра, в основата на т.нар. *лудически модел*, разработен от австрийския философ и лингвист в неговия труд „Философски изследвания“ (1953/1988). Той въвежда широкото тълкуване на понятието *езикова игра*, според което тя е „цялото, състоящо се от езика и дейностите, с които той е преплетен“ (Витгенщайн/Vitgenshtain 1988: 1). Според него различните видове езикова употреба – въпрос, молба, изповед и др., представляват типове езикова игра. Докато извършва тези действия с езика, говорещият се ръководи от правила, т.е. от лексикалните и граматичните езикови норми. В контекста на социолектите обаче постановката на Витгенщайн за език игра се обръща с противоположен знак на изказаната от него теория – говорещият се ръководи не от езиковите закони, а от идеята да наруши или преиначи различните езикови правила и норми.

В младежките социолекти словесната игра представлява популярен начин за експресивизация и словотворчество, застъпен както в сферата на нарицателните имена (апелативи), така и при собствените имена (ономи). Такива например са прякорите (*παρτσούκλια* на гръцки) на политици и на други обществени фигури. По подобен начин възниква гръцкото *μπιτζερόπουστας* от името на певеца Justin Bieber, *βαρούφα* (-ες) по името на Варуфа-

кис, *Бобсън* вм. Борислав (Боби), *Никсън* вм. Николай, *Ивсън* вм. Иво (Ивайло).

Отклонението в младежкия сленг е търсено преднамерено, на него се придава функцията на средство, чрез което речникът на социолекта се обогатява качествено – чрез изобретяване на нови средства, и количествено – чрез преименуване на вече познат или нов елемент. Връзката между креативността и хумора не е случайна и тя се открива в сходните, припокриващи се условия, които определят тези явления. Поради тези причини каламбурът може да се разглежда като функция на словообразуването.

Игрословието се характеризира с двуплановост на възприемането (Булаховски/Bulahovski 1957: 418 – 423). Налице е контраст между звуковата структура на лексемата и нейното значение или пък несъответствие между очаквания звуков комплекс и този, с който се сблъскваме. Анализирайки този стилистичен похват, М. Рифатър обяснява свързания с него ефект на излъганото очакване (от френското *effet de surprise*). В гръцката литература по въпроса явлението се обозначава като *επίδραση της έκπληξης*. В младежките социолекти разглежданият феномен се характеризира с присъствието на елементи с ниска предсказуемост, които забавят процеса на декодиране и водят до концентриране на вниманието върху формата (Рифатър/Rifatari 1964), като по този начин ефектът от каламбура е усилен. Целта е постигането на хумористичен ефект. Ето защо каламбурите в младежката реч отговарят на дефиницията на Партингтън (Partington/Парингтън 2006) за хумора като резултат от „неочакваното съединяване на несвързани преди това елементи на опита“. Единият от двата елемента задължително е добре познат в групата, за да бъде осмян. Като илюстрация на описаната по-горе теория могат да бъдат приведени примерите с изопачени наименования на лекарства в български и гръцки: *σεξοτανίλ*, *μοννοτανίλ*, *пoutcoctanίλ*, *ψωλοτανίλ* – пиперлива словесна игра с наименованието на всеизвестното успокоително Lexotaniλ; *γραψαρχιδίνι*, *старχιδιαμολ*, които изцяло се припокриват с българското *презкурин*; *гроздомицин* – ’гроздова ракия’, *глупедиум*, *мастикозин* – ’мастика’, *презкурин*, *кукумицин* – използва се като нарицателно за успокоителни хапчета антикукурезин и антикукумицин – ’лекар-

ство против оглупяване’; *оглупя* – ’някакво лекарство, което се взема най-често от пенсионери’.

При игрословието мисълта е насочена към откриване на нови и неподозирани асоциации, и то без стремеж да се завоалира преднамереността и произволността при обединяване на форма и съдържание или при деформирането на звуковия комплекс. И тук, подобно на гатанките, се разчита на добро интелектуално равнище, комбинативен ум и въображение. Фроберт-Адамо (Frobert-Adamo/Фроберт-Адамо 2002) разглежда специфичните лингвистични средства като каламбури, хиперболи, анекдоти, гатанки и др. във връзка с хумора като комуникативно умение на дадена социална група или на дадена професионална група на работното място.

Наблюденията върху речта на младите показват, че експреси-ята и ефективността тук са не само търсени (и то в максималната им степен), но че в младежките социолекти на балканските езици словопроизводството представлява важно, предварително поставено условие. Атрактивността на сленгизмите като звукови комплекси се постига с помощта на разнообразни похвати. Обикновено се разчита или на промяна на формата на думата (най-често посредством афиксация, механично съкращаване, абревиация, блендинг (сливане на части от думи от типа на *californication* ‘съешаване’). Също така, макар и по-рядко, се измислят лексеми, несвързани с вече съществуващи думи, а създадени единствено заради „звучността“ им, заради екстравагантността им като звукови съчетания. Звукът или фонетичната трансформация ще бъде представен като един недостатъчно анализиран похват в сленговото словопроизводство, който би могъл да се разглежда като начална степен на игрословие, а именно – като *минимална деформация* (термин, въведен от Ц. Карастойчева). Като експреси-визиращ, а понякога и като словотворчески похват, характерен за младежкия социолект, минималната деформация представя промяна в звуковата структура на думата, която засяга само един (по изключение два) от звуковете. Процесът може да се осъществи както на суперсегментно, така и на фонематично, т.е. на сегментно равнище.

При минималната фонемна деформация една фонема се субституира (заменя) с друга, обикновено свързана с нея в някакво алофонно редуване. В други случаи със замяната се цели да се получи каламбур или пък да се имитират различни грешки, срещащи се в речта на деца или на възрастни с недостатъчна езикова подготовка или като се подражава на чужденци, или на каквито и да било колоритни изявления в медиите. В гръцки това явление се обозначава с термините: *avorθoypaφισμός* или *ασιματισμός* (по аналогия на заболяването *астигматизъм*) и като значение обхваща цялостната тенденция за умишлено объркано писане или говорене, предимно на младите в интернет, било то с използване на стандартната гръцка азбука, или с *greeklish*. Аналогично явлението се наблюдава и при българските младежи, използващи *шльокавица*.

Макар и рядко се натъкваме на примери, когато при сравнение на двата звукови комплекса – сленговия и изходния (книжовната дума и сленгизма), откриваме елементи, които се намират в отношение експликация: напр: *ампер* ‘наивен, глупав човек’ вм. ‘ампе’, *бивология* вм. ‘биология’, *подлуден* вм. ‘полуден’, *джаз-бандит* ‘джаз-бандист’, *овчо взето* вместо ‘общо взето’, *овчество* вместо ‘общество’. В гръцки аналогични примери са *υραμψήσου* вм. *υαμψήσου*, *πυόττητα* вм. *ποιόττητα*, *επιτοπέως* вм. *Επί τόπου*, *υκαϊφές* вм. *καφές*. Замяната на звукове, алтернанти при различни прегласи – съвременни и исторически, книжовни и диалектни, се използва като похват за експресивизиране на сленговия израз, по-често срещан в младежките социолекти на балканските езици, отколкото в техните национални жаргони. Разглежданият похват на минимална деформация се доближава до детската реч и е един от най-характерните способности за игрословието.

Езиковите грешки също са неизследван източник за създаване на сленгизми. В отделни микроколективи дори съществува нагласа за деформиране на звуковата обвивка по точно определен тип. Така например сред различни групи ученици е регистрирана склонност към игрословия на базата на метатеза. В други младежки колективи е констатирано желание да се подражава на речта на необразованите, на децата, или пък да се имитира прозношението на чужденци. Примери от българската действител-

ност са имитирането на личности, добили медийна популярност като Наталия Кобилкина, на която младежкия сленг дължи немалко „бисери“, сред които езиковото нововъведение *йони*, използвано за полов орган, както и тенденцията за неправилно говорене с руски акцент. Друг пример за промяна на речевото поведение в младежките социолекти под влияние на представител на чуждоезикова среда е това на танцьора Хараламбос Агапиу Памбос – подражавайки му, младежите използват *здрахотно* вместо ‘страхотно’. По аналогичен път в гръцкия младежки сленг добиват популярност изрази като *χειλια* вместо *χείλη* (‘устни’) и *τσιτος* вместо *στήθος* (‘гърди’) – неологизми, „родени“ и навлезли в употреба като бисери след участието на Альона Абрамова в гръцкото шоу за модели GNTM. Звуковете *ж* и *з* в отделни думи се субституират с *дж* и *дз*, чиято звукова изразителност е по-голяма (може би поради немалкия брой междуметия и лексеми с недвусмислена пейоративна конотация, функциониращи в разговорния език и в диалектите, в които се съдържат африкати Ц – *дж* или *s* – *дз*). Пример: *дзвер* (от *звяр*) – ‘човек, който владее до съвършенство някакво умение’; *биджу* (от *бизу*) – ‘много хубаво’ или *уджас* (от *ужас*).

Детската реч също е източник на такъв вид езиково взаимодействие. От детския език е заимствана замяната на *p* с *л* (напр. *Стлашен плиятел си!*). Подобни промени обаче не са на нивото на изискванията на остроумния сленг, защото ефектът се постига с много примитивни средства. Това се отбелязва и от самите информатори (*Използваш го, когато се лигавиш или се правиш на луд*). От детската реч се осъществява взаимодействие не само на фонетично, но и на лексикално равнище. Примери за това откриваме в гръцкия младежки сленг *τουτούνι* – чрез минимална промяна от детското *τουτού* – *туту* – ‘автомобил’.

Съществуват и случаи, когато в младежки колективи се налага произношение, допуснато по грешка на езика – *lapsus linguae*. Такъв е случаят с *кен ли* и гръцкото *τσιτος* вм. *στήθος*. Независимо от факта, че не би било основателно да се включват в едни бъдещ речник на сленга, причисляваме и тези образувания към сленгизмите. Основанията ни са, че те се възпроизвеждат в съответната форма, макар и в микроколектив, притежават конотация в

изискваната от сленга степен, поради което успешно функционират в социолекта, независимо от това, че заимстват от други некодифицирани езикови прояви или пък са създадени по характерни за тях модели. Емоционалният им заряд е особено силен, ако все още се помни поводът за възникването им.

Именно поради тази причина някои сленгизми от този вид са получили по-дълъг живот и са възприети в младежкия сленг, благодарение на факта, че са изречени публично. Процесът се отнася за сленгови локализми, които обикновено имат кратък живот, освен в случаите, когато са продукт на медийното говорене. Такъв е случаят със сленгизма *лун*, произхождащ от знаковото интервю на футболиста Христо Стоичков: “Sometimes luun (вм. lose), sometimes win” or “too much peoples come only for the pass the time”.

Каламбурите могат да бъдат резултат от замяна на една фонема с друга. Пример: *истерия* (вм. история), *муханотехникум* (вм. механотехникум), *потиклиника* (вм. поликлиника), *тросната* (вм. трогната). С редица каламбури се цели да се събудят асоциации, които се оценяват в обществото като неприлични, цинични или еротични. Самият факт, че подобни образувания са в състояние да шокират околните, импонира на младежите и стимулира тяхната изобретателност. Повечето доказателства навеждат на извода, че тези игрословия са широко известни, но още по-популярно е игрословието на база на чужди езици, което може да бъде отгатнато от по-широка публика.

Ролята на чуждите езици в игрословието се изразява и в имитиране на интонационното им звучене. Стремещт е подражанието да е максимално пълно и лицето да не разбере, че всъщност се произнася български и съответно гръцки израз. Тъй като става въпрос за модификация не на отделните лексеми, а на словосъчетания и изречения, ще се ограничим само да споменем явлението. От довоенния младежки социолект са наследени „френското“ *Кон тръова пасъоше и моа го апеше* и „английското“ *мам си джейс* (от *мамата си джаса*). От по-ново време е „немското“ *лапен зи мухен* и „италианското“ *посоле мио* (от ‘посоли ми’) и др. В началните фази на своето функциониране тези изрази носят елементи на гатанка. Сходство може да се открие и в мотивите за

възникването им – да служат като средство за забава, базирайки се на иносказателен похват. Аналогично е „гръко-френското“: *L'èmi boucallion = λαίμοι μπουκαλιών*,

Типичен пример са и поредица от каламбури, базирани на турския език. Тези каламбури обикновено се състоят от две думи, имитиращи характерното за турската морфология словосъчетание *изафет*. Основно се състои от две турски или думи от турски произход, които са напълно интегрирани в гръцкия и съответно – в българския език, и се разбират отлично от почти всички, живеещи на Балканите, носители на гръцки или български език като майчин, без необходимо условие да е знаенето на турски. Съчетанието обикновено се изгражда на базата на турска дума, в комбинация с гръцка или съответно българска дума, частично изкривена, за да звучи по турски, обикновено с гласна, отрязана от завършека на думата така, че привидно да отговаря на фонетичните особености на турския език. Създадените комбинации не съществуват като фрази на турски език, с изключение на няколко изключения, напр *μπουζ ντουλάπ (маршрутка)*. От турци, естествени носители на езика, които не знаят гръцки, някои разбират шегата, след като малко помислят, други не я разбират. Комичният ефект на каламбура произлиза отчасти от изкривяването на думите, отчасти от неочакваността на комбинациите, но главно от факта, че фразите от този тип са представени като истински турски чужди езикови заемки в езика – а не като изфабрикувани каламбури, някои по-малко, други по-изобретателни. Примери: *ασθενοφόρο: σακάτ араμπά, εροδρόμιο: χαβά λιμάνι, βέρα: μπουνταλά χαλκά, Βιάγκρα: τσουτσούν μπαρούτ, βιβλιάριο απόρων κορασίδων: μπατίρ χανούμι τεφτέρ, γεωπόνος: ζαρζαβάτ ντοκτόρ, δάσκαλος: τσογλάν αγά, алпинист – баир будала, борец – теших шапкън, Война и мир – Патаклама и рахатлък, боксерки – развей ташак, Голямото червено петно на Юпитер – Коджа кармазъ леке Юпитер, великата френска буржоазна революция – коджа франсез фукара кютек, великата френска революция – коджа Франсе патаклама, гинеколог – ташак мюфтия.*

С други думи, тези фрази потвърждават предразсъдъците на обикновения грък и съответно – българин, изработил идентичния тип езикова шегя, че турският език е груб и смешен и т.н.

Обект на присмиване в разглежданите каламбури са не само турците, но и гърците бежанци – словосъчетанията иронизират факта, че тези гърци смесват в речта си турски думи и изрази, както и произношението им на гръцки. Също така използват и т. нар. *mots faux turcs* – погрешни турски думи, което ги омаловажава, например *компютър* – *μπλιμπλίικ ντουλάπ* или *ветеринарен лекар* – *χαϊβάβν ντοκτόρ*. Списък с такива измислени турски фрази е в обращение в училищата още от 50-те години на миналия век.

Според основната версия за възникването на тези турски каламбурни псевдозаемки те стават популярни поради възраждането на антитурските настроения в Гърция, причинени от събитията от 1955 г. в Истанбул и от развитието на Кипърския въпрос. На българската езикова територия за разпространението на този тип шеги допринеся и инвазията на турските сериали. Въпреки че този хумор отдавна се смята за доста наивен и остарял, жанрът е оцелял, макар и в по-ограничена степен, в интернет и дори има примери за адаптиране към новите технологични данни, напр. *Windows 95 – Джам-курниз 95*, *Windows 98 – Джам-курниз 98*. В Турция няма такова нещо като пародия на гръцки или български език. Най-близкият аналогичен пример, който познаваме, е *franglais* с изграждането на изречения със смесени френски и английски думи и с буквалния превод на френски на английски идиоми, напр. *Je ne care pas – I don't care*, или *longtemps pas voir – long time no see*. В случая с *franglais* основната мишена са англичаните, които пародират френския език, не толкова самите французи.

Като игрословия са възникнали и някои абривиатури. Абривиацията в сленга засяга както книжовни, така и жаргонни сложни наименования, а също и комбинация от книжовни и жаргонни елементи в едно словосъчетание, и това внася допълнителен елемент на образност, оригиналност на новосъздадените лексеми. От друга страна, много често някои от създадените в жаргона абривиатури или получените ново значение познати съкращения излизат извън неговите рамки и преминават към сферата на разговорната реч, предимно при по-младите носители на езика и обикновено в ситуация на трансакционен диалог. Акронимът (*αρκτικόμελεξο*) е вид абривиатура, която е образувана от началните

звукове (букви) на съставящите я думи и която се чете слято като една дума, а не буква по буква.

Много често при този тип абривиатури говорещите са имитирали известни от книжовния език абривиатури. Към този тип съкращения трябва да се прибави и абривиатурата *чао до скив* – ‘довиждане’, която представя частично съкратените групови съкращения (срв. Крумова-Чоролеева/Krumova-Chorleeva 1983: 7). При него остава непроменена италианската заемка в жаргона *чао* – ‘довиждане’, а на свиване се подлага глаголът *скивам* ‘гледам, виждам’, който заедно с предлога образува буквално тавтологичното в случая съчетание ‘*довиждане до скив*’.

Голям интерес представляват натоварените с ново съдържание в жаргона готови книжовни абривиатури. Те са не само най-много на брой, но при тях е най-ярко отразена способността на носителите на жаргона без средствата на семантичния пренос да създават експресивни названия, да предизвикват комичен ефект, например: БДЖ – ‘Български държавни железници’ – ‘*Бягайте, дебели жени!*’, АПΘ – ‘*Ах! Пέρασα Θεσσαλονίκη!*’.

Институциите и проявленията на различните социални говори имат особена връзка помежду си. За появата на младежкия сленг са необходими натрупване на социален опит, немислим без функционирането на различни институции (например образователни), благодарение на които се формират различните професионални и социални групи и съответно – техните говори, които от своя страна се противопоставят на тези институции и на националния език и ги осмиват. По тази причина младежкият сленг се разглежда и като антиезик, иронизиращ институциите чрез словесната игра.

От направения преглед става ясно, че в езиковата игра, както твърди Гридина (Гридина/Gridina 1996: 4), се реализира връзката между стереотипното и творческото начало в езика, между конвенционалната и оригиналната употреба на езикови средства. Езиковата игра и хуморът като резултат изпълняват множество различни комуникативни функции. Спонтанният положителен хумор на младежката словесна игра създава чувство за общност между различни индивиди (както в младежката социална група, така и извън нея), които споделят шегата. С повтарянето и споделянето

лянето на хумор в групата това става все по-стабилна тенденция, а неологизмите се утвърждават. Според З. Фройд позитивните ефекти от наличието на хумор в комуникацията са многобройни, като най-често цитираните се отнасят до преодоляване на емоции на враждебност и агресия, редуциране на стреса, намаляване на тревожността и ефективно разрешаване на конфликти. Умелата употреба на хумор утвърждава лидерския статус на личността и допринася за психологическия ѝ комфорт при общуване. Поради тези причини игрословието може да бъде определено като любимо и основополагащо средство на изразяване и основа на езикови промени. А в балкански контекст, за разлика от класическите му проявления в комедиите, игрословието е още по-колоритно и изобретателно.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Армянов/Armyanov 1995:** Армянов, Г. *Българският жаргон. Лексико-семантичен и лексикографски анализ*. Университетско издателство „Св. Климент Охридски“, София, 1995. [Armyanov, G. *Balgarskiyat zhargon. Leksiko-semantichen i leksikografski analiz*. Universitetsko izdatelstvo „Sv. Kliment Ohridski“, Sofia, 1995.]
- Ахманова/Akhmanova 2004:** Словарь лингвистических терминов / О. С. Ахманова. – 2-е изд., стер. – Москва: УРСС: Едиториал УРСС, 2004. – 571 с. Шифр РНБ. [Slovar' lingvisticheskikh terminov / O. S. Akhmanova. – 2-ye izd., ster. – Moskva : URSS : Yeditorial URSS, 2004. – 571 s. Shifr RNB.]
- Булаховский/Bulakhovskiy 1957:** Л. А. Булаховский. *Русский литературный язык первой половины 19. века*. Киев: Изд. КГУ им. Т. Г. Шевченко, 1957, с. 418 – 423. [L. A. Bulakhovskiy. *Russkiy literaturnyy yazyk pervoy poloviny 19. veka*. Kiyev: Izd. KGU im. T. G. Shevchenko, 1957, 418 – 423.]
- Витгенщайн/Vitgenshtayn 1988:** Витгенщайн, Л. *Избрани съчинения*. София: Наука и изкуство, 1988. [Vitgenshtayn, L. 1988. *Izbrani sachineniya*. Sofia: Nauka i izkustvo, 1988]
- Гридина/Gridina 1996:** Гридина, Т. *Языковая игра: стереотип и творчество*. Екатеринбург: Урал [Gridina, T. *Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo*. Ekaterinburg: Ural]
- Чоролеева, Крумова/Choroleeva, Krumova 1978:** Чоролеева, М., Л. Крумова. Някои въпроси на абрeвиацията с оглед изискванията на българската книжовна реч. // *Въпроси на българската лексикология*.

- София, 1978, 102 – 109. [Choroleeva, M., L. Krumova. Nyakoi vaprosi na abreviatsiyata s ogled iziskvaniyata na balgarskata knizhovna rech. // *Vaprosi na balgarskata leksikologiya*. Sofia, 1978, 102 – 109.]
- Карастойчева/Карастойчева 1988:** Карастойчева, Ц., *Българският младежки говор*. София: Наука и изкуство, 1988, 58–61. [Karastoycheva, Ts., *Balgarskiyat mladezhki govor*. Sofia: Nauka i izkustvo, 1988, 58– 61.]
- Карастойчева/Карастойчева 2001:** Карастойчева, Ц., Урбанонимите в българския младежки сленг. // *Състояние и проблеми на българската ономастика*, 2001, т. 6, 205 – 216. [Karastoycheva, Ts., *Urbanonimite v balgarskiya mladezhki sleng*. // *Sastoyanie i problemi na balgarskata onomastika*, 2001, t. 6, 205 – 216]
- Attardo/Атардо 1994:** Attardo, S. *Linguistic Theories of Humor*. Helga Berlin: Mouton de Gruyter, 1994.
- Partington/Партингтън 2006:** Partington, J. *The Assessment of Basic Language and Learning Skills*. Pleasant Hill, CA Behavior Analysts, Inc.
- Raskin/Раскин 1985:** Raskin, V. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht-Boston-Lancaster: Reidel publishing company.
- Riffaterre/Рифатър 1982:** Riffaterre, M. *Models of the literary sentence*. New Haven & London: Yale University Press.
- Frobert-Adamo/Фроберт-Адамо 2002:** Frobert-Adamo, M. *Homour in Oral Presentations: What's the Joke?* In E. Ventola; C. Shalom & S. Thompson (eds.) *The Language of Conferencing*. Bern: Peter Lang, 211 – 225.

ЕЛЕКТРОННИ ИЗТОЧНИЦИ

slang.gr
bgjargon.com