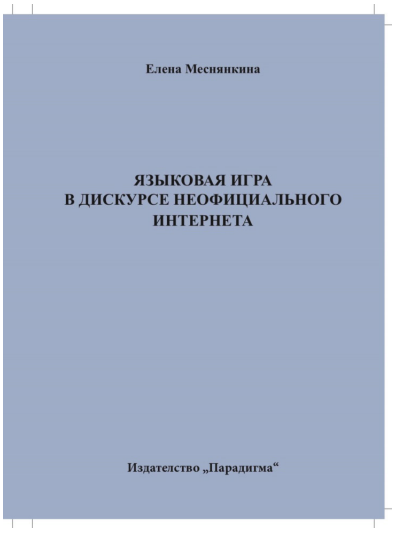
https://doi.org/10.53656/for2026-02-09

Reviews and Annotation
Рецензии и анотации

ЛИНГВОКРЕАТИВНОСТТА В ДИГИТАЛНАТА ЕРА

Вяра Николова
Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Меснянкина, Е., 2024. *Языковая игра в дискурсе неофициального Интернета*. София: Парадигма, ISBN: 978-954-326-548-0



Монографията „Языковая игра в дискурсе неофициального Интернета“ на Елена Меснянкина представлява задълбочено лингвистично изследване, посветено на феномена на езиковата игра (ЕИ) в неофициалния интернет дискурс. Работата се фокусира върху описваното явление като една от специфичните мрежови комуникативни практики със значима социокултурна стойност. Както основателно отбелязва авторът, ЕИ съчетава в себе си лингвистичната изобретателност и чувството за хумор на потребителя, който активно използва езиковата, стилистичната, естетическата и моралната свобода на виртуалното пространство.

Монографията включваща увод, три глави и заключение. Всеки раздел добавя нов аспект към общото разбиране за същността, функциите и значението на ЕИ в контекста на виртуалното неформално общуване. Изследването се базира на богат емпиричен материал – над 600 микротекста, събрани през последните 10 години от руски интернет ресурси. Стилът на изложение е ясен, текстът е наситен с живи примери (описани са 230 езикови единици) и високо ниво на техния анализ. Изводите са аргументирани и демонстрират научната компетентност на автора да дискутира конкретни проявления на лингвокреативното мислене на „мрежовия човек“. В текста това се постига чрез изследване на лексикалните и семантичните трансформации на различни езикови нива в създадените от потребителите игреми на фона на тяхната хумористична природа от гледна точка на култура на смеха в интернет.

В увода Елена Меснянкина задава теоретичната рамка на изследването. Тя ясно очертава неговия обект – езиковата игра, и предмета – лингвистичните и екстралингвистичните механизми на нейното създаване и функциониране в интернет. Това е особено важно, тъй като по-нататък в изложението виртуалната комуникационна площадка се разглежда като специфичен паралелен свят на общуване, в който езикът е надарен с нови функции. Те са обусловени от интерактивността на пространството и са неразривно свързани със стремежа на потребителя към активно самоизразяване и неговата постоянна потребност от развлечение в онлайн пространството. Ето защо по-нататък в текста съвсем закономерно се подчертава значимостта на езиковата изобретателност на мрежовите събеседници като тяхно ключово комуникативно качество, тъй като игровият елемент във виртуалното общуване не е просто стилистичен похват, но и свидетелство за протичащите в обществото културни процеси, както и за когнитивните способности на човека, активно общуващ в Мрежата. Изхождайки от това, ЕИ се описва от автора като резултат от асоциативното мислене, създаващо ново изказване и нови смисли въз основа на вече известни такива с помощта на разнообразни игрови стратегии. За изследване на материала Меснянкина избира интегриран подход, включващ лексикален, семантичен, граматичен, стилистичен и прагматичен анализ на текста, отчетен през социалните, културните и психологическите факти и фактори на извънезиковата действителност.

Първата глава има теоретичен характер и полага основата за по-нататъшния детайлен анализ на феномена ЕИ. Авторът разглежда интернет като комуникационна среда със специфични признаци. Сред тях тя откроява анонимността, бързината, хибридността, лаконичността и визуалността. Именно тези характеристики способстват за възникването и развитието на уникални езикови практики, в които ЕИ заема централно място. Тук се разработва и понятийно-терминологичният апарат на изследването, което спомага за описанието на наблюденията и изводите, формулирани на

всички езикови нива – от фонетичното и графичното до морфологичното и синтактичното. Елена Меснянкина отделя специално внимание на социалните аспекти на допустимостта на нарушенията на езиковите и стилистичните норми в интернет, включително използването на ненормативна лексика. В първата глава се въвежда и понятието „виртуален лингвокреативен профил на мрежовия човек“ като отражение на резултатите от приетите езикови решения, чрез които потребителят изгражда своята виртуална идентичност. Това понятие се оказва важно за разбирането на ЕИ не само като лингвистично, но и като социокултурно явление. Тук задължително следва да се обърне внимание на описаните в монографията закономерности, свързващи личните качества на потребителя (интелект, езикова грамотност, екстралингвистична компетентност) с характеристиките на самото мрежово общуване: интерактивност, лаконичност, графично оформление, скорост на разпространение, свобода на изразяване, експресивност.

Втората глава е посветена на ЕИ в дигиталните хибридни развлекателни жанрове. Елена Меснянкина дава дефиниция на понятието „дигитален жанр“, адаптирайки традиционните жанрови теории към хипертекстовата и визуална среда на интернет. Тук новаторска е предложената класификация на визуалните стилове, използвани в креолизираните и поликодовите текстове – микротекстове, съчетаващи вербални и невербални елементи. Подробно се разглеждат жанрове като мемове, демотиватори, „открытки“. Изследва се и новото за рускоезичния интернет явление @SlovoDna – своеобразна псевдоетимологична игра, при която думата се тълкува комично и дори абсурдно. Авторът разглежда жанра като изключително продуктивна практика за създаване на ЕИ, свързана с когнитивните механизми на семантична деконструкция и реконструкция на думата или словосъчетанието. Днес именно по този начин най-често се появяват неологизми, които впоследствие влияят върху речниковия състав и стилистиката на съвременния руски език, включително и в извънмрежовото пространство, за което свидетелстват и приведените в монографията примери.

Третата глава е посветена на конкретните езикови похвати, върху които се гради ЕИ в интернет – омонимия, полисемия, парономазия, и се анализират трансформациите на фразеологизми, пословици, крилати изрази и прецедентни текстове, обиграни с цел реализиране на хедонистичен ефект. Тук обаче авторът подчертава, че ЕИ в Мрежата изпълнява не само хедонистична, но и експресивна и познавателна функция, тъй като предлага алтернативен поглед върху ежедневните ситуации, формирайки езикова картина на света единствено в дигитален контекст. Интересен аспект в тази глава е връзката с предходната монография на Меснянкина, посветена на каламбурите, тъй като авторът за пореден път доказва, че именно каламбурът се превръща в основен инструмент на лингвистичните трансформации, насочени към активизиране на когнитивните процеси сред аудиторията.

В заключението се обобщават ключовите резултати от изследването и се подчертава водещата роля на ЕИ в неофициалния интернет дискурс. Авторът посочва, че това не е случайно явление, а резултат от устойчиви когнитивни, комуникативни и културни модели. В Мрежата ЕИ изпълнява множество функции: тя нарушава и преосмисля нормите, въвежда нови езикови средства, способства за иновациите, формира нови жанрове и развива съществуващите комуникативни практики. Разбира се, че не всяка трансформация се утвърждава в общуването, тъй като днес само сполучливите, социално приемливи и разпознаваеми варианти навлизат в езиковия узус.

Особено внимание заслужава библиографията, включваща 162 заглавия и 13 лексикографски източника, което свидетелства за висока академична добросъвестност и широк изследователски подход.

„Езиковата игра в дискурса на неофициалния Интернет“ е научно изследване, в което Елена Меснянкина дава значим принос в изучаването на езика на цифровата епоха. Авторът успява да покаже как виртуалната среда не просто променя формите на общуване, но и поражда нови езикови картини, в които играта се превръща в неотделима част от смисъла.

Настоящата монография е пряко свързана с въпросите на лингвистиката, тъй като в нея са представени изследвания на лингвистичните и стилистичните особености на авторски текстове с комичен характер, създадени в неформалния сегмент на руския интернет. Основното внимание е отделено на езиковата игра, която предоставя на потребителите възможност да се „отвлекат от стереотипното пораждане и възприемане на изказването“ и да експериментират с езика.

Този труд може да бъде полезен в лингводидактологичен план. Авторът посочва, че практическата ценност на изследването се състои в това, че неговите резултати могат да бъдат приложени в университетски курсове по теоретична и практическа стилистика, както и в специализирани курсове, свързани с изучаването на езика на интернет.

Материалът на монографията е основан на примери за езикова игра, псевдоетимология и творчески преобразувания, които могат да бъдат екстраполирани към други езици. Изучаването на подобни феномени способства за развитието на лингвокреативността – ключово умение, позволяващо на студентите нестандартно да използват езика за изразяване на своите мисли и за привличане на вниманието на аудиторията. Анализът на езиковата игра в книгата помага да се разбере как носителите на езика манипулират думите, техните форми и значения. В процеса на обучение по чужд език това може да стимулира асоциативното мислене и да спомогне за по-дълбоко усвояване на културните особености и скритите смисли, което излиза извън рамките на стандартните правила и норми.

Конкретни примери за лингводидактологията

Словотворчество (неологизми и творчески словоформи)

„Котлеты“ (вместо котлета) и „котлетирование“ (създаване на котлети). Примерът илюстрира как интернет потребителите създават нови думи от вече съществуващи, което е ярък пример за лингвокреативност. В лингводидактологията това може да се използва за анализ на словообразувателните модели, характерни за руския език.

„Кроссовочки“ (умалително-гальовна форма) и „кроссовочки-скороходочки“ (стилистично преобразуване).

„Осень-засентябрила“ (словосъчетание, образуващо нова дума). Този пример показва как се създават нови думи чрез сливане на две лексеми, което помага на студентите да разберат идиосинкразиите на носителите на езика.

Евфемизми и евфемистични замени

„Шишкова“, „Шишковка“, „Шишкин дом“ (вместо фамилията Шишка): показват как се създават евфемизми и омонимни игри на думи, развиващи асоциативното мислене.

„Езикова игра“ и „езикова шега“

Разграничаване между „езикова шега“ (кратка, остроумна фраза) и „езикова игра“ (сложна, продължителна конструкция с няколко прийома).

Примери на основата на омофония и омография

„Nice to meet you“ и „Митя“: Английският устойчив израз се обиграва чрез руското име Митя. Полезно за разпознаване на омофония и междукултурни езикови игри.

„Наступит сессия, я тупить“: игра, изградена върху разчлененото изписване на глагола „наступить“ и местоимението с глагол „на тупить“. Показва как промяната в графиката и правописа променя радикално значението.

Монографията е ценно помагало за преподавателите по руски език като чужд. Тя предлага материал, отразяващ реалната езикова практика, което позволява преодоляване на разрива между академичното изучаване на езика и неговото ежедневно използване, като същевременно повишава мотивацията на студентите чрез работа с актуални и увлекателни материали.

ЛИТЕРАТУРА

Меснянкина, Е. (2024). *Языковая игра в дискурсе неофициального Интернета*. София: Парадигма.

REFERENCES

Mesnyankina, E. (2024). *Language Game in the Discourse of the Unofficial Internet*. Sofia: Paradigma.

LINGUOCREATIVITY IN THE DIGITAL ERA

✉ **Dr. Vyara Nikolova, Assoc. Prof.**
WoS Researcher ID: AAS-2011-2020
ORCID iD: 0000-0002-9867-5668
Sofia University "St. Kliment Ohridski"
1303 Sofia
79, Todor Alexandrov Blvd.
E-mail: vyara.nikolova@uni-sofia.bg