

## ЕЗИКОВА ИГРА ПО ВРЕМЕ НА КРИЗА

(За оказионализмите в разговорната реч)

0. Думата ми тук ще бъде за различните оказионализми, появяващи се в личното и публичното ни общуване еднократно, ситуативно, поради което те могат да бъдат "пропуснати" от езиковедите. Конкретните речеви новообразувания възникват в най-различни комуникативни ситуации – публични (тогава тяхната поява е провокирана от събитие с по-широк обществен отзвук), и частни, когато те могат да бъдат предмет само на интелектуална игра с елементите на езика; в устната публична реч (радио, телевизия) и в писмената (преса, графити, лозунги). Езиково-игровите елементи представляват филологически феномен, те се намират на границата на езикознанието и литературознанието и затова подлежат на анализ и от двете филологически дисциплини. Допирът помежду им е в сферата на стилистиката и нейните изразни форми. Езикознанието се интересува от формата на езиково-игровите елементи, словообразуването и формообразуването им. Литературознанието – от ефекта на употребата им, но затова пък много по-отдавна.

1. В частното ни общуване игрословиците имат еднократна употреба, освен ако не са познати за затворен социален кръг (семејство, приятели, колеги) и тогава са трайно закрепени и се употребяват в него с по-голяма повтораемост. Затова тук ще използвам относително хаотично събирани речеви феномени, които иначе не подлежат на друг обективен системен събирачески акт, и като такива никога няма да имат шанса да бъдат описани в каквото и да било езиковедско съчинение.

1.1. Ще опиша игрословици както от личните ми наблюдения от устното неформално общуване (като присъстващи именно в разговорната реч, което и оправдава появата им в този сборник и този текст), така и извадки от пресата – като контрапункт. Те са минали покрай създателите на речници на неологизмите. Освен това част

от материала е почерпен и от приложението към книгата "От лумпена до гражданина". Тези нови думи и фрази още не са се появили в актуален речник на неологизмите. Това не бива обаче да ги лишава от интереса към тях, от възможността да бъдат описани, представяни, анализирани. Всичко ново в езика най-напред се появява в речта, в устната реч, а едва впоследствие, ако изобщо се стигне до това, бива записано, употребено повторно и евентуално кодифицирано в езика.

1.2. Не се интересувам от причините за поява на игрословиците, истина е обаче фактът, че те се създават от хора с богат, ярък речник – като начин на изразяване, които търсят нови, оригинални начини за илюстрация и назоваване на своята също така силна, ярка, необичайна мисъл. Игрословицата е резултат от съзнателно творческо търсене на експресивна лексика. Търсенето като резултат представя ненамиране, непознаване на съществуващата лексика в речниковия състав на езика ни и така представя лично творчество. А всяко лично творчество е достоен предмет за уважение и наблюдение.

2. Играта изобщо е присъща на човека независимо дали има състезателен или развлекателен характер. Играта е метафора за редица обичайни ситуации (при децата) и за много сложни интелектуални сблъсъци (между хората, както и между хората и компютрите). Като игра се определят от учените междучовешките съзнателни и неосъзнати взаимоотношения. Метафората на играта се използва в редица науки и се анализира от психологията, философията, феноменологията, литературознанието, театрознанието, културологията, етнологията и др. В езикознанието я въвеждат първоначално Сосюр, впоследствие Витгенщайн.

Какви игри можем да играем чрез и във езика – в нашето непосредствено настояще? Резултат от такъв интерес е това изложение.

2.1. Играта изобщо като понятие в категориите на семантическите примитиви А. Вежбицка определя като:

- а) различни неща, които хората извършват (човешка дейност)
- б) за известно време
- в) за удоволствие
- г) с това някой иска да каже на другите, че: (тя има определени характеристики)



- д) те желаят да се служи нещо (цел на играта)
- е) ако те не правят нищо, не желаят нищо да се случва
- ж) те не знаят какво ще се случи (непредвидимост на резултата)
- з) те знаят какво могат те (правила на играта)
- и) те знаят какво не могат.

Така дефинирано, понятието *игра* (англ. *game*) не съответства на нем. *Spiel*, а е по-тясно и е неприложимо с отсъствието на някои от по-важните параметри на значението на думата при метафорична, хумористична или иронична употреба (Вежбицка 1996:159). Въпреки това го използвам, за да покажа, че игрословието с изключение на параметрите (д), (з) и (и) напълно отговаря на речниковата понятийна дефиниция за играта изобщо. Именно защото при междуетниковите съпоставки такава дефиниция отчетливо дава сравнителни разграничаващи резултати, както и самата авторка посочва.

2.2. За игрословието е писано сравнително малко в езиковедската ни литература (Чизмаров 1991), но материалът и там показва уникалността и ценността си за фундаменталните лингвистични изводи. Културолози отбелязват ентропичната монотонност на литературното ни слово, което чрез игрите се самокоригира и самосъздава (Богданов 1998).

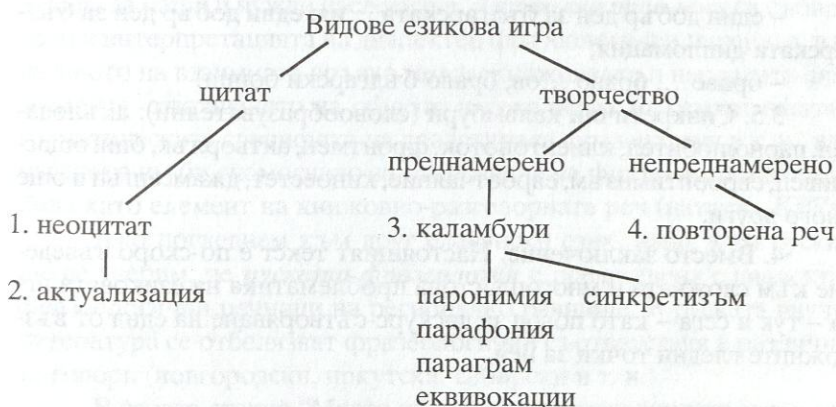
В чисто формален план игрословието отразява живите, продуктивните словообразователни процеси на езика ни, защото по стари модели, отмерили и нефреквентни, не се творят нови форми, а за продуктивността на моделите можем да съдим именно по способността им да участват непрекъснато в нови и нови форми. В този смисъл игрословиците са и лакмус за продуктивността на емотивните модели в езика ни – били те словообразователни, фразови, изреченски.

Това е същият механизъм, който продуктивно работи в мозъка на детето с тази разлика, че то репродуцира модели, сравнително по-ограничени по брой, и може да създаде нови феномени по съществуващи вече форми, но с различно, индивидуално съдържание. Така детето създава оказионализми по съдържание, а не само по форма. Напр. контраст между форма и съдържание: детето нарича баща си *доносник*, защото той винаги нещо вечер след работа *донася* у дома. Друго се нарича *неуморник*, защото не се уморява изобщо. Отглаголната мотивация и в двата случая е непосредствена и

прозрачна. Тя обаче е несъзнателна и като такава представя именно продуктивните езикови модели.

3. Езиковата игра като форма на живота на езика ни е в духа на постмодерното търсене на новото, в духа на деконструктивизма, декомпозицията, чрез което се съгражда и тематизира отделният елемент. Тя е пряка проява на постмодерната интертекстуалност в широкия смисъл на термина и това обяснява широкия интердисциплинарен интерес към явлението и неговите прояви.

Разновидностите на словесната игра обобщавам в схемата, която следва. Тази схема бе публикувана във в. "Литературен вестник" (7.07.1998) под заглавието "Езикова игра – докъде?" и с друг тип текстова илюстрация. В схемата са въведени словообразователните синкретични новообразувания. Те са именно най-разнообразните и могат да бъдат описвани от различни гледни точки.



3.1. неочитация: Де е България?; Ний не сме вече рая покорна / Дружно, братя българи!; Ако спечеля, печели цял народ; Върви, народе възродени!; Елате ни вижте!; Завой наляво забранен!; Да сринем старий, гнилий строй!; Я, царят е гол!; Гневът на мравките.

3.2. актуализация (паремии): **глад** народен – глас божи; да спи зло под **танк**; на чужд гръб и сто **танка** са малко; и вълкът сит, и агнето **изядено**; един миг невнимание – цял живот **комунизъм**!; днес **лумпен** звучи гордо!; и луд бяга от **гладен**; смърт на **комунизма** – свобода на народа!; **комунизмът** е кратък – изкуството вечно!; уп-равници, не газете **хората**, те са ваши!; Българийо, **от** тебе те **живя-**



ха!; избори – изборът на новото поколение!; пир по време на война; пир по време на глад; проклет да е ЦеКа!

3.3. каламбури (пароними): Колектив(н)а остав(к)а!; Тъ(р)пизмът падна!; Долу ръководната ро(к)ля на Партията!; Има ли живот на Мар(к)с?; Банка за възстановяване и разбитие; стъкмистика (т. е. статистика)

(парономазия): Не правешка, а правова държава!; Живкова переструвка – не, перестройка – да!;

(паронимия): Не униформи, а реформи!; Стига гласност от съгласни!;

(еквивокация): Долу Полит-було!; Победа от по-беда!

3.4. повторена реч:

– оня / оная / ония...: оня списък (разбирай: с доносниците); онзи ден, онази нощ (разбирай: около Парламента);

– за бога братя, не ...йте!: за бога, братя, не продавайте!;

– един добър ден за българската ...ия: един добър ден за българската дипломация;

– браво..., браво ...ов, браво български бойци!

3.5. Синкретични каламбури (словообразователни): акълода-тел, парнолюбител, клиентопоток, фронтмен, актьорлък, бингошас-тливец, еврооптимизъм, евроотчаяние, киноестет, джамсешън и още много други.

4. Вместо заключение. Настоящият текст е по-скоро въведе-ние към сложната и многопластова проблематика на езиковата иг-ра – тук и сега – като повод за дискурс-сътворяване на една от въз-можните гледни точки за нея.

## ЛИТЕРАТУРА

Богданов 1998: **Богданов, Б.** Промяната в живота и текста, реторич-ни есета. С.

Вежбицка 1996: **Wierzbicka, A.** Semantics primes and universals. Ox-ford, OUP, New York.

Витгенщайн 1988: **Витгенщайн, Л.** Избрани съчинения. С.

Чизмаров 1991: **Чизмаров, Д.** Оказионални съществителни имена в книжно-разговорната реч. // Проблеми на българската разговорна реч, Велико Търново, 1991, с. 10–21.

От лумпена до гражданина, сб. статии и приложение, ред. Л. Йорда-нова, С., 1997.