

ЗА НЕОЛОГИЗМИТЕ ВЪВ ВИРТУАЛНАТА ЕЗИКОВА ИГРА

Елена Меснянкина

Софийски университет „Св. Климент Охридски“

Статията подробно разглежда явлението „езикова игра“ в процеса на неологизация в неформалния интернет дискурс от гледна точка на словообразуването, заедно със семантичните и стилистичните характеристики на тези нови думи в руски език. Предложена е научна дефиниция на това явление, както и класификация на техниките за създаване на неологизми в рамките на хибридните дигитални развлекателни жанрове.

В настоящей статье явление игровой неологизации в неофициальном интернет-дискурсе рассматривается с точки зрения словообразовательных, семантических и стилистических характеристик новых слов в русском языке. Предлагается научное определение данного феномена, а также классификация приемов создания неологизмов в рамках гибридных дигитальных развлекательных жанров.

Ключови думи: интернет-дискурс, езикова игра, неологизъм, деривация, семантика

Мисълта, че ще е напълно достатъчно само да си представим какво иска говорещият: „да разсмее или трогне аудиторията, да я предразположи или да предизвика негативно отношение към предмета на речта, за да разберем как ще бъдат подбрани езиковите средства, създаващи разнообразните цветове на експресията“¹ (Gvozdev/Гвоздев 1955: 34) е споделена от изтъкнатия руски лингвист А. Н. Гвоздев преди близо 70 години. Но днес, когато общуването изисква от иначе консервативната езикова система непрекъснато обновяване, за да е в състояние адекватно да отразява динамиката на обществените събития в модерните канали за комуникация, тези думи звучат особено актуално. Случващите се промени в езика не са самоцелни, а са продиктувани от необходимостта от разширяване на диапазона от възможности за безпрепятствено (максимално доближено до реалното) общуване посредством активно развиващите се нови технологии.

Ето защо преориентирането в областта на лингвистиката и стилистиката с цел обогатяване на съществуващия материал с нови ярки изразни

¹ Всички преводи от руски на български език са направени от автора на статията.

средства, които да отговарят на нуждите на виртуалния диалог, често изглежда толкова мащабно и на моменти дори революционно.

Ето защо и електронните речници, обясняващи значенията на появилите се за пръв път именно в интернет неолоксими, стават все по-популярни. Нетърпеливото очакване на победителя в многобройните класации „Дума на годината“ може да се сравни с вълнението на номинираните преди да им бъде връчен Букър или Оскар. Например в английския език такива са неологизмите *rizz* (съкр. от англ. дума *charisma*; привлекателност, спомагаща за привличане на романтични партньори), *parasocial* (отношения с някого, когото не познаваме лично) или думата на 2023 година *hallucinate* (*халюцинирам*) в изцяло новото си значение ‘произвеждане на невярна информация’, което в контекста на развитието на изкуствения интелект ѝ определя достойно място сред семантичните неологизми, като се има предвид необозримото поле на употребата ѝ в бъдеще.

Много от лексикалните новообразувания като продукт на неформалното интернет-общуване дължат появата си на основополагащите неписани закони на виртуалната комуникация. Те изискват тя да е свободна и доброволна, колкото публична, толкова и анонимна, разкрепостена и неангажираща, оригинална и нестандартна, разнообразна и забавна. Това ѝ гарантира „приоритет на игровия елемент, динамичност, хибридность, хетерогенност на интерпретацията, неутрализиране на границите между изкуството и ежедневието, литературата, науката, философията“ (Toshovich/Тошович 2015: 44).

Това положение осигурява благоприятна почва за появата на неологизми, които непрекъснато се зараждат в мрежата по разнообразни причини. Основните сред тях са:

- необходимост от наименуване на възникнало ново явление или понятие в реалния или виртуалния свят;
- редукия на съществуваща многословна номинация с цел съкращаване времето на изказване и доближаване скоростта на писмената електронна реч до устната форма на общуване;
- фиксиране на настъпили промени в качеството и функциите на денотата;
- интернационализация на виртуалната реч като резултат от чуждо езиково и културно влияние върху националния език.

От друга страна, неологизмите в мрежата се създават в отговор на прагматичните нужди на пишещия, търсещ сред познатите му думи тази, която да изрази и предаде най-точно съобщението му независимо от дистанцията, ограничаваща възможността лесно да предизвика ответна реакция от страна на събеседника. В случай, че потребителят не може да намери подходящата дума, защото такава не присъства в речника му или изобщо не съществува в езика, стартира спонтанен процес на адаптация на познати

лексикални единици или създаване на нови такива, които да послужат в конкретния комуникативен акт за изразяване на комуникативните му намерения. Успешният опит води до появата на експресивен електронен текст, съдържащ словесно новообразование, което доближава ефекта от изказването до този, характерен за езиковата игра (ЕИ). Това се случва независимо от факта, че става въпрос за неочакван резултат от неподготвен речев акт, което напълно противоречи на лингвокреативната природа на ЕИ.

Всичко това ни води до следващата причина, предизвикваща истински бум от неологизми в неформалното виртуално пространство в наши дни. Появяват се нови дигитални хибридни развлекателни жанрове, в рамките на които генерирането на нови лексикални единици има за цел създаване на кратки комични текстове, ориентирани към реализацията на конкретна стилистична (хедонистична) функция. Тези текстове не могат да бъдат отнесени към спонтанните или необмислени езикови действия на „мрежовия човек“. Става въпрос за полагане на определени творчески усилия от страна на потребителя, който, използвайки фонетичното сходство и метафоричната връзка между думите, извършва конкретни езикови операции, водещи до появата на нова авторска лексема.

Настоящото изследване се фокусира върху неологизмите в рускоезичното неформално виртуално общуване, създадени според правилата на ЕИ: наличие на потребител-автор и потребител-реципиент, които участват в специално създаден игрови процес и негласно се договарят да взаимодействат и спазват задължителните условия на ЕИ, в резултат на която се раждат комични словесни новообразования. Целта на наблюдението ни е да разкрием както уникалната природа на този лексикален и семантичен интернет-феномен, така и универсалните не само за руския, но характерни и за други славянски езици механизми, използвани за създаване на нови думи с развлекателна цел, чрез анализ на актуалните узуални и okazjiонални модели на словообразуване. Като емпиричен материал са привлечени повече от 100 примера на неологизми, ексцерпирани от развлекателните страници и платформи: Pinterest, Instagram, Slovodna.ru, Vk.ru и др.

За повечето от новообразованията в интернет е трудно да се каже със сигурност кога са се появили за пръв път във виртуалното пространство. Още по-трудно е да се посочи техният автор. Такъв е случаят с игровия неологизъм *недообнимание*, образуван от глагола *обнять* (прегърна) + представката *недо-* (със значение непълнота/недостатъчност на качеството или действието) по аналогия със съществително нариц. *недопонимание* (недоразбиране). През годините обаче думата успешно се адаптира в руския език, както се вижда от примерите за масовата ѝ популярност дори в извънвиртуалния свят. На страницата „Щастливият психолог“ във Фейсбук четем: „Самая опасная зимняя болезнь – недообнимание. Укрепляйте свой иммунитет – обнимайтесь!“ . Вече можете да си поръчате суитчър

или тениска със същия надпис или да прочетете новото стихотворение на поета С. Доскач, в което той дори я римува: „*Всех болезней на земле не счесть; Но прошу вас обратить внимание: Самая опасная болезнь. Зимний холод – недообнимание*“ (Рис. 1):

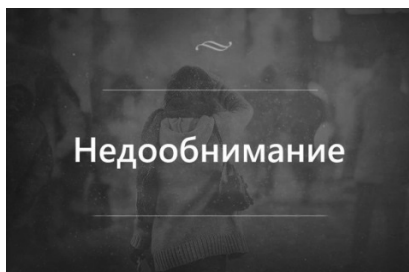


Рис. 1

Независимо от многото неизвестни въпроси, съпътстващи появата на неолексемите в интернет, виртуалният речник на игровите неологизми нараства с всеки изминал ден. Под този термин в нашето изследване ще разбираме думи, „носещи обективно усещане за новост“ (Likov/Лыков 1976: 100), възникнали в резултат на игрови подход към езика, който цели комична номинация на актуални предмети и явления.

За да запълнят номинативните липси в езика, голяма част от новообразуванията в интернет възникват посредством метафоричен пренос. Въз основа на многобройните примери стигаме до извода, че това е един от предпочитаните начини за създаване на нови думи. Той не предизвиква особена трудност нито за потребителя-автор, нито за потребителя-реципиент, тъй като метафоризацията като похват е добре позната от извън-виртуалното пространство.

Друга част от новообразуванията възникват с помощта на разнообразни словообразователни операции, които ще разгледаме подробно в по-нататъшното изложение.

Интересни за анализ са и неологизмите, за създаването на които са използвани не само потенциалните възможности на езика, но и предимствата на самото високотехнологично пространство. Става дума за примерите, появили се в интернет благодарение на огромното количество леснодостъпно извънезиково съдържание в услуга на игровата креолизация на текстовете. Доказателство за това е демотиваторът (Рис. 3), съдържащ контаминираната неолексема *бухатырь* в мн. ч., образувана от просторечния глагол *бухать* (пиянствам) + съществителното *богатырь*. Двете лексеми се актуализират едновременно благодарение на илюстрацията с трима препили мъже по аналогия със знаменитата картина на В. Васнецов „Три богатыря“ (Рис. 2):



Рис. 2



Рис. 3

Жизненият цикъл на подобни комични новообразувания в интернет напълно копира фазите на формиране на думите по принцип. Възможно е неологизмът да премине през всички стадии на развитието или да прекрати съществуването си почти веднага, още на **първия „неустойчив” етап**. Той е свързан със зараждането на новата лексема в рамките на дигиталния жанр, когато тя, макар и да има потенциала да стигне до четвъртата фаза на развитие, първоначално се популяризира сред малобройна социокултурна група потребители в рамките на определени сайтове.

Следващият – **междинен етап** отразява зачестяващата ѝ употреба и разпространение във виртуалното пространство, което обаче все още не води до трайно закрепване на новообразуваната словесна единица в речника на масовия потребител.

Устойчивият етап се характеризира с голямо количество репостове, включването на думата в активния лексикон на потребителите в различни контексти и ситуации; тя става добре разпознаваема сред аудиторията, като има висока степен на вероятност да просъществува във виртуалното пространство и извън него относително дълго време.

Етапът на клиширане превръща лексемата в популярна, често употребявана дума, което вече не позволява тя да бъде смятана за нова, тъй като е станала част от ежедневно общуване в интернет.

Последният **етап на архаизиране** или „остаряване” води до тенденциозното ѝ отбягване, поради неактуалност или старомодност и последващото ѝ отхвърляне от активния речник на потребителите.

Както бе споменато по-рано, появата на неологизми в интернет се дължи на разнообразни лексикално-семантични или морфосинтактични трансформации. Това напълно важи и за игровите неологизми, които се образуват чрез:

- създаване на аналогии и семантично преосмисляне на съществуващи думи при появата на нови реалии (преформулиране на значения на узуални лексеми); срв. съществителното в ж. р. *историк* (специалист по история) и неологизма *историчка*, като девойка, активно публикуваща „сторита“ в социалните мрежи (Рис. 4):



Рис. 4

- преосмисляне на лексикални единици, съществуващи в рамките на група, или генериране на нови словосъчетания и устойчиви изрази; срв. узуалното словосъчетание *финишная прямая* (финална права в спортна дисциплина) с окасионалното *винишная прямая*, създадено чрез замяна на беззвучната съгласна *ф* със звучната *в*; промяната води до аналогия с думата *винó* и асоциация с края на работната седмица, актуализираща се от предложеното тълкуване на словосъчетанието като *петък*, който може да бъде отбелязан с употреба на алкохолната напитка (Рис. 5):



Рис. 5

- интернационализация на налична в националния език лексема, по-конкретно чрез адаптация на чужди заемки в съответствие с конкретни граматични правила и извънезикови аналогии; срв. значението на глагола *уйти* (тръгвам си), разигравано в текста чрез капитализация в средата на думата, и абревиатурата-заемка *ИТ* [ˈаит`и] – от англ. Information Technology в Рис. 6:



Рис. 6

Сред наблюдаваните морфосинтактични похвати първо място по актуалност заемат примерите на деривация и по-конкретно неолоксемите, образувани с помощта на:

1) различни видове афиксация, а именно:

а) конфикация (префиксно-суфиксален метод), използвана в Рис. 7, където неологизмът *ЗаМКАДье* (район, разположен отвъд периметъра на Московския академичен околоръстен път) е образуван от представката *за-* (отвъд) + абревиатурата МКАД (с графичен акцент като мотивираща основа) + наставката *-ье-* (по аналогия от съществителното *захолустье* – дълбока провинция) и Рис. 8, в който се разиграва производното от първия неологизъм съществително – *замкадыш* като ‘момче, живеещо извън пределите на столицата’. Вторият неологизъм е генериран по същата схема, но с помощта на наставката *-ыш*, носеща значение на ‘същество, притежател на конкретно качество, представяно умалително поради съчувствие, фамилиарно покровителство или пренебрежение’ (например *мальш*):



Рис. 7



Рис. 8

б) префиксация, която не води до промяна в лексикалния клас на деривата; срв. неологизма *отдуванчик* (Рис. 9), образуван от съществителното *одуванчик* (глухарче) с включване на представката *от-* по аналогия с просторечния възвратен глагол *отдуваться* (да нося цялата отговорност за нещо вместо някого). Авторът използва наличието на присъстващата в корена на фитонима сричка *-чик*, за да я активизира в ролята на наставка, образуваща съществителни със значение на лице, характеризиращо се по рода на своята дейност (срв. *переводчик*, *грузчик* и др.):



Рис. 9

в) суфиксация; срв. неологизма *обедительно*, образуван от основата на глагола *обидеть* (да обидя) + наставките *-и-* + *-тель-* + *-но-* по звуково подобие с полисуфиксалната дума *убедительно*. За разлика от префиксацията, суфиксацията би могла да окаже влияние върху лексикалния клас на новообразуването, както се вижда и от следващия пример, в който най-отдалеченият от корена деривационен суфикс, типичен за образуване на наречия в руския *-о-*, генерира ново наречие (Рис. 10):

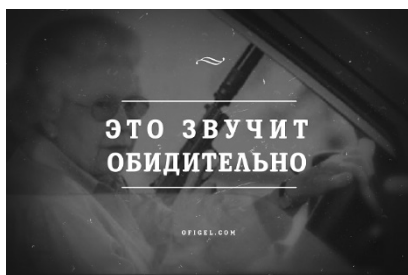


Рис. 10

г) инфиксация или т. нар. „вмъкващо“ словообразуване; срв. съществителното *хандра* (тъжно настроение) с неологизма *хахандра* (Рис. 11),

образуван чрез вмъкване на междуметието 'ха', използвано предимно за надсмиване:



Рис. 11

2) телескопия или трансформиране на части от съществуващи лексеми, като в случая с нарушаването обичайната последователност на литерите у и х в нецензурния глагол *оухеть* (да изпитам силно чувство на възторг, завист, удивление), водещо до създаване на бленд, който препраща към наименованието на традиционната руска рибена супа *ухá* (Рис. 12):

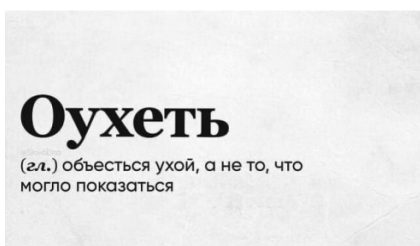


Рис. 12

3) съкращаване, което независимо от факта, че може да се смята за един от най-продуктивните начини за словообразуване, водещ до реална икономия на речеви усилия, в разглежданите дигитални жанрове се среща сравнително рядко. В един от малкото налични примера (Рис. 13) наблюдаваме модификация на изходната лексема *огурец* (краставица), реализирана чрез апокопа (компресия в края на думата) с цел римуване със съществителното от ж. р. *процедура* в родителен падеж, мн. ч. В резултат на това дериватът променя стилистичната си окраска от неутрална към разговорна, значително по-експресивна в сравнение с оригинала:



Рис. 13

4) композиция на сложни думи: срв. кръстосването на номинативните биноми в името на популярния измислен персонаж *Человек-паук* (Човекът-паяк) и в неологизма от Рис. 14 *человек-наук* (човек на науката) вм. нормативния вариант *человек науки*. В руския език подобни композити се характеризират със „сложна вътрешна релационна структура“ (Tarasova/Тарасова 2007: 10) и повишена информативност. Може да забележим, как в една достатъчно компактна структура е събран солиден обем от информация, асимилацията на която изисква: а) разгръщане на наличното в неологизма съдържание ‘човек, активно занимаващ се с наука’ и б) асоциация с образа на супер-герой от комикси и филми:



Рис. 14

5) морфемно разделяне на думата на мотивиращи основи (Рис. 15): срв. съществителното *менопауза* в знач. ‘период, настъпващ в напреднала зрялост при жените’ с неологизма, образуван чрез игровото ѝ „раздробяване“ + звукова трансформация на първата лексема в рамките на новото словосъчетание, водещи до семантична промяна в посока на ‘период, в който никой не ти изпраща мемета’:



Рис. 15

б) образуване на холофрази: срв. устойчивото словосъчетание *всегда рад* (винаги се радвам) с преобразуването, създадено в резултат на сливането на две лексеми в една – *Всегдарад* (с предполагаемо ударение върху последната сричка по аналогия с други двусъставни мъжки имена; срв. с Милорáд) като древноруско собствено име, означаващо ‘човек-оптимист’ (Рис. 16):



Рис. 16

7) абрeвиация чрез: а) инициализация (Рис. 17), когато съставната многословна номинация ‘крайне обаятельная тварь’ (безкрайно обаятелна твар) се трансформира в добре познатия зооним *кот* (котарак), и б) клипинг (Рис. 18) като в примера, „отсичаш“ края на лексемата *непонимание* (неразбиране) и морфологичния ѝ дериват, зародил се също в рамките на неофициалното интернет-общуване и превърнал се в дума от младежкия сленг *непонятки* (неведение, неясност, непонятност):



Рис. 17



Рис. 18

9) синтактична конверсия, която може да бъде илюстрирана с омофоничната ЕИ (Рис. 19), основана на общата форма на изписване на две различни части на речта: а) предложно-падежната конструкция *о* + субстантивираното прилагателно *вечный* (за вечното, за непреходното) в предложен падеж и б) неологизма прилагателно *овечное* (по аналогия с прилагателното *овечий*) в предложен падеж, значението на което се актуализира чрез включване на илюстрация на овца в контекста на забавния „философски“ диалог за вечните „овчи“ мисли:



Рис. 19

10) хибридно словообразуване като комбинация от няколко похвата, например, употреба на варваризми с автохтонни морфемни, както в неологизма от Рис. 20, създаден чрез транслитерация на английската заемка *deadline* (красен срок) + характерно за руските есенно-зимни месеци окончание на корена *-брь* (*сентябрь, октябрь, ноябрь, декабрь*):



Рис. 20

Анализът на езиковия материал показва, че деривацията като един от начините за образуване на неологизми води до реализацията на много от характерните черти на ЕИ: първоначална семантична непрозрачност, промяна чрез шифроване на лексикалното и синтактичното значение на думата или ограничена продуктивност. Както отбелязва К. Петрова: „словообразователната подсистема обединява в себе си творчеството, новаторството и динамиката на езиковото развитие, като стъпва върху съществуващите в езика ресурси, похвати и механизми“ (Petrova/Петрова 2013: 110). Така новообразуванията в забавния сегмент на интернет не просто привличат и задържат вниманието на скролващите, които имат нужда от време и усилия, за да асимилират нестандартното. Те биват включвани в неочаквана игра с непрогнозируем край, което я прави по-предизвикателна. Тя провокира по-емоционална реакция от страна на потребителите и това превръща игровите неологизми в много по-експресивни единици в сравнение с узуалните им корелати.

Сред другите похвати, активно използвани за създаване на забавни неоексеми в интернет, могат да бъдат посочени:

11) ортоепичната трансформация: срв. ортографично идентичните съществително *похмѐлье* (състояние след алкохолно опиянение) и неологизма *похмельѐ*, различаващ се от узуалния си аналог по типичното за френския език ударение върху последната сричка в наименованието на професии (*сомельѐ – сомелиер*). Именно то актуализира новото значение на думата – ‘човек, отлично владеещ тънкостите на изтрезняването’ (Рис. 21):

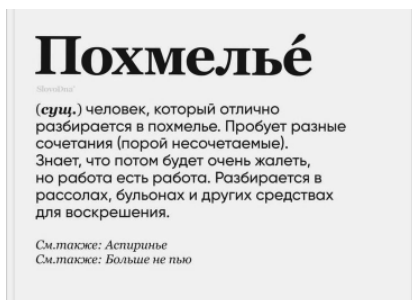


Рис. 21

12) графикацията, в процеса на която ролята на „словообразователен оператор“ се поема от различни графични и орфографични средства (Izotov/Изотов 1998: 76), и, по-конкретно, разнообразните ѝ прояви като:

а) монографикация – вид графична игра, използваща средствата само на един (в случая руски) език, в резултат на която лексемата се подлага на графична контаминация, а релевантната ѝ част може да бъде обособена чрез апострофизация, парентеза, дефисация и др. Изследването ни показва, че един от най-разпространените видове монографикация в развлекателните дигитални жанрове е капитализацията, която води до графична актуализация на морфемите или части на думата чрез шрифтова трансформация на вътрешната ѝ структура: срв. умалителното към съществително собственото име *Людмила – Люся* с глагола *злиться* (ядосвам се) в 1 л., ед. ч. (Рис. 22), произнесено с характерно за руското просторечие окончание *-ся* на спрегнатия в 1 л. ед. ч. възвратен глагол (вм. книж. *-сь – злюсь*).



Рис. 22

В случаите на игрова трансформация на собствени имена авторът винаги трябва да се съобразява с наличието на фонови знания за референта (за мястото и ролята му в социума, за особеностите на характера и поведението му, за конкретни негови действия и т. н.) сред потенциалните

реципиенти. Това е особено важно, ако става дума за ЕИ, включваща ключови имена на хора, намиращи се в центъра на общественото внимание по една или друга причина (вж. Tsoneva/Цонева 2017). Такъв е случаят с неологизма, представен на Рис. 23, в който като ситуативно мотивираща основа е използвана фамилията на певицата Ирина Аллегрова, изпяла песента „Императрица“, позната предимно на поколението руснаци от края на 90-те години на миналия век.



Рис. 23

б) кодографикация или използване на елементи от различни графични системи (Рис. 24), както в случая с графичното акцентирание върху цифровия еквивалент на дробното числително *ноль* (целых) *пять* + *-ница*, водещо до създаване на оказионален фоносемант на думата *пятница* (петък) като 'ден, в който може да си позволиш да изпиеш една малка бутилка алкохол, ... че и повече' (0,51):



Рис. 24

Използването на потенциала на графичната деривация придава на ЕИ в мрежата уникален по рода си експресивен оттенък. При това „интеграцията на графични субститути в структурата на думата е един от очевидните признаци, че неологизмът се е зародил именно в рамките на интернет-комуникацията“ (вж. Gancheva/Ганчева 2020: 349).

В предисловието към „Словарь языка Интернета.ru“ М. Кронгауз пише, че „всеки един език неизбежно се променя. И ако в началото на 2000-те години това е предизвиквало възмущение или смях, то сега вече е ясно как пред очите ни се разгръща уникален експеримент с езика и върху езика. Всички опити, свързани с него, следва да бъдат незабавно описвани, защото именно това представлява първата колона на лингвистичната наука, изследователският обект на която се налага да бъде догонван през цялото време“ (Krongauz/Кронгауз 2018: 3).

Според нас, огледало на всички тези нови процеси са авторските неологизми, появили се за пръв път именно в интернет. В тях се отразяват повечето от най-ярките тенденции, свързани както с „актуализацията“ на самия език, така и с начина на мислене и поведение на съвременния човек в мрежата. Теоретичният анализ на новите думи разкрива гледка от нестандартен ракурс към забележителните езикови промени в комуникацията, случващи се под влиянието на най-различни външни и вътрешни за интернет събития и фактори. Всички те трябва да получат своята номинация и чисто човешка емоционална оценка. Така може да твърдим, че неологизмите в значителна степен повдигат завесата и около потенциалните лексикални, граматични и експресивни възможности на езика. Затова имаме основание да смятаме, че получените в хода на изследването резултати в бъдеще биха могли да послужат за описание на скритите възможности както на самия език, така и на особеностите, свързани със самия процес на виртуално общуване.

От друга страна, свободно може да твърдим, че неолексемите във виртуалното пространство играят активна роля във формирането на характерните за самата неформална интернет-комуникация черти и тенденции като: демократизация, модернизация, новаторство, реформаторство, динамичност и експресивност. Не по-маловажно е и това, че новообразуванията могат да бъдат използвани като свидетелство за лингвокреативния профил на потребителите, които ежедневно обогатяват речника ни с думи, играещи ролята на ключ към разбирането на определени социални групи и тяхната култура, важен елемент от която е хуморът.

ЛИТЕРАТУРА

- ГАНЧЕВА, С. 2020. Графични игрови похвати в рекламата. *Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“ – България, Научни трудове, том 58, кн. 1, сб. А, 342–353*.
- ГВОЗДЕВ, А. Н. 1955. *Очерки по стилистике русского языка*. Москва, 464 с
- ЛЫКОВ, Г. А. 1976. *Современная русская лексикология (русское окказиональное слово)*, Москва.
- Словарь языка Интернета.ru, 2018 /под ред. М. А. Кронгауза. Москва: „Словари XXI века“, 288 с. (Словари для интеллектуальных гурманов).
- ПЕТРОВА, К. А. 2013. Словотворчество в интернет-дискурсе // *Проблемы информационного общества и прикладная психолингвистика // Материалы X Международного конгресса международного общества по прикладной психолингвистике*, изд. РУДН – Институт Языкознания РАН, Москва, 109–110.
- ТОШОВИЧ, Б. 2015. *Интернет-стилистика*. Москва: „Флинта: Наука“, 238 с.
- ЦОНЕВА, Л. 2017. *Имена и люди. Ключевые имена в медиадискурсе*. Велико Търново: „Ивис“, 196 с.

REFERENCES

- GANCHEVA, S. 2020. Grafichni igrovi pohvati v reklamata. *Plovdivski universitet “Paisij Hilendarski”*, Bulgaria, Nauchni trudove, tom 58, kn. 1, sb. A, 324–252
- GVOZDEV, A. N. 1955. *Ocherki po stilistike russkogo yazika*. Moskva, 464 s.
- LIKOV, G. A. 1976. *Sovremennaya russkaya leksikologiya (russkoe okkazional'noe slovo)*, Moskva.
- Slovar' yazika Interneta.ru, 2018 /pod red. M. A. Krongauza. Moskva: “Slovari XXI veka”, 288 s.
- PETROVA, K. A. 2013. Slovtvorchestvo v internet-diskurse // Problemi informacionnogo obshestva I prikladnaya psiholingvistika // *Materiali X Mezhdunarodnogo kongressa mezhdunarodnogo obshestva po prikladnoj psiholingvistike*, RUDN – Institut Yazikoznaniya RAN, Moskva. S. 109–110.
- TOSHOVICH, B. 2015. *Internet-stilistika*. Moskva: „Flinta: Nauka“, 238 s. [Тошович, Б. 2015. *Интернет-стилистика*. Москва: „Флинта: Наука“, 238 с].
- TSONEVA, L. 2017. *Imena i ljudi. Kljuchevie imena v mediadiskurse*. Veliko Tyrново: “Ivis”, 196 s.

NEOLOGISMS IN THE DISCOURSE OF PUNNING IN VIRTUAL CONTEXTS

Elena Mesnyankina
Sofia University „St. Kliment Ohridski“

This article examines in detail the phenomenon of playful neologization in informal Internet discourse from the point of view of word-formation, together with the semantic and stylistic characteristics of such new words in the language. A scientific definition of this phenomenon is proposed, as well as a classification of techniques for creating neologisms within the framework of hybrid digital entertainment genres.

Key words: internet discourse, language play, neologism, lexical derivation, semantics

Assist. Prof. Elena Mesnyankina, PhD
ORCID ID:0000-0003-2680-6347
Web of Science ResearcherID: KCY-7039-2024
Faculty of Slavic studies
Sofia University “St. Kliment Ohridski”
Tzar Osvoboditel 15 blvd,1504 Sofia
e-mail: emesnyankina@slav.uni-sofia.bg