THE CHARACTERISTICS OF WORDPLAY IN PUPILS' CHAT COMMUNICATION. A SOCIOLINGUISTIC APPROACH

Corina Cristoreanu

PhD Student, Technical University of Cluj-Napoca - Baia Mare Northern University Center

Abstract: Despite the fact the fact that wordplay proves to be a fruitful area for research, linguists' interest on it has cluttered mostly around the effort to provide their most relevant and valid classifications. The present paper is mainly aimed at investigating the features of wordplay in the school environment with the tools provided by lexico-semantic analysis as well as sociolinguistics, focusing on the factors underlying the spread of this phenomenon (age peculiarities, level of culture, gender, family background).
We will also propose a classification of the wordplay used in the school environment drawing on examples from student chat communication and taking into account the established typologies (Attardo 1994, Guiraud 1976, Winter-Froemel, Zirker 2015, Huizinga 2003), as well as the particularities of the corpus on which our research focuses.
The analysis and classification of these structures used in verbal interactions will be done according to lexical, phonetic or syntactic methods, semantic-stylistic and morphological criteria. As theoretical support, we will use the methodological tools provided by the theory of games.
From a linguistic point of view, we are interested in the semantic relations established between the lexical units of the structures considered to be word games, their typology, and, on the other hand, if there are morphosyntactic / stylistic-semantic / pragmatic features / discursive, dependent on certain sociolinguistic variables (age, background, sex).
After contextual analysis, we found that the formal and functional "physiognomy" of pupils' wordplay is highly variable, which is why we considered it necessary to introduce criteria that reflect the linguistic reality highlighted by our corpus.

Keywords: wordplay, chat communication, school environment, sociolinguistics, social media

Jocurile de cuvinte în limbajul elevilor

1. Preliminarii: Ființa umană sub *specie ludi*

„Jocul este mai vechi decât cultura" (Huizinga 2003: 12), așadar, este perceput ca un fenomen ancestral care a modelat ființa umană, deoarece nevoia de divertisment, distracție, relaxare și joc este „consubstanțială ființei" (Drăgan 2007 II: 111) și transgresează limitele vârstei infantile: „jocul nu este doar o experienţă cu hotare ferme" , ci „o realitate care debordează graniţele copilăriei, invadând […] întreaga regiune a fiinţei umane" (Huizinga 2003: 3).
Rolul pivotal al jocului derivă din fața dual aacestuia, aceea de cunoaștere și gratuitate, fiind, în general, perceput „ca o activitate liberă și voluntară, sursă de bucurie și amuzament" (Caillois 1967: 36), în care „se combină ideile de limite, libertate și invenție" (*ibidem*: 10).
Jocul, ca fenomen sociocultural, reperatatât în viața cotidiană, cât și în zona creației, „a devenit o

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

paradigmă universală" (Marcus 2003: 13).Prin urmare, a captat atenția specialiștilor din diverse domenii de cercetare, de la științele exacte (matematică, biologie) până la cele din sfera umanistă(filozofie, psihologie, sociologie, politică, artă).
Mecanismele jocului au fost demontate din punct de vedere teoretic, în special cu instrumentarul analitic al matematicii, care identifică esența jocului în „actul de a alege", ca „formă fundamentală de libertate în activitatea unui cercetător științific" (*ibidem*: 46). Cu alte cuvinte, „jocul este garanție palpabilă şi întreţinere constantă a reflexului libertăţii" (Huizinga 2003: 4).

2. Abordarea teoretică a jocurilor de cuvinte

„Nicio jucărie nu e mai frumoasă ca jucăria de vorbe" .
(Tudor Arghezi, *Cartea cu jucării*)

Jocul de cuvinte, ca „fenomen de interfață" (Winter-Froemel, Zirker 2015: 1-3), sesizabil și la nivelul limbajului uzual, nu doar în creațiile literare sau în „peisajul lingvistic urban" (glume, sloganuri publicitare, nume de mărci, presă[1]), presupune un efort de simbolizare. Utilizarea jocurilor este influențată de o serie de parametri: fondul comun de cunoștințe (competența enciclopedică), context, scop comunicativ ca „expresie a anumitor intenții ale locutorului și ca o invitație la o reflecție metalingvistică adresată destinatarului" (*ibidem*: 12).
În acest sens, Guiraud (1976: 5) consideră că jocurile de cuvinte ridică o problemă serioasă deoarece „invită la o speculație între formele și funcțiile limbajului". Pentru a defini jocurile de cuvinte, teoreticianul se raportează la sensul de bază al jocului: „activitate fizică sau mentală, pur gratuită, în general fondată pe convenție sau ficțiune" (*ibidem*: 97), echivalentă cu amuzamentul, divertismentul cronofag, iar accentul semantic este focalizat pe dimensiunile caracteristice jocului, subsumate plăcerii.
Jocurile de cuvinte, în ciuda gradului de conștientizare, au totuși un caracter spontan deoarece nu sunt elaborate, gândite dinainte și constituie, astfel, „o realitate lingvistică deosebit de bogată și interesantă" (Groza 1996: 35).Orice joc de cuvinte presupune o transformare din punctul de vedere al formei sau al sensului, pentru a obține un efect stilistic inedit. Cu cât *distanța semantică* între termeni este mai mare, cu atât efectul este mai puternic.
Interpretate prin grila psihanalitică freudiană, jocurile de cuvinte „pot fi semnul unei detensionări sau, în același timp, ca și locul comun, un mijloc de deturnare, o distanțare de o problemă pregnantă, un procedeu de control sofisticat prin relaxarea aparentă în fața celuilalt" (Borțun, Săvulescu 2009: 127).
Guiraud (1976: 5) stabilește un set de dihotomii originale între jocurile de cuvinte care au la bază o funcție metalingvistică: jocul *despre* cuvinte (*jeu de mots qui joue* ***surlesmots***)[2]și *cuvintele de duh* bazate pe jocul de idei (*mots d'esprit qui joue* ***sur les idées***)[3], respectiv între jocul gratuit și cel literar, „învestit cu funcție expresivă, etimologică, satirică" (*ibidem*: 6).

[1]Pentru analiza jocurilor de cuvinte în spațiul autohton vezi Dumistrăcel 2006, iar pentru presa franceză, vezi Sullet-Nylander 2005.
[2]Calamburul, anagrama etc.
[3]Jocurile de cuvinte și de idei sunt delimitate de ceea ce Guiraud (1976: 98) numește *divertisment verbal sau lingvistic*, precum rebusul, șarada, celelalte jocuri de societate, care se joacă *cu cuvinte*, mai degrabă decât *despre cuvinte*. Din cauza mecanismelor comune pe care le au jocurile de cuvinte este dificilă trasarea unei limite clare, stricte între categorii. Jocurile de spirit mizează pe idei, gândire, semnificat, în timp ce jocurile de cuvinte exploatează forma, semnificantul, corespunzând, astfel, unei dihotomii clasice în retorică între *figuri de cuvinte* și *figuri de gândire*. Teoreticianul francez, influențat de terminologia saussuriană, propune două concepte *ludé* și

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

Pe lângă dimensiunea ludică, specifică jocurilor de cuvinte, aceste structuri lingvistice pot avea un rol în atenuarea dimensiunii tabuistice a unor expresii, în „deturnarea" atenției receptorilor în anumite contexte, dar și în integrarea socioculturală (din dorința de a proiecta imaginea unei persoane creative, caracterizate de spiritualitate).

3. Tipologia jocurilor de cuvinte. Criterii posibile de categorizare

În general, interesul lingviștilor în ceea ce privește jocurile de cuvinte s-a coagulat în jurul efortului de a oferi clasificări ale acestora cât mai pertinente și valide din punct de vedere aplicativ. Aceste demersuri științifice sunt sintetizate coerent de Salvatore Attardo (1994: 112) care distinge între jocuri paradigmatice și sintagmatice[4] și propune, în acest sens, „o taxonomie a taxonomiilor", de inspirație structuralistă, ce are la bază patru axe fundamentale de clasificare a jocurilor de cuvinte: fenomenul lingvistic, structura lingvistică, distanța fonemică, criteriul eclectic.

Împărtășim viziunea lui Attardo referitoare la rolul esențial al unei taxonomii bine gândite, în sensul în care se obțin date importante despre mecanismul de funcționare și structura internă a unui joc de cuvinte, prin încadrarea în clasa potrivită.

Propunem, așadar, o clasificare a jocurilor de cuvinte, luând în considerare tipologiile consacrate (Attardo 1994, Guiraud 1976, Winter-Froemel, Zirker 2015, Huizinga 2003) existente în literatura de specialitate, dar și particularitățile corpusului pe care se axează cercetarea noastră.

Vom ilustra diversele tipuri de jocuri de cuvinte, luând ca reper exemple extrase din comunicarea dintre elevi, din cadrul grupurilor create pe *chat*.Analiza și clasificarea acestor structuri, utilizate în cadrul interacțiunilor verbale, vor fi făcute în funcție de procedee lexicale, fonetice sau sintactice, de criterii semantico-stilistice și morfologice.Ca suport teoretic vom utiliza instrumentarul metodologic al jocurilor.

Crearea jocurilor de cuvinte poate avea ca scop, pe de o parte, descrierea realității, mânuind în acest sens critica, ironia, iar, pe de altă parte, ludicul, dimensiune fundamentală a lumii copiilor.

Guiraud (1976: 7)[5] distinge două tipuri mari de jocuri de cuvinte: cele realizate prin *substituție*, respectiv prin *înlănțuire*. De asemenea, menționează o a treia categorie, *incluziunea*,pe care o consideră a fi accidentală, adiacentă.

Din punct de vedere lingvistic, ne interesează, pe de o parte, relațiile semantice instituite între unitățile lexicale din componența structurilor considerate a fi jocuri de cuvinte, tipologia acestora, iar, pe de altă parte, dacă există particularități morfosintactice/stilistico-

---

ludant, primul pentru a se referi la „termenul normal, așteptat, logic", în timp ce *ludant* „se joacă cu logica și norma lingvistică și este mai mult sau mai puțin insolit" (*ibidem*: 105), imprevizibil, cu efect de surpriză.

[4]Attardo (1994: 114-119) susține că jocurile de cuvinte funcționează pe baza a cel puțin două sensuri ale expresiilor lingvistice: în cazul în care doar unul dintre acestea este prezent în text, vorbim de jocuri *paradigmatice*, receptorul fiind nevoit să reconstituie sensul secund pe baza competenței sale, în timp ce jocurile *sintagmatice* solicită prezența explicită în text a ambelor sensuri.

[5]În viziunea lui Guiraud, jocurile de substituție sunt detectabile *la nivel fonetic*(omonimia, echivocul, calamburul, holorima), *la nivel lexical* (sinonimia, calamburul, șarada), iar, *la nivel pictografic*, rebusul. În același mod, teoreticianul evidențiază jocurile de înlănțuire: *la nivel fonetic*(concatenare și rime înlănțuite), la *nivel lexical* (concatenare, *jeu du cadavre exquis*, scriere automată), iar, *la nivel pictografic*, rebusul.Jocurile de incluziune sunt clasificate astfel: *la nivel fonetic* (anagrama, logogriful, palindromul), *la nivel lexical* (acrostihul, cronograma, un fenomen de versificație numit, în franceză, *rimes brisées*, metabola), iar, *la nivel pictografic*, caligrama.

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

semantice/pragmatice/discursive, dependente de anumite variabile sociolingvistice (vârsta, mediul de proveniență, sexul).
Identificarea creativității, observarea particularităților și a puterii de creație a unui astfel de limbaj, specific tinerilor, a suscitat interesul nostru pentru cercetarea acestui fenomen. În continuare, vom lua ca definiție de lucru accepțiunea jocurilor de cuvinte dată de dicționarul francez *Le Robert* (2004: 950): „aluzie care provoacă plăcere, fondată pe echivocul cuvintelor care se aseamănă fonetic, dar contrastează prin sens".
Menționăm că, pentru a nu altera stilul autentic al vorbirii elevilor, am optat pentru păstrarea grafiei utilizate de aceștia, cu excepția diacriticelor, pe care le-am adăugat din motive legate de facilitarea înțelegerii exemplelor.

4. Schiță de tipologie a jocurilor de cuvinte

1. Jocuri de cuvinte bazate pe mecanisme lingvistice

1.1. Jocuri de cuvinte axate pe figuri fonologice (bazate pe efecte sonore)

1.1.1. Holorima

(1) A: am capul calculator
ies mereu învingător.

(2) A: Maria, Ioana,
Coca și Ina
Se dădeau pe Tina.

(3) A: s.a terminat
dracu ne.a luat
bugeetu e.n găleatăă
iar viața.i scufundatăă
ne întrebăm de ce
eee criză asta ee.

(4) A: ca în povești ninge afară
dușmanii n-au de-o țigară
să vă arăt că-s băiat bun
vă iau un porc de crăciun...!

1.1.2. Apocopa

(1) A: knoc knoc
B: cine e?
A: eva
B: care eva?
A: evaluarea națională!!!!

1.2. Jocuri de cuvinte axate pe figuri morfosintactice (vizează potențialul stilistic al părților de vorbire și al construcțiilor sintactice)

1.2.1. Figuri ale intensificării

(1) A: Mi-e dor de vară*grav de tot*.

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

(2) A: taci mă căăla blond
Joacă*bine rău*.
Aparent, această asociere între cei doi termeni este contradictorie, dar, așa cum observă și Zafiu (2007) într-un articol *online* din *Păcatele limbii*, structura aduce un plus de expresivitate și este explicabilă prin marcarea intensității cu ajutorul adverbului *rău*: „acesta din urmă este o tipică realizare a ceea ce s-a numit „dezagreabilul ca mijloc de întărire" (J. Byck), fenomen ușor de regăsit și în folosirea unor adverbe ca *grozav* (al cărui sens negativ s-a atenuat în timp), *teribil* sau *groaznic*, parțial și în uzul adverbial al substantivelor *foc, trăsnet* etc. (frumoasă foc, deșteaptă trăsnet)".

1.3. Jocuri de cuvinte bazate pe procedee stilistico-semantice

1.3.1. Antiteza

(1) A: hello darkness my old friend
B: ce mă păi eu nu-s *întunericu* eu îs *lumina*.
(2) A: ești *soarele* meu
B: Și tu ești *umbra* mea.

1.3.2. Hiperbola

(1) A: Nu știu tema
B:nuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu
B: *universul* meu este *ruinat*.
Jocul de cuvinte mizează aici pe o hiperbolizare cu accente ironice, lamentația exagerată fiind vizibilă și la nivel grafic.

1.3.3. Zeugma

Corpusul analizat evidențiază un număr de situații în care jocul de cuvinte derivă din structurile formatate pe mecanismul zeugmei. Această figură stilistico-retorică are la bază „o coordonare hibridă" sau „punerea pe același plan sintactic a unor elemente contrastante semantic" fie prin dimensiunea lor abstractă, respectiv concretă", fie „prin apartenența la o locuțiune sau la o îmbinare liberă de cuvinte" (Zafiu 2001: 60). Dacă ne raportăm la exemplele (1-3), jocul de cuvinte mizează pe o „răsturnare semantică" (*ibidem:* 61) cu ajutorul zeugmei.

(1) A: eu am dat mâna cu B. când i am dat banii
B: și *are mâna mare*?
A: are.. și *portofelul gros*
A: atunci lasă obrazu să vorbească, nu portofelu.
(2) A: vai de ăia contra care[6] jucăm
B: :)))))))))))
A: îi *batem psihic și apoi la fotbal*.
(3) A: în viață trebuie săînveți să te descurci și singur deoarece nu tot timpul ai alături prietenii, familia, rudele.... trebuie să aștepți până îți *găsești calea*
B: *sau sticla*:))))))).

1.3.4. Metafora

[6]Se observă abaterea de la normă, dezacordul *contracare-contracărora*.

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

Tiparul metaforic al structurii frazeologice, cu nuanțe argotice –*a se desfileta șaiba* –este sinonim cu pierderea inspirației de moment. Efectul de comic se obține și prin explicații de ordin lingvistic, în registrul pitoresc al regionalismelor.

(1) A: Aș face o glumă despre mecanică da *mi s-o desfiletat şaiba* mi scuzi
B: Șoiba*[7]
A: Șaiba îi tu corect
B: În Ardeal îi șoibă
A: No pi ai dreptate.

1.3.5. Polisemia

(1) A: când îmi dai ăia
A: ?
B: stai liniștit căți-i dau
A: singurul lucru pe care l-am primit de la tine o fost ceva *viruși*
B: noooooooooooo ...pe creier?

Acest joc de cuvinte este bazat pe polisemia termenului *virus*(informatic/de natură biologică) și ironizează, contextual, zgârcenia. Efectul de ludic, obținut prin replica acidă, neașteptată, dezvoltă aluzii ale patologicului care contaminează rațiunea.

1.3.6. Cuvinte-valiză

(1) A: ce ai mâine la prima oră
B: *somnicultură*.

(2) A: mă doare capu
A: ce să fac mă cu capu?
B: Ți-ar prinde bine un*pumnocalmin*
A: un remediu cva
C: n ai ce
C: fiecare cu capu cu care s a născut.

Observăm că aceste jocuri de cuvinte interesante funcționează pe resorturile codurilor argotice.Efectul de ludic se obține prin exploatarea cuvintelor-valiză[8],*somnicultură* (1), care „împachetează" semantic două unități lingvistice într-un cuvânt (*somn+cultură*) sau *pumnocalmin* (2) (*pumn+algocalmin*), combinații lingvistice care circulă frecvent în argoul adolescenților.

În exemplul (2), jocul de cuvinte are la bază un mecanism adiacent, al calamburului, prin care se exploatează ambiguitatea lexicală, permițând, astfel, interpretări pe diferite izotopii de lectură, condiționate contextual, ale aceluiași termen. În cazul nostru, calamburul poate dezvolta, într-un registru argotic, și aluzii sexuale, prin polisemia cuvântului *cap*.

1.3.7. Cuvântul-sandwich

(1) *Sărbători* fericite!

Le mot sandwich (Guiraud 1976: 64) – „procedeul constă în decuparea unui cuvânt în două, cu scopul introducerii între cele două părți rezultate a unui termen parazit, adesea obscen sau injurios" (*trad.noastră*).

[7]În discursul specific *chatului*, acest semn grafic marchează corectura efectuată, când se revine în cazul unei erori.
[8]Creativitatea cuvintelor-valiză (*portmanteauword*) a fost exploatată de Lewis Caroll în *Alice in Wonderland*.

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

1.3.8. Deraierea lexicală

(1) A: mersii

B: cu *plăcinte*.

Zafiu (2001: 260) explică acest procedeu prin mecanismul de substituire a părții finale „a unei sintagme stabile pe baza unei minime asemănări fonetice (adesea doar primul sunet e comun termenului înlocuit și celui care îl înlocuiește); regula jocului este de a produce o cât mai mare incompatibilitate semantică și chiar sintactică cu contextul, antrenând efectul de absurd". Procedeul deraierii lexicale este evident în substituția părții finale a lexemului plăcere cu plăcinte.

1.3.9. Metonimiaargotică

(1) A: te fac o *litră*? (*litră* e metonimie *pars pro toto* pentru băutură).

(2) A: oooo o venit elita clasei

A: du.te la nani că i ora *colgate*.

1.4. Jocuri de cuvinte bazate pe structuri argotice

(1) A: voia *să* te *combine*

B: poate

A: *lol*[9]

B: sunt *luată*

B: de punga de cipsuri.

(2) A: plictiseală

A: nu mergem să*torpilăm o ciorbă*??

B: hai *torpilează niște integrale*.

(3) A: f dubioasă dimineața când m-am dus să verific daunele

B: erai *proiectat astral*?

A: mi-*erau gata senzorii*

B: nu mai mergea parcarea.

Ambii termeni argotici în exemplul (3) desemnează, plastic, starea de beție.

2. Jocuri de cuvinte bazate pe mecanisme cognitive

2.1. Jocuri de cuvinte bazate pe exploatarea nonsensului

(1) A: bă

B: în fiecare

B: *toamnă e iarnă*?

A: ☺).

(2) A: când îmi areți odată cum să ajung la Gherla?

B: *ieri*

A: Io cred că iar ai băut apă de la flori

[9]Zafiu (2007b) comentează abrevierea de tip codificat *lol*, utilizată frecvent în jargonul comunicării rapide și informale din mediul *online*. Această abreviere este alcătuită din inițialele unei sintagme care ar însemna *laughing out loud*, *laugh out loud*sau *lot of laughts*(a râde cu zgomot, cu hohote). „Ca și emoticoanele, semnele grafice care imită mimica și gesturile emoțiilor, cuvântul *lol* se folosește pentru a însoți sau a substitui o replică, de obicei completând un mesaj scurt și ambiguu, căruia îi adaugă elemente fatice și afective".

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

B: aha
B: fotoghin.
În exemplul (3) avem un joc de cuvinte la nivelul temporalității incompatibile, imposibile (viitorul în scurtcircuit cu trecutul). Interlocutorul intră în joc și oferă o replică ironică, pe măsură, pentru a-i motiva răspunsul absurd, corespunzător refuzului: *Io cred că iar ai băut apă de la flori*.
Se dezvoltă, astfel, în subsidiar o aluzie la contaminarea rațiunii prin calitatea îndoielnică a *apei de flori*. Efectul de ludic se obține și prin utilizarea regionalismului *fotoghin*[10](„petrol") pentru a accentua starea de iraționalitate, prin sugestia consumului unui lichid nociv. Se observă segmentarea replicilor pentru că în mediul virtual elevii nu țin cont de normele comunicării scrise, limbajul lor fiind puternic impregnat de oralitate.

(3) A: ți.am simțit prezența pe acolo
A: nu mai este fer în liceu
A:?
B: ăla i S.

Efectul de ludic este decelabil doar printr-o analiză contextuală, persoana suspectată de dispariția metalului fiind elev la specializarea mecanică. Astfel, se dezvoltă aluzia la nevoia de fier (resursă necesară acestei meserii). Remarcăm alternanța fonetică fier/fer, ca marcă a oralității populare.

2.2. Jocuri de cuvinte bazate pe exploatarea ironică a faptului comun, a banalității, a evidenței

(1) A: que faceți
B: *respirăm*
B: tu?
A: *și eu*.

2.3. Jocuri de cuvinte care exploatează paradoxul[11] care rezultă din:

a) suprapunerea cotidianului cu extraordinarul

(1) A: *am abonament la microbus*
B: *fantastic*! Dacă nu mi-ai spune n-aș crede
B: ☺)
C: mă gândeam eu că nu la elicopter.

b) principiul contradicției

(1) A: *mi-e dor de tine*
B: *nici mie de tine*.

c) subminarea logicii, utilizarea nonsensului

(1) A: mergem la pizza?

[10]*fotoghín*,(fotoghem, fotoghim), s.n. – Petrol, gaz lampant – Din germ. Photogen (MDA).Sursa:DRAM (2011)https://dexonline.ro/definitie/fotoghin

[11]Paradoxul din planul logicii formale, cunoscut încă din Antichitate, este actualizat sub numele de *antinomii* în logica modernă sau ca *teoreme contradictorii*, în termenii sistemelor deductive. Ulterior, paradoxul a fost analizat din punct de vedere filozofic (Kant, Hegel), devenind și obiect de cercetare al matematicii (vezi Gica 2014: 485), folosit pentru a dezvolta gândirea critică.

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

B: nu pot. nu am bani
B: mi.am vândut *4 rinichi* ca să ajung la filo numa apă plată îmi permit.
(2) A: *a murit* grupu?:))
B: *un pic așa*
A: asta e
A: sper să reînviați.
Efectul de ludic ia naștere prin contrazicerea gândirii logice, prin ignorarea legilor naturii și ale societății. Este impropriu să afirmi că există grade de a muri (2) sau că ai putea să vinzi mai multde doi rinichi prelevați din propriul corp uman, cu excepția unor anomalii (1).

7. Concluzii

Din perspectivă sociolingvistică, „limbajul tinerilor se dovedește a fi cel mai complex, în sensul că în acesta se regăsesc, deopotrivă, limba literară – promovată de învățământul preuniversitar și de cel superior, cu toate specializările sale – și stilul colocvial sau familiar – (ori graiul de acasă) utilizat în relația cu cei apropiați" (Felecan 2009: 217).
În urma analizei contextuale, am constatat că „fizionomia" formală și funcțională a jocurilor de cuvinte prezintă un grad ridicat de variabilitate,motiv pentru caream considerat necesară introducerea unor criterii care să reflecte realitatea lingvistică evidențiată de corpusul nostru.
În context școlar, complementar funcției ludice, se activează funcția de ironizare/persiflare și de integrare în cadrul grupului.
Este ușor de observat că inovațiile lexicale, identificate în limbajul elevilor, sunt un fenomen constant, diferă doar gradul de utilizare, în funcție de particularități sociolingvistice. În mediul virtual, elevii își creează propria imagine prin limbajul folosit. Jocurile de cuvinte reprezintă, în acest sens, o *strategie de comunicare* și un mijloc de integrare în grup, perceput ca microunivers sociocultural.
Regăsim în spiritul tinerilor fragmente din „ADN-ul" societății din care provin, al culturii, dar și influențe adoptate datorită accesibilității facile la mijloacele de comunicare virtuală. Am observat că, în general, jocurile de cuvinte mizează pe ambiguitate ca mecanism semantico-stilistic dominant și au atât o finalitate comică, cât și una subversivă, ironică.Jocul ambiguu se manifestă, de obicei, între sensul propriu și sensurile figurate (creatorii și receptorii jocurilor de limbaj se raportează la caracterul polisemantic al cuvintelor).Jocurile de cuvinte mizează, în general, pe activarea sensului figurat. O altă caracteristică a jocurilor de cuvinte din limbajul elevilor o reprezintă producerea acestora pe baza mecanismelor cognitive. În acest sens, remarcăm jocurile bazate pe subminarea *normei congruenței* (referitoare la cunoașterea generală a lumii și a principiilor gândirii).
În concluzie, se poate afirma că internetul a bulversat modul în care tinerii vorbesc și utilizează limba. Această*modă lingvistică*se reflectă într-o varietate de „entorse lingvistice", în „reducții grafice sau zdrobiri fonetice" (vezi Ngouloure 2014: 38-40), dar și inovații lexicale (cuvinte-valiză, deraieri lexicale etc.), „orchestrate" în jocuri de cuvinte mai mult sau mai puțin ingenioase, dar marcate de efervescența adolescentină și de pitorescul registrului argotic și colocvial.

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

Bibliografie

1. Arghezi, Tudor, 2007, *Cartea cu jucării*, Bucureşti: Editura Tudor Arghezi & Editura Regis.
2. Attardo, Salvatore, 1994, *Linguistic Theories of Humour*, Berlin/New York: Mouton de Gruyter.
3. Borţun, Dumitru, Silvia Săvulescu, 2009, *Analiza discursului,* https://www.scribd.com/doc/12412595/analiza-discursului-public (accesat în 03.03. 2017).
4. Caillois, Roger, 1967, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris: Editions Gallimard.
5. Drăgan, Ioan, 2007,*Comunicarea: paradigme şi teorii*, Bucureşti: Editura Rao International.
6. Dumistrăcel, Stelian, 2006, *Discursul repetat în textul jurnalistic*. *Tentaţia instituirii comuniunii fatice prin mass-media*, Iaşi: Editura Universităţii „Alexandru Ioan Cuza”.
7. Felecan Oliviu, 2009, *Limba română şi muzica*, în*Limba română în context european*, p. 212-233, Cluj-Napoca: Editura Mega.
8. Gica, Victor Emanuel, 2014, *Paradoxurile logice şi principiul non-contradicţiei*, în *Revista filosofică*, LXI, 5, p. 485-503, Bucureşti, http://www.institutuldefilosofie.ro/e107_files/downloads/Revista%20de%20filosofie/2014/VICTOR%20EMANUEL%20GICA,%20Paradoxurile%20logice%20si%20principiul%20non-contradictiei.pdf (accesat în 10.02.2017).
9. Groza, Liviu, 1996, *Despre jocurile de cuvinte în frazeologia limbii române*, în *Limbă şi literatură*, 41, 2, p. 32-36.
10. Guiraud, Pierre, 1976, *Les jeux de mots,* Paris:Presses Universitaires de France.
11. Huizinga, Johan, 2003, *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii,* Traducere din olandeză de H. R. Radian, Bucureşti: Editura Humanitas.
12. Jean Pierre Fewou Ngouloure, 2014, *Registres/niveaux de langue dans les médias numérique: exemples du site forum. doctissimo.fr,* în *Studii de lingvistică,* 4, p.29-49, Oradea: Editura Universităţii din Oradea.
13. *Le Robert: dictionnaire pratique de la langue française*, 2002, Paris: Éditions France Loisir.
14. Marcus, Solomon, 2003, *Jocul ca libertate*, Bucureşti: Editura Scripta.
15. Sullet-Nylander, Françoise, 2005, *Jeux de mots et défigements à La Une de Libération*, în *Langage et société*, 2, p. 111-139, http://www.cairn.info/revue-langage-et-societe-2005-2-page-111.html (accesat în 22. 02. 2017).
16. Winter-Froemel, Esme, AngelikaZirker, 2015, *Enjeux du jeu des mots. Perspectives linguistiques et littéraires*, Berlin/Boston:Walter de Gruyter GmbH,https://books.google.ro/books?id=JaSnCgAAQBAJ&pg=PA10&lpg=PA10&dq=WINTER-FROEMEL,+ESME+AND+ZIRKER+ANGELIKA+(EDS.)+(2015),+ENJEUX+DU+JEU+DE+MOTS.&source=bl&ots=lu2QK4ejeZ&sig=Y5zhUqPjX2jEz8itUWPvfjdNLAg&hl=ro&sa=X&ved=0ahUKEwjQyO7a9-zSAhVGlSwKHaSYDYwQ6AEITjAI#v=onepage&q=WINTER-FROEMEL%2C%20ESME%20AND%20ZIRKER%20ANGELIKA%20(EDS.)%20(2015)%2C%20ENJEUX%20DU%20JEU%20DE%20MOTS.&f=false (accesat în 12.03.2017).

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)

17. Zafiu, Rodica, 2001, *Diversitate stilistică în româna actuală*, Bucureşti: Editura Universităţii din Bucureşti.
18. Zafiu, Rodica, 2007a, *Păcatele limbii: Bun rău*, 36, http://www.romlit.ro/bun_ru(accesat în 1.02.2017).
19. Zafiu, Rodica, 2007b, *Păcatele limbii*: *Lol*, 49, http://www.romlit.ro/lol (accesat în 01.03.2017).

BDD-V5191 © 2018 Arhipelag XXI Press
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 12:58:23 UTC)