

ИГРОВАЯ АФФИКСАЦИЯ СУЩЕСТВИТЕЛЬНЫХ В СОВРЕМЕННОМ РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Григорьева Полина Вениаминовна
Аспирант, МГУ имени М.В. Ломоносова
paulines@yandex.ru

GAME AFFIXATION OF NOUNS IN THE MODERN RUSSIAN LANGUAGE

P. Grigorieva

Summary: This article is devoted to the topic of game affixation of nouns: the definition of the concept of game affixation is given, game nouns-prefixes, suffixes, as well as game nouns formed by the prefix-suffix method are analyzed. Prefixes involved in the formation of game nouns-prefixes are few in number. The suffixes involved in the formation of game nouns-suffixes are divided into groups depending on the game component. Game nouns formed in the prefix-suffix way are divided into three types according to the models of their formation.

Keywords: game nouns, game affixation, game word formation, game prefixing.

Аннотация: Статья посвящена теме игровой аффиксации существительных: дано определение понятия игровой аффиксации, проанализированы игровые существительные-префиксаты, суффиксаты, а также игровые существительные, образованные префиксально-суффиксальным способом. Префиксы, участвующие в образовании игровых существительных-префиксатов, немногочисленны. Суффиксы, участвующие в образовании игровых существительных-суффиксатов, разделены на группы в зависимости от игровой составляющей. Игровые существительные, образованные префиксально-суффиксальным способом, разделены на три типа согласно моделям их образования.

Ключевые слова: : игровые существительные, игровая аффиксация, игровое словообразование, игровая префиксация.

Игровая деривация как научное понятие

Изучение игровых дериватов рубежа XX-XXI вв. – новое направление в исследованиях русской лексики. Распространение данного типа неузальной лексики было обусловлено появлением в русском языке в конце XX века множества новых реалий, привнесших в русский язык необходимость их номинации: «Язык, который существует в меняющемся мире и не меняется сам, перестаёт выполнять свою функцию» [1, с. 19]. Эти номинации, в свою очередь, обрели популярность благодаря появлению интернета.

В данной работе под результатом игрового словообразования мы будем понимать «словесную форму комического» [2, с. 16], так как целью языковой игры «является создание комического эффекта – языковой шутки» [2, с. 15].

Определение В.З. Санникова [2], согласно которому игровое словообразование – это творческая интерпретация знаний систем единиц языка, дополняет определение игровой функции словообразования, данное Е.А. Земской. «Игровая функция выполняет и номинативную роль (игровое слово непременно именуется что-либо), но в ней присутствует особое намерение говорящего – поиграть с формой речи, причем эта игра может быть и безобидной шуткой, и острой насмешкой, и злой иронией, и едким сарказмом» [3, с. 186]

Развитию игровой деривации способствовало «изме-

нение отношения к понятию «норма»: норма перестала быть запретом, на место соотношения «норма – не норма» пришло соотношение «норма – другая норма». Другая норма – это коммуникативная, или ситуативная норма, то есть норма, уместная в данном контексте» [4, с. 4] Таким образом, при игровой деривации наличие игровой составляющей важнее следования словообразовательным нормам русского языка. В качестве игровых элементов могут выступать морфемы и морфемоподобные сочетания (в частности, имеющиеся в группах слов с общим элементом семантики: *-фон* (*бадафон, яблофон*, ср. *телефон*), *-тека* (*алкотека, вкустотека* ср. *библиотека*), *гор-* (*горцвет, мосгорница*, ср. *горгаз*) и т.д.), а также целые слова, такие, как *бургер* в составе деривата *яйцебургер* (ср. *гамбургер*), *пицца* в составе деривата *чебупицца* (ср. *чебурек* и *пицца*), *холод* и *мор* в составе деривата *холодомор* (ср. *голодомор*).

Итак, игровой дериват – это «такое преднамеренно созданное производное слово, которое вследствие своей яркой внутренней формы, призванной создать комический эффект, становится средством языковой игры и выполняет игровую функцию». [5, с. 52-53]

Игровая аффиксация как подвид игровой деривации

Игровая деривация как способ создания неузальной лексики оперирует двумя группами способов словообразования: аффиксальными и неаффиксальными (блендинг, граффиксация, см. [6]).

В аффиксальных способах словообразования «основным средством выражения деривационного значения является аффикс» [7, с. 308].

Система аффиксальных способов словообразования, используемых в узуальном словообразовании (префиксация, суффиксация, постфиксация, а также различные комбинированные аффиксальные способы), в игровом словообразовании претерпевает сужение. Как показывает анализ языкового материала, далеко не все узуальные аффиксальные способы образования слов годны для образования игровых дериватов. Сравнение узуальных способов аффиксации с неuzuальными показывает, что алгоритмы аффиксации в случае игровой лексики применяются с нарушением закономерностей их использования.

Игровые дериваты-аффиксаты: отграничение от смежных способов словообразования

Анализируя способ образования того или иного игрового деривата, необходимо корректно расшифровывать его внутреннюю форму с целью понимания того, аффикс или же часть слова-стимула сформировали комизм, в частности, из-за сочетания несочетаемого.

Так, например, ранее упомянутые морфемоподобные сочетания (-фон, (бадафон), -тека (алкотека), гор- (горцвет) и т.д.) в узуальном словообразовании являются либо второй основой, либо вообще частью единого корня. Комизм данного типа игровых дериватов выявляется не при анализе семантики слова-стимула и морфемоподобного сочетания, а при сопоставлении игрового деривата с узуальной лексемой или группой узуальных лексем, содержащих данное морфемоподобное сочетание. Например, игровой дериват *вкуснотека* сопоставляется с группой узуальных лексем (*карто-, библио-, фонотека*) и содержит морфемоподобное сочетание *вкусно*. В данном случае комизм усиливает то, что *вкусно* – это наречие, в отличие от узуальных лексем, являющихся существительными.

Граница игровой суффиксации и блендинга в некоторых игровых дериватах размыта. Так, например, возникает вопрос о том, с помощью какого способа словообразования создан игровой дериват *Пирогерия*. «Так, в бленде *Пирогерия* (название магазина по продаже пирогов) можно выделить составляющие *пирог*, и, предположительно, суффикс *-и[jj]-*, встречающийся в топонимах (ср. *Нигерия, Фанагория*). Впрочем, если выделять корень *пирог-/пирож-* и суффикс *-и[jj]-*, остаётся вопрос о том, чем является разделяющий их элемент [ep`]» [6: 490]. Учитывая всё сказанное выше, логичнее всего отнести данный игровой дериват не к аффиксатам, а к блендам [6], к группе игровых дериватов, представляющих собой мнимые топонимы.

Подход с точки зрения блендинга позволяет продуктивно проанализировать уже имеющиеся игровые дериваты и окказионализмы. Так, в книге Т.В. Поповой «Русская неология и неография» встречаем окказионализм *болитва*, который, по мнению автора книги, является суффиксатом: «при образовании существительного *болитва* – непродуктивная модель: «глагол + *-тв(a)* = существительное со значением отвлеченного действия» и неканонический для русского литературного языка глагол-мотиватор (*бить – битва, болиться – болитва*)» [8, с. 26]. Здесь представляется более рациональным не продуцировать несуществующий глагол *болиться*, а объяснить образование этого окказионализма как бленда, образованного при помощи сложения слов-стимулов *болеть* и *молитва*.

Префиксация

В игровом словообразовании префиксация практически не распространена, возможно, в силу того, что семантическое значение приставки разнообразно, и на его основе трудно создать словообразовательный комический эффект.

Случаем игрового словообразования, который можно рассматривать в рамках префиксации, является дериват *АрхиМед*. Название данной сети медицинских центров образовано по звуковому образцу имени собственного греческого математика и физика Архимеда. Но в игровом деривате *АрхиМед* графически выделен псевдоэтимологический корень *-мед-*, указывающий на медицинский профиль сети учреждений. Широчайшая известность имени греческого учёного Архимеда в математике и физике позволяет привлечь внимание к игровому названию сети медицинских учреждений. В данном случае, в отличие от слов *медбрат, медперсонал, медучреждение* и т. д., корень *-мед-* является псевдоэтимологическим по причине его несовместимости с префиксом *архи-*, сочетающимся только с прилагательными и обозначающим максимальную степень проявления того или иного признака (*архисложный, архиважный, ...*).

В данном случае этот префикс выполняет исключительно функцию внутренней рекламы, т.е. функцию привлечения внимания потенциального потребителя позитивной коннотацией одного из словообразовательных элементов, использованных при создании игрового деривата. Подробнее о понятии внутренней рекламы см. [6].

В особую группу игровых производных с префиксальными формантами можно выделить игровые названия лекарств с приставками со значением отрицания основы. «Все они имеют прозрачную внутреннюю форму. Основа называет болезнь, недомогание или содержит намёк на его неприятные последствия...: *антихран, антиполицай, ... негрустин*» [3, с. 189-190].

При образовании таких игровых названий лекарств также можно говорить о наличии внутренней рекламы за счёт использования приставок со значением отрицания. В данном случае эффект внутренней рекламы обусловлен не привлечением внимания потенциального потребителя позитивной коннотацией одного из словообразовательных элементов, использованных при создании игрового деривата, а, наоборот, уверенением потенциального потребителя в том, что, используя данный товар, он обезопасит себя от проблем, констатируемых корнем слова.

Итак, в невузальном игровом словообразовании префиксальный способ значительно менее популярен, чем в узуальном. Игровой дериват *АрхиМед* создан не по канонической модели префикс + корень (ср. *делать-сделать*), а с использованием псевдоэтимологизации и граффиксации. То есть игровой дериват образован с опорой на звуковой облик слов-стимулов и с использованием графических средств выделения значимых частей словообразовательной структуры деривата.

Более канонически образованы игровые названия лекарств *антихрап*, *антиполицай*, *негрустин*. Однако в игровом деривате *негрустин* помимо префиксации прослеживается тенденция к блендингу [6], так как конечный элемент *-ин* позволяет предположить наличие у этого игрового деривата слова-стимула типа *клофелин*, *анальгин* и т.д.

Суффиксация

В невузальном игровом словообразовании суффиксация является наиболее продуктивным аффиксальным способом словообразования.

Группа суффиксов, создающая эффект умиления

Суффикс -онок/-ёнок

Название интернет-магазина игрушек *Пчелёнок* произошло от имени героя одного из популярных детских мультфильмов. Комизм этого названия возникает из-за прибавления к корню слова *пчела*, называющего вид насекомого, суффикса *-ёнок*, характеризующего детёнышей животных. «Интернет-магазин детских игрушек *Пчелёнок* не осуществляет гарантийное и послегарантийное обслуживание проданных товаров» (<http://www.pchelenok.com/>)*.

Аналогичным способом образован дериват *Мebelёнок*, являющийся названием компании по производству мебели для детей. В данном случае корень слова называет неодушевлённый предмет, что, по сравнению с *пчелёнком*, ещё более усиливает комизм, поскольку суффикс *-ёнок* характеризует детёнышей

животных. «На фабрике «*Мebelёнок*» производится детская мебель из массива бука, дуба и Ангарской сосны» (<https://www.kidsreview.ru/>).

Наиболее интересным со словообразовательной точки зрения представляется дериват *Спелёнок*, называющий торговую марку детского питания. «*Спелёнок* — это отличный выбор современных родителей, которые хотят покупать для своих детей только самые качественные, вкусные и безопасные продукты по принципу наилучшего сочетания цена-качество» (<https://spelenok.com/>). Данный дериват образован не обыкновенным прибавлением суффикса к корню, а слиянием словосочетания и формированием псевдоэтимологического суффикса *-ёнок* из части корня и суффикса: предлог *с* в словосочетании «*с пелёнок*» превращается в приставку, а из части корня *-ён-* и суффикса *-ок* слова *пелёнок* формируется псевдоэтимологический суффикс *-ёнок*, характеризующий, как уже было сказано, детёнышей животных.

Суффикс -инк

Данный суффикс присутствует в деривате *Чудесинка*, называющем торговую марку трубочек для молока с различными вкусами. Игровая составляющая в данном случае обусловлена невозможностью выделить один элемент из множества ему подобных (ср. *чаинка*, *бусинка*, *горошинка*,...) по причине отсутствия материального денотата у слова *чудо*. «Хотелось рассказать о коктейльных трубочках «*Чудесинка со вкусом банана*»» (<https://otzovik.com>).

Интересно, что сам производитель предлагает другую этимологию своего онима: «*Чудесинка Расту Большой* - это ЧУДЕСная солоМИНКА, содержащая сахарные гранулы, которые придают молоку твой любимый вкус: клубника, банан, шоколад, лесные ягоды, карамель!» (https://vk.com/chudesinka_rb). Однако эта этимология представляется упрощённой, т.к. никакой фонетической отсылки к корню слова-стимула *соломинка* в деривате нет (ср. *стиратели* (ластики в виде героев мультфильмов): *старатели* + *стирать*).

Суффикс -ик встречается в игровом деривате *Спорттик*, называющем торговую марку детской питьевой воды. Здесь, как и выше, комизм обусловлен несочетаемостью абстрактного существительного *спорт* и уменьшительно-ласкательного суффикса *-ик*, прибавляемого к корням, имеющим вещественный денотат (ср. *домик*, *листочек*,...). «Удобный размер бутылочки позволяет всегда брать Спорттик с собой, ведь он поместится в любой рюкзак или сумку» (<https://sportik.svyatoyistochnik.com/>).

Суффикс -к содержат коммерческие игровые дериваты *Аппетитка* и *Амка*. Дериват *Аппетитка* называет

торговую марку соусов и закусок, а дериват *Амка* - торговую марку кисломолочной продукции для детей. («Закуска *«Аппетитка»* на основе помидоров и стручкового перца» (<https://www.wildberries.ru/>). «Хочу поделиться своими впечатлениями о молочной продукции *«Амка»*» (<https://otzovik.com/>). И опять абстрактное, не имеющее вещественного денотата слово, заключённое в корне (в первом случае – существительное *аппетит*, во втором – междометие *ам*), соприкасается с суффиксом, имеющим предметное стилистическое значение (ср. *табуретка*, *книжка*, *дужка*).

Ещё один пример игрового деривата, образованного прибавлением суффикса *-к* – слово *аддурилка*. «Под понятием *«аддурилка»* подразумевается особая страница, имеющаяся у каждой поисковой системы и на которой расположена специальная форма для сообщения поисковику о том, что появился новый сайт или новая страница» (<http://www.raskruty.ru/>). «Стоит заметить что практически у всех популярных поисковых систем есть свои аддурилки, например: аддурилка яндекса или аддурилка Google» (<http://cms-all.ru/>). Игровой дериват получился путём транслитерации английского словосочетания *«add url»* с последующим прибавлением с суффикса *-к*, придающего разговорное значение (ср.: *Вася – Васька*, *дядя → дядька*). На русификацию англоязычного словосочетания могло повлиять так же и разговорное название рыболовной снасти *дурилка*.

Суффикс *-к* содержало исходное название сети ресторанов японской кухни: *Япошка*. Однако в данном случае в игровое словообразование вмешалась политика, и «из соображений политкорректности владельцы заведения изменили название самого кафе: в результате «отказа» от уменьшительного суффикса *-к* родился неологизм *япоша* (*япошка — япоша*), который, как и окказионализм *цветоша*, вызывает ассоциативную связь с ласкательными формами личных имен. Со словообразовательной точки зрения такое производное существительное является результатом редеривации, связанной с отсечением форманта» [10, с. 5].

Группа суффиксов, создающая существительные с абстрактным значением

Суффикс *-изм* встречаем в деривате *котизм*. По попытка толкования данного деривата представляет собой некоторые трудности, ибо так называют и просто фото котов, и видео с юмористическими подборками про котов, и форумы, посвящённые содержанию котов, и т.д. Пожалуй, наиболее всеобъемлющим является данное объяснение: «*Котизм* - это такая неизлечимая болезнь, когда хочется потискать всех котиков и кошечек, встречающихся на пути!» (<https://otvet.mail.ru/>). Здесь суффикс *-изм*, маркирующий различные течения/воззрения (ср. *ленинизм*, *капитализм*, *романтизм*, *сто-*

ицизм), соседствует с названием рода животных *кот*. Дериват *котелизм* представляется семантически более прозрачным, однако так же нуждается в толковании: «*Он от жены давно привык «ходить налево», Его распутный котелизм неизлечим!»* (<https://www.inpearls.ru/>)

Суффикс *-ств* содержится в игровом деривате *кнопкодавство*, характеризующем распространённую в Верховной Раде Украины практику голосования одних депутатов за других. В данном случае суффикс, предполагающий наличие перед собой корня, в семантике которого заложено отвлечённое понятие (ср. *ханжество*, *уродство*, *богатство*), соседствует с корнем, представленным игровым дериватом *кнопкодав*, имеющим вполне конкретное толкование. «Иновации на *-СТВО* с собирательным значением могут иметь шуточный характер, ср.: *Крбство* и *кокосство* (название статьи о Мальдивских островах). В роли мотивирующей базы в данном случае использованы неодушевленные существительные, что и вызывает ощущение необычности нового слова» [4, с. 22].

Суффикс *-и[j]* присутствует в деривате *вырвиглазие*, называющем тот или иной с трудом визуально воспринимаемый объект. Проблемы восприятия в таком случае вызваны плохой контрастностью и китчевым сочетанием цветов, а иногда – недостаточно крупным шрифтом. «*Без скриншота не совсем понятно, что имеется в виду под вырвиглазием*» (<https://forum.ubuntu.ru/>). Дериват встречается так же как характеристика тяжёлых для зрения мелких манипуляций: «*Потому и паяться к резбовому соединению тиристора, диода, транзистора и т.д. и т.п. без цивилизованного использования лопестка – ересь и вырвиглазие*» (<http://yagotin.info>).

Встречается суффикс *-и[j]* и в форумной лексике в качестве форманта, создающего игровые отглагольные существительные: «*водили кота на дефабержирование ← дефабержировать 'кастрировать'; С окунячиванием вас! ← окунячиваться 'заводить кота породы мейн-кун'; можно подумать, что те, кто производит щенков с документами, «не справляются» с особачиванием всех желающих?!*» [9, с. 561].

Суффикс *-ость/-ность* породил группу игровых дериватов, таких, как *чернушность* («*Многие его не любят за чернушность сюжетов, но мне эта тема очень близка*» (<https://irecommend.ru/>), *КВНистость* («*Тема, в принципе, благодарная, только сухости убавить, а добавить КВНистости, что ли*» (<https://web-silver.ru/>), *змеиность* («*Змеи с ногами заставили зоологов пересмотреть представления о «змеиности»*» (<http://sci-dig.ru/>), *мармеладность* («*Затянувшаяся мармеладность в отношениях – признак неискренности*» (<https://otvet.mail.ru/>). Представляет интерес развитие словообразовательной цепочки от слова *мармелад* в области игровой дерива-

ции, а именно, возникновение глагола *мармеладничать*.

Суффикс -иад обнаружен в составе игрового деривата **выбориада**. «Выбориада 2015: Как укоротить трехметровый бюллетень?» (<https://oren.mk.ru/>). Комизм данного существительного обусловлен тем, что «согласно точке зрения РГ-80, существительные на **-ада** могут мотивироваться только названиями лиц: *арлекинада, клоунада* и др». [4, с. 24]

Группа суффиксов, создающая эффект имени собственного

Суффикс **-ыч/-ич**

Встречаясь в дериватах **Пакетыч** (торговая марка мешков для мусора, «Мешки для мусора «Пакетыч» 30л» (<https://moskva.kassot.com/>) и «Дым **Дымыч**» (торговая марка колбасных изделий, «Мясные продукты под брендом Дым Дымыч покупаю уже давно» (<https://irecommend.ru/>), суффикс **-ыч/-ич** создаёт эффект антропоморфности неодушевлённого образа, запечатлённого в семантике корня, за счёт копирования морфемного состава отчества человека. Во втором случае это копирование поддержано наличием игрового имени собственного **дым** и эмблемой фирмы.

Суффикс -ович встречается в названии продуктового магазина **Продуктович**. «Магазин Продуктович занимается: кормами для кошек, розничной продажей продуктов, черным чаем, батарейками, спаржей, сельдереем, белыми грибами, зелеными помидорами, красной смородиной, апельсиновым соком, черникой, голубикой, печеночным паштетом, соленой рыбой» (<https://asktel.ru/>).

Суффикс **-офф/-ов**

«Тот же принцип *квазиименизации* лежит в основе номинации ресторанов **«Мяснофф»**, **«Блинофф»**, **«Колбасофф»**, **«Пельменефф»**, в которых, кроме того, используется такой лингвокреативный элемент, как иноязычный суффикс **-off**, но переданный кириллицей («обратная транслитерация»)» [10, с. 136]

По такому же принципу, но с добавлением стилизации под дореволюционную эпоху, образованы названия компаний **Мясоедовъ** и **Мясновъ**. Стилизация в данном случае возникает за счёт добавления буквы Ъ, отменённой в 1918 году декретом Совета народных комиссаров.

Суффикс -ин встречается в названиях рубрик в одном из каталогов продукции компании Avon: **Дискотекино** и **Освежайкино**. В данном случае комизм базируется на создании псевдотопонима (ср. названия районов Москвы *Марьино*, (Южное) *Бунино*, городов *Пушино*,

Колпино). Следует заметить, что иногда и реальные названия населённых пунктов могут напоминать игровой дериват, как, например, село Улиткино, расположенное в Ногинском районе Московской области.

Суффикс **-очн/-ечн**

В узуальном словообразовании данный суффикс участвует в формировании названий типов учреждений, образованных от названий товаров или профессий (*булочная, прачечная, ...*). Включение этого суффикса в группу суффиксов, создающих игровые дериваты, оправдано наличием слова **Козьявочная**, называющего магазин товаров для рыбалки в Екатеринбурге, расположенного «по адресу Россия, Свердловская область, Екатеринбург, улица Белинского, 248» (<https://yandex.ru/maps/>). Комизм данного игрового деривата базируется на том, что козьявка – жаргонное название любого мелкого насекомого.

Группа суффиксов, создающая эффект процессуальности

Суффикс **-изаци[j]**

Из целой группы дериватов с таким суффиксом (*луптинизация, обамизация, ...*) выделим один наиболее яркий дериват: **медведизация**. С конца XX века по наше время он представлен тремя значениями:

Значение 1. Конец 90-х гг. XX в. Распространение по России медведя – символа партии «Единство»: «Как бы то ни было, после успехов «Единства» на выборах 1999 года медведь продолжил свое шествие по политическим тропам – причем настолько успешное, что впору говорить о «медведизации» России» (<https://magazines.gorky.media/>).

Значение 2. Годы президентства Д.А. Медведева. Модернизации, проведённые Д.А. Медведевым и не поддержанные общественностью. «Суть медведизации – создание иллюзии желанного могущества и порядка, поддержка надежды на прогресс» (<https://maxpark.com/>).

Значение 3. 2018-2019 гг. Характеристика успеха и последующего за ним увеличения популярности фигуристки Евгении Медведевой. «Евгения Медведева и медведизация всей страны, или «люби меня, люби»» (<https://cont.ws/>).

Наиболее популярным значением из представленных является второе. Комизм в этом случае выражен несочетаемостью суффикса **-изаци[j]** и фамилии человека.

Суффикс **-инг**

Волна «улучшайзинга под контроллингом» [1:121]

привела к появлению в игровом словообразовании русского языка новой тенденции – использованию заимствованного английского суффикса **-ing** для обозначения давно поименованных понятий. С помощью этого суффикса образовалась целая группа слов, таких, как *дышатинг, гулятинг, смотретинг*. Следует заметить, что этот суффикс в игровом словообразовании активно прибавляется не только к глаголам, но и к существительным (*шашлыкинг*), и даже к наречиям (*пешкаринг*). «*Регламент пока не обозначен, но хотелось бы шашлыкинга и свежем воздухом дышатинга, если будет желание*» (<https://www.pickupclub.ru/>) «*Подъём 7 - 7:30, ежедневные радиальные выезды/выходы из пвд исходя из текущей дорожно-погодной обстановки, лошадинг, походный банинг для экстремалов, пешкаринг (если вдруг джипинг удастся на славу), экскурсинг (для тех кто не был) и свежим воздухом дышатинг, мафиозинг и крокодилинг по вечерам в пвд*» (<https://www.sites.google.com/>). «Как всегда, смешон не сам суффикс, не его заимствование, смешна мода на него» [1, с. 122], возникшая в молодёжном сленге и даже вышедшая на уровень официальной деловой лексики: «*Вебинар «Смотретинг: видеомаркетинг в новой парадигме»*» (<https://zillion.timepad.ru/>).

Группа суффиксов, создающая эффект названия местности или жителя местности

Суффикс **-чанин**

С его помощью образовались такие игровые дериваты, как **клубчанин** и **форумчанин**, создающие эффект жителя клуба или форума. Комизм данных игровых дериватов обусловлен тем, что суффикс **-чанин** используется только с корнями, во-первых, реальных, и, во-вторых, русских городов и сёл (ср. *анапчанин, норильчанин, ...*).

Суффикс **-цин**

Теме игрового словообразования в области географии можно посвятить отдельное исследование, рассматривая часто встречающиеся игровые дериваты, созданные по схеме «название зарубежного города + русский суффикс». «*Был на парижцине на НГ08. Не сказать, что разочарован, но абсолютно не вштырило*» (<https://tourout.ru/>), «*Лондонщина в цене... Россияне предпочитают жилье в центральных районах Лондона - Челси, Вестминстер, Кенсингтон, Мейфейр*». (<https://aleks1958.livejournal.com/>)

Группа суффиксов, создающая эффект производителя действия

Суффикс **-ер**

С его помощью образовано название типа игрушек **Прыг-скокер**, представляющих из себя прыгающие разноцветные мячики, внешне напоминающие воланчики

для бадминтона. Суффикс **-ер** вошёл в русский язык для обозначения профессии или статуса (ср. *брокер, пенсионер, флибустьер*), однако для называния типа игрушек в узуальном словообразовании не используется.

Префиксально-суффиксальный способ

Этот аффиксальный способ словообразования в игровой деривации используется реже, чем суффиксальный. Ниже представлены три модели образования префиксально-суффиксальных игровых существительных, различающиеся только префиксальной частью и имеющие общий суффикс [j].

Префикс под- + суффикс [j] представляет собой популярную модель образования игровых дериватов, создающих эффект названия местности. «*Фоторассказ о наших прогулках в Подмиланье*» (<http://travels-journal.ru/>), «*Кусочек Рублевки в Подлондонье*» (<https://www.tripadvisor.ru/>).

Префикс без- + суффикс [j] обнаруживаются в составе таких игровых дериватов как **безмерседесье** и **безкартинье**. «*На безмерседесье и «Жигули» - автомобиль!*» (<https://forum.ixbt.com/>). «*Эпоха безкартинья*» - заголовок статьи на сайте <https://www.vsyzrani.ru/> в память о художнице Эльвире Беделяевой.

Префикс за- + суффикс [j] обнаруживаются в составе таких игровых дериватов как **забугорье**, **замкадье** и **задверье**. «*Итак, раз уж мы решили всей бригадой ломануться в забугорье, осталось решить - куда именно!*» (<https://forum.garant.ru/>) «*Замкадье — самый большой по площади регион страны, расположенный вокруг Москвы и отгороженный от неё МКАДом по всему периметру*» (<https://eriklobakh.livejournal.com/>). «*Никогда*» (англ. *Neverwhere*), в другом переводе «*Задверье*» — роман Нила Геймана в жанре городское фэнтези. Это новелизация его собственного сценария для одноимённого сериала» (<https://ru.wikipedia.org/>).

Выводы

- I. Из всех способов аффиксального словообразования, используемых в рамках узуального словообразования, в игровом словообразовании существительных активно используются три способа:
 1. префиксация (*АрхиМед, антиполицай, антихрап, негрустин*),
 2. суффиксация (*клубчанин, кнопкодавство, медведизация, амка, ...*),
 3. префиксально-суффиксальный способ (*Подмиланье, Подлондонье, безмерседесье, ...*).
 Из 59 игровых дериватов-существительных, разобранных в данной статье, префиксальных – 4 (7%), суффиксальных – 48 (81%), префиксально-суффиксальных – 7 (12%)

II. Наиболее продуктивны суффиксы, так как на основе несочетаемости их семантики с семантикой корня создаётся комический эффект, необходимый при игровом словообразовании. Префиксы в игровом словообразовании менее популярны, так как их семантика шире, чем семантика суффиксов, и поэтому

труднее поддаётся комическому переосмыслению.
 III. Игровые аффиксаты-существительные распространены в интернете, СМИ и рекламе, а так же в названиях торговых марок.

**В этой и последующих цитатах из интернета сохранена орфография автора.*

ЛИТЕРАТУРА

1. Кронгауз М.А. Русский язык на грани нервного срыва. 3D. М.: Астрель, 2012. 480 с.
2. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. 2-е изд. М.: Языки славянской культуры, 2002. 552 с
3. Земская Е.А. Игровое словообразование// Язык в движении: К 70-летию Л.П. Крысина. М., 2007. С. 186-193.
4. Ильясова С.В. Словообразовательная игра как феномен языка современных СМИ //Автореф. Дисс. На соискание уч. Степ. Доктора филологич. Наук / Ростов-на-Дону, 2002 г. 55 с.
5. Дедова О.В, Григорьева П.В. Игровое словообразование в современном русском языке. Вестник Московского университета. Серия 9: Филология. 2018; № 5: 49-64
6. Григорьева П.В. Блендинг как тип неузального словообразования: к уточнению понятия//Мир науки, культуры, образования №3 (76) 2019. С. 488-490
7. Земская Е.А. Словообразование // Современный русский язык/Под ред. В.А. Белошапковой. М.: Высшая школа, 1989.
8. Попова Т.В. Русская неология и неография. Екатеринбург: 2005. 96 с.
9. Щеникова, Е.В. Неузальные отглагольные существительные с абстрактной семантикой в форумном дискурсе // Динамика языковых и культурных процессов в современной России. 2018. № 6. С. 560–565.
10. Ремчукова Е.Н, Махиянова Л.Р. Лексико-грамматические механизмы лингвокреативности в сфере городской номинации//Вестник РУДН, серия Теория языка. Семиотика. Семантика, 2015, № 2

© Григорьева Полина Вениаминовна (paulines@yandex.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова