

РАЗДЕЛ III. ЯЗЫКОЗНАНИЕ

УДК 811.161.1:81'373.45.11

DOI: 10.18384/2310-7278-2019-5-325-332

ГИБРИДНЫЕ ГЛАГОЛЬНЫЕ ОБРАЗОВАНИЯ В СЛЕНГЕ РУССКОЯЗЫЧНЫХ ГЕЙМЕРОВ

Ачилова Е. Л., Регушевская И. А.

*Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского, Таврическая академия
295007, г. Симферополь, проспект Академика Вернадского, д. 4, Республика Крым,
Российская Федерация*

Аннотация. В статье исследованы словообразовательные модели заимствованных глаголов с русскими аффиксами и описано функционирование гибридных образований в сленге русскоязычных геймеров. Проанализированы причины возникновения глагольных гибридов в игровой коммуникации. Установлено, что для изученных глагольных лексем продуктивными являются те же словообразовательные модели, что и для славянских глаголов, что обусловлено как внутриязыковыми, так и социальными, внеязыковыми факторами. Обнаружена высокая частотность образования глаголов с суффиксами *-и-* и *-ну-* / *-ону-*, а также глаголов с префиксами *вы-*, *до-*, *за-*, *на-*, *от-*, *пере-*, *по-*, *про-*, *с-*.

Ключевые слова: игровая коммуникация, компьютерный сленг, заимствования, аффикс, словообразовательная модель

HYBRID VERBAL FORMATIONS IN THE SLANG OF RUSSIAN-SPEAKING GAMERS

E. Achilova, I. Regushevskaya

*V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Taurida Academy
4 prospekt Akademika Vernadskogo, Simferopol 295007, Republic of Crimea, Russian Federation*

Abstract. The article explores word-formation models of borrowed verbs with Russian affixes and describes the functioning of hybrid formations in the slang of Russian-speaking gamers. The causes of verbal hybrids in gaming communication are analyzed. It was found that for the studied verb lexemes, the same word-formation models are productive as in the Slavic verbs, which is due to both intralinguistic and social, extralinguistic factors. The article demonstrated a high frequency of verb formation with suffixes *-и-* and *-ну-* / *-ону-*, as well as verbs with prefixes *вы-*, *до-*, *за-*, *на-*, *от-*, *пере-*, *по-*, *про-*, *с-*.

Keywords: game communication, computer slang, borrowed words, affix, word-formative model

XXI век справедливо принято считать веком интернета. Сегодня всемирная паутина представляет собой гигантскую компьютерную сеть, объединяющую десятки тысяч сетей всего мира. Интернет стал

источником самой разнообразной информации: политических и спортивных новостей, нового в шоубизнесе, науке, астрологии, данных о происшествиях и т. д. Кроме этого, сеть стала полем для осуществления коммуникации между людьми различных национальных, возрастных и социальных групп.

Предоставляя пользователям возможность виртуально общаться, невзирая на расстояния, интернет стал движущей силой глобализации, отразившейся во всех сферах современной человеческой жизни, в частности и в языке. Н. С. Валгина отмечает, что «язык живёт во времени (имеется в виду не абстрактное время, а общество определённой эпохи), но и время отражается в языке» [1, с. 4]. Возникновение новых реалий и понятий неизбежно влечёт за собой появление новых слов и новых значений у существующих уже слов. Изменения, происходящие в обществе, находят отражение прежде всего в лексической системе языка, что выражается в активном заимствовании слов из других языков. По мнению Е. В. Петрухиной, в настоящее время ведущими в славянских языках «считаются процессы глобализации, компрессии и коллоквиализации» [9, с. 222]. Е. С. Михайличенко называет одной из главных лексических особенностей языка общения в социальных сетях заимствования из английского языка [7, с. 167].

Иноязычные слова «не просто входят в язык, но творчески перерабатываются и приспособляются к чужой для них среде, оказавшейся достаточно сильной, чтобы подчинить себе инородное» [1, с. 76]. В процессе адаптации заимствованные слова начинают передаваться фонетическими и графическими средствами языка-реципиента, происходит грамматическое и звуковое освоение этих слов. При этом начальный этап грамматической адаптации иноязычного слова характеризуется присоединением аффиксов и флексий соответствующих грамматических классов принимающего языка. Т. Кондратенко пишет, что «на продвинутом этапе грамматического усвоения заимствования образуют производные слова с помощью словообразовательных средств языка-реципиента» [5, с. 71]. Таким образом, происходит семантическое освоение, и слово начинает регулярно употребляться в языке.

С развитием компьютерных технологий в русском языке прочно закрепился компьютерный сленг, из-

учению которого посвящены работы Д. Кристалла, С. Левинсон, С. Антоновой, Н. Виноградовой, И. Щур, Е. Селивановой и других. Безусловно, распространение современных технологий сказалось на лексической системе современного русского языка, что отразилось в появлении новообразований, которые положили начало компьютерному сленгу.

Говоря о сленге как языковом явлении, Е. Селиванова определяет его как «нелитературную и ненормированную, отличающуюся эмоционально-экспрессивной и стилистической маркированностью дополнительную лексическую подсистему языковых единиц, обозначающих для определённой социальной или профессиональной группы систему понятий их сферы существования и деятельности как субкультуры с целью достижения групповой идентичности» [11, с. 39]. Мы принимаем такую интерпретацию сленга в том числе применительно к сленгу компьютерному.

По мнению О. А. Поцулко, компьютерный сленг отличается разнообразием использования новых словесных приёмов (в том числе новообразований на базе заимствованных слов), в связи с чем автор предлагает считать его посредником между интержаргоном и языковой практикой народа [10, с. 70].

При всём многообразии языка компьютерного сленга, его особой стилистике и эпатажности «он органично встраивается в систему общенационального языка. Присущие ему закономерности не противоречат тенденциям развития последнего, они их, как правило, подтверждают, дополняют, позволяют увидеть в новом ракурсе» [8, с. 152].

Способы образования компьютерного сленга достаточно разнообразны, «но все они сводятся к тому, чтобы приспособить английское слово к российской действительности и сделать его пригодным для постоянного использования» [6, с. 212], т. е. наиболее продуктивным способом пополнения компьютерной лексики являются заимствования: калька, полукалька, перевод, фонетическая мимикрия и акронимия.

П. А. Горшков различает три разновидности компьютерного сленга: хакеров, про-геймеров (в нашей работе – геймеров) и общих пользователей, к которым относятся и программисты [2, с. 16]. Именно сленг геймеров стал объектом нашего исследования.

Предметом изучения стали заимствованные глаголы, употребляемые в коммуникации геймеров. Источником фактического материала послужил Форум Dota 2, посвящённый одной из самых популярных на сегодня сетевых игр¹.

Цель исследования – анализ словообразовательных моделей заимствованных глаголов с русскими аффиксами и их функционирование в сленге русскоговорящих компьютерных игроков.

Задачи: дать понятие геймерского сленга, описать основные модели словообразования заимствованных сленговых глаголов и особенности их функционирования.

Геймерский сленг характеризуется постоянным пополнением новыми лексическими единицами в связи с появлением новых игр. Выбор сленга дотеров (игроков DOTA 2) был не случайным: за несколько лет игра приобрела высокую популярность во всем мире, количество игроков насчитывает десятки миллионов человек, регулярно проводятся международные соревнования (это уже не просто игра – это киберспорт). Следует отметить, что авторы игры, помимо увлекательного сюжета, создали особый виртуальный мир, непохожий на реальность, с необычными персонажами и предметами, которые их окружают. Изначально (и до недавнего времени) интерфейс игры был исключительно на английском языке, поэтому все имена героев, их умения, названия оружия и прочее вошли в речь игроков на языке-оригинале, а также закрепились в силу того, что в одну команду могут попадать носители разных языков. В результате и устная, и письменная речь русскоговорящих игроков стала англо-русским гибридным феноменом.

¹ См.: Форум Dota 2 [Электронный ресурс]. URL: <http://dota2.ru/forum/> (дата обращения: 05.06.2019).

Вопрос о гибридных образованиях рассматривается в работах Е. А. Земской, В. В. Лопатина, Г. С. Онуфриенко, И. С. Улуканова, Н. М. Шанского. Специфика языковой гибридизации заключается в сочетании корней и аффиксов разной этимологии. Вслед за Л. Д. Кадыровой термин «гибридизация» мы используем «по отношению к производному слову, составленному из генетически разнородных элементов, прежде всего основ и аффиксов» [4, с. 57].

Так, русскоговорящие дотеры активно вводят в свою речь англицизмы *фарм*, *пуш*, *армора*, *скилл*, *мид*, *сплеш*, *саппорт*, *лайн* и др. Например: *Тревела на керри* – идея далеко не новая, но на *морфе* или *эмбере* они смотрятся лучше, чем на луне, *соге* (здесь и далее в иллюстрациях сохранены орфография и пунктуация оригинала); *Учишься наунсить чтоб минимум 7 из 10 прыжков были точные, снимать пактом таргет-станы.* + *На линии, с любым саппортом, у которого есть стан* – это всегда *фри фраги*.

Как видно, существительные в основном представляют собой лексические заимствования, которые в части контекстов приобретают экспрессивную коннотацию путём присоединения русского суффикса субъективной оценки и преобразуются в гибридное образование: *арморчик*, *фантомки*, *абилки*, *мидасик*, *пассивки*, *дагончик*, *момчиком* и др. Как справедливо отмечают Л. А. Захарова и В. А. Шуваева, «Наш язык настолько “могуч”, что может повелевать словообразовательными элементами другого языка и соединять несоединимое» [3, с. 18].

Однако процесс освоения английских слов не ограничивается игрой с именами существительными, а распространяется и на сферу глагольного словообразования. Наиболее продуктивным способом образования заимствованных глаголов является суффиксация – присоединение к английской глагольной основе русского суффикса *-и-*: *бустить* (от англ. to boost – увеличивать, повышать), *дайвить* (от англ. to dive – нырять, погружаться), *дизармить* (от англ. to disarm – обезоруживать, обезвреживать), *пушить* (от англ. to push –

толкать, нажимать, продвигать), **сейвить** (от англ. to save – сохранять, спасать) и т. п. Например: *Пару раз спрашивал на форумах, моло на ком **бустить** ммр, часто встречался ответ, мол на вк.; Максим второй, можно как себя **сейвить** от прокаста так и, что важнее, **дизармить** врагов надолго.*

Можно говорить о высокой частотности употребления суффикса -ну- / -ону- со значением однократности / мгновенности действия в анализируемых глагольных образованиях совершенного вида (далее – СВ): **бафнуть, ливнуть, стакнуться, шотнуть** и под. Например: *Также, мы **бафнули** всех наших тиммейтов на +17 брони.; Горю от саши-яши на Джагере, лучше сразу **ливнуть** чем ЭТО купить и т. п.*

Особо отметим, что заимствованные глаголы образуют префиксальные словообразовательные парадигмы, и гибридные новообразования активно вводятся в игровой контекст, например:

Апать (от англ. to up – повышать) – **перепать**: *да. юзлеспелл, нужно **апать**... а без октарина сколько?; Сейчас завезут новый патч, где кого-то **перепают** на 2–3 урона в начале игры и он станет “имбой” в первый раз с тех пор, как его добавили в игру;*

гангать (от англ. to gang – организовать бригаду) – **загангать, нагангать (наганкать)**: *Да он привык играть на 2-3к помойке, где делать стаки для керри и **гангать** мид не принято; Оффлайн дум может в соло убивать даббу, его очень трудно **загангать**; можно собрать кастера и бегать давать близзард под бкб и октарином... да и кста если **наганкать** ЦМкой 20:0, собрать 6 слотов на физ-урон, то 2-3 слотового снайпера или антимага она убьёт;*

дамажить – надамажить (от англ. to damage – повреждать, наносить ущерб): *Такой Оракл вешает на себя ульт, **дизармит** врагов и **нарезает** их больно автоатакерским физ. уроном (анимация атаки у него очень гуд), проюзав И/ИЛИ по ситуации – мы 8 сек. **дамажим** диким уронов врагов, **впитываем** сами кучу урона и по истечении 8-ми сек выходим фуловыми из*

*замеса; Чтобы создать оверхилмека/тараска – плохая идея. Да и смысл не в том, чтобы **впитать**, а в том чтобы **надамажить**, пусть и ценой собственной жизни;*

доджить – задоджить (от англ. to dodge – уворачиваться, увиливать): *Не убил за ульт – убили тебя. БФ позволяет быстро **фармить**, **мантасплитить**, **доджить** многие спеллы. Но манта не всегда лучший вариант; Можно ли как-то **фистами задоджить** даггерквопы, заюзав **фисты** не в 1 юнита? (просто);*

контрить – законtring (от англ. to counter – противостоять): *Дума **контрит** только один герой – мипо; Есть же проверенные рикимару, хускары, фантом ассасины и прочие ребята, которых на таком ммре никто не **законтрит**;*

кайтить – раскайтить (от англ. kite – хищник, подразумевает обманывающее движение): *это на каком дне не **кайтят** героев??; 1 на 1 нет смысла с керри вражеским драться, да и любое бкб можно **раскайтить**, особенно на спектре;*

нерфить – понерфить (от англ. to nerf – делать слабым, неэффективным): *Ну если так пойдет то все баши в доте надо **нерфить**; Хоть его и **понерфили** чуть чуть в 6.85 все равно каждая 2-3 игра с ним или против него в пабе;*

пушить – допустить, отпушить, спушить (от англ. to push – толкать): ***допустить** вялый барак. Нонстоп **пушить** при невозможности зайти на хг; это помню как мы на цме раньше играли метой **фастпуш** банили тех кто **отпушить** мог и **пикали фуру/расту/андаина/пугну** и **версуту**; от **пика** союзного **зависит**) если быстро **спушить** то ггвп, если за тебя типа ама то можешь только на него играть и создавать спейс;*

стилить – застилить, постилить (от англ. to steal – украсть; употребляется в значении «умышленно убить противника, зная, что напарник может и сам его убить, или добить врага последним ударом специально»): *Бери уж зевса тогда, если **стилить** хочешь на саппорте, ну на крайний случай фуру.; Мидасик я удачно **выфармил** через несколько минут, когда случайно (чес*

слово) **застилил** двух вражеских героев; *Щас бы вистпом/дазлом киллов **постилить**; саппортить – посаппортить* (от англ. to support – поддерживать): *Потому что другой герой (если только ему не **саппортит** Оракл) – не может безнаказанно ломать щи врагам 8-м секунд и дизармить врагов, а потом еще оставаться фуловым...; В том то и суть, что можно **посаппортить**, как и венгой* (как видно, игроки не всегда соблюдают орфографию языка оригинала: to support);

фармить – выфармить, дофармить, нафармить, перефармить, пофармить (от англ. to farm – обрабатывать землю; употребляется в значении «целенаправленно зарабатывать золото»): *Сф не проигрывает мид та, они просто **фармят** крипчиков; В итоге **нафармил** на тапок, аквиллу и собирался купить ПТ. Мидасик я удачно **выфармил** через несколько минут, когда случайно (чесс слово) застилил двух вражеских героев; Лучшие уж всегда **дофармить** на, чем покупать этот мусор нестабильный; Оракул **контриццо** ЛЮБЫМ адекватным кор-героем у противника, который **нафармил** больше тебя (а ЛЮБОЙ герой на миде или ЛЮБОЙ керри должен тебя **перефармить** при равном уровне игры); Кто в набе даст **пофармить** Личу?*

Кроме того, некоторые глаголы используются как мотивирующие в возвратной форме:

регениться – нарегениться, прорегениться (с усечением производящей основы от англ. to regenerate – восстанавливаться): *Бегает такой, жирный, **регенится** под ультой, без спец. героев фиг убьешь; Суть меты такова: улта Оракла дает возможность 8 секунд действовать как хочешь, и если ты **нарегенишься**, то реген умножится; типа через крутилку стоишь и бьешь здания а команда сзади сейвит, потом отошел чутка, вардом **прорегенились** все =>опять сносить;*

сейвиться – засеивиться (от англ. to save – сохраняться): *дизарм 6 сек, хотя я вчера в миду с тини и на себя юзал перед его прокастами/тосами, чтобы **сейвится**; Но лучше жи купить сначала Глимер, ул-*

*тажи такая имба, от нее не убежать/**засейвиться** невозможно, особенно в ранней игре...*

Примечательно, что проанализированные префиксальные образования представляют собой глаголы совершенного вида (СВ) с ярко выраженной семантикой результативности действия. По нашему предположению, именно необходимость в выражении имплицитных видовых значений, присущих русскому языку, находящих выражение в приставочных лексемах СВ, подталкивает русскоговорящих геймеров присоединять префиксы к английским глагольным основам в силу того, что префиксация не характерна для английской глагольной системы.

Глагольные лексемы могут быть образованы и путём сложения основ с дальнейшей префиксацией по правилам языка-реципиента: *ваниотиться* (от англ. one shot – один выстрел), *переластхититься* (от англ. last hit – последний удар), *сплитпушить, засплитпушить* (от англ. split push – разделённый толчок). Например: *есть ещё такая хитрая сборка как возврат дисраптора + ульт козы, после телепорта с базы и вашего прокаста **ваниотиться** 100%...; **Засплитпушить** в конце концов/ допушить вялый барак. Нонстоп пушить при невозможности зайти на хг.*

В отдельных случаях игроки прибегают к двойной префиксации, свойственной русской разговорной речи, с целью усилить экспрессию высказывания: *Всяких сфчиков **понапикают**, а сторон на 30 минуте уже нет* (от англ. to pick – собирать).

Кроме того, игроки активно используют новообразованные причастия, в том числе краткие, и деепричастия, мотивированные английскими основами с русскими аффиксами: *неапнутый, переапан, дамажащий, понерфлен, саппортающий, сейвющий, фармющий, отфармленный; задизармив, саппорта, выфармив, заюзав: Потом покупаешь одну куру для тимы и от 3-6 для себя, **неапнуты**; Герой и так **переапан**; И самое главное – мало того, что ника Оракла не ожидают, так еще меньше всего ожидают, что он будет керри с руки **дамажащим**, в*

*этом тоже есть плюс; Ну и как минимум, включив и **задизармив керри** в замесе, **вы** с вероятностью в 99.99% **перехилитесь** больше, чем получите урона; Ну.. я лучше на личе за 30 минут **выйграю саппорта** и раскидывая щитки; В двух играх мне не давали фармить на лайне, но потерпев и **выфармив** мидас, аквиллу и травела игра становится просто изи.*

Таким образом, геймерский сленг регулярно пополняется гибридными англо-русскими глаголами, которые активно используются лишь в сообществе компьютерных игроков. Исследование форума позволило выделить и описать особенности словообразования и функционирования заимствованных английских глаголов в письменной речи русскоязычных геймеров. Погружение в реалии игры не располагает геймеров к переводу используемой лексики, в то время как родной язык требует придания новому слову соответствующей грамматической формы и сообщения ему определённого лексико-грамматического значения. Вследствие того что английский язык относится к языкам аналитическим, а русский – синтетическим, в принимающем языке заимствованные слова приобретают русские аффиксы. Можно

утверждать, что для проанализированных глагольных лексем продуктивными являются те же словообразовательные модели, что и для глаголов языка-реципиента, что обусловлено как внутриязыковыми, так и социальными, внеязыковыми факторами.

В результате исследования установлена высокая частотность образования производных глаголов с суффиксами **-и-** и **-ну-** / **-ону-**, а также глаголов с префиксами результативной семантики **вы-, до-, за-, на-, от-, пере-, по-, про-, с-**. Зафиксированы глагольные образования с постфиксом **-ся**. Кроме того, в работе представлены случаи сложения основ заимствованных глаголов с последующей префиксацией по правилам русского языка. Выявлены причастные и деепричастные формы, образованные от английских глаголов по принципам образования подобных форм в русском языке.

На наш взгляд, дальнейшее изучение игрового сленга является перспективным для развития теории виртуальной идентичности, а также для установления специфики электронной коммуникации в рамках сетевого сообщества.

Статья поступила в редакцию 28.08.2019 г.

ЛИТЕРАТУРА

1. Валгина Н. С. Активные процессы в современном русском языке: учебное пособие для студентов вузов. М.: Издательство «Логос», 2003. 304 с.
2. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в интернете: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. М., 2006. 22 с.
3. Захарова Л. А., Шуваева А. В. Словарь молодёжного сленга (на материале лексикона студентов Томского государственного университета): учебно-методическое пособие. Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2014. 126 с.
4. Кадырова Л. Д. Гибридные неониминации в современном масс-медийном дискурсе: семантико-деривационный аспект: дисс. ... канд. филол. наук. Симферополь, 2014. 208 с.
5. Кондратенко Т. Л. Структурно-семантические особенности компьютерного подъязыка // Кросскультурная коммуникация и современные технологии в исследовании и преподавании языков: материалы Международной научно-практической конференции (Минск, 25 октября 2011 г.). Минск: Изд. центр БГУ, 2012. С. 70–72.
6. Мелкоян Н. И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2. Филология и искусствоведение. 2012. № 1. С. 211–214.
7. Михайличенко Е. С. Социальные сети как особый вид интернет-коммуникации: лексический аспект // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки. 2016. Т. 2 (68). № 1. С. 166–171.
8. Немищенко Г. П. Компьютерная коммуникация в контексте современного публичного общения (с учётом данных сопоставительного изучения русского и чешского языков) // Współczesna komunikacja językowa. Najnowsze zmiany w leksyce i słowotwórstwie języków słowiańskich. Warszawa:

- Slawistyczny ośrodek wydawniczy, 2008. S. 151–181.
9. Петрухина Е. В. Ключевые для современной эпохи словообразовательные модели в русском языке // Русский язык в поликультурном мире: сборник научных статей III Международного симпозиума (8–12 июня 2019): в 2-х т. Т. 1. / отв. ред. Е. Я. Титаренко. Симферополь: ИТ «АРИАЛ», 2019. С. 216–223.
 10. Поцулко О. А. Українськомовний комп'ютерний сленг як комунікативна девіація сучасної молоді // Теорія і практика сучасної психології. 2017. № 1. С. 69–73 [Электронный ресурс]. URL: http://www.tpsp-journal.kpu.zp.ua/archive/1_2017/14.pdf (дата обращения: 05.06.2019).
 11. Селиванова Е. А. Псевдозаимствование как способ номинации компьютерного сленга // Мовознавчий вісник. 2015. Вип. 20. С. 28–43.

REFERENCES

1. Valgina N. S. *Aktivnye protsessy v sovremennom russkom yazyke* [Active processes in the modern Russian language]. Moscow, Logos Publ., 2003. 304 p.
2. Gorshkov P. A. *Slengh hakerov i geimerov v internete: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk* [Slang of hackers and gamers in the Internet: abstract of PhD thesis in Philological Sciences]. Moscow, 2006. 22 p.
3. Zakharova L. A., Shuvaeva A. V. *Slovar' molodezhnogo slenga (na materiale leksikona studentov Tomskogo gosudarstvennogo universiteta)* [Dictionary of youth slang (based on the vocabulary of students of Tomsk State University)]. Tomsk, Tomsk State University Publ., 2014. 126 p.
4. Kadyrova L. D. *Gibridnye neonominiatsii v sovremennom mass-mediinom diskurse: semantiko-derivatsionnyi aspekt: dis. ... kand. filol. nauk* [Hybrid neonominations in the modern media discourse: semantic derivational aspect: PhD Thesis in Philological Sciences]. Simferopol, 2014. 208 p.
5. Kondratenko T. L. [Structural-semantic features of computer sublanguage]. In: *Kross-kul'turnaya kommunikatsiya i sovremennye tekhnologii v issledovanii i prepodavanii yazykov: materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii (Minsk, 25 oktyabrya 2011 g.)* [Cross-cultural communication and modern technologies in the study and teaching of languages: proceedings of the International scientific-practical conference (Minsk, October 25, 2011)]. Minsk, Belarusian State University Publ., 2012, pp. 70–72.
6. Melkonyan N. I. [On ways of formation of a computer slang]. In: *Vestnik Adygeiskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya 2. Filologiya i iskusstvovedenie* [The Bulletin of the Adyge State University. Series 2. Philology and Art History], 2012, no. 1, pp. 211–214.
7. Mikhailichenko E. S. [Social networks as a special type of Internet communication: lexical aspect]. In: *Uchenye zapiski Krymskogo federal'nogo universiteta imeni V. I. Vernadskogo. Filologicheskie nauki* [Scientific Notes of Vernadsky Crimean Federal University. Philological sciences], 2016, vol. 2 (68), no. 1, pp. 166–171.
8. Nemishchenko G. P. [Computer communication in the context of contemporary public communication (including the data of comparative study of the Russian and Czech languages)]. In: *Współczesna komunikacja językowa. Najnowsze zmiany w leksyce i słowotwórstwie języków słowiańskich*. Warszawa: Slawistyczny ośrodek wydawniczy, 2008, S. 151–181.
9. Petrukhina E. V. [The key word-formation models in the Russian language in the modern era]. In: Titarenko E. Ya., chief ed. *Russkii yazyk v polikul'turnom mire: sbornik nauchnykh statei III Mezhdunarodnogo simpoziuma (8–12 iyunya 2019): v 2-kh t. T. 1.* [Russian language in the multicultural world: collection of scientific articles of the Third International Symposium (8–12 June 2019): in 2 volumes. Vol. 1]. Simferopol, ИТ «АРИАЛ» Publ., 2019, pp. 216–223.
10. Potsulko O. A. [Ukrainian language computer slang as a communicative deviation of the modern youth]. In: *Teoriya i praktika suchasnoi psikhologii* [Theory and practice of modern psychology], 2017, № 1, pp. 69–73. Available at: http://www.tpsp-journal.kpu.zp.ua/archive/1_2017/14.pdf (accessed: 05.06.2019).
11. Selivanova E. A. [Pseudo-borrowing as a way to nominate computer slang]. In: *Movoznavchii visnik* [Linguistic Bulletin], 2015, iss. 20, pp. 28–43.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Ачилова Елена Леонидовна – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры межъязыковых коммуникаций и журналистики факультета славянской филологии и журналистики Таврической академии Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского;
e-mail: elena-achilova@yandex.ru;

Регушевская Ирина Анатольевна – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры межъязыковых коммуникаций и журналистики факультета славянской филологии и журналистики Таврической академии Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского;
e-mail: ree0505891025@gmail.com

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Elena L. Achilova – PhD in Philological Sciences, Assistant Professor at the Department of Interlingual Communications and Journalism of the Faculty of Slavic Philology and Journalism, Taurida Academy, Vernadsky Crimean Federal University;
e-mail: elena-achilova@yandex.ru

Irina A. Regushevskaya – PhD in Philological Sciences, Assistant Professor at the Department of Interlingual Communications and Journalism of the Faculty of Slavic Philology and Journalism, Taurida Academy, Vernadsky Crimean Federal University;
e-mail: ree0505891025@gmail.com

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Ачилова Е. Л., Регушевская И. А. Гибридные глагольные образования в сленге русскоязычных геймеров // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2019. № 5. С. 325–332.

DOI: 10.18384/2310-7278-2019-5-325-332

FOR CITATION

Achilova E. L., Regushevskaya I. A. Hybrid Verbal Formations in the Slang of Russian-Speaking Gamers. In: *Bulletin of Moscow Region State University. Series: Russian philology*, 2019, no. 5. pp. 325–332.

DOI: 10.18384/2310-7278-2019-5-325-332