

Санкт-Петербургский государственный университет

ЯН Жуйфань

Выпускная квалификационная работа

Лексические особенности русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме

Уровень образования: бакалавриат

Направление 45.03.02 «Лингвистика»

Основная образовательная программа СВ.5095. «Русский язык как иностранный»

Профиль «Русский язык как иностранный»

Научный руководитель:
доцент, Кафедра русского языка как
иностранного, и методики его
преподавания,
Марусенко Наталия Михайловна

Рецензент:
заведующий кафедрой,
Кафедра русского языка и литературы,
Федеральное государственное бюджетное
Образовательное учреждение высшего образования
«Санкт-Петербургский горный университет»
Щукина Дарья Алексеевна

Санкт-Петербург

2022

Оглавление

Введение.....	3
Глава1 Теоретические основы влияния сети на современный русский язык.....	6
1.1 Русская сетевая лексика в современном русском языке.....	6
1.1.1 Молодежный язык в русском интернете.....	6
1.2 Форум как жанр интернет-дискурса и его лингвистические особенности.....	8
1.3 Влияние аниме на современный русский язык	
1.3.1 Субкультура аниме.....	11
1.3.2 Лексика аниме-сленга.....	14
1.3.3 Заимствования в субкультура аниме.....	15
Вывод	
Глава2 Анализ лексических особенностей русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме.....	18
2.1 Анализ лексики на основе части речи.....	18
2.2 Анализ лексики на основе типов слов по сфере употребления.....	25
Вывод	
Заключение.....	36
Список использованной литературы.....	39

ВВЕДЕНИЕ

Данная работа выполнена в русле лингвистических исследований и посвящена изучению лексических особенностей русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме.

Более того, известно, что интернет-коммуникация – как одна из форм взаимодействия между людьми – является неотъемлемым компонентом в жизни современного человека и характеризуется огромной социальной значимостью. В настоящее время различные интернет-площадки становятся все более и более популярны как среди молодежи, так и среди людей среднего возраста. То есть общеизвестность и общедоступность средств интернет-общения тоже определяет актуальность данного исследования. Как показывает обзор литературы по теме исследования, лингвисты в малой степени сосредотачивают внимание на вопросах изучения лексического состава форумов и приложений, посвященных теме аниме. Хотя представляется, что, будучи особой формой выражения искусства, аниме способно в значительной мере влиять на лексические особенности речи участников интернет-дискурса, к которому относятся форумы и приложения.

Актуальность обращения к данной теме объясняется тем, что интерес ученых к интернет-коммуникации и ее языковым особенностям постоянно растет. Обзор лингвистической литературы позволяет утверждать, что в настоящее время описание интернет-коммуникации, лексических особенностей общения требует дальнейшего изучения, а значит обуславливает актуальность проблемы.

Гипотеза исследования: Вступая в особый формат неформальной коммуникации, пользователи форумов и приложений, посвященных теме

аниме, используют в своей речи эмоционально и стилистические окрашенные лексические единицы.

Научная новизна - в данной работе используются методы систематического обобщения, непрерывная выборка примеров и методы описательной классификации для анализа словарных характеристик анимационных тем на русскоязычных форумах и в приложениях. Используйте инновационные методы определения коммуникационной среды в Интернет-пространстве, чтобы проанализировать характеристики лексики специальных анимационных тем.

Объект работы – язык форумов и приложений, посвященных теме аниме.

Предмет работы лексические особенности русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме.

Цель работы – установить и систематизировать лексические особенности русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме.

Для достижения поставленной цели решаются следующие **задачи**:

1. Определить интернет-пространство как особую коммуникативную среду;
2. Описать особенности аниме как жанра;
3. Выявить русскоязычные форумы и приложения, посвященные теме аниме, дать их характеристику;
4. Установить и систематизировать лексические особенности русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме.

Для решения поставленных задач использовались следующие **методы и приемы**: общенаучный метод, метод систематизации и обобщения, метод сплошной выборки примеров, метод описания, метод классификации.

Материалом исследования послужили контексты из русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме.

Теоретическая значимость работы состоит в том, что она вносит вклад в теорию коммуникации, в частности в работе уточняются подходы к изучению лексических особенностей русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме.

Практическая значимость работы состоит в том, что рассмотренные в ней лексические особенности русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме, могут быть использованы в качестве учебного материала на курсах по стилистике русского языка.

Структура работы обуславливается ее целью и задачами. Работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

Глава I Теоретические основы влияния сети на современный русский язык

1.1 Русская сетевая лексика в современном русском языке

Интернет постепенно проникает в массы. Существует также феномен онлайн-языка, который появляется даже среди бедных. Изучение языков онлайн также становится фокусом интереса китайских и российских интернет-академиков.

Вступая в новую эру, изучение интернет-языков постепенно интересуется российским лингвистам, которые анализируют их с точки зрения словообразования, имен, стилей и коммуникативных функций. Например, «Подъязыки общение программистов: лексический, семантический и коммуникативный аспекты» (О.В.Ворон, 1999), которая изучает сетевую лексику с точки зрения лексики, семантики и коммуникации.

Сетевая лексика имеет два значения: во-первых, это терминология и лексика, связанная с Интернетом и компьютерными технологиями и приложениями; во-вторых, это язык, который люди используют для общения и самовыражения с помощью компьютерной среды Интернета.

Сетевая лексика — это форма языка, возникшая вместе с развитием Интернета и отличающаяся от традиционных печатных СМИ. Благодаря своей простой и яркой форме он сразу же после своего появления пришелся по душе большинству пользователей Интернета и быстро развивался.

Сетевая лексика включает в себя аббревиатуры на пиньинь или английскими буквами. Цифры с конкретным значением, а также яркие веб-анимации и картинки изначально использовались в основном нетизенами для повышения эффективности онлайн-общения или для каких-то конкретных нужд, и со временем сформировался особый язык. Новая лексика, возникающая в Интернете, во многом зависит от собственной жизнеспособности, и если живой язык Интернета выдержит испытание временем, мы сможем принять его, когда он будет согласован. Если он не выдержит испытания временем, то вскоре будет оставлен нетизенами. (Бергельсон.2002:56)

1.1.1 Молодежный язык в русском интернете.

Общение в виртуальном пространстве стало частью повседневной жизни людей, поэтому коммуникационная лексика в RuNet стала незаменимым инструментом в нашей жизни. Китайские и российские лингвисты провели глубокие исследования языковых выразительных особенностей и стилистики онлайн-лексики. Сегодня скорость распознавания лексики в режиме онлайн значительно возросла по сравнению с тем, что было десять лет назад. Лексика для общения в Интернете занимает важное место в русском языке. Это специальная лексика, которая возникла по мере того, как язык развивался вместе с обществом.

Онлайн словарь как живой организм, благодаря такому анализу и исследованию, можно сделать вывод, что поиск нового языка развивался в тандеме с изменениями в современном обществе и развитием психологического состояния молодых людей. Кроме того, молодежный сленг занимает особое лингвистическое место в нескольких языках.

Русский сленг, обычно используемый в устном общении, встречается в ряде социальных групп. Лексика молодежного сленга отличается от лексики литературного языка. Он часто ассоциируется с новыми вещами, новыми идеями и новым образом жизни. Он лучше, чем литературный язык, выражает «волновой» менталитет говорящего и больше отвечает психологическим потребностям молодежи. «Речь молодежи всегда была в высшей степени трансмиссивной средой, показывающей взлеты и падения духовной культуры и социально-психологических проблем»(Каркаев. 1997:107).С помощью Интернета современная молодежь создала свой собственный язык. В Интернете молодежный сленг происходит из жаргонов и социальных групп.

Разница в том, что его лексикой пользуются все те, кто регулярно пользуется Интернетом в своей жизни или работе. Российский молодежный интернет-сленг включает в себя слова с вербальными характеристиками, вульгарные и неформальные слова, а также заимствованные слова. В то же время в профессиональном языке программистов достаточно английской лексики, такой как: баг (bug – ошибка в программе), изи (easy – легко), лайк (like –нравится), фейл (fail – неудача), го (go – пошли). Есть и другие способы построения пословиц, например, люди используют метафоры или образную риторику для выражения смысла. В общем общении, даже помимо приведенных слов, могут использоваться следующие средства общения. Рассмотрим некоторые особенности словообразования компьютерного сленга, например:

1. Сокращение лексики, варик (вариант), лс (личные сообщения), лп/лд (лучшая подруга, лучший друг), поч (почему), жиза (жизненно, жизнь), репет (репетитор), и т.д.

2. Фонетические написания замены по схождению на звуке, также существует нарушение правил орфографии. Например: каг ти(как ты), дарова(здравствуй), превед(привет), исчо(ещё), крысота(красота), чо(что), чо-нибуць(что-нибудь) и т.д.

Если люди сначала не обращают внимания, когда пишут каг ти, исчо, чо, но собеседник может понять смысл. Быстрые выражения и игнорирование языковых норм - обычное явление при общении в Интернете. Молодежный сленг приходит к выводу, что на него в большей степени влияют английские заимствования.

Большинство иностранных слов соответствуют правилам английского написания и произношения, а некоторые люди создают новые слова, переводя иностранные слова. Другие формы интернет-конструирования слов с очевидными орфографическими ошибками, такими как аббревиатуры и фонетика. На самом деле, это слово, популярное в русском языке, очень популярно среди молодежи.

1.2 Форум как жанр интернет-дискурса и его лингвистические особенности

Изучение особенностей современных языков как средства общения через Интернет является одной из самых актуальных областей лингвистики. В свою очередь, при установлении будущих связей с помощью компьютеров (computer-medium communication, СМС) или Интернета (Internet-

mediumcommunication, ИМС) признается, что лингвистика играет ключевую роль в этой науке. (Денисова.2013: 2)

В современной лингвистике для обозначения опосредованного дискурса используются различные термины: компьютерный дискурс, виртуальный дискурс, интернет-дискурс, электронный дискурс, веб-дискурс. Однако эти термины не совсем синонимы. Таким образом, виртуальный дискурс — это компьютерный дискурс, текст в контексте виртуальной коммуникации.

Онлайн-дискурс — это подвид виртуального дискурса. В свою очередь, онлайн-дискурс — это когнитивное коммуникативное пространство, состоящее из множества жанровых форм онлайн- и офлайн-коммуникации. Одним из самых популярных видов интернет-дискурса является интернет-форум.

Интернет-форумы — это форма тематического общения. В отличие от чата, на форумах обсуждаются конкретные темы (Т.Н. Колокольцева, 2016:96). Эта форма общения захватила весь мир. Лингвисты выделили многие особенности интернет-форумов в отдельный тип. Они заметили, что на интернет-форумах образуются различные смысловые потоки и позиции. Можно сказать, что форум — это клуб по интересам, место в Интернете, где люди собираются вместе, чтобы разделить общие увлечения или идеи и общаться на интересующие их темы. Они дают друг другу советы и подсказки, обмениваются жизненным опытом и поддерживают друг друга.

Одной из основных лингвистических особенностей онлайн-форумов как многоязычных форм является существование специфических типов обращений. В рамках многоязычия форума существует осевая и ритуальная адресация. Аксиальная адресация относится к осевой адресации, т.е. к одному участнику, а ритуальная адресация относится к сетевой адресации, т.е. к нескольким участникам (Лутовинова О. В.2009:477). Наиболее

отличительной особенностью форума является коллективный призыв к действию, т.е. обращение ко всем участникам на нескольких языках.

Еще одной особенностью интернет-форумов является анонимность общения. Регистрируясь на форуме и присоединяясь к обсуждению, участники «прячутся за маской»(Галичкина Е. Н. 2012:322). Анонимность и отсутствие визуального контакта позволяет участникам форума создавать образы, совершенно не похожие на реальные, при этом каждый пользователь играет определенную коммуникативную роль.

Общение на форуме облегчается определенным коммуникационным кодом, который подразумевает систему символов, разработанную участниками форума или группой обычных пользователей. Основными элементами коммуникационного кода веб-форума являются графические, лексические, грамматические и стилистические средства. Примером использования графических средств является использование смайликов, заглавных букв, повторов, многочисленных восклицательных, вопросительных знаков и многоточий. (Чэнь Даньдань. 2010:10)

Среди стилистических особенностей рассматриваемого жанра следует обратить внимание на отсутствие воспроизведения и преимущества неполных предложений. Лексические средства включают использование аббревиатур и образование сленговых и технических терминов. Следует отметить, что использование сниженной идиоматической лексики в Интернете обычно считается нормой, так как большинство пользователей, использующих ненормативную лексику в своих высказываниях, считают ее обязательным элементом разговорного языка.

1.3 Влияние аниме на современный русский язык

1.3.1 Субкультура аниме

Корни аниме, или стилизованной японской анимации, также кроются в культуре манга. Хотя японская мультипликация ведет свой отсчет с 1917 года, первоначально и в художественном отношении, и содержательно это было повторение западных анимационных фильмов. Современный вид аниме-фильмы начали приобретать в начале 1960-х годов, когда известный иллюстратор манга Осаму Тезука перевел свои комиксы *Tetsuwan Atom* («Звездный мальчик») на язык мультипликации и создал первое аниме для телевидения (Poitras 2000). Тезука разрабатывал упрощенную технику анимации, которая позволила бы сделать производство рисованной продукции дешевой и массовой, им же были выработаны основные жанрово-тематические формы аниме — для мальчиков, для девочек, о роботах и др.

Роль телевидения в популяризации аниме очень велика, причем это касается не только Японии, но и других стран. Примечательно, что дублированную версию уже самого первого аниме *Tetsuwan Atom* транслировали в США на канале NBC. Однако взрывной рост популярности аниме в последнем десятилетии XX века связывают с их распространением на видеокассетах и, позднее, на DVD. Появилась возможность просматривать любимые фильмы по несколько раз, записывать несколько вариантов «озвучки» и субтитров, включая любительские. И, безусловно, «аниме-бум» еще более усилился с приходом интернета, когда фанаты начинают общаться в чатах, форумах и социальных сетях, обмениваются копиями любительского дубляжа, выставляют на всеобщее обозрение произведения фан-фикшена и фанарта (любительской прозы, графики и видео по мотивам миров манги и аниме). Выход в оффлайн все еще возможен — в виде косплеев (костюмированных вечеринок) или аниме-фестивалей — но все же мир любителей аниме формируется именно как сетевая культура, и лучшее тому доказательство — возникающий в это время аниме-сленг.

А в России, наступает конец 1990-х, и вирус аниме прорывается в детскую и молодежную массовую культуру по всем каналам — и через телевидение, и на видео- и DVD-носителях, и с помощью постепенно набирающего обороты интернета. Поскольку некоторое запаздывание налицо, сообщество любителей аниме и их субкультура формируются с оглядкой и на Восток, и на Запад. По сути, аниме-среда в России — это мультикультурный феномен, который отсылает нас и к его функционированию на родине, в Японии, и к англоговорящему прежде всего фан-пространству, и к российской молодежной интернет-культуре. Из Японии приходят внешние атрибуты (одежда, прически), визуальный ряд, маски персонажей. Но, поскольку с японским языком фанаты не знакомы, образцы интернет-коммуникации, распределение японских и английских жаргонизмов во многом копируются из англоязычной фан-культуры(Блинова М.В. 2008:19).

Естественно, все это накладывается на стереотипные приемы общения в русскоязычных чатах, форумах, блогах и т. п.; часть словаря приходит из общего русскоязычного интернет-сленга. Впоследствии некоторые слова из языка аниме (ня, кawaii) станут донорами для общего интернет-языка и повседневного устного общения(Левонтина И. Б.2010).

Как во многих замкнутых сообществах, в среде фанатов аниме существует разделение на группы, «элиты» и «обывателей». В нашем случае это отаку5 (не обязательно неадекватные фанаты, в русском сегменте интернета подобное обращение несет ярко выраженную положительную оценку) и школоты («потребители»). Первые обращаются с терминами довольно осторожно, поскольку сам характер сообщества — порой встречающегося только на определенных форумах — требует жестких условий игры. Они могли бы изменять язык по своему усмотрению, но по неким неписаным правилам игры не будут этого делать. Вторые не обладают достаточными познаниями в аниме, т. е. даже попытка активно использовать

сленг приводит лишь к тому, что речь перенасыщается определениями, которых не понимает ни автор высказывания, ни его собеседники.

Эти две группы используют сленг в разных целях; отаку — как содержательные сообщения, которые будут поняты узким кругом, это своего рода профессиональный жаргон, «школота» — как внешние атрибуты речи, чтобы подчеркнуть свою инаковость или показать «я свой»(Буйлова Н. Н:2013, 79). Несмотря на то, что анимешники обожают Японию и все, что с ней связано, попытки изучить японский очень редко выливаются во что-то более вразумительное, нежели воспроизведение нескольких наиболее популярных слов — спасибо, пожалуйста, здравствуйте — и терминов, которыми описываются непосредственно аниме, его персонажи, мангу или стиль жизни анимешника.

1.3.2 Лексика аниме-сленга

Лексику аниме-сленга можно классифицировать разными способами:

- А) по тематическим группам;
- Б) по коммуникативной функции;
- В) по происхождению (англицизмы, японизмы, русские производные).

Начнем с первой классификации, которая лучше всего показывает особенности бытования аниме-сообщества. Здесь выделяются следующие тематические зоны:

1. Жанры аниме и манги;
2. Персонажи, типы героев аниме или манги;

3. Продукция, сопровождающая выпуск аниме и манги, предметы стиля;
4. Технология производства видео, графики, переводов, субтитров, деятельность фанатов аниме и манги, стиль жизни;
5. Речевые формулы;
6. Оценочные слова. (Виноградов .2007:41)

Слова, относящиеся к первой тематической области — это наименования жанров, например, джосэй — разновидность аниме и манги для молодых девушек, кодомо — жанр, рассчитанный в основном на детскую аудиторию (приблизительно от 5 до 12 лет: наглядным примером такого аниме является «Покемон»), токусацу — японские кинофильмы и сериалы с активным использованием спецэффектов.

Помимо обозначений жанров собственно аниме и манги, в речи фанатов встречаются названия направлений в литературе и кинематографе, стиля одежды.

Вторая зона охватывает наименования типичных персонажей аниме или манга. Например, усягимими — антропоморфные персонажи аниме и манги с заячьими хвостиками и ушками (например, Раби эн Розэ («Усада») из «Di Gi Charat»)

Следующие две тематические области строятся вокруг обслуживания многочисленных фанатов манги и аниме. С одной стороны, это продукция — книги, канцтовары, сувениры и др. Верный фанат купит не только еженедельное издание любимой манги, но и «собрания сочинений» и коллекционные издания. С другой стороны, сленг описывает деятельность фанатов по распространению аниме и любительских материалов.

Словарный запас словесного сленга не ограничивается существительными, но, конечно, глаголы, прилагательные, наречия, восклицания, вспомогательные слова и т.д. составляют менее 10%

словарного запаса. Глагол не встроен в русскую суффиксальную модель, но по этой причине ему предоставлена возможность полного встраивания глагольной морфологии в русскую грамматическую систему (окончания, аспектуальные признаки, времена, настроения, звуки и т.д.), ср. кавайтсья, итадакимасить и т.д. Отклоняемые прилагательные обладают аналогичными свойствами - мы рассмотрим эти два класса слов в разделе «Словообразование». Неизменяемые прилагательные образуются с помощью конверсии.

1.3.3 Заимствования в субкультура аниме

Одной из главных проблем современного русского языка является большое количество заимствований. Однако исследования показали, что это не совсем правильное отношение к расположению иностранных слов.

Заимствование является основополагающим элементом многих сленговых терминов, включая сленг фанатов аниме. Следует отметить еще одну важную особенность этого сленга: он основан не на общепринятом британском языке, а на гораздо более редком японском. Рассмотрим основные термины, используемые для описания экзотического поведения в русском языке.

Заимствование — это процесс, в результате которого в языке появляется и закрепляется иноязычный элемент (прежде всего слово или устоявшаяся морфема). Результат этого процесса также известен как заимствование. Она является неотъемлемой частью исторических изменений в жизни и языке и одним из основных источников пополнения лексики. Заимствованные слова отражают факт этнических связей, социальных, экономических и культурных связей между языковыми сообществами. Так, в русском языке существует

несколько групп заимствованных слов, которые были привнесены в разное время: германские, латинские и японские. Меньшее количество слов в этой группе, вероятно, объясняется тем, что на протяжении веков, вплоть до восемнадцатого века, между странами существовали тесные отношения.

Заимствования в аниме-сленге являются прямыми, т. е. приходят непосредственно из японского/английского языка. Это доказывает, во-первых, что русский язык полон англицизмов (синоним просторечного сленга) и, во-вторых, доказывает недавний всплеск интереса к японской культуре (сами японизмы).

Принято считать, что язык заполняет пробел в дисциплине тремя способами.

- 1) заимствование из самих слов
- 2) создание нового слова из своих лексем по модели иностранного языка
- 3) использование существующего слова для передачи желаемого смысла путем придания ему нового значения по модели иностранного слова с такой же структурой или внутренней формой.

Наиболее актуальным механизмом заимствования из японских исследований является первый метод, поскольку он самый простой и может распространяться спонтанно. Одной из причин такой популярности может быть то, что большинство заимствованных терминов не имеют точных эквивалентов в русском языке.

В контексте фонетического и метафорического развития японских слов стоит упомянуть о фонетических различиях, которые приводят к различиям в употреблении японских слов в русском языке.

Выводы

В этой главе мы в основном показали процесс изучения русской сетевой лексики в современном русском языке и обсудили характеристики молодежного языка в русском интернете. Например, мы обнаружили, что русский молодежный сетевой сленг включает в себя лексику со устными чертами, грубостью и неформальностью и заимствованные слова.

Затем мы объяснили, что, когда форум как форум как жанр интернет-дискурса, его лингвистические характеристики. Мы узнали что, интернет-форум является одним из наиболее популярных жанров интернет-дискурса. И интернет-форум – это тематическое общение. Кроме того, интернет-форуму имеет более высокую свободу и конфиденциальность для сообщения.

В последней части этой главы мы подробно рассказали о влиянии аниме субкультуры на современном русском языке. Для того, чтобы помочь людям понять, что такое аниме субкультура, сначала мы коротко ввели процесс разработки аниме субкультура в мире и в России. Потом показали характеристики лексики в этой области. Так как количество заимствования приходится больше во всех словах. Поэтому в конец мы еще объяснить роль заимствования в этой области.

Глава II Анализ лексических особенностей русскоязычных форумов и приложений, посвященных аниме

2.1 Анализ лексики на основе частей речи

Для русскоязычной субкультуры аниме характерна открытость — общедоступность форумов, блогов и других интернет-ресурсов, а также

лингвистическая рефлексия, особенно составление словарей аниме-сленга и дискуссии внутри сообщества по вопросу транслитерации японских слов на русский язык.

Сленг отаку имеет характерные черты интернет-сленга, такие как сильные заимствования, увлечение языковыми играми, использование фонетических масок и графических выражений (смайлики, пренебрежение правилами пунктуации). Отличительной особенностью аниме-сленга является то, что он основан на японизме.

Лексика, характерная для аниме-сленга, состоит из японских слов, английских заимствований и русских производных. Некоторые японизмы — это японские слова, заимствованные из английского языка: *dorama*, *redcom*, *ranzu* и т.д. Тематически сленг отаку можно разделить на несколько категорий, связанных с аниме, техникой производства и распространения и общением между фанатами. Они могут выполнять как основную, так и экспрессивную функцию, и, как правило, слова, связанные с общением, нагружены экспрессивно.

Система Хепберна по фонетической транслитерации японских слов в кириллицу является наиболее популярной в аниме-сообществе, однако используются отдельные элементы системы Поливанова и некоторые упрощения, не укладывающиеся ни в одну систему.

Система Хепберна — это набор правил транскрибирования японского языка с помощью латинского алфавита, популяризированный протестантским священником Джеймсом Кертисом Хепберном для его японско-английского словаря, опубликованного в 1867 году.

По сей день оригинальная и пересмотренная версии системы Хепберна остаются самым популярным способом латинизации японского языка. Для

англоговорящего человека они дают наиболее полное представление о произношении современных японских слов.

Более 90% аниме-сленга — это существительные, но есть также некоторые глаголы, прилагательные, наречия и восклицания. Способ грамматической ассимиляции японизмов и англицизмов аналогичен общей принципиальной особенности русского языка - слова, употребляемые на согласные, обычно приобретают свойства флексий существительных мужского рода, на а/з - флексий существительных женского рода, на остальные гласные - неизменяемых существительных среднего (неодушевленного) или общего (одушевленного) рода.

Например:

- «Проглотил столько своих собратьев, что сошёл с ума, заключил себя в сферу Дайсона и погрузился в стазис. В общем, типичный хикки».
- «Она типичная хикки, понимаешь».

Слова *биши* и *фурри* проявляют небольшую тенденцию к склоняемости, при этом *фурри* приобретает дополнительную начальную форму *фуррь*:

- «Близко к яю стоят аниме про лютых бишей».
- «Трансформация из фурря в анимешника».

Аббревиатуры приобретают грамматический род либо по окончанию, либо по роду главного слова расшифровки^[17]:

- «Отличный амв, Аму-тян ^-^»
- «Самое нормальное амв^[прим. 4] по аниме [Black rock shooter](#)»

В плане словообразования наиболее активным является основное ядро японизмов, использующее продуктивную русскую словообразовательную модель. Английский язык может образовывать новые слова с помощью резонансных пиков, заимствованных из английского языка: -инг, -ер, -изм, -ист, -ш(е)н.

Например:

Англицизмы относятся по большей части к категории слов, описывающих технологию и форматы компьютерной обработки: *фандаббинг, ова, равка*, многие из этих англицизмов заимствованы из компьютерного сленга. Также довольно часты англицизмы в группе слов, означающих формы выпуска и части аниме и манги: *фанбук, анигайд*. Значительно меньше представлены англицизмы среди названий жанров и персонажей: *файтинг, фанфик, фурри*.

2.1.1.Имя существительное.

Имена существительные обычно разделяется на две группы. Существительные-англицизмы и существительные-японизмы.

Более 90% сленга, характерного для аниме-сленга, составляют существительные, но есть также глаголы, прилагательные, наречия и восклицания. Поскольку система содержит русский язык, может произойти полное или неполное грамматическое развитие. После полного освоения слова получают набор грамматических окончаний, грамматические категории рода, анимации и числа. Слова, которые не полностью освоены, остаются неизменными, но в то же время согласуются по роду с прилагательными, глаголами прошедшего времени и причастиями. В аниме-сленге грамматическое поведение слов зависит от их этимологии и конечной буквы. Японские слова развиваются медленнее, чем англицизмы - у них больше вариаций в склоняемых формах, а также есть тенденция к преобразованию в неизменяемые прилагательные.

1) Существительные-японизмы

По схожей с англицизмами схеме происходит освоение японизмов. При этом несмотря на общую тенденцию к несклоняемости существительных на

гласный, некоторые из них, оканчивающиеся на -о или -и, аналогично английским диминутивам фурри и биши, могут склоняться, приобретая при этом новые исходные формы (неко → нека, нек; оданго → оданга; меха → мех):

«Сколько вы знаете аниме про ушастых и прекрасных нек».

«для каваек и неков».

«Запутался парик, а точнее хвосты от оданг на парике Усаги».

«еще помнится управление у мехов было, что то вроде кинекта».

Так же, как и англицизмы, японизмы на гласный, кроме -а/-я, относятся к среднему роду в случае неодушевлённости и к общему — в случае одушевлённости. Японизмы на -а/-я, как правило, становятся склоняемыми существительными женского рода, однако некоторые слова проявляют тенденцию к несклоняемости:

«дайте сайтики с мангами=)))»

«самоучитель по манга».

Существительные на согласный — склоняемые слова мужского рода. Случаи несклоняемости редки, в частности, не склоняться может слово тян, в сленге означающее девушек

2) Существительные-англицизмы

Английские заимствования по большей части заканчиваются на согласный и приобретают свойства склоняемых существительных мужского рода, кроме сложного слова джапанимейш(е)н:

«Ещё четыре онгоинга и я осилю бэт-ню!»

«Интересно, у кого-нибудь из крейзанутых режиссёров джапанимейшен хватит ума снять про неё анимэ?»

Англицизмы на гласный, кроме -а и -я, такие, как аниме, фурри, превью не склоняются. Также не склоняются и аббревиатуры, если они не являются фонетическими (АМВ, ДДР), однако фонетическая аббревиатура ова может вести себя по-разному — как не склоняться, так и быть склоняемой по женской парадигме:

«Но хоть так уж и сильно от сюжета не уходили, и то радует и даёт надежду на ова».

«Начинаю просмотр овы mirai nikki».

Приписывание грамматического рода происходит стандартным образом (по окончанию), однако, как и в сленге в целом, возможны вариации согласный (мужской род) — гласный (женский род): арк/арка, рав/рава. Одушевлённые диминутивы на -и относятся к общему роду:

«Проглотил столько своих братьев, что сошёл с ума, заключил себя в сферу Дайсона и погрузился в стазис. В общем, типичный хикки».

«Она типичная хикки, понимаешь».

Слова биши и фурри проявляют небольшую тенденцию к склоняемости, при этом фурри приобретает дополнительную начальную форму фуррь:

«Близко к яою стоят аниме про лютых бишей».

«Трансформация из фурря в анимешника».

Аббревиатуры приобретают грамматический род либо по окончанию, либо по роду главного слова расшифровки:

«Отличный амв, Аму-тян ^-^»

«Самое нормальное амв по аниме Black rock shooter»

Количество японских заимствований, зафиксированных в словарях, ничтожно мало, но растущий интерес к японской культуре и истории в последние годы привел к проникновению в русский язык все большего количества японских слов, еще не зафиксированных ни в одном словаре.

Наибольшее количество японизмов в русском языке относится к следующим предметным областям:

Спорт	Кулинария	субкультура аниме и манга: лексика, используемая в среде любителей аниме, в свою очередь, подразделяется на:		
		Общие термины	Названия жанров и стилей аниме и манги	Термины, относящиеся к дизайну
Айкидо, айкидоги, боккэн, ва-кидзаси, бусидо, дзюдо и т.д.	адзуки, бенто, васаби, суши, макидзуси, темпура, рамен, соба, удон, матча,	аниме, анимешник, дод-зинси, косплей, айдзобана	Дзёсэй, сэйнен, сёнен-ай, махо-сёдзё, спокон	бисёдзё

Все японские заимствования были адаптированы к языку-реципиенту, демонстрируя разную степень ассимиляции фонологическим, изобразительным, грамматическим и семантическим нормам русского языка.

Синтаксическая ассимиляция. В процессе морфологической ассимиляции японские заимствования включаются в парадигму конкретного дискурса и приобретают новые грамматические связи.

Почти все заимствования (500 единиц или 92%) являются существительными (самурай «член японской привилегированной военной касты», бонсай, сакура «японская вишня», саке «японское рисовое вино», татами «циновка», используемые в полах японских домов), это связано с необходимостью именных средств для представления новых явлений и понятий. Адаптированные к русской грамматике, некоторые заимствованные слова получили формы множественного числа, характерные для русских существительных. Как,

Сёгун - сёгуны, самурай - самураи, гейша - гейши, рикша - рикши, иена - иены, дан - даны, анимешник - анимеш-ники, тайфун - тайфуны), другие не изменяются (татами, ниндзя, камикадзе, манга, суси, онигири, нори, комбу, саке и др.

Японские существительные, основа которых оканчивается на гласную -а или -я, относятся к женскому роду и спрягаются по правилам спряжения для подобных существительных в русском языке. Например, симоза 'японский порох, а также граната, начиненная этим порохом': симозы, симозе, симозу, симозой, о симо-зе; сакура, сакуры, сакуре, сакуру, сакурой, о сакуре.

К средним родам относятся неопределенные существительные, обозначающие неодушевленные предметы и понятия, основы которых в русском языке оканчиваются на -у, -е, -о, -и. Например: котацу 'низкий деревянный каркас стола, накрытый футоном или тяжелым одеялом, на который сверху положена столешница', саке, айкидо, дзюдо, харакири 'ритуальное самоубийство методом выпаривания живота, принятое среди самурайского сословия средневековой Японии', кимоно.

2.1.2 Другие части речи

Помимо существительных, аниме-сленг имеет некоторое количество (менее 10%) других лексических форм — глаголов, прилагательных, наречий, восклицаний. Заимствованное слово не может быть глаголом без встраивания в русскую суффиксальную модель, что свидетельствует о полной ассимиляции слова в русском языке. То же самое относится и к морфемным прилагательным. В то же время, благодаря конверсии (которую также можно понимать как компаундинг), существительные могут приобретать некоторые свойства неизменяемых прилагательных.

Для поздних заимствований характерны процессы словообразовательной ассимиляции - путем создания производных слов по суффиксальным моделям русского языка. Например, популярное среди поклонников аниме слово кавайи (досл. 'милый, славный') преобразовалось в русском языке в существительные кавай и кавайшность, на основе последних возникли производные кавайный, некавайный, кавайненько, кавайст, кавайть, не имеющие соответствий в японском языке. От слова аниме образованы такие существительные, как ани-мешник и анимешница ('поклонник и поклонница аниме'), анимка ('собрание поклонников аниме'), и глагол анимешничать ('смотреть или обсуждать аниме'). Ещё пример: японское звукоподражание мяуканию кошки звучит как ня (аналог русского 'мяу'). Повсеместное использование ня способствовало возникновению глагола някать (т. е. добавлять ня к любому высказыванию). В речи русскоязычных фанатов употребляется ряд неологизмов, образованных от ня: существительные няка, няк или няшка (аналоги русского 'милашка') и прилагательное няшный, то есть милый, хорошенький.

2.2 Анализ лексик на основе типов слов по сфере употребления

Мы приходим к выводу, что Аниме-сленг выделяет следующие основные тематические группы.

1) образ жизни фанатов аниме.

Более узкое понятие, близкое к субкультуре, но не заменяющее ее, — это фан — сообщество фанатов, обычно поклонников определенной темы (писателя, исполнителя, стиля). Фан-группа может разделять определенные черты общей культуры, такие как «тусовочный» юмор и сленг, схожие интересы за пределами фан-группы, собственные публикации и веб-сайты. Однако большинство фанатов не образуют субкультуры, которые вращаются только вокруг интересующих их тем. Также иногда с понятием субкультуры путают понятие хобби — увлечение человека определенной деятельностью (см. геймеры, хакеры и т. п.). Сообщества людей с общими интересами могут образовывать устойчивых поклонников, но не иметь субкультур (общий образ, мировоззрение, схожие вкусы в разных областях).

В японском языке этимология слова такова: о (уважительная приставка) + Таку (дом). Буквально это означает «ваш дом».

2) жанры аниме и манги.

Кодомо — произведение, созданное для детей до 12 лет. Рисунки, сюжет и моральные вопросы сильно упрощены для простоты восприятия. Как правило, анимации кодомо позитивные и жизнеутверждающие, абсолютно без сцен насилия или оскорблений или в юмористической манере. При этом стили положительных и отрицательных персонажей совершенно разные, поэтому, даже не погружаясь в разговор, ребенок сразу узнает, где добро, а где зло.

Сёнэн — История для мальчиков-подростков (12-18 лет) с живым сюжетом, умными и харизматичными персонажами и большим количеством юмора. История о крепкой мужской дружбе, соперничестве и исполнении мечты. Женские образы в торжественных романах красивы и сексуальны, что импонирует молодой мужской аудитории и подчеркивает мужественность главного героя.

Сёдзё — Романы под пеленой предназначены для зрелой женской аудитории (в возрасте 12-18 лет) и сосредоточены на отношениях и чувствах, часто вращающихся вокруг дружбы и любви. Тонкая романтическая атмосфера, привлекательные персонажи и красивая графика — отличительные черты жанра.

Дзёсэй — это жанр, предназначенный для женщин старше 18 лет и описывающий их повседневные проблемы во взрослом возрасте. Сюжеты, как правило, вращаются вокруг отношений, как романтических, так и сексуальных (иногда с эротическими элементами). В отличие от канонических, в канонических вещи представлены более утонченно, реалистично и приземленно.

3) Характеры и типы персонажей аниме или манги.

Обычный ученик японской начальной школы (OYAS) — в основном носит очки, в основном большие круглые или квадратные очки. У японского школьника стандартная внешность: волосы черные, глаза черные, характер прямой, возраст половой зрелости.

Кавайни/Кавайна это «милый», «милый», «красивый», «благородный», «добрый». В японском языке «кавай» также может относиться к чему-то, что выглядит маленьким, и иногда имеет двойное значение «милый» и «маленький». Этот термин также может использоваться для описания детского или наивного поведения взрослых.

Биёдзё — это термин, который обычно относится к молодым красивым девушкам, чаще старшекласницам.

Меганекко — типичная мультяшная девочка, только носит очки. Довольно распространенное развитие событий состоит в том, что если она перейдет на контактные линзы, все вдруг осознают, насколько она красива.

4) Дополнительные варианты мультфильма или манги («фан-сервис»).

Фан-сервис относится к искусству, которое существует только для удовольствия фанатов. Действия фан-сервиса никогда не продвигают сюжет и не обеспечивают развитие персонажа, а только как бесплатный контент.

Анализ популярных японизмов

Название	Слова или словосочетание (количество явлений)	Примеры
идентификация деятельности или название определенных действий	финансирование (5), падение, стук в дверь (4)	1) Распространение анимэ-манги в России требует количества доходов финансирования. 2) Ночью дувушка слышала стук в дверь.
единицы, заменяющие любые	Аригато (50)	Аригато означает спасибо.

повседневные выражения в речи персонажей аниме		
названия стилей, к которым относятся не только жанры аниме, но и стили одежды, литературные направления и кинематографичес кие предпочтения	Стимпанк(20)	Стимпанк — один из самых ярких представителей ретро футуристической ветви научной фантастики
названия отдельных явлений, сопровождающих жизнь героев аниме	Сайонара(30)	Сайонара—«Пока» по- японски.

2.3 Анализ заимствований в аниме-сленге и отношение к заимствованным словам, использованные молодёжью в сетевом общении

Заимствования в аниме-сленге являются прямыми, т. е. приходят непосредственно из японского/английского языка. Это доказывает, во-первых, что в русском языке много английского (синоним

общеупотребительного сленга) и, во-вторых, что в последнее время наблюдается всплеск интереса к японской культуре (фактически, к японскому языку).

Принято считать, что язык производит заполнение номинативной лакуны тремя способами:

1) заимствовать само это слово: таким образом в языке появляются заимствования в узком смысле, хор - др.-греч., кворум из лат. *quorum*, кайф из араб. *kejf*, дизайн из англ. *design* и т. д.; в нашем исследовании это англицизмы - слова типа дропнуть, косплей, хардсаб и т.д., либо японизмы - бисенен, бисёдзе, итачи и т.п.;

2) создать новое слово из своих морфем по образцу иностранного: таким образом в языке появляются словообразовательные кальки: «языкознание» создано по образцу немецкого *Sprachwissenschaft*, предмет — по образцу *objectum* и т.п.; в сленге аниме-фанатов не встречается, поскольку требует глубокого знания японского и русского, точного соотнесения этих языков;

3) использовать для выражения нужного значения уже имеющееся слово, придав ему новое значение по образцу иностранного слова, имеющего ту же структуру или ту же внутреннюю форму (семантическое калькирование); русские слова влияние и вдохновение приобрели современное «абстрактное» значение под влиянием франц. *influence* и *Inspiration*. В нашем исследовании примером подобного заимствования может служить отыгрыш³, антеннки⁴.

Слова и значения, созданные по второй и третьей модели, называют заимствованиями в широком смысле.

Наиболее актуальным механизмом заимствования из японских исследований является первый метод, поскольку он самый простой и может распространяться спонтанно. Возможно, одной из причин такой популярности является и то, что большинство заимствованных терминов не имеют точного эквивалента в русском.

Следует отметить, что в русском языке именно эта группа слов является наиболее распространенной, так как в нее также входят английские слова из распространенного компьютерного сленга. Можно также утверждать, что именно эти единицы служат маркером, позволяющим отличать друзей от незнакомцев, поскольку только жертвы анорексии могут использовать японский язык вместо таких безобидных слов, как "здравствуйте" или "до свидания" в повседневной речи.

Исследователи современных языковых явлений отмечают, что сегодня жаргон и сленг являются неотъемлемой частью каждого языка, независимо от его этнических, социальных, типологических или каких-либо других особенностей. Эти быстро развивающиеся и меняющиеся слои языка отражают специфику современной жизни, тесно связанной с техническим прогрессом. Словесное именование реальных объектов формируется по-разному: слова могут упрощаться (структурно и семантически), в соответствии со связью эпитета с внешним миром (функция, форма, явления, связанные с ним), возникают новые именованья - более упрощенные имена для активного использования. Именно поэтому жаргон и сленг нашего времени так пристально изучаются, а исследование их происхождения и развития дает прекрасный прагматический лингвистический материал, который отчасти способствует пониманию процессов развития и взаимодействия языков.

Современные компьютерные игры очень популярны среди молодежи во всем мире, и в общении в игровом чате преобладает сленг и игровой жаргон, сформированный и используемый игроками из разных языковых сообществ. Поскольку онлайн-игры не различают политических, возрастных или социальных границ, они создают условия для превращения обычного общения в чате в реальное общение в рамках социальной деятельности и жизненных ситуаций. Следовательно, жаргон и сленг игрового чата сначала

попадает в узкий круг носителей языка, прежде чем он может быть передан или даже освоен языковой системой. В данной работе мы пытаемся научно изучить и обосновать способы и средства комплементарных классов такой лексики, рассмотреть, каким образом они формируются и функционируют, а также (учитывая, что общение в чате происходит на основе англоязычных текстов русскоязычных игроков) роль переводческих трансформаций в этом процессе.

В русском языке появился новый термин — «компьютерный жаргон», который сочетает в себе качества молодежного и жаргонного, находится посередине и имеет общие черты с групповым жаргоном. Термин "компьютер" занимает значительное место в словаре молодежного жаргона. С развитием компьютерных технологий и популярностью компьютерных игр в России начал развиваться специфический язык, который использовался активными пользователями ПК и геймерами. Современный этап развития русского языка характеризуется тем, что «слова, необходимые для обозначения компьютерных реалий, часто отсутствуют в литературном языке». Таким образом, путем переноса жаргонной номенклатуры соответствующей реалии в сознание носителей языка, в систему языка вошел жаргонный пласт лексики, развившийся из узкой функции. «Компьютеризм» стал сначала профессией, затем термином. Со временем такая единица может частично изменить свой эпитет и начать использоваться, что, на наш взгляд, во многом обусловлено частотностью употребления и преемственностью экстралингвистических явлений, подлежащих номинации.

Между компьютерным и молодежным жаргоном есть сходство, которое можно заметить в речевых функциях, а также в способе построения слов.

Появление большого количества онлайн-компьютерных игр в США создало довольно сложную ситуацию для языкового развития русскоязычных пользователей, поскольку английские компьютерные термины приходится

переводить на русский язык. Большинство пользователей не являются лингвистически грамотными и воспринимают номинации как неразрывно связанные с событиями или игровыми объектами, что приводит к доминированию англоязычных терминов в словаре компьютерной терминологии. Многие онлайн-игры (настройки, правила, характеристики игроков, возможные действия и игровые этапы, и уровни) либо вообще не переведены на русский язык, либо качество перевода оставляет желать лучшего, что может привести к взаимному непониманию (коммуникационным сбоям) и потере целых игр. Единство игроков. Так, в русскоязычных игровых сообществах или «комьюнити» новые игровые термины появляются в процессе игры, поскольку элементы игры не переведены на русский язык или не экстраполируются в русскую картину мира.

Не все иностранные заимствования сразу и полностью понятны россиянам. В большинстве случаев заимствованная единица, в данном случае игровой термин, может частично изменить форму, в которой она представлена в исходном языке, то есть претерпевает различные изменения на фонетическом или грамматическом уровне, подчиняясь системе произношения или флективным изменениям, характерным для русского языка. Для того чтобы перевести или хотя бы понять (что влияет на скорость реакции игрока на изменения в окружающей среде и, соответственно, на уровень его оценки), необходимо восстановить исходную деривационную базу, найти эквивалент в родном языке и определить номинатив и эпитет. Все эти действия занимают больше времени, чем действия игрока, особенно в командах, когда усиливается функция памяти и умственная обработка вербализации ситуации, что может иметь эмоционально напряженный эффект. Далее мы попытаемся представить основные способы формирования русского игрового жаргона на основе английской игровой лексики.

Детальное рассмотрение и анализ языковых компонентов коммуникации в русскоязычном игровом сообществе показывает, что большая часть игровой терминологии представляет собой упрощенную форму перевода слов, заимствованных из англоязычного игрового «сообщества»: транскрипции и транслитерации, в зависимости от основного представления (устного и письменного).

Говоря о лексической трансформации, Комиссаров В.Н. называет фонетический перевод, транслитерационную транскрипцию, трассировку и некоторые лексико-семантические замены. По мнению В. Н. Комиссарова, транскрипция — это «способ перевода исходных лексических единиц с помощью букв ПЯ для воссоздания их звуковой формы».[Чэнь Юань.1980:43 с] Фонетическая транскрипция — это метод перевода оригинальной лексической единицы путем воссоздания ее графической формы с помощью букв ПЯ". Трассировка — это метод перевода оригинальной лексической единицы путем замены ее составных частей - морфем или слов (в случае устойчивых фраз) - их лексическими аналогами в ТЛ. Лексико-семантические замены — это способ перевода лексических единиц оригинала в переводе с использованием единиц ТЛ, значения которых не пересекаются со значениями единиц оригинала, но при этом может быть использован некоторый тип логического преобразования. Основными видами таких замен являются конкретизация, генерализация и модуляция (семантическое развитие) значения исходной единицы.

В ходе исследования жаргонизмы были отобраны из текста игрового чата «Discord» J-15 и онлайн-словаря игровых терминов, жаргонизмов и сокращений методом сплошной выборки. Давайте проиллюстрируем это на примере. Следующие единицы были заимствованы путем транскрипции, без учета семантического содержания языковых элементов. Данный тип единиц формируется на основе прямой корреляции между английской

лингвистической основой, представленной русскими символами, и номинируемым объектом.

Например:

ап - up - повышение уровня.

баг - bug - ошибка в работе программы или игры.

байнд - bind - привязывание элемента экипировки к персонажу.

баф - buff - временное усиление персонажа. баффер - buffer - игрок, способный усилить персонажа.

билд - build - комбинация предметов экипировки или оружия USi. Здесь видно, что отдельно взятое слово не несет семантической нагрузки для русского языка, и определить вне игровой ситуации его значение без ссылки на исходный язык не представляется возможным. [Самойлова.2012:161с]

В современной лингвистике виртуальная коммуникация рассматривается как особая сфера общения, в которой типичные черты устной и письменной форм речи преломляются особым образом. Отправитель экономит силы и часто вынужден бороться за избирательное внимание получателя, а ограниченность общения во временном континууме накладывает большую нагрузку на игрока, чьи решения и выбор в использовании различных выражений позволяют достичь большей эмоциональности в неформальном общении. Чтобы овладеть игровой терминологией и понимать сообщения общающихся участников, недостаточно знать отдельные слова исходного языка, понимать системные требования игры и действия игрока. Без непосредственного опыта и дополнительных объяснений переводчики жаргонов этого лексического пласта вряд ли смогут полностью понять и полноценно использовать языковые единицы, поскольку семантическая структура даже используемых

для перевода слов нуждается в переосмыслении в рамках игры. Для русского языка эти единицы можно рассматривать как первичные символы с неоднозначной семантикой, присваиваемые игровым объектам или ситуациям. С функциональной точки зрения, эти единицы эфемерны или подвержены изменениям и изменчивости концептуальных компонентов.

Процесс развития интернета сопровождался формированием определенных норм, правил и требований, связанных с определенной организацией и социальной структурой интернет-пространства, с помощью которых контролируется и регулируется деятельность людей в процессе коммуникации. Сегодня никто не сомневается, что сочетание электронных цифровых технологий с Интернетом (и следующим поколением технологий информационных сетей) определяет будущее связи.

В этой главе анализируются примеры заимствований японских анимэ в русском языке с точки зрения происхождения, общей чертой русской и китайской лексики аниме является то, что большинство из них заимствовано из японской лексики, причем большую часть составляют фонетические и буквенные слова. С точки зрения лексической семантики большая часть русской и китайской лексики аниме схожа, но есть и различия.

В первом случае некоторые из этих слов напрямую заимствованы из японского языка, и некоторые из них трудно найти в русском языке, или даже если их можно найти в русском языке, существуют различия в семантическом значении или эмоциональной окраске, например 神隠 (камикакуси) и 暴走 (босо); во втором случае слова аниме есть и в китайском, и в русском языках, но существуют семантические различия в их фактическом использовании, например 兄贵 (аники). Третья категория — это лексика, созданная поклонниками аниме в обеих странах в процессе использования языка аниме, например, кавайный, кавайность и т. д. В целом, семантика китайской и русской аниме лексики в основном схожа, но

семантика китайской аниме лексики немного богаче, чем русской аниме лексики, потому что китайская аниме лексика может напрямую перенимать словоформы японских слов кандзи, и некоторые из этих заимствованных слов существуют в самом китайском языке, а другие не существуют, но приобретают новую семантику в процессе реального использования.

Японские заимствования из анимации, безусловно, обогатили русский язык и вдохнули в него новую жизнь. Например, «высокомерный», «мо» и «естественно тупой» описывают милую и не только милую внешность. Слова простые, но выразительные.

Распространение японских заимствований имеет свои недостатки. Во-первых, большинство людей, которые не имеют постоянного доступа к Интернету или редко следят за информацией, связанной с аниме, в Интернете, могут не знать об этих заимствованиях. Использование таких терминов неизбежно затрудняет общение. Кроме того, многие люди имеют предвзятое мнение об анимации как о «непривлекательной». Использование таких слов может быть оскорбительным для другого человека. Кроме того, основная аудитория для этих слов — это люди, которые смотрят анимацию, или молодежь, или люди, которые подходят под оба критерия. Поэтому диапазон использования очень ограничен. Это означает, что они вряд ли будут широко использоваться в долгосрочной перспективе и являются несколько устаревшими.

Сетевая лексика удивительно креативна и инклюзивна, и некоторые японские заимствования из анимации часто используются в Интернете, постепенно становясь «русскими» и превращаясь в привычные для людей «русские» слова. Однако это не способствует здоровому и стандартизированному развитию языка. В случае с японскими заимствованиями разумно придерживаться принципа «взять лучшее и убрать худшее».

Вывод

В главе II мы сначала классифицировали лексику, выбранные из форума, по части речи. Мы обнаружили, что лексика, характерная для аниме-сленга, состоит из японских слов, английских заимствований и русских производных. Некоторые японизмы — это японские слова, заимствованные из английского языка: *dorama*, *redosom*, *panzu* и т.д. Более 90% аниме-сленга — это существительные, но есть также некоторые глаголы, прилагательные, наречия.

Во второй части этой главы мы классифицировали лексику по тематическим группам. Сленг выделяет следующие основные тематические группы: 1) образ жизни фанатов аниме; 2) жанры аниме и манги; 3) Характеры и типы персонажей аниме или манги; 4) Дополнительные варианты мультфильма или манги ("фан-сервис").

В последнем подразделе второй главы анализируется отношение к заимствованным словам, использованные молодёжью в сетевом общении.

Заключение

Глава I посвящена лексике иностранных аниме на русском языке, а поскольку японское аниме является самым популярным в России и занимает наибольшую долю рынка, данная глава посвящена японскому аниме и лексике, образованной от него. После распада Советского Союза все больше и больше россиян стали иметь доступ к японскому аниме, и в середине 1990-х годов в России появилось сообщество поклонников аниме, а также различные организации любителей аниме. Глава 1 утверждает, что популярность японской культуры аниме не только обеспечивает хорошую форму досуга для молодежи, но и создает благоприятные условия для общения и взаимопонимания между двумя странами, и что ее положительные эффекты перевешивают отрицательные.

В этой главе мы в основном показали процесс изучения русской сетевой лексики в современном русском языке и обсудили характеристики молодежного языка в русском интернете. Например, мы обнаружили, что русский молодежный сетевой сленг включает в себя лексику со устными чертами, грубостью и неформальностью и заимствованные слова.

Затем мы объяснили, что когда форум как форум как жанр интернет-дискурса, его лингвистические характеристики. Мы узнали что, интернет-форум является одним из наиболее популярных жанров интернет-дискурса.

И интернет-форум – это тематическое общение. Кроме того, интернет - форуму имеет более высокую свободу и конфиденциальность для сообщения.

В последней части этой главы мы подробно рассказали о влиянии аниме субкультуры на современном русском языке. Для того, чтобы помочь людям понять, что такое аниме субкультура, сначала мы коротко ввели процесс разработки аниме субкультура в мире и в России. Потом показали характеристики лексики в этой области. Так как количество заимствования приходится больше во всех словах. Поэтому в конце мы еще показали процесс развития заимствованных слов в россии и объяснить роль заимствования в этой области.

В главе II представлен более глубокий анализ употребления и толкования русской аниме-лексики японского происхождения с нескольких лексических точек зрения (существительные, глаголы, знакомые слова и т.д.). В последнем подразделе второй главы анализируется японское происхождение лексики аниме в русском языке. В последнем подразделе второй главы анализируется отношение к заимствованным словам, использованные молодёжью в сетевом общении. В последнее время активный процесс использования заимствования становится не только модным, но и необходимым в группе русской молодёжи. Заимствованные слова из иностранных языков не только не уничтожили характеристик русского языка, но и обогатили русский лексикон и добавили русские синонимы. С отношением к заимствованию английского языка в сетевом общении столкнутся учёные и пользователи.

Развитие языка в современной интернет-среде — это не только развитие самого языка, но и пересечение культуры, политики и экономики. Развитие языка Интернета также не характеризуется разделением, а скорее взаимосвязью и взаимным усилением. При анализе характеристик русского интернет-языка часто связывают такие явления, как иностранные слова, аббревиатуры и псевдонимы, причем многие интернет-термины обладают

двумя или более этими характеристиками одновременно. Такие проблемы, как нерегулярность и чрезмерное упрощение интернет-терминов, возникают вместе и могут оказывать более негативное влияние на пользователей. Однако всегда существуют критерии, которым необходимо следовать для стандартизации или нестандартизации русского языка.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Баркович А.А. Интернет-дискурс Компьютерно-опосредованная коммуникация. // – М.: Флита и Наука, 2016.
2. Бергельсон М.Б. Языковые аспекты виртуальной коммуникации // – М.: Вестник.МГУ. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация, 2002.- № 1. – С. 55-67.
3. Береговская Э.М. Молодежный сленг Формирование и функционирование // – М.: Вопросы языковедения, 2006. С.289
4. Габдуллина А.Х. Язык и субкультура аниме в контексте глобализации // Челябинский гуманитарий. – Челябинск, 2012. – С. 34–37.
5. Горошко Е.И. Интернет-жанр и функционирование языка в Интернете: попытка рефлексии // Жанры речи. Вып.6: Жанр и язык. Саратов: Наука, 2019. – С. 11–27.
6. Денисова А. И. Манга и аниме вклад в культуру и искусство[J]. Аналитика культурологии, 2013, с. 2-5
7. Денисова А. И. Семантика субкультура аниме[J]. Аналитика культурологии, 2009, (10). С. 31-39
8. Леонов В. Ю. Основные особенности символика географической системы манга и аниме[J]. Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики., 2013(2). С.24-31
9. Павлов М.А. Роль невербальных средств коммуникации в сетевом интернет-дискурсе // Вопросы филологии и межкультурной коммуникации. – Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2017. – С. 168–173.
10. Самойлова Е.О. Семиотика киберпространства в жанрах аниме // Философские проблемы информационных технологий и киберпространства. – Пятигорск, 2012. – С. 161–167.

11. Каркаева, М.А. Эволюция в деривациимолодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики: Науч.-теорет. и прикладной журн. – 2018. – N 3 ч.1. - С. 105-107.

12. Степанов Ю . С . Альтернативный мир , Дискурс , Факт и принцип Причинности /Ю.С. Степанов // Язык и наука конца XX века. С.251

13. Яковлева Э.Б. Полилог как новый объект лингвистики / Яковлева // Лингвистическая полифония : сб . в честь юбилея проф . Р . К . Потаповой / Отв . ред . В . А . Виноградов . — М . , 2007 . - С . 184 -199 .

Список иностранной литературы

1. Beattie G., Shovelton H. Tun iconic Handgesten beitragen wirklich alles zu den semantischen Informationen, die durch Rede übermittelt werden? Eine experimentelle Untersuchung. // Semiotica. – Berlin; N.Y., 2019. – Vol.123. – S.123, 1–30.
2. Picornell I., Cues to Deception in a Textual Narrative Context: Lying in written witness statements. PhD thesis, University of Aston, 2013. – 114 p.
3. 曹天泉.动漫概论【M】.上海：上海人民美术出版社，2007。（Цао Тяньцюань. Введение в аниме и комиксы [M]. Шанхай: Шанхайское народное художественное издательство, 2007.)
4. 陈丹丹，陈霖.大学生中“宅男宅女”现象的分析山.内江师范学院学报，2010。（Чэнь Даньдань, Чэнь Линь. Анализ феномена "гиков и ботаников" среди студентов университета. Журнал Нейцзянского нормального колледжа, 2010.)
5. 陈原.语言与社会生活——社会语言学札记【M】，北京：三联书店,1980.
(Чэнь Юань. Язык и социальная жизнь: заметки по социолингвистике [M], Пекин: Книжный магазин Саньянь, 1980.)

6. 池文汇.吐槽语及其链接结构研究【D】。华东师范大学硕士学位论文, 2013. (Чи Вэньхуэй. Исследование языка троллинга и его структуры ссылок [D]. Магистерская диссертация, Восточно-Китайский нормальный университет, 2013.)
7. 楚汉.动画作为一种语言【J】 , 当代电影, 1989,(3). (22. Чу Хань. Анимация как язык [J], Современное кино, 1989, (3).)
8. 冯靖.俄罗斯最悠久动漫公司前景堪忧 N.,中国文化报, 2011,(7). (Фэн Цзин. Будущее старейшей российской анимационной компании находится под вопросом. Новости культуры Китая, 2011, (7).)

Список словарей

1. Ваулина Е. Ю. Информатика. Толковый словарь // –М.: Издательство: Эксмо, 2005.с.230

Список электронных ресурсов

- 1.Англо-русский словарь с транскрипцией - Учим английский онлайн [электронный ресурс]URL: <https://am-en.ru/conversations/vocabulary.html>(дата обращения: 10.04.2022)
- 2.Всё об Anime + Словарь жаргона анимешников [электронный ресурс]URL: <https://forum.vega-int.ru/threads/vsjo-ob-anime-slovar-zhargona-animeshnikov.196/>(дата обращения: 10.04.2022)
- 3.Перевод популярных японских слов из аниме на русский язык |-Пикабу[электронный ресурс]URL: https://pikabu.ru/turbopages.org/turbo/pikabu.ru/s/story/samyie_populyarnyie_yaponskie_slova_i_ikh_ponyatiya_kotoryie_vstrechayutsya_v_anime_1346880(дата обращения: 10.04.2022)

- 4.Словарь анимешника (^_^) - MIUKI MIKADO • Виртуальная Япония
[электронный ресурс]URL: <https://miuki.info/2010/08/slovar-animeshnika/>(дата обращения: 02.03.2022)
- 5.Умные слова и их значения. Очень толковый словарь с пояснением к применению. [электронный ресурс]URL:<https://smogue.com>(дата обращения: 01.02.2022)
- 6.Японско-русский электронный словарь Warodai[электронный ресурс]URL: <https://warodai.ru/lookup/index.php>(дата обращения:01.02.2022)
7. Крупнейший и старейший русскоязычный форум любителей аниме и манги [электронный ресурс]URL: <https://www.animeforum.ru/>(дата обращения:05.11.2022)
8. Tumblr [электронный ресурс]URL: https://www.tumblr.com/explore/trending?ref=vc.ru&source=homepage_explore(дата обращения: 03.01.2022)