

ВЛИЯНИЕ СОВРЕМЕННЫХ СУБКУЛЬТУР НА КЛАССИФИКАЦИЮ НАИМЕНОВАНИЙ ЛИЦ В СОВРЕМЕННОМ МОЛОДЕЖНОМ СЛЕНГЕ

Базарбай Гүлбану Мерекеқызы

gulbanu-1999b@mail.ru

Студентка филологического факультета ЕНУ им. Л.Н. Гумилева,

Нур-Султан, Казахстан

Научный руководитель – Ж. Джамбаева

Современное языкознание неоднократно обращалось и будет обращаться к вопросам номинации лица. Это объясняется тем, что язык не является статичной структурой, он постоянно видоизменяется, дополняется. Особая роль в этом процессе принадлежит молодежи, которая все время находится в поиске новых средств выражения своих эмоций, чувств и мыслей. Именно поэтому возникает интерес к разнообразию наименования человека в языке современной казахстанской молодежи. Данное исследование даст возможность выявить тенденции развития языка, определить движущие силы и ценностные ориентиры самого прогрессивного слоя современного общества.

Не вдаваясь в подробное изучение, в рамках данной работы «под сленгом будем понимать особый исторически сложившийся в большей или меньшей степени общий для всех слоев говорящих вариант языковых (преимущественно лексических) норм, которые бытуют преимущественно в сфере вещания и генетически, и функционально отличные от жаргонных и профессиональных элементов» [1: 18].

В аспекте наименований лица в молодежном сленге существует дифференциация лиц по следующим «семантическим признакам: 1) по полу, 2) по возрасту, 3) по роду деятельности, 4) по отношениям родства, 5) по внутреннему и внешнему признакам, 6) по социальному статусу, 7) по территориальному признаку, 8) по межличностным отношениям и т.п.» [2: 67]. При этом подобное разделение производится каждым исследователем на основании разных принципов и с различной степенью детализации в зависимости от целей их исследования. По нашему мнению, данная классификация не может быть полной без учета номинаций лица, возникших в среде молодежи, относящих себя к той или иной субкультуре. В последнее время особенно популярна среди молодежи субкультура аниме и кей-поп.

Общеизвестно, что субкультура аниме стала распространяться на территории стран СНГ еще в конце XX в. Основные ее признаки: 1) увлечение фанатами субкультуры определенными образами персонажей аниме и манги (японских комиксов); 2) стремление отражать их по-разному (рисунок, фанфик, косплей). Наблюдения показывают, что некоторые носители субкультуры не только копируют внешность своих персонажей-кумиров, но и стиль их поведения, характер, манеру говорить. Однако, как отмечают исследователи, «медийный репертуар представителей субкультуры не ограничивается увлечением мангой и аниме: в последнее время актуализировался интерес к восточным музыкальным направлениям типа К-поп, J-поп, J-рок, а также к японским, китайским, корейским телесериалам» [3: 76].

Лексика представителей субкультур специфична, она включает названия медийных жанров и заимствованных слов (чаще всего японизм) с эмоционально-экспрессивной окраской. Кроме того, эти сленгизмы функционально нагружены. Основные функции аниме-сленга: экспрессивная, эмоционально-оценочная, функция категоризации и систематизации, номинативная, что, в свою очередь, ярко отражается в их семантике. Так, среди поклонников аниме распространены следующие номинации лица:

1. Наименование лиц, участвующих в создании, переводе и распространении аниме /манги: *бета-читатель* (англ. beta reader) – корректор перевода манги; *эдитор* (англ. editor) – человек, который сочетает обязанности клинера и тайпера; *клинер* (англ. cleaner) – тот, кто очищает отсканированную мангу от текста, или звуки во время озвучивания аниме или сериала; *мангака* (mangaка) – создатель манги (не используется для сценаристов и художников манги, а только к тем, кто совмещает обе профессии); *провидер* (англ. provider) или *сканер* (англ. scanner) – человек, который сканирует печатную версию манги и преподает ее в электронной версии; *сейю* (seiyuu) – актер – участник озвучивания аниме; *тайпер* (англ. typesetter) – лицо, накладывающее на очищенные сканы переведенный текст; *тян* – то же, что и *чан*; *фансаберы* – те, кто создают *фансаб*, т.е. фанатский перевод;

2. Наименование друзей или обращения друг к другу в повседневной жизни по нижеприведенным аспектам:

а) по увлечениям, пристрастиям: *анимефаг* – *анимешник*, сторонник аниме жанра; *косплеер*, *косплейщик* – человек, который увлекается *косплеем*, т.е. переодеванием в персонажей аниме; *лоликонщик* – лицо, которому нравится манга, где женские персонажи выглядят милыми девушками, *Мунышка* – первично фанат популярного аниме «Сейлор Мун», в настоящее время – фанат аниме, транслируемых в телеэфире, или человек, который, посмотрев аниме, *фанатеет* только от него; *отаку* (otaku) – поклонник аниме /манги, сторонник чего-либо, что соответствует словупотреблению, принятому в Японии; *хентайщик* – любитель *хентай* (аниме манги эротического характера); *яойщик* – фанат, который увлекается аниме /мангой жанра *яой* – жанра, изображающего гомосексуальные отношения между мужчинами.

б) лексемы для обозначения лиц по определенному признаку: *аите* (aite) – оппонент, дословно – тот, на кого я смотрю; *бака гайдзин* – чужак, обычно американец; *биджин* (bijin) – красивая женщина; *бисёдзё* /бисё:дзё (bishoujo) – красивая девочка; *бисьонен* /бишьонен (bishounen) – красавчик; *гайдзин* /гайджин (gaijin) – иностранец (с точки зрения японца); *джошикосей* (joshikousei) – студентка женского высшего учебного заведения, одетая в форму типа матроски; *додзико* (dojiko) – милая неуклюжая девушка; *камeko* (kameko, camerakozo) – люди, которые фотографируют косплееров; *канойо* (kanoujo) – подруга; *каreshi* (kareshi) – приятель; *коибито* (koibito) – приятель, друг; *массу* (musume) – молодая женщина; *Мери Сью* – девушка с идеальной фигурой и лицом; *Накама* (nakama) – близкий друг; *сенсей* (sensei) – учитель, наставник; *цундере* – человек без эмоций.

Следует отметить, что в словообразовательном плане имеется ряд суффиксов, прибавление которых характеризует отношение к тому или иному лицу, т.е. создает оценочный аспект наименования лица. Представителями описываемых субкультур эти суффиксы используются часто. К таким суффиксам относятся: японские именные суффиксы вежливости: *-тян* – именной суффикс в японском языке, используемый при обращении старшего к младшему; *-кун* – один из именных суффиксов японского языка, используемых при обращении к равному или ниже статусом человеку; *онее-же* – обращение к старшей сестре с уважением; *-онее-чан* – обращение к старшей сестре с нежностью; *-ониш-сама* – обращение к старшему брату с уважением; *ониш-чан* – обращение к старшему брату с нежностью; *-сама* – один из именных суффиксов японского языка для выражения максимального внимания и уважения; *-сан* – нейтрально-вежливый суффикс японского языка, соответствует обращению по имени и отчеству в русском языке; *-сэмтай* – суффикс, используемый при обращении младшего к старшему или к тому, кто дольше занимается и в соответствии достиг больших успехов; *-чан* (chan) – суффикс японского языка, примерный аналог уменьшительно-ласкательных суффиксов русского языка; *-доси* – суффикс, используемый при обращении к приятелю и т.п.

Представители субкультур аниме и манга значительно обогатили русский язык, превратив узкоспециализированные номинации лиц в общеупотребимые наименования. Свидетельством

тому служит популяризация в социальных сетях, в частности Instagram хештегов с подобными названиями. Так, например хештег #лоликон в русской литературе насчитывает 4361 публикацию. Хештег #муняша в русской литературе насчитывает более полутора тысячи публикаций. Хештег #мерисью в различных интерпретациях насчитывает 500 публикаций.

Аналогичная ситуация характерна и для сленгизмов, имеющих корни в культуре кей-поп – субкультуре поклонников современной корейской музыки. Так, хештег #агаши (милая девушка) в русской литературе в сети Instagram имеет 2138 публикаций, #хьон (старший брат, более опытный друг) – 2074, #оне (старшая сестра, лучшая подруга) – 4035 и т.д.

Таким образом, нужно отметить, что существующая классификация наименований лица в молодежном сленге не может быть полной и исчерпывающей без учета сленгизмов, произошедших от представителей молодежных субкультур. Считаем, необходимым дополнить существующие виды номинаций сленгизмов признаком происхождения (субкультура аниме, кей-поп и т.д.).

Список использованных источников

1. Маковский М.М. Взаимодействие ареальных вариантов «сленга» и их соотношение с языковым стандартом // Вопросы языкознания. – 2019. – № 5. – С. 18-26.
2. Копылова Е.О. Наименования лица по его отношению к противоположному полу среди лексико-семантической группы существительных со значением лица // Вестник СамГУ. – 2015. – №4. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/oboznacheniya-litsa-v-tekste>
3. Хасьянов В.Б., Зайцев А.С. Субкультура аниме как культурно-информационный феномен // Научный диалог. – 2014. – №11 (35): Психология. Педагогика. – С. 75-88.

УДК 811.161

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИЗУЧЕНИЯ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ В УСЛОВИЯХ ОБНОВЛЕННОГО СОДЕРЖАНИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Гуйо Анастасия Борисовна

13nastya_00@mail.ru

Студентка филологического факультета Северо-Казахстанского университета им. М.

Козыбаева, Петропавловск, Казахстан

Научный руководитель – Е. Киреева

Обновленное содержание образования - это пересмотр образовательной модели, ее структуры, содержания, подходов и методов обучения и воспитания, а также внедрение принципиально новой системы оценки успеваемости учащихся. Полный спектр мероприятий в рамках обновленного образовательного содержания направлен на создание образовательного пространства, способствующего гармоничному обучению и развитию личности.

Результатом обновления образовательного контента должно стать то, что образовательные услуги носят продуктивный характер. Региональный образовательный процесс будет характеризоваться активной активностью самих учащихся по «усвоению» знаний на каждом уроке. В этих условиях ученик является субъектом своих знаний, а учитель - организатором познавательной деятельности учеников.

Современные преобразования в нашей стране, быстрая информатизация общества и динамичность кардинально меняют требования к образованию. Н.А. Назарбаев подчеркивает,