

ТЕМА: ЗАИМСТВОВАНИЯ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ В ЛЕКСИЧЕСКОЙ СИСТЕМЕ РУССКОГО ЯЗЫКА

Комментарий к слайд-презентации



Рис. 1 – Определение заимствования

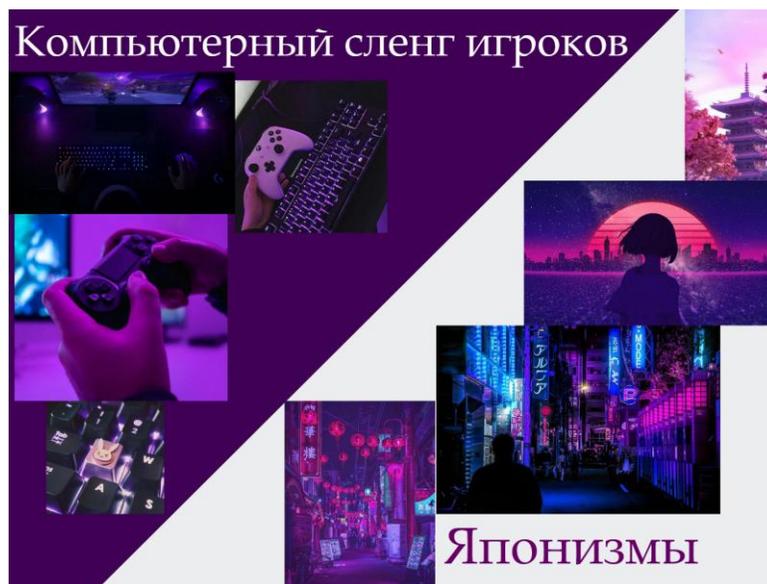


Рис. 2 – Виды заимствований

За последние годы количество заимствований заметно увеличилось. Это объясняется влиянием множества культур разных стран. Появились языки-доноры, слова из которых вошли в речь и активно используются современной русской молодёжью. Например, японизмы и компьютерный сленг игроков (Рисунок 2).



Рис. 3 - Японизмы

Японизмы

В русском языке выделяют несколько групп заимствований: германизмы, галлицизмы, латинизмы, японизмы и др.

Наибольшее количество японизмов в русском языке относится, по данным российского исследователя А.Х. Габдуллиной, к следующим предметным областям:

спорт (айкидо, бусидо, джиу-джитсу, дзюдо, карате, сумо и др.);

кулинария: нори 'водоросли', васаби, суси (суши), sake и др.);

субкультура аниме и манга: лексика, используемая в среде любителей аниме, в свою очередь, подразделяется на:

- общие понятия: аниме, анимешник – любитель аниме, анимки – встречи любителей аниме, манга, мангака – художник манга и т. д.;
- сленгизмы, используемые фанатами аниме: аригато, кавайи, ня и т. д.;
- понятия из бытовой сферы: варибаси – одноразовые палочки для еды, сёдзи, татами, футон и др.

С точки зрения семантических превращений все японские заимствования можно разделить на две группы:

1. заимствования, которые в русском языке выступают в том же семантическом объеме, что и в японском (напр, терминологическая лексика: танка – пятистишие, хокку – трехстишие в японской поэзии и т.д.);
2. заимствования, которые в русской языковой среде изменили свой семантический объем.



Рис. 4 – Группы японизмов

С точки зрения семантических превращений все японские заимствования можно разделить на две группы (рисунок 4):

- 1) заимствования, которые в русском языке выступают в том же семантическом объеме, что и в японском (напр, терминологическая лексика: танка – пятистишие, хокку – трехстишие в японской поэзии и т.д.);
- 2) заимствования, которые в русской языковой среде изменили свой семантический объем.

Например, слово "каваи" в японском языке применяется только по отношению к детям и животным, реже к женщинам, имеющим детские черты лица или детскую манеру поведения. В процессе функционирования в русском языке начинает употребляться и по отношению к молодым людям и даже к вещам (кавайная кофточка).

Компьютерный сленг игроков

На сегодняшний день исследователи сходятся во мнении, что речь игроков в компьютерные игры правомерно называть сленгом.

Сленг формируется из заимствований и модификации слов из родного языка



Рис. 5 – Компьютерный сленг игроков

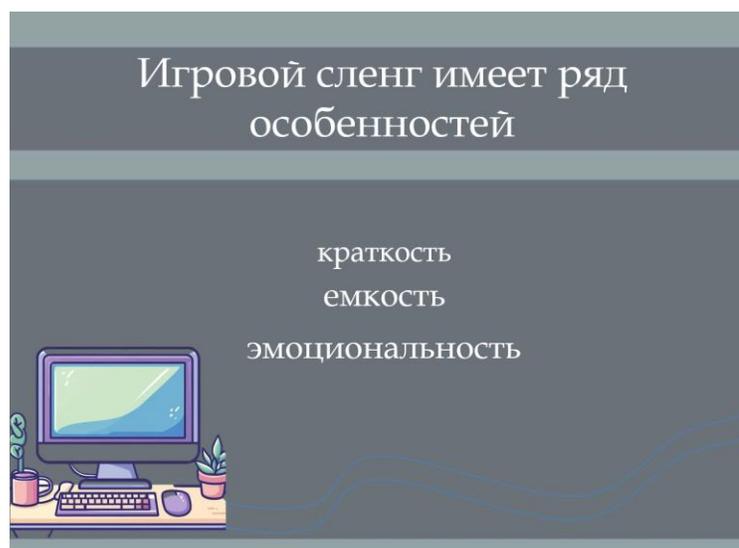


Рис. 6 – Особенности игрового сленга

Игровой сленг имеет ряд особенностей: краткость, емкость и эмоциональность. Краткость и емкость позволяют однословно передать большое количество информации. В основном слова или выражения заимствованы из английского языка, то есть представляют собой англицизмы (Рисунок 6).



Рис 7. – Примеры игрового сленга

Саппорт (support — поддержка) - персонаж, помогающий другому персонажу, например, хилер помогает ДД.

ДД, DD (damage dealer — тот, кто наносит урон) — персонажи, умения которых больше всего подходят для нанесения большого количества урона.

“AFK” — сокращенно от “Away From Keyboard”, что означает, что игрок временно отошел от компьютера.

“DPS” — аббревиатура, которая расшифровывается как “damage per second” — урон, наносимый противнику за секунду.

“ggwp” — аббревиатура выражения “Good game, well played” как поздравления с хорошо проведенной игрой.

“GJ” — “Good job” — хороший отзыв, форма одобрения поступка (рисунок 7).



Рис. 8 – Примеры использования игрового сленга

В игровом сленге присутствуют слова, которые одновременно используются и в компьютерной жизни, и в повседневной речи.

Мобы (от англ. mob – толпа).

В играх: неуправляемые людьми персонажи, обычно агрессивные – либо сами нападут, либо в ответ на вашу атаку.

В жизни: глупые, недалекие люди. Например, пойдём отсюда, эта компашка – какие-то мобы.

Ачивка (от англ. achievement – достижение).

В играх: умение персонажа, достижение. Еще есть выражение “Achievement unlocked” (пер. «Цель достигнута»).

В жизни: жизненное достижение. *Успела забежать в вагон до закрытия дверей. Ачивка анлокд. Новая ачивка – сегодня впервые сам сделал торт (рисунок 8).*

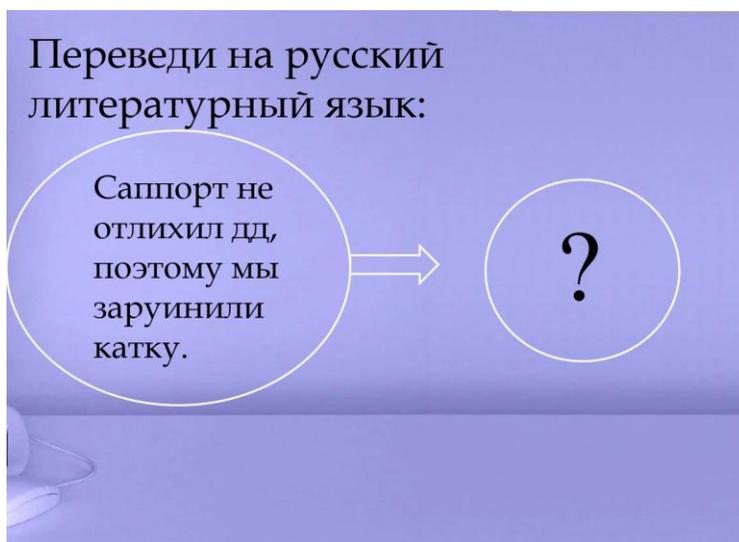


Рис. 9 – Задание Переведи на русский

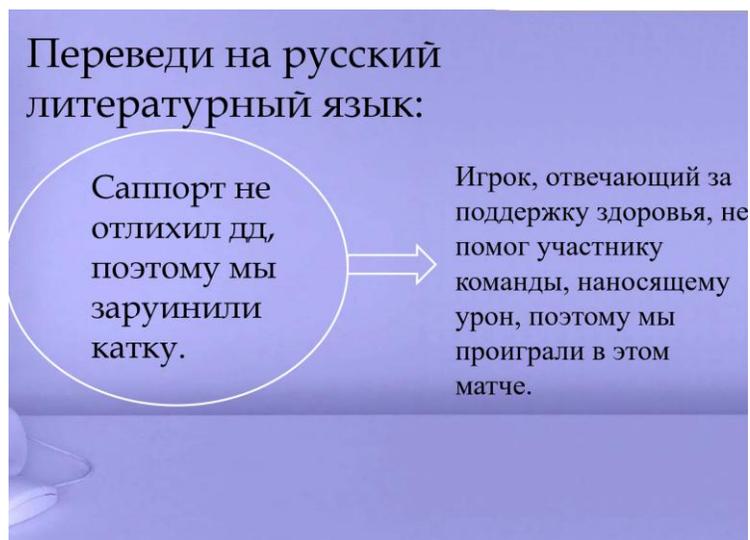


Рис. 9.1 – Ответ на задание

Переведи на современный русский литературный язык:

Саппорт не отлихил дд, поэтому мы заруинили катку (Рисунок 9).

Руинить (от англ. to ruin – портить, разрушать)

Игрок, отвечающий за поддержку здоровья, не помог участнику команды, наносящему урон, поэтому мы проиграли в этом матче (Рисунок 9.1).

ВЫВОД

с одной стороны, смешение культур – это один из видов международной коммуникации как естественной связи и отношений между народами, с другой – чужая культура отрицательно влияет на ментальность и язык народа, поскольку заимствует лексические единицы, не свойственные национальному характеру.



Рис. 10 – Вывод

Рассуждая о нынешней ситуации, многие филологи и лингвисты отмечают, что интенсивность заимствования чужеродной лексики достигла угрожающих темпов, поэтому рекомендуется заменять заимствования (в том числе и сленг) на слова-синонимы из русского языка (Рисунок 10).