

Н. Н. Буйлова, О. Н. Ляшевская

Так говорят анимешники¹

Анализируется лексическое, графическое и синтаксическое своеобразие коммуникации в аниме-сообществе. Классифицируется лексика аниме-сленга, рассматриваются механизмы адаптации японизмов. Рассматриваются категории рода, падежа и частеречная принадлежность неологизмов. Описаны словообразовательные модели производных лексических единиц.

Ключевые слова: аниме-сообщество, сленг, японизмы, словообразование, словоизменение, графика, орфография

Письменная коммуникация, которая ранее не предполагала немедленной обратной связи между говорящим и адресатом, сейчас, в эпоху интернета, стала интерактивной и начала развиваться по новым законам. Появились большие сегменты языка, которые почти не имеют фонетического воплощения, но обладают лексическим, графическим и даже синтаксическим своеобразием. Приведем несколько примеров: (1)–(2) взяты с форума любителей аниме, (3) — из блога геймеров, (4) иллюстрирует несколько вариантов поисковых запросов к «Яндексу»:

- (1) О_Тоби_О [31.08.10 21:50]. Сасори такой хорооший! ^_^ Тоби влюбился, ня *_* Такие глазки, такой ротик ^O^ Кawaii-кавай-кавай ^_^ Даже покруче чем Дей.²
- (2) Эгоооо, ты — сугойная муняшка ? 0__O³
- (3) Снимаем резист к тьме мобам в данже, затем спокойно кушаем их хп. Ня-ням-ням(с)⁴
- (4) школа танцев тодес авиамоторная
биография чехова скачать
стиральная машинка аристон маргарита 2000 не сливает воду ремонт

¹ В данной научной работе использованы результаты проекта «Корпусные технологии в лингвистических и междисциплинарных исследованиях», выполненного в рамках Программы фундаментальных исследований НИУ ВШЭ.

² http://hapyto.ucoz.ru/stuff/flash/dress_up/chibi_sasori_dress_up/4-1-0-1049. В этом и следующих примерах сохранены оригинальная графика и орфография.

³ <http://www.animeforum.ru/index.php?app=forums&module=forums§ion=findpost&pid=214568>.

⁴ <http://bloody-sky.ucoz.com/blog/mjatezhnik/2013-05-07-4>.

Не первый раз в истории, но на новом ее витке возникает лингвистическая проблема «отцов и детей», когда (условно) «младшее» поколение активно осваивает новый код коммуникации и приобретает коммуникативные привычки, недоступные пониманию «старшего» поколения. И. Б. Левонтина замечает: «Скажите честно, когда разговаривают на интернет-сленге, вы все смыслы улавливаете? В русском языке появилось так много новых слов, что представители разных поколений, разных социальных слоев иногда плохо понимают друг друга» [Левонтина 2010].

В этой статье мы хотели бы подробно рассмотреть один из новых лингвистических феноменов — язык аниме-сообщества, представленный в рунете. Безусловно, читатель не раз сталкивался на улице с «анимешниками» — девочками в кошачьих ушках и с макияжем героинь японских мультфильмов, мальчиками с сумкой через плечо с изображением любимых персонажей манги, японских комиксов. Типичному носителю этой субкультуры от 10 до 25 лет, все свободное время (а иногда и все время вообще) он проводит за просмотром аниме или комиксов и общается с единомышленниками на специализированных аниме-форумах или в социальных сетях.

Поскольку с момента зарождения общение внутри аниме-сообщества происходило преимущественно в пространстве интернета и в письменной форме, лишь изредка выходя «в реальную жизнь», сформировавшийся язык является разновидностью интернет-сленга, разделяя такие общие свойства неформальной интернет-коммуникации, как обилие заимствований, креативное словообразование, использование речевых масок, особое графическое оформление (смайлики, игнорирование правил орфографии и пунктуации).

Особенно интересен сленг аниме-сообщества тем, что он основывается на японизмах. Русский язык уже долгое время шлифует механизмы заимствования и ассимиляции англицизмов (а также слов, пришедших из других европейских языков), выработаны правила грамматического и фонетического освоения таких слов. Японизмы же подобных схем пока не получили: модели определения рода не устоялись, многие слова (например, *бисёдэ*, *хикки* и др.) остаются несклоняемыми. Вместе с тем, появились механизмы насильственного подчинения таких слов стандартной русской грамматике через словообразование (ср. *няшечка*, *кавайный* и др.), которые представляют большой интерес.

Далее в статье мы рассмотрим, каковы особенности субкультуры аниме, опишем, какой материал привлекался к исследованию, укажем, ка-



Рис. 1. Некомими — популярный персонаж аниме-культуры, девушка-кошка, разновидность кемономими (антропоморфных персонажей с ушками и хвостиками)

кие тематические и функциональные классы «креативной» лексики наиболее активно используются аниме-сленгом, каковы источники заимствования и способы их графического освоения (транслитерации), а также каковы модели их грамматического освоения и словообразовательный потенциал.

Субкультура аниме

До конца 1990-х годов японский медиарынок практически не взаимодействовал с российским. Ситуация начала изменяться с открытием информационного пространства, когда в Россию стали поступать не случайные осколки японской масс-культуры, которые привозили из походов моряки, а более или менее приспособленные для продажи на рынке мультипликационные фильмы, сериалы, комиксы. Все это наложилось на традиционный интерес к экзотике, Востоку, культуре Японии, переплетаясь с обаянием необычных миров и особой визуальной стилизации, которые предлагаются фильмами аниме и комиксами манга.

Ценность аниме и манга для фанатов можно осознать, если обратиться к истории этих культурных феноменов на их родине. На сегодняшний день Япония буквально пропитана манга. О популярности этого вида комиксов свидетельствует ежегодный выпуск примерно 2 млрд. единиц книжно-журнальной продукции, почти 40% издательского рынка страны.

История манга насчитывает примерно 1300 лет, и все это время искусство сатирического, юмористического рисунка эволюционировало и усложнялось. Основной особенностью японских комиксов манга является их дифференциация по целевой аудитории, а именно, по двум признакам: полу и возрасту. В последние годы появилось множество комиксов, посвященных таким серьезным темам, как политика, экономика, право; существуют десятки изданий, посвященных научной фантастике, азартным играм и, конечно, эротике. Одна из самых удивительных черт комиксов — длительность их издания. Манга, особенно историческая, выпускается десятилетиями, ее читают из поколения в поколение, она превращается в сагу. Герои взрослеют и развиваются вместе с читателями.

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 про-

дукции 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 нескольку 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 фан-арта (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 что 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. 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*, *кавай*) станут донорами для общего интернет-языка и повседневного устного общения.

Как во многих замкнутых сообществах, в среде фанатов аниме существует разделение на группы, «элиты» и «обывателей». В нашем случае это *отаку*⁵ (не обязательно неадекватные фанаты, в русском сегменте

⁵ *Отаку* — фанат, страстный почитатель чего-либо. В Японии это слово имеет отрицательное значение, близкое к «одержимый», «фанатик».

интернета подобное обращение несет ярко выраженную положительную оценку) и *школота* («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 неписанным 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».

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.

Материал исследования

Сложность описания некоторой разновидности сленга заключается в том, что трудно судить об особом языке, не разговаривая на нем. По счастью, анимешники не являются закрытым сообществом — их форумы и блоги общедоступны, и, кроме того, имеется опыт языковой рефлексии со стороны самого аниме-сообщества в виде так называемых *словарей анимешника*.

Основной мишенью нашего исследования стала лексика аниме-сленга. Две версии словников были получены независимо в ходе двух учебных исследовательских проектов⁶. Основой первого списка стали любительские словари; для составления второго списка был вручную просмотрен небольшой корпус текстов аниме-коммуникации.

Любительские словари размещаются на многих сайтах, дополняются самими участниками сообщества и являются продуктом коллективного творчества. Однако большая часть таких словарей не отличаются

⁶ Первый проект — курсовая работа Н. Буйловой (факультет медиакоммуникаций НИУ ВШЭ). Второй — проект «Язык аниме», выполненный в рамках научно-исследовательского семинара факультета филологии НИУ ВШЭ «Креативный язык: новые слова». Мы благодарим участников проекта Полину Касьянову, Ивана Смирнова и Дмитрия Шмелева. Их материалы были использованы в настоящей статье.

полнотой, так как преследует лишь цель ликвидировать безграмотность «внешней публики», дать некоторое поверхностное представление о мире анимешников. Другие словари, напротив, изобилуют излишествами, больше похожими на потенциальные слова и определения еще не проникших в русскую субкультуру или не закрепившихся в ней явлений. Причина заключается в том, что русскоязычное аниме-сообщество активно развивается лишь последние 10-15 лет и еще не освоило всех жанров, существующих в японской или, скажем, в англоязычной аниме-культурах. Как результат, словари последнего типа довольно футуристичны — они описывают такой сленг, который, возможно, разовьется на основе существующего, а не тот, который функционирует сейчас.

Составив обобщенный словник на основе разнообразных любительских словариков, мы проверили, действительно ли все лексемы используются в интернет-коммуникации. Каждое слово было введено в общий поиск Google⁷, первые тридцать результатов просматривались, и, если примеры не сводились исключительно к словарным статьям с толкованием и мета-текстам, описывающим субкультуру, лексема оставалась в словаре⁸. Были исключены слова, которые не используются сообществом, например, *«камeko» — фотограф, который профессионально снимает косплееров.*

Затем по этим ключевым, или «сеяным», словам (seed words) была собрана коллекция примеров употреблений в сети. При анализе словообразовательных производных использовались данные, найденные в сводном словнике и в примерах из коллекции. Кроме того, был проведен целевой поиск в сети по частотным словообразовательным моделям.

Вторым источником данных послужила коллекция текстов аниме-коммуникации. С помощью скриптов, разработанных Б. В. Ореховым, были скачаны все связанные страницы по ссылкам на популярные форумы и другие ресурсы. На основе этой коллекции был составлен список словоформ, встречающихся в текстах, и из него были удалены все известные электронному словарю словоформы (словарь включал материалы Грамматического словаря А. А. Зализняка, толковых словарей Ожегова и Шведовой, Ефремовой, Ушакова и др., частотного словаря НКРЯ). Все это позволило свести к минимуму объем работы на последнем этапе, когда из оставшихся словоформ были выделены слова, характерные для аниме-коммуникации в сети.

⁷ Априори нам представлялось, что хорошим инструментом мог бы быть поиск по блогам и форумам, однако оказалось, что аниме-ресурсы недостаточно хорошо проиндексированы как Google, так и Яндексом.

⁸ Мы также благодарны нескольким носителям сленга (студентам столичных вузов), которые дали нам ценные консультации по составу словника.

Пересечение двух версий словарей составило около 60 слов. В результате, сводный список включает чуть более 150 слов. Мы не ставили задачей создание исчерпывающего списка сленговой лексики, так как для непрерывно развивающейся, живой интернет-субкультуры это, скорее всего, невозможно и бессмысленно. Однако, как кажется, составленный двумя методами список является достаточно представительным, чтобы судить об основных особенностях слов, составляющих стабильное ядро языка аниме.

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.

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 (ср. *паропанк*⁹, *гонзятин*¹⁰).

⁹ *Паропанк* — поджанр, во многом сходный с киберпанком, но акцентирующий внимание на эстетике паровых машин и подобных механизмов, свойственных технологическому уровню Европы второй половины 19-го века — начала 20-го века. Наиболее наглядным примером может послужить аниме «SteamBoy» или «Last Exile».

¹⁰ *Гонзятин* — ироничное наименование совокупности аниме, выпущенного известной японской студией GONZO.

Вторая зона охватывает наименования типичных персонажей аниме или манга. Например, *усягими* — антропоморфные персонажи аниме и манги с заячьими хвостиками и ушками (например, Раби эн Розэ («Усада») из «Di Gi Charat»), разновидность *кемономи*; *фурри* — человекоподобные зверушки, персонажи мультяшек, комиксов, рисунков, компьютерных игр и т. п.; *цундере* — один из типовых вариантов характера персонажа аниме (манги и видеоигр), персонаж, который сначала ведет себя грубо, неприязненно, но впоследствии открывается с другой стороны — как милый и нежный. Цундере из GTO по имени Ондзука сначала кажется неотесанным грубияном, но потом мы постепенно начинаем видеть, что он заботлив. Как уже было сказано, аниме — во многом мир типовых жанров и типовых «масок». Названиями типов персонажей описываются его условные характеристики — черты внешности или особенности характера. Названия не могут передавать оценку. Каждый персонаж обладает изначально заданной внешностью, интеллектом, паттерном поведения. Классификация персонажей аудиторией происходит моментально, их действия могут быть в той или иной степени предсказаны и предугаданы. Соответственно, фанат может выбрать себе «маску» по вкусу и отождествлять себя с ней и в реальной жизни (прическа, одежда и т. п.), и в сети (аватарки, речевое поведение и т. п.).

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: *бункобан*¹¹, *канзенбан*¹², *айзобан*¹³. На фанатов рассчитан дополнительный «фансервис» (*сабису*) — вставные сцены и ракурсы, не имеющие прямого отношения к сюжету. Смысл некоторых объектов абсолютно непонятен непосвященным (например, *ситадзики*¹⁴, *омаке*¹⁵, *оэаки*¹⁶).

¹¹ *Бункобан* — том манги (хотя в бунко-формате могут печататься и книги) более компактных размеров, чем обычный том (*танкобан*) и, как правило, отпечатанный на более качественной бумаге.

¹² *Канзенбан* — полное собрание манги.

¹³ *Айзобан* — коллекционное издание манги, обычно выпускаемое ограниченным тиражом и содержащее бонусы («омаке»)

¹⁴ *Ситадзики* — подложка, которую кладут под лист бумаги или между листами бумаги в альбоме, чтобы не портить гладкость листов. В России ситадзики являются довольно редкой вещью, а в Японии любители рисования их часто используют. Значительная часть анимешной сайд-продукции выходит в виде ситадзики с изображениями тех или иных популярных персонажей аниме и манги.

¹⁵ *Омаке* — бонусы к аниме, прилагаемые к изданию на видео. Это могут быть забавные чиби-сценки с персонажами из аниме, интервью с создателями и т. п. Термин *омаке* применяется и к манге, обозначая любой дополнительный материал, прилагающийся к тому манги.

¹⁶ *Оэаки* — начальные наброски дизайна облика персонажей, их предыстории и т. п. Их зачастую прилагают в качестве бонуса (*омаке*) к манге, чтобы читатели могли лучше представить себе процесс её создания.

Настоящий поклонник аниме собирает коллекцию *пламо* — сборных пластиковых фигурок (в частности, моделей роботов из сериалов или фигурок девушек), которые он должен самостоятельно собрать, вырезать, склеить и раскрасить. Более состоятельный фанат может позволить себе автомобиль в стиле *иташи* — т. е. раскрашенный или тюнингованный под аниме.

С другой стороны, сленг описывает деятельность фанатов по распространению аниме и любительских материалов, например, *сканлейтинг*¹⁷, *фандаббинг*¹⁸, *хардсаб*¹⁹. Наряду с существительными-названиями технологических процессов в этой зоне встречаются глаголы и имена деятеля, ср.

(5) *Таймит*²⁰ обычно или *дабер*²¹ или *таймер*.

Ряд слов описывает определенные действия из повседневной жизни фанатов или их стиль жизни в целом. Так, *дропнуть* сериал — означает не досмотреть его, бросить на середине. *Хикки*, или *хикикомори*, называют людей, чаще всего молодых, которые отказались от жизни в социуме и стремятся жить уединенно.

В соответствии с принятым форматом аниме-общения русские единицы речевого этикета заменяются на японизмы: *чаоссу*²², *коничева*²³, *аригато*²⁴, *гомен*²⁵, *оясуми*²⁶. Важно заметить, что анимешники не владеют репертуаром и узусом японских формул вежливости, поэтому речь идет именно о неполноценном лексическом копировании. Частица вежливости *дэсу* (*десу*) употребляется в основном в ироничном ключе: *Печально десу*. С той же долей иронии собеседник может быть назван *сенсеем*, к его имени могут присоединяться частицы *-сан* или *-тян*.

Последняя группа — слова со значением оценки, положительной: *ня*, *кавай* («Какая прелесть!», «Как мило!»), *сугой* («Круто!»),

¹⁷ *Сканлейтинг* — перевод манги, осуществляемый фанатами аниме — *отаку* на безвозмездной основе. Японский текст на отсканированных страницах манги заменяется на его перевод. Распространяется в интернете бесплатно.

¹⁸ *Фандаббинг* — голосовой перевод аниме (дубляж), осуществляемый непрофессиональными актерами.

¹⁹ *Хардсаб* — встроенные в видео субтитры, изготовленные любителями. Противопоставлен *софтсабу* — субтитрам, которые распространяются в виде отдельных файлов.

²⁰ *Таймить* — размечать время появления реплики субтитров или перевода на видео.

²¹ *Дабер* (*фандаб(б)ер*) — непрофессионал, зачитывающий любительский голосовой перевод, см. *фандаббинг*.

²² *Чаоссу* — приветствие, обычно используется *отаку*, на которых большое впечатление оказало аниме «Kateikyoushi Hitman Reborn».

²³ *Коничева* — здравствуйте, добрый день.

²⁴ *Аригато* — спасибо.

²⁵ *Гомен* (*гоменасай*, *гомене*) — извините (выражение сожаления).

²⁶ *Оясуми* — спокойной ночи.

ёкатта, *ятта* («Слава богу!», «Какое счастье!»), — или отрицательной: *ковай* («Страшно!», выражение испуга), *бака* («дурак»). В аниме такие реплики являются масками для стереотипного выражения эмоций, и в общении фанатов слова именно этой группы можно встретить чаще всего, вне зависимости от контекста. Вместе с предыдущей группой они составляют ядро кода, по которому опознаются «свои». Данные оценочные выражения активно включаются в процесс словообразования и стремятся занять разные синтаксические позиции, поменяв частеречный класс (см. ниже). Когда мы говорили о словах-донорах общего интернет-сленга и разговорного сленга вне сети, мы также имели в виду слова именно этого класса (прежде всего, *ня*, *кавай* и *сугой*).

Слова аниме-сленга выполняют номинативную, категоризирующую функции, с одной стороны, и экспрессивную, функционально-оценочную, этикетную, с другой. Легко видеть, что лексические группы (1)–(4) несут прежде всего номинативную и категоризирующую нагрузку и служат для обозначения вещей и явлений, для которых не существует русских слов. Даже обозначения отрицательных персонажей и «низких» жанров и фансервиса не предполагают ярко выраженной и легко считываемой оценки. Лишь небольшое количество русифицированных выражений обрастает весьма ясными коннотациями (пренебрежительное *гонзятинна*, *синдром отакуизма*, *онемешнеги*, *феечка*, *муняшка* и др.).

Группы (5)–(6) специализируются на речевом этикете и оценочной экспрессии. Как уже было сказано, возможен переход от прямого положительного или отрицательного значения к ироничной, «смещенной» оценке и фамильярной вежливости:

- (6) Някнула о.о ковайненько С:
 (7) ладно. аригато кой-кому за помощь 😊

По происхождению в лексике аниме-сленга выделяются заимствования из японского, заимствования из английского и русские производные.

Японизмы приходят из всех перечисленных тематических зон. Их отличают:

- четкое деление на открытые слоги: *а-са-до-ра*, *то-ку-са-цу*, *у-са-ги-ми-ми*;
- присутствие сочетания *дз*: *сёдзе*, *дзесей*;
- присутствие сочетаний *го*, *ге*: *гекига*, *гомен*, *сугой*;
- частое окончание на гласные *-и*, *-е*, *-у*: *хикки*, *ахоге*, *отаку*.

Англицизмы представлены преимущественно в группе (4), описывающей технологию и форматы компьютерной подготовки материалов

аниме и манги, ср. *фандаббинг*, *сингл*²⁷, *гэг*²⁸, *OVA/OVA*²⁹, *равка*³⁰, многие такие заимствования приходят из компьютерного сленга. В группе (3) слова английского происхождения могут обозначать различные виды и части продукции, например, *фанбук*³¹, *анигайд*³², *опенинг*, *эндинг*³³, *айкетч*³⁴, *спешл*³⁵. Среди названий жанров и персонажей англицизмы представлены значительно реже, ср. *файтинг*, *фанфик*, *фурри*, и можно спорить, насколько эти слова характерны именно для аниме-сленга, а не принадлежат более широкой субкультуре.

Нужно оговорить, что ряд японизмов, в свою очередь, включает заимствованные элементы из английского и других европейских языков, ср. *дорама* (от англ. drama: сериал с живыми актерами), *редикоми* (комиксы для девочек, «леди»); *панцу* (кадры фансервиса, на которых случайно открывается нижнее женское белье). И напротив, некоторые японизмы, проходя через англоязычные форумы или уже в самом пространстве японской субкультуры, образуют гибриды типа *додзин-новел*³⁶, состоящие из японской и английской частей. Некоторые японизмы трансформируются по английским словообразовательным моделям, ср. диминутивы *хикки* от *хикикомори*, *биши* от *бисёнен*.

Русские производные создаются двумя способами. Во-первых, это может быть сдвиг значения существующего слова, ср. *феечка* — девочка, мнящая себя фанатом аниме, носящая кошачьи ушки, но просмотревшая от силы пару сериалов; *антеннки* — пряди, намеренно выбивающиеся из прически; *гарем* — аниме или манга с преобладанием женских персонажей:

²⁷ *Сингл* — применительно к манге обозначает работы, состоящие только из одной главы, так может называться и любая короткая манга.

²⁸ *Гэг* — в комедийном аниме или манге: сцена, где юмор передается с помощью стандартной (конвенционализованной) рисовки. Примером графического гэга может служить момент, когда при виде симпатичной девушки-бисёдзё у парней начинает фонтанами хлестать кровь из носа.

²⁹ *OVA (OAV, Original Video Animation)* — аниме, которое было выпущено в продажу видеоносителях (видеокассеты, DVD) и предварительно никогда не транслировалось ни на телеканалах, ни в кинотеатрах. Как правило, всё эротическое аниме выпускается именно в OVA-формате (хотя OVA не сводится к этому жанру).

³⁰ *Равка* — от англ. названия формата *raw* («сырой»): аниме с оригинальной японской озвучкой без какого-либо перевода; скан манги на японском языке без какого-либо перевода.

³¹ *Фанбук* — книга, содержащая информацию об аниме или манге.

³² *Анигайд* — anime guide, статья или сайт с полезной информацией об аниме.

³³ *Опенинг* и *эндинг* — анимационная заставка с начальными/конечными титрами.

³⁴ *Айкетч* (от англ. eye catch) — двухсекундная заставка в середине аниме, обозначающая начало и окончание рекламной вставки.

³⁵ *Спешл (спешел, спэшла)* — дополнительная серия или бонусный материал.

³⁶ *Додзин-новел* — текстовый квест с графическим оформлением в стиле аниме, по сути интерактивное аниме, где игрок может в какой-то степени влиять на разветвление событий.

- (8) Как человек, немного читавший мангу, могу сказать, что это точно не гаремник (хотя отголоски *гарема* там имеются и немалые).

Иногда в ироническом контексте японские названия персонажей «переводятся»³⁷ русскими эквивалентами, например:

- (9) классно!) кавай ^ ___ ^ столько кошечек 🐱 только кроликов мало 🐰 [комментарий к галерее картинок под названием «Кемономими (Неки, Усаги, Инумими, Кицунемими...)»]

Во-вторых, производные образуются по русским словообразовательным моделям с включением заимствованных элементов типа *анимешник*, *гонзятинна*, *отакун*, *закаваиться* и др. Этим словам будет посвящен отдельный раздел ниже.

Оценивая в целом распределение слов по происхождению, мы можем сказать, что именно обилие японизмов отличает аниме-сленг, однако это не прямые заимствования, а слова, прошедшие сквозь фильтр англоязычной субкультуры, а затем уже попавшие на русскую территорию.

Графическое освоение японских элементов сленга

Когда слова заимствуются из другого языка, они должны быть освоены и фонетически, и графически, и морфологически, и синтаксически, «переведены» из структуры одного языка в системную решетку другого. Язык аниме-сленга дает нам интереснейший материал прежде всего в части японизмов, поскольку японский и русский языки и по звуковому составу, и по графике, и грамматически далеко отстоят друг от друга.

Как уже было сказано, аниме-коммуникация имеет преимущественно письменный характер, поэтому вопрос о фонетической адаптации японизмов мы затрагивать не будем. Речь пойдет о графическом освоении, а именно, о транслитерации японских слов кириллицей (безусловно, в сообщениях анимешников встречаются и латинские написания, но эту проблематику мы оставим за кадром). Прежде всего, стоит отметить вариативность в кириллическом написании японизмов, которая связана с существованием двух известных систем транслитерации: системы Хепберна и системы Поливанова [Иванов 2006].

Для нашего корпуса примеров существенными являются следующие различия между системами:

³⁷ М. А. Кронгауз определяет это как «замену чужого, непривычного, непонятного слова на слово привычное, свойское и очень конкретное» [Кронгауз 2013].

- запись букв, обозначающих глухой мягкой свистящий: в системе Хепберна передаются как шипящие (*шитадзики*, *шенен-ай*, *сейшуураку*), в системе Поливанова — как мягкие спиранты (*ситадзики*, *сёнен*);
 - передача аффрикат *джи VS дзи*, *джо VS дзё*, *джу VS дзю*, *джа VS дзя* (далее на первом месте приводим транслитерацию по Хепберну, на втором — по Поливанову): *доджин/додзин*, *бисёдзё*, *джосей/дзёсей*, *ниндзюцу*;
 - *чи VS ти*, *че VS те*, *ча VS тя*: *эччи/этти*, *чиби/тиби*, *коничива/коницева/конитева*, *чаоссу*;
 - *за VS дза*, *зо VS дзо*: *гозаймасу/годзаймасу*, *айзобан/айдзобан*³⁸;
 - буквосочетания *пт*, *пр* и *пб* записываются прямой калькой по Хепберну как *нм*, *нп* и *нб*, соответственно (*конбанва*), в то время как система Поливанова требует записывать их как *мм*, *мп* и *мб*, что точнее отражает японское произношение (*комбанва*);
 - транслитерация *тс VS ц*: *тсундере* — *цундере*, ср. также (9) и (10):
- (10) Некомими и *Кицунемими* *-* обожаю. :з
- (11) Смотрю аниме "Волчица и пряности" ^__^. Клёвое! Обожаю нек ^^ Правда там не некомими, а *китсунемими*, но лисички тож кавайны)

Еще одно различие кроется в написании *e* и *э* после согласных, обозначающих смычные и щелевые: *сёнен/сёнэн*, *хентай/хэнтай*, *десу/дэсу*, *ранобе/ранобэ*. Хотя написание *э* соответствует транслитерации Поливанова, а *e* — транслитерации Хепберна, скорее здесь можно говорить об общей тенденции к вариативности транслитерации английских заимствований в современном русском языке. (Заметим, что *e* по стандартным правилам русской орфографии заменяет и букву *ё*, как в начале слова и после гласных, так и в сочетаниях *сё*, *дзё* и т. п.).

Проблема транслитерации отрефлексируется аниме-сообществом и время от времени обсуждается в блогах и форумах. Считается, что в рунете большей популярностью пользуется система Хепберна, и это имеет историческое объяснение. В конце 1990-х только появившееся аниме смотрели в переводе на английский, а уже с него переводили на русский. Таким образом, укоренилась система Хепберна, а точнее, ее русифицированный вариант, где латинская транслитерация переводится на кириллицу.

Несмотря на то, что предпочтение отдается системе Хепберна и принято ругать систему Поливанова, в отдельных частностях за последней все же признается преимущество. Так, осуждается использование *ш* и *дж* вместо *с* и *дз*, ср. показательный отрывок из обсуждения в блоге <http://shinsengumi.diary.ru>:

³⁸ Этот вариант встречается только в любительских словарях.

- (12) "Шёгун"? Это интересно)) Почему ж не поверю, поверю! В некоторых словах может даже и ничего, когда по отдельности. А когда "шёдждё манга" — это как манга для шепелявых девочек. Хотя по произношению как раз истина где-то рядом :)

Аналогично, не одобряется написание *йа, йо, йу* — прямой перевод Хепберновских сочетаний *ya, yo, yu* в кириллицу, не учитывающий наличие в русском букв *я, ё, ю* (ср. *охайо* и *охаё*).

Что же показывает наш материал? Действительно, в реальной коммуникации побеждают «поливановские» написания *дз*³⁹, *с*- и *ц*, но в остальных случаях есть строгая тенденция использовать транслитерацию Хепберна (т. е. писать *чи*- вместо *ти*-, *нв*- вместо *мв*-). Так, поиск в Google для вариантов *конбанва* — *конбамва* дает 32 тысячи вхождений против 191, а в поиске по блогам «Яндекса» вариант *чаоссу* (*чаосу*, *чаосс*) встречается более 3 тысяч раз против 6 употреблений *тяоссу* (*тяосс*)⁴⁰. Максимально вариативно написание *е* и *э* (ср. *сейю/сэйю*).

В заключение отметим еще одну тенденцию, не вписывающуюся в стандартное противопоставление систем Хепберна и Поливанова — опрощение *дзи* либо до *ди*, либо до *зи* (*ситадзики* VS *ситадики*, *додзинси* VS *додинси* VS *дозинси*). Представляется, что это происходит не случайно. Во-первых, в рамках освоения происходит переход от достаточно экзотического для русской системы биграфа *дз* к одиночной согласной букве. Во-вторых, работает фонетическая гипотеза: *зи* и особенно *ди* (фактически аффриката) фонетически довольно точно соответствуют произношению слога, обозначаемого в японском как *じ / じ*. В-третьих, в этом можно видеть свидетельство примерного, «на слух», запоминания, которое приводит к неточной передаче терминов на письме⁴¹.

Вместе вторая и третья гипотезы могут указывать на то, что влияние посредника — латинской (английской) транслитерации — в каких-то точках ослабевает, уступая место прямому взаимодействию русской и японской систем.

³⁹ Любопытно, что сочетание *дз* побеждает в обоих случаях, и когда оно соответствует *за*, *зо* (*z* в английской транслитерации), и когда оно соответствует *джа*, *джо*, *джи* (*j* в английской транслитерации).

⁴⁰ Показательно само соотношение количеств употреблений; естественно, эти числа не следует воспринимать как абсолютную истину, так как статистика Google и «Яндекса» учитывает и повторы/репосты, и употребление слов не-анимешниками (ср. название поста «Осенняя *конбанва*» у Евгения Касперского).

⁴¹ Еще одно свидетельство неточной передачи — варианты формул речевого этикета типа «здравствуйте», «спасибо» и т. п. Например, *конбанва* («добрый вечер») имеет часто встречающийся вариант *кобанва*, а интенсификатору *gozaimasu* (большой привет, большое спасибо) могут соответствовать написания *годзаймасу* (*гозаймасу*) и *гойдзамасу*.

Грамматическое освоение: склонение, род, частеречная принадлежность

Освоение иноязычного слова новой для него языковой системой — процесс постепенный и длительный. Достаточно часто иноязычные элементы так и остаются не до конца освоенными «чужаками»: например, они могут отличаться особенностями произношения (ср. несмягчение согласных перед [э] в словах типа *несессер*, *темп* и т. п.), не включаются в систему падежного склонения (*радио*, *такси* и т. п.), не имеют словообразовательных производных. В этом разделе мы обсудим включение заимствованных слов аниме-сленга в систему русского словоизменения, а также любопытную проблему частеречной идентификации некоторых несклоняемых частотных слов.

Большинство заимствованных слов аниме-сленга являются существительными. Соответственно, при включении в систему русского языка может происходить либо полное их освоение (они получают наборы падежных окончаний, атрибуцию грамматического рода, одушевленности и числа), либо неполное (тогда эти существительные останутся несклоняемыми, но тем не менее, будут способны согласовываться с прилагательными и глаголами в определенном роде и числе). Поведение лексического фонда отличается в зависимости от того, является ли слово англицизмом или японизмом, и в зависимости от финали слова (гласного или согласного, на которое оно оканчивается).

Английские заимствования по преимуществу заканчиваются на согласный (*ангст*, *деформинг*, *ориджинал*, *сканлейт*, *тентакль*, *фанфик*, *косплей*) — в этом случае они становятся полноценными склоняемыми существительными мужского рода, ср. (13)–(16):

- (13) Еще четыре *онгоинга* и я осилю бэт-ню52!
- (14) Вторая *онгоингом* идет, ты чо
- (15) Так после фотосета мы в *коспле* пошли к нему в кафе)
- (16) Ударим *каваем* по *яюю!*:lol::lol::lol:

Англицизмы, оканчивающиеся на гласный (кроме -а и -я), например, *аниме*, *фурри*, *панцу*, *превью*, не склоняются. Как исключение, не склоняется сложное слово *джапанимейш(е)н*:

- (17) Вернули в тему *джапанимейшн*.
- (18) Интересно, у кого-нибудь из крейзанутых режиссеров *джапанимейшен* хватит ума снять про нее анимэ?

Аббревиатуры, пришедшие из английского языка, не склоняются, если они не являются фонетическими (ср. *АМВ*, *ДДР*). Фонетическая аббре-

виатура *ОВА* ведет себя по-разному, ср. употребление несклоняемого существительного в (19) и склоняемого существительного женского рода *a*-склонения в (20)–(21):

- (19) Но хоть так уж и сильно от сюжета не уходили, и то радует и дает надежду на *ова*
 (20) Начинаю просмотр *овы* mirai nikki.
 (21) эндинг к *ове* просто очешуенен *-*

Приписывание грамматического рода и одушевленности у англицизмов происходит по стандартному сценарию, за исключением того, что несколько слов могут образовывать характерные для сленга варианты на согласный (мужской род) и гласный (женский род), ср. *арк* и *арка*, *рав* и *рава*, *спешл* (*спешел*) и *спешла*. Одушевленные диминутивы на *-и* (*биши*, *фурри*, *хикки*) являются существительными общего рода, так как способны обозначать лиц как мужского, так и женского пола и в зависимости от этого согласоваться с прилагательными и глаголами прошедшего времени по мужскому или женскому типу, ср.:

- (22) Проглотил столько своих собратьев, что сошёл с ума, заключил себя в сферу Дайсона и погрузился в стазис. В общем, типичный *хикки*.
 (23) она типичная *хикки*, понимаешь

Биши и *фурри* приобретают слабую способность к склонению (по некоторым свидетельствам, *фурри* в этом случае приобретает еще один вариант начальной формы на мягкий согласный, *фуррь*):

- (24) Ближе к яю стоят аниме про лютых *бишей*
 (25) Трансформация из *фурря* в анимешника ^^'

Аббревиатуры приобретают признак рода либо по фонетическому критерию, либо по роду «основного» слова расшифровки, ср.

- (26) отличный *амв*, Аму-тян ^ _ ^
 (27) Самое нормальное *амв* по аниме Black rock shooter [«основное» слово — видео, ср. AMV = anime music video]

Освоение существительных-японизмов придерживается похожего стандартного сценария (слова на согласный и *-а/-я* — склоняются, слова на другой гласный — не склоняются), но вариантов здесь гораздо больше.

Существительные на гласный *-е*, *-ё*, *-и*, *-о*, *-у*, *-ю* остаются несклоняемыми (ср. *ахоге*, *сёдзё*, *некомими*, *отаку*, *сейю*), но ряд слов на *-о*, *-и* (*неко*, *оданго*, *мехи*) употребляются с присоединением падежных окончаний, ср.:

- (28) сколько Вы знаете аниме про ушастых и прекрасных *нек*

- (29) для *каваек* и *неков*
 (30) Запутался парик, а точнее хвосты от *оданг* на парике Усаги.
 (31) еще помнится управление у *мехов* было ,что то вроде кинекта.

Есть свидетельства, что, как и для *фурри*, в этих случаях мы должны реконструировать начальную форму вида *нека, нек, оданга, мех* (т. е. выводить эти формы из парадигмы существительного на -о, оставляя в ней только несклоняемые формы).

Неодушевленные существительные на гласный (за исключением -а/-я) в основном относятся к среднему роду. Одушевленные атрибутируются по полу обозначаемого объекта (в частности, *отаку* может быть и мужского, и женского рода):

- (32) Это *кодомо-аниме* очень *близко* к европейской анимационной школе
 (33) Хитрость в том, что хвосты перед завязыванием в узлы надо скручивать, чтобы *оданго* атама получилось *округлое*.
 (34) Мир *маленькой УСАГИМИМИ*

Японизмы на -а по стандартным правилам должны были бы стать в русском склоняемыми существительными женского рода. Так и происходит, ср. (35), но некоторые слова остаются все же лабильными в отношении склоняемости/несклоняемости, ср. (36)–(40):

- (35) Мой кот со мной и *дорамы* [скл.] смотрит и *мангу* [скл.] читает, но когда захожу в твиттер сразу же отворачивается с:
 (36) Последней *такой асадора* [нескл.] была Haruo, Koi в 1994 году
 (37) Алексей, я как фанат JDM не признаю *леворульных иташей* [скл.] (не японского производства))
 (38) Если вы не знакомы с *иташа* [нескл.], то знайте, что это игра слов в японском языке
 (39) дайте сайтики с *мангами*=)) [скл.]
 (40) самоучитель по *манга* [нескл.]

Японизмы на согласный ведут себя более предсказуемо — это склоняемые слова мужского рода. Редкие исключения можно наблюдать с примерах (43), (45) и (46) — в последнем *тян* выступает как несклоняемое одушевленное существительное женского рода, обозначающее девушек:

- (41) *Какой бисёнен* [муж.] из аниме к вам подходит больше всего?
 (42) Лучшие сплавы у *сенена* [скл.] со споконами, такие как Мэйджор, например.
 (43) Возраст тот же, что и у *сёнэн* [нескл.] — от 12 до 18 лет.
 (44) и во вторых как с *милым джосеём* [скл.] можно выиграть у автора АЛХИМИКА?
 (45) Милый арт, типичный для *джосей* [нескл.]
 (46) Передо мной сидят две *тян* в отладке ^__^

Во второй части раздела обратимся к словам других частей речи. Лексический фонд аниме-сленга не сводится к существительным, хотя, ко-

нечно, количество глаголов, прилагательных, наречий, междометий, частиц и т. д., вместе взятых, едва ли составляет 10% словника. Заимствованное слово не может стать глаголом, не будучи встроенным в русскую суффиксальную модель, но за это ему обеспечено полноценное встраивание в русскую грамматическую систему глагольного словоизменения (окончания, атрибуция вида, времени, наклонения, залога и т. п.), ср. *кавайтсся*, *итадакимасить* и др. Похожими свойствами обладают и склоняемые прилагательные — слова обоих этих классов мы рассмотрим в разделе «Словообразование». А несклоняемые прилагательные образуются с помощью конверсии.

Вместе с тем, нужно отметить, что в примерах аниме-коммуникации зачастую можно наблюдать конверсию, когда японизмы-существительные употребляются в качестве несогласованных (несклоняемых) прилагательных (или же их можно трактовать как первые части сложных слов), ср.:

(47) Из Японии и без *манга* стилизации — очень хорошо ^ _ ^.

Но наиболее интересно синтаксическое поведение трех, пожалуй, наиболее известных слов аниме-сленга — *ня*, *кавай* и *ковай*.

Так, не представляется возможным однозначно определить принадлежность *ня* к той или иной части речи. Во-первых, это звукоподражание (в японском так передается мяуканье кошки). Во-вторых, это слово часто употребляется как междометие с положительной эмоциональной окраской (милый, прелестный, забавный), ср. (48) — или же его можно трактовать как частицу, завершающую предложение. В-третьих, *ня* можно рассматривать как несогласованное прилагательное, с тем же смыслом, ср. (49).

(48) =(1') Тоби влюбился, *ня*

(49) ты просто *ня* [«ты просто прелесть»]

Слово *кавай* в примере (50), по-видимому, можно считать оценочным предикативом. Оно обозначает примерно то же самое, что и *ня*, «мило». В других примерах оно показывает себя как несогласованное прилагательное (51), склоняемое существительное мужского рода (52)–(53), междометие/частица, выражающая восторг (54):

(50) Ну все, тут ливень стеной. Папа пошел на балкон...зачем? Овощи помыть.
Типа на кухне не *кавай*.

(51) Мальчики просто *кавай*

(52) Задавим зиму *каваем*

(53) Откуда он, *этот* *кавай*?

(54) =(2') Такие глазки, такой ротик ^O^ *Кавай-кавай-кавай* ^ _ ^

Примерно те же черты характеризуют лексему *ковай* — на русский она наиболее адекватно переводится как «страшный/страшно» и может использоваться как наречие, прилагательное, существительное и междометие.

Подводя итог, можно сказать, что процесс грамматического освоения японизмов чуть более инертен по сравнению с освоением заимствований из европейских языков. Об этом говорит и вариативность при склонении, и конверсия в несогласованные прилагательные. Впрочем, в следующем разделе мы увидим, что активно употребляемые японизмы, напротив, легко встраиваются в грамматическую систему русского языка с помощью аффиксальных моделей.

Словообразование

Различие между англицизмами и японизмами проявляется и в способности слов образовывать производные и словообразовательные гнезда. Англицизмы не проявляют особой активности в словообразовательном процессе. Чаще всего это связано с тем, что однокоренные слова заимствуются параллельно (*сканлейт-сканлейтинг*), а потому нет необходимости в образовании новых лексем. Тем не менее, отметим регулярные модели с конечными формантами *-инг*, *-ер*, *-изм*, *-ист*, *-ин* (*-шен*): *опенинг*, *деформ-инг*, *релиз-ер*, *фансаб-ер*, *коспле-ер*, *джапанимей-ин*, *эк-ин*, а также сложные слова с первой частью *фан-* и *ани-* (сокращение от *аниме*): *фан-арт*, *фан-саб*, *фан-даб*, *фан-сервис*, *фан-фик*, *фан-дом*; *ани-манга*, *ани-смайлы*, *ани-гайд*.

Иным образом ведут себя японизмы — но не все, а наиболее активное ядро. В частности, целое словообразовательное гнездо образуется от маленького слова *ня*: *ня-ш*, *ня-ш-а*, *ня-ш-к-а*, *ня-ш-н-ый*, *ня-ш-еч-н-ый*, *ня-к-а-ть*, *ня-к-а*, *ня-ш-и-ть*, *ня-ш-и-ть-ся* и т. п. Если вспомнить, что *ня* по происхождению — междометие, интересно отметить, что оно мотивирует не только глагол (по образцу звукоподражаний *мяу* — *мяу-к-а-ть*, *ой* — *ой-к-а-ть*), но и прилагательные и существительные. Стоит указать и на большие гнезда, которые образовались вокруг слов *кавай* и *сугой* (*кавай-н-ый*, *кава-и-щ-е*, *кава-и-ть-ся*, *кавай-н-о* и др.; *сугой-н-ый*, *сугой-н-еньк-ий*, *сугой-н-еньк-о* и др.). Наконец, само слово *аниме* тоже весьма активно, ср. *аниме-ш-н-ик*, *аниме-ш-н-ый*, *аним-к-а*, *аниме-ш-н-ость*, *аниме-ш-нича-ть*. Все четыре гнезда используют русские продуктивные словообразовательные модели.

Вместе с тем, в японском сегменте заимствований можно выделить другой тип языковых гнезд: сложные слова с корнем *-бан* («том»): *айзо-бан*, *бунко-бан*, *канзен-бан*) или с корнем *-мими* («ушки»): *ину-мими*, *кемономими*, *кишуне-мими*, *неко-мими*, *усаги-мими*). Этот тип похож на английские ряды на *-инг*, *-ер* и т. п. В обоих случаях словообразование как процесс произошло в языке-источнике, но на синхронном уровне опознается и носителями русского языка.

Среди заимствований смешанного происхождения следует отметить ранее упоминавшуюся английскую диминутивную модель, которая по совместительству служит для сокращения длинных японских слов, ср. *биш-и*, *хикк-и*, и собственно сокращения, ср. *бунко* (от *бункобан*), *усага/усаги* (от *усагимими*), *неко/нека* (от *некомими*). И английские, и японские частотные слова легко встраиваются в процесс словосложения, причем вторым словом производящей базы может быть слово из активного лексического фонда русского языка, ср. *косплей-образ*, *косплей-программа*, *аниме-тусовка*, *аниме-сцена*, *анимеклипмейкер*, *дэнс-косплей*, *фотоко-сплей*, *сёнен-аниме*.

Остановимся еще немного на особенностях русских словообразовательных моделей. Если корень оканчивается на гласный (*ня*, *аниме*, *отаку*, *ова*), то используются тематические форманты *-ш-* (*ня-ш-н-ый*, *аниме-ш-н-ый*, *отаку-ш-н-ый*, *ова-ш-н-ик*), *-к-* (*ня-к-ать*, *манга-к-а*⁴² «тот, кто рисует мангу»). В слове *отаку-й -й-*, как кажется, тоже выполняет структурные морфонологические функции, отделяя основу на согласный от окончаний, ср. *отаку-(j)-ем*. В слове *отаку-изм* вставной согласный отсутствует. Отсечение конечного гласного основы или его слияние с начальным гласным аффикса тоже возможно, хотя и реже, ср. *хикк-ов-ый*, *седз-ёв-ый*, *фурр-ёв-ый*, *фурр-ят-н-ик*, *годз-ят-ин-а*, *мэгум-е-ть*. Безусловно, о принципе открытого слога в японских словах здесь говорить уже не приходится.

Более других продуктивны две словообразовательные модели с участием японских заимствований: модель образования прилагательных и наречий с суффиксом *-н-* (*косплей-н-ый*, *аниме-ш-н-ый*, *кавай-н-ый*, *ня-ш-н-ый*, *ня-ш-еч-н-ый*, *сугой-н-о*) и многочисленные варианты диминутивной модели (*рав-к-а*, *мув-ик*, *чиб-ик*, *ня-ш-к-а* — *ня-ш-еч-к-а* — *ня-ш-еньк-а*, *сугой-н-еньк-о*). Некоторые словообразовательные модели характерны не только для языка анимэ, но и для сленга в целом, ср. *гарем-н-ик*, *отаку-н*, *финал-к-а*, *сюжет-к-а*, *зелен-к-а*, *годн-от-а*, *гонз-ят-ин-а* и др.

В глагольной зоне используется модель с окончанием на *-и(-ть)* (орфографически реализуется также как *-е(-ть)*), ср. *коспле-и-ть*, *кава-и-ть-ся*, *мэгум-е-ть*, *тайм-и-ить*, *фан-саб-и-ть*, *фан-даб-и-ть*. С односложными корнями используется и модель на *-ну(-ть)*: *харт-ну-ть*, *дроп-ну-ть*, *ня-к-ну-ть*. Глагольные производные, в свою очередь, легко образуют разнообразные приставочные ряды, ср. примеры (55)–(58):

(55) Ага, как раз, чтобы с утра *закаваиться*)).

(56) Но за это время я успела *перенякаться*, *откаваиться* и успокоиться.

⁴² Как было замечено ранее, *манга* может употребляться и как склоняемое, и как несклоняемое слово, а значит, в последнем случае *-а* — часть основы. По-видимому, именно этот факт объясняет присоединение тематического форманта в производном *манга-к-а*.

- (57) Карта внутренней Монголии Middleclass Hero, ну может если больше подумать, а не просто *прокаиваться* с котов и кроличков...
- (58) И так как только релиз *оттаймин*, его начинают сводить и собирать.

Таким образом, можно сделать вывод, что особенности словообразования в определенной мере связаны с происхождением слова, но, с другой стороны, ведущую роль для словообразовательного потенциала слова играет активность его употребления в аниме-сленге и даже его интервенция в общий сленг (прежде всего это касается слов с оценочным значением). Стоит заимствованию пройти этап «крещения» в русскую словообразовательную модель, его креативный потенциал словообразования становится практически безграничным.

Заключение

Сообщество анимешников рефлексировало над языком, создает любительские словари аниме-сленга, обсуждает варианты кириллической транслитерации слов (крайне интересно противостояние «приверженцев субкультуры» и «ревнителей традиционного востоковедения»). Вместе с тем, оценка носителями субкультуры своего языка бывает довольно субъективна и далека от того, что наблюдается в реальной коммуникации, на форумах и в социальных сетях.

Литература

- Блинова М. В.* СМИ в Японии: медиабизнес, традиции, культура. М., 2008.
- Иванов Б. А.* Киридзи и ромадзи: как писать по-японски кириллицей // Аниме и манга в России, 2006 / электронная версия: <http://animemanga.ru/Japan/romaji.shtml>.
- Кронгауз М. А.* Самоучитель олбанского. М., 2013.
- Левонтина И. Б.* Достоевский отдыхает. Кто придумывает новые русские слова // Российская газета. Вып. №5328 от 03.11.2010.
- Buckingham D.* (ed.). Youth, identity, and digital media. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.
- Poitras G.* Anime Essentials: Every Thing a Fan Needs to Know. Stone Bridge Press, 2000.