

УДК 811

Т. В. Степаниденко,
филологический факультет,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. филол. наук, доц. Е. П. Елисеева

Лексика для специальных целей (на примере подъязыка представителей молодежных субкультур — косплееров)

Аннотация. В статье рассматриваются особенности функционирования корпоративных подъязыков, в том числе молодежных, а именно лексикон косплееров. Охарактеризованы функции и своеобразие лексики молодежной субкультуры, а также разработаны основы тематической классификации лексики косплея.

Ключевые слова: корпоративный подъязык, субкультура, косплееры, функции лексики для специальных целей, тематическая классификация, лексическая подсистема.

В современном мире особенно актуальна проблема изучения лексического пласта русского национального языка, так как лексика — это наиболее подвижная часть языка, остро реагирующая на все изменения в жизни человека и общества. В рамках данного исследования характеризуется одна из групп лексики для специальных целей, а именно корпоративная лексика представителей молодежных субкультур. Язык молодежи — понятие условное, так как термин «язык» здесь имеет значение только лексико-фразеологической подсистемы, а «молодежь» в широком смысле обозначает часть носителей языка определенного возраста. По утверждению В. В. Химика, «язык молодежи — <...>, часть субстандарта живой русской речи» [4, с. 33]. Таких субстандартов, по мнению ученого, выделяется четыре. Один из таких уровней — язык возрастных субстандартов (второй уровень), сюда относится номинативно-экспрессивная речь подростков, иначе говоря, подростково-юношеские жаргонизмы. Исходя из наших рассуждений, именно к этому варианту языка относится лексика различных молодежных субкультур. Субкультура, на наш взгляд, — часть общества, отличающаяся своим поведением, деятельностью и ценностными установками.

В настоящем исследовании предпринята попытка охарактеризовать лексику подъязыка косплееров — людей, занимающихся косплеем. «Косплей — это переодевание в костюмы выбранных персонажей с последующей имитацией характерных для них поведения и речи» [3]. Этот термин образован в результате сокращения словосочетания *costume play*, которое переводится как «кос-

тюмированная игра». Безусловно, данная субкультура использует свой собственный лексикон, отличающийся своеобразием и ограниченностью использования. Молодежный язык характеризуется еще и тем, что имеет особые функции: номинативную, коммуникативную, конспиративную и индикативную. В коммуникации косплееров реализуются все названные функции: номинативная заключается в том, что лексические единицы называют определенные явления, объекты, предметы, которые находятся в сфере деятельности косплееров; коммуникативная функция реализуется в том, что язык является основным средством коммуникации, в том числе и корпоративной; взаимосвязь конспиративной и индикативной функций состоит в том, что ограниченность сферы употребления и некая засекреченность общения ведут к тому, что данным лексиконом владеет далеко не каждый носитель языка и речевой облик человека может определить его принадлежность данной субкультуре.

Если говорить о своеобразии исследуемой лексики, то следует затронуть два аспекта: вопрос выбора понятий и вопрос способов номинации и особенности вхождения слов в русский язык. Выбор понятий обусловлен тем, что является важным для обозначения и понимания в пределах группы: действия, предметы, явления, нуждающиеся в назывании. Образуются слова данной субкультуры чаще путем заимствования целых слов, так, например, слово *айдол* образовано от английского — *idol* — «кумир». Также существует путь сокращения иностранных слов, что произошло с наименованием *ау-версия*, образованного от

английского словосочетания *alternative universe*, («альтернативная вселенная») и имеющего такое значение в языке косплея: «представление персонажей в других мирах или вселенных». Сравним также: слово *аушка* (в том же значении), которое, приспособиваясь к русской грамматической системе, изменяет словообразовательную структуру. Продуктивным представляется способ полной аббревиации, например, специальное наименование *ирл* происходит от английского *In Real Life*, что обозначает «в реальной жизни». Стоит отметить, что некоторые лексические единицы могут использоваться не только в языке косплееров, но и в общении кей-поперов, например *айдол*, *есть стекло*, *мейк*, *фандом*, *фест*.

Разнообразие понятий и особенности используемой косплеерами лексики требуют упорядочения, а следовательно, определенных классификаций. Анализ языкового материала базируется на тематической классификации, принципы которой определяют понятийную систему данной лексики. В наименованиях косплея выделяется несколько тематических групп:

- Названия субъектов, создающих образ или помогающих в этом: *вигмейкер* — «человек, занимающийся стрижкой, укладкой и другими манипуляциями с париками»; *крафтер* — «мастер, создающий оружие и аксессуары для косплея»; *косплеер* — «тот, кто перевоплощается в образ из фильмов/аниме/сериалов» [3].

- Наименования образов и их характеристик: *канон* — схожесть с первоисточником (термин может относиться и ко внешним сходствам, и к отыгрышу персонажа); *лоли* — «наименование маленькой девочки (может применяться к девушкам с детскими/миловидными чертами)»; *мейл-*

версия — «мужская версия персонажа (отличная от оригинала, потому что в переложении на другой пол)»; *ориджинал* — «образ, не опирающийся на канон»; *фем-версия*, *фемка* — «женская версия персонажа» [3].

- Наименования мероприятий, связанных с деятельностью косплееров: *дефиле* — «самый распространенный вид подачи образа, который предполагает короткий сценический номер»; *Ёру/ОнЁ* — «сокращенное название одного из московских фестивалей» («Опи по You»); *караоке* — «вид выступления, предполагающий пение композиций на иностранном языке, причем пение под минус, без всплывающих слов (как в привычном нам караоке)»; *матрас* — «народное название одного из московских фестивалей» («Animatrix»); *закос* — «примерка образа персонажа (не предполагает полный костюм)»; *отыгрыш* — «изображение характерных действий персонажа»; *фотосет* — «фотосессия» [3].

- Название прототипов, служащих основой для создания образов: *айдол* — «реальная или вымышленная личность, являющаяся звездой»; *есть стекло* — «намеренный просмотр грустных сцен»; *онтогонинг* — «аниме/манга и др., которые продолжают выходить» [3], *аниме* — «это японская анимация»; *манга* — «это японские комиксы» [4].

В заключение следует отметить, что в лексиконе косплееров отмечаются слова, перешедшие из общеупотребительной лексики и претерпевшие семантические изменения. Вместе с тем существует большое количество слов, которые используются в других субкультурах. Всё сказанное иллюстрирует взаимодействие всех подсистем русского национального языка, в том числе подязыков для специальных целей.

1. Денисова А. И. Манга и аниме, вклад в культуру и искусство // Аналитика культурологии. — 2013. — № 26. — С. 114–116.

2. Коробейник П. Словарь косплеера. Выражайся как косплеер // Дзен : [сайт]. — URL: <https://dzen.ru/a/XsOtgQnyxnYESjIo> (дата обращения: 28.11.2024).

3. Петров Д. Что такое косплей и что значит косплеить — история зарождения и особенности субкультуры // KtoNaNovenkogo.ru : [сайт]. — URL: <https://ktonanovenkogo.ru/voprosy-i-otvety/kosplej-что-это-такое.html> (дата обращения: 28.11.2024).

4. Химик В. В. Поэтика низкого, или Просторечие как литературный феномен. — СПб. : Филол. фак. С.-Петербург. гос. ун-та, 2000. — 272 с.