

Либерально-демократические ценности / Journal of liberal democratic values <https://liberal-journal.ru>

2025, №4, Том 9 / 2025, No 4, Vol 9 <https://liberal-journal.ru/issue-4-2025.html>

URL статьи: <https://liberal-journal.ru/PDF/11KLLD425.pdf>

Ссылка для цитирования этой статьи:

Обрезков А. А. Сленг геймеров как языковая реакция на игровую культуру современных китайцев / ВУ. Милькович, Е. В. Чистова // Либерально-демократические ценности. — 2025. — Т. 9. — № 4. — URL: <https://liberal-journal.ru/PDF/11KLLD425.pdf>

For citation:

Obrezkov A. A., Chistova E. V. Gamer Slang as a Linguistic Response to the Gaming Culture of Modern Chinese. *Journal of liberal democratic values*. 2025; 9(4): 11KLLD425. Available at: <https://liberal-journal.ru/PDF/11KLLD425.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

УДК 81'25

Обрезков Андрей Андреевич

Университет Мировых Цивилизаций им. В.В. Жириновского, Москва
студент бакалавриата
E-mail: and.obrezkov@mail.ru

Чистова Елена Викторовна

Университет мировых цивилизаций имени В.В.Жириновского», Москва, Россия
профессор кафедры теории, практики и дидактики перевода
E-mail: kovelena82@mail.ru

Сленг геймеров как языковая реакция на игровую культуру современных китайцев

Аннотация. В статье исследуется феномен китайского геймерского сленга как отражение социокультурных и лингвистических процессов в условиях цифровой трансформации. На основе анализа лексики (нумеронимы, аббревиатуры, семантические сдвиги) выявлены механизмы адаптации глобальной игровой терминологии к традиционным китайским ценностям (коллективизм, иерархичность, сохранение «лица»). Особое внимание уделено влиянию государственного регулирования (система «анти-аддикции», цензура) на языковое творчество игроков. Доказано, что сленг выполняет функции социальной консолидации, идентификации и обхода ограничений, а его словообразовательные модели демонстрируют высокую продуктивность в ответ на вызовы динамичной игровой среды.

Ключевые слова: геймерский сленг; китайская игровая культура; нумеронимы; языковая адаптация; интернет-цензура; социолингвистика; цифровая коммуникация

Современная цифровая эпоха характеризуется беспрецедентным ростом и влиянием индустрии компьютерных игр, превратившейся в глобальный культурный и экономический феномен. По данным аналитических агентств (например, Newzoo, Statista), мировой игровой рынок демонстрирует устойчивую динамику увеличения доходов и аудитории, насчитывающей миллиарды пользователей [5]. Особую значимость в этом процессе приобретает рынок Китайской Народной Республики, который прочно удерживает позиции крупнейшего в мире по числу игроков и объему доходов. Столь масштабное распространение игровой активности закономерно приводит к формированию специфических социальных практик и коммуникативных сред.

В связи с растущей популярностью гейминга на сегодняшний день в исследовании нового сленга участвует множество ученых. Например, Чжан Сяофэй в своей статье [2] проводит сравнительный лингвистический анализ, фокусируясь на словообразовательных моделях и стилистических приемах в терминологии китайских и русских онлайн-игр. Автор выявляет культурную укорененность китайских неологизмов, их связь с традиционными образами и отсутствие прямых эквивалентов в русском языке, подчеркивая локальную природу игровой лексики. Данная статья расширяет дискурс, трактуя сленг как комплексную социолингвистическую реакцию на игровую культуру Китая. Рассматривает влияние государственного регулирования, экономических моделей, традиционных ценностей и технологических ограничений, стимулирующих специфические словообразовательные механизмы. Новизна работы заключается в демонстрации того, как сленг выполняет не только коммуникативную, но и социальную функцию: адаптирует глобальные тенденции к локальному контексту, обеспечивает обход цензуры, формирует идентичность сообщества и отражает динамику взаимовлияния китайской и мировой игровых культур.

В результате длительного и интенсивного взаимодействия внутри виртуальных пространств игр у их участников складывается особая субкультура. Данная субкультура обладает своими нормами, ценностями, ритуалами и, что особенно важно для лингвистических исследований, уникальным коммуникативным кодом. Этот код, представленный преимущественно специализированным сленгом, служит не только инструментом оперативного обмена информацией в условиях динамичного игрового процесса, но и выполняет ряд значимых социокультурных функций.

Игровое пространство, несмотря на свою виртуальность, не существует изолированно от базовых культурных кодов общества. Такие традиционные для китайской культуры концепции, как коллективизм (集体主义 *jítǐ zhǔyì*), иерархичность (等级观念 *děngjí guānniàn*), значимость достижений и сохранения лица (面子 *miànzi*), находят своеобразное отражение в онлайн-среде. Например, важность командной игры и осуждение индивидуализма, ведущего к проигрышу («подстава» – 坑 *kēng*), может рассматриваться как цифровая проекция коллективистских установок. Стремление к высокому игровому рангу (段位 *duànwèi*) и статусу «бога» (大神 *dàshén*) коррелирует с традиционным уважением к мастерству и социальной иерархии, а также с концепцией сохранения лица – боязнью опозориться (丢脸 *diūliǎn*) перед другими игроками из-за низкого уровня навыков («чайник» – 菜 *cài*) [3].

Китайский игровой рынок обладает ярко выраженной спецификой, обусловленной как регулированием со стороны государства (ограничения времени для несовершеннолетних, система «анти-аддикции», цензура контента), так и предпочтениями аудитории. Широкую популярность имеют мобильные игры (например, Honor of Kings – 王者荣耀 *Wángzhě Róngyào*), массовые многопользовательские онлайн-игры (MMORPG) и киберспортивные дисциплины (особенно MOBA). Модели монетизации (free-to-play с микротранзакциями) породили особые практики и связанную с ними лексику: «донат» (氪金 *kèjīn*), «фритуплей» (白嫖 *báipíáo*), интенсивное накопление ресурсов (肝 *gān*). Эти практики и термины отражают экономические реалии и ценностное отношение игроков к инвестициям времени и денег в виртуальные достижения [6].

Геймерский сленг развивается не в вакууме, а в тесной связи с динамичной и самобытной культурой китайского интернета. Он активно впитывает и адаптирует общесетевые мемы, форматы коммуникации и сленгизмы, такие как аббревиатуры по первым буквам пиньиня (yyds – 永远滴神 *yǒngyuǎn dī shén* «вечный бог»; xswl – 笑死我了 *xiào sǐ wǒ le* «умереть со смеху»), использование цифр (666 – liùliùliù «круто») и т.д. [1].

Существование Великого китайского файрвола (防火长城 Fánguǒ Chángchéng) и активная политика интернет-цензуры создают специфические условия для онлайн-коммуникации. Это неизбежно отражается и на языке игроков. Сленг может выполнять функцию языкового обхода ограничений: использование эвфемизмов, завуалированных выражений или даже кодов для обозначения чувствительного контента (например, критики баланса игры, разработчиков или других игроков, которая может быть воспринята как «негатив» и удалена модераторами). Необходимость самоцензуры в публичных пространствах (форумы, чаты стримов) стимулирует языковое творчество [4].

Китайские игроки активно потребляют глобальный игровой контент, что приводит к проникновению интернациональной геймерской лексики (термины жанров – FPS, MOBA; игровые понятия – AFK, GG, noob). Однако этот глобальный слой подвергается фонетической адаптации, калькированию или замещению исконно китайскими выражениями, отражающими локальные культурные смыслы. Одновременно наблюдается экспорт китайского игрового контента и сленга на глобальную арену (например, терминология из Genshin Impact), что свидетельствует о взаимовлиянии культур в игровом пространстве. Например, 伟禄 (wěi lù) – вэйлю/вейлю – польза, которую вы получаете после определённого действия. Например, вэйлю при «прокачке» навыка [7], или 古华 (Gǔhuá) – гу хуа – двуручный меч «Прототип: Архаичный» [8].

Сленг китайских геймеров характеризуется высокой продуктивностью и разнообразием словообразовательных моделей, что является прямым следствием необходимости быстрой номинации новых реалий, экономии речевых усилий в динамичной игровой среде и выражения специфической идентичности сообщества. Анализ позволяет выделить несколько ключевых механизмов:

Нумеронимы (Использование цифр). Один из наиболее характерных и продуктивных способов, основанный на фонетическом сходстве цифр и слогов/слов в китайском языке. Данный тип экономичен и легко воспроизводим в чатах.

1. 233 / 2333: Обозначает смех (哈哈 hāhāhā). Цифра 2 (èr) фонетически близка к слогу ха (hā), а 3 (sān) – к сань, что в сочетании имитирует смех. Добавление новых «троек» усиливает экспрессию.

2. 555: Передает плач или жалобу (呜呜 wūwūwū). Цифра 5 (wǔ) созвучна междометию у (wū).

3. 7451 / 7456: Выражает сильный гнев (气死我了 qìsǐwǒle - я в ярости). Цифры 7 (qī), 4 (sì), 5 (wǔ), 1 (yī) или 6 (liù) фонетически соответствуют слогам qì, sì, wǒ, le.

4. 4242: Подтверждение, согласие (是啊是啊 shìa shìa – да, да). 4 (sì) созвучна ши (shì), 2 (èr) – а (*a*).

5. 484: Вопрос на подтверждение (是不是 shì bù shì – да или нет?). 4 (sì) ≈ ши (shì), 8 (bā) ≈ бу (bù).

6. 520: Выражение любви (我爱你 wǒ ài nǐ). 5 (wǔ) ≈ у (wǒ), 2 (èr) ≈ ай (ài), 0 (líng) ≈ ни (nǐ).

7. 213 / 二屌: Оскорбительное обозначение глупого человека. 2 (èr) ≈ эр, 1 (yī) ≈ и,

3 (sān) ≈ сань, что фонетически близко к грубому слову 二屌 (èrbǐ).

8. 87 / 白痴: Обозначение глупости или идиота (白痴 báichī). 8 (bā) ≈ бай (bái), 7 (qī) ≈ чи (chī).

9. 666: Высшая степень одобрения, восхищения мастерством (溜溜溜 liùliùliù – гладко/круто). Ассоциируется с плавностью и эффективностью действий игрока. Является одним из самых универсальных и узнаваемых нумеронимов в китайском игровом пространстве.

10. 777: Усиленный вариант 666, обозначающий нечто исключительно впечатляющее, шестерку, но лучше. Используется в ситуациях, когда игроку только что сделали комплимент, в виде «666», а он сделал что-то еще более потрясающее.

Инициальные сокращения (Аббревиация по первым буквам пиньиня). Данный способ широко распространен в китайском интернет-сленге в целом и активно используется геймерами для экономии времени при наборе. Сокращения образуются по первым буквам пиньиня фразы или словосочетания:

1. XSWL (笑死我了 xiào sǐ wǒ le): Умираю со смеху (LMAO). Крайне частая реакция на юмор или неудачи в игре.

2. YYDS (永远滴神 yǒngyuǎn dī shén): Вечный бог. Высшая степень похвалы, обозначающая непревзойденное мастерство персонажа, игрока или даже предмета в игре.

3. NB (牛逼 niúbī): Изначально наглый/нахальный, но в игровом контексте чаще имеет положительное значение крутой, потрясающий, отпетый. Может использоваться и как 牛 (niú – бык) в том же значении. WC (我焯 wǒ chāo): Эвфемизм для выражения раздражения, досады (Черт!, Я влип!). Является смягченной заменой более грубых выражений.

4. YQZH (有钱真好 yǒu qián zhēn hǎo): Быть богатым – это здорово. Выражает восхищение дорогими внутриигровыми предметами или иронизирует над платящими за победу (донатерами).

5. BZ (版主 bǎnzhǔ): Модератор форума. Стандартное обозначение.

6. LZ (楼主 lóuzhǔ): Автор темы (на форуме). Стандартное обозначение. [1]

7. Фонетические заимствования и адаптация. Глобальный характер игровой индустрии обуславливает проникновение интернациональной (преимущественно английской) лексики, которая фонетически адаптируется к китайскому языку:

8. GG (Good Game): Широко используется в конце матча для признания игры, независимо от исхода. Также может интерпретироваться через омофон 哥哥 (gēge – старший брат), что добавляет коннотацию уважения или фамильярности в зависимости от контекста.

9. NB (牛逼 niúbī): Также может восприниматься как заимствование английского Noob (новичок, неумеха), но с противоположным значением (крутой). Это создает интересный лингвистический парадокс, где контекст решает значение. Прямое заимствование poob

существует как 菜鸟 (càiniǎo – чайник).

10. Семантические сдвиги и метафоризация. Существующие китайские слова приобретают новые, специфические для игровой среды значения:

11. 肝 (gān – печень): Означает интенсивное, изнурительное выполнение игровых задач для получения ресурсов или опыта (гриндить, фармить). Метафорически указывает на ущерб здоровью от такого процесса (爆肝 bàogān - гриндить до изнеможения).

12. 氪 (kè – химический элемент криптон (от 氪金 kèjīn)): Краткая форма для обозначения траты реальных денег в игре (донатить). Возникло из транслитерации японского 課金 (kakin - плата).

13. 坑 (kēng – яма): Метафора для обозначения плохого игрока, который подставляет команду, ведет к проигрышу (сбрасывать команду в яму).

14. 带飞 (dài fēi – нести на себе (в полете)): Метафора для ситуации, когда сильный игрок буквально несет на себе команду к победе.

Таким образом, сленг является лексическим слепком самой игровой деятельности. Языковая реакция выражается в формировании специфических словообразовательных моделей, обеспечивающих скорость и эффективность общения в динамичном игровом процессе. Доминирование нумеронимов, инициальных сокращений и фонетических заимствований напрямую связано с требованиями быстрого набора текста в чатах и необходимостью лаконичности. Сленг демонстрирует чувствительность к особенностям китайского социокультурного контекста. В нем находят отражение традиционные ценности в их цифровой трансформации. Языковая реакция проявляется в творческой переработке глобального игрового дискурса. Международные термины подвергаются фонетической адаптации или замещаются исконно китайскими неологизмами, наполненными локальными смыслами. Параллельно происходит экспорт китайской игровой лексики на глобальный уровень, свидетельствуя о взаимовлиянии. Таким образом, сленг геймеров в Китае является органичной и креативной лингвистической подсистемой, формирующейся под прямым воздействием и в ответ на вызовы, ценности и практики их игровой культуры. Он выполняет не только номинативную и коммуникативную функции, но и выступает важнейшим социальным инструментом: сплачивает сообщество, выражает его идентичность, адаптирует глобальные тренды к локальному контексту и даже реагирует на внешние регуляторные давления.

ЛИТЕРАТУРА

1. STEAMCOMMUNITY.COM. CSGO Chinese Slang, Abbreviations and Terms [Электронный ресурс]. URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2939235265> (дата обращения: 05.06.2025).
2. Чжан Сяофэй. Сравнение словообразования и стилистических приемов китайской и русской терминов онлайн-игр [Электронный ресурс] // Этносоциум и межнациональная культура. 2023. № 182. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sravnenie-slovoobrazovaniya-i-stilisticheskikh->

- [priemov-kitayskoy-i-russkoy-terminov-onlayn-igr](#) (дата обращения: 05.06.2025).
3. CHEESECAKESCHOOL.RU. Обзор терминологии китайского гейминга [Электронный ресурс]. URL: <https://cheesecakeschool.ru/media/vocabulary/obzor-terminologii-kitajskogo-gejminga> (дата обращения: 05.06.2025).
 4. Насирова С. Неологизмы как «языковая реакция» на динамичное развитие политической концепции КНР [Электронный ресурс] // ORIENSS. 2022. № Special Issue 28. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/neologizmy-kak-yazykovaya-reaktsiya-na-dinamichnoe-razvitie-politicheskoy-kontseptsii-knr> (дата обращения: 05.06.2025).
 5. STATISTA.COM. Статистический портал, сайт [Электронный ресурс]. URL: <https://www.statista.com/> (дата обращения: 05.06.2025).
 6. DTF.RU. Большой ежегодный отчет NewZoo о состоянии игрового рынка ПК и консолей [Электронный ресурс]. URL: <https://dtf.ru/gameindustry/3694434-otchet-newzoo-igrovoy-rynok-2024> (дата обращения: 05.06.2025).
 7. HOYOLAB.COM. Разбор сленга игроков Геншина (обновляется) [Электронный ресурс]. URL: <https://www.hoyolab.com/article/7052061> (дата обращения: 05.06.2025).
 8. GENSHINDB.RU. Словарь терминов [Электронный ресурс]. URL: <https://genshindb.ru/gajdy/slovar-terminov/> (дата обращения: 05.06.2025).

Obrezkov A.A.

Zhirinovsky University of World Civilizations, Moscow, Russia
mail: uros_miljkovic92@hotmail.com

Chistova Elena Viktorovna

Zhirinovsky University of World Civilizations, Moscow, Russia
E-mail: kovelena82@mail.ru

Gamer Slang as a Linguistic Response to the Gaming Culture of Modern Chinese

Abstract. The article examines the phenomenon of gamer slang in China as a reflection of sociocultural and linguistic processes in the context of digital transformation. Through the analysis of lexical units (numeronyms, abbreviations, semantic shifts), mechanisms of adapting global gaming terminology to traditional Chinese values (collectivism, hierarchy, "face" preservation) are identified. Special attention is paid to the impact of state regulation (anti-addiction system, censorship) on players' linguistic creativity. It is proven that slang serves functions of social consolidation, identity formation, and circumvention of restrictions, while its word-formation models demonstrate high productivity in response to challenges of the dynamic gaming environment.

Keywords: gamer slang; Chinese gaming culture; numeronyms; linguistic adaptation; internet censorship; sociolinguistics; digital communication