



Раздел V ЯЗЫК В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ

УДК 34

А. И. Мудаев, В. А. Навашева

A. I. Mudaev, V. A. Navasheva

АНАЛИЗ СПОСОБОВ ОБРАЗОВАНИЯ НЕОЛОГИЗМОВ В КИТАЙСКОМ ЯЗЫКЕ

(на примере заимствований английского игрового сленга)

ANALYSIS OF METHODS FOR FORMATION OF NEOLOGISMS IN THE CHINESE LANGUAGE

(by the example of borrowings of English game slang)

Аннотация. В мире стремительно развивающихся информационных технологий молодёжный сленг, как способ межъязыкового общения в интернет-пространстве, становится наиболее богатым источником возникновения новой лексики. На примере английских игровых сленговых выражений рассматривается влияние заимствований на образование неологизмов в китайском языке. Путем сопоставительного анализа метафор, семантических калек, фонетических заимствований, аббревиаций и кэтч-фраз были выявлены основные способы формирования китайских неологизмов, что, в свою очередь, позволило более точно определить особенности словообразования в современном китайском языке.

Abstract. In the world of rapidly developing information technologies, youth slang, as a way of interlingual communication in the Internet space, is becoming the richest source of new vocabulary. On the example of English game slang expressions, the influence of borrowings on the formation of neologisms in the Chinese language was considered. Through a comparative analysis of metaphors, semantic cripples, phonetic borrowings, abbreviations and catchphrases, the prevailing ways of forming Chinese neologisms were noted, which, in turn, makes it possible to more accurately determine the word formation features in modern Chinese.

Ключевые слова: игровой сленг, неологизмы, сленговые выражения, фонетические заимствования, китайский язык, английский язык, компьютерные игры.

Keywords: game slang, neologisms, slang expressions, phonetic borrowings, Chinese language, English language, computer games.

Введение

За последние десятилетия мир неузнаваемо изменился. Глобализация и Интернет по сути сформировали новую культурную реальность, проводником которой стал английский язык – язык глобальной экономики и компьютерных технологий. Практика межъязыкового общения, неуклонно внедрявшаяся на протяжении многих лет по всему миру, привела к появлению в самых разных языках огромного числа заимствований, неологизмов, новых коммуникативных и лингвистических форм. С их помощью предполагалось обозначать стремительно возникавшие вокруг новации – экономические, культурные, технические. Не стал исключением и китайский язык, особенно с учётом вовлечённости Китая в глобализацию.

Языковое заимствование – это и процесс, и его результат. Как процесс, оно подразумевает постепенное распространение в языке иноязычных элементов (прежде всего, слов и полнозначных морфем), как результат – их окончательное в нём укоренение. Заимствование – естественная составляющая исторической эволюции языка, один из основных способов пополнения словарного запаса [12]. В том, что подавляющая часть нынешних заимствований происходит из английского языка, абсолютно нет ничего удивительного, ведь английский – не просто международный язык, он – язык Интернета и цифровых технологий, язык современной науки и массовой культуры. По подсчётам специалистов американской аналитической компании «*Global Language Monitor*» (данные на август 2021 года), каждые 98 минут в английском языке рождается новое слово, то есть в среднем в день возникает порядка 14 новых английских слов, а в год – 5 400 [9].

Особенно подвержен англоязычному влиянию игровой сленг, что опять-таки вполне закономерно – именно в Соединённых Штатах Америки возникли первые компьютерные игры, а компьютеры впервые получили массовое распространение. Игровой сленг – это условный язык, состоящий из упрощённых фраз и символов, посредством которых игроки оперативно передают друг другу необходимую информацию [3, с. 162; 4]. Для него характерны экспрессивность и краткость, неофициальный характер. Поскольку интересующая нас лексика имеет весьма ограниченное употребление, люди, не играющие в онлайн-игры и не относящиеся к субкультуре гейминга, просто не понимают, о чём идёт речь. Ещё одна важная особенность состоит в том, что язык компьютерных игр реализован только на лексическом и фразеологическом уровнях, грамматика и фонетика не были им охвачены. В то же время он очень динамичен и изменчив, что объясняется стремительным развитием игровой индустрии. Среди молодёжи, – а теперь уже и не только, – интернет-сленг давно стал альтернативной формой компьютерно-

опосредованного общения. Так происходит по всему миру, в том числе и в Китае. Настоящая статья посвящена заимствованиям английского игрового сленга в китайском языке.

О влиянии Интернета на китайский язык можно судить по «Словарю неологизмов китайского языка (2005 – 2010)» Ван Цзюньси, в который вошли 2 000 неологизмов [1, с. 10]. Почти половина представленной в словаре односложной лексики (13 слов из 28) используется преимущественно при интернет-общении, например: 麦克风 [Màikèfēng] – микрофон; 博客 [Bókè] – блог; 粉丝 [Fēnsī]¹ – фанаты; 秀 [Xiù] – шоу; 杀马特 [Shāmǎtè]² – модный, умный; 伊妹儿 [Yīmèir] – электронная почта, *email*; 晒 [Shài]³ – предать огласке, разместить в Интернете. 顶 [Dǐng]⁴ – поддерживать, любить, ценить и т. д.

Особое место в лексике китайского интернет-дискурса принадлежит игровому сленгу (游戏俚语 [Yóuxì lǐyǔ]), и дело здесь далеко не только в популярности компьютерных игр как таковых. Китай является одним из мировых лидеров в области развития киберспорта (рис. 1). По данным портала «Statista», в 2022 году в Китайской Народной Республике насчитывалось 742 миллиона геймеров – игроков в онлайн- и видеоигры [10]. Данное обстоятельство придаёт ещё большую актуальность нашему исследованию.

Основная часть

Ван Цзюньси в упомянутом «Словаре неологизмов китайского языка» приводит следующую классификацию заимствованных слов:

- 1) Иероглифические неологизмы;
- 2) Буквенные слова;
- 3) Цифровые неологизмы [14].

Последние работы китайских лингвистов подтверждают обоснованность данной классификации [2, с. 80], поэтому в нашем исследовании мы будем опираться на неё.

1. Иероглифические неологизмы

Это самая большая группа заимствований. Её образуют иностранные слова, переведённые в иероглифическую систему. В соответствии с правилами образования неологизмов в китайском языке данную категорию можно разделить на две подгруппы – фонетические заимствования и семантические (кальки).

¹ От английского *Fans*.

² От английского *Smart*.

³ Вероятно, от английского *Show*.

⁴ Возможно, по созвучию с английским сленговым *Dig* – ценить, любить, быть увлечённым чем-то или кем-то.

1.1. Фонетические заимствования

При фонетическом заимствовании происходит адаптация чужого слова к фонологической системе заимствующего языка. Звучание английского слова заменяется на произношение, понятное и близкое носителю китайского языка. Звуки адаптируются под китайские фонетические нормы и записываются с помощью иероглифов. Приведём пример из китайского игрового сленга.

毒奶 [Dú nǎi] (букв. «Отравленное молоко») – в командной игре означает вынужденное убийство одного из персонажей своей команды. Подобное действие не позволяет противнику завладеть оружием и магической силой поверженного героя. Также оно рассматривается как некий жертвенный акт, который в будущем должен обеспечить победу. В более широком смысле термин используется для обозначения всего того, что кажется, на первый взгляд, хорошим, но на самом деле таит в себе смертельную опасность. Это могут быть как неодушевлённые предметы, так и живые существа, а также какие-либо действия или явления. Слово произошло от английского *Denying* («отрицание», «нейтрализация»), которым в многопользовательских играх MMORPG¹, например, в знаменитой серии «Dota», обозначалось устранение (то есть ликвидация) героя, который не мог больше сопротивляться врагу [8].

Фонетических заимствований в китайском игровом сленге сравнительно немного. Иногда встречается смешанный способ словообразования, когда фонетическое заимствование соединяется с родовым словом, которое выступает в качестве классифицирующего семантического компонента. Таково, например, составное слово **坦克车** [Tǎnkè chē] (букв. «бак», «танк»), образованное от английского *Tank* и китайского **车** [chē] («машина»). Им обозначается персонаж игры, обладающий большой физической силой и высоким уровнем защиты, как, например, Халк. Бесстрашный и несокрушимый, он принимает на себя главный удар в бою, а затем идёт добивать врага в его мрачных владениях [6, с. 449].

1.2. Семантические заимствования

Называются также «кальками».² Как отмечал известный китайский лингвист Чжоу Цзумо (1914 – 1995), калькирование является важнейшим способом восприятия иностранной лексики в китайском языке. Это более понятный и удобный способ заимствования, чем фонетический, поскольку он обходится меньшим числом морфем, необходимых для передачи иноязычного слова [11]. Наибольшее число неологизмов в китайском языке – это именно семантические

¹ MMORPG (*Massively multiplayer online role-playing game*) – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра.

² Калька (франц. *calque*) – языковая единица, созданная путём буквального перевода иноязычного слова или фразы [12].

заимствования. Впрочем, по мнению Я. П. Полухиной, в современном китайском языке наблюдается уже определённая конкуренция между фонетическими и семантическими заимствованиями [13]. Приведём примеры семантических заимствований в китайском игровом сленге:

介面 [Jièmiàn] (介 – между; 面 – лицо, букв. «лапша») – интерфейс, набор инструментов для взаимодействия пользователя с функционалом компьютерной программы или игры (англ. *Interface*).

开黑 [Kāi hēi] (开 – начинать, открывать; 黑 – тьма, зло; букв. «вступить в шайку») – шуточный термин, означающий непринуждённое общение между игроками. Характеризует шумные компании, которые стремятся обыграть друг друга в стратегиях, файтингах,¹ шутерах² и прочих игровых жанрах [7]. В английском языке есть несколько аналогов этому выражению – *Team play* («командная игра»), *Cooperative* («кооператив», то есть совместная, групповая игра), *Party games* («игровая вечеринка»). В любом случае, речь идёт о весёлом времяпрепровождении всей компанией за игровыми приставками и мониторами.

高手 [Gāoshǒu] («владелец», «хозяин») – мастер, профессиональный игрок. Соответствует английскому *Game master* («мастер игры»). Есть и более метафорическая версия этого неологизма – **骨灰级** [Gǔhuī jí] (букв. «прах», «костная зола», от 骨 – «кость», 灰 – «пепел», «зола», 级 – «ступень», «уровень»). Так называют геймеров, которые оказались на вершине игрового мастерства. Они сравниваются с птицами, выше всех взлетевшими в небо, но после смерти превратившимися в прах. Аллюзия на возраст, равно как и на сильную страсть к игре переключается в данном случае с английским «*Old*», что значит, помимо прочего, «опытный», «бывалый», в частности, «бывалый игрок».

2. Буквенные слова

В последнее время в китайском языке получает всё большее распространение такой вид неологизмов, как буквенные слова [1, с. 12]. В большинстве случаев они представляют собой аббревиации³ выражений, используемые для быстрой и удобной коммуникации в Интернете. Буквенные слова либо целиком состоят из букв, либо, наряду с буквами, включают в свой состав и цифры, имеющие схожее звучание с китайскими или английскими словами.

Приведём примеры:

¹ Файтинг (англ. *Fighting* – бой, поединок, борьба) – жанр компьютерных игр, в котором персонажи вступают в рукопашный бой друг с другом.

² Шутер (англ. *Shooter* – стрелок) – видеоигра, основу сюжета которой составляет стрельба, перестрелка (так называемая «стрелялка»).

³ Аббревиация – способ словообразования за счёт сокращения слов начальными буквами или соединения начальных элементов слов в словосочетании.



Рисунок 1. Киберспорт в Китае активно развивается.
Источник: goodgame.ru

3Q [Sān Q] – «спасибо», от англ. *Thank you*. Включает числительное 三 [Sān] – «три». Кстати, в английском есть схожий аналог со значением «спасибо» – 10Q [Ten Q].

米2 [Mǐ two] – «я тоже», от английского выражения «*Me too*» (米 буквально означает «рис»).

芭比Q [Bābǐ Q] – «барбекю», что значит «провал» (от английского «*Game over*» – «игра окончена»). Так, во время своего поражения игроки говорят: «Наша игра – барбекю» (我们的游戏芭比Q了。[Wǒmen de yóuxì bābǐ Qle]).

Наиболее распространённой формой буквенных слов являются акронимы (от древнегреческих слов ἄκρος – «высокий» и ὄνομα – «имя») – аббревиатуры, образованные из начальных частей слов или словосочетаний, произносимые как единое слово. Например, XSWL (笑死我了 [Xiào sǐ wǒle]) – «рассмешить меня до смерти», «как мне смешно», «убейте меня» (笑 – «смех», 死 – «умереть», 我 – «я»). Образовано по аналогии с английским LOL (акроним от *laugh out loud* – «громко, неудержимо смеяться», «хохотать»).

Или другой пример: YYDS (永远的神 [Yǒngyuǎn de Shén]) – «лучший из всех» (букв. «вечный Бог», «Бог навсегда»). Навеяно английским GOAT (*Greatest of all time* – «величайший за всё время»).

3. Цифровые неологизмы

Как следует из названия, образованы с помощью цифр и других знаков, созвучных по произношению соответствующим словам или фразам.

6 / 六 [Liù] – цифра 6 произносится в китайском языке так же, как и иероглиф 溜 [Liū], который, помимо прочего, имеет значение «очень», «весьма». В игровом сленге служит для обозначения опыта и мастерства компьютерного игрока. Ближайшее соответствие в английском, хотя и не являющееся цифровым неологизмом – аббревиация *Profi*.

88 / 八十八 [Bāshíbā] – напоминает английское «*Bye bye*» и, соответственно, означает «пока-пока», «до свидания». Может одновременно рассматриваться как фонетическое заимствование. Аналог в английском языке в качестве буквенно-цифрового неологизма – B4N (*Bye for now* – «А теперь до свидания»).

39 / 三十九 [Sānshíjiǔ] – произношение этой цифры созвучно иероглифу 谢谢 [Xièxiè], что означает «Спасибо!».



*Рисунок 2. Центр киберспорта в Ханчжоу.
Источник: ArchDaily*

Заключение

Важным фактором образования неологизмов в китайском языке является распространение компьютерной интернет-лексики и, в частности, игрового сленга. Объясняется это, в первую очередь, стремительным развитием игровой индустрии, как в Китае, так и во многих других странах (рис. 2). Подобная лексика позволяет игрокам свободно общаться между собой и выигрывать командные игры.

Ввиду большого различия фонологической системы китайского и английского языков, в процессе заимствования иноязычной лексики китайский язык отбрасывает несвойственные ему фонетические особенности и звуки, адаптируя иностранные слова к своим нормам [5, с. 447].

Вообще, что касается неологизмов, следует сказать, что в китайском языке передача семантики слова гораздо важнее, чем передача его фонетики.

Именно поэтому неологизмы, образованные способом калькирования, многократно превосходят слова, сформировавшиеся путём фонетического заимствования.

При образовании неологизмов важную роль играет также метафоризация. Китайский язык в целом очень метафоричен. Причина этого, как отмечает Линь Сюе, в «его иероглифической письменности, которая обладает высокой степенью иконичности, где образ составляет основу иероглифа» [6, с. 29].

Популярной разновидностью компьютерного сленга, особенно во внутриигровой коммуникации, являются цифровые аббревиации и акронимы. Они позволяют максимально быстро передать необходимую информацию в условиях напряжённого и динамичного ритма игры. Многие из них образованы в китайском языке по тому же принципу, что и в английском, как, например, 3Q [Sān Q] и 10Q [Ten Q].

Таким образом, английский с его быстро развивающейся киберспортивной лексикой оказал заметное влияние на современный китайский язык. Это касается, прежде всего, образования новых слов и развития способов аббревиации. Компьютерная лексика, выйдя за пределы Интернета, получила распространение и в повседневной жизни. Что касается непосредственно игрового сленга, то его знание необходимо при переводе игр и различных ток-шоу, которые связаны с игровой индустрией и киберспортом.

Список источников и литературы

1. *Хаматова А.А.* Тенденции развития лексики китайского языка в начале XXI века // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. – 2012. – № 4 (21). – С. 9-13.
2. *Ван Гоцин.* Активные процессы в лексике современного китайского языка // Academy. Научно-методический журнал. – 2016. – № 6 (9). – С. 80-82.
3. *Велим Е.С.* Употребление молодежного сленга в современном дискурсе // Вестник Тверского государственного университета. Серия «Филология». – 2014. – № 1. – С. 162-165.
4. *Джимбеева А.В.* Особенности словообразования единиц сленга в китайском языке. Источник: Таврический научный обозреватель. Электронный научный журнал. – 2015. – № 1. – С. 154-158. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://elibrary.ru/download/elibrary_27688043_10601174.pdf (дата обращения: 12.05.2023).
5. *Ин Чжао.* Способы заимствования в лексике китайского языка // Диалог культур – диалог о мире и во имя мира. Материалы IX Международной студенческой научно-практической конференции, г. Комсомольск-на-Амуре, 9 апреля 2018 г. – Комсомольск-на-Амуре: Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, 2018. – С. 447-451.
6. *Линь Сюе.* Специфика оценочной метафоры в русском и китайском языках (на материале текстов политического дискурса). Автореферат диссертации кандидата филол. наук. Московский государственный лингвистический университет. – М., 2020.
7. Кайхэй. Статья в интернет-энциклопедии «Байду» (на китайском языке). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://baike.baidu.com/item/%E5%BC%80%E> (дата обращения: 12.05.2023).

8. 毒奶 Dúnnǎi. Источник: электронная версия Большого китайско-русского словаря (大 БКРС). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bkrs.info/slovo.php?ch=%E6%AF%92%E5%A5%B6> (дата обращения: 12.05.2023).

9. Rise and Fall of England as an English Language Word Generator. England Once Accounted for a Majority of English-language Neologisms. Excerpt from the Report. Source: The Global Language Monitor (The GLM Institute). [E-source]. – URL: <https://languagemonitor.com/category/number-ofwords/#:~:text> (available at: 12.05.2023).

10. Video Games – China. Source: Market Insights: Digital. Statista. [E-source]. – URL: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/mobile-games/china> (available at: 12.05.2023).

11. Чжоу Цзюмо. Лекция о китайской лексике. – Пекин: «Народное образование», 1959 (на китайском языке). – 周祖谟. 汉语词汇讲话. 北京:人民教育出版社 1959 年.

12. Калька. Источник: Универсальная научно-популярная энциклопедия «Кругосвет». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika (дата обращения: 12.05.2023).

13. Полухина Я.П. Отражение социально-культурной вестернизации в современном китайском языке // Путь Востока. Культура. Религия. Политика. Материалы XVI Молодёжной научной конференции по проблемам философии, религии и культуры Востока «Путь Востока», г. Санкт-Петербург, 25 – 27 апреля 2013 г. / Редактор и составитель А.Д. Зельницкий (приложение к журналу «Азиатика»). – СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 2014. – С. 146-150.

14. Ван Цзюньси. Словарь неологизмов китайского языка (2005 – 2010). – Шанхай: Издательство «Сюэлинь», 2011 (на китайском языке). – 王均熙. 汉语新词词典. 上海, 学林出版社, 2011 年.

© Мудаев А.И., Навашева В.А., 2023

