

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СХІДНОЇ І СЛОВ'ЯНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ
Кафедра китайської філології

Курсова робота з китайської філології

на тему:

**СТРУКТУРНО-ФУНКЦІОНАЛЬНИЙ АСПЕКТ ГЕЙМЕРСЬКОГО СЛЕНГУ
В СУЧАСНІЙ КИТАЙСЬКІЙ МОВІ**

Студентки групи Пкит10-19

факультету східної і слов'янської
філології

денної форми здобуття освіти

Освітньої програми:

Китайська мова і література та переклад,
західноєвропейська мова

Спеціальності 035 Філологія

Спеціалізації 035.06 Східні мови та

літератури (переклад включно), перша –
китайська

Григор'євої Маргарити Ігорівни

Науковий керівник:

к. філос. н., доц. Беля В. В.

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ГЕЙМЕРСЬКИЙ СЛЕНГ ЯК ОБ’ЄКТ ЛІНГВІСТИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ	6
1.1. Поняття “сленг” і дослідження сленгу в сучасній лінгвістиці	6
1.2. Джерела формування та класифікація геймерського сленгу.....	11
Висновки до Розділу 1	15
РОЗДІЛ 2. СТРУКТУРНО–ФУНКЦІОНАЛЬНИЙ АСПЕКТ ГЕЙМЕРСЬКОГО СЛЕНГУ В СУЧАСНІЙ КИТАЙСЬКІЙ МОВІ	17
2.1. Структурно-функціональні особливості геймерського сленгу в китайській мові	17
2.2. Особливості перекладу китайськомовного геймерського сленгу.....	20
Висновки до Розділу 2	23
ВИСНОВКИ	25
论文摘要	27
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	28
ДОДАТКИ	30

ВСТУП

В сучасному світі комунікація завдяки засобів Інтернету стала невід'ємною частиною життя. Популярність коротких текстових повідомлень з кожним днем лише зростає, і саме цим зумовлена поява різноманітних скорочень та аббревіатур з яких формується сучасний ігровий сленг.

Сленг гравців постійно змінюється і постійно розвивається. Різноманітні функції, механіки та ігрові явища потребують коротких, лаконічних та звучних назв, які відіграють важливу роль у лексиконі геймерів. Основна мета створення тих чи інших ігрових термінів – максимально швидко і просто донести певну інформацію до гравців.

Сьогодні, кіберспорт займає таке саме місце, як і будь-яка спортивна дисципліна. Тому можна зробити висновок, що геймерський сленг незабаром займе своє місце в професійному геймінгу. Вивчення геймерського сленгу цікаве не тільки з етимологічної точки зору, але й з точки зору загального перекладознавства. Крім того, індустрія Інтернету та відеоігор тісно пов'язана з новітніми інформаційними технологіями і постійно та стрімко розвивається.

Сленг перебуває в межах мовної норми і водночас є протилежністю літературної мови, є невід'ємною частиною культури, мови, а отже, і народної мови, а тому повинен вивчатися. З різних причин сленг залишається однією з найважливіших і найпроблемніших галузей лексикології.

Дослідженням теми геймерського сленгу також займалися такі китайські дослідники як: Сунь Цзяхуей, Лі Бін. Також деякі зарубіжні дослідники зокрема Марчелла Саблевич, Роберт Мур, Хеннінг Кльотер.

Оскільки сленг є мовною варіацією, що виникає в певних групах мовців, бажано підходити до його вивчення з огляду на ці групи та реалії, що панують у них.

Сектор онлайн-ігор є лінгвістично привабливим, оскільки він відкритий для міжмовної комунікації, а також тому, що існує специфічна термінологія, яка полегшує цю комунікацію.

Актуальність роботи зумовлена тим, що ігровий сленг – явище відносно нове, через це ця сфера є маловивченою і має великий потенціал для подальших наукових досліджень. Динамічний розвиток цієї сфери зумовив появу нової категорії сленгу та щорічно поповнюється запозиченнями.

Об’єктом дослідження є геймерський сленг в сучасній китайській мові.

Предметом дослідження є структурно-функціональний аспект геймерського сленгу в сучасній китайській мові.

Метою роботи є дослідження структурно-функціонального аспекту геймерського сленгу в сучасній китайській мові.

Досягнення поставленої **мети** передбачає виконання низки **завдань**:

- розкрити зміст терміну “сленг” та визначити особливості дослідження сленгу в сучасній лінгвістиці;
- описати джерела формування геймерського сленгу та здійснити класифікацію геймерського сленгу;
- дослідити структурно-функціональний аспект геймерського сленгу в сучасній китайській мові;
- визначити проблематику та особливості перекладу геймерського сленгу китайською мовою.

В роботі застосовані такі **методи дослідження**: загальнонаукові методи аналізу і синтезу, спостереження, а також спеціальні методи: опитсовий метод, метод суцільної вибірки та метод контекстного аналізу, що використані для формування переліку лексичних одиниць, їх опису та аналізу.

Матеріал дослідження. Були застосовані такі методи дослідження: аналіз літератури, аналіз статей, аналіз словників, метод суцільної вибірки, що використаний для формування переліку лексичних одиниць зі словників та довідників.

Наукова новизна роботи полягає у детальному описі геймерського сленгу в китайській мові, дослідженні джерел його формування, особливостей його функціонування та перекладу.

Теоретичним значенням даного дослідження є розширення уявлення про сленг та його значення у сучасній китайській мові, а результати дослідження можуть слугувати для подальшого вивчення геймерського сленгу та його впливу на китайську мову.

Практичне значення: матеріали курсової роботи можуть бути використані для викладання курсу загального мовознавства, китайської мови, теорії та практики перекладу, практичного курсу перекладу.

Структура роботи: робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури та таблиці.

РОЗДІЛ 1. ГЕЙМЕРСЬКИЙ СЛЕНГ ЯК ОБ'ЄКТ ЛІНГВІСТИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Китайський геймерський сленг – це багате і складне мовне явище, яке виникло в китайській ігровій спільноті. Як об'єкт лінгвістичних досліджень, він дає цінну інформацію про те, як мова використовується для створення соціальних ідентичностей, побудови стосунків, вираження гумору та творчості.

Одним із ключових аспектів китайського геймерського сленгу є використання аббревіатур, акронімів та інших форм стенографії, які дозволяють гравцям швидко та ефективно спілкуватися в ігровому середовищі. Ці форми часто спираються на спільні культурні референції та знання і можуть бути складними для розуміння стороннім.

Ще однією важливою особливістю китайського геймерського сленгу є використання каламбурів, гри слів та інших форм лінгвістичної творчості. Гравці часто використовують ці прийоми, щоб пожартувати, висловити іронію або передати емоції в грайливий і несподіваний спосіб.

Загалом, китайський геймерський сленг пропонує багату сферу для лінгвістичних досліджень, оскільки він проливає світло на складну взаємодію між мовою, культурою і технологіями в сучасному Китаї. Вивчаючи цей феномен, дослідники можуть глибше зрозуміти, як мова використовується для створення смислів і побудови соціальних відносин у цифровому просторі.

1.1. Поняття “сленг” і дослідження сленгу в сучасній лінгвістиці

Термін “сленг” означає різновид неформальної мови, яка використовується в межах певної соціальної групи або субкультури. За словами Торна, сленг – це мова, навмисно обрана через її вражаючу неформальність і свідомо використовується натомість перед «правильним» мовленням (або, рідше, письмом). Зазвичай воно виникає в невеликих соціальних групах. Як зазначає Глазова сленг це інтержаргонне явище; особливості мовлення чималих верств носіїв мови, пов'язаних не лише

груповою, корпоративною спільністю, а й просторовою, наближаючись до просторіччя (Глазова, 2013, с. 38). Він характеризується креативністю, гумором та гнучкістю і відіграє важливу роль у формуванні соціальної ідентичності та взаємовідносин. Сленг – це динамічний і складний аспект мови, який постійно розвивається і має потенціал впливати на ширше використання мови та мовні норми (Thorne, 2007).

Сленг часто асоціюється з молодіжною культурою, і він часто включає нові слова, фрази та значення, яких немає в стандартних словниках. Це робить його складним для розуміння тим, хто не є частиною цієї культури, а для тих, хто перебуває в групі, використання сленгу надає відчуття винятковості та приналежності. Хоча сленг часто сприймається як невимушена та неформальна форма мови, він також може бути потужним інструментом для спілкування та самовираження. Використовуючи сленгові терміни та вирази, члени групи можуть сигналізувати про свою приналежність до неї. Це може бути особливо важливим для молодіжних культур, які часто використовують сленг як спосіб встановити власну соціальну ідентичність і відрізнити себе від дорослих.

Крім того, вчені відзначають, що сленг постійно розвивається і адаптується до нових контекстів. Наприклад, використання сленгу може змінюватися зі зміною соціальних і культурних норм або з появою нових технологій і засобів масової інформації.

Деякі дослідники також стверджують, що сленг може відігравати певну роль у формуванні ширшого використання мови та мовних норм.

Незважаючи на свою неформальність, сленг може мати значний вплив на використання та зміну мови. Насправді, деякі сленгові терміни стали настільки поширеними, що увійшли в загальноживану мову і стали частиною лексикону. Наприклад, такі слова, як “крутий” і “кльовий”, спочатку були сленговими термінами, а тепер стали частиною стандартної англійської мови.

Термін “ігровий сленг” означає спеціалізовану лексику та мову, що використовується в ігровій спільноті для спілкування та вираження ідей, пов'язаних з ігровою культурою та ігровим процесом. Цей термін був введений такими

лінгвістами, як Кристал (Crystal, 2004) та Турлоу і Браун (Thurlow & Brown, 2003), які визнали унікальність мови, що використовується геймерами, та її еволюцію. Крім того, Турлоу і Браун, описують ігровий сленг як форму “молодіжної мови”, а Кристал, як форму “культурного діалекту”, що відображає той факт, що він переважно використовується молодим поколінням геймерів і пов'язаний зі специфічною ігровою субкультурою.

Ігровий сленг охоплює широкий спектр мовних особливостей, таких як аббревіатури, акроніми, жаргонізми, неологізми та меми, які використовуються геймерами для більш ефективного та оперативного спілкування один з одним. Ця спеціалізована мова постійно розвивається з появою нових ігор, платформ і технологій, і часто формується під впливом культурних і соціальних норм ігрової спільноти. Хоча ігровий сленг бере свій початок в англійській мові, з часом він поширився на інші мови та культури по всьому світу. У результаті з'явилися мовні різновиди ігрового сленгу, кожен з яких має свої унікальні особливості та культурні референції.

Деякі дослідники також припускають, що ігровий сленг відіграє певну роль у формуванні ширшого використання мови та мовних норм. Наприклад, Кристал стверджує, що ігровий сленг вплинув на спосіб спілкування молоді загалом, що призвело до прийняття нових мовних форм та еволюції існуючих.

Отже, ігровий сленг – це спеціалізована лексика та мова, що використовується в ігровій спільноті, яка характеризується використанням аббревіатур, жаргонізмів, неологізмів та інших лінгвістичних особливостей. Це явище було виявлене та вивчене такими лінгвістами, як Кристал та Турлоу і Браун, які визнали його важливість як культурного та лінгвістичного феномену.

Геймери використовують ігровий сленг з різних причин, серед яких ефективність, спільна мова, гумор і творчість, виразність, ексклюзивність і традиції. Ці причини ми розглянемо докладніше нижче.

Конструювання ідентичності: В ігровому контексті використання сленгу дозволяє гравцям створити унікальну ідентичність у межах певної ігрової спільноти. Як зазначає Кристал, “бажання належати до групи дуже сильне серед молодих людей,

а інтернет полегшив їм пошук однодумців”. Використовуючи ігровий сленг, гравці можуть сигналізувати про свою приналежність до певної групи і потенційно отримати статус і визнання в цій групі. Як зазначає Торн (Thorne, 2007), ігровий сленг також може слугувати маркером ідентичності, сигналізуючи, що його носій є частиною певної ігрової спільноти та культури. Цей процес конструювання ідентичності може також включати створення ігрового персонажа, або онлайн-персони, яка відрізняється від “реальної” ідентичності гравця.

Ефективність: Ігровий сленг може слугувати практичній меті в ігровому середовищі, дозволяючи гравцям спілкуватися швидко та ефективно. Кристал зазначає, що “в іграх час на вагу золота, і швидка система комунікації є життєво важливою”. Використовуючи знайомі терміни ігрового сленгу, гравці можуть передавати складні ідеї або стратегії швидко, без необхідності довгих пояснень. Наприклад, використання аббревіатури GG *good game* (що означає “хороша гра”) наприкінці матчу – це швидкий і ефективний спосіб для гравців продемонструвати свою кіберспортивну майстерність і повагу до опонентів.

Гумор і розваги: Ігровий сленг часто включає грайливу та гумористичну мову, що підвищує розважальну цінність ігор. Як зазначає Кристал, “гра слів є важливою частиною онлайн-досвіду”. Використання сленгу також може створити відчуття товаришкості та соціального зв'язку між гравцями, оскільки вони разом обмінюються новими сленговими термінами та вигадують їх. Наприклад, термін *нуб* (що означає новий або недосвідчений гравець) може використовуватися в жартівливій формі або як пестливий термін серед друзів-гравців. Багато термінів ігрового сленгу є креативними та гумористичними, використовуючи гру слів та відсилання до поп-культури, щоб додати елемент веселощів у спілкування між гравцями.

Творче самовираження: Використання ігрового сленгу дозволяє гравцям проявляти свої творчі здібності та лінгвістичні навички в ігровому контексті. Як зазначає Кристал, “Інтернет – це форум для винахідливості, і це стосується мови так само, як і всього іншого”. Створення нових сленгових термінів і фраз в ігровому контексті можна розглядати як форму лінгвістичних інновацій та експериментів. Ця творчість часто зумовлена бажанням створити нові терміни, які є релевантними та

специфічними для ігрового досвіду, як, наприклад, термін ragequit (що означає вийти з гри у розпачі).

Виразність: Ігровий сленг може дозволити гравцям виражати себе більш повно і творчо, даючи їм спосіб передати складні ідеї або емоції у стислий і запам'ятовуючий спосіб. Як зазначає Кристал, ігровий сленг часто передбачає використання аббревіатур, акронімів та інших форм стенографії, за допомогою яких можна передати багато інформації за короткий проміжок часу. Це може бути особливо важливо в іграх, де спілкування обмежене, наприклад, у шутерах від першої особи.

Ще одна причина, чому геймери використовують ігровий сленг, полягає в тому, що вони хочуть показати свою авторитетність та досвідченість. Використання ігрового сленгу можна розглядати як спосіб для гравців продемонструвати свої знання та майстерність гри. Використовуючи спеціалізовану термінологію та демонструючи розуміння ігрової механіки, гравці можуть сигналізувати іншим, що вони є досвідченими та вправними гравцями. Це може допомогти встановити ієрархію в ігровій спільноті, коли більш досвідчені гравці беруть на себе лідерські ролі і направляють гравців-початківців.

Окрім встановлення авторитету та демонстрації досвідченості, ігровий сленг може також слугувати формою опору проти основної культури. Як зазначає Торн (Thorne, 2007), використання ігрового сленгу можна розглядати як спосіб для геймерів протистояти домінуючим культурним нормам і відстоювати власну ідентичність та субкультуру. Використовуючи спеціалізовану термінологію та створюючи власну мову і культуру, геймери можуть створити відчуття автономії та незалежності від основної культури.

Загалом, використання ігрового сленгу відображає унікальний і динамічний характер ігрової культури, а також важливість мови та спілкування в ігровій спільноті. Він виконує різноманітні функції, серед яких ефективність, спільна мова, гумор і творчість, виразність. Ці функції підкреслюють важливість мови та комунікації у формуванні ігрової культури та ідентичності, а також демонструють силу мови у створенні та зміцненні соціальних структур і відносин.

1.2. Джерела формування та класифікація геймерського сленгу

Лінгвістичні фактори: Ігровий сленг формується під впливом різних лінгвістичних факторів, таких як жанр гри, механіка та мова розробників гри. Наприклад, різні ігрові жанри можуть мати власну унікальну лексику та термінологію. Крім того, ігрові механіки, які вимагають певних дій або стратегій, також можуть призводити до створення нових сленгових слів або фраз. Розробники ігор також можуть використовувати власний жаргон або термінологію при створенні ігор, що може вплинути на мову, якою користуються гравці.

Салі А. Тальямонте припускає, що мовне походження, діалект і стать можуть впливати на використання і розвиток сленгу. Наприклад, геймери, які розмовляють англійською мовою афроамериканців, можуть використовувати сленгові терміни, що сформувалися під впливом цього діалекту, тоді як геймери, які розмовляють британською англійською, можуть використовувати сленг, більш поширений у Великій Британії. Як було вище зазначено, стать також відіграє певну роль у формуванні сленгу. Тальямонте виявила, що чоловіки та жінки часто використовують різні типи сленгу і мають різні лінгвістичні моделі. Це можна побачити на практиці. Наприклад, чоловіки-геймери можуть використовувати більш агресивну та конкурентну мову, тоді як жінки-геймери можуть використовувати більш соціальну та підтримуючу мову. Загалом, дослідження Тальямонте показує, що мовне походження, діалект і стать гравця є важливими факторами у формуванні сленгу. Мова, якою користуються геймери у віртуальному світі, не відокремлена від мови, якою вони спілкуються у повсякденному житті, а скоріше відображає та підсилює лінгвістичні ідентичності та соціальні відносини, які існують поза ігровим контекстом. (Tagliamonte, 2016, с. 1–32)

Згідно з дослідженнями Турлоу та Браун, на сленг впливає низка лінгвістичних чинників, зокрема фонетика, синтаксис і семантика. Наприклад, фонетичні фактори, такі як звучання і ритм слів, можуть сприяти формуванню ігрового сленгу. Геймери можуть створювати нові слова або фрази на основі звучання існуючих слів.

Синтаксис, або правила, що регулюють структуру речень, відіграє певну роль у формуванні ігрового сленгу. Геймери можуть використовувати структури речень, які поширені в ігровому контексті, але можуть бути незнайомими або нетрадиційними у повсякденній мові. Наприклад, використання імперативних речень на кшталт *Прикрій мене!* є поширеним в онлайн-спілкуванні в іграх.

Нарешті, семантика, або значення слів, є ще одним важливим лінгвістичним фактором у формуванні ігрового сленгу. Геймери можуть використовувати існуючі слова новими інноваційними способами для створення специфічних ігрових значень. Наприклад, слово *танк* зазвичай використовується в іграх для позначення персонажа або гравця, який може приймати на себе шкоду і захищати інших.

Соціалізація відіграє значну роль у формуванні ігрового сленгу. Процес соціалізації є критично важливим для гравців, які вивчають і засвоюють нові слова та фрази. Соціалізація відбувається через соціальну взаємодію з іншими гравцями в грі, і часто буває так, що гравці переймають мову, яку використовують яку використовують професіональні геймери.

На ігровий сленг також можуть впливати ширші соціальні фактори, такі як культурні норми та цінності. Наприклад, певні ігрові спільноти можуть цінувати конкуренцію, що може відобразитися у використанні сленгових термінів, пов'язаних із перемогою та поразкою. З іншого боку, інші ігрові спільноти можуть надавати перевагу співпраці та командній роботі, що може відобразитися у використанні сленгових термінів, пов'язаних зі спільною роботою.

Соціальні фактори відіграють важливу роль у формуванні ігрового сленгу, серед яких особливо важливими є соціалізація та групова динаміка. Використання ігрового сленгу дозволяє гравцям формувати почуття ідентичності та спільноти в межах своєї ігрової групи, а воно формується під впливом ширших культурних норм і цінностей.

Крім того, на формування ігрового сленгу впливають такі культурні чинники, як жанр гри та ігрова спільнота. Різні жанри ігор мають власні унікальні набори сленгових термінів та виразів, які є специфічними для теми та змісту гри. Наприклад, багатокористувацькі рольові онлайн-ігри (MMORPG) часто мають свій власний набір

жаргонізмів та аббревіатур, які є специфічними для віртуального світу та механіки гри. Загалом, формування ігрового сленгу є складним і багатогранним явищем, на яке впливають різноманітні чинники, зокрема лінгвістичні, соціальні та культурні. Розуміння цих чинників може дати цінну інформацію про мову та комунікативні практики геймерів, а також про роль ігор у сучасній культурі.

Ігровий сленг можна умовно поділити на кілька типів залежно від його походження, функцій та контексту використання. Один із поширених способів класифікувати ігровий сленг ґрунтується на його відношенні до самої гри. Ігровий сленг – це терміни та фрази, які використовуються в ігровому світі та є специфічними для механіки, історії та ігрового процесу гри. Наприклад, такі терміни, як *агро*, *танк* і *ДПС* використовуються в масових багатокористувацьких рольових онлайн-іграх (MMORPG) для опису поведінки керованих комп'ютером ворогів і персонажів гравців під час бою. Аналогічно, в шутерах від першої особи гравці можуть використовувати такі терміни, як *кемпінг*, *снайпінг* і *фраггінг* для опису різних стратегій і тактик, що використовуються в грі (Павельєва & Лобко, 2021, с. 70–72).

Але виділити конкретні категорії дуже важко, оскільки для кожного жанру ігор характерна власна механіка. Також не менш важливим фактором є класифікація ігор за кількістю гравців. Так існують дві головні класифікації: одиночна (однокористувацька) гра або синглплеер (англ. *singleplayer*) та багатокористувацька гра тобто мультиплеер (англ. *multiplayer*). Однокористувацька гра або синглплеер – в відеоіграх вид гри, в якій бере участь одна людина. Зазвичай цілі одиночної гри наступні: протиборство з ігровим штучним інтелектом, рух до кінцевої мети гри (проходження), накопичення очок або поліпшення навичок (прокачування). Часто ці цілі комбінуються. Протилежністю одиночній є мультиплеєрна гра. У багатьох іграх є вибір між одиночним і мультиплеєрним режимами, і в багатьох іграх вони доступні разом.

В свою чергу мультиплеєрним поділяється на:

- Кооперативні ігри (*Cooperative games*) – ігри, в яких гравці працюють разом, щоб досягти спільної мети, часто пов'язаної з виконанням завдання або подоланням перешкод. Прикладами є *Left 4 Dead* та *Payday 2*.

- Масова багатокористувацька онлайн гра (ММО) – відноситься до типу відеоігор, які дозволяють великій кількості гравців взаємодіяти один з одним у віртуальному світі. ММО, як правило, включають постійні онлайн світи, де гравці можуть створювати та налаштовувати власних персонажів, виконувати квести або місії, брати участь у боях “гравець проти середовища” (PvE) або “гравець проти гравця” (PvP), а також взаємодіяти з іншими гравцями за допомогою різних засобів, таких як чат, голосовий зв'язок та торгівля. Деякі популярні приклади ММО включають World of Warcraft, Final Fantasy XIV та Guild Wars 2.

Спосіб спілкування гравців в синглплеєрах значно відрізняється від способу спілкування в мультиплеєрах через різні мовні ситуації, в яких перебувають користувачі. В одиночних іграх гравці часто обговорюють гру за межами ігрової сесії або просто коментують її, наприклад, діляться своїм прогресом. З іншого боку, в командних іграх, таких як МОБА (Multiplayer Online Battle Arena), гравці активно спілкуються один з одним під час ігрового процесу. Потреба швидко і чітко донести інформацію до членів команди в напруженій ігровій ситуації призводить до особливостей ігрового сленгу: великої кількості скорочень, аббревіатур, емоційно забарвленої (часто вульгарної) лексики, які допомагають гравцям ефективно досягати своїх комунікативних цілей (Павельєва & Лобко, 2021, с. 70–72).

Павельєва та Лобко виділили наступні категорії, характерні для ігор багатьох жанрів (Павельєва & Лобко, 2021, с. 70–72):

- назви дій гравця;
- характеристики персонажів та їхні ролі в команді;
- назви гравців залежно від їхньої поведінки, стилю або навичок гри;
- назви ігрових предметів;
- назви елементів ігрового інтерфейсу й ігрової механіки.

Але загалом можна виділити всього дві категорії :

- Соціальний сленг, пов'язаний із спілкуванням гравців під час гри. Це можуть бути аббревіатури, скорочення, слова, які використовуються для зручності та швидкості комунікації. Наприклад, 萌新 méngxīn – *не досвідчений гравець, новачок*;

撻啊撻 lū a lū – запозичення з англійської мови, яке в оригіналі має значення laughing out loud *гучний сміх*; 6666 – 6 співзвучна зі словом 牛 niú, що в китайському сленгу означає круто та інші. Такий сленг допомагає гравцям ефективніше та швидше спілкуватися між собою.

- Ігровий сленг, пов'язаний з елементами гри, такими як персонажі, предмети, дії та інші. Цей сленг може містити назви персонажів, їхні властивості, ролі в команді, ігрові терміни, скорочення та інші специфічні слова, які використовуються у грі. Наприклад, 阵容 zhènróng – *вибір героїв*, 每秒伤害 měi miǎo shānghài – *damage per second* (шкода за секунду), 黑名单 hēimíngdān – *бан-лист*, персонажі, яких не можна обирати на етапі формування команд та інші.

Ми розглянули класифікацію ігрового сленгу залежно від його походження, функцій та контексту використання. Один з поширених способів класифікації ігрового сленгу базується на його відношенні до самої гри, і терміни та фрази, які входять до ігрового сленгу, є специфічними для механіки, історії та ігрового процесу гри.

Висновки до Розділу 1

Сленг – це форма неформальної мови, яка використовується в межах певної соціальної групи або субкультури. Він характеризується креативністю, гумором та гнучкістю і відіграє важливу роль у формуванні соціальної ідентичності та взаємовідносин. Ігровий сленг – це спеціалізована мова, що використовується в ігровій спільноті для спілкування та вираження ідей, пов'язаних з ігровою культурою та ігровим процесом.

Використання сленгу надає відчуття винятковості та приналежності, що є особливо важливим для молодіжних культур. Сленг є динамічним та складним аспектом мови, який постійно розвивається, доповнюється та змінюється, і має потенціал впливати на ширше використання мови та мовні норми. Використання ігрового сленгу відображає унікальний характер ігрової культури, а також важливість

мови та спілкування в ігровій спільноті. Ігровий сленг є важливим у спілкуванні геймерів, оскільки завдяки його використанню, можна швидко передавати та отримувати інформацію, що є надзвичайно важливим під час ігрового процесу. Спектр його функцій включає в себе такі критерії, як ефективність, спільна мова, гумор і творчість, виразність. Ці функції підкреслюють важливість мови та комунікації у формуванні ігрової культури та ідентичності, а також демонструють силу мови у створенні та зміцненні соціальних структур і відносин.

Формування ігрового сленгу є складним і багатогранним явищем, на яке впливають різноманітні чинники, зокрема лінгвістичні, соціальні та культурні. Розуміння цих чинників може дати цінну інформацію про мову та комунікативні практики геймерів, а також про роль ігор у сучасній культурі. Також було розглянуто класифікацію мови геймерів, і виділено один з поширених способів класифікації ігрового сленгу. Він базується на його відношенні до самої гри, і терміни та фрази, які входять до ігрового сленгу, є специфічними для механіки, історії та ігрового процесу гри.

РОЗДІЛ 2. СТРУКТУРНО-ФУНКЦІОНАЛЬНИЙ АСПЕКТ ГЕЙМЕРСЬКОГО СЛЕНГУ В СУЧАСНІЙ КИТАЙСЬКІЙ МОВІ

Онлайн-ігри стали популярною формою розваг і соціальної взаємодії в усьому світі, і Китай не є винятком. Як найбільший у світі ігровий ринок, Китай має процвітаючу індустрію онлайн-ігор з мільйонами гравців. Разом зі зростанням кількості онлайнігор, у Китаї з'явилися унікальний сленг і термінологія, характерні для геймерської культури. Цей сленг не лише полегшує спілкування між гравцями, але й слугує для них способом вираження своєї ідентичності та соціального статусу в ігровій спільноті.

Розуміння специфіки китайського сленгу у сфері онлайн-ігор важливо для всіх, хто цікавиться китайською ігровою культурою, планує спілкуватися з китайськими геймерами, вивчає особливості поповнення китайської лексики або для тих, хто планує почати працювати з великим китайським ігровими компаніями. У цьому розділі ми розглянемо різні аспекти китайського ігрового сленгу, зокрема його специфіку, найпоширеніші фрази та проблеми, з якими можна зтикнутися під час перекладу.

2.1. Структурно-функціональні особливості геймерського сленгу в китайській мові

Як вже було зазначено, у світі ігор комунікація є запорукою успіху. Незалежно від того, чи грають вони спільно, чи змагаються, геймери повинні вміти швидко та ефективно спілкуватися, щоб координувати свої дії та досягати поставлених цілей. Однак швидкий і динамічний характер багатьох ігор може зробити традиційні форми комунікації, такі як усне спілкування, повільними і громіздкими. Щоб подолати ці труднощі, геймери розробили власну унікальну форму мови, відому як ігровий сленг.

Онлайн-спілкування зазвичай відбувається за допомогою письмового методу, але при цьому воно має лишатися динамічним і експресивним. У Китаї середньостатистична людина може набрати 70-100 ієрогліфів за хвилину ("How fast

can you type Chinese?”). І тому китайські користувачі стикаються з труднощами, оскільки введення ієрогліфів не таке легке і швидке, як для носіїв алфавітних мов.

В основному існує три поширених способи введення китайських ієрогліфів, тобто “拼音 pīnyīn” фонетична транскрипція, “五笔 wǔbǐ” система введення ієрогліфів, за п'ятьма початковими рисами та “手写 shǒuxiě рукописний текст”. За відгуками користувачів, можна зробити висновок, що методи вводу 拼音 та 五笔 більш зручні та швидші, оскільки потрібно ввести лише комбінацію літер або лише початкові звуки кожного складу з виразу, а метод 手写 передбачає написання в ручну, що робить його не зручним через ряд проблем, такі як ієрогліфи з великою кількістю рис, або програма не може розпізнати потрібний ієрогліф через неправильний порядок написання рис. Хоча метод фонетичного вводу потребує пошук потрібного ієрогліфу серед повних або часткових омофонів. (“How fast can you type Chinese?”).

Через те, що комунікація в онлайн іграх нерідко є вирішальним фактором, тому гравці створюють нові скорочення, або шукають інші варіанти для швидкої комунікації. Оскільки майже кожна клавіатура має англійську розкладку, багато користувачів надають перевагу англійським абрєвіатурам та скороченням, бо це значно скорочує час для набору символів. І це є однією з причин чому китайський ігровий сленг включає дуже багато англомовних слів.

Для збору матеріалів для дослідження була взята популярна в Китаї онлайн гра жанру MOBA, “Defense of the Ancient 2” (DotA2). Вибір зумовлений тим, що гра включає в себе активне спілкування гравців в чаті, а також є найбільш популярною кіберспортивною дисципліною серед геймерів. Було проаналізовано багато онлайн форумів, де геймери ділилися популярними фразами та виразами, оскільки дана лексика не зібрана в словниках.

Популярність DotA2 як кіберспортивної дисципліни станом на березень 2021 року:



<https://www.statista.com/statistics/1222319/china-esports-pro-player-earnings-by-game/>

Загалом знайдено та проаналізовано більше 200 сленгових слів, які можна поділити на:

- **Терміни для предметів та створінь у грі**

Таблиця 1

- **Терміни, які стосуються ігрового процесу**

Таблиця 2

- **Терміни які стосуються позицій гравців у грі**

Таблиця 3

- **Терміни які стосуються назв гравців**

Таблиця 4

- **Терміни які використовуються під час внутрішньо ігрової комунікації**

Таблиця 5

- **Терміни які використовуються для назв героїв**

Таблиця 6

На особливу увагу заслуговують категорії термінів які використовуються для назв героїв та внутрішньоігрових предметів. З огляду на ці категорії, можна зробити висновок, що у створенні китайського геймерського сленгу, провідне місце займає саме передача семантики, а не передача фонетики, як наприклад в українській мові.

Оскільки повні назви деяких героїв або предметів є доволі довгими від 3 до 6 ієрогліфів, гравцями було обрано метод найменування героїв та предметів за їхнім виглядом, здібностями, властивостями, особливостями тощо. А їхні сленгові скорочення містять в своєму складі лише один або два ієрогліфи, що робить процес передачі інформації неймовірно швидким та зрозумілим іншим. Ці дві категорії є найважливішими під час комунікації в ігровій сесії.

У світі ігор комунікація є ключовим фактором успіху. Геймери повинні вміти швидко та ефективно спілкуватися, щоб координувати свої дії та досягати поставлених цілей. Однак, динамічний характер багатьох ігор може ускладнити традиційні форми комунікації, такі як усне спілкування, тому геймери розробили власну унікальну форму мови, відому як ігровий сленг. У Китаї особливо складно вводити ієрогліфи на клавіатурі, тому користувачі часто використовують методи вводу “拼音 pīnyīn” та “五笔 wǔbǐ”, або навіть переходять на англійські скорочення та аббревіатури, щоб скоротити час для набору символів. Таким чином, китайський ігровий сленг містить багато англійських слів. Усе це свідчить про те, наскільки важливим є швидке та ефективне спілкування для гравців, які залучені до онлайн-ігор.

2.2. Особливості перекладу китайськомовного геймерського сленгу

Переклад китайського геймерського сленгу може стати серйозним викликом як для професійних перекладачів, так і для геймерів-аматорів. Китайська мова – складна та багата на нюанси, з великою кількістю регіональних діалектів, культурних відсилань та ідіоматичних виразів, які ускладнюють її точний переклад.

Так наприклад, фраза 打起十二分精神 *dǎqǐ shíèrfēn jīngshén* – *будь наготові* використовується носіями кантонського діалекту в якості заклику до концентрації на грі. Або вираз 魯蛇 *lǔshé* взятий з тайванського діалекту має значення *невдаха*.

Окрім лінгвістичних труднощів, значну роль у перекладі китайського ігрового сленгу відіграють культурні відмінності. Багато китайських ігрових термінів та

виразів глибоко вкорінені в китайській культурі, історії та міфології і можуть не мати прямих еквівалентів в інших мовах. Тому перекладачі повинні мати глибоке розуміння китайської культури та бути знайомими з її історичними та літературними пам'ятками, щоб точно перекласти ігровий сленг, зберігаючи його культурну значимість.

Наприклад, фраза 躺枪 tāngqiāng – є скороченням від повної фрази 躺着也中枪 tāng zhe yě zhòngqiāng *отримати кулю навіть лежачи*, обр. Бути атакованим без причини - яка пішла з відомого фільму. Без розуміння тонкощів культури важко зрозуміти суть фрази. Вираз 美眉 měiméi який в дослівному перекладі має значення *гарні брови*. Насправді ж є звертанням до гарної дівчини. Вираз походить з тайванської телевізійної драми, в якій акторський акцент призвів до того, що його вимова 妹妹 mèimèi *молодша сестра*, звучала як 美眉 měiméi *гарні брови*.

Крім того, швидкий розвиток культури онлайн-ігор та поява нових ігрових трендів і мемів створюють додаткові виклики для перекладачів.

对对对对对对对对 duì duì duì duì duì duì duì duì – саркастичний вираз, використовується для удаваного визнання чиеїсь правоти : *ага, так, так, так, ти правий*. 感谢大哥送的人头, 比心 gǎnxiè dàgē sòng de réntóu, bǐ xīn – *дякую, що своїм програшом допомагаєш скоріше отримати новий рівень, лю тебе*.

Китайський ігровий сленг постійно розвивається, регулярно з'являються нові вирази та термінологія. Тому перекладачі повинні йти в ногу з останніми ігровими трендами та вміти точно передавати нюанси та значення нового ігрового сленгу, коли він з'являється.

Вираз 你的 dota 打得也忒好了 Nǐde dotadǎde yětèhǎole – перекладається як *непогано граєш у доту*. Але оригінальна фраза походить з популярної карткової гри у Китаї 斗地主 dòu dìzhǔ Fight the Landlord, і є саркастичним виразом, націленим на “похвалу” поганого гравця.

І. С. Бик запропонував основні засоби задля досягнення адекватного перекладу:

Еквівалент – це постійний рівнозначний відповідник певному слову або словосполученню в іншій мові, який в абсолютній більшості випадків не залежить від

контексту. Еквівалентами переважно перекладаються стійкі та фразеологічні сполучення. Уже те, що вони не творяться заново під час використання в мові, а відтворюються, спонукає перекладачів шукати для кожного з них постійні відтворювані відповідники в українській мові;

Аналог – один із декількох можливих синонімів. У будь-якому двомовному словнику іноземному слову звичайно відповідає декілька українських синонімів. Вибір слова з ряду синонімів при перекладі визначається контекстом. Переклад за допомогою аналога – вищий ступінь з точки зору перекладацької майстерності і методики перекладу. При перекладі аналогом потрібно вміти вибрати з декількох синонімів один, найбільш придатний у всіх аспектах, причому не завжди його можна знайти у словнику;

Пояснювальний або описовий переклад. При цьому виді перекладу замість самого слова вживається його пояснення. Такий прийом перекладу або, точніше, інтерпретації слова застосовується в тих випадках, коли у словниковому складі мови, якою робиться переклад немає ні еквівалента, ні аналогів, які б відповідали значенню слова чи словосполучення оригіналу. Найчастіше описово перекладаються слова, котрі позначають поняття або явища, які відсутні в нашому житті, а тому вони не мають в українській мові спеціальних слів для їх позначення.

Ще одним видом відповідників є **контекстуальні заміни**. У разі використання цього відповідника перекладач заміняє зафіксований у словнику еквівалент чи аналог іншим словом або виразом. Дещо спрощуючи, можна сказати, що контекстуальна заміна передбачає відмову від використання наявних еквівалентів або аналогів. Причиною такої відмови є особливості контексту, точніше, незвичайне вживання слова або словосполучення у певному контексті. (Бик, 2014, с. 62, 64)

Тож перекладачі стикаються з рядом труднощів під час перекладу сленгових одиниць, таких як необхідність зрозуміти і розпізнавати сленгові значення і передати їхній сенс, зберігати емоційне забарвлення, відтворювати образність, пошук еквівалентів у мові перекладу, або пошук слів які максимально точно передадуть значення. Але головні труднощі перекладу геймерського сленгу заключаються в тому, що оскільки склад цієї лексики постійно оновлюється, поповнюється і

змінюється, багато слів швидко втрачають свою актуальність, тому цю лексику дуже важко структурувати в словники. І однією з найскладніших задач є пошук еквівалентів.

Незважаючи на ці труднощі, переклад китайського ігрового сленгу залишається важливим завданням для ігрової індустрії. Точний та ефективний переклад має важливе значення для глобального поширення онлайн-ігор і створення справді глобальної ігрової культури. Тому подолання труднощів перекладу китайського ігрового сленгу має вирішальне значення для подальшого зростання та успіху ігрової індустрії.

Висновки до Розділу 2

У світі ігор комунікація є ключовим фактором успіху. Для того, щоб вміти швидко та доступно передавати інформацію, координувати дії, гравці мають вміти ефективно використовувати мову. Однак, динамічний характер багатьох ігор може ускладнити традиційні форми комунікації, такі як усне спілкування, або прості повідомлення в ігровому чаті, тому геймери розробили власну унікальну форму мови, відому як ігровий сленг.

Якщо ми говоримо про Китай, то слід враховувати особливості мови, і той факт, що буває складно вводити ієрогліфи на клавіатурі, тому користувачі часто використовують методи вводу «拼音 pīnyīn» та «五筆 wǔbǐ», або навіть переходять на англійські скорочення та аббревіатури, щоб скоротити час для набору символів. Таким чином, китайський ігровий сленг містить багато англійських слів. Усе це свідчить про те, наскільки важливим є швидке та ефективне спілкування для гравців, які залучені до онлайн-ігор.

Перекладачі ігор, або ігрових трансляцій нерідко зтикаються з проблемами перекладу сленгу, але переклад китайського ігрового сленгу залишається важливим завданням для ігрової індустрії. Точний та ефективний переклад має важливе значення для глобального поширення онлайн-ігор і створення справді глобальної

ігрової культури. Тому подолання труднощів перекладу китайського ігрового сленгу має вирішальне значення для подальшого зростання та успіху ігрової індустрії.

ВИСНОВКИ

В процесі виконання курсової роботи було досягнуто її мету, а саме було досліджено структурно-функціональний аспект геймерського сленгу в сучасній китайській мові.

В першому розділі було розглянуто та розкрито зміст терміну “сленг” та терміну “геймерський сленг”. В першому підпункті було визначено особливості дослідження сленгу в сучасній лінгвістиці, в другому підпункті було описано джерела формування геймерського сленгу та здійснено класифікацію геймерського сленгу. В другому розділі було на практичних прикладах досліджено структурно-функціональний аспект геймерського сленгу в сучасній китайській мові, а також визначено проблематику та особливості перекладу геймерського сленгу китайською мовою.

Проводячи дослідження ігрового сленгу в китайській мові, було проаналізовано багато онлайн ресурсів з лексичним матеріалом, що дозволяє зробити наступні висновки.

Оскільки ігрова індустрія в Китаї з кожним роком стає все більш розвинутою, це зумовило появу особливої категорії мови – ігрового сленгу.

Досліджуючи причини використання такого сленгу, було визначено, що використання ігрового сленгу є відображенням унікального характеру ігрової культури, а також демонструє наскільки в ігровій спільноті важлива мова та безпосередньо спілкування. Ігровий сленг є важливим у спілкуванні геймерів, оскільки завдяки його використанню, можна швидко передавати та отримувати інформацію, що є надзвичайно важливим під час ігрового процесу.

Аналізуючи геймерський сленг було виявлено, що сленгові одиниці утворюються в основному семантичним шляхом. Говорячи про формування ігрового сленгу, то на це впливають різноманітні чинники, зокрема лінгвістичні, соціальні та культурні.

Проблематика перекладу геймерського сленгу полягає в ряді викликів для перекладачів, таких як розуміння культурних особливостей, та локальних трендів.

Оскільки ця категорія мови постійно змінюється, деякі лексичні одиниці швидко виходять з загального використання, і тому перекладачам важливо бути в курсі останніх новин та трендів. Особливо важкою для перекладу цю категорію робить, той факт, що для перекладу того чи іншого виразу важко знайти еквівалент, тому перекладачам доводиться використовувати інші методи перекладу, через що первинний сенс може змінюватися або взагалі втрачатися.

论文摘要

在当今世界，通过互联网进行沟通已经成为生活中不可或缺的一部分。短信的受欢迎程度与日俱增。而这也是各种缩写和缩略语出现的原因，这些缩写和缩略语形成了现代游戏俚语。

玩家俚语在不断变化和发展。各种功能、机制和游戏现象都需要短小精悍、铿锵有力的名称，这些名称在游戏玩家的词汇中发挥着重要作用。创造某些游戏术语的主要目的是为了尽可能快速、方便地向玩家传达某些信息。

如今，电竞占据了与其他体育学科相同的位置。因此，我们可以得出结论，电竞俚语将很快在专业游戏中占据一席之地。电竞俚语的研究不仅从词源学的角度，而且从一般翻译研究的角度都很有趣。此外，互联网和视频游戏行业与最新的信息技术紧密相连，并不断快速发展。

俚语在语言规范之内，同时又与文言文相反，它是文化、语言的一个组成部分，因此也是白话的一个组成部分，因此应该被研究。由于各种原因，俚语仍然是词汇学中最重要和最有问题的分支之一。

中国的研究者们也对游戏俚语这一话题进行了研究，例如：孙家辉，李斌。还有一些外国研究者，如 Marcella Sablevich, Robert Moore, Henning Kloter。

由于俚语是发生在某些说话群体中的语言变体，因此在研究它时最好考虑到这些群体以及他们中普遍存在的现实情况。

网络游戏领域在语言上具有吸引力，因为它对语言间的交流是开放的，也因为有一种特定的术语来促进这种交流。

这项工作的相关性有几个原因。由于游戏俚语是一个相对较新的现象，这一领域的研究较少，有很大的潜力可以进一步研究。这个领域的动态发展导致了一个新的俚语类别的出现，并且每年都会有借用的内容补充进来。

研究对象是现代汉语语境中的游戏俚语。研究对象是现代汉语中的游戏俚语的结构和功能方面。本文的目的是揭示博弈俚语的主题，研究现代汉语中博弈俚语的结构和功能方面。

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бик, І. С. (2014). *Основи перекладу для студентів факультетів міжнародних відносин*. Львів: ЛНУ ім. І. Франка.
2. Глазова, О. (2013). *Жаргон і сленг: як ставитись до них словеснику? Методичні діалоги*, (9), 37–42.
3. Игровой слэнг в Китае. (2016, 11 липня). Взято з <https://bkrs.info/taolun/thread-12056-page-2.html>
4. Павельєва, А. К., & Лобко, І. О. (2021). *Англомовний сленг гравців у комп'ютерні ігри*. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Філологічні науки*, 3 (341), 70–72. doi:10.12958/2227-2844-2021-3(341)-67-75
5. China: ESports pro player earnings by game 2021. (2022, 22 червня). Взято з <https://www.statista.com/statistics/1222319/china-esports-pro-player-earnings-by-game/>
6. Crystal, D. (2004). *Language and the internet*. Cambridge: Press Syndicate of the University of Cambridge.
7. Czech, D. (2013). Challenges in video game localization: An integrated perspective. *Explorations: A Journal of Language and Literature*, Vol 1.
8. Glossary of common chinese slangs, gaming and ACGN terms. (б. д.). Взято з <https://re-library.com/glossary-of-common-chinese-slangs-gaming-and-acgn-terms/>
9. Hjorth, L., & Chan, D. (2009). *Gaming cultures and place in asia-pacific*. New York: Routledge.
10. How Chinese call dota 2 hero names. (2021). Взято з https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/4dfifo/how_chinese_call_dota_2_hero_names_with/
11. How fast can you type Chinese? (б. д.). Взято з <https://www.quora.com/How-fast-can-you-type-Chinese>
12. How many people play league of legends in china? (б. д.). Взято з <https://www.novint.com/how-many-people-play-league-of-legends-in-china/>

13. Introduction to game analysis 术语表翻译 (б. д.). Взято з <https://zhuanlan.zhihu.com/p/130379146>
14. Jones, R. H., Chik, A., & Hafner, C. A. (2015). *Discourse and Digital Practices: Doing discourse analysis in the digital age*. New York: Routledge.
15. Need help from a Chinese speaking Dota player. (2021). Взято з https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/pr8834/need_help_from_a_chinese_speaking_dota_player/
16. Sun, J. (2018, березень). Slang for noobs. the world of chinese. Взято з <https://www.theworldofchinese.com/2018/03/slang-for-noobs/>
17. Tagliamonte, S. A. (2016). So sick or so cool? The language of youth on the internet. *Language in society*. *Language in Society*, 45(1), 1–32. doi:10.1017/S0047404515000780
18. Thorne, T. (2007). *Dictionary of contemporary slang* (3-тє вид.). London: A & C Black Publishers Ltd.
19. Thurlow, C., & Brown, A. (2003). Generation Txt? The sociolinguistics of young people's text-messaging. 1(1). Взято з <https://extra.shu.ac.uk/daol/articles/v1/n1/a3/thurlow2002003-01.html>
20. What you need to know about internet culture and gaming in china. (б. д.). Взято з <https://www.writtenchinese.com/what-you-need-to-know-about-internet-culture-and-gaming-in-china/>
21. Where can I learn more about the chinese vocabulary of Dota 2? (2015). Взято з https://www.reddit.com/r/DotA2/comments/2pwy01/where_can_i_learn_more_about_the_chinese/
22. 游戏必备专业术语缩写及翻译 . (б. д.). Взято з <https://zhuanlan.zhihu.com/p/132375979>
23. 维基媒体项目贡献者. 电子游戏术语列表 - 维基百科, 自由的百科全书. 维基百科, 自由的百科全书. (б. д.). Взято з <https://zh.wikipedia.org/zh-sg/電子遊戲术语列表>

ДОДАТКИ

Терміни для предметів та створінь у грі

Таблиця 1

Англійська номінація	Китайська номінація	Словникове позначення у китайській мові	Китайська сленгова номінація	Словникове позначення у китайській мові
Aegis of the Immortal	不朽之守护 bùxiǔ zhī shǒuhù	Безсмерний + охороняти	盾 dùn	Щит
Cheese	奶酪 nǎilào	Сир	奶 nǎi	Молоко
Aghanim's Scepter	阿哈利姆神杖 āhālímǔ shén zhàng	Власна назва + святий посох	A杖 Azhàng	A+посох
Orchid Malevolence	紫怨 zǐyuàn	Фіолетовий + ненависть	—	—
Lotus Orb	清莲宝珠 qīnglián bǎozhū	Чистий + лотос + дорогоцінна перлина	莲花 liánhuā	Квітка лотоса
Butterfly	蝴蝶 húdié	Метелик	—	—
Crystalys	水晶剑 shuǐjīngjiàn	Хрусталь + меч	—	—
Ocarine Core	玲珑心 línglóngxīn	Витончений + серце	—	—
Shiva's Guard	希瓦的守护 xīwǎ de shǒuhù	Власна назва + оберігати	希瓦 xīwǎ	Власна назва
Heart of Tarrasque	恐鳌之心 kǒngáo zhīxīn	Зловісний + Власна назва+ серце	龙心 lóngxīn	Дракон + серце
Linken's Sphere	林肯法球 línkěn fǎqiú	Власна назва + метод + сфера	林肯 línkěn	Власна назва
Diffusal Blade	净魂之刃 jìng hún zhīrèn	Чистий + душа + ніж	散失 sànshī	Втрата

Monkey King Bar	金箍棒 jīngūbàng	Золото + обруч + палиця	МКВ	—
Daedalus	代达罗斯之殇 dàidáluósī zhīshāng	Власна назва + помирати в ранньому віці	大炮 dàpào	Пушка
Assault Cuirass	强袭胸甲 qiángxí xiōngjiǎ	Сильний + раптовий удар + нагрудник	AC/强袭 qiángxí	Сильний + раптовий удар
Blink Dagger	闪烁匕首 shǎnshuò bǐshǒu	Іскритися + кинжал	跳刀 tiàodāo	Рухатися + меч
Shadow Blade	影刀 yǐngrèn	Тінь + ніж	隐刀 yǐndāo	Прихований + меч
Silver Edge	白银之锋 báiyínzhī fēng	Срібло + зброя	大隐刀 dà yǐndāo	Великий + прихований + меч
Skull Basher	碎颅锤 suìlúchuí	Розбивати + череп + молот	晕锤 yūnchuí	Втратити свідомість + молот
Nullifier	否决坠饰 fǒujué zhuì shì	Нерозривний + підвіска	锁闭 suǒbì	Замок + зачиняти
Eul's Scepter of Divinity	神圣法杖 shénshèng fǎzhàng	Святий + посох	eul	—
Wind Waker	风之杖 fēngzhī zhàng	Вітер + посох	大吹风 dà chuīfēng	Великий + фен
Abyssal Blade	深渊之刃 shēnyuān zhīrèn	Бездоння + ніж	大晕锤 dà yūnchuí	Великий + втратити свідомість + молот
Mekansm	梅肯斯姆 méikěn sīmǔ	Власна назва	梅肯 méikěn	Власна назва
Guardian Greaves	卫士胫甲 wèishì jìngjiǎ	Охоронець + поножі	大鞋 dà xié	Великий + взуття
Arcane Boots	奥术鞋 ào shù xié	Чародійський + взуття	密法鞋 mìfǎ xié	Секретний метод + взуття
Tranquil Boots	静谧之鞋 jìngmìzhī xié	Мирний + взуття	绿鞋 lǜ xié	Зелений + взуття
Power Treads	动力鞋 dònglì xié	Сила + взуття	假腿 jiǎ tuǐ	Фальшивий + нога
Phase Boots	相位鞋 xiàngwèi xié	Фаза + взуття	相位 xiàngwèi	Фаза

Терміни, які стосуються ігрового процесу

Таблиця 2

Китайська сленгова номінація	Словникове позначення в китайській мові	Український відповідник	Значення
雾/开雾 wù/kāi wù	Дим/відкривати дим	Смоук/розбивати смоук	Смоук (від англ. smoke) – означає накладати ефект невидимості на героя
锤人打 chuí rén/dǎ	Бити людину/бити	Атакувати/нападати	–
先手 xiānshǒu	Перший+рука	Ініціація/ініціювати	Ініціація – можливість, а іноді й обов'язок, деяких героїв стрімко починати (ініціювати) бій із ворожою командою
反手 fǎnshǒu	Протилежний+рука	Контрніціація	Контрніціація – здатність для перехоплення ініціативи в бійці
大放大 dà/fàngdà	Великий/випускати + великий	Ульта, ультимативна здібність	Ульта (англ. ultimate) – найсильніша атака в героя, що приносить величезну шкоду
溜他 liū tā	Вислизати від+він	Кайтити	Кайт, кайтити – спосіб атаки, за якого той, хто атакує постійно тікає від монстрів, інших героїв, не даючи їм себе наздогнати
缩一下 suō yīxià	Відступити	Грати в обороні	Грати в позиції оборони
刷钱 shuā qián	Звук шелесту + гроші	Фармити, фарм	Фарм (англ. farming) – це процес отримання (видобутку) будь-яких ігрових ресурсів. Найчастіше під фармом мається на увазі отримання золота, але це ж поняття і відноситься до отримання досвіду.
带线 dài xiàn	Вести за собою + лінія	Спліт-пуш	Спліт-пуш (англ. split push – роздільний тиск) – одна з тактик у грі, коли оточують супротивника й атакують або вбивають усіх ворожих істот, і знищують забудови
路线 lù/xiàn	Дорога/лінія	Лінія/лайн	Лінія – одна з трьох доріг, що з'єднує між собою дві частини ігрового поля

肉山 ròushān	Гора м'яса	Рошан	Рошан, він же Безсмертний Рошан, – найсильніша нейтральна істота у грі
分身 fēnshēn	Розриватися на частини	Ілюзії	Ілюзії – недосконалі, слабкі копії героїв, створені заклинаннями або предметами
推进 tuījìn	Просуватися вперед	Пуш	Пуш (англ. Push – натискати, просувати, тиснути, пушити) – процес швидкого просування лініїю, основною метою якого є знищення ворожих веж або інших будівель
前期 qiánqī	Ранній етап	Рання гра	Етап гри (зазвичай перші 15 хвилин)
中期 zhōngqī	Середній етап	Середина гри	Етап гри
团控 tuán kòng	Натовп + контроль	Дізейбл	Дізейбл (також може використовуватися термін “контроль натовпу”, або КН) – це будь-які здібності або ефекти, які перешкоджають, заважають або іншим чином стримують дії героя
对线 duì xiàn	На + лінія	Лайнінг, фаза лайнінгу	Лайнінг – етап у грі, коли герой стоїть на лайні(лінії), до того, як команда починає збиратися і діяти разом
游走 yóu zǒu	Блукання	Ганг, гангати	Ганк (англ. ganking) – спосіб активного переміщення картою, метою якого є раптовий напад на ворожого героя, який нічого не підозрює. У ганку можуть брати участь як кілька, так і один герой
抢 qiǎng	Забирати силою	Кіл стілінг	Кіл стілінг (англ. kill stealing "вкрасти вбивство") – добивання героя супротивника з явним наміром вкрасти очко за вбивство у союзника, який має можливість вбити цього ж героя
被抓了 bèi zhuāle	Бути спійманим	–	бути спійманим під час “джанглінгу” в одиночку
打野 dǎ yě	Дія+поле	Джанглінг	Джанглінг (англ. jungling) – повний відхід до лісу, з метою отримання досвіду і золота

			завдяки убивству нейтральних монстрів
魔力, 藍 móli, lán	Чари/блакитний	Мана	Мана представляє магічну силу героя. Вона використовується як вартість для більшої частини активних і меншої частини пасивних здібностей
回魔, 回藍 魔力恢復 魔力再生 huí mó, huí lán, móli huīfù, móli zàishēng	Повертати+ чари, повертати+ блакитний, чари+ відновлення, чари+ регенерація	Регенерація мани	Регенерація мани визначає кількість мани, яку герой відновлює щосекунди
生命, 血, 血量 shēngmìng, xuè, xuè liàng	Життя, кров, кількість крові	Здоров'я	Здоров'я являє собою життєву силу героя
回血, 生命恢復 huíxuè, shēngmìng huīfù	Повертати + кров, життя + відновлення	Регенерація здоров'я	Відновлення здоров'я визначає кількість здоров'я, яке герой отримує за секунду
淨化驅散, 解 jìng huà/qū sǎn, jiě	Очистка/розгнати, розсіювати	Діспел/розсіювання	Розсіювання – термін, що використовується для примусового зняття ефектів стану

Терміни які стосуються позицій гравців у грі

Таблиця 3

Китайська сленгова номінація	Словникове позначення в китайській мові	Український відповідник	Значення
先选 xiān xuǎn	Перший + вибір	Перший пік/фьорст пік	Фьорст пік (англ. first pick) – найперший вибір героя
辅助 fǔzhù	Надавати допомогу	Саппорт	Саппорт (англ. support – підтримка) являє собою героя, здібності якого орієнтовані здебільшого на завдання з підтримки своїх союзників по грі

大哥 dàgē	Великий + старший брат	Кор	Кор (англ. core – ядро) центральний персонаж у стратегії, на якого всі грають
中单 zhōng dān	Середина + одиночний	Мідер	Мідер (англ. Midle – центр, середина) це герой центральної лінії
坦, 肉, 硬 打不動 tǎn, ròu, yìng, dǎ bùdòng	Спокійний, кремезний, твердий, нерухомиий	Танк	Танки – герої, які прийматимуть у бою на себе основний удар ворога і залишатимуться живими
前排 qián pái	Спереду+стояти	Фронтлайнер	Фронтлайнер – той, хто стоїть спереду
后排 hòu pái	Позаду+стояти	Беклайнер	Беклайнер – той, хто стоїть позаду
爆发 bàofā	Вибухати	Швидка шкода	Швидка шкода (burst or burst damage) відноситься до великої кількості ушкоджень, завданих за короткий проміжок часу

Терміни які стосуються назв гравців

Таблиця 4

Китайська сленгова номінація	Словникове позначення в китайській мові	Український відповідник	Значення
菜逼 cài bī	Зелень+дуже	Новачок	–
高手/狠人 gāoshǒu/hěnrén	Майстер/жорстокий+людина	Гарний гравець	–
代练 dài liàn	Замінити + кваліфікація	Бустер	Людина, яка займається покращенням аккаунтів в різних іграх
小号 xiǎo hào	Маленький+число	Смурф	Смурф – використовується в іграх для опису гравця в онлайн-грі, який створює новий акаунт, щоб грати проти гравців з нижчим рейтингом
傻逼 shǎbī	Дурник	Поганий гравець	–
白给 bái gěi	Зіграти на руку противнику	–	Коли хтось або вся команда втрачає перемогу, роблячи дурну помилку, або коли хтось

			помирає, а команда через це програє
送 sòng	Безкоштовний	Фідер	(англ. feeder "годівниця") – людина (гравець), яка навмисне помирає від рук суперника, у такий спосіб приносячи їм легкий досвід і легкі гроші на купівлю чого-небудь
闭麦听歌1v5 bì mài tīng gē 1v5	Вимкнути мікрофон + співати пісню	Мьют	Іноді дійсно не хочеться чути голосові чати під час гри, тому можна повністю вимкнути цю функцію
老外 lǎowài	Іноземець	Іноземець	Не азіат
路人 lùrén	Випадок + людина	Рандом	Випадковий, довільний, обраний навмання

Терміни які використовуються під час внутрішньо ігрової комунікації

Таблиця 5

Китайська сленгова номінація	Словникове позначення в китайській мові	Український відповідник	Значення
插眼 chā yǎn	Ставити + очі	Вард, ставити вард	Назва предметів під назвами Observer Ward і Sentry Ward – окатих невидимих вартових, які спостерігають за місцевістю
团, 集合 tuán, jíhé	Група + зібратися	–	Збирання команди в одному місці
队友 duìyǒu	Команда + друг	Союзник	–
脆 cuì	Крихкий	Лоу	Позначає персонажа або юніта з низьким рівнем здоров'я або захисту
卡 kǎ	Застрягати	Зависати, лагати	Лаг – затримка в роботі комп'ютерного додатка, коли він не реагує на користувацьке введення вчасно

Терміни які використовуються для назв героїв

Таблиця 6

Англійська номінація	Китайська номінація	Словникове позначення у китайській мові	Китайська сленгова номінація	Словникове позначення у китайській мові
Abaddon	亚巴顿 Yábādùn	Власна назва	死骑 sǐjū	Смерть + всадник
Alchemist	炼金术士 Liànjīn shùshì	Алхімік	炼金 liànjīn	Алхімія
Ancient Apparition	远古冰魄 Yuǎngǔ bīngpò	Древній + лід + душа	冰魂 bīnghún	Лід + душа
Anti-Mage	敌法师 Dífǎshì	Ворог + маг	敌法 dífǎ	Ворог + магія
Arc Warden	天穹守望者 Tiānqióng shǒuwàng zhě	Небесне склепіння + наглядач	电狗 diàngǒu	Електрика + собака
Axe	斧王 Fǔ wáng	Сокира + король	—	—
Bane	祸乱之源 Huòluàn zhīyuán	Заворушенн я + джерело	痛苦 tòngkǔ	Страждання
Batrider	蝙蝠骑士 Biānfú qíshì	Кажан + наїздник	蝙蝠 biānfú	Кажан
Beastmaster	兽王 Shòu wáng	Звір + цар	—	—
Bloodseeker	血魔 Xiě mó	Кров + демон	—	—
Bounty hunter	赏金猎人 Shǎngjīn lièrén	Нагорода + мисливець	赏金 shǎngjīn	Нагорода
Brewmaster	酒仙 Jiǔ xiān	Алкоголь + божество	大熊猫 dà xióngmāo	Великий + панда
Bristleback	钢背兽 Gāngbèishòu	Сталь + спина + звір	刚背 gāngbèi	Твердий + носити на спині
Broodmother	育母蜘蛛 Yùmǔ zhīzhū	Народжуват и дітей + мати + павук	蜘蛛 zhīzhū	Павук
Centaur Warrunner	半人马战行者 Bànrénmǎ zhàn xíngzhě	Кентавр + війна + монах	人马 rénmǎ	Кентавр
Chaos Knight	混沌骑士 Hùndùn qíshì	Хаос + лицар	混沌 hùndùn	Хаос

Chen	陈 Chén	Власна назва	–	–
Clinkz	克林克兹 Kèlínkèzī	Власна назва	骨弓 gǔgōng	Кістка + лук
Clockwerk	发条技师 Fātiáo jìshī	Пружина + механік	发条 fātiáo	Пружина
Crystal maiden	水晶室女 Shuǐjīng shìnǚ	Кристал + діва	冰女 bīngnǚ	Лід + жінка
Dark seer	黑暗贤者 Hēiàn xiánzhě	Морок + мудрець	兔子 tùzi	Кролик
Dazzle	戴泽 Dàizé	Власна назва	暗牧 ànmù	Морок + пастир
Death prophet	死亡先知 Sǐwáng xiānzhī	Смерть + пророк	女幽灵 nǚ yōu líng	Жінка + привид
Disruptor	干扰者 Gànǎozhě	Зловмисник	特萨儿 tèsà'ěr	Власна назва
Doom	末日使者 Mòrìshǐzhě	Судний день + посланець	爸爸 bàba	Тато
Dragon Knight	龙骑士 Lóng qí shì	Дракон + лицар	龙骑 lóngqí	Дракон
Drow ranger	卓尔游侠 Zhuó'ěr yóuxiá	Власна назва + лицар	小黑 xiǎohēi	Маленький + чорний
Earth Spirit	大地之灵 Dàdì zhīlíng	Земля + дух	土猫 tǔmāo	Земля + дух
Earthshaker	撼地者 Hàndìzhě	Тремтіти + земля + той, хто	小牛 xiǎoniú	Маленький + корова
Elder titan	上古巨神 Shàngǔ jùshén	Архаїчний + титан	大牛 dàniú	Великий + корова
Ember spirit	灰烬之灵 Huījìn zhīlíng	Зола + дух	火猫 huǒmāo	Вогонь + кішка
Enchantress	魅惑魔女 Mèihuò mónnǚ	Спокуса + чародійка	小鹿 xiǎolù	Маленький + олень
Enigma	谜团 Mítuán	Загадка	–	–
Faceless void	虚空假面 Xūkōng jiǎmiàn	Порожнеча + маска	虚空 xūkōng	Порожнеча
Gyrocopter	矮人直升机 Āirénzhī shēngjī	Гном + гвинтокрил	飞机 fēijī	Літак

Huskar	哈斯卡 Hāsīkā	Власна назва	神灵 shénlíng	Божество
Invoker	祈求者 Qíqiúzhě	Заклинатель	召唤 zhàohuàn	Призивати
Io	艾欧 Àiwō	Власна назва	小球 xiǎoqiú	Маленький + сфера
Jakiro	杰奇洛 Jiéqíluò	Власна назва	双头龙 shuāngtóu lóng	Двохголовий + дракон
Juggernaut	主宰 Zhǔzài	Владика	剑圣 jiànshèng	Майстер меча
Kotl	光之守卫 Guāngzhī shǒuwèi	Світло + сторож	光法 guāngfǎ	Світло + закон
Kunkka	昆卡 Kūnkǎ	Власна назва	船长 chuánzhǎng	Шкипер
Legion commander	军团指挥官 Jūntuánzhǐ huīzhàn	Легіон + командир	军团 jūntuán	Легіон
Leshrac	拉席克 Lāxíkè	Власна назва	老鹿 lǎolù	Старий + олень
Lich	巫妖 Wū yāo	Ліч	—	—
Lifestealer	噬魂鬼 Shìhúnguǐ	Пожирати + душа + дух	小狗 xiǎo gǒu	Маленький + собака
Lina	莉娜 Lìnà	Власна назва	火女 huǒ nǚ	Вогонь + жінка
Lion	莱恩 Láiēn	Власна назва	—	—
Lone Druid	德鲁伊 Délǔyī	Друїд	老熊 lǎoxióng	Старий + ведмідь
Luna	露娜 Lùnà	Власна назва	月骑 yuèqí	Місяць + вершник
Lycan	狼人 Láng rén	Вовк + людина	—	—
Magnus	马格纳斯 Mǎgénàsī	Власна назва	猛犸 měngmǎ	Мамонт
Medusa	美杜莎 Měidùshā	Власна назва	一姐 yījiě	Один + леді
Meepo	米波 Mǐbō	Власна назва	地卜 dìbǔ	Земля + передбачати
Mirana	米拉娜 Mǐlānà	Власна назва	月女 yuè nǚ	Місяць + жінка

Morphling	变体精灵 Biàntài jīnglíng	Видозмінений + привид	水元素 shuǐyuánsù	Вода + елемент
Naga siren	娜迦海妖 Nàjiā hǎiyāo	Нага + сирена	小哪家 xiǎonǎjiā	Маленький + нага
Natures prophet	先知 Xiānzhī	Пророк	—	—
Necrophos	瘟疫法师 Wēnyì fǎshī	Лихо + маг	死灵 sǐlíng	Смерть + дух
Night stalker	暗夜魔王 Ànyè mówáng	Ніч + диявол	夜魔 yèmó	Ніч + демон
Nyx assassin	司夜刺客 Sīyè cìkè	Керувати + ніч + головоріз	小强 xiǎoqiáng	Тарган
Ogre magi	食人魔法师 Shírénmó mófǎshī	Людоджер + чародій	蓝胖子 lánpàngzǐ	Синій + товстун
Omniknight	全能骑士 Quánnéng qíshì	Всесильний + лицар	全能 quánnéng	Всесильний
Oracle	神谕者 Shényùzhě	Оракул	—	—
Outworld Devourer	死境神虫者 Mòjìngshén shízhě	Вмерти + місце + бог + пожирати + той, хто	黑鸟 hēiniǎo	Чорний + пташка
Phantom Assassin	幻影刺客 Huànyǐng cìkè	Міраж + головоріз	幻刺 huàncì	Ілюзія + жалити
Phantom lancer	幻影长矛手 Huànyǐng cháng máoshǒu	Міраж + піка + рука	猴子 hóuzǐ	Мавпа
Phoenix	凤凰 Fènghuáng	Фенікс	—	—
Puck	帕克 Pàkè	Власна назва	精灵龙 jīnglínglóng	Привид + дракон
Pudge	帕吉 Pàjí	Власна назва	胖子 pàngzǐ	Товстун
Pugna	帕格纳 Pàgèna	Власна назва	骨法 gǔfǎ	Фігура
Queen of Pain	痛苦女王 Tòngkǔ nǚwáng	Страждання + королева	女王 nǚwáng	Королева
Razor	雷泽 Léizé	Власна назва	电魂 diànhún	Електрика + дух

Riki	力丸 Lì wán	Власна назва	隱刺 yǐncì	Потаємний + жалити
Rubick	拉比克 Lābīkè	Власна назва	–	–
Sand king	沙王 Shā wáng	Пісок + король	–	–
Shadow Demon	暗影惡魔 Ànyǐng è mó	Тінь + демон	毒狗 dúgǒu	Отрута + пес
Shadow Fiend	影魔 Yǐng mó	Тінь + дух	–	–
Shadow Shaman	暗影薩滿 Ànyǐng sàmǎn	Тінь + шаман	薩滿 sàmǎn	Шаман
Silencer	沉默術士 Chénmò shùshì	Німота + чародій	沉默 chénmò	Німота
Skywrath mage	天怒法師 Tiānnù fǎshī	Гром + чародій	天怒 tiānnù	Гром
Slardar	斯拉達 Sīlādá	Власна назва	大魚 dà yú	Великий + риба
Slark	斯拉克 Sīlākè	Власна назва	小魚 xiǎo yú	Маленький + риба
Sniper	狙擊手 Jūjīshǒu	Снайпер	火槍 huǒqiāng	Рушниця
Spectre	幽鬼 Yōu guǐ	Привид	–	–
Spiritbreaker	裂魂人 Liè hún rén	Розколюват и + душа + людина	白牛 báiniú	Білий + дух
Storm spirit	風暴之靈 Fēngbào zhīlíng	Буря + дух	藍貓 lánmāo	Синій + кішка
Sven	斯溫 Sīwēn	Власна назва	流浪 liúlàng	Безпритульний
Techies	工程師 Gōngchéngshī	Інженер	炸彈人 zhàdàn rén	Бомба + людина
Templar assassin	聖堂刺客 Shèngtáng cìkè	Храм + головоріз	聖堂 shèngtáng	Храм
Terrorblade	恐怖利刃 Kǒngbù lìrèn	Жах + ніж	魂守 húnshǒu	Дух + охороняти
Tidehunter	潮汐獵人 Cháoxī liè rén	Приливи + мисливець	西瓜皮 xīguā pí	Кавун
Timbersaw	伐木機 Fámùjī	Валити + дерева + механізм	–	–

Tinker	修补匠 Xiūbǔjiàng	Ремонт + мастер	修补 xiūbǔ	Ремонт
Treant	树精卫士 Shùjīng wèishì	Дерево + дух + охранець	大树 dàshù	Великий + дерево
Troll	巨魔战将 Jùmó zhànjiàng	Троль + генерал	巨魔 jùmó	Троль
Tusk	巨牙海民 Jùyá hǎimín	Величезний + зуб + море + народ	海豹 hǎibào	Тюлень
Undying	不朽尸王 Bùxiǔshīwáng	Безсмертни й + труп + король	尸王 shīwáng	Труп + король
Ursa	熊战士 Xióngzhànshì	Ведмїть + боєць	小熊 xiǎoxióng	Маленький + ведмідь
Vengeful spirit	复仇之魂 Fùchóuzhīhún	Помста + дух	小魂 xiǎohún	Маленький + дух
Venomancer	剧毒术士 Jùdú shùshì	Сильна отрута + мастер	剧毒 jùdú	Сильна отрута
Viper	冥界亚龙 Míngjiè yàlong	Підземне царство + другий + дракон	毒龙 dúlóng	Злий + дракон
Visage	维萨吉 Wéisàjí	Власна назва	死灵龙 sǐlínglóng	Смерть + дух + дракон
Warlock	术士 Shùshì	Чорнокниж ник	—	—
Weaver	编织者 Biānzhīzhě	Ткач	蚂蚁 mǎyǐ	Мураха
Windranger	风行者 Fēngxíngzhě	Вітер + йти + той, хто	风行 fēngxíng	Вітер + йти
Winter wyvern	寒冬飞龙 Hándōng fēilóng	Зима + дракон	冰龙 bīnglóng	Лід + дракон
Witch doctor	巫医 Wūyī	Знахар	—	—
Wraith King	冥魂大帝 Mínghún dàdì	Потойбічни й + дух + його високість	骷髅王 kūlóng wáng	Скелет + король