

## 关于网络对战游戏CS的网络语言的研究

作者：朱可嘉

**摘要：** 本文是通过作者在浩方作战平台CS游戏里摘录的一些网络语言（仅限于CS游戏时使用）为分析文本，首先探讨网络语言作为语言的依据，然后通过摘录的CS的网络语言进行归纳，分析CS网络语言的主要组成部分，论文最后将对CS网络语言的特点进行总结，以期得出作者自己的观点看法。本文由于阐述的是关于网络对战游戏CS的网络语言，因此仅从材料来看，是选取了别人很少关注的资料进行研究。

**关键词：** 网络、网络语言、网络语言的组成

互联网自从上个世纪90年代兴起以后，一直处于蓬勃发展的状态，它已经影响到人们获取信息的习惯与人们交流的模式。与互联网的发展相对应，网络语言也成为人们在网上进行交流的主要手段。本人曾长期游戏于CS网络游戏服务器，对网络对战游戏CS的网络语言有一定的接触，因此摘录了一些CS的网络语言进行文本分析。

### 语言的特征

在探讨网络语言之前，我们应该先弄清什么是语言，根据大英词典的解释：语言是一种沟通的系统，包含一系列语音和书写符号，被某一特定的国家或地区的人利用来交谈或书写的系统。而Bloch和Trager(1942)把语言定义为：一种由任意的语音符号组成的系统，籍此系统社会群族可以相互合作。

人类语言有很多不同于其它讯息系统的特色，而就是这些特色清楚说明了人类语言的独特性。学者曾对其做过一些整理（张文轩译，1999；郑丽玉，1993），在此提出六项语言的特征：

A. 易境性（displacement）：人类语言能够表达过去与未来的事物，不限于当下的沟通，而且也可以表达不存在的事情和空间。

B. 任意性（arbitrariness）：人类绝大多数的语言符号与其所指涉的事物之间的关连是任意性的，这也就是语言之所以需要学习的缘故。

C. 创造性（productivity）：人类的语言之中，不断地会有新的词句创造出来。

D. 文化传递性（cultural transmission）：人类学习某种语言并不是靠基因，而是必须浸淫在某种文化环境之中，这也暗示了人类语言必定要经过学习，且受到该文化特质的影响。

E. 语音的分离性（discreteness）：语言中声音的用途是区分意义，听起来差别不大的音若放在某一种语言中，就形成不同词语、背负了不同的意义。

E. 双重性（duality）：原本一组无意义的音经过规则的组合可以成为一组有意义的词语，它们除了具有不同的声音，也有不同的意义。

### 语言的功能

Yule（张文轩译，1999）归纳了两个语言的主要功能：互动功能（interactional function）以及传递功能（transactional function）。前者是指人类有和他人互动与沟通的需求，而语言就是其媒介，不管是要用语言表达何种情绪，快乐也好、悲伤也好，都是语言互动功能的范畴。传递功能指的是人们运用语言来传递知识、技能，经由这种方式才能把知识由上一代传递给下一代。

由语言在字典里的定义上来看，网络语言的确是一种人们在网络上沟通的系统，而且包含了许多书写符号；此外，「网络情境」也算是抽象意味的「某一地区」。而就Bloch与Trager（1942）的定义，网络的使用者可以被认为是某一个社会族群。因此可以归纳出网络语言符合上述语言定义中沟通系统、书写符号、地区性、社会族群四个元素。

就语言特征而言，易境性、任意性、创造性与文化传递性在网络语言中也可以展现出来，尤其是创造性和文化传递性，网络语言很大的特色是新造词相当多，而且相当随性，每个人都可以发明一些新的形式来表达及沟通（潘美岑，2002），这点充分表达了创造性这个特点；而要学习网络语言当然只能透过网络这个环境来学习，因此也符合文化传递性的特点。

若从语言的功能来看，网络已成为一个新的沟通工具，除了搜寻信息之外，与他人互动更是许多网络使用者的目的，在这层目的之下必须运用到网络语言，所以符合了语言的互动功能。

因此，基于上述原因，我们可以把网络语言作为一种特殊的语言。

下面我把在浩方作战平台上对网络作战游戏CS的摘录的网络语言列出来以便进行分析：4ever、haha、lol、ft、fuck、sofb、nb、sb、ai.....、555555、.....、wo ri、wa、cao、no waiting time、bu xu reng flash、yun、hao ka、en、):、:)、~\_~、han、+U、TKS、CU、r、hv、sis、bro、Pls、PLMM、等等。

下面我就这些网络语言进行一下简单的分析：

1. 根据以上CS游戏网络语言的形式，可以看出CS游戏网络语言存在很多的简化英语的形式或英语原文的变形，例如4ever是forever的简写变形；lol是laugh的变形；ft是faint的简化；TKS是THANKS的简写；IC（我明白了。全文是I see.）；IDK（我不知道。全文是I don't know.）；TYVM（太感谢你了。全文是Thank you very much）；u(you)；ur(your)；VG（很好。Very Good）；CU（再见。See you）；CUL（再见。See you Later）；r(are)；hv(have)；sis(sister)；bro(brother)；Pls(Please)；以上是能猜出意思的极简缩略语。而有些是很难猜出意思的，除非你事先知道其意思。例如：MorF（是男还女。全文：Male or Female）；LAT（又漂亮又有才华。全文：Lovely And Talented）；FOTFL（大笑不止；笑得滚倒在地。全文：Falling On The Floor Laughing）；HHOK（哈，哈，开个玩笑。全文：Ha Ha, Only Kidding）；KISS（不是吻，不要自作多情，是“简单一些，傻瓜”。全文：Keep It Simple, Stupid）；K001（酷，是cool的变体，显得更酷）；YOYOW或YOYW（你得为自己的话负责。全文：You Own Your Own Words。或 You Own Your Words）；VC（不是维生素C，而是风险投资。全文：VENTURL CAPITAL）；f2f（面对面。Face to face），“to”在网络用语中因为语音与2相同而简称为2，这种与其说是简称，倒不如说是一种网络时尚，例如B2B，B2C，C2C；B4（以前。Before）；L8R（以后。Later的变体或L8TR）；BB（再见。原文Bye Bye）；CBA（酷毙了）；还有一系列的CEO（首席执行官）、CKO（首席知识长官）等等。

2. 另外一些此游戏的网络语言则主要表达语气的叹词组成：555555表示呜呜地哭；.....表示沉没无语；en表示肯定，ai....表示伤心无可奈何；xixi表示嘻嘻；hehe表示呵呵；a表示啊。这一类的词并不是很多，但是在CS网络游戏中，网络玩家使用的频率极高，这类网络语言更是玩家在游戏中的宣泄情感的表现，也是他们在网络中标识自己的口头禅。

3. 由于CS中没有出现完全的汉化版本，因此对战成员只能使用字母进行交流，因此出现了大量英语与汉语表意相同的CS网络语言，例如ft与yun、fuck与cao、lol与haha等等，均被广大游戏玩家使用，较为有意思的是也出现了两中语言交融在CS网络语言中，例如：bu xu reng flash和 i am a gg等等，这是广大CS玩家自己的创造，是一个很有趣的网络语言传播现象。这种把英语与汉语结合起来使用的情况着实十分有趣，这种现象的出现充分体现了网络交流平台的兼容性与交互性，而且这种现象体现了网络交流环境的复杂性，这种存在于网络交流媒介的特殊的“场”造成了组织外的信息不对称，即除了游戏玩家外，其他人很难明白其中CS游戏网络语言的真正意思。

4. 网络语言中充斥大量脏话，而且大家的使用频率也出奇的高，例如：fuck、sofb等等；sofb是son of fuck bitch的简写；wo ri；cao、sb也是广大网络玩家喜欢使用的词语。这也是CS游戏网络语言的一个特别的特点。其实这种网络语言也是玩家一种感情宣泄的手段，因为玩家大部分是

高校的学生（主要是男性），在玩游戏时候遇到游戏输掉的情况（被对方杀死），自然把这些网络脏话作为自己感情爆发的方式表达出来，这就是上述网络脏话曾出不穷的主要原因。

5. CS网络语言的另一个特别之处是还出现了一些符号语言例如 ):、 :)、 ^\_^，这些符号也是CS游戏玩家交流的工具，它们形象生动而且充满想象，体现了游戏玩家的可爱形象。最有创造力的是：本身无任何意义的符号叠加在一起，居然表达出各种各样的实在意义，成为情感符号。例如：“(-\_-)”表示神秘笑容；“:-)”表示平淡无味的笑；“^-^”表示眯着眼睛笑；“|—P”表示捧腹大笑；“:-)”表示咧着咀笑；“:)——”表示大笑；“:-)”表示扁脸，不高兴了；“:-(\*)”表示恶心，想吐；“:-P”表示吐舌头；“;-)”表示使眼色，抛媚眼；“:-o”表示哇塞，惊呆了；“\*<|:-)”表示圣诞老人、圣诞快乐；“(^@^)”表示幸运小猪猪；“<@-@>”表示醉了；“Zzzzz……”指睡觉的样子。另外还有数字代码谐音语；用一连串的数字的谐音或转意来作数字密码表示各种意思是另一个高明的发明。例如：886（拜拜了）；7456（气死我了）；9494（就是就是）；246（饿死了）；520（我爱你）；596（我走了）；53770（我想亲亲你）；51396（我要睡觉了）；584（我发誓）；5555555（哭声:呜呜呜……）；5203344587（我爱你生生世世不变心）；5871（我不介意）；1573（一往情深）；8807701314520（抱抱你亲亲你一生一世我爱你）；2010000（爱你一万年）；360（想念你）；04551（你是我唯一）；5366（我想聊聊）；286（反应慢，智商低，落伍了）；687（对不起）；56（无聊）；8147（不要生气）。以上5点是作者在CS网络游戏中一点总结与体会，我们可以从这些CS网络游戏语言中总结出以下特征：

蔑视传统，崇尚创新。网络语言、网络文化是一种伴生于网络技术文化现象。网民群落由于大多数很年轻，具有自主、开放、包容、多样和创新特点，他们蔑视传统，具有极强的反传统意识，崇尚创新，完全不受传统语言语法、语义的规范、标准的约束，因此创造出一种方便网络上应用的语言变体——网络语言语体。

张扬个性以引起别人的重视。网络给了每个人张扬个性、释放自我的独特空间。网民群落比较愿意故意显得另类来张扬自己的个性以引起别人的重视，因此创造出一些奇奇怪怪的词汇和网名。网络语言已经成为某些人表现其个性的标志。正如于根元先生发言中所说的：网络语言的实质不是黑话，对不同语体的语言有不同的规范要求的，交际值（交际到位的程度）是衡量语言是否规范的惟一标准。求稳和求新是语言既能用来交际又交际得好的要求。如果一种语言不能发展了，那是最大的不规范。在语言创造面前人人平等。游戏功能也是语言的重要功能。这些说的都不错。

CS游戏的网络语言即符合网络语言的普遍范式，又有其自身的特点，而且自身也处于不断的变换之中，单就是寄生在网络这个错综复杂的交流平台上，就足以让人眼花缭乱。

计算机是现代科技赏给人们强有力的工具，网络是现代文明赐给人们获取信息、自由表达思想的最好平台，我们要珍惜这个强有力的工具和最好的场所。

## 参考文献

- 1、《网络语言的初探研究 语言学习理论的取径》 潘美岑、黄圣哲 国立清华大学社会学研究所 2002网络与社会研讨会论文
- 2、《网络、网络语言与中国语言文字应用研究》 陈群秀 中国语言文网
- 3、《网络语言冲击波》，《北京科技报·网络周刊》，于根元 2001年7月6日
- 4、《中国当代理论新闻学》 丁柏铨 复旦大学出版社 2002年版
- 5、《当代新闻编辑》 张子让 复旦大学出版社 1999年版

作者简介： 安徽大学新闻传播学院硕士生。研究方向：传播学；性别：男；出生年月：1981年8月31日；联系地址：安徽大学研究生楼300栋203室；电话：0551-5143986 13785079043。

上一篇: WIKI 技术——科技与人文的有机结合  
下一篇: 追求故事化 提高观赏力——第四界《中华荟萃》奖评选综述

>> 相关文章

- 新闻纸也是体验纸
- 全面论述中国共产党的报业改革进程——《大报纸时代》序
- “直升飞机”和“研究自己”——一个新闻传播学硕士的学习感悟
- 查有梁: 新教师培训三讲(一)
- 论新闻学科创新人才的培养
- 浅谈网络信息技术在语文教学中的应用
- 查有梁: 新课程改革背景下的教师教育
- 查有梁研究员开设新课程改革背景下的教师教育专题讲座

发表评论



点 评:  字数0

用户名:  密码:

- 尊重网上道德, 遵守中华人民共和国的各项有关法律法规
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任
- 本站管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容
- 本站有权在网站内转载或引用您的评论
- 参与本评论即表明您已经阅读并接受上述条款

备案号/经营许可证号: 蜀ICP备05000867号

设计开发: 阮思聪 QQ: 54746245 Powered by: 打瞌睡

Copyright (c) 2003-2013 传播学论坛: 阮志孝、阮思聪. All Rights Reserved .