

“LEETSPEAK” ЯК ОСНОВНИЙ СПОСІБ СПІЛКУВАННЯ ГЕЙМЕРІВ У ВІРТУАЛЬНОМУ ПРОСТОРИ

Сергій Кіпень

Львівська державна фінансова академія

(вул. Коперника, 3, м. Львів, 79000)

Розглянуто морфологічні особливості жаргонізмів окремо взятої спільноти користувачів комп'ютерами – геймерів. Збір матеріалу для лінгвістичного аналізу англomовних гравців *Action Quake II* проводився у їхніх *clan chat rooms on IRC* (Internet Relay Chat) під час безпосереднього спостереження за самим процесом гри. Проілюстровано основні способи словотворення нових лексичних одиниць їхнього спілкування, зокрема, усічення, акроніми, словоскладання, контракція слів, алфавітно-цифрові замітники тощо.

Ключові слова: leetspeak, геймер, ASCII, усічення, акронім, словоскладання, контракція слова, алфавітно-цифровий замітник.

Інтерактивний кіберпростір, “обплетений” всесвітнім глобальним павутинням Інтернету, є базовим середовищем для становлення і розвитку своєрідного віртуального соціуму, який об'єднує сьогодні сотні мільйонів людей в усьому світі. Головний спосіб їхнього спілкування – такий особливий різновид писемної форми мови, який бурхливо розвивається саме в Інтернеті [6]. Власне діалектичність мовного розмаїття є одним з основних чинників диференціації різних категорій і груп користувачів мережі. Відомо, що кожній окремо взятій спільноті притаманне використання властивих тільки їй слів і виразів, які, проте, є незрозумілими для решти. Однак це стосується не лише “віртуальних” комунікативних груп людей. Подібну різноманітність мовних жаргонізмів можна знайти і в реальному світі, де представники різних професій, соціальних чи етнічних колективів користуються, відповідно, своїм

умисно створеним жаргоном.

Геймер (від англ. *game* (*гра*) + іменниковий суфікс *-er*, що позначає людину, котра виконує певні дії (грає в комп'ютерні ігри, тобто гравця) [9]. Більшість із них проводять щодня дуже багато часу за такими комп'ютерними іграми, як *“Everquest”*, *“Ultima Online”*, *“Asheron’s Call”*, *“Unreal Tournament”*, *“Quake”* та ін. Спільною рисою усіх згаданих вище ігор є те, що самі гравці безпосередньо формують у них команди, які називаються *guilds* або *clans* [17].

Відомо, що в процесі розвитку мислення та формування особистості важливу роль відіграє не лише освітній чинник, але й характер ігрової діяльності. Така гра є провідною діяльністю для дитини, тому що саме під час гри вона засвоює значення предметів і речей, а також різні варіанти соціальних відносин. Гра залишається важливим елементом упродовж усього життя людини будь-якого віку. Тому психологи, вивчаючи ігрову діяльність, розробили навіть своєрідну психологічну теорію гри [1; 2; 3; 5].

Досвід міжособистісних взаємин у сюжетно-рольовій грі покладається в основу особливої властивості мислення, що дає змогу передбачити як майбутню поведінку співрозмовника, так і, залежно від цього, будувати свою власну.

Зрозуміло, що ігрова активність впливає на формування психічних процесів. Умови гри вимагають зосередженості на змісті дій та сюжеті, на особах і предметах, задіяних в ігровій ситуації. Отож ігрова ситуація активно впливає на мислення і психіку дитини, підлітка та дорослого. Крім того, гра сприяє розвитку рефлексії, оскільки в цьому процесі виникає реальна можливість контролювати виконання тієї чи іншої дії, що входить у процес спілкування. У рольовій грі формується також здатність осмислювати свої власні дії та передбачати реакцію інших [4].

Світ прикладних програм загалом і комп'ютерних ігор, зокрема, нерідко дозволяє собі “погратися” не лише зі сприйняттям світу, а й зі словом. Комп'ютерні ігри спричинили як появу нових діалектів, так і суміш англо-місцевого жаргону зі специфічними назвами віртуальних комп'ютерних ігор

[19]. Причому пересічному “думеру” чи “квакеру” часом важко зрозуміти “едвенчера” якщо вони спілкуватимуться на “своїх” мовах (*думер* – гравець у гру-бойовик *Doom* (*смерть*), *квакер* – гравець у більш сучасний її варіант *Quake* (*землетрус*), а *едвенчер* – гравець в *Adventure* (*пригода*)) [11].

Очевидним є той факт, що розвиток мови відбувається за певними закономірностями, дія яких найяскравіше проявляється саме на зламі епох, у періоди воєн та революцій. Основну ж роль при цьому відіграє молоде покоління як найбільш гнучкий шар населення, охочий до всього нового, з одного боку, і охоплений одвічним прагненням до самобунтості та соціального виокремлення, з іншого. Отож, вивчення неформального мовлення заслуговує на особливу увагу з боку дослідників.

Зрозуміло, що усілякі зміни в мові викликають лють і цькування з боку її ревнителів. Однак лінгвісти й філологи, педагоги й дослідники, які відносять себе до ревнителів мови, першими ополчуються проти її “оновлення” та водночас пишаються її динамічністю і здатністю до еволюційних змін [6; 12; 14; 15].

Необхідно зазначити також, що проблема Інтернет-діалектів не була предметом детального дослідження закордонних науковців. Поодинокі дослідники торкалися лише соціального аспекту цього питання, а певні спроби розгляду мовних особливостей спілкування були узагальнюючими [8; 10; 20]. Проте жодного разу не брався до уваги лексикон окремо взятої групи користувачів “світового павутиння”.

Для лінгвістичного аналізу жаргонізмів геймерів та визначення особливостей їхньої морфологічної структури було проведено збір матеріалу англomовних гравців *Action Quake II* у їхніх *clan chat rooms on IRC* (Internet Relay Chat) під час безпосереднього спостереження власне за процесом гри. Впродовж тривалого часу ми використовували так звані *лог-файли* (log file – комп’ютерний текстовий документ, який дає змогу переглядати усі необхідні записи в будь-який момент часу) [16]. Протягом майже шести місяців було переглянуто і проаналізовано близько 60-ти таких лог-файлів. Усі слова або словоформи, використані співрозмовниками у процесі спілкування (гри),

щоразу фіксували та документували. Подібний аналіз здійснено для того, щоб визначити, які слова є узусами, а які – okazіоналізмами. Встановлювали також авторство тих чи інших висловлювань, оскільки необхідно було з'ясувати які з отриманих під час вибірки матеріалу лексичних одиниць притаманні окремій особі малої групи, а які – переважній більшості комунікантів. Загалом стандартні вислови позначалися кількістю учасників та їхньою частотністю. Кожна мовна одиниця певної спільноти підлягала індивідуальному морфологічному аналізу. Всі слова класифіковано відповідно до шляхів їхнього утворення. Як відомо, основних способів словотворення є два: морфологічний і лексико-семантичний.

Leet (цифровий відповідник слова *31337*, *1337* та *133t*) – письмовий різновид арго, який використовують переважно в Інтернет-спілкуванні, який є дуже поширеним у багатьох онлайн-відеоіграх [13]. Особливість цієї мови полягає у тому, що комуніканти використовують алфавітно-цифрові заміники для написання відповідних літер, слів і виразів, наприклад:

"^/\?|<£'§ 1££+ §|<?11§ p|/\||| _|αα" (*Mike's leet skills own you*).

Термін **Leet** походить від слова «elite» (новостворена мова, якою спілкуються геймери, юзери та хакери) – це специфічна форма кодувань і скорочень віртуального спілкування. Із поширенням глобального павутиння **Leetspeak** стає невід'ємною частиною Інтернет-культури і набуває повноцінного статусу віртуального сленгу.

Однією з ознак **Leetspeak** є унікальна орфографічна система, яка базується на заміні у словах однієї літери або кількох різноманітними знаками, типографічними символами, літерами та цифрами [7]. Символи, які обираються для «конструювання» літери, є довільними – головне, щоб реципієнт міг її візуально розпізнати. Така практика креативного способу шифрування дійсності у **Leetspeak** зумовлена захистом онлайн-спільноти від тих, хто намагається «влитися» у перебіг віртуального спілкування ззовні [18]. Типографічний потенціал, яким володіє комунікант (у нашому випадку набір символів на клавіатурі ПК), дає, фактично, необмежені можливості для

S	5	\$	z	§	ehs	es
T	7	+	-	1	' '	†
U	_	v	L			
V	v	√				
W	_ _	_:_	Ш	щ		
	/	/				
X	%	>>	Ж	}}	eck	×)(
					s	
Y	j	∕	Ψ	φ	λ	Ч ¥
Z	2	~/_	%	>_	3	7_

Геймери в процесі інтерактивного спілкування дуже часто вдаються до зумисне-неправильного написання слів, наприклад:

Aer	are	waht	what
Yuo	you	gaem	game
teh або t3h	the	leik	like
Smrt	smart	ist	is
Pwn	own	flase	false
Evar	Ever	Laymur	lamer

Великою популярністю серед гравців користуються також *алфавітно-цифрові заміники*. З дослідження випливає, що майже всі літери можуть бути замінені цифровими відповідниками, наприклад:

0	O, D	5	B
1	I, L, T	6	B, G
2	Z, R	7	T, t
3	E, B	8	B, b
4	A		

МОРФОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ МОВИ LEET

Кожен тип морфологічного словотворення внесений у список поряд зі звичайними словами та їхніми дефініціями:

- **УСІЧЕННЯ (clips)** – слова, які найчастіше зустрічаються у вокабулярі *геймерів*:

altho – although

bout – about

prolly – probably

thx – thanks

foo – fool

wether – whether

cuz – because

id – I'd

spec – a spectator

msg – message

peeps, ppl – people

doods, d00ds – dudes

dling, dl-ing, dl – downloading

pwd, pw – password

g'night – goodnight

k – ok, okay

newbies – inexperienced players/users

frag – game term meaning kill, taken from war

pl – packet loss, game term

gf, g/f – girlfriend

- **АКРОНІМИ (acronyms)**. Деякі з поданих акронімів використовують у звичайному Інтернет-спілкуванні, хоч окремі з них притаманні лише *геймерам*. Найпоширеніші акроніми повсякденного Інтернет-спілкування в нашому переліку позначені зірочкою *:

n\m – never mind

nm – never mind

rofl – rolling on the floor laughing *

np – no problem

dl – downloading

bbiab – be back in a bit *

lol – laughing out loud *

brb – be right back *

pos – piece of shit

gj – good job

- **СЛОВОСКЛАДАННЯ (compounds)**:

awhile – a while

moreso – more so

ahold – a hold

ina – in a

- **КОНТРАКЦІЯ (blends)**:

wanna – want to

welp – kind of like well

lemme – let me

thatd – that would

- СУФІКСАЦІЯ:

-age – вказує на якусь дію або заміняє суфікс –ed (наприклад: “*I owned him*” може бути як “*I had ownage*” чи “*it was ownage*”).

-or, 0r – вживається після голосних літер та x (наприклад: *sexor* or *b0x0r*),

-zor – вживається після решти приголосних (наприклад: “*I need foodzors*” чи “*sleepzor*”).

- ПРЕФІКСАЦІЯ:

uber – означає “дуже” та може бути префіксом будь-якого слова, наприклад “*youre ubersexy*” або “*that was uber-cool*”. Здебільшого пишеться через дефіс.

ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНИЙ СПОСІБ СЛОВОТВОРЕННЯ:

До цієї підгрупи зачислено стандартні слова англійської мови, що набули в лексиконі Інтернет-комунікантів нового значення:

Uber – a) large; b) very; c) group nature
(as in *uber cool*)

w00p, woop – joyus exclamation, similar to ‘hurray!’

Ho – a) greeting; b) whore

own, owned – a) ownership; b) to win over someone or something; c) an excellent performance

elite, l337, l33t – ‘elite’

m4d, mad – very, as in “*m4d l337*”

bogged – overloaded

unf – sexual sound

ort – sexual sound

spectate – to observe

nog – affirmative

phat – cool

r00t, root – administrator of computer server

Heya – greeting

b0x0rs, boxors (rare) – computer servers

egads – exclamation, used extremely surprising but very non serious situations

muh – me

ya – you

Aye – very rarely will they use the word **gah** – exasperation

yes, but rather use aye as affirmation

ringers – game term, when a person not **j00** – you

of the team plays for that team, incognito

lamer – loser

yer – your, you're

Деякі лексичні одиниці мови геймерів упродовж нетривалого періоду часу завдяки своїй надзвичайній частотності використання набули різних дериваційних форм. Наприклад, слово "**Pwn**" (*owned*) може мати такі похідні варіанти:

1. **Pwnage** (**Pwnij**, **Pwn4g3**) – означає цілковите домінування під час віртуальної гри.
2. **Pwnzor** (**Pwnz0r**) – один із різновидів слова «pwn».
3. **Tehpwnzriate** – походить від дієслова **Pwnzor**.
4. **Pwnt** – альтернативне написання минулої форми дієслова **Pwn**.
5. **Pizwn3d** – експресивно підсилена версія від **Pwn**.
6. **WTFpwned!?** – дуже поширений варіант **Pwn**. Використовується для експресії невдоволення щодо результату гри.
7. **Pwn'd!** – фонетично неправильне написання минулої форми дієслова **Pwn**.

СИНТАКСИКО-СЕМАНТИЧНИЙ СПОСІБ LEET-СЛОВОТВОРЕННЯ

Виконаний нами синтаксичний аналіз Leet-спілкування не виявив вагомих порушень традиційної структури речень. Усі його лексичні компоненти лише кодуються комунікантами за допомогою наявних графічних відповідників, наприклад:

"**WHeRE @Re J00**" або "**Wh3re aer j00?**" (*Where are you?*);

"**wH4+'S j00R nAME**" (*What is your name?*);

"skilled r0x0rt looking for a team pgm only high lvl, pv me" (*I'm a qualified player looking forward to be hired by a programing clan in electronic sports, contact me now*).

Очевидно, що це не весь перелік можливих знаково-символьних комбінацій. Він, імовірно, матиме зовсім інший вигляд через деякий проміжок часу. Проте сьогодні можна стверджувати, що це надзвичайно оригінальний спосіб шифрування своїх думок. Ми припускаємо, що «елітність» такого спілкування проявляється саме через надмірну стилістично-графічну вишуканість мови, що робить «Leet-спільноту» легко впізнаваною з-поміж більшості традиційних віртуальних груп [19].

Віртуально-текстова комунікація зумовила появу комп'ютерного мистецтва, так званого *ASCII Art* (American Standard Code for Information Interchange), в основу якого покладено вміння створювати піктографічні образи на основі типографічних символів, які є на клавіатурі, наприклад:

```
  _  _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
 / \ / _ | / _ | _ | _ | _ _ _ _ | |
 / _ \ _ \ | | | | | / _ | ' _ | _ |
 / _ \ _ ) | | | | | | | | | | | |
 / / \ \ _ / \ _ | _ | _ | \ _ , _ | \ _ |
```

(на цьому прикладі можна побачити напис «*ASCII art*»).

У віртуальній мережі цей різновид «графічного креативу» є одним зі складних способів спілкування. Варто відзначити, що вже створено багато таких образів, які є невід'ємною складовою нетикету, наприклад:

```
( _ )
(oo)
/-----\      O
/ |  ||  /o)\  /H\
* ||----||  \o/  /\
~ ~
```

Cow Yin/Yang Person

(тут маємо зображення корівки, символу «інь та янь» та обриси людини).

Для створення зображень можуть використовуватись неоднотипні типографічні символи, наприклад:

```
_a,  
_yQa.  
_qTWW(  
je`?QX:  
<d+ -3Wm;  
_qos_s%mWw,  
a2????TWW(  
sd( -?Qm;.  
.amm; .xmWmc  
""""""\ """"""""  
(літера «A»);
```

Проте у мистецтві ASCII є й протилежні випадки, де для «написання» графічної піктограми використовують дві літери, наприклад:

```
-----  
NNNNN  NNNNN  III  
NNNN  NNNN  III  
NNNN  NNNN  III  
NNNN  NNNN  III  
NNNNNNNNNNNNNNNNNN  III  
NNNNNNNNNNNNNNNNNN  III  
NNNNNNNNNNNNNNNNNN  III  
NNNN  NNNN  III  
NNNN  NNNN  III
```

NNN NNN III

NNNNN NNNNN IIII

(слово «HI»).

Мистецтво ASCII може слугувати для створення особливого стилю письма, наприклад:

```
(/      (    o _/_/
/_ , _ _ ` . _ _ , / /_
/_(_/(_/_/_(_ ( )/_/_(_/_/_
//
(/
```

(Jane Smith)

Ці трудомісткі способи транспортування думки в мережі Інтернет не можуть стати повноцінним різновидом Інтернет-спілкування, оскільки вони вимагають неабияких ресурсів для свого створення. Функціональні можливості подібних громіздких знаків обмежені. Вони залишатимуться, насамперед, своєрідними картинками, такими собі «віртуальними вишиванками» у кіберпросторі, які матимуть своїх поодиноких шанувальників.

Безперечно, діалект *геймера*, основою якого є англійська мова, не має жодних мовних еквівалентів і може бути представлений лише у письмовій формі у “чат-кімнатах” (Internet Relay Chat), на вебсайтах гравців і безпосередньо під час самої гри. Будучи представленим у письмовій формі, його синтаксис подібний до синтаксису усного мовлення.

Отже, найпоширенішими способами словотворення у комп’ютерній лексиці *геймерів* є лексико-семантичний, безафіксний, а також афіксальний. При цьому лексико-семантичний може поєднуватися і з іншими відомими способами. Побіжний аналіз частотності їхнього використання доводить, що комп’ютерна лексика створюється і розвивається за законами англійської мови,

з характерними для цієї лексики тенденціями до скорочення, застосування мовної гри та засобів мовної експресії.

Отже для лексики *геймерів* характерне синхронне застосування мовної гри та експресивних засобів комунікації. Отож, перспективи дослідження комп'ютерного дискурсу ми вбачаємо у висвітленні специфіки різних жанрів зазначеного типу спілкування, а також у вивченні можливостей функціонування двох найважливіших його типів – масово-інформаційного та повсякденного.

1. *Выготский Л.С.* Педагогическая психология. – М.: Педагогика-Пресс, 1999. – 534 с.
2. *Выготский Л.С.* Педология подростка // Собр. соч.: В 6 т. – М.: Педагогика, 1984. – Т. 6. – 397 с.
3. *Рубинштейн С.Л.* Основы общей психологии – СПб.: Питер, 2002.– 340 с.
4. *Церковний А.* Формування навичок у просторі комп'ютерних ігор. // Соціальна психологія. – № 3. – 2004. – С. 163-169.
5. *Эльконин Д.Б.* Психология игры. – М.: Просвещение, 1999. – 372 с.
6. *Chambers Mark L. and Rob Smith.* Computer gamer's bible. – Chambers Foster City, CA : IDG Books Worldwide, 2000. – 641 p.
7. *Chen E. and Joel Durham Jr.* Build your own high-performance gamers' mod PC. – Emeryville, CA : McGraw-Hill/Osborne, 2003. – 188 p.
8. *Dery M. (Ed.).* Flames Wars: Discourse of Cyberculture. – London : Duke University Press. – 1991.– 160 p.
9. *Fahey, T., & Prevost R. (Eds.).* Net Speak The Internet Dictionary. – Hayden Books; – 1994. – 460 p.
10. *Jenkins H.* Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture. – New York : New York University Press, 2006. – 279 p.
11. *Kaufeld J.* Internet games for dummies. – Foster City, CA : IDG Books Worldwide, 1997. – 304 p.
12. *King, James B.* It's a gamer's life: cartoons of adventure gaming. – Mesa, Wash. : Starlance Publications, 1991. – 63 p.

13. *Margolis, P.* Webster's Computer and Internet Dictionary / 3rd ed. Random House Reference. – 2000. – 240 p.
14. *Neiburger E.* Gamers- in the library?! : the why, what, and how of videogame tournaments for all ages. – Chicago : American Library Association, 2007. – 178 p.
15. *Rathbone R.A.* The computer gamer's bible. – San Diego, CA : Computer Publishing Enterprises, 1991. – 181 p.
16. *Raymond E.* The New Hackers Dictionary. – Boston : MIT Press. – 1996. –415 p.
17. *Saltzman M., Sean McFadden.* Internet games directory. – Emeryville, Calif.: Lycos Press, 1996. – 386 p.
18. *Taves S.* A pocket tour of games on the Internet. – San Francisco : Sybex, 1995. – 190 p.
19. *Taylor T.A.* Career opportunities in the Internet, video games, and multimedia / foreword by Dan Fiden. – New York, NY : Ferguson, 2007. – 359 p.
20. *Yates S.J., Littleton K.* "Understanding computer game cultures: a situated approach" // Information, communication and society. – Vol. 2. – No. 4. – 1999. – PP. 566-583

“LEETSPEAK” AS THE MAIN MEANS OF GAMERS’ COMMUNICATION IN VIRTUAL REALITY

Serhiy Kipen’

*Lviv State Academy of Finance,
(3, Kopernyka St., L’viv, 79000)*

In this article we describe linguistic peculiarities of Leetspeak. The research has been done primarily on the Gamers’ clan chat rooms on IRC (Internet Relay Chat) and through in-game observation. The chat rooms and in-game discussions are the clan’s primary means of communication, and therefore the best environment to study their language. The paper examines each type of morphological formation of their communication such as clips, acronyms, compounds, blends, alpha-numeric substitutions.

Key words: Gamer, leetspeak, ASCII, clips, acronyms, compounds, blends, alpha-numeric substitutions.

“LEETSPEAK” КАК ОСНОВНОЙ СПОСОБ ОБЩЕНИЯ ГЕЙМЕРОВ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Сергей Кипень

Львовская государственная финансовая академия

(ул. Коперника, 3, г. Львов, 79000)

Рассмотрены морфологические особенности жаргонизмов в отдельной среде компьютерных пользователей – геймеров. Сбор материала для лингвистического анализа англоязычных игроков *Action Quake II* был произведен в ихних *clan chat rooms on IRC* (Internet Relay Chat) во время непосредственного наблюдения за процессом игры. Представлены основные способы словообразования новых лексических единиц их общения, в частности усечения, акронимы, словообразования, контракция слов, алфавитно-цифровые заменители и т. д.

Ключевые слова: leetspeak, геймер, ASCII, усечение, акроним, словообразование, контракция слова, алфавитно-цифровой заменитель.

Стаття надійшла до редколегії 20. 03. 2009

Прийнята до друку 18. 04. 2009