

ЛІНГВІСТИКА

УДК81'27

М.О. Гармаш

ORCID:0000-0002-3270-6767

О.В. Педченко

ORCID:0000-0001-7456-7040

В.Є. Хоровець

ORCID:0000-0001-9431-4366

ВЛАСНЕ ІМ'Я ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Стаття присвячена проблемі вивчення власного імені (нікнейму) геймера у професійній ігровій сфері як специфічної форми основного засобу самопрезентації віртуальної мовної особистості в Інтернет-комунікації. Було проаналізовано лінгвістичні особливості та функціональні властивості понад 100 англomовних нікнеймів учасників гри League of Legends 2016-2021 років, специфіка яких в ономастичних дослідженнях ще не була розглянута. Виходячи із твердження, що нікнейм є псевдонімом, а не прізвиськом, були використані рівнева та лінгвоописова класифікації, а так само структурний аналіз, який є визначальним практично у всіх дослідженнях, оскільки нікнейм породив як цілком зрозумілі, так і несподівані, химерні форми псевдоніму (LeX, паЯкорук-куН, М @ Се4ка), що дає можливість геймерам створити цікавий їм і оточуючим образ. Виділені структурні особливості нікнеймів підкреслюють їх лінгвокультурний характер, зумовлений розвитком та впливом соціуму, мови, релігії, звичаїв та різних тенденцій ім'яназивання.

Ключові слова: власне ім'я, нікнейм, онлайн ім'я, геймер, віртуальна мовна особистість, ономастика, псевдонім.

DOI 10.34079/2226-3055-2022-15-26-27-247-253

Постановка проблеми у загальному вигляді та зв'язок із важливими науковими чи практичними завданнями. Роль імен у суспільстві загальновідома. Номінація, а тим більше власне ім'я багато що визначають у нашій свідомості. Ім'я та міф, магія імен, їхня фетишизація – все це відомі лінгвоетнокультурні мотиви. І якщо в давнину людина ретельно оберігала своє ім'я, тримала його в таємниці, щоб відганяти злих духів, а дізнавшись імена ворогів, знищити їх за допомогою магії, то сьогодні до імен ставляться без забобонів, крім того, ім'я все більше стає предметом самосвідомості та самовираження. Народжена розвитком комп'ютерних та інформаційних технологій, мережева комунікація сьогодні все частіше привертає увагу лінгвістів різних напрямків. Сучасний світ комп'ютерних технологій та інтернету породив нове власне ім'я, яке у розмовному варіанті ми називаємо логіном або ніком, а у вітчизняної ономастиці воно отримало назву *нікнейм* або *мережеве ім'я*.

Спілкування в Інтернеті має різні форми, це соціальні мережі, форуми, ігрові та громадські чати, блоги, коментарі до матеріалів ЗМІ тощо. Таким чином, виникають різноманітні віртуальні субкультури, які мають свої правила спілкування, поведінки, самопрезентації. Одна з них – геймерська субкультура, яка містить особливу ідеологію, певні етичні норми та цінності, естетичні установки та потреби, міфологію, смаки,

уподобання, які й визначають повсякденне життя та побут її професійних учасників.

У межах нашого дослідження ми орієнтуватимемося саме на ігровий комунікативний світ, який переважно представлений молодими людьми і так само має свої особливі правила, що визначають поведінку геймерів та вибір нікнейма. Матеріалом дослідження стала вибірка більш ніж 100 англомовних нікнеймів кіберспортсменів ігрової дисципліни *League of Legends*. Вибір джерела викликаний власною участю у ній одного з авторів статті, що дозволило розширити можливості вивчення нікнеймів геймерів «зсередини», специфіка яких у дослідженнях онлайн імені ще не було розглянуто.

Поява нікнеймів (від англ. *nic-name*) як іменних заміників у сучасній комунікації визначило необхідність їх вивчення в ономастиці, конкретніше в антропоніміці. Як антропонім нікнейм входить до ряду імен людей, представлених як різними формами, так і окремими типами, що розглядаються з позицій ресурсів іменування. Маючи основні ознаки власних назв, передусім такі, як одиничність і визначеність номінації, наявність референції, семантичної та структурної специфіки, нікнейми входять у сферу «актуальної антропонімії» (Сазонова, 2013, с. 43), тобто є результатом мовної номінації та використовуються для позначення індивідів. При цьому як явище штучної номінації вони мають низку властивостей, що дозволяють говорити про їх особливе місце в ономастиці. Нікнейм є творчою і динамічною одиницею Інтернет комунікації, що породжує цікавість до його дослідження лінгвокультурологів, соціолінгвістів, психологів та ін.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Вивчення нікнеймів розпочалося порівняно недавно, «що зумовлює наявність великої кількості підходів до вивчення і визначення цього поняття, які, однак, мають багато спільних рис» (Попова, 2017, с. 49), – зазначає А.В. Попова та наводить найбільш типові визначення понять *мережеве ім'я* і *нікнейм*, що склалися за останні роки у розвідках Т. В. Анікіної, Н. Г. Асмус, О. С. Балкунової, М.В. Гомідової та ін. (Попова, 2017, с. 49-52). Зацікавленість у вивченні нового антропоніму з'явилася закордоном ще у 90-ті роки минулого століття і пов'язана з новою формою репрезентації мовної особистості, яка обирає «оригінальний псевдонім, який звабить інших учасників до початку розмови» (Bechar-Israeli, 1995). Аналіз змін, які відбулися у самономінації користувачів з 1990-х років до тепер говорить про вплив культурних та соціально-економічних факторів на участь в онлайн-спілкуванні, але псевдонім залишається способом навмисно відокремити особу від аудиторії (Nagel, 2017, с. 312).

Аналіз доступних нам джерел свідчить про те, що в англомовних статтях термін *нікнейм* не вживається, як і поняття *мережеве ім'я*, мова йде про *онлайн ім'я* і *псевдонім*. Останні роки у центрі уваги дослідників були питання впливу інтернет-комунікації на громадянське суспільство. Однак, «якщо цифрове суспільство укорінене у громадянському суспільстві, воно не дублюється. Більше того, в Інтернеті користувачі ідентифікують себе, створюючи свої псевдоніми та використовуючи псевдоніми у відносинах без будь-якої ієрархії, тоді як у громадянському суспільстві це підпорядковано закону» (Marcienne, 2016, с. 80).

Актуальність дослідження – визначається інтересом до нікнейму як одиниці актуальної антропоніміки, дослідження якої дає основи для подальшого вивчення сучасних мовних явищ у крос-культурній перспективі.

Мета статті – розгляд специфіки нікнейму геймера як основного засобу самопрезентації віртуальної мовної особистості Інтернет-комунікації у його динаміці.

Завдання дослідження:

- 1) визначити статус нікнейму, його місце у лінгвістичній системі мови як явища штучної номінації;
- 2) визначити лінгвістичні особливості нікнеймів геймерів;
- 3) розглянути форми їх використання у онлайн і офлайн комунікації.

Виклад основного матеріалу. Інтернет створює віртуальний світ, закони якого та

існування у ньому віртуальної особистості підпорядковані законам карнавалізації, що дає свободу творчого пошуку у виборі образу, визначеного самономінацією та розвитком мовної особистості, яка бере участь у дискурсі.

Серед *мережєвих імен* (логін, доменне ім'я та нікнейм) найбільшу зацікавленість у дослідників викликає нікнейм, оскільки на відміну від інших він є результатом штучної самономінації та способом презентації у віртуальному спілкуванні, виконуючи дискурсивну, контактовстановлюючу, ігрову та емоційно-експресивну функції.

Нікнейм як ім'я, що визначає людину, є антропонімом, представленим як різними формами, так і окремими типами, що розглядаються з позицій ресурсів іменування. Будучи явищем штучної самономінації, нікнейми відносять до псевдонімів, але враховуючи, що вони мають низку абсолютно нових властивостей, слід відзначити їхнє особливе місце в ономастичній лексиці (Попова, 2017; Nagel, 2017).

Ми не зовсім згодні з розумінням нікнейму як прізвиська і більше схилиємося до думки, що мережеве ім'я геймера – це псевдонім, тому що прізвисько дається людині іншими, а псевдонім він обирає сам. Але в інтернет-комунікації є приклади впливу інших комунікантів на моделювання нікнейму, які розглянемо нижче. Також великий вплив на обрання мережевого псевдоніма має система реєстрації у грі, що пояснює появу у геймерів тимчасових («палицьних» – ІІІІІІІ або цифрових – 1-038384) нікнеймів, які згодом геймер замінить на бажаний псевдонім, або появу у слові зайвих букв, знаків, цифр (*Kirrrra, LeX, Vovkodav77, Koval18* та ін.), що говорить про не повну свободу геймера у виборі графічної форми свого псевдоніма. З іншого боку, зіткнення з умовами ідентифікації у грі підштовхують людину до креативного рішення проблеми.

Знайомство з класифікаціями мережєвих імен, запропонованих та узагальнених лінгвістами (Попова, 2017; Сазонова, 2013), та спілкування з носіями нікнеймів, дозволяє судити про складність виведення універсальної класифікації для розгляду цього антропімічного явища, тому ми зупинилися на використанні рівневого, лінгвоописового та структурного аналізу у дослідженні, оскільки нікнейм породив як цілком зрозумілі, так і несподівані, химерні форми псевдоніма (*LeX, naIлkopyk-kyH, M@Ce4kA*), що значно відрізняє його від традиційного літературного псевдоніма і дає можливість геймерам створити цікавий їм, іншим гравцям і глядачам образ. У віртуальному антропіміконі геймерів можна виділити такі структурні типи нікнеймів:

- антропімічні (від прізвищ та особистих імен) – *Dimajke, LeX, Dimonko*. Часто зустрічаються нікнейми, які являють собою імена відомих осіб і героїв (*Kira, Valkiriia, Vovkodav77, Hektor, YaRILKA*). Вони характеризують знання загальнолюдських цінностей, захоплення людини та її інтереси. У чатах ігор кількість антропімічних нікнеймів не однакова, у *League of Legends* їх значно менше. З наведених прикладів видно, що у геймерів не користуються популярністю офіційні форми, такі як прізвище та ініціали, ім'я та по батькові. Подібна презентація дозволяє створити образ, налаштований на спілкування, а не на ділові відносини.

- нікнейми змішаного типу (містять ім'я особисте та номінальний елемент, який може бути характеристикою користувача або вказуватися місце проживання, вік) – *Koval18, HolyPhoenix, PVP Stejos, SoleceSuPro*. Переважними у цій групі є ніки-характеристики, що дозволяють створити первинний образ геймера.

- апелятивні (містять номінальні елементи та представлені різними частинами мови) – *G4, brTT, D4ra, ChuChuZ, WildHeart, WhiteLotus*.

В Інтернет-комунікації також трапляються багатослівні нікнейми, що містять у своїй структурі більше двох елементів, які за структурою є повноцінними реченнями, у досліджуваному матеріалі такі не трапляються, це пов'язано із статусом *League of Legends*, як гри, що має професійну сцену і особливі вимоги до іміджу про-геймера.

Окрему групу складають нікнейми, що містять цифрові й літерні символи та є своєрідними ребусами *КоорquHaTop, naIлkopyk-kyH, CeDja, NoNHoly, MaRin*. В ігрових

чатах переважає група апелятивних нікнеймів, тому що подібні псевдоніми надають можливість геймерам дивувати та провокувати суперників, створювати образ-маску, який цікавий їм та оточуючим.

Псевдонім, з якого людина, що прийшла в мережу, починає подальше конструювання свого образу, може виникнути як під впливом особливостей його початкового зіткнення з мережевим соціумом, так і впродовж його пізнання основ і принципів мережевого існування. Звичайно, загальна культура нового «інтернетянина», його професійна приналежність, володіння англійською мовою, соціальний статус та віковий ценз значною мірою позначається на виборі ним стратегії та тактики своїх самопрезентацій. Велике значення при цьому мають творче начало особистості, а також характер та масштаб його соціальних комунікацій у мережі. Через значну легкість подолання різних соціальних бар'єрів мережа є сприятливим місцем для створення і закріплення певного образу та його розвитку.

Ми простежили факт зміни псевдоніма у межах досліджуваного матеріалу, так гравці *League of Legends*, періодично змінюють нікнейми з метою покращення/підняття «статусу душі», наприклад: *TODZAKWP XD* (*TOD* – невідомо, *ZAK* – нік, *WP* – well played, *XD* – смайл) – *Zak Can Fly* – *Lord Zak* – *Zak*; *Niksar* – *Raskin* – *Valentine* – *Starscream* (на згадку про СтарСерію).

У псевдонімі геймера послідовно продовжується розвиток функції імені, про що говорять наші інформанти, пояснюючи причину вибору того чи іншого псевдоніму: «Взяв ім'я героя аніме, яке нещодавно подивився»; «Потроїв букву, тому що таке ім'я вже було, а піс-паче має бути єдиним у своєму роді, щоб пройти ідентифікацію в системі», «Хотів, щоб моє ім'я виражало мою сутність», «Створив нік, щоб подратувати інших», «Вигадав нік із давньогрецьких слів, хотілося бути інтелектуально-унікальним» тощо. Низку прикладів обрання та пояснення нікнеймів подано у таблиці:

№	Країна	Ім'я	Прізвище	Нікнейм	Пояснення
1.	Данія	Søren	Bjerg	Bjergsen	прізвище + частка імені «SorEN»
2.	США	Zaqueri	Black	Aphromoo	афро на голові (етнічна зачіска)
3.	Корея	Chae	Gwang-jin	Piglet	відсилка до П'ятачка з «Вінні-пуха»
4.	Корея	Jang	Gyeong-hwan	MaRin	гравець прийшов зі старкрафта, де були персонажі marine, від них він і перейняв нік
5.	Україна	Михайло	Гармаш	Kira	ім'я персонажа з аніме «Зошит Смерті»
6.	Україна	Олександр	Глазков	PVP Stejos	PVP частина ніка брата <i>PvP Crab</i> до якого додано нікнейм іншого брата <i>Stejos</i>
7.	Україна	Михайло	Зверев	Olsior	випадково згенероване ім'я у грі «Космічні рейнджери»
8.	Молдова	Олексій	Кицак	LeX	частка від власного імені «aLEXei»
9.	Україна	Дмитро	Коваль	Koval18	до прізвища додано цифрове позначення власного віку на момент створення нікнейму
10.	Литва	Saulius	Lukosis	Saulius	власне ім'я
11.	США	Peter	Peng	Doublelift	фокус з картами
12.	Латвія	Igor	Radkevich	ATRemains	від назви музичної групи «All That Remains»
13.	Корея	Lee	Sang-hyeok	Faker	В перекладі обманщик
14.	Швеція	Simon	Svene	ZvenE	від прізвища
15.	Японія	Kiichi	Watanabe	Meron	[melon] - з японської «диня», але у японців замість [л] вимовляється [р], тому <i>Meron</i>

Мовна особистість віртуального дискурсу, будучи реальною, виступає в ігровому Інтернет-світі у вигляді особистості-маски, поведінка якої відповідає обраній ролі та ховається за обраним псевдонімом до тих пір, поки гравець не переходить на професійну сцену, де він знову стає часткою громадянського суспільства, повертаючи власне ім'я, але залишаючи нікнейм, як друге ім'я, що є маркером і символічно поєднує віртуальний та реальний світи.

Гендерний аспект у нікнеймах реалізується за допомогою різноманітних лексичних, семантичних та граматичних засобів. Особисті імена з яскраво вираженим гендерним компонентом трапляються частіше, ніж із прихованим чи слабко вираженим. Кількість жіночих псевдонімів в ігрових чатах значно менша, ніж чоловічих. У нашій вибірці вони відсутні серед гравців *League of Legends*, що пояснюється популярністю геймерства серед чоловіків (жіночі команди з'явилися пізніше нашої вибірки) та специфікою гри, яка має професійну сцену і голосовий онлайн чат, що унеможливорює гендерну гру з самономінацією. У кожному нікнеймі розкривається певне бажання автора, «одягнувши на себе маску героя свого псевдоніма», побути тим, ким хочеться бути. Причому автор намагається передбачити реакцію і прогнозувати можливі відгуки інших учасників комунікації на його псевдонім.

Потрапляючи в мовний процес, як і власні антропоніми, вони зазнають змін у мовній комунікації. При спілкуванні в чаті гри всі зайві графічні та цифрові елементи опускаються, людина намагається використовувати від нікнейма знакову частину, за якою точно можна визначити адресата, наприклад: (за аналогією з реальним вживанням імені Олександр – Саша) *Grand Magister – Magister, mag, Гранд, вчений, бакалавр, студент*, при цьому явно виділяється різний ступінь емоційного забарвлення.

У ході комунікації псевдонім може модифікуватися, спостерігаємо процес аналогічний появі прізвиськ, де джерелом виступає ім'я-маска геймера (Dauguin – Дорюс, Дорис (ія)) чи висловлювання, картинки, специфічні якості, як сміх, який інші гравці можуть почути по скайпу. Наприклад, *Lasagna* – дельфін (у гравця специфічний сміх, що нагадує крик дельфіна, який став мемом для співгравців), від цього прізвиська з'явилася назва його команди *Dolphins*. Розгляд особливостей номінації команд може стати предметом окремого дослідження.

Гравець, чий нікнейм став популярним, рідко його змінює, навіть якщо він хоче, оскільки став офіційним псевдонімом або другим ім'ям (наприклад, професійні кіберспортсмени *League of Legends*). Коли геймери ходили в комп'ютерні клуби, вони частіше міняли нікнейми, оскільки зверталися один до одного на ім'я, але зараз, коли домінує мережеве спілкування, до гравця звертаються по нікнейму, тому зараз його зміна спостерігається значно рідше. У геймерському професійному середовищі на офіційних сторінках вказуються і реальні імена та прізвища, але звертання прийняте лише за псевдонімом.

Висновок та перспективи подальших розвідок. Аналіз утворення та існування нікнейма геймера дозволяє додати до вже визначених у лінгвістиці означень цього поняття актуальної антропоніміки ще те, що це імпровізовані мовні утворення для ідентифікації гравця у реєстрі гри та чаті, які є продуктами особистісної відносно вільної словотворчості, що може виражатися у порушенні граматичних, словотвірних та лексико-семантичних норм мови. Поява його зумовлена кількома складовими, але в основі всього є особистість з її характером, загальнокультурними знаннями, рівнем освіченості, результатами внутрішньої обробки особистістю зовнішніх життєвих подій, ієрархії пріоритетів. Як тільки важливість будь-якого аспекту зменшується, комунікант може змінити псевдонім на той, який великою мірою відображатиме його переваги або самовідчуття. У мовній комунікації нікнейми як особливий клас антропонімів мають

великі можливості для емоційної, естетичної, утилітарної та інших видів оцінки. Завдяки проведеному дослідженню вдалося виявити основні тенденції створення особистих імен в одному з жанрів Інтернет-комунікації; простежити динаміку існування нікнеймів геймерів упродовж п'яти років та виявити умови їх модифікації. У подальшому вважаємо доцільним вивчення варіативності нікнеймів у безпосередньому мережевому спілкуванні та визначення впливу на ці зміни гендерної ситуації в ігровому світі, які було зазначено в статті, але їх самостійне дослідження вже на часі.

Крім цього, комплексний аналіз псевдонімів геймерів дозволить позначити найбільш суттєві тенденції у розвитку сучасної молодіжної мови ігрових спільнот.

Бібліографічний список

- Попова, А. В., 2017. Нікнейм як основний засіб самопрезентації віртуальної особистості в інтернет-комунікації: семантична природа та класифікація (на матеріалі української мови). *Типологія мовних значень у діахронічному та зіставному аспектах*, 33–34, с. 49–58.
- Сазонова, Є. О., 2013. Антропонім в Інтернет-комунікації (на матеріалі української, англійської та італійської мов). Кандидат наук. Дисертація. Донецький національний університет.
- Bechar-Israeli, H. From, 1995. <Bonehead> to <cLoNehEad> : Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(2). DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x> (Accessed 23.11.2022)
- Marcienne, Martin, 2016. The Pseudonym on the Internet: Identity Creation and Space of Freedom. *Systemics, Cybernetics and Informatic*, 14(1), pp. 80–83. Available at: <https://www.academia.edu/68226974/The_Pseudonym_on_the_Internet_Identity_Creation_and_Space_of_Freedom> (Accessed 22.11.2022)
- Nagel Emily van der, 2017. From usernames to profiles: the development of pseudonymity in Internet communication. *Internet Histories Digital Technology, Culture and Society*. 1(4), p. 312–331.

References

- Bechar-Israeli, H. From, 1995. <Bonehead> to <cLoNehEad> : Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(2). DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x> (Accessed 23.11.2022)
- Marcienne, Martin, 2016. The Pseudonym on the Internet: Identity Creation and Space of Freedom. *Systemics, Cybernetics and Informatic*, 14(1), pp. 80–83. Available at: <https://www.academia.edu/68226974/The_Pseudonym_on_the_Internet_Identity_Creation_and_Space_of_Freedom> (Accessed 22.11.2022)
- Nagel Emily van der, 2017. From usernames to profiles: the development of pseudonymity in Internet communication. *Internet Histories Digital Technology, Culture and Society*. 1(4), p. 312–331.
- Popova, A. V., 2017. Nikneim yak osnovnyi zasib samoprezentatsii virtualnoi osobystosti v internet-komunikatsii: semantychna pryroda ta klasyfikatsiia (na materiali ukrainskoi movy) [Nickname as the main means of self-presentation of a virtual personality in Internet communication: semantic nature and classification (based on the material of the Ukrainian language)]. *Typolohiia movnykh znachen u diakhronichnomu ta zistavnomu aspektakh*, 33–34, s. 49–58. (in Ukrainian).
- Sazonova, Ye. O., 2013. Antroponim v Internet-komunikatsii (na materiali ukrainskoi, anhliiskoi ta italiiskoi mov) [Anthroponym in Internet communication (on the material of Ukrainian, English and Italian languages)]. Kandydat nauk. Dysertatsiia. Donetskyy natsionalnyi universytet. (in Ukrainian).

Стаття надійшла до редколегії 26.11.2022.

M. Harmash, O. Pedchenko, V. Khorovets

PROPER NAME OF THE VIRTUAL WORLD OF COMPUTER GAMES

The article deals with the problem of the gamer's name (nickname) in the professional sphere of gaming, as a specific form of the main self-presentation tool of a virtual linguistic personality in Internet communication. The article highlights linguistic peculiarities and functional characteristics of over 100 English nicknames of the professional participants of League of Legends game (years from 2016 to 2021), which have not been dealt with in onomastic studies.

A nickname is the result of artificial self-nomination and is a way of self-presentation in virtual communication, fulfilling a discursive, phatic, emotional expressive function. This anthroponym is implemented through various forms and certain types, which are analyzed on the ground of nomination resources. Based on the idea that a nickname is a pseudonym, not a sobriquet, the level and descriptive classifications have been used, as well as structural analysis, which is fundamental in almost all the studies, as a nickname has given rise to both ordinary and bizarre forms of an alias (LeX, naJikopyk-kyH, M@Ce4кA). This allows gamers to create an image, that appeals both to them and to the surrounding people. While chatting with other gamers, a person is trying to use only that part of the nickname which contains signs and helps determine the addressee. The change of the nickname also serves the purpose of "the soul status" enhancement. The gender aspect of nicknames is implemented through various lexical, semantic, and grammatical means. Nicknames with a distinct gender component are more common than those with an implicit one. The above mentioned structural peculiarities of nicknames emphasize their linguo-cultural character, resulting from the development and the influence of the society, language, religion, traditions, and different trends of naming.

Nicknames can function for quite a long time, if they become official pseudonyms, or they can last only for a few minutes (technical nicknames). This proves the fact that they function in compliance with their own laws. There are also a number of features, showing similarities with an early system of naming. Firstly, the choice of the nickname is determined by a distinguishing feature (like pseudonyms). Secondly, it is a desire to choose an imposing name which is easy to remember. Thirdly, gamers believe that their nicknames can influence their further destiny in the game.

Internet creates a virtual world where laws and virtual persons follow the rules of carnivalization, which enables freely to choose an image determined by self-nomination and the development of the linguistic personality, that participates in the discourse.

Key words: proper name, nickname, online name, gamer, virtual language personality, onomastics, alias