

Василь Овсійчук

Національний університет «Киево-Могилянська академія»

СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПСЕВДОНІМІКОНУ GTA: SA MP & WORLD OF WARCRAFT

З метою дослідження специфіки нікнеймів в онлайн-іграх було проаналізовано 212 нікнеймів з україномовних серверів популярних ігор GTA: San Andreas Multiplayer та World of Warcraft. Вибір цих ігор зумовлений їх високою популярністю та різноманіттям жанрових особливостей. У роботі досліджено типові структурні патерни псевдонімів у двох ігрових середовищах з акцентом на їх порівняльну характеристику.

Ключові слова: нікнейм, ономастика, псевдонім, самопрезентація, логін.

In order to study the specificity of nicknames in online games, 212 nicknames from Ukrainian-language servers of the popular games GTA: San Andreas Multiplayer and World of Warcraft were analysed. These games are chosen due to their high popularity and variety of genre features. The work examines the typical structural patterns of nicknames in two game environments, emphasising their comparative characteristics.

Keywords: *nickname, onomastics, pseudonym, self-presentation, login.*

З 1974 року спостерігається експоненційне зростання комп'ютеризації та проникнення цифрових технологій у всі сфери життєдіяльності [1, с. 164]. Саме ця стрімка експансія онлайн-середовища протягом останніх років зумовила виникнення та поширення нового явища в системі власних назв —

ніконіма, яке швидко привернуло увагу дослідників. Зокрема, 1995 р. було проведено аналіз нікнеймінгу в чатах. Дослідження показало, що кількість користувачів варіювалася залежно від чату, сягаючи в різних угрупованнях 2500–10 000 осіб [3]. З часом динаміка онлайн-простору набула ще більш бурхливих обертів, окрім текстових чатів, розширившись ще й до сфери відеоігор. Це призвело до посилення потреби в креативному самовираженні як у виборі ніконіма, так і у пошукові виражальних засобів, що б засвідчували належність особи до певної віртуальної спільноти (клану, групи). Псевдоніми, або «нікнейми», — це самообрані імена, що використовуються в онлайн-просторі. Вони слугують для ідентифікації та самопрезентації користувачів, відображаючи їхні інтереси, особисті якості та віртуальні образи [2, с. 67]. Нікнейми, маючи порівняно недовгу історію, є сферою активних досліджень. Проте у галузі ономастики відеоігор відчутно дефіцит досліджень, що зумовлює необхідність глибшого вивчення цієї проблематики.

Для аналізу було вибрано дві популярні відеоігри: GTA: SA MP та WoW, які суттєво відрізняються за тематикою й механікою: GTA: SA MP наближена до правил реального життя, містить традиційні елементи щоденної рутини: робота, дозвілля тощо; сюжет WoW — з магією та вигаданими істотами, більшістю псевдонімів, утворених від імен міфологічних персонажів, літературних героїв тощо. Вивчення псевдонімів у цих двох відеоіграх не лише поглибить розуміння функцій та значення імен у віртуальному просторі, а й збагатить знання про ономастичні процеси, що відбуваються в сучасному цифровому середовищі. Враховуючи поліморфність ігрових систем та відсутність узагальненої типології нікнеймів, що охоплює всі ігри, пропонуємо зважати на особливості нікнеймів у кожній з аналізованих ігор. Унікальні правила, механіка, сюжет та тематика кожної гри зумовлюють варіативність структури та функцій нікнеймів. Перевагами індивідуального підходу до вивчення ігрового псевдо-

німікону є гнучкість, застосовність до будь-якої гри, незалежно від правил, жанру та платформи. Детальний аналіз виявляє специфічні особливості та контекст використання нікнеймів. Відсутність жорстких рамок типології мінімізує упередженість та сприяє об'єктивному аналізу. Проте пропонувані метод індивідуального дослідження має й обмеження: значні часові та ресурсні витрати, а також не завжди уможливорює чітко окреслити загальні особливості віртуальної номінації. У ході дослідження псевдонімів користувачів на україномовному сервері GTA: SA MP [5] були виявлені деякі приклади, які, на нашу думку, можуть мати наукову цінність. Внутрішньоігрові правила створення псевдонімів у GTA: SA MP визначають структуру, що складається з двох компонентів: «Ім'я» + «Прізвище». Однак не всі гравці дотримуються цієї канонічної форми, як-от у випадках Роман Дотик, Ірінка Кошеня, Роман Алігатор. У псевдонімі Ірінка Кошеня можна спостерігати використання демінутива в першому компоненті. Це явище буде проаналізовано далі, але зауважимо, що воно характерне лише для GTA: SA. Неканонічні псевдоніми надають віртуальній особистості екстравагантності та шарму. Це може бути пов'язано з тривалим часом гри, що веде до появи у гравця власного прізвища, яке стає основою його віртуальної ігрової особистості. Дослідження псевдонімів GTA: SA MP виявило цікавий феномен, пов'язаний із використанням «прізвища» для ідентифікації себе як учасника клану. Наприклад, Страх Скайл, Хан Скайл, Сайленс Хард, Неформалша Хард. Компоненти Скайл і Хард у псевдонімах свідчать про кланову належність носіїв. Окрім псевдонімів з канонічною структурою або клановими маркерами, також спостерігаємо низку псевдонімів іншомовного походження, напр.: Марк Вайріс та Лізі Хансен. Ці псевдоніми не мають спільних компонентів з іншими псевдонімами та, ймовірно, вибрані гравцями на підставі особистих уподобань. Також досить частотними є псевдоніми, утворені на основі імен / прізвищ відомих осіб, напр.:

Михайло Мазенко, Данилка Патронов та Володимир Зеленський. Гравці по-різному видозмінюють твірні компоненти, використовуючи різні словотворчі засоби – префікси, суфікси. Як було зазначено раніше, дослідження псевдонімів користувачів GTA: SA MP виявило цікаву тенденцію – використання демінутивів, напр. *Сатанчик Овкензо*, *Кіріл Неончик*, *Тарасік Хардман*. Припускаємо, що, можливо, у такий спосіб гравці намагаються показати доброзичливість та підкреслити наявність почуття гумору. Дослідження псевдонімів користувачів GTA: SA MP продемонструвало, що гравці застосовують різноманітні мовні стратегії для самоідентифікації та самовираження у віртуальному середовищі: демінутиви, запозичення, префіксальний і суфіксальний словотвір.

Незважаючи на обмежений контент, пов'язаний з WoW, веб-сайт [4] містить цінні приклади використання псевдонімів у цій грі. Згідно з правилами WoW, гравці можуть використовувати лише однокомпонентні псевдоніми, такі як *Анабель* або *Лаор*. Однак деяким користувачам вдалося обійти це обмеження, створивши семантично складні двокомпонентні псевдоніми, такі як *Хочужерти* або *Внукбендери*, шляхом злиття двох слів в один. У цій відеогрі спостерігаємо стійку тенденцію до вживання псевдонімів, які на перший погляд видаються слабко мотивованими, напр. *Привид*, *Гикач* та *Порив*. Це, ймовірно, пов'язано з прагненням гравців відобразити певні поведінкові характеристики персонажа в його імені. Окрім того, у псевдонімах можна зафіксувати внутрішньоігровий сленг, наприклад, *Дцвовер*, де префікс *дц-* може вказувати на спеціалізацію класу. Наявні дані свідчать про активне використання вигаданих імен, префіксів та внутрішньоігрової лексики.

Дослідження псевдонімів у відеоіграх виявило різноманітні мовні стратегії для самоідентифікації. Зважаючи на відсутність універсальної системи класифікації псевдонімів для всіх відеоігор та їхніх правил, доцільно провести детальне вивчення

структур псевдонімів в інших іграх з метою виявлення спільних рис та формування базових принципів для створення універсальної класифікації віртуальних псевдонімів.

Список використаних джерел

1. Бардадим О. В. Розвиток інновацій: цифрова революція. *Інноваційні методи в науці, техніці та освіті* : Міжнар. науково-практ. конф., м. Кременчук, 31 берез. 2021 р. С. 62–164. URL: [https://eprints.cdu.edu.ua/4516/1/+Aviatsiia_Promyslovist_Suspilstvo_1_2021%20\(2\)%20\(1\)%20-%20копия%20-%20копия.pdf](https://eprints.cdu.edu.ua/4516/1/+Aviatsiia_Promyslovist_Suspilstvo_1_2021%20(2)%20(1)%20-%20копия%20-%20копия.pdf).
2. Користов В. Комп'ютерні ніки як засіб самопрезентації у віртуальному просторі. *Актуальні проблеми психології в закладах освіти*. 2022. Т. 6. С. 67–72. URL: <https://doi.org/10.31812/psychology.v6i.7316> (дата звернення: 18.05.2024).
3. Bechar-Israeli H. FROM <Bonehead> TO <LoNehEAd>: Nicknames, Play, And Identity On Internet Relay Chat1. *Journal of Computer-Mediated Communication*. 1995. Vol. 1, no. 2. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x> (date of access: 16.05.2024).
4. Freedom WoW – Український сервер. URL: <https://freedom-wow.in.ua/index.php> (дата звернення: 16.05.2024).
5. Ukraine GTA – Ігровий форум. URL: <https://forum.ukraine-gta.com.ua/> (дата звернення: 16.05.2024).