



Margarita A. Klimova

National Research University Higher School of Economics, Nizhny Novgorod, Russia

Nicknames in Video Gaming: Functional Use and Variation

Voprosy onomastiki, 2020, Vol. 17, Issue 3, pp. 293–315

DOI: 10.15826/vopr_onom.2020.17.3.045

Language of the article: Russian

Климова Маргарита Андреевна

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»,
Нижний Новгород, Россия

Никнеймы в компьютерных играх: вопросы функционирования и варьирования

Вопросы ономастики. 2020. Т. 17. № 3. С. 293–315

DOI: 10.15826/vopr_onom.2020.17.3.045

Язык статьи: русский



Downloaded from: <http://onomastics.ru>



ИНСТИТУТ
РУССКОГО
ЯЗЫКА
им. В. В. Виноградова
РОССИЙСКОЙ
АКАДЕМИИ НАУК

DOI 10.15826/vopr_onom.2020.17.3.045
УДК 81' 373.42 + 004.774-026.12 +
+ 004.453

М. А. Климова
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»
Нижний Новгород, Россия

НИКНЕЙМЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: ВОПРОСЫ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ И ВАРЬИРОВАНИЯ

В статье рассматривается принципиально новая для ономастики сфера бытования никнеймов — компьютерные игры (на примере онлайн-игры «Dota 2»). Дается обзор актуальных вопросов, связанных с характеристикой никнеймов как онимов: соотношение с синонимичными и смежными терминами, положение никнеймов в полевой структуре антропонимов, вопросы классификации, в том числе функциональной. Основная задача публикации — характеристика функционирования и варьирования никнеймов с учетом среды их бытования. Игра обладает значительной популярностью, формируя вокруг себя обширное сообщество и сочетая любительский и профессиональный сегменты, границу между которыми следует признать диффузной. Функциональная специфика никнеймов в «Dota 2» рассмотрена на основе характеристик внутриигровой коммуникации и ряда прагматических показателей. Выявленные особенности не только определяют отличие никнеймов от псевдонимов и игровых имен, но и обуславливают необходимость отдельного рассмотрения этого класса имен в профессиональном и любительском киберспортивном сегменте. Для изучения разнообразия виртуальных псевдонимов, принадлежащих одному пользователю, были отобраны ники профессиональных русскоговорящих игроков «Dota 2». Их варьирование может быть представлено через полевую структуру, где ядро — это основной, наиболее узнаваемый ник, а периферия — его модификации на разных уровнях. В ходе онлайн-опроса игроков-любителей были проанализированы представления о функциях ника, связанные с частными номинативными установками при его создании. Установлено, что при наличии у респондентов прагматического

© Климова М. А., 2020

целеполагания их никнеймам присуще функциональное разнообразие. Проведенное исследование позволяет говорить о внутренней функциональной дифференциации никнеймов как разряда антропонимов.

Ключевые слова: виртуальный антропоним, никнейм, компьютерные игры, «Dota 2», киберспорт, функции никнеймов, прагматические показатели функционирования антропонимов, варьирование антропонимов.

Значительный научный интерес к интернет-ономастикону обусловил популярность исследований такой специфической единицы самономинии в электронной среде, как никнейм. В ономастике разрабатываются вопросы синонимии терминов, соотношения этого феномена со смежными явлениями, статуса никнеймов относительно ядра и периферии имен собственных. Вслед за Д. Т. Авчиевой следует признать существование у термина *никнейм* (*ник*) абсолютного синонима — *никоним* [Авчиева, 2015]. В качестве преимуществ последнего термина ученые называют наличие в его структуре прочно закрепившегося в науке терминоэлемента *оним*, обширные деривационные возможности [Там же, 105], его исключительно научное понимание [Соков, 2013]. Основным аргументом в пользу термина *никнейм* является его интернациональный характер, обусловленный популярностью в отечественных исследованиях [Хорикова, 2010; Алиева, Авчиева, 2011; Хвесько, Мажникова, 2013; Авчиева, 2015; Казяба, 2016; Кисель и др., 2019] и зарубежных [Aldrin, 2019; Bays, 1998; Bechar-Israeli, 1995; Hassa, 2012; Stommel, 2007]. В отличие от зарубежной англоязычной традиции, где термин *никнейм* также используется в традиционном значении ‘прозвище’ [Liao, 2006; Kennedy, Zamuner, 2006; Starks et al., 2012; Reyes, 2013; Willoughby et al., 2015], в русскоязычном употреблении нет проблемы омонимии, что создает условия для здоровой конкуренции терминов *никоним* и *никнейм*. Подводя итог терминологической дискуссии, В. К. Андреев характеризует термин *псевдопрозвище*, предложенный Т. В. Аникиной [2010], как не вполне удачный (никнейм выбирается самим носителем и поэтому не является прозвищем) и одобряет использование единицы *интернет-псевдоним* и более экономного синонима *никнейм* как «однозначно связанного с описываемым денотатом, лишённого коннотативности, привычного в рамках виртуальной коммуникации» [Андреев, 2011, 4]. В настоящем исследовании сделан выбор в пользу термина *никнейм* ввиду его интернационального функционирования; также используется популярная сокращенная версия термина — *ник*.

Несмотря на определенность денотативного содержания термина, проблемным остается его положение в системе ономастической терминологии. С одной стороны, несмотря на периодические попытки «отмежевать» никнеймы от антропонимов (см., в частности, трактовку Д. Т. Авчиевой указанных терминов как согипонимов к термину *оним* [Авчиева, 2015]), никнеймы чаще всего определяются учеными как виртуальные антропонимы [Аникина, 2011; Супрун,

2011; Королева, 2017], аналоги личных имен в сети [Хвесько, Мажникова, 2013]. С другой стороны, никнеймам, принадлежащим к ядерному разряду имен собственных, свойственны и некоторые черты, характеризующие периферийные разряды ономастики, в частности слабая структурированность и системность [Крюкова, 2017], активное ономообразование, динамичность, неустойчивость, изменчивость [Мадиева, Супрун, 2017]. Исходя из утверждения В. И. Супруна о том, что полевая структура присуща каждому ономастическому разряду [Супрун, 2000], следует, на наш взгляд, рассматривать никнеймы как периферийный подразряд антропонимов, противопоставленный личным именам.

Прозвище и псевдоним выступают в качестве смежных явлений по отношению к никнейму. Сравнивая ники с прозвищами, ученые выделяют в качестве дифференциального признака никнеймов совпадение субъекта номинации с ее объектом и подчеркивают основополагающую роль принципа самопрезентации в создании никнеймов [Кисель и др., 2019], а также отсутствие мотива высмеивания, характерного для создания прозвищ [Аникина, 2010].

Более оправданным является сопоставление никнеймов с псевдонимами. Термин *pseudonym(e)* используется для обозначения виртуальной автономии в зарубежных исследованиях. Так, М. Мартен употребляет термин *pseudonyme sur Internet* во франкоязычной работе [Martin, 2006], а в продолжающих ее англоязычных исследованиях прибегает к аналогичному обозначению *pseudonym on the Internet* [Martin, 2016a; 2016b]. Псевдонимы и никнеймы обнаруживают сходство в таких ключевых чертах, как самономинация и замена реального имени [Балкунова, Рянская, 2010], однако, как отмечает К. Алексеюк в исследовании, посвященном сравнению псевдонимов и никнеймов (автор использует для последних термин *username*), в интернет-среде ник может повторять реальное имя [Aleksiejuk, 2016]. А. Галковский в классификации спортивной ономастики отводит псевдонимам спортсменов место в категории неофициальных имен — *les noms substitués* — наряду с интернет-псевдонимами представителей околоспортивных медиа (блогеров и фанатов) [Gałkowski, 2018]. При этом никнеймы киберспортсменов остаются вне поля зрения исследователя.

В качестве периферийного подразряда антропонимов никнеймы могут размывать границы класса имен собственных: любая последовательность графических символов потенциально способна выступать в качестве плана выражения никнейма, при этом нарушение норм орфографии (в частности, изменение регистра) трактуется как привлекательное для пользователей [Аникина, 2011]. Абсолютизация плана выражения, при которой «никнеймом может быть бессмысленный набор буквенных и небуквенных символов» [Там же], ставит под сомнение наполнение плана содержания. В связи с этим представляется релевантным замечание А. В. Суперанской о роли апеллятивного значения в имени собственном: «Если наличие или отсутствие апеллятивного значения не мешает собственным именам выполнять функции собственных имен, значит, это их

интегральный, а не дифференциальный признак <...> Чем менее понятие апеллятива ощутимо в имени, тем более имя воспринимается как ортодоксальное собственное» [Суперанская, 1973, 256]. Таким образом, вопрос о принадлежности никнеймов к именам собственным, если и может ставиться, должен решаться скорее функционально, чем формально.

По мнению М. В. Голомидовой, различия между разрядами антропонимов определяются их функциональными возможностями, связанными с присущими отдельным именным обозначениям прагматическими показателями. К подобным показателям М. В. Голомидова относит следующие диады: обязательность — факультативность; стабильность — изменчивость; престижность — неавторитетность; закрепленность за социально типизированными правилами наречения — связь со стихийными речевыми процессами; широкий коммуникативный диапазон — функциональная ограниченность и привязка к определенным коммуникативным ситуациям [Голомидова, 2005, 17]. На основе исследования М. В. Голомидовой был сформирован набор прагматических особенностей, которые представляются релевантными для выявления функциональной специфики никнеймов на фоне псевдонимов и игровых имен. К ним относятся коммуникативный диапазон, обязательность, прагматическое целеполагание, маркирование социальной роли, денотативное содержание и игровое именование. Анализ будет проводиться с учетом особенностей псевдонимов и игровых имен, подробно описанных М. В. Голомидовой в [Голомидова, 1998].

Исследователи выделяют следующие функции никнеймов: самоминация, идентификация, самоидентификация, самопрезентация [Казяба, 2016], коммуникативная и техническая функции [Соков, 2013], аттрактивная функция [Голомидова, 2005]. Нельзя не согласиться с А. А. Соковым в том, что одна и та же функция может иметь переменную значимость, при этом ее релевантность обусловлена в первую очередь «пространством коммуникации, ее жанровым своеобразием» [Соков, 2013, 70]. В своем исследовании А. А. Соков предпринимает попытку оценить востребованность функций никнеймов в зависимости от среды бытования — блога, микроблога или чата. Внимание других исследователей никнеймов в основном сконцентрировано на чатах [Хорикова, 2010; Грушина, 2018; Аникина, 2011], что сопоставимо с зарубежными тенденциями [Bechar-Israeli, 1995; Bays, 1998; Hassa, 2012]. Работа В. В. Казябы опирается на разнообразные источники немецкоязычного эмпирического материала — «Twitter», ICQ, «Facebook», «Flickr», «World of Tanks», «World of Warcraft» [Казяба, 2016], однако задача выявления специфики функционирования никнеймов в отдельных жанрах электронной коммуникации в ней не ставится. В ряде случаев жанр электронной коммуникации специально не уточняется: в фокусе некоторых исследований находятся другие переменные, например город проживания [Алиева, Авчиева, 2011] или субкультура [Андреев, 2011] носителей ника; зачастую никнеймы, взятые в совокупности как имена в интернет-пространстве, сопоставляются

с антропонимами в реальном социуме [Голомидова, 2005; Аникина, 2010; Рянская, Балкунова, 2011; Кисель и др., 2019]. В целом в настоящее время исследователи интернет-ономастики фокусируют внимание на изучении коммуникативной сферы, включающей, по Д. Т. Авчиевой, все социальные сети, интернет-форумы, блогосферу и чаты [Авчиева, 2015], но оставляющей за пределами научного интереса культурно-развлекательную сферу, в частности компьютерные игры.

При рассмотрении функциональной специфики никнеймов, на наш взгляд, заслуживает внимания восприятие функционального потенциала интернет-псевдонимов самим носителем. А. А. Соков предлагает термин *квазиниконимы* для обозначения никнеймов, выполняющих сугубо техническую функцию (например, *III, qwerty*), и объясняет их существование тем, что «пользователю важен сам факт пребывания и общения в коммуникативной сфере, а не собственное имя» [Соков, 2013, 71]. Таким образом, вариативность функций, их факультативность могут быть связаны с представлением авторов никнеймов о функциональном назначении данных единиц, актуализируемом в момент создания никнейма. Этот вопрос не становился предметом подробного научного рассмотрения, хотя некоторые исследователи подчеркивают тщательный и творческий подход интернет-пользователей к созданию никнеймов [Голованова, 2007; Аникина, 2011; Грушина, 2018].

С целью упорядочить многообразие явлений, входящих в круг никнеймов, учеными разработаны классификации, преимущественно базирующиеся на способах ономообразования [Алиева, Авчиева, 2011] и источниках номинации [Аникина, 2010; 2011; Хорикова, 2010]. Однако при всей изменчивости никнеймов как периферийного разряда антропонимов до сих пор не предпринималось попыток описать механизмы варьирования автономинаций в арсенале одного пользователя.

Данное исследование будет посвящено рассмотрению прагматических показателей, определяющих функциональный статус никнеймов в компьютерной игре, а также описанию варьирования никнеймов одного пользователя и представлений об их функциональном назначении у автора автономинации.

В качестве объекта исследования были выбраны никнеймы в киберспортивной среде, точнее в том ее сегменте, который связан с игрой «Dota 2». «Dota 2» — онлайн-игра, в которой две команды по пять человек сражаются друг с другом в режиме реального времени. Команды могут формироваться самими игроками либо подбираться случайным образом из числа игроков, находящихся онлайн. Игра объединяет людей со всего мира и обладает значительной популярностью. В июле 2019 г. в «Dota 2» играли более 10 млн уникальных пользователей, игра также вошла в пятерку самых популярных по количеству просмотров на платформе «Twitch» по данным «The Esports Observer» за первое полугодие 2019 г. «Dota 2» является также профессиональной киберспортивной дисциплиной, по которой ежегодно организуются крупные международные турниры (призовой фонд самого масштабного соревнования в 2019 г. составил более 33 млн долларов).

Вокруг игры формируется и активно развивается сообщество [Boguslavskaya et al., 2018], объединяющее спорт, медиа и интернет-коммуникацию. Границу между любительским и профессиональным сегментом стоит признать диффузной: повышая уровень игрового мастерства, игрок поднимает свой рейтинг и может быть приглашен в профессиональную команду.

Говоря об особенностях сферы функционирования рассматриваемых никнеймов, стоит отметить различия во внутриигровой коммуникации между представителями профессионального и любительского сегментов. Профессиональные киберспортсмены соревнуются в составе постоянных команд, в то время как игроки-любители зачастую проводят каждый матч в окружении незнакомых союзников и противников. Продолжительность одного матча, в среднем составляющая от 20 до 60 минут, не предполагает длительного общения, и в этом состоит отличие от чатов, форумов, социальных сетей и других площадок интернет-пространства.

Несмотря на командный характер «Dota 2», взаимодействие внутри игры может и вовсе отсутствовать (каждый игрок выполняет свою часть действий, которые должны привести к победе, не согласовывая их с командой) или быть невербальным (с помощью комбинаций клавиш можно отправить стандартизированный запрос или уведомление об игровых действиях). Не все игроки-любители используют письменные или устные средства сообщения с союзниками, более того, есть возможность отключить любые входящие вербальные сигналы, если игрок полагает, что они отвлекают его от игрового процесса. Тот факт, что вербальная коммуникация не всегда присутствует в любительских играх, накладывает ограничения на использование никнеймов. Ограничения обусловлены и техническими причинами: никнеймы демонстрируются игрокам перед началом игры — после подбора команд, во время игры у участников также есть доступ к никнеймам союзников, однако после выбора героев игроки зачастую обращаются друг к другу по именам персонажей. Персонажи выбираются из стандартного набора и снабжены именами, известными всем игрокам, что делает их использование проще, чем употребление никнеймов, меняющихся от игры к игре и порой сложных для воспроизведения. Тем не менее сама возможность использования никнейма в качестве не только визуального, но и звукового сигнала принципиально отличает компьютерные игры от других сфер применения интернет-псевдонимов.

Прагматические показатели функционирования никнеймов

Рассмотрим прагматические показатели функционирования никнеймов в «Dota 2». Это позволит не только определить их статус относительно близких разрядов антропонимов (псевдонимов и игровых имен), но и выявить различия между никнеймами любителей и профессиональных киберспортсменов.

1. Коммуникативный диапазон

Псевдонимам свойственна широкая адресатная направленность и предназначенность для массовой аудитории [Голомидова, 2005], что сближает их с никнеймами киберспортсменов. Псевдонимы также могут расширять коммуникативный диапазон, переходя в разряд официальных имен и становясь наследуемыми фамильными знаками [Голомидова, 1998, 62–63]. Рассматривая псевдонимы в традиционном спорте, А. Галковский отмечает, что в одних случаях они сопровождают официальное имя, занимая фиксированную позицию между именем и фамилией (например, *Элдрик «Тайгер» Вудс*), в других — функционируют в качестве альтернативы официальным именам, заменяя их в любом типе коммуникации (например, *Пеле*) [Gałkowski, 2018, 197]. Для никнеймов профессиональных киберспортсменов не характерно полное вытеснение официального имени, однако можно наблюдать оба случая, выделенных А. Галковским. Ники профессиональных игроков становятся общеизвестными, употребляются (самостоятельно и в сопровождении официального имени) киберспортивными комментаторами и аналитиками на онлайн-трансляциях матчей и даже при объявлении выхода игрока на арену. Поклонники также используют никнеймы, обсуждая выступления игроков на специализированных тематических ресурсах. Однако нельзя не отметить, что расширение коммуникативного диапазона все же не выходит за рамки околокиберспортивной сферы. Никнеймы игроков-любителей ввиду особенностей игровой коммуникации имеют ограниченный коммуникативный диапазон, расширение которого носит лишь потенциальный характер.

2. Обязательность

Очевидно, что относительно официального имени и псевдоним, и никнейм выступают как неосновные именованья. Однако подобно тому, как в ситуации чтения для воспринимающего текст псевдоним служит главным обозначением автора и заслоняет собой его внелитературное имя [Голомидова, 1998, 62–63], в ситуации игры никнейм является единственным доступным именованьем игрока, хотя и не единственным способом его адресации, о чем говорилось выше. Никнеймы киберспортсменов, обладая высокой узнаваемостью, обрастают неосновными вариантами: в речевой практике поклонников и комментаторов образуются гипокористические формы (например, *Нунчик* от *No[o]ne*, *Рамзик* от *RAMZEs*, *Сольч* от *Solo*), фонетические вариации (в частности, никнейм *No[o]ne* произносится как *Нун*, *Ноуан* и *Ноуван*), а также используются альтернативные никнеймы игрока (например, комментаторы употребляют ник *Old_AkyJlbi4* во время матча, где игрок обозначен как *Afterlife*). Примечательно, что никнеймы есть не только у кибератлетов, но и у представителей киберспортивных медиа (*Владимир «Maelstorm» Кузьминов*, *Рустам «Adekvat» Мавлютов*). Таким образом, никнейм не только технически, но и «социально» необходим — как знак принадлежности к профессиональному и медиасегменту киберспортивного сообщества.

3. Прагматическое целеполагание

Как отмечает М. В. Голомидова, решение об использовании псевдонима всегда проистекает из желаний и волеизъявления называющего субъекта и преследует выполнение задач, связанных с личным прагматическим целеполаганием [Голомидова, 1998, 81]. Возникновение никнейма, как отмечалось выше, вызвано технической необходимостью, что в совокупности с ограниченным использованием в игровой коммуникации может привести к сведению функционального многообразия к сугубо технической функции. На наш взгляд, в зависимости от функциональной нагрузки никнейма номинативные усилия могут быть более или менее выраженными, что, однако, нуждается в дополнительном исследовании. Выводы о прагматической маркированности никнеймов в «Dota 2», т. е. о наличии у них личного прагматического целеполагания, будут сделаны после анализа результатов опроса и выявления номинативных установок игроков.

4. Маркирование социальной роли

По мнению М. В. Голомидовой, псевдоним выполняет социальную функцию, так как призван маркировать социально типизированную роль [Голомидова, 1998, 81], в то время как никнеймы — «знаки, применяемые для общения личного характера и представляющие человека как частное лицо, без включения обычных социально-ролевых маркеров» [Голомидова, 2005, 20]. Однако в отношении никнеймов «Dota 2» стоит отметить, что их использование для межличностного общения ограничено условиями внутриигрового взаимодействия, где вербальная коммуникация не является обязательной. Вместе с тем по мере роста уровня игры и продвижения игрока в иерархии киберспортивного сообщества растет узнаваемость ника, его социальная значимость в данном сообществе. Этим, на наш взгляд, можно объяснить распространенный феномен «присвоения» ников известных игроков любителями. Так, на ресурсе [DOTABUFF] можно найти более 50 игроков с ником *Dendi* (никнейм одного из самых известных киберспортсменов СНГ), десятки никнеймов содержат его ник в качестве компонента. Таким образом, отдельные никнеймы профессиональных игроков «Dota 2», чья игра представляет собой ориентир для начинающих геймеров, становятся социально значимыми в рамках сообщества и приобретают статус имен развоплощенных, потенциальных.

5. Денотативное содержание

Зону денотата псевдонима, по утверждению М. В. Голомидовой, составляет «созидательное начало, творческое Я личности, предлагающее аудитории свое мироотношение и методы его прочтения» [Голомидова, 1998, 85]. Можно говорить об аналоге образа автора — образе игрока, составляющем денотат никнейма в компьютерной игре и способном отражать отношение к ней. Никнеймы профессиональных киберспортсменов приобретают функцию брендинга, подобно

творческим именам представителей шоу-бизнеса, в то время как интернет-псевдонимам любителей может быть свойственна скорее аттрактивная функция, работающая на привлечение внимания, пробуждение интереса и развлечение [Голомидова, 2005, 20] (в случаях, когда никнейм не является сугубо техническим).

6. Игровое именование

М. В. Голомидова отмечает, что носителям никнеймов свойственно при их создании прибегать к игре — «от контрфакции (приписывания текста другому, обычно известному человеку) и маски (общения от имени вымышленного персонажа) до приписывания себе неких воображаемых свойств» [Голомидова, 2005, 21]. Без сомнения, все указанные формы игрового именованья затрагивают план выражения никнеймов в «Dota 2» (ср. пример с ником *Dendi* выше). Однако дискуссионной, на наш взгляд, является возможность сопоставления ников в «Dota 2» с игровыми именами — вымышленными именами в игровой деятельности, денотатом которых является идеальный конструкт, переносящий в виртуальное измерение свойства, отвлеченные от реальных «прототипов» либо построенные противоположно тому, что есть в действительности [Голомидова, 1998, 60]. Понятие игрового имени в таком значении не может быть применено к никнеймам в «Dota 2» не только из-за отнесенности к реальному носителю, что приближает ники к псевдонимам, но и ввиду отсутствия у игроков, как ни парадоксально, игрового поведения. В противоположность ролевым играм с сюжетом, существующим в вымышленной реальности, «Dota 2» принадлежит к разряду стратегических игр, где игроки не занимаются изобретением сюжета, а выстраивают действия, устремляясь к известной цели и используя для ее достижения конечный набор переменных. В этом смысле игра может быть сопоставлена с шахматами. Таким образом, на наш взгляд, игровое именование в «Dota 2» выполняет аттрактивную функцию и не связано с созданием личного мифа.

Рассмотренные показатели позволяют выявить специфику никнеймов в «Dota 2» относительно псевдонимов и игровых имен и дифференцировать ники в профессиональном и любительском киберспортивном сегментах.

Модификации никнеймов

Возможность вносить изменения в никнейм объединяет киберспортсменов и игроков-любителей, однако именно варианты ников профессиональных игроков отслеживаются киберспортивным сообществом и ввиду этого доступны для исследования в полном объеме. Для изучения разнообразия виртуальных псевдонимов, принадлежащих одному пользователю, были отобраны ники 45 русскоязычных профессиональных игроков «Dota 2», из которых сорок участвовали в отборе на главный киберспортивный турнир года «The International — 2019» в составе восьми команд, а пять игроков прошли на турнир вне конкурса. У каждого

игрока, помимо официального никнейма, отображаемого в игре во время турниров, существуют версии ников, изобретенные им ранее или используемые для ежедневной практики игр онлайн. С использованием источников информации о профессиональных игроках, где подобные ники размещены в открытом доступе [DOTABUFF; Liquipedia; STEAM], было собрано около 510 вариаций никнеймов. Таким образом, у каждого игрока в среднем имеется более десяти вариантов никнеймов. К сожалению, имеющиеся в открытом доступе ресурсы не предоставляют возможности хронологической атрибуции всех ников, в чем заключается ограничение исследования.

Наиболее релевантным подходом к классификации никнеймов каждого игрока представляется полевая структура, в которой ядру соответствует основной, наиболее узнаваемый никнейм игрока: *ALWAYSWANNAFLY*, *Nofear*, *Crystallize*, *SoNNeikO*, *Iceberg*, *RodjER*, *Lil*, *CemaTheSlayer* и др. Как видно из примеров, никнеймы различаются по целому ряду формальных показателей (длина, регистр букв, словообразовательные и грамматические характеристики), однако все 45 ядерных ников ключевых киберспортсменов СНГ объединены выбором алфавита — латиницы, что обусловлено интернациональным уровнем аудитории и игроков турниров, на участие в которых они претендуют. В приядерной зоне находится вариант никнейма, имеющий минимальное отличие — использование названия команды (так называемого тэга) в инициальной позиции через точку от основного ника: *Empire.Nofear*, *VP.RodjER*, *Na`Vi.Lil*, *Na`Vi.Crystallize* и др. Подобный никнейм употребляется во время матчей и представления составов команд и факультативен в остальных ситуациях. Очевидно, он не отражает индивидуальный характер игрока, но увеличивает объем информации, сообщая о принадлежности игрока к команде. Такая принадлежность может быть временной, что сообщается с помощью элемента *standin* (от англ. *stand-in* 'замена'), например *standin.Afoninje*. Подобным вариациям сопутствуют наименования организаций — партнеров команды или игрока через точку после ника в рекламной функции: *Na`Vi.Blizzy.GG.BET* у игрока *Blizzy*, *VP.RodjER.Mr.Cat* у игрока *RodjER*, *Tspirit.IllidanSTR.parimatch* у игрока *Illidan*.

Зону ближней периферии занимают модификации основного ника (конкретный никнейм может вмещать в себе несколько модификаций).

1. Графика и орфография

1.1. Варьирование регистра, которое может касаться любой буквы, группы букв или всего никнейма: *Nofear* — *nofear*, *NoFear*; *Blizzy* — *BlizZY*; *LastHero* — *Lasthero*; *Afterlife* — *AfterLife*; *VANSKOR* — *vanskor*; *9pasha* — *9Pasha*.

1.2. Добавление асемантического компонента в конце никнейма: *Nofear* — *Empire.Nofear-*; *LastHero* — *Lasthero-*; *Kodos* — *kodos-*; *dream* — *dReam**, *dream'*.

1.3. Изменение графической системы с традиционного алфавита на характерный для электронной среды набор цифр, букв и графических символов,

употребленных на основе визуального сходства, зачастую — с кириллическим алфавитом: *BZZ — 633; Fishman — F1shM@n; Blizzy — 6Jlu33u; Zayac — vv_3a9c.*

1.4. Удвоение, утроение и дальнейшее умножение букв: *G — GGGGGGGGGGGGGG.*

1.5. Варьирование написания при сохранении фонетического облика, например *Daxak — Gambit.Ducksuck*, при этом у омофона актуализируется наличие внутренней формы. Интересно, что большинство русскоязычных комментаторов и аналитиков на киберспортивных турнирах продолжают произносить основной никнейм как *Дахак*, что иллюстрирует ненаправляемое и нерегулируемое использование данной номинации в речевой практике.

1.6. Исправление опечатки: *Winstirke.Silent — Winstrike.Silent.*

2. Пунктуация

Данное варьирование допускает появление пунктуационного знака в конце ника (*so bad — So bad.; KingR — KingR?!)* или с двух сторон (*SoNNeikO — !SoNNeikO !*). В этом случае может идти речь об экспрессивной и интонационной функции знаков препинания.

3. Морфемика и словообразование

3.1. Аббревиация: сохранение инициальных букв слов из словосочетания или предложения, составляющего ник (*ALWAYSWANNAFLY — AWF*), использование первой и последней буквы исходного ника (*Flow — fw; Magical — mL*), усечение до инициальной буквенной группы (*Immersion — imm*), до первой буквы (*dream — d*).

3.2. Добавление морфемы: *fng — Fnggshka*. К нику добавляется русский суффикс, переданный латиницей, а также происходит удвоение буквы, что может быть обусловлено попыткой встроить в дериват аббревиатуру *gg*, знакомую всем игрокам как сокращение формулы *Good game*, с помощью которой одна из команд в игре признает свое поражение.

3.3. Использование одного из компонентов никнейма самостоятельно: *nongrata — grata*; игрок с ником *CemaTheSlayer* использует в качестве отдельных вариантов обе знаменательные части — *Cema* и *Slayer*; игрок с ником *RAMZES666* также использует самостоятельно и оним *RAMZES*, и числовой компонент, при этом цифры переданы словами: *SIXSIXSIX*.

4. Гипертекстуальные модификации

Многие известные профессиональные игроки в свободное время транслируют свои игры, в связи с чем в качестве никнейма используется ссылка на канал трансляции на платформе [Twitch]. Название канала, как правило, содержит наиболее узнаваемый ник киберспортсмена: *Fishman — twitch.tv/fishman74; velheor — tv/velheordota; Flow — .tv/flowdota2.*

5. Морфология

Единственный отмеченный случай — преобразование ника *so bad* в эмфатизированную сравнительную степень *even worse*.

6. Синтаксис

6.1. Добавление вставной конструкции: *Iceberg — Iceberg (Mirakle); RodjER — RodjER(Bot Insane); Astral — Astral(Mute)*. В первом случае они в скобках отсылает к никнейму *Miracle*, принадлежащему одному из самых успешных игроков в «Dota 2», и может свидетельствовать о попытке игрока осмыслить ролевую модель: один киберспортсмен сопоставляет себя с другим, более именитым, чей никнейм стал прецедентным в сообществе «Dota 2». В то же время измененное написание (*Mirakle вместо Miracle*) указывает на самоиронию и подчеркивание различий, а не сходств между игроками. Функция самоиронии характерна и для следующего примера: *Bot Insane* «Безумный бот» (слово *bot* в компьютерных играх обозначает героя под управлением компьютера). В третьем примере добавляется элемент *Mute*, распространенный в любительских играх «Dota 2», где соперники и союзники подбираются случайным образом. В этом случае некоторые игроки сознательно уклоняются от общения в текстовом и голосовом чатах и отключают входящие сигналы с самого начала игры, полагая, что высказывания союзников не могут быть конструктивными и будут мешать. Именно об этом и предупреждает элемент *Mute*, добавленный к нику (от англ. *to mute* ‘заглушать’).

6.2. Преобразование в словосочетание: *SoNNeikO — ! SoNNeikO_of The Laputa !; Zayac — WoKoJlaDNy_Zayac; Lil — lilsummersoul; Fishman — Fishman Ipos practice; Illidan — Illidan Stormrage; G — old G*. Как видно из примеров, это атрибутивные словосочетания: они содержат не только имя носителя ника, но и его характеристику; при этом используются средства преимущественно английского синтаксиса. Зависимый элемент направлен на самохарактеристику, которая может иметь как ироничный (например, со ссылкой на песню Пьера Нарцисса «Шоколадный заяц»), так и функциональный характер (элемент ника *Fishman Ipos practice* указывает на позицию в игре, которую намеревается занять игрок: *Ipos = first position*, т. е. игрок первой позиции), что может сориентировать союзников при выборе героев.

6.3. Преобразование в предикативную конструкцию: *Lil — lil me alone; Silent — Silent <3 Mila; BZZ — BzzIsPerfect*. Данные предложения разнообразны по семантике: два первых примера — предложения-отношения. Первый пример использует звуковое сходство ника *Lil* и глагола *to leave* ‘оставить’, с которым никнейм переводился бы как «Оставьте меня в покое». Второй никнейм означает ‘Сайлент любит Милу’, эмодзи передает значение глагола. Третий ник — предложение-характеристика, означающее ‘Bzz совершенен’. Отличает их и коммуникативная направленность (первый никнейм представляет собой побудительное предложение, остальные — повествовательные). Синтаксическое новаторство

заключается в том, что в одном случае предикат представлен невербально (через эмоджон <3, отсылающий к роману с представительницей киберспортивного сообщества), а в другом (*BzzIsPerfect*) отсутствуют материальные границы между словами, что можно признать общим трендом в образовании никнеймов.

6.4. Добавление предикативной конструкции в функции девиза: *Fervian* — *Fervian-Never Give up*. Известен случай, когда никнейм, отражающий отношение к игре, был сокращен по цензурным соображениям. Как признался сам игрок в интервью, сокращение никнейма было одним из условий его перехода в новую команду, но некоторые поклонники помнят полную версию никнейма и просят подписаться полным вариантом на автограф-сессиях.

Итак, варьирование основного варианта никнейма происходит на разных уровнях. Рассмотренные вариации находятся в зоне ближней периферии, так как содержат в исходной или модифицированной форме ядерный ник в качестве компонента, что обеспечивает узнаваемость игрока.

При этом большое количество никнеймов игроков такого компонента не содержат, т. е. с формальной точки зрения не являются вариантами основного ника. Тем не менее это не хаотичный набор ников, среди подобных второстепенных, малоизвестных публичному сообществу никнеймов также происходит выработка наилучших вариантов, о чем свидетельствуют модификации на разных уровнях: орфографическом (*DJ AkIRo* — *žDJ AkIRæ*; *ПЯТЁРОЧКА* — *ПЯТЕРОЧКА*), пунктуационном (*HF* — *HF!!*), морфемно-словообразовательном (*Shirley Fenette* — *Shi Fen*), морфологическом (*Times are Changed.* — *Times have Changed.*), синтаксическом (*Angel* — *Angel (muted)*; *Gamb0t* — *Gamb0t (easy)*). В языковом плане данные никнеймы более разнообразны, так как в них, помимо латиницы, используется кириллица (*МНЕПРИДЁТСЯУБИТЬТЕБЯ*; *На пенек сел?*; *корейский автохулиган*; *может я ку-ку?*), другие языки и типы письменности (китайский: *小胖子, 没有人, 火*).

Игроки, не обремененные ограничениями публичного использования ника, более активно прибегают к грубой и обценной лексике. Кроме того, их никнеймы намного чаще отсылают к прецедентным онимам и высказываниям из различных сфер-источников: аниме (*Амидамару*; *Ken. Kaneki ken*; *Shirley Fenette*), супергероики (*доктор октавиус*), песен (*гангнам стайл*), книг (*Дон Корлеоне*; *Azor Aha!*), рекламы (*Джимми Две куртки*).

На наш взгляд, такие единицы образуют дальнюю периферию поля никнейма. Во многих случаях можно предположить наличие у них глубинных ассоциативных связей с ядерным ником, требующих отдельного исследования. Порой все ники игрока объединяют особенности, составляющие своеобразный ономастический идиолект. Иллюстрацией может служить набор никнеймов киберспортсмена *.Ark*, подавляющая часть интернет-псевдонимов которого, как и основной вариант, начинаются с точки (*.underwrld*; *.火*; *.Kelen*; *.requiem*; *.absolute*). В структуре

вариаций никнеймов игрока с ником *TheChosenOne* отсутствует приядерная зона и ближняя периферия, но имеется хорошо структурированная дальняя периферия: все неядерные никнеймы объединены тематикой «Dota 2»: *EZ_dotka* — формула, используемая для ироничной характеристики простой игры; *Vodonos_4_position* указывает на привычную позицию в игре; *AlekseyFiend* является модифицированным онимом — названием героя игры (*Shadow Fiend*); *Gl_Hf_Gg* содержит три аббревиатуры наиболее популярных этикетных формул игрового процесса: *Good luck, Have fun, Good game*.

Попытка организовать в виде полевой структуры никнеймы игроков-любителей не вполне оправдана методологически, так как при отсутствии публичного восприятия и употребления ника (до тех пор, пока игрок не перейдет из разряда любителей в класс профессионалов) невозможно выделить основной, наиболее узнаваемый ник, который будет составлять ядро структуры автономии. Тем не менее никнеймы любителей имеют большой потенциал для изучения с точки зрения их возникновения и функций. Исходя из того, что процесс именования детерминирован в том числе представлениями о функциональной нагрузке имени собственного, считаем релевантным выявление таких представлений через анализ установок номинативной деятельности. Однако выявление целеустановок игроков при автономии в «Dota 2» является тем более сложной задачей, что никнеймы чрезвычайно неустойчивы. Игрок может изменять ник неограниченное количество раз, каждый раз руководствуясь разными установками или вовсе не имея осознанных мотивов. Поэтому в отношении ников игроков «Dota 2», на наш взгляд, имеет смысл говорить не о постоянной функциональной нагрузке, а о субъектно-личностных и адресатно-значимых частных номинативных установках, связанных с индивидуальным набором функций никнейма.

Для их выявления был проведен онлайн-опрос, в ходе которого игроков-любителей просили рассказать, как они придумали свои никнеймы. В результате опроса было собрано 273 ответа в свободной форме. Вследствие того что при постановке вопроса исключались попытки каким-либо образом направить респондентов, игроки отразили в своих ответах разные этапы номинации. 22 % респондентов рассказали об установках, связанных с важными функциями создаваемого никнейма, 57,1 % упомянули значимые для номинации аспекты мотивировочного контекста, связанные с поиском наилучшего варианта плана выражения. 20,9 % опрошенных признались в отсутствии ясно осознаваемых установок. Необходимо отметить, что полученные результаты не являются основанием для исчерпывающей классификации, однако представляют интерес именно благодаря отражению представлений самих игроков о процессе номинации.

Каждый пятый ответ демонстрирует отсутствие ясно осознаваемой установки и стихийный характер номинации, маркированные следующими ключевыми словами и фразами: «просто взбрело в голову»; «наобум»; «случайно»; «абсолютно рандомно» (*рандомно* — сленговый эквивалент слова

случайно). Создание ника мыслится как необходимость, зачастую обременительная («Нужен был ник... так и придумал»; «Введите ник — ввел, что в голову пришло») и заставляющая обратиться к электронным сервисам случайной генерации ников. Отношение к собственному нику можно охарактеризовать как чисто утилитарное, максимально отстраненное, не связанное с сознательным наделением ника какими-либо функциями в коммуникации, помимо сугубо технической. Сравнительная популярность таких ответов может быть отнесена на счет рассмотренных прагматических показателей функционирования ников в «Dota 2», где использование никнеймов в вербальной коммуникации, как и само существование такой коммуникации в игре, не мыслится как строго обязательное.

Внимание к мотивировочному контексту номинации выражается через указание на ее источник (заимствование (39,6 %) или сохранение никнейма, изобретенного для других жанров электронной коммуникации, — 1,8 %) или способы преобразования языкового материала (15,7 %). Говоря о заимствовании никнеймов («подслушал»; «скопипастил»; «Больше знаешь разного (фильмы, персонажи, аниме, игры, книги) — легче придумать ник»), игроки отмечают употребление прецедентных онимов из сериалов, фильмов, мультфильмов, книг, компьютерных игр, легенд, мемов, песен. Источником также становятся реальные антропонимы (личные имена и прозвища) и апеллятивы, отсылающие к жизненным ситуациям или являющиеся чертами идиолекта игрока. Некоторые игроки используют в «Dota 2» никнеймы, первоначально созданные для других интернет-площадок: «Надо было придумать имя персонажа в одной ролевой игре, привязалось»; «Играл с другом в “Warface” (грешен), нужно было имя, в голову пришло это. Понравился, прижился и используется почти везде»; «Занимался футбольным фристайлом, потом стал ник использовать в “Perfect world”... И потом ник прицепился и переехал в “Доту”»). Ключевые слова «привязалось», «прижился», «прицепился» отражают консервативность в имянаречении.

В ответах респондентов отражены следующие способы преобразования слов и выражений, интересные, помимо прочего, с точки зрения языковой рефлексии автора:

- аббревиация («сократил выражение»; «зашифровала строчку из песни»);
- замена элемента в слове и словосочетании («вариант “агента Габена”, показавшийся мне более оригинальным» — ник *Посланник Габена*, использующий в качестве компонента искаженную фамилию Гейба Ньюэлла, руководителя компании-разработчика «Dota 2»);

- контаминация элементов («Когда был мелким, нравились боевики → приставка *сержант* “sgt”. А *Viveron* — слияние *виверны* с “Warcraft 3” и имени *Рон*»; «Сокращение от *enblitenment. Black* и *white (blite)* + *light* (свет) + *enlightenment* (‘просветление’) = *enblitenment* (‘проТЕМНение’ / ‘разложение’ (или как там правильно *blight* переводится в такой ситуации?)); «Вдохновился именами и названиями из мифологии Древней Греции (*Тартар* + *Тантал*)»);

- аффиксация («Ник — производное от слова ‘свет’ — *Lux, Lumi*»);
- изменение фонетического и графического облика слова, имеющее эстетическую направленность («*ahoj (ахой)* значит “привет” на чешском, добавил букву в конце и оставил, решив, что звучит и смотрится неплохо» — ник *ahoje*) или нацеленное на языковую игру («Я смотрел картинки диплодоков, они мне казались забавными, после чего придумал такое написание» — ник *deep low dock*);
- эвфемизация («окультуренный мат старшины» — ник *Себацум*);
- метафоризация («Я много играю на *Tinker*, персонаже, который умеет стрелять ракетами. Этот персонаж также изобретатель. Мне показалось забавным сравнить его с Джимми Нейтроном, персонажем мультфильма, где в заставке и поется его характеристика: “любитель ракет и сладких конфет, мальчишка — герой приключений”»).

Частные установки, выявленные в ходе анализа ответов, связаны с целенаправленным наделением ника конкретными функциями. Среди функций никнеймов, отмеченных игроками в качестве значимых при номинации, можно выделить следующие:

- выделение игрока из ряда других, т. е. выражение уникальности, индивидуальности, оригинальности («Решил сменить прошлый, плагиаторский и неудобный, никнейм на свой собственный, уникальный, красивый»; «Хотелось какой-то особенный ник»; «Всегда хочется придумывать какие-то оригинальные ники»);
- отражение манеры поведения в игре и настроения игрока («Узнал что *куку* переводится как приветствие и решил быть доброжелательным с первой секунды»; «Я такой же токсик иногда»; «Тильтую после первой смерти в игре» (*тильт* в жаргоне геймеров — состояние игрока, вызванное сильными эмоциями, при котором он играет в несвойственном ему стиле и начинает допускать много ошибок в игре); «После большого луз стрика я решил поменять свой взгляд на игру и начать импрув в скилле» (*луз стрик* — череда поражений, *импрув в скилле* — улучшение игровых навыков); «... отражение стиля игры на конкретном аккаунте (герое, режиме и т. д.) в конкретное время»);
- соответствие моде на никнеймы в «Dota 2», заложенной профессиональными игроками («Просто нравился приставка *ART. Артизи*, Смайл (у него был ник *Арс Арт*) и т. д. Поэтому подумал и такой себе придумал»);
- выражение отношения к персоналии или реакции на событие («Был в 2013 году тайфун Хайян, поэтому решил отдать небольшую дань тем погибшим»; «Я высмеиваю личность человека, “изменившего” историю нашей страны»);
- формирование нужных ассоциаций (ключевые слова: «крутой», «мужественный»: «Хотел крутой ник»);
- «ребрендинг ника» (удачное выражение одного из респондентов), т. е. создание принципиально нового никнейма, свободного от ассоциаций с носителем («Я хотел что-то, с чем у меня не будет связано никаких ассоциаций, что-то, что не соответствует самому мне, наверное»);

- соответствие статусу киберспортсмена, пригодность для публичного использования («Существовала потребность иметь такой ник, чтобы можно было сказать, что это мой основной, официальный ник и чтоб его можно было использовать в турнирах, например»);

- аттрактивная функция, связанная с привлечением внимания к никнейму за счет акцентуации визуальной или звуковой составляющей, а также юмора. Примечательно, что при отсутствии традиции устного использования никнеймов в любительских играх произношение оказывается не менее значимым, чем написание, а для некоторых игроков выступает на первый план: «Рандомно сгенерировал в своей голове звучную последовательность букв»; «Просто нравится восточная тематика и т. д., звучит как-то по-японски»; «Подумал о слове или о сочетании слов, которые мне приятны и звуком, и смыслом» (в последнем примере при создании ника автор ориентирован на гармонию формы и содержания).

Результаты опроса свидетельствуют о том, что при выборе автономности прагматическое целеполагание может быть выражено в разной степени, что, несомненно, связано с особенностями бытования никнеймов в любительском сегменте «Dota 2». С другой стороны, нельзя не отметить разнообразия функций, которыми наделяются никнеймы при наличии у их авторов прагматического целеполагания.

* * *

Итак, особенности среды бытования никнеймов в компьютерной игре «Dota 2», в частности специфика внутриигровой коммуникации, различны в отношении профессиональных киберспортсменов и игроков-любителей. Особенности функционирования никнеймов в «Dota 2», выявленные на основе ряда прагматических показателей (коммуникативный диапазон, обязательность, прагматическое целеполагание, маркирование социальной роли, денотативное содержание, игровое именование), демонстрируют различия не только между профессиональным и любительским сегментом «Dota 2», но и между никнеймами в киберспортивной и коммуникативной сфере интернета, а также между никами и другими разрядами антропонимов — псевдонимами и игровыми именами.

Никнеймы, принадлежащие профессиональному игроку, могут быть представлены в виде полевой структуры, где ядро — это основной, наиболее узнаваемый и ассоциируемый с носителем ник, приядерную зону составляют варианты ника, содержащие формальные компоненты (указание на команду или спонсора), ближняя периферия представлена вариантами исходного ника, отражающими модификации на разных уровнях. К дальней периферии, на наш взгляд, стоит отнести никнеймы, формально не связанные с основным ником, для которых, однако, нельзя отрицать наличие более глубинных, ассоциативных связей между собой и с ядром.

Несмотря на значительную разницу в номинативных усилиях, отмеченную в ходе опроса, в случае наличия у игроков-любителей ясно осознаваемых установок к номинации наблюдается разнообразие функций, присущих их никнеймам.

В заключение стоит отметить, что «Dota 2» и другие компьютерные игры предоставляют обширный материал для ономастических исследований. Интерес для дальнейшего изучения представляют внутриигровые онимы, хронологическая эволюция никнеймов, их специфика в зависимости от особенностей игрового процесса в разных жанрах и социальных параметров игроков, в частности возраста и гендера.

Источники

- DOTABUFF. URL: <https://www.dotabuff.com/>
Liquipedia. URL: <https://liquipedia.net/>
STEAM. URL: <https://steamcommunity.com/>
Twitch. URL: <https://www.twitch.tv/>

Исследования

- Авчиева Д. Т.* Системные связи термина “никнейм” // Гуманитарные науки и образование. 2015. № 4 (24). С. 103–106.
- Алиева Г. Н., Авчиева Д. Т.* Структурно-семантическая классификация никнеймов в русской лексике полиэтничного города // Научное мнение. 2011. № 7. С. 13–16.
- Андреев В. К.* Автономия в корпоративных языках молодежи: форма и содержание // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2011. Т. 59. № 5. С. 4–7.
- Аникина Т. В.* Имя собственное в интернет-коммуникации // Известия Уральского государственного университета. Сер. 1 : Проблемы образования, науки и культуры. 2010. № 2 (75). С. 71–76.
- Аникина Т. В.* Политизированные никнеймы в ономастическом пространстве чатов // Политическая лингвистика. 2011. № 1 (35). С. 198–201.
- Балкунова А. С., Рянская Э. М.* Место никнеймов в ономастике // Вестник Нижневартского государственного университета. 2010. № 3. С. 17–22.
- Голованова Е. И.* Персоним как элемент языка компьютерного общения // Социальные варианты языка — V : материалы Междунар. науч. конф. (Нижний Новгород. 19–20 апреля 2007 г.) / под ред. Г. В. Глинских. Нижний Новгород : НГЛУ им. Н. А. Добролюбова, 2007. С. 346–349.
- Голомидова М. В.* Искусственная номинация в русской ономастике. Екатеринбург : Изд-во УрГПУ, 1998.
- Голомидова М. В.* Русская антропонимическая система на рубеже веков // Вопросы ономастики. 2005. № 2. С. 11–22.
- Грушина М. В.* Гендерный аспект современных никнеймов (на примере открытых чат румов) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 5-1 (83). С. 86–89.
- Казяба В. В.* Именная транспозиция в сфере никнеймов немецкоязычных интернет-пользователей // Ученые записки Петрозаводского государственного университета. 2016. № 1 (154). С. 43–48.
- Кисель О. В., Дубских А. И., Бутова А. В.* Мотивы самопрезентации личности в интернет-пространстве посредством никнейма // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2019. Т. 12. № 5. С. 222–225.

- Королева И. А.* Проблемы общей и русской антропоники // Теория и практика ономастических и дериватологических исследований : памяти проф. Р. Ю. Намитковой / отв. ред. З. К. Беда-нокова, И. А. Нефляшева. Майкоп : Магарин, 2017. С. 81–101.
- Крюкова И. В.* Периферийные разряды ономастики // Теория и практика ономастических и дериватологических исследований : памяти проф. Р. Ю. Намитковой / отв. ред. З. К. Беда-нокова, И. А. Нефляшева. Майкоп : Магарин, 2017. С. 169–183.
- Мадиева Г. Б., Супрун В. И.* Общие проблемы ономастики // Теория и практика ономастических и дериватологических исследований : памяти проф. Р. Ю. Намитковой / отв. ред. З. К. Беда-нокова, И. А. Нефляшева. Майкоп : Магарин, 2017. С. 11–51.
- Рянская Э. М., Балкунова А. С.* Сетевое имя (никнейм) как языковой знак // Вестник Нижневартовского государственного университета. 2011. № 4. С. 72–76.
- Соков А. А.* Функционально-стилевые особенности никонимов в виртуальном дискурсе // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2013. № 4 (79). С. 69–72.
- Суперанская А. В.* Общая теория имени собственного. М. : Наука, 1973.
- Супрун В. И.* Ономастическое поле русского языка и его художественно-эстетический потенциал : дис. ... д-ра филол. наук / Волгогр. гос. пед. ун-т. Волгоград, 2000.
- Супрун В. И.* Размышления над ономастической терминологией // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2011. Т. 62. № 8. С. 133–138.
- Хвесько Т. В., Мажникова В. Д.* Имянаречение в сетевом дискурсе // Вопросы когнитивной лингвистики. 2013. № 3 (36). С. 67–69.
- Хорикова В. С.* Когнитивный анализ никнеймов пользователей сети Интернет // Вопросы когнитивной лингвистики. 2010. № 3. С. 64–68.
- Aldrin E.* Naming, Identity, and Social Positioning in Teenagers' Everyday Mobile Phone Interaction // Names. 2019. № 67 (1). P. 30–39. DOI: 10.1080/00277738.2017.1415523
- Aleksiejuk K.* Pseudonyms // The Oxford Handbook of Names and Naming / ed. by C. Hough, D. Izdebska. Oxford : Oxford Univ. Press, 2016. P. 438–453. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199656431.013.55
- Bays H.* Framing and Face in Internet Exchanges. A Socio-Cognitive Approach // Linguistik Online. 1998. № 1 (1). P. 1–11. DOI: 10.13092/lo.1.1080
- Bechar-Israeli H.* From <Bonehead> to <CLoNehEAd>: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat // Journal of Computer-Mediated Communication. 1995. № 1(2). URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x>
- Boguslavskaya V., Budnik E., Azizulova A., Sharakhina L. V.* Cybersport Community: Social Structures Transformation as a Basis for Intercultural Dialogue // International Conference on Internet Science / ed. by S. Bodrunova. Springer : Cham, 2018. P. 300–311. DOI: 10.1007/978-3-030-01437-7_23
- Galkowski A.* L'onymie sportive et la zone de transition entre les noms propres et les noms communs dans le langage du sport // Вопросы ономастики. 2018. Т. 15. № 3. С. 190–201. DOI: 10.15826/vopr_onom.2018.15.3.036
- Hassa S.* Projecting, Exposing, Revealing Self in the Digital World: Usernames as a Social Practice in a Moroccan Chatroom // Names. 2012. № 60 (4). P. 201–209. DOI: 10.1179/0027773812Z.00000000031
- Kennedy R., Zamuner T.* Nicknames and the Lexicon of Sports // American Speech. 2006. № 81 (4). P. 387–422. DOI: 10.1215/00031283-2006-026
- Liao C.* Linguistic Analysis of Nicknames of Junior High School Students // Journal of Language and Linguistics. 2006. № 5 (1). P. 68–86.
- Martin M.* Le pseudonyme sur Internet: une nomination située au carrefour de l'anonymat et de la sphère privée. Editions L'Harmattan, 2006.
- Martin M.* A Name to Exist: The Example of the Pseudonym on the Internet. Cambridge : Cambridge Scholars Publishing, 2016a.
- Martin M.* The pseudonym on the Internet: Identity creation and space of freedom // Systemics, Cybernetics and Informatics. 2016b. Т. 14. № 1. P. 80–83.

- Reyes A.* Corporations Are People: Emblematic Scales of Brand Personification among Asian American Youth // *Language in Society*. 2013. № 42 (2). P. 163–185. DOI: 10.1017/S0047404513000031
- Starks D., Taylor-Leech K., Willoughby L.* Nicknames in Australian Secondary Schools: Insights into Nicknames and Adolescent Views of Self // *Names*. 2012. № 60 (3). P. 135–149. DOI: 10.1179/0027773812Z.00000000019
- Stommel W.* “Mein Nick bin ich!” Nicknames in a German Forum on Eating Disorders // *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2007. № 13. P. 141–162. DOI: 10.1111/j.1083-6101.2007.00390.x
- Willoughby L., Starks D., Taylor-Leech K.* What Their Friends Say about the Way They Talk: The Metalanguage of Pre-adolescent and Adolescent Australians // *Language Awareness*. 2015. № 24 (1). P. 84–100. DOI: 10.1080/09658416.2014.977387

Рукопись поступила в редакцию 29.08.2019

* * *

Климова Маргарита Андреевна

кандидат филологических наук, доцент
департамента прикладной лингвистики
и иностранных языков
Национальный исследовательский
университет «Высшая школа экономики»
603005, Нижний Новгород, ул. Большая
Печерская, 25/12
E-mail: mfokina@hse.ru

Klimova, Margarita Andreevna

PhD, Associate Professor, Department
of Applied Linguistics and Foreign Languages
National Research University Higher School
of Economics
25/12, Bolshaya Pecherskaya St.,
603005 Nizhny Novgorod, Russia
Email: mfokina@hse.ru
ORCID: 0000-0003-2249-6396

Margarita A. Klimova

National Research University Higher School of Economics
Nizhny Novgorod, Russia

NICKNAMES IN VIDEO GAMING: FUNCTIONAL USE AND VARIATION

The article discusses the use of nicknames in online games (specifically, the *Dota 2* game) which constitutes a completely new field of onomastic research. The paper starts by reviewing the main onomastic issues related to nicknames: correlation with similar and synonymous terms, questions of their status amongst other categories of anthroponyms, approaches to classifying, including the functional typology. It is exactly the study of the functional use of nicknames and their variability that the paper is devoted to. The game is rather popular and has a large community of players divided into the amateur and the professional clusters, although this opposition is rather diffuse. The functional specificity of nicknames in *Dota 2* manifests itself in a number of in-game communication features and a range of pragmatic indicators. The revealed features help to distinguish the nicknames from pseudonyms and player names, and also provide the grounds for their separate consideration in professional and amateur eSports. The diversity of virtual nicknames was studied based on self-appellations of professional Russian-speaking

players. Their range can be represented as a field structure where the main (the most recognizable) nickname constitutes the core, and the periphery is formed by its modifications at different levels. An online survey of amateur players was conducted to explore individual motivation behind the nickname choice. In the case of pragmatic purposeful naming, the functions are found to be diverse. It is concluded that nicknames as a category of anthroponyms are subject to internal functional differentiation.

К е у о r d s: virtual personal name, nickname, video games, Dota 2, eSports, nickname functions, pragmatics of anthroponym usage, anthroponymic variation.

- Aldrin, E. (2019). Naming, Identity, and Social Positioning in Teenagers' Everyday Mobile Phone Interaction. *Names*, 67(1), 30–39. <https://doi.org/10.1080/00277738.2017.1415523>
- Aleksiejuk, K. (2016). Pseudonyms. In C. Hough, & D. Izdebska (Eds.), *The Oxford Handbook of Names and Naming* (pp. 438–453). Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199656431.013.55>
- Alieva, G. N., & Avchieva, D. T. (2011). Strukturno-semanticheskaia klassifikatsiia nikneimov v russkoi leksike polietnicheskogo goroda [Structural and Semantic Classification of Nicknames in the Vocabulary of a Russian Polyethnic City]. *Nauchnoe mnenie*, 7, 13–16.
- Andreev, V. K. (2011). Avtonominatsiia v korporativnykh yazykakh molodezhi: forma i sodержanie [Autonomy in the Corporate Languages of the Youth: Form and Content]. *Izvestiia Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 59(5), 4–7.
- Anikina, T. V. (2010). Imia sobstvennoe v internet-kommunikatsii [Proper Name in Internet Communication]. *Izvestiia Ural'skogo gosudarstvennogo universiteta. Ser. 1: Problemy obrazovaniia, nauki i kul'tury*, 2(75), 71–76.
- Anikina, T. V. (2011). Politizirovannye nikneimy v onomasticheskom prostranstve chatov [Politicized Nicknames in the Onomastic Space of Chats]. *Politicheskaiia lingvistika*, 1(35), 198–201.
- Avchieva, D. T. (2015). Sistemnye sviazi termina “nikneim” [Systemic Connections of the Term *Nickname*]. *Gumanitarnye nauki i obrazovanie*, 4(24), 103–106.
- Balkunova, A. S., & Ryanskaya, E. M. (2010). Mesto nikneimov v onomastike [The Status of Nicknames in Onomastics]. *Vestnik Nizhnevartovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 3, 17–22.
- Bays, H. (1998). Framing and Face in Internet Exchanges. *A Socio-Cognitive Approach. Linguistik Online*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.13092/lo.1.1080>
- Bechar-Israeli, H. (1995). From <Bonehead> to <CLoNehEAd>: Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay Chat. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1(2). <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00325.x>
- Boguslavskaya, V., Budnik, E., Azizulova, A., & Sharakhina, L. V. (2018). Cybersport Community: Social Structures Transformation as a Basis for Intercultural Dialogue. In S. Bodrunova (Ed.), *International Conference on Internet Science* (pp. 300–311). Springer: Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-01437-7_23
- Gałkowski, A. (2018). L'onymie sportive et la zone de transition entre les noms propres et les noms communs dans le langage du sport. *Voprosy onomastiki*, 15(3), 190–201. https://doi.org/10.15826/vopr_onom.2018.15.3.036
- Golomidova, M. V. (1998). *Iskusstvennaia nominatsiia v russkoi onomastike* [Artificial Naming in Russian Onomastics]. Ekaterinburg: Izd-vo UrGPU.
- Golomidova, M. V. (2005). Russkaia antroponimicheskaia sistema na rubezhe vekov [Russian Anthroponymic System at the Turn of the Century]. *Voprosy onomastiki*, 2, 11–22.
- Golovanova, E. I. (2007). Personim kak element yazyka komp'iuternogo obshcheniia [The Personym as an Element of Computer Communication]. In G. V. Glinskikh (Ed.), *Sotsial'nye varianty yazyka — V* [Social Variants of the Language] (pp. 346–349). Nizhny Novgorod: NGLU im. N. A. Dobrolyubova.

- Grushina, M. V. (2018). Gendernyi aspekt sovremennykh nikneimov (na primere otkrytykh chat rumov) [Gender Aspect of Modern Nicknames (the Case of Open Chat Rooms)]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*, 5-1(83), 86–89.
- Hassa, S. (2012). Projecting, Exposing, Revealing Self in the Digital World: Usernames as a Social Practice in a Moroccan Chatroom. *Names*, 60(4), 201–209. <https://doi.org/10.1179/0027773812Z.00000000031>
- Kazyaba, V. V. (2016). Imennaia transpozitsiia v sfere nikneimov nemetskoiazychnykh internet-pol'zovatelei [Nominal Transposition in the Field of Nicknames for German-speaking Internet Users]. *Uchenye zapiski Petrozavodskogo gosudarstvennogo universiteta*, 1(154), 43–48.
- Kennedy, R., & Zamuner, T. (2006). Nicknames and the Lexicon of Sports. *American Speech*, 81(4), 387–422. <https://doi.org/10.1215/00031283-2006-026>
- Khorikova, V. S. (2010). Kognitivnyi analiz nikneimov pol'zovatelei seti Internet [Cognitive Analysis of Nicknames of Internet Users]. *Voprosy kognitivnoi lingvistiki*, 3, 64–68.
- Khvesko, T. V., & Mazhnikova, V. D. (2013). Imianarechenie v setevom diskurse [Naming in the Internet Discourse]. *Voprosy kognitivnoi lingvistiki*, 3(36), 67–69.
- Kisel, O. V., Dubskikh, A. I., & Butova, A. V. (2019). Motivy samoprezentatsii lichnosti v internet-prostranstve posredstvom nikneima [Features of Self-presentation on the Internet Using a Nickname]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*, 12(5), 222–225.
- Koroleva, I. A. (2017). Problemy obshchei i russkoi antroponimiki [Problems of General and Russian Anthroponymy]. In Z. K. Bedanokova, & I. A. Nefliasheva (Eds.), *Teoriia i praktika onomasticheskikh i derivatologicheskikh issledovani: monogr. pamiati prof. R. Yu. Namitokovoi* [Theory and Practice of Onomastic and Derivatological Research: Collected Works in the Memory of Prof. R. Namitokova] (pp. 81–101). Maikop: Magarin.
- Kryukova, I. V. (2017). Periferiinye razriady onomastiki [Peripheral Types of Proper Names]. In Z. K. Bedanokova, & I. A. Nefliasheva (Eds.), *Teoriia i praktika onomasticheskikh i derivatologicheskikh issledovani* [Theory and Practice of Onomastic and Derivatological Research] (pp. 169–183). Maikop: Magarin.
- Liao, C. (2006). Linguistic Analysis of Nicknames of Junior High School Students. *Journal of Language and Linguistics*, 5(1), 68–86. <https://doi.org/10.17265/2159-5526/2016.09.006>
- Madieva, G. B., & Suprun, V. I. (2017). Obshchie problemy onomastiki [General Problems of Onomastics]. In Z. K. Bedanokova, & I. A. Neflyasheva (Eds.), *Teoriia i praktika onomasticheskikh i derivatologicheskikh issledovani* [Theory and Practice of Onomastic and Derivatological Research] (pp. 11–51). Maikop: Magarin.
- Martin, M. (2006). *Le pseudonyme sur Internet: une nomination située au carrefour de l'anonymat et de la sphère privée*. Editions L'Harmattan.
- Martin, M. (2016a). *A Name to Exist: The Example of the Pseudonym on the Internet*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Martin, M. (2016b). The Pseudonym on the Internet: Identity Creation and Space of Freedom. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 14(1), 80–83.
- Reyes, A. (2013). Corporations Are People: Emblematic Scales of Brand Personification among Asian American Youth. *Language in Society*, 42(2), 163–185. <https://doi.org/10.1017/S0047404513000031>
- Ryanskaya, E. M., & Balkunova, A. S. (2011). Setevoe imia (nikneim) kak iazykovoi znak [Network Name (Nickname) as a Language Sign]. *Vestnik Nizhnevartovskogo gosudarstvennogo universiteta*, 4, 72–76.
- Sokov, A. A. (2013). Funktsional'no-stilevye osobennosti nikonimov v virtual'nom diskurse [Functional and Stylistic Features of Nicknames in Virtual Discourse]. *Izvestiia Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 4(79), 69–72.
- Starks, D., Taylor-Leech, K., & Willoughby, L. (2012). Nicknames in Australian Secondary Schools: Insights into Nicknames and Adolescent Views of Self. *Names*, 60(3), 135–149. <https://doi.org/10.1179/0027773812Z.00000000019>

- Stommel, W. (2007). "Mein Nick bin ich!" Nicknames in a German Forum on Eating Disorders. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 141–162. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00390.x>
- Superanskaya, A. V. (1973). *Obshchaia teoriia imeni sobstvennogo* [General Theory of Proper Names]. Moscow: Nauka.
- Suprun, V. I. (2000). *Onomasticheskoe pole russkogo iazyka i ego khudozhestvenno-esteticheskii potentsial* [The Onomastic Field of the Russian Language and its Artistic and Aesthetic Potential] (Habilitation thesis). Volgograd State Pedagogical University, Volgograd.
- Suprun, V. I. (2011). Razmyshleniia nad onomasticheskoi terminologiei [Some Considerations on Onomastic Terminology]. *Izvestiia Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta*, 62(8), 133–138.
- Willoughby, L., Starks, D., & Taylor-Leech, K. (2015). What Their Friends Say about the Way They Talk: The Metalanguage of Pre-adolescent and Adolescent Australians. *Language Awareness*, 24(1), 84–100. <https://doi.org/10.1080/09658416.2014.977387>

Received on 29 August 2019