

Е. Третьяк

НИКНЕЙМ КАК СПОСОБ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ЛИЧНОСТИ ИГРОКА

В настоящее время значительная часть общения человека происходит посредством Интернета, в том числе в онлайн-играх. В современном мире наиболее распространенным способом репрезентации личности является имя и фамилия, а в интернет-среде – никнейм.

Цель данного исследования – определить структурные и семантические особенности никнейма как способа репрезентации личности игрока. В качестве материала для исследования были использованы никнеймы из компьютерной ролевой онлайн-игры с открытым миром «Genshin Impact», в количестве 180 единиц. Известно, что компьютерно-игровой дискурс представляет собой форму коммуникации, которая быстро развивается и становится популярной. Онлайн-игры помогают совершенствовать такие умения и навыки участников, как работа в команде, принятие решений, решение проблем, адаптация к переменам. Кроме того, игровые технологии позволяют создавать новые формы интерактивности и развивать креативность и фантазию. Именно поэтому обращение к компьютерно-игровому дискурсу представляется актуальным.

Никнеймы, входящие в корпус исследования, были проанализированы с точки зрения их структуры и семантики. В результате были выделены 7 групп:

- 1) личные имена и производные от них (*Софи, Оливия, Corey*). 41 ед.;
- 2) вымышленные персонажи и / или знаменитости (*Naofumi, Xavier*). 41 ед.;
- 3) характер персонажей (*ФЕМЕНИСТКА, ЧучеLo, Писпал*). 33 ед.;
- 4) флора и фауна (*Клен, Синица, Дракоша*). 10 ед.;
- 5) названия различных продуктов (*Пивасик, Чебурек, Агрэст*). 12 ед.;
- 6) смешанная группа, совмещающая характеристики нескольких групп (*Змеюка, WindDragon, FluffyRuben*). 27 ед.;
- 7) случайный набор букв, цифр (*Йути_ЙО, BrBrBr, mesdes*). 16 ед.

Наиболее репрезентативными группами оказались первая и вторая. При этом личные имена часто сокращаются и / или видоизменяются: *Стейси* – от *Анастасия*, *Wernika* – от *Вероника*. Использование имени вымышленного персонажа зачастую связано с желанием приписать себе характеристики этого персонажа. Так, никнейм *Xavier* ассоциируется с профессором Ксавьером из фильма «Люди Х», который обладает такими качествами, как ум, власть и лидерство. Никнейм *Пси́на* содержит не только указание на представителя фауны, но и на особенности поведения, вызывающие негодование, презрение. Никнейм *Пиво* и его вариации символизируют любовь к этому напитку.

Таким образом, можно утверждать, что никнеймы в онлайн-играх являются неотъемлемой частью игрового мира. Никнеймы используются как способ репрезентации личности игрока и его игровой идентичности и могут оказывать влияние на личность и поведение игроков. Никнейм способен отражать реальные характеристики человека, социальное поведение и эмоциональное состояние, также с его помощью можно отобразить образ вымышленного персонажа. Исследование никнеймов также может иметь практическое применение в разработке более эффективных методов идентификации пользователей в онлайн-играх, повышении безопасности и защите от мошенничества.