

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации
Направление подготовки 45.03.02 – Лингвистика

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой
Юри Т.Ю. Ма
«17» 06 2022г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Никнейм в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе

Исполнитель
студент группы 835-об

Д. К. Стерхов 16.06.2022

Д. К. Стерхов

Руководитель
доцент, к. филол. наук

И. Г. Ищенко 16.06.2022

И. Г. Ищенко

Нормоконтроль
зав. кафедрой

Т. Ю. Ма 16.06.2022

Т. Ю. Ма

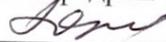
Благовещенск 2022

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
Высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра перевода и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой

 Т.Ю. Ма

подпись

И.О. Фамилия

« 17 » 06 2022 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной квалификационной работе студента Стерхова Дениса Константиновича

1. Тема выпускной квалификационной работы: Никнейм в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе

(утверждено приказом от 05.04.2022 № 679-уч)

2. Срок сдачи студентом законченной работы 17 июня 2022г.

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе: Интернет-ресурсы, научные статьи, монографии, словари, игровые онлайн-платформы, видеохостинги, новостные порталы.

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов):

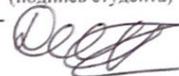
Никнейм как один из видов прозвищной номинации; Структурно-семантический анализ никнеймов в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе.

5. Перечень материалов приложения: 3 рисунка, 1 приложение

6. Дата выдачи задания 1 сентября 2021 года

Руководитель выпускной квалификационной работы: Ищенко Ирина Геннадьевна, доцент, кандидат филологических наук (фамилия, имя, отчество, должность, ученая степень, ученое звание)

Задание принял к исполнению (дата): 1 сентября 2021 года (подпись студента)



РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 50 с., 64 использованных источника, 1 приложение, 3 рисунка.

ПРОЗВИЩЕ, ОНОМАСТИКА, АНТРОПОНИМИКА, НИКНЕЙМ, ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИЯ, КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ДИСКУРС, СЕМАНТИКА

В работе рассматриваются структурно-семантические особенности никнейма в компьютерно-игровом дискурсе на материале собранного корпуса примеров никнеймов. Целью данной работы является анализ структурно-семантических особенностей никнейма в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе.

В работе использованы следующие методы исследования: анализ научной литературы, метод описания, метод обобщения, метод систематизации, метод частичной выборки, структурный анализ, семантический анализ, словообразовательный анализ, метод количественных подсчетов.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Никнейм как один из видов прозвищной номинации	7
1.1 Сущность никнейма в лингвистическом аспекте	7
1.2 Роль никнеймов в компьютерно-игровом дискурсе	13
2 Структурно-семантический анализ никнеймов в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе	20
2.1 Классификация англоязычных никнеймов по тематическому принципу	20
2.2 Анализ структурно-семантических особенностей никнеймов	29
Заключение	40
Библиографический список	43
Приложение А Корпус никнеймов	51

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире глобальное распространение Интернет-коммуникации привело к популяризации особой интерактивной среды общения в режиме онлайн, где основным условием пользовательской идентификации является сетевое имя (никнейм), которое выступает как языковой код, создаваемый в процессе кодирования и декодирования информации о виртуальной личности.

Изучение компьютерно-игрового дискурса является актуальной темой лингвистики, так как он не имеет однозначного определения, полностью раскрывающего его сущность. Компьютерные игры в современном мире считаются не только развлечением, но и приняты в качестве спортивной дисциплины со своими культурными и языковыми нормами.

Актуальность исследования обусловлена необходимостью рассмотреть никнейм как новую терминологическую единицу ономастики, провести анализ, затрагивающий лингвистический, структурный, семантический аспекты. Значимость его изучения подтверждается его возрастающей ролью в процессе виртуальной коммуникации в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе.

Новизна работы заключается в анализе структурно-семантических особенностей никнеймов в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе на материале собранного корпуса примеров.

Целью данной работы является анализ структурно-семантических особенностей никнейма в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе.

Достижение цели предполагает постановку следующих **задач**:

- 1) рассмотреть сущность никнеймов в лингвистическом аспекте;
- 2) описать роль никнеймов в компьютерно-игровом дискурсе;
- 3) классифицировать никнеймы по тематическому принципу в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе;
- 4) проанализировать структурно-семантические особенности никнеймов в

англоязычном компьютерно-игровом дискурсе;

5) представить полученные результаты бакалаврской работы.

Объектом данного исследования являются никнеймы.

Предметом данного исследования являются структурно-семантические особенности никнейма в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе.

Гипотеза исследования – предполагается, что никнейм является значимой лексической единицей ономастики, так как он имеет большое количество структурных и семантических особенностей, а также является важной составляющей компьютерно-игрового дискурса.

Теоретическая значимость исследования обусловлена тем, что в данной бакалаврской работе выявляются семантические и структурные особенности никнеймов в современном англоязычном компьютерно-игровом дискурсе, что может внести определенный вклад в разработку отдельных вопросов ономастики.

Практическая значимость исследования состоит в возможности дальнейшего использования результатов, полученных в ходе исследования в преподавании дисциплины «Основы теории первого иностранного языка».

Методы исследования: анализ научной литературы, метод описания, метод обобщения, метод систематизации, метод частичной выборки, структурный анализ, семантический анализ, словообразовательный анализ, метод количественных подсчетов.

Материалом исследования послужил корпус примеров никнеймов – 222 единицы. Источником материала исследования являются 2 игровые онлайн-платформы, 1 видеохостинг, 1 новостной портал.

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

1 НИКНЕЙМ КАК ОДИН ИЗ ВИДОВ ПРОЗВИЩНОЙ НОМИНАЦИИ

1.1 Сущность никнейма в лингвистическом аспекте

Изучением имён собственных в языке занимается особый раздел лингвистики – ономастика. В переводе с греческого языка *onomastike* дословно означает «искусство давать имена». Изучением именовании человека занимается раздел ономастики – антропонимика.

Антропонимика – раздел ономастики, изучающий антропонимы – имена людей и их отдельные составляющие (личные имена, отчества, фамилии, прозвища, никнеймы, псевдонимы и т. п.), а также их происхождение, эволюцию, закономерности их функционирования.

Прозвищные номинации, являясь компонентами неофициального именовании личности, входят в лингвистическое пространство.

Одним из видов прозвищной номинации является никнейм.

Никнейм (сокращенная версия термина – ник) – виртуальное имя собственное, условное или вымышленное компьютерное имя, художественный образ, который пользователи создают для личного общения в сети, представляет собой достаточно новое явление в ономастике, поэтому статус его окончательно не определен.

Как справедливо отмечает А.К. Матвеев: «мир ономастики, и прежде всего, имен людей, настолько велик и значим, что любой прикоснувшийся к нему не может пройти мимо, не попытавшись его осмыслить»¹.

Как имена собственные, никнеймы, обладают признаком единичности обозначения отдельных индивидов. Выбор виртуального имени осуществляется носителем произвольно, а личностные свойства, скрытно заложенные в словесном знаке, субъективны и не могут в полной мере отражать реальные характеристики человека.

¹Матвеев, А.К. Ономастика и ономатология: терминологический этюд // Вопросы ономастики. 2005. № 2. С. 86.

Что касается перевода на другой язык, то никнеймы, как имена собственные, не могут быть формально переведены, но возможны в некоторых случаях их интерпретация или комментарии. Например, никнейму «Киска» можно подобрать английский эквивалент «Pussy», а «про100ОЛЯ» – нет. Никнеймы обладают грамматической однозначностью и спецификой формы, поскольку в состав имен могут быть включены графические обозначения: «Sl@va», «Prince\$\$ka», «-=Volk-D=-» и т.п.².

Обладая основными признаками имен собственных, никнеймы составляют, тем не менее, особую группу благодаря отдельным особенностям. Никнейм, как антропоним входит в ряд имен людей, представленных как различными формами, так и отдельными типами (личное имя, отчество, фамилия, прозвище, кличка, псевдоним, и т.п.), рассматриваемыми с позиций ресурсов именования³.

Изучение антропонимов связано с проблемами формирования имен, характера информации, которую может нести имя (характеристика человеческих качеств, род занятий, происхождение из какой-либо местности и т.д.), функционирования в речи (номинация, идентификация, дифференциация, смена имен, связанная со сферой коммуникации и др.)⁴.

Никнеймы входят в сферу «актуальной антропонимии», представляющей собой, по словам С.Н. Смольникова, «систему конкретно-референтных собственных именовании, актуальных для носителей языка и употребляемых в речи для обозначения индивидуальных объектов». Это означает, прежде всего, что никнеймы, в отличие от прозвищ, имеют закрепленность в языке и способность к устойчивой воспроизводимости, они являются результатом речевой номинации.

Среди основных характеристик никнеймов: единичность и определенность

² Александрова, В.А. Имя личное как предмет изучения в лингвистике и лингвокультурологии // Учитель, ученик, учебник. 2016. №3. С. 520-522.

³ Смольников, С.Н. Актуальная и потенциальная русская антропонимия // Вопросы ономастики. 2005. № 2. С. 23.

⁴ Там же. С. 23.

номинации, наличие референции (отзыв, рекомендация), а также семантическая и структурная специфика⁵.

Единичность и определенность номинации никнеймов проявляется в том, что они являются результатом самономинации: носители виртуальных имен являются их авторами. Семантические особенности никнеймов, как актуальных антропонимов, определяются конкретными признаками, которые репрезентирует в имени сам коммуникант (участник коммуникации), исходя из собственных интенций⁶.

Для актуальных и для потенциальных антропонимов характерно наличие общих сем: имя, лицо, пол, национальность и др. Но если потенциальные антропонимы, обладая классификационной семантикой (значением, смыслом), содержат обобщенные представления о носителях имени, то никнейм конкретизирует образ, будучи языковым знаком, структурно более сложным. Даже если выбирается личное имя в качестве никнейма, то оно редко дублирует реальную форму, чаще всего представлено в виде связанно окрашенных вариантов, например, Сергей – Серый⁷.

Одной из тенденций в области развития современной антропонимической системы является возникновение новых именных знаменателей, к которой и следует причислить новое именное образование – никнейм.

При создании никнейма нет никаких определенных правил, зачастую это лишь фантазия и желание самого пользователя. Это могут быть строчные или заглавные буквы, цифры или любой знак препинания, который может быть создан на компьютере. Тем не менее, существует одно ограничение – в коммуникации все участвуют только виртуально, и все участники должны иметь разные никнеймы. Поскольку каждый участник представляет себя со своим никнеймом в этой виртуальной области.

⁵ Смольников, С.Н. Актуальная и потенциальная русская антропонимия // Вопросы ономастики. 2005. № 2. С. 23.

⁶ Балкунова А.С. Место никнеймов в ономастике / А.С. Балкунова, Э.М. Рянская // Вестник Нижневартовского государственного университета. – 2010. – №4. – С. 21-27.

⁷ Там же. С.21.

Говоря о дифференциации никнеймов и смежных с ними явлений, следует отграничить также понятие логин (от англ. login – «вход всистему», «регистрационное имя») – имя, употребляемое пользователем для входа в систему.

Отличие данного понятия от никнейма заключается в том, что логин – это идентификатор, подобный паролю, необходимый для входа в защищенную систему и не несущий в себе самопрезентирующую функцию. Встречаемое иногда смешение этих понятий можно объяснить тем, что никнейм часто включает в себя функцию идентификатора в системе⁸.

Можно констатировать, что в современной антропонимической системе наблюдается появление новой категории – никнейма, соотносящейся с виртуальной реальностью, являющейся неперенным атрибутом виртуальной языковой личности и имеющей ряд особенностей⁹.

А.А. Соков в своей работе рассматривает новое именное образование, получившее в науке название «никоним» и сравнивает его с никнеймом и псевдонимом.

Он отмечает, что «сегодня в лингвистической литературе отсутствует четкое определение термина никоним. Ясность в данном вопросе может внести обращение к этимологии слова. Так, зачастую можно встретить употребление терминов никнейм, ник, которые восходят к английским *nick* – «прозвище» и *name* – «имя» и, соответственно, к его сокращенному варианту.

Кроме того, слова ник и никнейм относятся и к общей лексике, поэтому, для того чтобы отделить подобное понимание лексической единицы от собственно научного, более корректно, на наш взгляд, употребление термина никоним, образованного от двух корней: английского *nick* и греческого (что является традиционным для научной терминологии) *ονομα* – «имя». Также он

⁸ Соков, А.А. Функционально-стилевые особенности никонимов в виртуальном дискурсе // Известия ВГПУ. – 2013. – №2. – С.69-72.

⁹ Там же. С. 69.

отмечает, что некоторые ученые приравнивают никонимы к псевдонимам¹⁰.

Далее, он рассматривает различие между никонимом и псевдонимом и отмечает, что псевдоним избирается автором добровольно, тогда как создание никонима – необходимость, своеобразное правило сетевого поведения пользователя в виртуальной реальности, которое обусловлено наличием у никонима технической функции: служит для авторизации (входа) в систему. Кроме того, никоним является неизменным атрибутом виртуальной языковой личности, средством реализации ее лингвокреативного потенциала и не всегда служит тому, чтобы за ним «скрыться»¹¹.

Таким образом, можно сделать вывод, что в современной антропонимической системе наблюдается появление новой категории – никонима, соотносящейся с виртуальной реальностью, являющейся неизменным атрибутом виртуальной языковой личности и имеющей ряд особенностей.

А.А. Соков также выделяет следующие типы никонимов¹²:

1) Никонимы, выполняющие номинативную функцию: artemdragunov (LiveJournal), radulovamedvedevrussia (Твиттер), tina_kandelaki (Твиттер), sasha_belinin59@yandex.ru (система электронной почты «Яндекс», www.yandex.ru)¹³.

Как видно из примеров, в данном случае, никонимы полностью или частично дублируют антропонимы, которые принадлежат людям в обыденной жизни. Основной сферой функционирования приведенных выше никонимов являются блоги, социальные сети, электронная почта.

Из анализа приведенных примеров можно сделать вывод о том, что для виртуальной личности важным является позиционирование в данной сфере коммуникации собственного имени.

¹⁰ Соков, А.А. Функционально-стилевые особенности никонимов в виртуальном дискурсе // Известия ВГПУ. – 2013. – №2. – С.69-72.

¹¹ Там же. С. 70.

¹² Там же. С. 70.

¹³ Там же. С. 70.

2) Никонимы, выполняющие идентифицирующую функцию, среди которых представляется возможным выделить следующие подгруппы¹⁴:

а) указывающие на качества характера и свойства человека: MelancolicA (Чат Mail), Osobaja (Чат Mail);

б) обращающие внимание на внешность человека: ГЛАЗА_ЦВЕТА_НЕБА (Чат Mail), ГоЛуБоГлАзАя_ПыШКА, (Чат Mail), Красивый_и_Большой (Чат Mail);

в) выделяющие гендерную принадлежность человека:

– к мужскому полу: MEXICANBOY (Чат Mail), nightboy (Чат Mail);

– к женскому полу: girl-vesnushka (Чат Mail).

Основной сферой функционирования данного вида никонимов являются чаты и форумы. Особенность приведенных лингвистических единиц состоит в том, что языковая личность использует подобный никоним для установления контакта путем представления части информации о себе, которая необходима в данной коммуникативной сфере¹⁵.

3) Никонимы, выполняющие техническую функцию: 111(форум ПЕФЛ), Qwerty (Чат Mail), 123 (Чат Mail), user (Чат Mail)¹⁶.

Приведенные примеры состоят либо из простого набора цифр (111, 123), символов (qwerty – первые шесть символов верхнего буквенного ряда клавиатуры английской раскладки), либо являются семантически опустошенными (user – от английского «пользователь») в условиях виртуальной реальности. Данное явление можно объяснить тем, что пользователю важен сам факт пребывания и общения в коммуникативной сфере, а не собственное имя, которое дублируется автоматически при регистрации учетной записи, поэтому никонимы такого рода выполняют сугубо техническую функцию, сближающую

¹⁴ Соков, А.А. Функционально-стилевые особенности никонимов в виртуальном дискурсе // Известия ВГПУ. – 2013. – №2. – С.69-72.

¹⁵ Там же. С. 71

¹⁶ Там же. С. 71.

их с логинами¹⁷.

Никоним – новое явление в ономастике, появившееся в результате развития интернет-коммуникации. Оно обнаруживает структурно-семантические и функциональные сходства, прежде всего, с псевдонимами, а также с кличками и прозвищами¹⁸.

Однако несомненным является и особый статус этих языковых единиц, выражающийся в специфике их образовательных моделей и в исключительности контекста использования.

Сравнивая между собой никнейм и никоним, А.А. Соков отмечает, что это смежные между собой понятия, используемые для коммуникации в виртуальной реальности, то есть оба термина можно трактовать одинаково, они являются синонимами. Основным аргументом в пользу термина никнейм является его интернациональный характер. Также нами был сделан выбор в пользу термина никнейм ввиду его интернационального функционирования.

1.2 Роль никнеймов в компьютерно-игровом дискурсе

Как мы отмечали ранее, никнейм – это виртуальное имя собственное, условное или вымышленное компьютерное имя, художественный образ, который пользователи создают для личного общения в сети¹⁹.

Помимо личного общения в сети, никнеймы также используются в компьютерно-игровом дискурсе.

Компьютерно-игровой дискурс является актуальной темой для изучения лингвистики, так как он не имеет однозначного определения, полностью раскрывающего его сущность.

Компьютерные игры в современном мире считаются не только развлечением, но они уже приняты как спортивная дисциплина со своими культурными и языковыми нормами, в которую погружён весь мир. В

¹⁷ Соков, А.А. Функционально-стилевые особенности никонимов в виртуальном дискурсе // Известия ВГПУ. – 2013. – №2. – С.69-72.

¹⁸ Балкунова А.С. Место никнеймов в ономастике / А.С. Балкунова, Э.М. Рянская // Вестник Нижневартского государственного университета. – 2010. – №4. – С. 21-27.

¹⁹ Там же. С. 21.

лидирующих странах мира создаются комфортные условия для развития и проведения масштабных мероприятий по крупнейшим соревновательным дисциплинам. Аудитория компьютерных игр в настоящее время составляет более 40 миллионов игроков²⁰.

В современной лингвистике изучению дискурса уделяют большое внимание. Многозначность термина дискурса приводит к разногласиям исследователей во взглядах на суть дискурса и его характеристики. Однозначного и общепризнанного определения термина «дискурс», охватывающего все случаи его употребления, не существует, поэтому современные учёные не могут прийти к единому мнению относительно дискурса. Возможно, именно этот факт способствует широкому использованию данного термина в последнее время²¹.

Дискурс – это речевая практика, то есть «интерактивная деятельность участников общения, установление и поддержание контакта, эмоциональный и информационный обмен, оказание воздействия друг на друга, переплетение моментально меняющихся коммуникативных стратегий и их вербальных и невербальных воплощений в практике общения²²».

Также, дискурс предстаёт как сложный коммуникативный феномен, не только включающий в себя акт построения определённого текста, но и отражающий зависимость создаваемого речевого произведения от значительного количества экстралингвистических обстоятельств – знаний о мире, мнений, установок и конкретных целей говорящего²³.

Рассмотрим определение компьютерно-игрового дискурса. Компьютерно-игровой дискурс – это коммуникативное событие в сети (игры, сайты, чаты, беседы, игровые форумы), общение, созданное с игровыми целями,

²⁰ Северин, Д. Е. Способы передачи английской безэквивалентной лексики в процессе перевода компьютерно-игрового дискурса / Д. Е. Северин // Молодой ученый. – 2017. – № 28 (162). – С. 109-113.

²¹ [krugosvet.ru](https://www.krugosvet.ru). – [Электронный ресурс]: офиц. сайт. – Режим доступа: https://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/DISKURS.html.

²² Северин, Д. Е. Способы передачи английской безэквивалентной лексики в процессе перевода компьютерно-игрового дискурса / Д. Е. Северин // Молодой ученый. – 2017. – № 28 (162). – С. 109-113.

²³ Там же. С. 110.

происходящее между игроками в процессе коммуникативного и игрового действия в определенном временном и пространственном контексте.

Компьютерно-игровой дискурс можно считать отдельно развивающимся жанром, используемым для коммуникации в рамках компьютерных игр.

К определению компьютерно-игрового дискурса также существуют различные подходы, например, Е. Н. Галичкина считает, что компьютерно-игровой дискурс имеет много точек соприкосновения с массовой коммуникацией, но не совпадает с ней²⁴.

Другая точка зрения у Д. В. Галкина. По мнению исследователя, компьютерный дискурс сохраняет присутствие компонента «виртуальности», подразумевая, что не все составляющие общения посредством компьютера действительны и некоторые из них лишь испытываются собеседниками. Например, негативные эмоции могут не выражаться реально, так как характерной особенностью межличностных отношений при общении в сети Интернет является их виртуальность²⁵.

Такого же мнения придерживаются и О. А. Нестерова, В. Ю. Нестеров. Они утверждают, что в процессе компьютерного дискурса участники зачастую не выражают тех эмоций, которые они передают своему виртуальному собеседнику, используя «смайлики»²⁶.

Е. Н. Галичкина выделяет следующие признаки компьютерного дискурса²⁷:

- 1) электронный сигнал как канал общения;
- 2) виртуальность;
- 3) дистантность;

²⁴ Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е.Н. Галичкина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10(35). – С. 55-59.

²⁵ Галкин, Д.В. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна / Д.В. Галкин // Критика и семиотика. – 2000. – №1. – С. 26-34.

²⁶ Нестеров, В. Ю. К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в интернете / Ю.В. Нестеров – Москва: Изд-во РГГУ, 2017. – 247 с.

²⁷ Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е.Н. Галичкина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10(35). – С. 55-59.

- 4) опосредованность;
- 5) высокая степень проницаемости;
- 6) наличие гипертекста – текста, отображаемого на дисплее компьютера или других электронных устройствах со ссылками (гиперссылками) на другой текст, к которому читатель может немедленно получить доступ;
- 7) креолизованность компьютерных текстов;
- 8) преимущественно статусное равноправие участников;
- 9) передача эмоций, мимики, с помощью «смайликов»;
- 10) объединение различных типов дискурса;
- 11) специфическая компьютерная этика.

Выделенные Е. Н. Галичкиной признаки компьютерного дискурса требуют уточнения для более полного описания компьютерно-игровой коммуникации²⁸:

1) компьютерно-игровой дискурс технически невозможен без компьютера или мобильного устройства (смартфона), поэтому определение электронного сигнала не оставляет сомнений, однако передача электронного сигнала – общий принцип реализации данной дискурсивной группы. Характерным признаком именно компьютерно-игрового дискурса является использование чатов и внутриигровых текстов как основного канала передачи информации²⁹;

2) игровой дискурс реализуется удаленно и только так, никогда не переходя в непосредственную реальную реализацию, поэтому выделяемый признак дистантности является, одной из основных характерных черт компьютерно-игрового дискурса³⁰;

3) выделение опосредованности как отдельной характеристики, так как дистантность не может реализовываться без признака опосредованности и, более того, подразумевает ее³¹;

²⁸ Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е.Н. Галичкина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10(35). – С. 55-59.

²⁹ Там же. С.55.

³⁰ Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е.Н. Галичкина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10(35). – С. 55-59.

³¹ Там же. С. 56.

4) наблюдается высокая степень проницаемости в том смысле, что каждый игрок имеет возможность обмениваться информацией с любым другим игроком. В рамках игровых сообществ игроки склонны выстраивать иерархические отношения в концепциях игровых «кланов»³²;

5) наличие гипертекста является неотъемлемой частью как компьютерного дискурса, так и игрового³³;

6) тексты игрового дискурса в высокой степени креолизованны, что объясняется необходимостью визуального подкрепления восприятия информации игроками, а также недостатком невербальных средств общения, компенсируемых за счет картинок, иллюстраций и смайликов. Креолизованность – текст, в структурировании которого наряду с вербальными (языковыми) применяются средства других знаковых систем (невербальные, неязыковые). К невербальным средствам, активно используемым в креолизованных текстах, относятся, прежде всего, цифры, символы, рисунки, шрифтовые и цветовые выделения, особенности набора текста и т. д. Креолизованность приобретает еще большее социально-коммуникативное значение в игровом дискурсе, когда на основании визуального образа персонажа в игре, игрок компенсирует недостаток невербального воздействия и создает определенный виртуальный коммуникативный образ³⁴.

7) преимущественно статусное равноправие участников коммуникации. Так, реализуя принцип проницаемости, игроки действительно равноправны в коммуникации, однако в то же время равноправие ограничивается выстраиванием иерархических отношений в игре, когда один игрок имеет больше возможностей, причем такое положение опосредовано игровыми средствами и механизмами³⁵;

³² Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е.Н. Галичкина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10(35). – С. 55-59.

³³ Там же. С. 56.

³⁴ Там же. С. 56.

³⁵ Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е.Н. Галичкина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10(35). – С. 55-59.

8) передача эмоций, мимики, с помощью «смайликов» в нашем представлении напрямую относится к креолизированности текстов компьютерно-игрового дискурса, поэтому ее выделение в качестве отдельного признака дискурса, по нашему мнению, излишне³⁶;

9) компьютерно-игровой дискурс, наряду с компьютерным, объединяет в себе различные типы дискурсов в силу того, что коммуникативные акты происходят между совершенно разными игроками. Игровой дискурс может включать в себя: обмен внутриигровой почтой, официальное общение между кланами на основании игровых поведенческих ролей (деловой и политический дискурс, если речь идет о взаимодействии «кланов»), реклама своего клана или объявления о продаже внутриигровых ценностей (рекламный дискурс) и т.д.³⁷;

10) специфическая игровая этика подразумевает определенный набор поведенческих правил, общающихся в игровой среде. Игровая этика зачастую определяется игровой ролью и иерархической позицией того или иного игрока на основании того, с какой стороны себя презентует человек, в условиях, которые отличаются от реальной социальной нормы³⁸.

Рассмотрев и проанализировав разные точки зрения исследователей, нами было дано определение компьютерно-игрового дискурса. Под компьютерно-игровым дискурсом подразумевается процесс электронной коммуникации в ситуации реального живого общения посредством компьютеров, связанных сетью Интернет.

Определяя роль никнейма в компьютерно-игровом дискурсе, можно сказать, что виртуальным псевдонимам в игровом сообществе свойственна обширная сфера функционирования, не ограничивающаяся взаимодействием в процессе игры. Это особенно характерно для киберспортсменов, чьи никнеймы используются на международных киберспортивных турнирах и в

³⁶ Там же. С.57.

³⁷ Там же. С. 58.

³⁸ Там же. С. 58.

медиакоммуникации сообщества болельщиков и журналистов³⁹.

Создавая аккаунт, пользователь рассказывает историю о себе, которая тесно связана с реалиями.

Никнеймы в компьютерно-игровом дискурсе в подавляющем большинстве относятся к типу постоянных, отражают личностные интересы и служат для создания репрезентационной атмосферы. Коммуникация на игровых серверах строится на соревновательной основе. Поэтому никнеймы, как правило, содержат в себе компонент устрашающего характера, что, конечно же, преследует цель выделения статуса своей личности и возвышения над другими участниками⁴⁰.

Таким образом, никнейм является главным способом самопрезентации игрока в компьютерно-игровом дискурсе.

³⁹ Климова, М.А. Никнеймы игроков Dota 2 и психические границы языка в эпоху глобализации / М.А., Климова // Вопросы психолингвистики. – 2020. – № 1. – С. 36-50.

⁴⁰ Косякова, Я. С. Никнеймы в онлайн-коммуникации и их особенности / Я. С. Косякова, Валерий Конов. – Молодой ученый. – 2016. – № 7.4 (111.4). – С. 26-27.

2 СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ НИКНЕЙМОВ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ

2.1 Классификация англоязычных никнеймов по тематическому принципу

Процесс создания никнейма связан с креативностью и знанием человеком языковых средств, необходимых для выражения мысли и закрепления ее в письменной форме. Выбор никнейма во многом определяется той целью, с которой человек приходит на просторы виртуального мира. Очень редко никнейм выбирают случайно или чисто технически (зачастую именно по странным никнеймам в виде бессмысленного сочетания букв и цифр можно заподозрить, что на форуме объявился очередной бот (специальная программа, выполняющая автоматически и/или по заданному расписанию какие-либо действия через интерфейсы, предназначенные для людей). Впрочем, такой никнейм может скрывать за собой и слишком занятого человека, у которого нет времени на излишние обдумывания столь несущественного для него вопроса.

Никнеймы пользователей в Интернете, довольно часто из области виртуального общения переходит в реальную жизнь в качестве прозвища, которое известно многим знакомым и используется не меньше, чем настоящее имя. Например, никнеймы профессиональных игроков становятся общеизвестными, употребляются (самостоятельно или в сопровождении официального имени) киберспортивными комментаторами и аналитиками на онлайн-трансляциях матчей. Поклонники также используют никнеймы, обсуждая выступления игроков на специализированных тематических ресурсах, потому что так удобней и легче понять о ком идет речь.

В процессе работы нами был собран корпус примеров никнеймов (222 tl) из различных игр, игровых онлайн-платформ и новостных порталов (Dota 2, CS:GO, Steam, HLTV.org, Battle.net, Twitch), которые мы классифицировали по тематическому принципу. Методом сбора никнеймов послужила частичная выборка, а также опрос пользователей данных платформ.

Рассмотрим подробнее перечисленные нами игровые онлайн-платформы:

1) **Dota 2** (Defense Of The Ancients) – компьютерная игра жанра multiplayer online battlearena, в которой две команды по 5 человек сражаются друг с другом в режиме реального времени. Команды могут формироваться самими игроками, либо, если пользователь хочет играть один, подбираться случайным образом из числа игроков, находящихся онлайн. Игра объединяет людей со всего мира и обладает значительной популярностью. За июль 2019 года в Dota 2 играли более 10 миллионов уникальных пользователей, игра также вошла в пятерку самых популярных по количеству просмотров на платформе Twitch, по данным The Esports Observer за первое полугодие 2019. Dota 2 является и профессиональной киберспортивной дисциплиной, по которой ежегодно организуются крупные международные турниры (призовой фонд самого масштабного соревнования в 2021 году составил 40 миллионов долларов). Вокруг игры формируется и активно развивается сообщество, объединяющее спорт, медиа и интернет-коммуникацию.

2) **CS:GO** (Counter-Strike: Global Offensive) – компьютерная игра, разработанная компаниями Valve. Counter-Strike: Global Offensive является трёхмерным многопользовательским шутером от первого лица, в котором игроки распределяются по двум командам и сражаются друг против друга. В игре представлены две команды. Также игра содержит несколько многопользовательских режимов игры: обычный и соревновательный режим.

3) **Steam** – онлайн-сервис цифрового распространения компьютерных игр и программ, разработанный и поддерживаемый компанией Valve. Steam выполняет роль средства технической защиты авторских прав, платформы для многопользовательских игр и потокового вещания, а также социальной сети для игроков. Программный клиент Steam также обеспечивает установку и регулярное обновление игр, облачные сохранения игр, текстовую и голосовую связь между игроками.

В 2020 году количество активных пользователей сервиса, использовавших

его хотя бы раз в месяц, превышало 120,4 миллиона.

На 19 июня 2022 количество пользователей на данном онлайн-сервисе составило почти 27 миллионов человек.

4) **HLTV** – это новостной сайт и форум, который освещает профессиональные новости киберспорта Counter-Strike: Global Offensive, турниры и статистику. Это один из ведущих сайтов в сообществе с более чем 4 миллионами уникальных посетителей каждый месяц. На сайте можно создавать топики, делиться мнением, обсуждать новости с другими пользователями.

5) **Battle.net** – игровой онлайн-сервис, включающий функции цифровой дистрибуции и социальной платформы, разработанный Blizzard Entertainment. Battle.net был запущен 30 ноября 1996.

Battle.net стал первой игровой онлайн-платформой, встроенной прямо в игры, в которых он используется, что отличалось от подхода других компаний, использующих внешние интерфейсы.

6) **Twitch** – видеостриминговый сервис, специализирующийся на тематике компьютерных игр, в том числе трансляциях киберспортивных турниров. Видео на платформе Twitch можно просматривать как в реальном времени, так и по запросу. Сервис был создан в 2011 году. Помимо компьютерных игр, Twitch проводит трансляции и видео другой тематики, например, музыкальных выступлений или турниров по покеру.

По сравнению с 2020 годом, в 2021 общее время просмотра трансляций на платформе выросло почти на 30% и составило 24,03 млрд часов. При этом среднее число каналов, находящихся в эфире, возросло до 104,7 тыс. – почти на 20%.

Таким образом, выбранные нами игровые онлайн-платформы и новостные порталы являются самыми популярными в мире и продолжают становиться еще значимее, а значит имеют большое количество никнеймов.

Перейдем к рассмотрению тематического принципа, по которому были классифицированы собранные нами никнеймы. Изучение лексического состава

языка как наиболее подвижного уровня, его структуры принадлежит к числу важных направлений современной лингвистики. Особенно актуальными являются вопросы становления лексико-семантической системы и пополнения ее пластов.

Тематическая классификация является начальным и важным этапом в изучении системной организации единиц лексического уровня, в то время как лексико-семантическая классификация представляет собой последний завершающий этап анализа лексики.

Классификация лексического материала по тематическим группам – один из наиболее распространенных приемов описания лексики. Тематический анализ является универсальным методом изучения лексики.

По тематическому принципу лексические единицы объединяются по экстралингвистическому признаку на основании смысловой связанности обозначаемых объектов реальной действительности.

На наш взгляд, распределение терминов по тематическому принципу, дает возможность систематизировать никнеймы по смысловому сходству, вскрыть их сходства и различия, увидеть специфику отдельных групп и подгрупп никнеймов.

Перейдем к рассмотрению классификации никнеймов, собранных нами. Группы никнеймов упорядочены по количеству никнеймов, от большего к меньшему.

1. Никнеймы-антропонимы (23 никнейма). В эту группу входят никнеймы, которые обозначают фамилии и личные имена пользователей:

– имя (Sara; karla; Jame; mikaela; benny; jimmy; Leonardo; toni41; elen10.08; laura98; JACK; bobi44; Larry69; Issac; Lucas, Onorio, dodie);

- Levi – «мужское имя еврейского происхождения»;

- shiro – «мужское имя японского происхождения»;

– имя и фамилия (DavidMartin; alessandro_gunti; gianluccavacchi; alexander_varz).

2. *Никнеймы, содержащие название профессии или хобби (18 никнеймов):*

– профессии (Breadmaker; Toolmaker; computerman; Woodman305; cooldriverr; shoOoOoter; military_boy; Saddler);

– хобби (Guitarplayer; Bad Golfer; TOPgamer; coffeeman; ĞáM£R; Big Game Hunter; Bearded Angler; <3playdota);

– спорт (Kudo – японское боевое единоборство; Cardio – физические упражнения, которые увеличивают скорость работы сердца).

3. *Никнеймы, представляющие собой названия фильмов и имена героев сказок, фильмов, книг, мультипликаций, мифологии (17 никнеймов):*

– персонажи фильмов, мультфильмов, книг и игр:

- Papa Smurf – Папа Смурф, один из главных героев в комиксах «Смурфы»;

- Joker's Grin – Джокер, персонаж вселенной комиксов DC;

- Maleficent – Малефисента, персонаж мультфильма «Спящая красавица»;

- shrekk – Шрек, главный персонаж детской книги Уильяма Стейга «Шрек!», а также снятой по её мотивам популярной серии анимационных фильмов;

- Bobo – Бобо, персонаж из мультфильма «Покемон»;

- Kris Kringle – американский вариант «Санта Клауса»;

- Dexter – Декстер, персонаж из мультфильма «Декстер»;

- hansolo26 – Хан Соло, один из главных героев киносаги «Звёздные войны»;

- Bart – Барт, персонаж из мультфильма «Симпсоны»;

- SubZero – Саб-Зиро, персонаж видеоигры «Mortal Kombat»;

- witcherrr – Ведьмак, главный персонаж из серии книг «Ведьмак»);

– Названия фильмов (Django Unchained; TeNeT);

– Мифологические персонажи (Prometheus; adonis; MΔR\$; hades – Гадес, Аид, бог подземного царства).

4. *Никнеймы-зоонимы* (16 никнеймов). В эту группу входят никнеймы, содержащие названия животных, птиц, рыб:

– животные (The Flying Mouse; Cheeky monkey; Dair-Bear; Mad.Moose; IIon_KING; lamaB@T; python; TheCrazyLunarCat; spaWn,);

Doberman, Basset – породы собак Доберман и Бассет-хаунд;

– птицы (AmericanEagle; Hawk).

– насекомое (Ant; SpiderX, BUG).

5. *Никнеймы, в которых содержатся личностные характеристики пользователя* (15 никнеймов): Accidental Genius; Mad Irishman; Mad Jack; lazykiing; Zero Charisma; wise_man; Funnygirl; pow-er-full-; rationality_enjoyer; infamous;

– Peacemaker – с англ. Миротворец. Пользователь позиционирует себя как тот, кто способствует примирению, устанавливает мир;

– NicestUserEver – пользователь считает себя тем, кто умеет вызывать симпатию, расположение, а также радость;

– Lord.of.no.manners – пользователь обозначает себя как грубияна, который не стесняется выражаться нецензурно.

– Berserk – пользователь идентифицирует себя с воином, считает себя неукротимым, он получает яростное удовольствие от игрового процесса.

– Pushman – пользователь обозначает себя как игрока, который рвётся вперёд самым первым.

6. *Никнеймы, отражающие названия предметов материальной культуры* (14 никнеймов). В данную группу входят никнеймы, включающие в себя все предметы человеческого быта и обихода: одежда, утварь, сооружения, оружие, украшения, бытовую технику и др.:

– предметы, созданные человеком:

– ANKH (ключ жизни) – древнеегипетский иероглифический символ, который чаще всего использовался в письменности и в египетском искусстве для обозначения слова «жизнь» и, как следствие, как символ самой жизни. Анкх

имеет крестообразную форму, но с каплевидной петлей вместо верхней планки;

- Zip – застежка-молния;
- chopper – нож мясника;
- Artifact – артефакт;
- BigWeapon – оружие;
- POISON – яд;
- Connector – штекер;
- glass – стекло;
- Leopard_PT, S. Conqueror, blackPanther8.8. – название танков

Германии и Англии);

- природные ресурсы:

(Silver – серебро; diamond – алмаз; SStone – камень).

7. *Никнеймы, содержащие названия блюд и продуктов питания* (12 никнеймов):

- Aquacotta – итальянский суп «Аквакотта»;
 - Mexican_tacos – традиционное мексиканское блюдо, кукурузная лепешка с разнообразной начинкой;
 - pfannkuchen2222 – с немецкого языка переводится как «блины»;
- Chocolate; funnyhoney; yummy^pizza; FlavoredSnacks; cold coffee; oil; mango200; nitro salad; Greek_Salad.

8. *Никнеймы, в которых содержится описание внешности и физических особенностей пользователя* (10 никнеймов): angel eyes; Snake Eyes; cutegirlzZz; SuperSlim; beauty_queen; VoxHead; limber; Bootlip; broken()back, attractive()smile.

9. *Никнеймы, содержащие в себе прецедентные фразы и выражения* (10 никнеймов):

- suiiiiiii – Криштиану Роналду забил в матче чемпионата Италии со СПАЛ (2:0) и отпраздновал гол в фирменном стиле. После высокого прыжка Криштиану расправил руки и закричал suiiiiiii! («Даааа!»);

- Vive ut vivas – фраза на латыни, переводящаяся как «жить, чтобы жить»;
- OMG U NOOB – Oh my God you Noobie player (шуточная фраза, которую используют игроки видеоигр, чтобы подразнить соперника или товарища по команде);
- Enjoy The Game – фраза, используемая игроками перед началом игры для демонстрации уважения к сопернику и хороших манер;
- Veni.Vidi.Vici – крылатая фраза на латыни, переводящаяся как «Пришел. Увидел. Победил»;
- wake up samurai – популярная фраза персонажа из видеоигры «Cyberpunk 2044», которого озвучил американский актер Киану Ривз;
- knock-knock – тук-тук. Фраза, которая иногда используется как первая строчка для шутки;
- Press F – это Интернет-мем, возникший в игре и используется интернет-комментаторами для выражения сочувствия или признания в связи с печальными событиями;
- Cold Hands Warm Heart – холодные руки, теплое сердце. Идиома, которая означает, что не проявлять свои чувства, не означает, что они отсутствуют.
- OraOraOra – боевой клич персонажа из анимационного мультфильма «JoJo's Bizarre Adventure».

10. Никнеймы-топонимы (8 никнеймов). В эту группу входят никнеймы, содержащие названия географических объектов на Земле:

- населенный пункт, город (Albine – населенный пункт во Франции; Azusa – город в штате Калифорнии; Baku; MidwestCalifornian);
- достопримечательность (The China Wall; Sphinx);
- природный объект (the.alps; 2ocean).

11. Никнеймы-имена реальных известных личностей (6 никнеймов):

- Flo-Rida – псевдоним американского рэпера Тремора Дилларда;

- Marilyn Monroe – американская актриса Мэрилин Монро;
- steven_apple_jobs – один из основателей корпорации «Apple» Стив Джобс;

- justinbieber – канадский певец Джастин Бибер;
- jlo – инициалы американской актрисы и певицы Дженнифер Лопес;
- Ye – новое имя американского рэпера Канье Уэст.

12. Никнеймы, содержащие названия спортивных команд (6 никнеймов):

- спортивные команды (Chicago Bulls; Liverpool; PSG; real_madrid);
- киберспортивные организации (OG; Beastcoast).

13. Никнеймы, содержащие названия растений и их частей (4 никнейма):

- растения (Seed; leaf; lilac, Treeee);

14. Никнеймы, содержащие названия природных явлений (4 никнейма):
eRruption, Thunder; \$torm; rainyuu.

15. Никнеймы, отражающие принадлежность пользователя к той или иной национальности (4 никнейма): italianguy; FunnySpanishgirl; American Blackout; Irish_Matt.

Таким образом, исследовав собранный нами корпус никнеймов, а также данные различных игровых онлайн-платформ и новостных порталов, мы обнаружили, что в интернет-коммуникации никнейм обладает набором таких черт, как уникальность в границах одного домена и мотивированность для носителя. Никнеймы заменяют людям их личные имена и позволяют показать себя более раскрепощенным и независимым в компьютерно-игровом дискурсе.

На рисунке 1 нами были проиллюстрированы наиболее популярные группы никнеймов. Наиболее популярными являются Никнеймы-антропонимы (23), далее, никнеймы, содержащие название профессии и хобби (18), никнеймы, включающие в себя название фильмов, сказок, книг, мифологии и их героев (17), а также никнеймы, содержащие личностные характеристики пользователя (15).



Рисунок 1 – Наиболее популярные группы никнеймов по тематическому принципу.

Делая вывод, отметим, что именно виртуальное пространство позволяет личности создавать себе индивидуальное имя по своему желанию, комбинируя различные буквенные и графические символы. Чаще всего участники игрового дискурса используют никнеймы антропонимической группы – собственные имена и фамилии.

2.2 Анализ структурно-семантических особенностей никнеймов

Изучив и проанализировав собранный нами корпус примеров, при помощи компонентного анализа (исследование значимых единиц языка путём разложения их на мельчайшие, далее не членимые смысловые компоненты) также выявили группы никнеймов и их структурные особенности: графические символы, цифры, сокращения, однокомпонентные и многокомпонентные никнеймы. Также нами были описаны семантические особенности – никнеймы, содержащие игру слов и разные смысловые значения.

Все никнеймы содержат в себе элементы в количестве от одного и более. В нашем случае элементом является слово или число. Элемент может быть в сокращенном варианте или использовать стиль написания Leet (распространившийся в Интернете стиль применения английского языка. Основные отличия – замена или имитация латинских букв на похожие цифры и символы, например: |V|@\$7er – master, c001 – cool) и все равно являться одним элементом. Параграфемные средства или их комбинации не являются целым элементом, а только играют декоративную функцию в никнейме.

С точки зрения структурного состава, никнеймы можно разделить на однокомпонентные и многокомпонентные:

1) К однокомпонентным никнеймам (115 никнеймов) относятся те, которые имеют в своей структуре один элемент:

- имя собственное (jimmy, benny, Leonardo, adonis, Ethan, Jame, karla);
- существительное (\$torm, Chocolate, diamond, oil, Seed, SStone, Treeee, Zip);
- глагол (drop, ScreaM, RUSH, Raze, Unleassssssh);
- прилагательное (*Гипер*, infamous);
- число (500, 777).

2) К многокомпонентным никнеймам (107 никнеймов) относятся те, которые имеют в своей структуре два и более двух элементов.

Приведем примеры многокомпонентных никнеймов:

- N + N (BoxHead, Breadmaker, coffeeman, computerman, Snake Eyes, Zero Charisma, Toolmaker, TOPgamer, Guitarplayer, angel eyes, Chicago Bulls);
- Adj, + N (Cheeky monkey, Funnygirl, funnyhoney, Italianguy, lazykiing, AmericanEagle, Bad Golfer, FlavoredSnacks, Accidental Genius, American Blackout, cooldriverr, cutegirlzZz, Bearded Angler);
- V + N (wake up samurai, Enjoy The Game, <3playdota);
- V + V (wantfight);
- Adj. + Adj. + N (FunnySpanishgirl, Mad Irishman, TheCrazyLunarCat);

- Adj. + N + Adv. (NicestUserEver);
- Adj. + N + N (Big Game Hunter);
- Adj. + N + Adj. + N (Cold Hands Warm Heart).



Рисунок 2 – Структурные особенности никнеймов.

На основе рисунка 2 можно сделать вывод, что количество однокомпонентных (52%) никнеймов немного превышает количество многокомпонентных (48%), но скорее всего при большом корпусе примеров, появился бы значимый перевес в одну из сторон.

Преобладание однокомпонентных никнеймов говорит о том, что участники предпочитают самопрезентовать себя кратко и четко, с помощью одного элемента.

Следующая структурная особенность – наличие параграфемных средств.

3) *Никнеймы, содержащие параграфемные средства.* К данной группе относятся шрифтовые выделения (курсивное, полужирное, капитель), подчеркивающие и отчеркивающие линейки, цветовые выделения (выворотка, растры, фоновые подложки), особенности верстки (композиционное расположение основного текста, а также графические символы.

Использование параграфемных средств позволяет пользователю повысить

информационную насыщенность и экспрессивность своего никнейма. Стоит сказать, что параграфемные инструменты играют решающую роль в иницировании эмоциональных реакций, которых недостаточно при косвенном общении в компьютерно-игровом дискурсе.

Основная цель графических инструментов (межбуквенный интервал, подчеркнутый текст, зачеркнутый текст, улыбки и т.д.) – передать эмоции игрока. Кроме того, параграфемные средства могут заменять слова и уменьшать объем информации, сохраняя при этом ее эмоциональную составляющую.

Нами были выделены следующие примеры никнеймов, содержащие параграфемные средства (72 никнейма):

- тире: «-» (pow-er-full-, Flo-Rida, Dair-Bear, E.-N.-J.-O.-Y);
- нижнее подчеркивание: «_» (beauty_queen, military_boy, real_madrid);
- точка: «.» (no.please., Lord.of.no.manners, Veni.Vidi.Vici);
- восклицательный знак: «!» (!Oops, Up!);
- знак доллара: «\$» (\$torm, 22\$);
- открытые скобки: «(» «)» (attractive()smile, broken()back);
- закрытые скобки: «[» «]» ([P][I][R][@][T][E]);
- знак вставки: «^» (yummy^pizza);
- коммерческий знак: «@» (lamaB@T);
- цифры: (cuteguy21, JustK123, mango200, 777, 500).
- шрифт: (*BυRN* – Burn, *Hyper* – Hyper, FΞMR – Fear, GǻM£R – Gamer);
- буквы греческого алфавита: (yúolfΛηdFox – Wolf and Fox, MΔR\$ - Mars);
- наличие различных параграфемных средств в одном никнейме: (d(o..o)b, |)3@|) _1N\$1|)3, E.-N.-J.-O.-Y.).

Также существуют различные приемы записи никнеймов:

- стиль написания Leet: (D3adb0t – Dead bot, l1on_K1NG – Lion king, SubZer0 – Sub Zero, |)3@|) _1N\$1|)3 – dead inside);

- только заглавные буквы: (ANKH, AUGH, BBBRO, BUG, JACK, MSX, OG, POISON, PSG, RUSH);
- только строчные буквы: (leaf, oil, drop, glass, berserk, chopper);
- наличие повторяющихся букв: (kkkk, BBBRO, shoOoOoter, Suiiiiiiii, Th7razzz, Treeee, Unleassssssh, witcherrr, Nowayyy, cutegirlzZz).

Параграфемный элемент играет большую роль в компьютерно-игровом дискурсе, так как привносит новые элементы в процессе создания никнейма и общения между игроками.

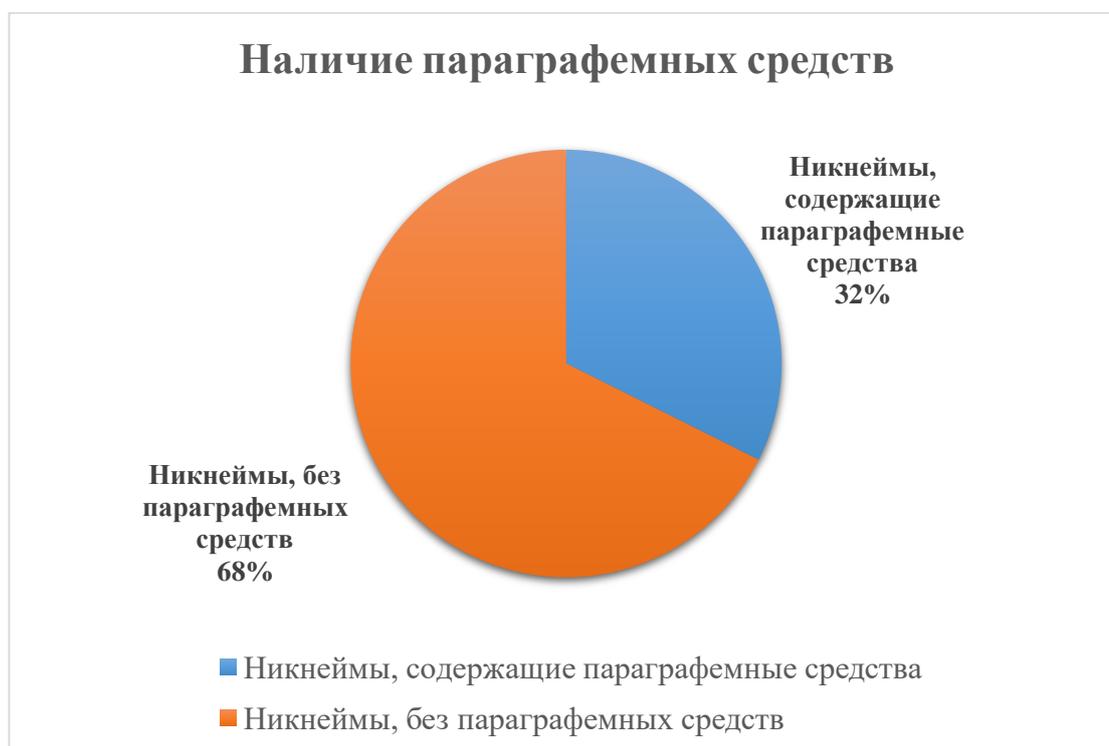


Рисунок 3 – Наличие параграфемных средств.

На основе рисунка 3 можно сделать вывод, что почти одна третья часть из корпуса примеров содержит графические элементы. Это говорит о том, участники компьютерно-игрового дискурса могут обходиться без дополнительных опций, в виде графических элементов, для увеличения содержательности никнеймов.

Также одной из структурных особенностей является наличие элемента сокращения.

4) *Никнеймы, содержащие сокращения* (9 никнеймов): (GGWPguys – Good

Game Well Played guys, OMG U NOOB – Oh my God you Noobie player, BBBRO – bye bye bro, jlo – Jennifer Lopez, OG – Optic Gaming, PSG – Paris Saint-Germain Football Club).

– креолизованные сокращения – гибридные графические комплексы, в которых слово складывается из причудливой смеси букв английского алфавита или букв алфавита с цифрами: (HANDM8 – have a nice day mate, <3playdota – комбинация символов «<3» означает like, love. Like to play dota).

Креолизованные сокращения и стиль написания Leet пользуется популярностью среди игроков благодаря своей необычности и новизне.

5) Никнеймы, основанные на приемах языковой игры.

Языковая игра – определенный тип речевого поведения говорящих, основанный на преднамеренном (сознательном, продуманном) нарушении системных отношений языка, т.е. на деструкции речевой нормы, с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате этой деструкции экспрессивное значение и способность вызывать у слушателя/читателя эстетический и стилистический эффект⁴¹.

Выделим следующие типы и подтипы языковой игры:

Фонетическая игра. Под фонетической языковой игрой следует понимать игру на созвучии.

а) Аллитерация в ее широком понимании - повтор согласных или гласных звуков в начале близкорасположенных ударных слогов: (**Bobo**, **OraOraOra**, **broken()**back, **Mad.Moose**);

б) Явление консонанса – повтор конечных согласных: (**Beastcoast**, **poqpoq**);

в) Звукоподражание – использование слов, фонетический состав которых напоминает называемые в этих словах предметы и явления: (moo, kнок-kнок – тук-тук, звук постукивания по предмету);

г) Ассонанс – повтор ударных гласных внутри слова: (**Dair-Bear**, **funnyhoney**).

⁴¹ Витгенштейн, Л. Философские исследования. /Л. Витгенштейн – М.: Гнозис, 1994. – 530 с.

Графическая игра – это осознанное нарушение действующих орфографических и графических норм с целью создания языковой игры:

– E.-N.-J.-O.-Y – стилистическое подражание названию таких игр как «S.T.A.L.K.E.R» и «F.E.A.R»;

– 1100111_1101111_1100100 – двоичный код чисел (в переводе на буквы складывается слово – god);

– d(o..o)b – графическая имитация лица / смайла;

– HANDM8 – hand mate или have a nice day mate.

Выяснив, что в процессе создания никнеймов может участвовать такая структурная особенность, как языковая игра, можно сделать вывод, что коммуниканты компьютерно-игрового дискурса пытаются сделать свой никнейм необычным и запоминающимся с первого раза, так как языковая игра выполняет гедонистическую функцию.

Рассмотрев структурные особенности никнеймов можно сделать вывод, что наиболее популярными являются никнеймы, содержащие однокомпонентные элементы (115 никнеймов), далее идут многокомпонентные никеймы.

Далее рассмотрим семантические особенности никнеймов:

Никнеймы, содержащие компоненты коннотации.

Некоторые никнеймы характеризуются наличием коннотативного значения.

Коннотация – (ср.-лат. connotatio, от connoto – имею дополнительное значение) – эмоциональная, оценочная или экспрессивная окраска языковой единицы узуального или окказионального характера. В широком смысле это любой компонент, который дополняет предметно-понятийное (или денотативное), а также грамматическое содержание языковой единицы и придаёт ей экспрессивную функцию на основе сведений, соотносимых с эмпирическим, культурно-историческим, мировоззренческим знанием

говорящих на данном языке⁴².

Традиционно в семантическую структуру коннотации лингвисты включают эмоциональный (например, междометия), экспрессивный (образный или увеличительный) и оценочный (положительный/отрицательный) компоненты значения. Все три компонента коннотации могут выступать вместе или в разных комбинациях или вообще отсутствовать.

1) Экспрессия – это яркое проявление чувства, настроения; выразительность. Экспрессивность языковых единиц заключается в способности их содержательной стороны отражать эти отношения в виде особых, экспрессивных признаков.

Слово обладает *экспрессивным* компонентом значения, если своей образностью или каким-нибудь другим способом подчеркивает, усиливает то, что называется в этом же слове или в других, синтаксически связанных с ним словах.

Рассмотрим никнеймы, содержащие *экспрессивную коннотацию*: **GGWP**guys – well played, **OMG** U NOOB – oh my god, **SuperSlim** – суперхудой, **NicestUserEver** – самый лучший пользователь.

2) Слово обладает *оценочным* компонентом значения, если оно выражает положительное или отрицательное суждение о том, что оно называет, т.е. одобрение или неодобрение.

Затем рассмотрим *никнеймы, содержащие положительно оценочную коннотацию*:

Accidental **Genius**, angel eyes, **attractive()**smile, **beauty**_queen, **cooldriverr**, **cutegirlzZz**, **cuteguy21**, **NicestUserEver**, **wise**_man, **yummy**^pizza, **peacemaker**.

Перейдем к рассмотрению *никнеймов, содержащих отрицательно оценочную коннотацию*: **Vandal**, **Bad Golfer**, **Bootlip**, **Cheeky monkey**, **infamous**, **Lord.of.no.manners**, **berserk**, **Mad Irishman**, **Mad Jack**, **Mad.Moose**, **lazykiing**.

⁴² Телия, В.Н. Коннотативный аспект семантики номинативных единиц / В. Н. Телия ; отв. ред. А. А. Уфимцева : АН СССР, Ин-т языкознания. – Москва. – Наука, 1986. – 141 с.

3) Слово или его вариант обладает *эмоциональным* компонентом значения, если выражает какую-нибудь эмоцию или чувство.

Рассмотрим никнеймы, содержащие *эмоциональную коннотацию*:
Nowayyy - Не может быть! (Шок), !Oops – Упс. (Досада), AUGH – Оуу. (Удивление), mmm. – Ммм. (Удовлетворение), kkkk – корейский эквивалент «ха-ха-ха» в компьютерно-игровом дискурсе, используется для выражения смеха.

Все примеры, имеющие эмоциональную коннотацию являются междометиями и выражают разные эмоции от переживания и недовольства – Nowayyy, !Oops, до смеха и удовлетворения – mmm., kkkk.

Можно сделать вывод, что коннотация играет важную роль в создании никнейма. Эмоциональные, экспрессивные, и оценочные компоненты часто присутствуют вместе у одних и тех же никнеймов и часто реализуются одновременно в одних и тех же никнеймах.

Другой семантической особенностью никнеймов является наличие у них элементов смысловой языковой игра, содержание которых имеет двойную интерпретацию.

Никнеймы, которые имеют несколько значений:

– **berserk** – 1) воин из древнегерманской и древнескандинавской мифологии,

2) личностная характеристика игрока (berserk – не контролирующий себя, чрезвычайно взволнованный или сумасшедший).

– **blackPanther8.8** – 1) название животного,
2) название немецкого танка.

– **Flo-Rida** – 1) псевдоним популярного американского рэпера,
2) штат на юго-востоке США.

– **hades** – 1) Аид, Гадес верховный бог царства мёртвых в древнегреческой мифологии,

2) название видеоигры в жанре rouge-like «Hades».

– **BoxHead** – 1) описания внешности квадратная форма лица или головы.

- 2) название мобильной игры «Boxhead».
- **oil** – 1) растительное масло, используемое в еде,
- 2) нефтяное топливо как природный ресурс.
- **Artifact** – 1) объект, инструмент, который был сделан в прошлом,
- 2) название популярной коллекционной карточной онлайн-игры «Artifact» по мотивам вселенной Dota 2, разработанной компанией Valve.
- **Ninja** – 1) наёмный убийца в средневековой Японии,
- 2) название фильма режиссёра Айзека Флорентайна,
- 3) псевдоним популярного стримера на Twitch.
- **lion_KING** – 1) название животного,
- 2) название мультфильма студии Дисней.
- **Leopard_PT** – 1) название животного,
- 2) название немецкого танка.
- **MAR\$** – 1) герой древнегреческой мифологии,
- 2) название планеты в Солнечной системе,
- 3) название американской компания, которая является производителем пищевых продуктов.
- **Prometheus** – 1) герой древнегреческой мифологии,
- 2) название фильма режиссера Ридли Скотта.
- **python** – 1) название животного,
- 2) название языка программирования общего назначения.
- **cooldriverr** – 1) спокойный или классный водитель,
- 2) название компьютерной программы для обновления драйверов.
- **CATholic** – 1) католик,
- 2) любитель котов, cat + -aholic, (суффикс – -aholic используют для выражения зависимости от чего-либо).

Узнать мотивацию, изначальный замысел и какую идею вложил участник компьютерно-игрового дискурса в свой никнейм очень тяжело без вторичных данных. В то время как семантический анализ помогает приблизиться и понять,

что хотел репрезентовать автор изначально.

Делая вывод по главе, отметим, что мы классифицировали англоязычные никнеймы по тематическому принципу посредством частичной выборки из игровых и новостных порталов – 15 групп никнеймов (всего 222 никнейма, а также выявили группы никнеймов и их семантические и структурные особенности: однокомпонентные (существительные, глагол, число) и многокомпонентные никнеймы (существительное + существительное, прилагательное + существительное, существительное + глагол, глагол + существительное, глагол + глагол), а также никнеймы, содержащие параграфемные средства (в которых было выделено 17 подгрупп), никнеймы, содержащие сокращения. Были выявлены и семантические характеристики в виде наличия элементов коннотации и двойной интерпретации смыслового содержания.

Проанализировав и рассмотрев большое количество никнеймов, мы выяснили, что никнейм имеет богатую структуру строения и разнообразие в выборе графических элементов. Никнейм не имеет строгих правил орфографии, а ошибочное написание может трактоваться как авторская идея. Но некоторые площадки могут ставить ограничения в виде количества символов или дозволенности, с этической точки зрения.

Некоторые никнеймы могут иметь два или более значения, так как не всегда имеются вторичные данные и не совсем ясны мотивы создателя. Также, никнеймы могут иметь разную оценочную коннотацию, которая зависит от читателя. Значения никнейма может восприниматься по-разному для каждого пользователя компьютерно-игрового дискурса благодаря этническим особенностям и накопленным жизненным знаниям.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итог, можно отметить, что прозвищные номинации, как антропонимические категории, занимают особое место в ономастической системе языка.

Продельвая данную работу, мы пришли к выводу, что никнеймы как прозвищные номинации выступают в качестве коммуникативно значимых единиц и отражают изменения, происходящие в языке на современном этапе.

Никнейм – виртуальное имя собственное, условное или вымышленное компьютерное имя, художественный образ, который пользователи создают для личного общения в сети, представляет собой достаточно новое явление в ономастике.

Рассматривая компьютерно-игровой дискурс, мы дали ему определение – это коммуникативный акт в сети (игры, сайты, чаты, беседы, игровые форумы), общение, созданное с игровыми целями, происходящее между игроками в процессе коммуникативного или игрового действия в определенном временном и пространственном контексте.

Компьютерно-игровой дискурс можно считать отдельно развивающимся жанром, используемым для коммуникации в рамках компьютерных игр.

Определяя роль никнейма можно сказать, что виртуальным псевдонимам в игровом сообществе свойственна обширная сфера функционирования, не ограничивающаяся взаимодействием в процессе игры. Это особенно характерно для киберспортсменов, чьи никнеймы используются на международных киберспортивных турнирах и в медиакоммуникации сообщества болельщиков и журналистов.

Было выявлено, что никнейм обладает признаком единичности обозначения отдельных индивидов, а также грамматической однозначностью и спецификой формы, поскольку в состав имен зачастую включаются графические обозначения. Никнейм выполняет важную роль в компьютерно-игровом

дискурсе, ведь посредством создания личного виртуального имени, человек может самопрезентовать себя интернет-сообществу и выделиться в нем.

Также нами был проведен структурно-семантический анализ формирования никнеймов в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе на материале собранного нами корпуса никнеймов (222).

Мы классифицировали англоязычные никнеймы по тематическому принципу и составили 15 групп никнеймов, в которые вошли: никнеймы-антропонимы, никнеймы-топонимы, никнеймы, содержащие название профессии, хобби, спорта, увлечений, никнеймы-зоонимы, никнеймы, содержащие названия растений и насекомых, никнеймы, в которых содержатся личностные характеристики пользователя, никнеймы, представляющие собой название фильмов и имена героев сказок, фильмов, книг, мультипликации, мифологии, а также никнеймы, содержащие названия блюд, имен реальных известных личностей и так далее.

Далее нами были выявлены группы никнеймов и их семантические и структурные особенности: однокомпонентные и многокомпонентные никнеймы, а также никнеймы, содержащие параграфемные средства (в которых было выделено 17 подгрупп), никнеймы, содержащие сокращения. Это означает, что пользователи компьютерно-игрового дискурса наибольшее предпочтение отдают выбору однокомпонентных и никнеймов, а также никнеймам, без содержания параграфемных средств.

Также использование приема коннотация играет важную роль в создании никнейма. Эмоциональные, экспрессивные, и оценочные компоненты часто присутствуют вместе у одних и тех же никнеймов и часто реализуются одновременно в одних и тех же никнеймах.

В заключении необходимо отметить, что несмотря на обширность уже проведенных исследований в антропонимике, внимание лингвистов к личному имени человека не ослабевает на протяжении многих десятилетий.

Непреходящую популярность этой области лингвистики можно объяснить,

с одной стороны, значимостью никнейма как составляющей культурной идентичности индивида, а с другой – интересом к совмещению картин мира в межкультурной коммуникации.

Имя человека – неотъемлемая составляющая его бытия, а в контексте компьютерно-игрового дискурса, уже никнейм представляет имя участника и концептуализируется через характеристики и оценки свойственные человеку.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Авчиева, Д.Т. Структурно-семантические особенности никнеймов современного русского языка полиэтнического города: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01. – Махачкала, 2016. – 25 с.
- 2 Авчиева, Д.Т. Никнейм как языковое явление / Д.Т. Авчиева // Вестник Орловского государственного университета: Новые гуманитарные исследования. – 2011. – №3 – С. 355-357.
- 3 Авчиева, Д.Т. Никнеймы современного русского языка в аспекте языковой игры / Д.Т. Авчиева // Научное мнение. – 2012. – № 11. – С. 15-19.
- 4 Александрова, В.А. Имя личное как предмет изучения в лингвистике и лингвокультурологии / В.А. Александрова // Учитель, ученик, учебник. – 2016. – №3. – С. 520-522.
- 5 Алиева, Г.Н. Этническая составляющая в никнеймах миноритарного интернета / Г.Н. Алиева // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2018. – №5. – С. 51-54.
- 6 Анциферова, Е.А. Никнеймы в интернет-коммуникации: гендерный аспект / Е.А. Анциферова // Русский язык глазами молодого исследователя. – 2021. – №1. – С. 10-12.
- 7 Аникина, Т.В. Графические символы в виртуальных именах / Т.В. Аникина // Евразийский союз ученых. – 2015. – № 7-5 (16). – С. 7-9.
- 8 Балкунова, А.С. Место никнеймов в ономастике / А.С. Балкунова, Э.М. Рянская // Вестник Нижневартовского государственного университета. – 2010. – №4. – С. 21-27.
- 9 Вдовиченко, С.С. Коммуникативные особенности дискурса видеоигр / С.С. Вдовиченко // LATEUM-2015. – 2015. – №5. – С. 317-322.
- 10 Витгенштейн, Л. Философские исследования. /Л. Витгенштейн – М.: Гнозис, 1994. – 530 с.
- 11 Галичкина, Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е.Н.

Галичкина // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2004. – №10 (35). – С. 55-59.

12 Галкин, Д.В. Виртуальный дискурс в культуре постмодерна / Д.В. Галкин // Критика и семиотика. – 2000. – №1. – С. 26-34.

13 Гузнова, А.В. Прозвища как микроантропонимы: дифференциальные признаки / А.В. Гузнова // Гуманитарный журнал. – Т. 5. – 2016 – № 3. – С. 36-39.

14 Горбунова, А. Никнеймы как разряд современной ономастики / А. Горбунова, Т.А. Сироткина // Русский язык в XXI веке: исследования молодых. – 2020. – №5. – С. 37-39.

15 Денисова, Т.Т. Прозвища как вид антропонимов и их функционирование в современной речевой коммуникации: на материале прозвищ Шумячского и Ершичского районов Смоленской области: автореф. дис. ... канд. филол.наук: 10.02.01 – Смоленск, 2007. – 175 с.

16 Дальдинова, Э.О.Г. Никнейм как способ самопрезентации личности / Э.О.Г. Дальдинова, К.Р. Галиева // Научные исследования: проблемы и перспективы. – 2021. – №2. – С. 51-54.

17 Дьяченко, В.В. Прозвища и клички в языке: понятийно-функциональная дифференциация субстандартных антропонимов / В.В. Дьяченко// Научный поиск в современном мире. – 2016. – № 4 – С. 128-129.

18 Ермолович, Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур: монограф. / Д.И. Ермолович. 1-е изд., доп. – М.: Изд-во Р. Валент, 2001. – 200 с.

19 Ефименко, Т.Н. Компьютерно-игровой дискурс как взаимодействие языковых сознаний коммуникантов / Т.Н. Ефименко // Когнитивные исследования языка. – 2021. – № 3 (46). – С. 892-894.

20 Зайцева, Ю.С. Сопоставительный анализ структурно-семантических особенностей английских и немецких никнеймов / Ю.С. Зайцева // Язык и культура как национальное достояние в поликультурной среде: основные тенденции языковой политики в современном мире. – 2022. – №4. – С. 241-246.

- 21 Исламова, М.Р. Никнеймы города Нью-Йорка / М.Р. Исламова, А.И. Шайхуллина // Юный ученый. – 2017. – № 3 (12). – С. 104-108.
- 22 Казяба, В.В. Интернет-никнейм сквозь призму прозвища / В.В. Казяба // Филологические науки. – 2016. – №5. – С. 83-84.
- 23 Кисель, О.В. Место никнейма как знака идентификации в ономастической системе языка / О.В. Кисель // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. – 2021. – № 4 (43). – С. 43-48.
- 24 Квятковская, М.А. Nickname как особая разновидность современных имен / М.А. Квятковская, С.А. Ильц // Инновации. Наука. Молодежь – 2021. – №3. – С. 139-141.
- 25 Климова, М.А. Никнеймы игроков Dota 2 и психические границы языка в эпоху глобализации / М.А., Климова // Вопросы психолингвистики. – 2020. – № 1. – С. 36-50.
- 26 Климова, М.А. Специфика прецедентных единиц как структурных элементов никнеймов игроков Dota 2 / М.А., Климова // Стратегии и тактики в различных регистрах общения. – 2020. – №6. – С. 63-69.
- 27 Климова, М.А. Никнеймы в компьютерных играх: вопросы функционирования и варьирования / М.А., Климова // Вопросы ономастики. – 2020. – Т.17. – №3. – С. 293-315.
- 28 Коршунов, А.О. Компьютерно-игровой сленг в рамках компьютерного дискурса / А.О. Коршунов // Успехи гуманитарных наук. – 2020. – № 2. – С. 210-214.
- 29 Королева, И.А. Проблематика прозвищной номинации в русской антропонимике / И.А. Королева // Известия СмолГУ. – 2018. – № 4. – С. 66-67.
- 30 Косякова, Я. С. Никнеймы в онлайн-коммуникации и их особенности / Я. С. Косякова, Валерий Конов. – Молодой ученый. – 2016. – № 7.4 (111.4). – С. 26-27.
- 31 Котельников, Н.Д. Адаптация заимствованных слов в компьютерно-игровом дискурсе (на материале игры DOTA 2) / Н.Д. Котельников // Актуальные

проблемы лингвистики и литературоведения. – 2021. – №1. – С. 85-88.

32 Козаренко, Е.К. Никнейм в виртуальной коммуникации / Е.К. Козаренко, А.А. Макаров // Юный ученый. – 2022. – № 4 (56). – С. 72-75.

33 Латипова, А.Л. Особенности формирования англоязычных никнеймов в интернет-дискурсе / А.Л., Латипова // Альманах современной науки и образования. – 2017. – № 3. – С. 57-59.

34 Матвеев, А.К. Ономастика и ономатология: терминологический этюд // Вопросы ономастики. – 2005. – № 2. – С. 86.

35 Матвеева, Т.С. Никнеймы, используемые при общении в интернет-чатах / Т.С. Матвеева, В.И. Юрина // Теоретические и прикладные аспекты современной науки. – 2014. – № 4 – С. 271-274.

36 Малиновская, А.Р. Культура виртуальной личности в Интернете / А.Р. Малиновская, Е.Г. Курова // Интеллектуальные ресурсы региональному развитию. – 2018. – № 1. – С. 28-33.

37 Махниборода, О.В. Неофициальные (прозвищные) имена различных объектов ономастики: структурно-семантический аспект (на материале русского и английского языков): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19 – Майкоп, 2010. – 216 с.

38 Мифтахова, А.Н. Структурные особенности никнеймов социальной сети ВКонтакте (г.Казани) / А.Н. Мифтахова // КПФУ. – 2016. – № 4. – С. 233-236.

39 Нестеров, В. Ю. К вопросу об эмоциональной насыщенности межличностных коммуникаций в интернете / Ю.В. Нестеров – Москва: Изд-во РГГУ, 2017. – 247 с.

40 Николенко, О.В. Основные когнитивные механизмы образования прозвищных номинаций в английском языке / О.В. Николенко // Филологические науки. – 2013. – № 4. – С. 126-130.

41 Пашкевич, А.А. Прозвища и клички в системе номинативных средств английского языка: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 – СПб.,

2006. – 164 с.

42 Позднякова, Е.Ю. Дискурсивный подход к изучению семантики имени собственного: результаты экспериментального исследования / Е.Ю. Позднякова // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. – 2022. – № 1(44). – С. 24-30.

43 Рыкова, О.А. Лексика компьютерно-игрового дискурса / О.А. Рыкова, Д.Е. Северин // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2019. – № 6. – С. 54-60.

44 Рянская, Э.М. Сетевое имя (никнейм) как языковой знак / Э.М. Рянская, А.С. Балкунова // Вестник Нижневартковского государственного университета. – 2011. – № 4. – С. 1-5.

45 Суперанская, А.В. Теория и методика ономастических исследований : монограф. / А. В. Суперанская. – 2-е изд., доп. – М., :Изд-во: URSS, 2007. – 254с.

46 Смольников, С.Н. Актуальная и потенциальная русская антропонимия / С.Н. Смольников // Вопросы ономастики. – 2005. – № 2. – С. 23.

47 Северин, Д. Е. Способы передачи английской безэквивалентной лексики в процессе перевода компьютерно-игрового дискурса / Д. Е. Северин // Молодой ученый. – 2017. – № 28 (162). – С. 109-113.

48 Соков, А.А. Функционально-стилевые особенности никонимов в виртуальном дискурсе / А.А. Соков // Известия ВГПУ. – 2013. – №2. – С. 69-72.

49 Телия, В.Н. Коннотативный аспект семантики номинативных единиц / В. Н. Телия ; отв. ред. А. А. Уфимцева : АН СССР, Ин-т языкознания. – Москва. – Наука, 1986. – 141 с.

50 Труш, Д.А. Прозвища и псевдонимы вокалистов в современном английском языке / Д.А. Труш // Научный электронный журнал Меридиан. – 2020. – №11(45). – С. 210-212.

51 Хачецукова, З.К. Языковые механизмы экспрессивности: анализ базовых понятий / З.К. Хачецукова, З.С. Хабекирова // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2019. – №6-1. – С. 88-91.

52 Цепкова, А.В. Национально-культурная специфика прозвищ (на материале современного англоязычного интернет-дискурса): автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04. – Иркутск, 2011. – 209 с.

53 Юдаева, О.В. Никнеймы как элемент речевого портрета пользователя сети / О.В. Юдаева // Военно-филологический журнал. – 2020. – №1. – С. 32-38.

54 Яренчук, Е.Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса / Е.Э. Яренчук // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. – 2019. – № 6. – С. 74-80.

55 Starks, D. A research project on nicknames and adolescent / Donna Starks, Kerry Taylor-Leech // New Zealand Studies in Applied Linguistics. – 2011. – №17 (2). – С. 87-97.

56 Rodríguez-Toro, J.Ja. Towards the history of spanish compound anthroponyms with the preposition de / J.Ja. Rodríguez-Toro // Problems of Onomastics. – 2021. – Т.18. – № 2. – С. 54-66.

ИГРОВЫЕ И НОВОСТНЫЕ ПОРТАЛЫ

- 57 Battle.net [Электронный ресурс]: офиц. сайт. – Режим доступа:
<https://eu.forums.blizzard.com/en/hearthstone/top>. – 13.05.2022.
- 58 Steam [Электронный ресурс]: офиц. сайт. – Режим доступа:
<https://steamcommunity.com/app/570/discussions/>– 17.05.2022.
- 59 Twitch [Электронный ресурс]: офиц. сайт. – Режим доступа:
<https://www.twitch.tv/>. – 19.05.2022.
- 60 HLTV [Электронный ресурс]: офиц. сайт. – Режим доступа:
<https://www.hltv.org/>. – 20.05 2022.
- 61 YouTube [Электронный ресурс]: офиц. сайт. – Режим доступа:
<https://www.youtube.com/>. – 05.06.2022.

СЛОВАРИ

62 Cambridge Dictionary. Режим доступа :
<https://dictionary.cambridge.org/>.

63 Macmillan Dictionary. Режим доступа :
<https://www.macmillandictionary.com/>.

64 Oxford Dictionary. Режим доступа :
<https://oxfordlearnersdictionariesblog.com/>.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

1. 13.11
2. 500
3. 777
4. 1100111_1101111_1100100
5. \$storm
6. 22\$
7. 2ocean
8. yŷolfΛηdFox
9. BυRℵ
10. ***HypeR***
11. |)3@|) _1N\$1|)3
12. F&Mℵ
13. [P][I][R][@][T][E]
14. <3playdota
15. Accidental Genius
16. adonis
17. Albine
18. alessandro_gunti
19. alexander_varz
20. American Blackout
21. AmericanEagle
22. angel eyes
23. Ant
24. Annbelle Lee
25. ANKH
26. Aquacotta
27. Areezy
28. Artifact

29. Azusa
30. attractive()smile
31. AUGH
32. Bad Golfer
33. Baku
34. Bart
35. Basset
36. BBBRO
37. Bearded Angler
38. Beastcoast
39. beauty_queen
40. benny
41. berserk
42. big>burger
43. BigWeap0n
44. Big Game Hunter
45. blackPanther8.8
46. Bobo
47. bobi44
48. Bootlip
49. BoxHead
50. Breadmaker
51. broken()back
52. BUG
53. Cardio
54. CATHolic
55. Cheeky monkey
56. Chicago Bulls
57. Chocolate

58. chopper
59. Ciao
60. coffeeman
61. cold coffee
62. Cold Hands Warm Heart
63. computerman
64. Connector
65. cooldriverr
66. cutegirlzZz
67. cuteguy21
68. d(o..o)b
69. D3adb0t
70. Dair-Bear
71. DavidMartin
72. Dexter
73. Django Unchained
74. Doberman
75. dodie
76. diamond
77. drop
78. elen10.08
79. Evistix
80. E.-N.-J.-O.-Y.
81. Enjoy The Game
82. Ethan
83. FlavoredSnacks
84. Flo-Rida
85. eRruption
86. Funnygirl

87. funnyhoney
88. FunnySpanishgirl
89. GáM£R
90. GGWPguys
91. Gianluccavacchi
92. glass
93. Greek_Salad
94. Guitarplayer
95. hades
96. HANDM8
97. hansolo26
98. Hawk
99. HooXi
100. infamous
101. I am not
102. Irish_Matt
103. Issac
104. Italianguy
105. JACK
106. Jame
107. Jimmy
108. jlo
109. Joker's Grin
110. Justinbieber
111. JusK123
112. kkkkk
113. karla
114. Kris Kringle
115. knock-knock

116. Kudo
117. llon_K1NG
118. laura98
119. lamaB@T
120. lazykiing
121. Larry69
122. Laxias
123. Leonardo
124. Leopard_PT
125. leaf
126. Levi
127. limber
128. Liverpool
129. Lord.of.no.manners
130. lilac
131. Lucas
132. MΔR\$
133. Mad Irishman
134. Mad Jack
135. Mad.Moose
136. Maleficent
137. mango200
138. mmm.
139. moo
140. Woodman305
141. Marilyn Monroe
142. Mexican_tacos
143. MidwestCalifornian;
144. military_boy

145. MSX
146. N4VR
147. NicestUserEver
148. Ninja
149. nitro salad
150. no.
151. no.please.
152. Nowayyy
153. OG
154. oil
155. !Oops
156. OraOraOra
157. OMG U NOOB
158. Onorio
159. Papa Smurf
160. peacemaker
161. pfannkuchen2222
162. POISON
163. pow-er-full-
164. poqpoq
165. Prometheus
166. Press F
167. PSG
168. Pushman
169. python
170. rainyyy
171. rationality_enjoyer
172. real_madrid
173. Raze

174. RUSH
175. S.Conqueror
176. Sara
177. Saddler
178. ScreaM
179. Seed
180. Sherwood Gladiator
181. shrekk
182. shoOoOoter
183. shiro
184. Silver
185. Snake Eyes
186. spaWn
187. Sphinx
188. SpiderX
189. SStone
190. steven_apple_jobs
191. SubZer0
192. Suiiiiiiii
193. SuperSlim
194. TeNeT
195. the.alps
196. Th7razzz
197. The China Wall
198. TheCrazyLunarCat
199. The Flying Mouse
200. the-taco
201. Thunder
202. toni41

203. Toolmaker
204. TOPgamer
205. Treeee
206. true_Warrior
207. Tuk2D
208. Tvirp
209. Unleassssssh
210. Up!
211. Ye
212. Vandal
213. Veni.Vidi.Vici
214. Vive ut vivas
215. wantfight
216. wake up samurai
217. White Ronin
218. wise_man
219. witcherrr
220. yummy^pizza
221. Zero Charisma
222. Zip