

МІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний лінгвістичний університет
Кафедра української філології

КУРСОВА РОБОТА

з української мови
на тему:

«НІКНЕЙМ ЯК ЗАСІБ САМОПРЕЗЕНТАЦІЇ
ВІРТУАЛЬНОЇ ОСОБИСТОСТІ В ІНТЕРНЕТ-КОМУНІКАЦІЇ
(на матеріалі онлайн-гри «Identity V»)

студентки групи Сл(укр)03-21
філологічного факультету освітніх технологій
спеціальності 014 Середня освіта,
спеціалізації 014.01 Українська мова і література,
освітньої програми Українська мова і література,
англійська мова, зарубіжна література
Карпусь Анни Валентинівни

Науковий керівник:
кандидат філологічних наук,
доцент Заскалета В. П.

Національна шкала _____
Кількість балів _____
Оцінка ЄКТС _____

Члени комісії:

(підпис)

(прізвище, ініціали)

(підпис)

(прізвище, ініціали)

Київ – 2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. НІКНЕЙМ ЯК РІЗНОВИД НЕОФІЦІЙНОГО АНТРОПОНІМА.....	6
1.1. Значення поняття нікнейм.....	6
1.2. Класифікація нікнеймів.....	9
Висновки до розділу 1	13
РОЗДІЛ 2. САМОПРЕЗЕНТАЦІЯ ОСОБИ В ОНЛАЙН-ГРІ “IDENTITY V”.....	14
2.1. Загальний опис онлайн-гри “Identity V”.....	16
2.2. Семантична класифікація нікнеймів	18
2.3. Графічна класифікація нікнеймів.....	25
Висновки до розділу 2	26
ВИСНОВКИ	27
РЕЗЮМЕ	29
RESUME	29
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	30
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	30

ВСТУП

Актуальність. Інтенсивний всеохопний розвиток Всемережжя та соціальних мереж як платформ зумовив створення та використання індивідуальних унікальних імен, які сьогодні все частіше називають нікнеймами. Усе більша і більша кількість людей в Інтернеті та реєстрації їх на різноманітних платформах зумовила те, що багато так званих унікальних імен уже використано. Це спричинилося до необхідності винаходити якісь нові позначення осіб самих себе або шукати ту невелику кількість ще не використаних іншими користувачами слів. Порівняно з початковим періодом майже повної свободи у виборі, нинішній є цікавим завдяки тому, що він змушує користувачів інтернет-спілкування виявляти свою креативність. Нерідко така креативність дуже незначна, адже, навіть змінивши одну-дві літери, додавши цифру чи будь-який графічний знак, користувач уже створює «новий» нікнейм. Цікаво, що частина інтернет-користувачів завдяки нікнейму намагається оприятити власну здатність до оригінальності, неабиякого почуття гумору, вишуканість у створенні імені-образу у віртуальному середовищі, як наприклад, власники ніків *Київська Відьма*, *Злий Бандерівець*, *Порвимагнюпацан*.

Нікнейми вже ставали об'єктом українських мовознавчих студій. Так, наприклад, Є. О. Сазонова досліджувала нікнейм як прецедентний феномен (2012) та обстоювала становлення нікнейміки як нової галузі сучасної антропоніміки (2014), А. В. Попова вивчала семантичну природу та класифікацію нікнеймів (2017), І. С. Шевченко аналізувала варіативність самопрезентації особистості в інтернет-спілкуванні (2002). Більш глибоко занурювалися в сферу вивчення особливостей утворення нікнеймів відповідно до гендерної ідентичності В. В. Полієнко (2011), політичної ідентичності А. М. Лучак (2011), комунікації в мережах М. С. Кононенко (2022). Л. В. Шитик запропонувала класифікацію за графічними елементами. Уважаємо, що в аспекті становлення нікнейміки та нікнеймікону дослідження ігрових віртуальних псевдонімів гравців є актуальним.

Саме тому ця робота і є спрямованою на вивчення цього явища, вбираючи аспекти впливу гри, ком'юніті та інших, побічних причин на створення нікнеймів.

Об'єкт дослідження: псевдоніми гравців онлайн-гри “Identity V”.

Предмет дослідження: структурні, лексико-семантичні особливості та особливості графічної фіксації, а також рівень оригінальності нікнеймів гравців онлайн-гри “Identity V”.

Мета дослідження – з'ясувати мовні особливості нікнеймів як основного засобу презентації особи у віртуальному середовищі на прикладі нікнеймів онлайн-гри “Identity V”.

Завдання дослідження. Реалізація задекларованої мети передбачає розв'язання таких завдань:

- вивчити наукову літературу, присвячену нікнеймам;
- зафіксувати нікнейми гравців онлайн-гри “Identity V”;
- проаналізувати зафіксовані нікнейми за їхніми мовними особливостями;
- згрупувати проаналізовані нікнейми відповідно до їхньої мотивації; семантики, особливостей творення та графічного запису;
- зробити висновки, що випливають з результатів дослідження.

Методи дослідження. У роботі як основний метод використано описовий метод для опису нікнеймів, зокрема прийом спостереження, метод суцільної вибірки для фіксації нікнеймів, метод семантичного та словотвірного аналізу, метод кількісного аналізу, метод узагальнення для написання висновків. Також було задіяно метод систематизації та класифікації для впорядкування й презентації дослідження.

Наукова новизна полягає в уточненні поняття нікнейм та введенні до наукового обігу нового фактичного матеріалу, а саме псевдонімів гравців сучасної онлайн-гри “Identity V”, оскільки загалом вивчення нікнеймікону онлайн-ігор не є загальною практикою, а тому потребує більш прискіпливої

уваги лінгвістів, оскільки на сьогодні індустрія ігор дуже розвинена, що породило створення нових, цікавих з погляду мови самоназв.

Теоретичне та практичне значення дослідження. Матеріали курсової роботи та одержані результати можуть бути використані під час вивчення ономастики або нікнейміки як одного з її розділів.

Структура роботи: титульний аркуш, зміст, вступ, перший розділ, другий розділ, висновки, резюме, список використаних джерел, список джерел ілюстративного матеріалу.

РОЗДІЛ 1. НІКНЕЙМ ЯК РІЗНОВИД НЕОФІЦІЙНОГО АНТРОПОНІМА

1.1. Значення поняття нікнейм

Варто почати з формулювання терміна «нікнейм». Задля цього варто звернутися до опублікованих праць, зокрема загальнодоступних словників, і виокремити усі інтерпретації цього терміна, щоб виявити спільні риси та сформулювати з них один варіант визначення цього поняття.

А. В. Попова у своїй праці подає цей термін так: «Основним засобом самопрезентації, який надає ідентифікаційну інформацію про користувача, є його ім'я (нік). Нікнейм – слово, словосполучення чи речення, яке використовується віртуальною мовною особистістю під час інтернет-спілкування для саморепрезентації і самопозиціонування. За функціями нікнейм дуже схожий на псевдонім, але існує низка особливостей, яка відрізняє їх. Семантична природа мережевих імен є складною і розкриває їхнє значення. Найчастіше в нікнеймі зашифрована інформація про самого користувача: крім особистого імені, це може бути вік, стать, професія, хобі, особливості зовнішності або характеру людини, її емоційний стан, вподобання тощо. Існує багато класифікацій мережевих імен, побудованих за різними принципами» (2017, с. 57)

М. С. Кононенко характеризує його так: «нік-нейм (англ. «Nickname» – прізвисько, кличка) – формальне ім'я для ідентифікації особистості; смайли (англ. «Smile» – посмішка) – «пики», що дозволяють відобразити емоції в текстовому повідомленні; особливий жаргон (скорочення, стиль спілкування) конкретної групи людей, яка перебуває в комунікації. (Також використовуються нетрадиційні скорочення. Таким чином, відбувається вплив на усне мовлення і нерідко на творчість); більш вільний стиль спілкування, з огляду на те, що користувач «віртуальний» – його «ім'я» і особиста інформації формальні» (2022, с. 211)

Інші дослідники пропонують таку характеристику «нік (від англ. nickname – «псевдонім») і це створює додаткові можливості для вивчення ідентичності,

адже псевдонім, обраний свідомо або на підсвідомому рівні несе важливу інформацію про свого носія. Зазвичай користувач соцмережі у профілі використовує своє ім'я, або приналежність до роботи, або вигаданий нік (ім'я користувача). Обрання або створення ніка з метою участі в чатах, форумах, блогах, Інтернет-конференціях, рольових комп'ютерних іграх як форми самопрезентації популярні серед геймерів, блогерів, хакерів» (Галустян, О. А., Захаренко Л. М., Казміренко В. О. & Мотлях, О. І., 2020, с. 27)

Словник подає таке поняття: «НІКНЕЙМ, -а, ч., комп. Мережеве ім'я; псевдонім, який використовується користувачем в Інтернеті, зазвичай в місцях спілкування (чаті, форумі, блозі); найчастіше є похідним від власного імені або прізвища, імені міфічних персонажів або героїв, предметів або тварин чи має символічне образне значення; нікнейми часто мають спільну спрямованість з аватаром користувача» (Тлумачний словник).

Найбільш якісним варто вважати саме визначення Попової через його розкритість та зрозумілість, адже будучи порівняно невеликим (в плані матеріального вираження), він налічує у собі усі основні особливості нікнейму, що і відрізняють його від інших понять. Як от псевдонім чи інше.

Також з переліку даних формулювань можна виокремити такі спільні висловлювання: теза про ідентифікаційну функцію; про наявність самопрезентації користувача (через власне свідому чи несвідому самономінацію); про те, що нікнейм може стосуватися не лише справжнього імені автора, а й зачіпати інші (імена вигаданих персонажів, явищ і подібне).

Відмінними ж є: ступінь ставлення реальної особи до використовуваного нікнейму. У деяких працях вважають, що нікнейм має повне і абсолютне стосунок до свого автора, а хтось вважає його частковим.

На тому, що воно є якраз таки фрагментарним і варто наголосити, адже не є доцільним вважати, що людина, обравши будь-яке слово заради використання його як мережевого імені, повністю співвідносить себе з ним. Щоб довести це можна обрати будь-який незвичайний нікнейм. Як от «банан». Тоді, якщо керуватися вже згаданою тезою, що даний нікнейм так само має повне

відношення до його автора, треба буде зробити висновок, що він самоідентифікує себе бананом. Доволі абсурдне явище. Так само можна довести неправильність даної думки і через будь-який інший, до прикладу, зневажливий чи образливий нікнейм (навіть у жартівливій формі), які також навряд чи свідчитимуть про прямий зв'язок з тим, хто його і використовує.

Також варто зазначити, що хоч і поняття нікнейм існує та є доволі означеним: він має чітке формулювання, є впізнаваним серед користувачів, не має додаткових конотацій жодного характеру, проте викликає певні дилеми. Як от, як по-справжньому варто називати дане явище? Про це дуже влучно виразилися дослідники сучасного ономастикону: «Уважаємо, найбільш удалими терміни нікнейм (скорочено нік), ніконім, що номінують реальні або вигадані імена користувачів мережі Інтернет у блогах, чатах, на інтернет-конференціях і в інтернет-коментарях, та логін, логінонім у значенні “ідентифікатор / назва користувача інтернет-мережі”. По-перше, ці терміни демонструють прагнення сучасної науки рухатися в англоцентричному напрямку (нік-, логін-) й, по-друге, показують тяжіння до ономастичної слов'янської традиції найменування (-онім). Термін ніконім функціює для номінації відповідного різновиду логіноніму. Зауважимо, що слово логін походить від англійського login, що в перекладі означає “вхід до комп'ютерної системи”: простежуємо актуалізацію внутрішньої форми, прозору мотивацію, що позитивно для терміна. Утім термін нік використовують і для назви користувачів електронної пошти чи телефонного номера» (Kosmeda, T., Janik, K., Janczura, D., 2021, с. 313)

Тобто дослідників так само цікавило, чи можна вважати саме цей варіант позначення найкращим та найдоцільнішим. Проте, що очевидно, відповідь є ствердною. З усіх інших варіацій, як-от уже згадані логін чи юзеронім, нікнейм залишається лідером. Так само вже згадані науковці зазначають, що «в українській ономастиці поширені також такі терміни, як ніконім (часто вживаний термін), мережеве ім'я, віртуальний нікнейм, мережевий нікнейм, юзеронім, ім'я-маска, віртуальне ім'я, замасковане ім'я, інтернет-ім'я, інтернет-псевдонім, віртуальне прізвисько» (Kosmeda, T., Janik, K., Janczura, D., 2021, с.

313). Проте є очевидним, що вони так само не є оптимальними для використання, адже не чіткі, мають додаткову конотацію (як-от: замасковане ім'я, ім'я-маска), не поширені в ономастиці. Тому можна сміливо стверджувати, що цей термін є найкращим для використання, щоб характеризувати вже вищезгадане явище самономінації у мережі Інтернет.

1.2. Класифікація нікнеймів

Відомо чимало різних класифікацій нікнеймів за певними ознаками. Вони можуть бути абсолютно різноманітними: від семантичної природи нікнейму до його способу творення. Основним є те, як подано саме дослідження і наскільки воно є об'єктивним. Адже нерідко той чи інший нікнейм може підпадати під дві різних (можливо, навіть, здавалося б, доволі непоєднаних) категорії і дослідник, не бажаючи мати особливих труднощів, може зекономити власний час та зусилля, зупинившись лише на поверховому огляді того чи іншого ніку. Надалі буде надано три різних класифікації. Саме завдяки тому, як вони влаштовані, можна простежити, яким чином і відбувається типологізація нікнеймів, а також наочно ознайомитися з тим, наскільки по-різному проявляється підхід кожного науковця.

А. В. Попова пропонує класифікувати нікнейми за способом їхнього утворення і об'єднує їх у такі групи:

«1. Автонім (грец. *autos* – сам) – справжнє ім'я людини. 2. Алонім (грец. *allos* – інший), або гетеронім – прийняті як псевдонім прізвище або ім'я реально існуючої особи (письменника, актора, співака, політичного діяча і т.д.). 3. Геонім (грец. *geo* – земля) або топонім (грец. *Toros* – місце) – псевдонім, пов'язаний із географічним положенням. 4. Геронім – прийняте як псевдонім прізвище літературного персонажа або міфологічної істоти. 5. Зоонім (грец. *zoon* – тварина) – підпис, в основу якого покладено назву тварини. 6. Пренонім (лат. *prae* – перед) – підпис, що складається лише з імені автора. 7. Титлонім (лат. *titulus* – титул) – псевдоніми, що вказують на професію автора, так само як і на

його суспільний статус, звання, посаду, хобі. 8. Фізіонім (грец. phisis – природа) – псевдонім, в основу якого покладено назву явища природи. 9. Фітонім (грец. phyton – рослина) – псевдонім, в основу якого лягла назва рослини. 10. Френонім (від грец. fren – розум) – псевдонім, який указує на головну рису характеру автора. 11. Хроматонім (грец. chrōma – колір, фарба) – псевдонім, в основу якого покладено назву кольору. 12. Ейдонім (грец. eidos – зовнішність) – імена, що характеризують авторів з фізичного боку» (2017, с. 53-54).

Семантичну класифікацію подано, наприклад, у статті «From ‹Bonehead› to ‹cLoNehEad› : Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay», де автор групує нікнейми за їхнім значенням так: «ніки, пов'язані з літературою, казками, героями фільмів, вистав, телебачення; ніки, пов'язані з флорою і фауною – люди обирають назви тварин, дерев, квітів, фруктів і овочів; прізвиська, названі на честь відомих людей; прізвиська, пов'язані з неживими предметами різного роду, будь то зброя, машини або різні види їжі; прізвиська, що стосуються «я» людини: риси характеру, вигляд, опис стану «я»;–ніки, що вказують на професію людини та різні інші прізвиська, в яких «я» є центральним; прізвиська, що вказують на належність до певної місцевості;–прізвиська, що асоціюють людину з певною віковою категорією (молодий/старий); прізвиська, що вказують на стосунки з іншими особами;–псевдоніми, пов'язані із середовищем, технологіями, назвами комп'ютерів, програмним забезпеченням і командами IRC (технологія багатокористувацької конференції в текстовому режимі); псевдоніми, які роблять метакоментар про анонімність носія (Користувачі IRC усвідомлюють той факт, що медіум зводить нанівець вашу ідентичність, і відзначають це у своїх розмовах і виборі псевдонімів); псевдоніми, що містять гру з мовою та типографікою. Деякі прізвиська, здається, були взяті із загадкових кросвордів, і рівень їх мовної складності надзвичайно високий. Люди створюють фрази, пропускаючи голосні або приголосні таким чином, щоб слово залишалось розбірливим); прізвиська, що використовують звуконаслідування, або звукоімітацію; сексуальні псевдоніми; провокаційні прізвиська; певні

псевдоніми можуть належати до двох або більше груп» (From <Bonehead> to <cLoNehEad> : Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay (1995)).

Графічна класифікація дослідників Л. В. Шитик та І. В. Омелюх є гарним прикладом аналізу нікнеймів за їхньою структурою (власне комбінацією усіх цифрових та буквених знаків). Автори групують мережеві псевдоніми так:

«Монокомпонентні: за наявністю додаткових складників (неускладнені, які не містять додаткових компонентів; ускладнені додатковими голосними літерами; ускладнені додатковими приголосними літерами; ускладнені поєднанням додаткових голосних і приголосних літер; ускладнені вживанням цифри замість літери; ускладнені додатковими ненормативними розділовими знаками, зокрема: рисками, крапками.), за способом графічного передавання (створені за допомогою малих літер; сформовані поєднанням великих і малих літер; вибудовані за допомогою великих або малих літер чи їх поєднання з використанням ненормативних знаків і символів.)

Полікомпонентні: за способом написання (нікнейми, написані разом; нікнейми, що становлять проміжну ланку між написанням разом та окремо; нікнейми, написані окремо.), за способом утворення й кількістю компонентів ((за умови відсутності цифр) поєднання двох слів; поєднання трьох слів; поєднання чотирьох слів; (за умови наявності цифр) нікнейми, утворені поєднанням слова й однієї цифри; нікнейми, складниками яких є слово й дві цифри; нікнейми, що являють собою поєднання слова і двох цифр; нікнейми, які поєднують слово і три цифри; й далі).» (2021, с. 19-23)

Дослідниця В. Соприкіна аналізує складені псевдоніми, тобто ті, що мають вигляд словосполучення, і зазначає таке: «В усіх випадках творення псевдонімів сучасних митців з погляду синтаксичної номінації маємо поєднання плану вираження у вигляді підрядних чи сурядних словосполучень з планом змісту (семантичні перенесення). Тобто фіксуємо нерозривність синтаксичної та семантичної номінацій під час появи самоназв. За частиномовним наповненням псевдонімів виявлено такі моделі:

- 1) іменник + іменник (Сестричка Віка, Крихітка Цахес);
- 2) прикметник + іменник (Тамбовський Вовк, Тернопільський Сірій);
- 3) форма дієслова + іменник (Seen Trick);
- 4) займенник + іменник (My Ree);
- 5) чужомовний артикль + іменник (The Maneken);
- 6) аббревіатура + іменник (МС Дід, DJ Shalom);
- 7) дієприкметник + іменник (Кашляючий Ед);
- 8) прикметник + іменник + іменник (Злий репер Зеник, Бюджетний Гай Річі) та іменник + прикметник + іменник (Project Belle Diva);
- 9) займенник + іменник + іменник (Сам Ум Рай);
- 10) іменник + прийменник + іменник (Вова зі Львова, Слава з НЕАНГЕЛІВ)» (2021, с. 416)

Розглянувши всі ці чотири класифікації, можна зрозуміти, що кожна з них відрізняється не лише предметом дослідження, а й способом укладення. Перша не наводить приклади прямо до пояснювальних категорій, хоча це могло би бути зручнішим методом (проте варто зауважити, що потім у даній праці наводяться відповідні нікнейми). У другій, третій та четвертій (хоч там і згадуються псевдоніми, а не нікнейми) досліджувані нікнейми одразу йдуть поруч із поясненням. Також варто зазначити, що незважаючи на вже згаданий різний предмет дослідження у другій класифікації можна спостерігати значно ширше пояснення та обґрунтування тієї чи тієї групи (автор називає їх категоріями), тоді як автори третьої та четвертої більше зацікавлені у лаконічності та простоті. Так само потрібно зауважити на тому, що у другій класифікації є не лише чіткий поділ за одною категорією, а і помітні ті нікнейми, які було важко віднести лише до однієї категорії.

Не можна не сказати, що кожний з проаналізованих варіантів класифікацій є допустимим. Проте, знову ж таки, потрібно пам'ятати про те, що кожен з даних способів є абсолютно різним і по-своєму розкриває те чи інше завдання дослідження. Цікаво розглядати усі чотири варіації, проте не варто забувати про те, що навіть зовнішній вигляд (упорядкування, загальний стиль, послідовність

та логічність) є дуже важливими під час вивчення і зручне оформлення допоможе значно швидше та краще описати поданий матеріал.

Висновки до розділу 1

Отже, завдяки зазначеному вище, можемо зробити такі висновки:

1. Нікнейм – це мережеве ім'я користувача, яке він обирає самостійно. Найчастіше нікнейм може складатися зі слова чи словосполучення. Він має ідентифікаційну функцію і, через факт самономінації, певною мірою може характеризувати його автора. Може створюватися за абсолютно різними моделями: повністю буквений, цифровий, буквено-цифровий, з уведенням смайлів чи інших графічних символів, використання кількох мов водночас, алюзія на щось (книги, фільми, ігри та інше) або декілька цих моделей у поєднанні. Так само функціують й інші варіації, проте вони не є такими часто використовуваними.

2. Класифікації нікнеймів побудовані за різними принципами, зокрема семантичним, дериваційним, способом графічної фіксації тощо, тому один і той самий нікнейм можна схарактеризувати за різними принципами. Аналізуючи нікнейми, слід пам'ятати, що вони не можуть бути абсолютно однозначними і мати лише одне категорійне вираження, тому потрібно ретельно вивчати кожен, думаючи і про можливі поєднання різноманітних утілень.

РОЗДІЛ 2. САМОПРЕЗЕНТАЦІЯ ОСОБИ В ОНЛАЙН-ГРІ “IDENTITY V”

2.1. Загальний опис онлайн-гри “Identity V”

Тож, що таке Identity V? Як зазначають самі розробники на своєму офіційному сайті, це «асиметрична мобільна гра жахів» (Офіційний сайт онлайн-гри “Identity V”), уточнюючи, що це перша асиметрична мобільна гра жахів, розроблена NetEase, та говорячи про те, що вона має готичний художній стиль, таємничі сюжетні лінії та захопливий ігровий процес. Також вони одразу окреслюють основну сюжетну лінію, а саме: «Ви увійдете в гру як перший детектив, який

отримує таємничий лист із запрошенням обстежити покинутий особняк і знайти зниклу дівчину. Коли ти наближаєшся до правди, ти і щось жахливе» (Офіційний сайт онлайн-гри «Identity V»).

Отже, Identity V – асиметрична гра-змагання (адже кількість гравців у одній команді не є пропорційною іншій), основною метою якої є спільна ігрова активність гравців. Щоб краще розуміти особливості аналізованої гри, варто ознайомитися з її загальними аспектами. Загальний геймплей такий: гравці при підборі матчу (коротка ігрова сесія, яка відбувається на певній карті з фіксованими гравцями та попередньо розподіленими ролями) мають обрати бажану для них фракцію: вижилі (survivors) чи мисливці (hunters). У цих фракціях можна знайти перелік персонажів, за яких можна грати. Кожен з них є унікальним та має свої особливі техніки, які допомагають перемагати. Зазвичай матч починається з того, що один мисливець протиставляється чотирьом вижилим персонажам. Місія мисливця – упіймати кожного з вижилих персонажів та вивести їх з гри шляхом «посадження на стілець» (ігрова механіка, що покликана на виведення з гри гравця, який потрапив на дане місце та пробув там увесь недовгий термін очікування). Місія ж вижилого при необхідності допомогти співгравцю та «завести усі дешифрувальні машини», щоб відкрити собі шлях до перемоги – «ворота».

Напруження у грі створюють власне умови попадання вже згаданих персонажів у основний сюжет: багато з них переживають складні події, які впливають на їхню особистість (як от смерть близької людини, вбивство чи будь-яке інше порушення прав людини, зради та інші несприятливі ситуації); деякі ж (у сюжеті згадується, що уцілілі переважно потрапляють до особняку завдяки запрошенню від невідомої особи, у мисливців з цього боку найчастіше згадується їхня смерть) вже знаходяться там. Локації, декорації, костюми так само покликані змусити гравця відчувати так званий саспенс, який посилюється під час гри. Саме гра в «кішки-мишки» і є основною причиною, чому гравцям подобається даний жанр. Через більш приємну та стилізовану графіку, ця гра дає лише невеликий викид адреналіну, якого достатньо, щоб відчувати задоволення

під час власне гри. Це і дозволяє грі Identity V бути відомою з-поміж її конкурентів. Та і помітно, що дана гра вже має чималу «силу», серед інших схожих продуктів, через наявність активних кіберспортивних змагань, причому достатньо відомих, на відміну від ігор схожого спрямування, які на даному етапі (який очевидно не є початковим та навіть етапом допрацювання гри) не мають й приблизно схожих результатів.

Щоб порівняти, варто звернутися до вже згаданих конкурентів: відомі Dead by Daylight, Friday the 13th: The Game, Phasmophobia, Left 4 Dead, нещодавно створену The Texas Chain Saw Massacre. Ці ігри не мають разючої геймплейної відмінності і їхнє багатокористувацьке спрямування є абсолютно очевидним фактом. Проте варто зазначити, що вони так само мають свою віддану фанбазу, яка легко може перемижуватися з іншими іграми. Можливо, що одна людина може водночас поєднувати дві гри чи випробувати чи не кожену, щоб обрати фаворита. Кожна з цих ігор має певною мірою індивідуалізовані механіки (хоч і можуть вважатися просто переробленими копіями одне одної, якщо людина дивиться надто поверхнево), різноманітні локації, історії, персонажів. Головним є те, наскільки той чи інший сетинг та власне ігрове втілення припадає до душі гравця.

Серед проектів розробників – NetEase є такі: Dead by Daylight Mobile, LifeAfter, Knives Out, Harry Potter: Magic Awakened, The Lord of the Rings: Rise to War, Onmyoji (та ще декілька ігор з цієї серії), інші. І якщо перший є дуже схожим за багатьма критеріями до освітлюваної у цій праці, то інші є абсолютно різними: від стрілянок до інтерактивних історій. Проте найбільш успішним можна вважати саме Identity .

Наразі вже є доволі чималий перелік персонажів обох фракцій (загальна кількість до 60), які переплетені між собою історією даної гри. Кожен з персонажів тим чи іншим чином комунікує з іншими в загальному сюжеті. Нерідко навіть гравці поєднують у групи тих чи інших героїв, відповідно до їхньої появи в історії. До прикладу, наступних персонажів відносять до циркового колективу: Жінка-танцівниця (Маргарета Зелль), Акробат (Майк

Мортон), Плачучий клоун (Джокер) з уцілілих та Усміхнене Обличчя (Джокер), Ткаля Душ (Віолета) з мисливців. Усі ці персонажі були пов'язані їхньою передісторією, що також дозволяє гравцям створювати про них незлічену кількість певною мірою погодженого лором гри, контенту. Також цікавим є те, що згаданий Джокер та Джокер є одним персонажем, тобто однією сутністю, але в різних іпостасях. У історії попередньо вони були різними людьми, та зараз стали одним і тим самим, але в протилежних образах. На даний момент, таких подвійних особистостей є 5. Проте не лише сюжетна складова настільки заманливо працює, що кількість гравців збільшується. Також варто зазначити про соціальну складову.

Identity V, хоч і не є по-справжньому навіть приблизно близькою до соціальної мережі (через її спрямованість на власне процес гри, аж ніяк не спілкування), а все одно гравці здатні переглядати в яких групах (у якому, певно названому, угрупованні) інші знаходяться, з ким дружать, кому дарують подарунки. Щодо груп є теж цікава тенденція, як і в інших аспектах даної гри. Ці угруповання нерідко мають назву, як беззмістовну (тобто мало абсолютно випадковий сенс та значення), так і спеціалізовану: об'єднує людей з однієї країни чи міста, має певне ігрове значення (про-гравці, ментори, інші). Окремою увагою варто нагородити угруповання «руїнерів», «зливерів». Обидві ці категорії людей, по суті, мають абсолютно однакову дію. Вони псують гру іншим гравцям, спеціально порушуючи правила гри, виходячи з гри під час матчу, заважаючи ним. Якщо перші, відповідно позитивні, можуть надати допомогу в якомусь з ігрових аспектів, то інші зазвичай займають себе лише драгуванням інших гравців.

Спілкування у загальному чаті, як і нерідко буває в більшості онлайн ігор, є абсолютно хаотичним. Часто відбувається якась суперечка чи просто звучать випадкові фрази. Але частіше гравці користуються приватним чатом для спілкування тет-а-тет з потрібним другом.

Проте варто повернутися до теми створення нікнеймів. У даній грі діє чітке обмеження на слова, пов'язані з лайливою чи спрямованою на образу певної

групи людей лексикою. Якщо гравець намагається вписати щось, що може розцінюватися, як ці дві заборонені категорії, то він не може зареєструватися аж доки не змінить використовуваний нікнейм. Проте, якщо людина дійсно бажає використати якийсь дискримінаційний чи обурливий нікнейм, вона здатна доволі вигадливими способами вписати бажане слово. Дещо схожим чином відбувається ситуація щодо груп. Створити групу (з майже будь-якою назвою) не є важкою справою, але це потребує певного грошового вкладення. Завдяки цьому вдається регулювати кількість створених груп, адже користувач, щоб створити одну, повинен вкласти певний кошт та надати даній групі адекватну назву аби не втратити власний вклад. Проте, очевидно, що суттєвої модерації назв не відбувається, тому створення будь-якої бажаної назви завдяки вже згаданим у першому розділі методам, не є особливою проблемою.

Так само варто зауважити, що у даній грі є можливість того, що перша зміна назви акаунту (це абсолютно ніяк не впливає на пошукову базу, яка працює за системою пошуку за цифровим кодом) є абсолютно безкоштовною. Тобто, якщо гравець на початку гри встановив один нікнейм, а з часом забажав змінити його, то перша зміна буде без внесення жодного кошту. Усі інші ж потребують додаткової сплати за зміну. І часом дана зміна є єдиним можливим виходом, аби уникнути блокування, адже нерідко навіть пересічні гравці, бачучи обурливий нікнейм, подають скаргу на його носія і це з часом може спричинити ймовірне втручання модерації. Чим більше звернень – тим швидше працює система.

Також варто уточнити про наявність декількох серверів, що значно спрощує поділ гравців за регіонами. Наразі існують такі сервери: Азія та Європа, де відбувається більше накопичення людей з даного регіону. Проте, варто наголосити, що користувач може вручну змінити сервер, але це є лише разовою можливістю. Через це перехід з існуючим акаунтом на інший сервер не є можливим. Збір нікнеймів у даній роботі проходив з серверу Європи.

2.2. Семантична класифікація нікнеймів

Було обрано по 50 нікнеймів українською та англійською мовами задля розв'язання завдань дослідження.

1. АдаЕміль – прямим чином стосується двох ігрових персонажів – «Психолога» та «Пацієнта», канонічно об'єднаних у пару.
2. Ада_з_аду – ймовірно стосується ігрового персонажа «Психолог» (Ада Месмер), яка може згадуватись у даному нікнеймі. Так само не варто виключати, що цей нікнейм може і бути, як простим смішним поєднанням, так і відсиланням до реальної людини чи того ж самого персонажа. Однією з відомих нині «Ад» у світі ігрової індустрії, є Ада Вонг з серії Resident Evil.
3. Аліса12 – може бути просто іменем гравця, поєднаним з цифрами.
4. АндрюЛука – прямим чином стосується двох ігрових персонажів – неканонічно об'єднаних у пару. Такий варіант є видуманий гравцями на основі тих чи інших.
5. Апельсини – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
6. Арамзамзам – даний нікнейм не несе жодного іншого змісту, окрім покликання на відому марокканську дитячу пісню.
7. Астаріонова_дружина – відсилання на нині відому Baldurs Gate 3, де один з персонажів має ім'я Астаріон. Наразі він є доволі популярним. Дані приписи «дружина, дівчина, чоловік, хлопець» найчастіше є певним видом відзначення власної любові до того чи іншого персонажа.
8. Астро_навт – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
9. АянамиРей – пряма відсилка на досі дуже популярне аніме «Євангеліон», де одним з героїв виступає саме Аянами Рей.
10. Біба – відсилання до відомого жарту «про Бібу та Бобу». Парний нікнейм.
11. Бімба – є відсиланням на відомий в інтернеті мем: зображення свині з приписом «Бімба». Має різновидності.
12. Боба – відсилання до відомого жарту «про Бібу та Бобу». Парний нікнейм.
13. БобЗр – видозмінене слово бобер.
14. Бро – відома форма слова «brother», що найчастіше використовується, як позначення братерства не по крові, а по душевним почуттям.
15. ВЗрЗдун – видозмінене слово вередун.
16. Візія – найімовірніше несе естетичну функцію.
17. Гарнаукраїнкая – відсилання до шароварної пісні Юлії Луцинської «Гопак».

18. Голодна киця – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці. Може бути відсиланням до ігрового персонажа – Анни «Пророчиці»
19. Декодер – позначає одну з ролей персонажів у даній грі. Декодер – той, хто найшвидше та найвправніше працює з дешифрувальними машинками.
20. Дитя_снікерс - найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці. Ніякого смислового навантаження не несе.
21. Дружина_Антоніо – щодо припису дружина, пояснення вже було надано вище. Антоніо, скоріш за все, згадується саме ігровий – «Віолончеліст».
22. Зая1з1раю - найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
23. Іванна – не є можливим визначити чи є цей нікнейм відсиланням на якусь конкретну персону чи це просто вказане власне ім'я. Скоріш за все це просто ім'я.
24. Кіберспірт – несе гумористичне значення, внаслідок незначного видозмінення слова «кібер-спорт».
25. Кісімісі – пряму відсилання до відомого нині та обожнюваного дітьми персонажа Кісі Місі, яка є одним з героїв з гри «Poppy Playtime».
26. КіттіКітті – повторення англійського слова «kitty» – кошеня.
27. Кошенятко – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
28. Лорелея – образ з німецької балади, що позначає собою русалку/мавку. Може бути відсилкою на оригінальний твір або на «скін» (костюм, який гравець може змінити персонажу) «Оперної співачки».
29. Лючіно – найімовірніше є відсиланням до однойменного ігрового персонажа «Професора».
30. Маруся – може бути як просто ім'ям, так і відсилкою до ігрового персонажа «Кривавої Мері».
31. Міку – може зачіпати неймовірно велику кількість відсилань, адже це слово є: іменем відомого вокалоїда, загалом розповсюдженим ім'ям, як реальних людей, так і вигаданих персонажів.
32. Мурз1к1337 – частково видозмінене слово «мурзік» з додаванням цифр. Навряд чи несе особливий сенс.
33. Найманець – найімовірніше є відсиланням до однойменного ігрового персонажа.

34. НортонМейнер – слово «мейнер» позначає, що гравець найвправніше грає саме на певному, конкретному персонажі. У даному випадку це Нортон Кемпбел.
35. Пиулотідвь – мотивація є невідомою. Ймовірно, у слові зашифроване певне значення, проте розпізнати його неможливо.
36. Прокайтер – про – відповідно скорочення від професіонал. Кайтер – походить від англійського слова kite, що означає уникати. У даній грі такий термін є дуже важливим, адже чимала частина геймплейної складової припадає саме на цей процес. На уникання атак мисливця. Тому, цей нікнейм може мати у собі таке значення: людина, яка дуже вправна у даній активності. Проте, даний нікнейм може використовуватися і в іронічному сенсі. Тому тут, залежно від бажання та самовпевненості людини, буде і виявлятися певна, можна сказати протилежна мотивація.
37. Прошка-3000 – тут так само з'являється частина попереднього значення.
38. Русоріз – відсилання на популярний нині жарт, спровокований зборами на FPV-дрони, у одному з яких і було зазначене слово.
39. С_I_M_П – калька з англійського simp. Сленгу, яким називають людину, що має надмірну прихильність до іншої людини, найчастіше без взаємності.
40. Сонечко <3 - найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
41. Сяолюб – найбільш імовірною теорією є те, що даний нікнейм відсилається до гри Genshin Impact, у якій є герой з ім'ям Сяо. Частинка «люб» відповідно означає любов носія нікнейму до даного персонажа.
42. Сяяння – може мати як естетичну функцію, так і відсилатися до відомого однойменного творіння Стівена Кінга.
43. Тойво – слово-мем, яке зі слова паразита перейшло в означення «забудькуватості» його використовувача. Відоме завдяки зображенню вівчарки на фоні заходу сонця.
44. Тігнарі - найбільш імовірною теорією є те, що даний нікнейм відсилається до гри Genshin Impact, у якій є герой з ім'ям Тігнарі.
45. Трейсі_Резнік – пряме відсилання до персонажа гри «Механіка».
46. Хочу_борщу – навряд чи має якийсь особливий сенс і виступає чимось, крім гумористичного словосполучення.
47. Чарльз-літун - найімовірніше є відсиланням до однойменного ігрового персонажа – «Аеропланіста», особливо враховуючи частинку «літун», що може вказувати на особливі уміння персонажа, які, спрощено, можна пояснити саме цим словом.

48. Чомік – «chomik» – хом’ячок з польської мови.
49. ШвидкаКорова – іронічний і, скоріш за все, насмішливий.
50. Шкарпетки_джозефа - найімовірніше є відсиланням до однойменного ігрового персонажа. Речова приналежність нерідко зустрічається. Часто є у насмішливому вигляді або гіперболізовано-смішному, щоб розвеселити й інших гравців.
51. AdasEmil - прямим чином стосується двох ігрових персонажів – канонічно об’єднаних у пару. Тут основним виступає саме Еміль, позначаючи свою «приналежність» до Ади. Ймовірно, що це може бути парний нікнейм.
52. Aesorcarl - пряме відсилання до персонажа гри «Бальзамувальника».
53. AKIRA2008 – може бути просто іменем з цифрами, а може і стосуватися однойменного аніме.
54. AlexG2107 – пряме відсилання на сучасного відомого виконавця у жанрі «інді-рок». Нікнейм повністю копіює псевдонім та додає цифри. Можливо, вони мають додаткове значення, про яке наразі невідомо.
55. Alvadaddy – відсилання до внутрішньоігрового персонажа «Відлюдника», якого нерідко використовують для іронічного висвітлення проблеми фігури батька у житті людини.
56. Antonio212002 – пряме відсилання до ігрового персонажа «Віолончеліст». Також має цифри. Установити їхнє значення не є можливим.
57. ArielTheCowboy – може мати подвійне значення: стосуватися відомого образу русалки Аріель або ж внутрішньоігрового персонажа «Ковбоя».
58. ASeerWithADHD – пряме відсилання до персонажа «Пророка». Розлад ж не пов’язаний з персонажем і є лише авторським доповненням.
59. AutisticMonkey – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
60. Blue – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
61. CasTheClown – вірогідно, що використовується ім’я автора чи якогось персонажа. Мотивацію пояснити важко.
62. Favrookie – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці. Fav – скорочення від favorite, rookie – сленг, що позначає щось дуже миле.
63. Flash_Wolf2008 – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці, а саме: «швидкий вовк». 2008 може бути роком народження користувача або просто пам’ятним.

64. Ghoul17 – найімовірніше, відсилається до міфічної істоти «гуль», чий образ посідає вагоме місце у культурі. Наявні цифри. Навряд чи мають особливе значення.
65. Hookmisser – непряме відсилання до персонажа «Пацієнт», основною механікою якого є закидання крючків, задля розривання дистанції чи подолання перешкод. Через важкість даного персонажа, в ігровій спільноті постійно побутують жарти на тему непопадання загаданими крючками у спеціальні частини локації, що і ламає його механіку.
66. HuaCheng – пряме відсилання до персонажа з новели «Небесне благовіщення». (Офіційний сайт «Небесного Благовіщення»)
67. Joker – пряме відсилання до однойменного внутрішньоігрового персонажа, «Плачучого клоуна». Проте може бути відсиланням і до іншого відомого однойменного героя всесвіту DC.
68. Just better - дослівний переклад «просто краще». Навряд чи стосується якогось внутрішньоігрового процесу чи персонажу.
69. KaueaAlberich – пряме відсилання на гру Genshin Impact, де існує персонаж з даним ім'ям.
70. Kevin_Enjoyer – відсилання до внутрішньоігрового персонажа, «Ковбоя», що з додаванням часточки «enjoyer» може вказувати на любов до даного героя.
71. Kiter3000 – найімовірніше стосується саме насмішливої сторони вже знайомого терміну. Значення таке саме, як і у нікнейму «прошка». Наявність цифр у такій послідовності теж додає гумористичного сенсу, адже нерідко подібні варіанти використовуються для гіперболізації.
72. KnowMe - дослівний переклад «Знай мене». Навряд чи стосується якогось внутрішньоігрового процесу чи персонажу.
73. Koі – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці.
74. LittleApricot – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці. Ніякого смислового навантаження не несе. Дослівний переклад – «малий абрикос».
75. Meow_777 – найбільш імовірно, що особливого нічого у ньому не приховано і значення нікнейму є рівноцінним його буквеній оболонці. Ніякого смислового навантаження не несе. Має графічні знаки та цифри.
76. Misfit – непряме відсилання до внутрішньоігрового персонажа «Ковбой», один з «скінів» якого має цю ж назву, перекладаючись як «вигнанець», що так само підтверджує опис «костюму».

77. Moon – дослівний переклад «луна». Навряд чи стосується якогось внутрішньоігрового процесу чи персонажу. З зовнішнього теж має надто широкий спектр, тому за мотивацію можна уважати небесне тіло.
78. Nanapankakes – може бути відсиланням до відомого однойменного твору «Нана».
79. Noob_king – «пооб» – ще одна частинка ігрової термінології. Це слово використовується, щоб описати нового, недосвідченого гравця. Має негативну конотацію, через що це найчастіше сприймається як образа. Даний нікнейм, скоріш за все, є знову ж таки жартівливим і показує, що автор може занижувати власні уміння.
80. Odetari – пряме відсилання на сучасного відомого виконавця у жанрі «електронна танцювальна музика». Нікнейм повністю копіює псевдонім.
81. OhGodItsNaiad – найімовірніше є відсиланням до однойменного ігрового персонажа. Якщо перекласти дослівно, то вийде «ОБожеЦеНаяда».
82. Patricia<3 – найімовірніше є відсиланням до однойменного ігрового персонажа. Проте так само і може стосуватися імені гравця. Графічний знак «<3» найчастіше використовується, щоб проявити якісь позитивні емоції.
83. Pawganini – гра слів виявляється у додаванні до прізвища відомого композитора Паганіні слова «paw» – лапка. Можливо, автор хотів додати якогось дещо смішного, милого значення до утвореного слова.
84. PL|??? – найімовірніше скорочення PL у даному випадку може означати: приналежність до певного угруповання, назва якого при аббревіації утворює дані дві літери, або ж носій відсилається до інших явищ (серед можливих може бути мова програмування, національна приналежність). Так само цікаво, що доволі часто у даній грі використовуються невеличкі додаткові часточки-скорочення, що мають значення приналежності до певної національності, як от частка UA буде відповідно значити «Україна». Проте це все, як ось такі приписи, не завжди означає приналежність до певної країни/національності. Іноді це значить приналежність до певної групи (за інтересами/групи друзів) й схоже.
85. Pollynora – може бути поєднанням двох імен: Поллі та Нора; так само може бути відсиланням до сучасної художниці-сюрреалістки Поллі Нор.
86. POTATO :3 – дослівний переклад «картопля». Навряд чи стосується якогось внутрішньоігрового процесу чи персонажу.
87. Pvrpet – видозмінене слово «puppet». Може стосуватися ігрового персонажа Лео через однойменну назву навичок.

88. Ren ^-^ – просто ім'я. Може бути іменем власника акаунту або ж обраним ним з інших творів.
89. RipperSmurf – прямим чином стосується ігрового персонажа, «Різника». Друга ж частина, «смурф», вірогідно відсилається до відомого мультфільму. Проте про зв'язок дуже важко говорити, адже ні в грі, ні в історії створення, нічого подібного не переплітається.
90. Sasha628 – може бути просто іменем гравця, поєднаним з цифрами.
91. Sculptor – найімовірніше є відсиланням до однойменного ігрового персонажа.
92. Sillycat – дослівний переклад «дурненький кіт».
93. Stargirl – дослівний переклад «зоряна дівчина».
94. Sun – дослівний переклад «сонце». Навряд чи стосується якогось внутрішньоігрового процесу чи персонажу. З зовнішнього теж має надто широкий спектр, тому за мотивацію можна уважати
95. Surgaion – видозмінене слово «surgeon» – хірург.
96. Tracyscat – дослівний переклад «Трејсі кіт». Найімовірніше стосується внутрішньоігрової персонажки «Механік», чие ім'я і було використано для створення нікнейму.
97. Tracyrat – дослівний переклад «Трејсі крися». Знову ж таки найімовірніше стосується внутрішньоігрової персонажки «Механік», чие ім'я і було використано для створення нікнейму.
98. Turkishemil – можливо показує національну приналежність гравця, поєднуючись з або іменем персонажа, або ж іменем гравця (чи обраним ним).
99. Xhiles – найімовірніше видозмінене слово «Αχιλλεύς», у якому використовується метод перестановки та дублювання літер.
100. [Edvard] – позначає ім'я. Імовірно може стосуватися внутрішньоігрової колаборації з відомим фільмом «Едвард руки-ножиці», яка є дуже відомою серед гравців. Проте не можна стверджувати, що це єдина можлива причина і даний нікнейм не може бути просто іменем гравця або відсилкою до будь-якого іншого популярного персонажу (той ж Едвард з фільму «Сутінки»).

Отримані результати будуть надані у відсотковому співвідношенні. Деякі нікнейми були зараховані до двох чи більше категорій.

Пряме відсилання до внутрішньоігрового персонажу: 1, 2, 4, 21, 29, 30, 33, 34, 45, 47, 50, 51, 52, 55, 56, 57, 58, 67, 70, 76, 81, 82, 89, 91, 96, 97, 98, 100. (29%)

Непряме відсилання до внутрішньоігрового персонажу: 18. (1%)

Відсилання до ігрових механік: 19, 24, 34, 36, 37, 65, 71, 79. (8%)

Відсилання до музичних виконавців: 17, 54, 80, 83. (4%)

Мотивація незрозуміла: 35, 61. (2%)

Мотивація до інших ігор: 2, 7, 25, 41, 44, 69. (6%)

Відсилання до загальнокультурного феномену: 6, 10, 12, 28, 31, 40, 42, 57, 64, 66, 89. (11%)

Відсилання до імені (реальної людини; імені гравця): 2, 3, 23, 29, 30, 31, 82, 85, 88, 90. (10%)

Мотивація є прямою: 5, 8, 16, 18, 20, 22, 26, 27, 42, 48, 49, 59, 60, 61, 62, 63, 68, 72, 73, 74, 75, 77, 84, 86, 92, 93, 94. (27%)

Відсилання до аніме чи мультиплікації: 9, 53, 64, 78. (4%)

Відсилання до мемів: 11, 14, 17, 38, 39, 43, 46, 59. (8%)

Видозмінені слова: 13, 15, 32, 87, 95, 99. (6%)

2.3. Графічна класифікація нікнеймів

Так само цікавим для вивчення є утворення нікнеймів з погляду візуального оформлення, адже це є дуже індивідуальною річчю для кожного користувача. Хтось бажає надати власному мережевому імені побільше додаткових графічних символів чи цифр, а комусь подобається наявність лише літер. Подальше дослідження буде включати лише певні приклади для ілюстрації власне груп.

Монокомпонентні: Аліса12, Апельсини, Астро_навт.

Ускладнені додатковими літерами: Xxiles.

Ускладнені цифрами: Аліса12, Боб3р, В3р3дун.

Ускладнені графічними символами: Астро_навт, С_I_M_П, Сонечко <3.

Не є ускладненими: Апельсини, Біба, Бімба.

Полікомпонентні: АдаЕміль, Ада_з_аду, АндрюЛука.

Ускладнені додатковими літерами: –.

Ускладнені цифрами: Зая131раю, AlexG2107, Flash_Wolf2008.

Ускладнені графічними символами: Ада_з_аду, Дитя_снікерс, Дружина_Антоніо.

Є двома чи більше словами: АдаЕміль, АндрюЛука, Арамзамзам.

Висновки до розділу 2.

Отже, відповідно до даного аналізу, можна визначити, що:

- Найбільший відсоток нікнеймів відноситься до груп, де мотивація є прямою та де гравець відсилається до внутрішньоігрового персонажу. Це може бути спричиненим багатьма факторами, але серед найголовніших скоріш за все є бажання виділитися оригінальністю. Адже кожен вигаданий індивідуально людиною нікнейм, є певним видом творчої справи.
- Також простежується значний міжігровий зв'язок, який спричинений багатогранністю ігрової індустрії. Не можна стверджувати, що наявні зв'язки лише між висвітленими у дослідженні іграми, адже насправді кількість нікнеймів є величезною і кожен неможливо розглянути окремо. Так само зустрічаються відсилання до подібної Dead By Daylight, абсолютно протилежна League of Legends.
- Чимало зв'язків є і з загальною культурою, що має у собі дуже багато компонентів і через це є дуже широким явищем, у яке потрібно заглиблюватися поверхово.
- Трапляється явище «парних нікнеймів».

Графічна ж класифікація виявила, що кількість монокомпонентних нікнеймів та полікомпонентних є приблизно однаковою. Найменший відсоток стосується повтору літер, найбільший – додавання графічних знаків.

ВИСНОВКИ

Поняття «нікнейм», незважаючи на свою порівняно давню появу (він не з'явився в останні роки п'ять) досі є недостатньою розкритим в науковій спільноті через величезний обсяг явищ внаслідок стрімкого технічного прогресу. Наразі вже є й значно комплексніші явища за банальне ім'я користувача, як от штучний інтелект чи складні алгоритми соціальних мереж. Проте, не варто забувати, що дослідження та опис кожної частинки великого об'єкта починається саме з початкового, базового коріння.

Явище утворення нікнеймів є дуже різноманітним, адже залежно від власне мережі (не лише її назви, а й виду за орієнтованістю на певну активність) можуть варіюватися результати даного процесу. Якщо брати TikTok – застосунок для перегляду-продукування коротких відео на будь-яку тему, то там буде величезна вибірка результатів, які буде важко опрацювати через: бачення автора самого нікнейму; міжкультурну, вікову різницю; розрив у знаннях, інтересах; особисті інформаційні бульбашки; велику кількість досліджуваного матеріалу. Не можна сказати, що згадані вище причини є усіма можливими, адже сам процес опрацювання може показати значно більшу кількість проблем. Проте варто зауважити, що проводити дослідження такого характеру значно легше на більш індивідуальних платформах, як от онлайн-ігри. У них аудиторія має чітко окреслений інтерес, що зазвичай може перемешуватися з іншими схожими продуктами. Звичайно, гравці так само діляться на певні категорії, але вони не настільки впливають на творення нікнеймів.

У висновках до другого розділу вже було зазначено, що велика кількість утворених унікальних імен гравців тяжіє до відсилання на певного персонажа або ігровий процес. Так само доволі немале число й стосується прямої мотивації, тобто слово не є видозміненим і скоріш за все значать те, що значать. Тобто не мають якихось додаткових символів чи образів, які б могли прослідковуватись у самій грі. Хоч і варто зауважити, що «Identity V» перенасичена алюзіями. Розробники влучно адаптують вже існуючих історичних постатей чи явища (як

от персонаж «Композитор» якого порівнюють з композитором Фредеріком Шопеном або ж згадка лоботомії у історії персонажа «Пацієнт»). Нерідко деякі відсилання залишаються непоміченими через певну різницю в знаннях гравців, або ж образ розмивається на фоні інших, більш відомих аналогів. Знаючи про любов розробників до таких деталей, гравці так само можуть захопитися подібним і спробувати внести вже в свій нікнейм щось, що мало б якесь подвійне значення. Саме це і змінює ставлення до вигадання унікального імені. Віртуальне середовище є неоднорідним через навіть ті ж вже згадані причини, але воно є водночас і цілним, адже не можна розглядати його компоненти окремо одне від одного.

Окрім семантичного різноманіття, варто ще дещо зауважити щодо візуального: нікнейми можуть бути виключно буквеними, виключно цифровими, буквено-цифровими, абрєвіатурами, з наявністю додаткових графічних знаків (зі смайликами включно), видозміненими варіантами, комбінаціями, вже існуючих слів та інше. Але кожна форма є можливою.

Процес створення нікнеймів – неважкий, адже по суті людині потрібно вписати якесь слово, яке буде позначати її. Проте те, наскільки це явище видозмінилося через банальну технічну обмеженість, може вразити будь-кого і спричинити інтерес: а що з закладав автор нікнейму?

Резюме

У роботі розкривається поняття «нікнейм» та його практичне вираження на основі онлайн-гри «Identity V». Тему курсової роботи «Нікнейм як засіб самопрезентації віртуальної особистості в інтернет-комунікації (на матеріали онлайн-гри «Identity V»)» обрано з метою з'ясувати семантичні групи нікнеймів на реальному віртуальному середовищі відомої нині гри.

У **першому розділі** «Нікнейм як різновид неофіційного антропоніма» роботи досліджено теоретичний аспект нікнейміки. Означене поняття нікнейм, згадані дослідження попередніх років, надані вже існуючі класифікації.

У **другому розділі** «Самопрезентація особи в онлайн-грі "Identity V"» є дослідження, у яких класифіковано обрані 100 нікнеймів українською та англійською мовами за семантичним значенням та графічним оформленням.

Курсова робота складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу та загальних висновків. Обсяг роботи становить 34 сторінки. У списку використаної літератури налічується 15 джерел, зокрема 1 – англійською мовою. У списку ілюстративного матеріалу налічується 5 джерел.

Ключові слова: мережа Інтернет, нікнейм, соціальна мережа, мотивація, класифікація, значення, онлайн-гра, ігрова термінологія.

Resume

The work reveals the concept of "nickname" and its practical expression based on the online game "Identity V". The topic of the course work "Nickname as a means of virtual personality self-presentation in internet communication (based on the materials of the online game "Identity V")" was chosen with the aim of finding out the semantic groups of nicknames in the real virtual environment of the currently well-known game.

In the first section "Nickname as a variety of unofficial anthroponym" the theoretical aspect of nicknames is investigated. The concept of a nickname is defined, studies of previous years are mentioned, existing classifications are provided.

In the second section "Personal self-presentation in the online game "Identity V" there are studies in which 100 selected nicknames in Ukrainian and English are classified according to their semantic meaning and graphic design.

The course work consists of an introduction, two chapters, conclusions to each chapter and general conclusions. The volume of work is 34 pages. The list of used literature includes 15 sources, including 1 in English. There are 5 sources in the list of illustrative material.

Keywords: Internet network, nickname, social network, motivation, classification, meaning, online game, game terminology.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Галустьян, О. А., Захаренко Л. М., Казміренко В. О. & Мотлях, О. І. (2020). *Складання психологічного профілю невстановленої особи за характеристиками її письмового тексту*. Київ.
- Кононенко, М. С. Особливості соціальної комунікації в мобільному додатку «INSTAGRAM» (23–24 червня 2022 р.) *Інформація, комунікація та управління знаннями в глобалізованому світі : зб. матеріалів П'ятої міжнар. наук. конф.*, Київ, 23-24, 210- 214.
- Лучак, А. М. (2011). Ідентифікація людини як особистості та формування політичної ідентичності в глобальному інформаційному просторі. *Наукові записки [Національного університету Острозька академія]. Сер.: Культурологія*, 7, 353-357.
- Павликівська, Н. М. (2010). *Вивчення псевдонімів в українській і зарубіжній лінгвістиці. Наукові записки [Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського]. Сер : Філологія (мовознавство). 14-15*, 45-50.
- Павликівська, Н. М. (2019). Псевдонімія як антропонімне явище. *Філологічний дискурс*, 9, 214-221.
- Попова, А. В. (2017). Нікнейм як основний засіб самопрезентації віртуальної особистості в інтернет-комунікації: семантична природа та класифікація (на матеріалі української мови). *Типологія мовних значень у діахронічному та зіставному аспектах*, 33-34, 50-58.
- Полієнко, В. В. (2011). Особливості сучасних соціальних практик формування та презентації гендерної ідентичності. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*, 12, 94-100.
- Сазонова, Є . О. (2012). Віртуальний нікнейм як прецедентний. *Лінгвістика*, 2, 264-271.
- Сазонова, Є. (2014). Нікнейміка як нова галузь сучасної антропоніміки. *Studia linguistica*, 8, 399-403.
- Соприкіна, В. (2021). Псевдоніми сучасних українських митців як синтаксичні сполуки: семантика та моделі творення. Том 1 № 45 (2021): *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія Філологія*, (1)45
- Тлумачний словник. Режим доступу: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%BD%D0%B5%D0%B9%D0%BC>
- Чучка, П. П. (2001). Українські псевдоніми: статус, структура і функції. *Наукові записки Кіровоградського держ. педуніверситету ім. В. Винниченка. Серія : філол. науки (мовознавство)*, (37), 82-83.
- Шитик Л. В., Омелюх І. В. (2021) Структура нікнеймів у соціальних мережах. *Мовознавчий вісник*, 31, 18-26.

From ⟨Bonehead⟩ to ⟨cLoNehEad⟩ : Nicknames, Play, and Identity on Internet Relay (1995). *Haya Bechar-Israeli, Journal of Computer-Mediated Communication*, (1).

Kosmeda, T., Janik, K., Janczura, D. (2021) Modern onomastic terminology: Ukrainian and Russian scientific discourse as to the formation of the Internet onomasticon. *Przegląd Wschodnioeuropejski*, (1), 305-316.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

Офіційний сайт гри “Identity V”.

<https://idv.163.com/>

<https://idv.163.com/en/features.html>

<https://idv.163.com/en/story.html>

Офіційний сайт гри “Genshin Impact”

<https://genshin.hoyoverse.com/en/game>

Офіційний сайт розробників NetEase

<https://www.neteasegames.com/game/hot/>

Фанатська сторінка у вікіпедії «Небесних Благословень»

https://heaven-officials-blessing.fandom.com/wiki/Hua_Cheng

Фанатська сторінка у вікіпедії, присвячена грі “Identity V”

https://uk.wikipedia.org/wiki/Identity_V