

НІКНЕЙМ ГЕЙМЕРА ЯК СПЕЦИФІЧНА ФОРМА САМОПРЕЗЕНТАЦІЇ ОСОБИСТОСТІ В КІБЕРСПОРТІ

Розвиток комп'ютерних технологій спричинив появу нових видів самопрезентації, серед яких особливо важливе місце посідають нікнейми. Вони є унікальними маркерами та засобами самовираження в онлайн-сфері, особливо поширеними в кіберспорті. Інтернет-ім'я, як специфічна форма самопрезентації у віртуальній комунікації, набуло особливої популярності в умовах розвитку цифрових технологій та зростання онлайн-спільнот. У мережі люди можуть створювати та використовувати псевдоніми, які стають важливими елементами їхньої ідентичності, дозволяючи відокремити реальне «я» від онлайн-образу. Це явище є актуальним, оскільки впливає на взаємодію віртуальних спільнот, комунікацію та соціальні процеси в цифровому середовищі. Культура кіберспорту швидко розвивається й стає важливою складовою сучасного цифрового середовища. Враховуючи стрімкий ріст популярності кіберспортивних дисциплін та онлайн-ігор, виникає необхідність вивчення мовних явищ, що з ними пов'язані, таких як специфічна термінологія, комунікаційні практики та мова гравців. Оскільки ця тема активно досліджується за кордоном, в Україні ж інтерес до вивчення кіберспорту та його впливу на мову лише зароджується, що робить її надзвичайно актуальною для подальших наукових досліджень. У вітчизняному мовознавстві нікнейми стали предметом вивчення Юлії Бобкової, Богдана Коваленка, Наталії Линник, Марини Навальної, Ірини Онищенко, Тетяни Панченко, Аліси Попової, Людмили Ставицької, Олени Тараненко. Метою цієї роботи є дослідження нікнеймів як інструментів самопрезентації гравців у кіберпросторі.

Нікнейм у кіберспорті є важливим елементом самопрезентації гравців, що допомагає їм не лише відокремити себе від інших учасників, а й створювати певний образ або бренд. Він часто використовується для вираження особистих інтересів, творчих нахилів або навіть гумору, а також може бути ключем до розпізнавання учасника в онлайн-турнірах і змаганнях. Класифікація нікнеймів на основі їх функції та форми, запропонована Алісою Поповою, дозволяє детальніше проаналізувати роль нікнеймів у цифровій комунікації, зокрема в контексті кіберспорту, соціальних мереж та інших онлайн-спільнот. Дослідниця виділила такі типи нікнеймів: автонім (ґрунтуються на реальних іменах користувачів

або псевдонімах, напр.: «Dendi», «kennyS»); акронім (утворення з перших літер (або складів) кількох слів і вимовляється як одне слово, напр.: «Zyw0o», «ceh9»); алонім (позначає псевдонім, тобто ім'я, яке людина використовує замість свого справжнього імені, зазвичай для анонімності, напр.: «ScreaM», «flusha»); геоніми (відображають географічні назви, такі як назви міст, країн або континентів, напр.: «Copenhagen Wolves», «London Conspiracy»); зооніми (пов'язані з іменами або характеристиками тварин, напр.: «Puppey», «f0rest»); героніми (використовують імена героїв, персонажів або міфологічних фігур, напр.: «ThorZaIN», «Spartan»); фітоніми (використовують назви рослин або пов'язані з ними асоціації, напр.: «Lotus», «Rose»); фітлоніми (використовується для позначення нікнеймів, пов'язаних із іменами рослин, напр.: «Tree», «Ivy»); фаноніми (виникають на основі популярних персонажів культури, героїв фільмів, книг, відеоігор, напр.: «Neo», «Arteezy»). Нікнейми в кіберпросторі виступають не лише ідентифікаторами, а й засобами творчого самовираження, свідченням приналежності до певних груп чи спільнот.

Цей особливий вид псевдоніма відіграє важливу роль у кіберспорті, оскільки він представляє унікальний бренд гравця, демонструючи досягнення, соціальний статус, особистісні риси, гумор, які допомагають стати частиною ігрової спільноти, напр.: «sImple», «Zeus» та «Yatoro». Вони мають особливе символічне значення, яке відображає як культурні, так і особистісні характеристики. Параметри створення нікнеймів формуються обмеженнями ігрових платформ, де дозволені лише ті ніки, які ще не використані ніким, це надихає гравців на творчість. Вони підкреслюють міжкультурні впливи, оскільки геймери з різних країн вкладають у свої ніки аспекти національної ідентичності, соціальні тенденції або відображення до поп-культури.

Отже, нік – це важливе соціокультурне та лінгвістичне явище самопрезентації в кіберпросторі. Він відображає вияви культурних, мовних, соціальних тенденцій сучасного світу та служить інструментом для висловлення або створення чогось нового, відображення цінностей, почуття гумору або входження до тієї чи іншої субкультури. У кіберспорті та онлайн-іграх нікнейми формують унікальну ідентичність, сприяють визнанню в спільноті та створюють простір для міжкультурної комунікації.