

Marcin Dziwisz

Rosyjskie pseudonimy graczy komputerowych – na przykładzie wybranych gier ze sfery e-sportu

W ostatnich latach obserwowane jest niezwykle dynamiczne przenoszenie tradycyjnych sfer ludzkiej działalności do przestrzeni wirtualnej. Dotyczy to takich sfer jak zakupy, nauka, rozrywka czy właśnie sport. Znajomość realiów wirtualnych rozgrywek nie jest jeszcze powszechna i dotyczy raczej osób urodzonych po 1990 roku. Jednakże omawiana branża rozwija się niezwykle prężnie, a jej obroty liczone są już w milionach dolarów¹.

Pod pojęciem e-sportu rozumiana jest pewna forma rywalizacji, w której przedmiotem zainteresowania zawodników są gry komputerowe. Podobnie jak w sporcie tradycyjnym rozgrywki mają charakter towarzyski lub przybierają postać międzynarodowych turniejów, w których pula nagród osiąga bardzo wysokie sumy. Wśród najważniejszych tytułów gier, które stanowią niejako rdzeń rozgrywek e-sportowych, można wymienić takie pozycje jak: *StarCraft*, *Counter-Strike*, *Quake*, *Warcraft II: Tides of Darkness* czy *League of Legends*, *Dota 2*. To właśnie ten ostatni tytuł stał się źródłem pozyskania materiału badawczego na potrzeby niniejszego tekstu. Sama gra polega na rywalizacji pomiędzy dwiema pięcioosobowymi drużynami, które wybierają z dostępnej puli określone postacie (awatary). Następnie starają się one zdobyć jak najwięcej złota, doświadczenia i niezbędnych artefaktów, aby w końcowej fazie rozgrywki zniszczyć bazę przeciwnika. Wybór danej gry został podyktowany przede wszystkim popularnością, jaką cieszy się ona w Rosji, na Ukrainie i w większości państw byłego ZSRR. Szacuje się, że jednocześnie w rozgrywkach uczestniczy od 200 000 do nawet 500 000 młodych Rosjan².

Warunkiem uczestnictwa w rozgrywkach jest założenie konta, które wiąże się wyborem loginu czy też nicku³ – widocznego dla innych graczy znaku

¹ Informacja za: *Dota 2 – The International* (ang.). Valve Corporation, <https://www.dota2.com/international> [dostęp: 20.03.2020].

² Według danych serwisu Steamcharts rekord aktywności graczy przypadł na marzec 2018 roku i wyniósł milion 291 tys. użytkowników. Informacja za: <https://www.championat.com/cybersport/news> [dostęp 24.03.2020].

³ W języku internetowym nick i pseudonim są niekiedy zastępowane terminem login, wchodzi on z nimi w szereg synonimiczny; por. A. Naruszewicz-Duchlińska, *Pseudonimy internetowe (nicknames) jako forma autoreklamy*, „Prace Językoznawcze” V, 2003 s. 85–98; L. Szymański, *Leksyka czatu internetowego. Studium empiryczne*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2013.

rozpoznawczego, swoistej wizytówki użytkownika serwisu. W odróżnieniu od tego typu nominacji używanych np. na forach internetowych, te dotyczące e-sportu, a konkretnie gry *Dota* mają charakter dynamiczny – gracz może je modyfikować w dowolnym momencie, zmieniając ustawienia w ramach przypisanego mu stałego konta.

Celem niniejszego artykułu jest opisanie aktualnych tendencji w wyborze czy też kreowaniu nicków przez rosyjskich graczy komputerowych. W związku z tym, zgromadzony materiał zostanie poddany analizie w kilku aspektach. Będą to: semantyka nominacji, określenie motywacji, jaką kierował się twórca pseudonimu (jeśli to będzie możliwe), funkcja, jaką nominacja może pełnić na tle innych opisywanych nazw. Materiał badawczy stanowi prawie sześćset przykładów, które zostały pozyskane z trzech źródeł:

- z wirtualnych kont użytkowników serwisu *Steam*,
- z kanałów komunikacji (czatów), wykorzystywanych przez graczy,
- nazwy zebrane bezpośrednio podczas trwania rozgrywki.

Jeżeli chodzi o zagadnienie pseudonimów internetowych, to wciąż stanowi ono ciekawy przyczynek do badań, nie tylko lingwistycznych, ale także socjologicznych i psychologicznych. Z grona badaczy, zajmujących się daną problematyką można wymienić takie nazwiska jak: A. Siwiec, L. Szymański, R. Łobodzińska, M. Peisert, B. Czopek-Kopciuch i wiele innych, których nie sposób tu przytoczyć. Niniejszy opis będzie miał zatem charakter uzupełnienia wcześniejszych badań o wnioski, dotyczące pseudonimów sieciowych graczy ze sfery rosyjskiego e-sportu.

Podstawową cechą aktywności w Internecie jest anonimowość. Z tego względu użytkownicy czatów, portali internetowych czy też gracze pozwalają sobie na zachowania oraz wyrażanie opinii w sposób, który w realnym świecie spotkałby się z dezaprobatą otoczenia. Jak zauważa A. Siwiec:

Internet jako stosunkowo nowe środowisko komunikacyjne oparte na globalnym systemie powiązanych sieci komputerowych, które wytworzyło charakterystyczny dla siebie sposób przekazu i wymiany informacji w warunkach kontaktu językowego i w ogóle znakowego przez medium elektroniczne⁴.

Jedną z manifestacji obecności użytkownika w sieci są nicki⁵, wymagane najczęściej do logowania w określonych serwisach. Wymagania w tym względzie są bardzo różne, zależne od administratora danego systemu.

Forma językowa takich nazw zależy od pomysłowości ich dysponentów, każdy internauta musi się jednak liczyć z ograniczeniami narzucanymi przed administratorem usługi, które mogą dotyczyć np. ilości i typu znaków. Nick może składać się ze znaków dostępnych z poziomu klawiatury w liczbie ograniczonej najczęściej do dwudziestu, literowych

⁴ A. Siwiec, *Pseudonimy internetowe vel nicki – charakterystyka onomastyczna i uzus*, „Roczniki Humanistyczne” 2014, t. LXII, z. 6, s. 102.

⁵ „Terminem używanym synonimicznie w stosunku do pseudonimu internetowego jest *nick*, będący skróceniem angielskiego słowa *nickname* w znaczeniu ‘przezwisek’, ‘przydomek’. Pojawił się on w polszczyźnie wraz z nowym sposobem komunikowania się ludzi w przestrzeni wirtualnej”. A. Siwiec, *Pseudonimy internetowe...*, s. 103.

i nieliterowych. Zasady konstruowania nazw przez użytkowników programów komunikacyjnych różnią się między sobą⁶.

Jeśli chodzi o omawianą grę, to jej twórcy pozostawili graczom pełną dowolność w językowym kreowaniu swojego „sieciowego wizerunku”. Ów wizerunek wyrażany jest za pomocą nicku, który jest „indywidualną osobową nazwą własną używaną dla potrzeb komunikacji w Internecie, rozumianą jako identyfikator dostępu do usług, odnoszących się do internetowych kanałów komunikacyjnych”⁷. Jeśli chodzi o e-sport, to nick jest tym ważniejszy, że za nim stoi postać gracza, sportowca, który, jak w każdym sporcie, jeśli osiągnie sukcesy, staje się rozpoznawalny w środowisku, z czym wiążą się wymierne korzyści finansowe. Widać zatem, że dobór takiego pseudonimu ma dość istotne znaczenie już na początku kariery. Należy jednak podkreślić, że zdecydowana większość graczy uprawia ten sport rekreacyjnie, postrzegając go jako formę spędzania wolnego czasu, dlatego też ich kreatywność w odniesieniu do tworzenia podobnych nominacji jest praktycznie nieograniczona.

R. Łodzińska i M. Peisert przytaczają najważniejsze cechy danego typu nominacji:

- są one tworzone lub wybierane przez samych nosicieli;
- mają na celu ukrycie prawdziwej tożsamości osoby;
- kreują wizerunek nosiciela, dostarczają informacji o jego zainteresowaniach, uznawanych wartościach,
- pełnią funkcję identyfikacyjną, często także ekspresywną;
- mają zdecydowanie nieograniczony charakter – internauta może korzystać z bardzo wielu nicków jednocześnie⁸.

Cechy pseudonimów internetowych omawia także M. Rutkowski, podkreślając ich „wtórność i zastępczy charakter, zwracając uwagę na świadomość nazwo-twórczą użytkownika, wybór pomiędzy anonimowością, a całkowicie świadomym kształtowaniem autowizerunku”⁹. O nadrzędnej roli twórcy nazwy wspomina również I.A. Sławkina, która charakteryzuje nick internetowy jako: – „именной замeнитeль, который используется при общении в чате; это без преувеличения художественный, вымышленный образ, который создает пользователь”¹⁰.

Niezwykle istotną cechą nominacji internetowych jest ich forma. Mogą one przybierać postać pojedynczych liter, cyfr, pojedynczych leksemów, związków wyrazowych, krótkich zdań. R. Kucharzyk podkreśla, że

⁶ Tamże, s. 114.

⁷ Tamże, s. 103.

⁸ R. Łodzińska, M. Peisert, *Nazwy własne w przestrzeni wirtualnej*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Olsztyn 2003, s. 649.

⁹ M. Rutkowski, *Internet jako przedmiot opisów onomastycznych i medioonomastycznych*. „Onomastica” 2018, R. LXII, s. 102.

¹⁰ А.А. Лунгуль, И.А. Славкина, *Лексико-грамматические особенности никнеймов*, „Научный альманах” 2016, nr 4-4 (18), s. 330.

w przypadku pseudonimów internetowych ważnym aspektem jest postać graficzna, niejednokrotnie odbiegająca od naszych przyzwyczajęń. Warto zwrócić uwagę, iż – pomimo że są to nazwy własne – pisownia wielką literą nie jest wcale dominująca. Nazwy napisane małą literą są chyba nawet częstsze, ale to nie dziwi, gdyż ortografię tekstów publikowanych przez użytkowników Internetu cechuje daleko posunięta dowolność¹¹.

Owa dowolność widoczna jest także w materiale będącym przedmiotem niniejszego opisu. W związku z tym zgromadzone przykłady zostały podzielone na kilka głównych grup, a zaproponowany podział obejmuje najczęściej spotykane typy nominacji. Jako pierwsze zostaną zaprezentowane wybrane przykłady nawiązujące do znanych postaci ze świata rozrywki, polityki, literatury oraz kultury popularnej. Wszystkie przytoczone pseudonimy zostały przeniesione do tabel w oryginalnej formie autorskiej.

Tabela 1

Pseudonim	Postać, do jakiej pseudonim nawiązuje
Александр Григорьевич	Aleksander Łukaszenko
бабушка Путина	Władimir Putin
ВладВладПут	Władimir Putin
ВИЛен	Włodzimierz Ilicz Lenin
запах Сталина	Józef Stalin
Владимир Путин	Władimir Putin
Дональд Трррамп	Donald Trump
Дмитрий Анатольевич Медведев	Dmitrij Miedwiediew
Ельцин – пьяница	Borys Jelcyn
Иван Васильевич Грозный	Iwan Groźny/ nawiązanie do filmu <i>Иван Васильевич меняет профессию</i>
Иван Грозный идет по миду	Iwan Groźny + nawiązanie do realiów samej gry
бацька	satyryczne określenie prezydenta Białorusi, w tym przypadku zapisane w języku białoruskim
Иисус Христос	Jezus Chrystus
Владимир Владимирович	Władimir Putin
Путин разебет Европу	Władimir Putin
сын Сталина	Józef Stalin
сучка Путина	Władimir Putin
Никитка Хрущев	Nikita Chruszczow
Ленин всегда живой	Włodzimierz Lenin
П-у-т-и-н всех победит	Władimir Putin
Путин Первый Великий	Władimir Putin/Piotr I
Пью водку с Жириновским	Władimir Żyrinowski

¹¹ R. Kucharzyk, *Cechy dialektalne w pseudonimach internetowych*, „Onomastica” 2016, R. LX, s. 206.

Pseudonim	Postać, do jakiej pseudonim nawiązuje
Сон Сталина	Józef Stalin
Че-бурашка	Che Guevara/Чебурашка
Александр Пушкин	Aleksander Puszkin
Алла Борисовна	Ałła Pugaczowa
Алла Киркорова	Ałła Pugaczowa/Filip Kirkorow
Крокодил Гена	postać z popularnej bajki
Раскольников и процентщица	bohater powieści Zbrodnia i Kary
сука Горбачев	Michaił Gorbaczow
Капитан Джек Поскорей	Kapitan Jack Sparrow (Воробей)
СантаШляуз	Santa Claus
Геральт из Ривии	Geralt z Rivii – bohater książek A. Sapkowskiego

Powyższe zestawie nie pokazuje, że osobistością, której personalia najczęściej leżą u podstawy pseudonimów internetowych z badanego obszaru, jest Władimir Putin. Co ciekawe, oryginalny antroponim bywa wykorzystywany w formie niezmięnionej oraz z różnego typu modyfikacjami np. *ВладВладПут* czy też jako komponent związków wyrazowych lub krótkich zdań np. *Путин разебем Европу, П-у-т-и-н всех победим* lub *Путин Первый Великий* – co jest bezpośrednim nawiązaniem do cara Piotra Pierwszego, jednego z najważniejszych władców w historii Rosji. Inne nominacje również pokazują stosunek ich twórców do osoby prezydenta, który przedstawiany jest jako pewna przeciwwaga dla Europy lub jako osoba, która dokona jej podboju.

Kolejnymi postaciami z rosyjskiej historii, które znalazły odbicie w nickach internetowych są Włodzimierz Lenin, Nikita Chruszczow, Iwan Groźny, Dmitrij Miedwediew, Borys Jelcyn oraz Józef Stalin. Warto zaznaczyć, że, podobnie jak w przypadku Putina, internauci również tutaj wyrażają swój stosunek do wymienionych postaci np. *Ленин всегда живой, Ельцин – пьяница, Пью водку с Жириновским* czy *Иван Васильевич Грозный* – nominacja nawiązująca do filmu *Иван Васильевич меняет профессию*.

Nieco mniejszą podgrupę stanowią pseudonimy oparte na personaliach osób ze świata kultury popularnej (zarówno postaci autentycznych jak i literackich czy filmowych) np. *Алла Борисовна, Алла Киркорова, Крокодил Гена, Капитан Джек Поскорей* – modyfikacja /nazwiska pirata – bohatera serii filmów „Piraci z Karaibów”, *СантаШляуз* – zmodyfikowane zapożyczenie angielskiego *Santa Claus*. *Геральт из Ривии* – bohater książek A. Sapkowskiego.

Jak widać, powyższe przykłady są bardzo różnorodne, jednakże pokazują określony stosunek ich twórców do znanych osobistości czy też postaci fikcyjnych. Z drugiej strony, są pewnym wskaźnikiem tego, co na chwilę obecną można uznać za popularne wśród użytkowników Internetu.

Innymi przykładami nominacji, które odznaczają się w ramach badanego materiału pewną powtarzalnością, są antroponimy zbudowane w oparciu o wulgaryzmy.

Tabela 2

хуесос	срчка
хуй	сука
задница	хуйкин
похуй	шлюшка
рожа пингвина	хотите пососать?
чмо ебанное	царь жопа
выебу вас в очко	идиот на дебиле
ебать амрикосов	задница
а мне срать на всех	ебать Вас
мать твою раз...бал	безумный драчун
большой член	бомбардир твоей жопы
готовы соснуть?	ебашувкашу
заведующий шлюхами	мне нужна пизда
трахну всех	трахать в очко
черная пизда	зубодер ёбанный
козьи яйца	писа куницы
трахни меня	хуй бычий с головой птицы
сказочный долбоеб	сосу за еду

Pojęcie wulgaryzmu najczęściej rozumiane jest jako „wyraz lub wyrażenie wulgarne, ordynarne, uznawane za nieprzyzwoite, grubiańskie”¹². Jeśli chodzi o funkcjonowanie elementów języka pospolitego w przestrzeni wirtualnej, to różni się ono nieco od tego, z którym mamy do czynienia w świecie realnym. Przede wszystkim ma to związek z anonimowością użytkowników sieci, których zachowania językowe nie są weryfikowane przez znane im z życia codziennego otoczenie. Wulgaryzmy z Internetu „ujawniają się w różnego rodzaju wpisach internautów [...] oddziałując na reprezentacje wulgaryzmu powstałe w świadomości innych internautów, którzy z kolei będą albo je reprodukować, albo renegecować przez modyfikowanie treściowe”¹³. Co więcej „używane są one w celu obrażania innych, manifestacji postaw, chęci zwiększenia siły oddziaływania, wyrażenia stanów emocjonalnych”¹⁴. Przytoczone podejście ilustrują także zgromadzone w powyższej tabeli przykłady np. *ебать Вас*, *ебать амрикосов*, *трахну всех*, *выебу вас в очко*, *бомбардир твоей жопы*. Prowadzone obserwacje pozwalają dostrzec interesującą sytuację, w której obraźliwa treść wulgaryzmu, użyta w funkcji pseudonimu internetowego, skierowana jest w stronę swojego twórcy, stając się sposobem jego identyfikacji np. *хуесос*, *срчка*, *сука*, *хуй*, *хуйкин*, *задница*, *шлюшка*, *чмо ебанное*, *сосу за еду* czy *хуй бычий с головой птицы*. Widać zatem, że dla użytkownika gry najważniejsze wydaje się przyciągnięcie uwagi, może nawet w pewnym stopniu zszokowanie innych graczy. Można zatem mówić o pewnej „rywalizacji nazewniczej” pomiędzy użytkownikami. Co ciekawe, nicki zawierające w swojej strukturze wulgaryzmy nie zostały

¹² Uniwersalny słownik języka polskiego, red. S. Dubisz, Warszawa 2008, s. 547.

¹³ P. Zbróg, Z. Zbróg, *Reprezentacja społeczna wulgaryzmów w świetle wypowiedzi polskich internautów*, „Socjolingwistyka” 2017, t. 31, s. 207.

¹⁴ Tamże, s. 227.

zaobserwowane wśród nominacji używanych przez graczy-profesjonalistów, traktujących e-sport jako drogę do kariery i regularne źródło dochodu. Gracze ci wykorzystują najczęściej własne personalia lub pseudonimy o zabarwieniu neutralnym np. imię, imię plus liczebnik, nazwę pospolitą użytą w charakterze nazwy własnej. Jednakże stanowią oni zaledwie niewielki procent wszystkich grających.

Znacznie mniej liczną grupę stanowią pseudonimy składające się z nazwy polskiej lub własnej (często prawdopodobnie autentycznego imienia gracza) w połączeniu w liczebnikami. Wybrane przykłady takich rozwiązań zostały zaprezentowane w poniższej tabeli.

Tabela 3

Андрей Сергеевич 12	Олег Валентинович 2000
Юра 2005	Павел 2003
Артем 1990	Лена 1999
котэ 321	3,2,1 старт
Шатун_97	Сатана 666
ляля_3	уха_19
агент 004	Агент 007
Путин 2020	игрок № 99
Смазка WD_40	лютик_1
собака 1000	бритва 3
король 17	Мать_22

Jak widać, liczebniki w takich przypadkach stanowią przede wszystkim drugi komponent nominacji. Znacznie rzadsze są przypadki odwrotne, kiedy liczebnik znajduje się przed nazwą pospolitą lub własną. Niekiedy mogą one wskazywać na rok urodzenia użytkownika lub mieć odniesienie do tekstów kultury np. *Агент 007*, *Сатана 666* lub realnie istniejących wytworów ludzkiej działalności np. *Смазка WD_40*.

Znacznie ciekawsze wydają się pseudonimy odnoszące się do realiów samej gry. Zostały one zaprezentowane w tabeli nr 4.

Tabela 4

бустер на дарк сире	ебашу на пудже
директор доты	вы все в муте
МИД ор фид	как играть в доту
ливайте дебилы	вы все раки
ебашу по МИДу	нуб
я по миду	дайте рампагу
идите в трон	ульта твоей мамы
из лайн	пикайте по быстрее

Powyższe nicki wymagają krótkiego objaśnienia, gdyż zawierają one dużą dawkę żargonu graczy, wykorzystywanego podczas rozgrywki. I tak:

– *бустер на дарк сире* – pierwszy komponent nicku został oparty na angielskim słowie *boost* – zwiększać, podnosić. W kontekście gry dany związek wyrazowy oznacza – *jestem dobry w graniu Dark Seerem* – Dark Seer – jedna z postaci w grze.

– *МИД оп фуџ* – obydwa leksemy również odsyłają do języka angielskiego – *mid* – środek, *feed* – karmić. W kontekście gry takie połączenie oznacza, że jeśli gracz nie będzie mógł grać w środkowej części mapy, zacznie popełniać samobójstwa, pozwalając drużynie przeciwnej na zdobycie przewagi.

– *ливайте дебилы* – związek wyrazowy utworzony od angielskiego czasownika *to leave* – opuszczać. W danym kontekście przytoczona nominacja oznacza *opuszczenie gry/wynoście się debile*. W rzeczywistości gry oznacza to, że jeśli któryś z graczy opuści rozgrywkę, jego drużyna gra w osłabieniu lub mecz zostaje unieważniony.

– *ебашу по МИДу* – leksem *ебашу* ma zdecydowanie wulgarny charakter, którego wydźwięk jest porównywalny z polskim *napierdalam*. Cały związek wyrazowy oznacza zatem – *napierdalam na midzie*. Chodzi tu o wspomnianą wcześniej środkową część mapy. Warto dodać, że zapożyczenie *mid* funkcjonuje także wśród polskich graczy.

– *я по миду* – podobnie jak wyżej chodzi o określone miejsce na mapie rozgrywki.

– *ебашу на пудже* – związek wyrazowy zbudowany analogicznie do *бустер на дарк сире*, znaczący dosłownie *napierdalam Pudgem*, gdzie *Pudge*, to imię jednej z dostępnych w grze postaci.

– *вы все в муте* – ten pseudonim nawiązuje kolei to leksemu *mute* – cichy, niemy i oznacza wyciszenie wszystkich graczy, tak, aby nie słyszeć tego, co mówią lub piszą.

– *нуб* – transkrypcja angielskiego słowa *noob*, które w kontekście gier online oznacza osobę o niskich umiejętnościach, słabego gracza.

– *дайте рампагу* – transkrypcja z modyfikacją fleksyjną angielskiego słowa *rampage*, które oznacza zabicie przez jednego z graczy wszystkich graczy z drużyny przeciwnej. Co ciekawe, oryginalny leksem pojawia się również w oficjalnym przekładzie gry, gdzie jest tłumaczony na rosyjski jako *буйство*.

– *ульта твоей мамы* – słowo *ульта* bezpośrednio odnosi się do angielskiego wyrazu *ultimate* i oznacza najpotężniejszą umiejętność danej postaci (każda dysponuje czterema lub pięcioma umiejętnościami). Wśród polskich graczy funkcjonuje termin nieodmienny *ulti* lub w oficjalnym przekładzie gry – umiejętność ostateczna.

– *из лайн* – w żargonie graczy dane wyrażenie jest używane bardzo często i w różnych kontekstach. Na wspomnianej wcześniej mapie gra toczy się głównie na trzech ścieżkach (ang. *lanes*). Stąd też omawiane zapożyczenie. Natomiast komponent *из* został utworzony na bazie wymowy angielskiego słowa *easy* – łatwo. Wyrażenia typu *из лайн*, *из имџ*, *из зейм* są obraźliwymi zwrotami kierowanymi w kierunku graczy drużyny przeciwnej.

– *никайте по быстрее* – związek wyrazowy utworzony od czasownika *to pick* wybierać. Chodzi o możliwie szybkie wybranie postaci, które będą uczestniczyć w grze.

Zaprezentowane nominacje pokazują wpływ języka angielskiego na żargon graczy komputerowych, którzy wykorzystują jego elementy do kreacji swoich oryginalnych pseudonimów internetowych.

Niewielką, aczkolwiek interesującą grupę nominacji stanowią nawiązania do bieżących wydarzeń. Poniższa tabela przedstawia wybrane przykłady takich leksemów. Jak widać, uwagę graczy przyciągnęła kwestia związana z pandemią wirusa COVID-19.

Tabela 5

вирус	карэнавирус
корона вирус	короНаVirus
ебать эпидемию	ебать вирус
карантин	охотник на вирусов
карантин парни	коронаМинус
КоВид-19	вирус всех убьет

Już tych kilka przykładów pokazuje, że środowisko graczy nie pozostaje obojętne na aktualne wydarzenia. Ciekawe, że osoby stojące za powyższymi antroponimami mają zupełnie różny stosunek do danego problemu; od lekceważącego np. *Ебать эпидемию*, poprzez neutralny np. *Корона вирус*, *КоВид-19*, *Карантин* aż po skrajnie pesymistyczny np. *вирус всех убьет*.

Niezwykle ciekawą, a zarazem najbardziej niejednorodną pod względem semantycznym grupę stanowią nietypowe połączenia wyrazowe. Wybrane przykłady takich pseudonimów zostały zaprezentowane w tabeli nr 6.

Tabela 6

Стальной кулак	Пышная красавица
Отчаянный корсар	Пьянящий аромат
Железный повелитель	Маленькая истеричка
Морской волк	Крестная фея
Темный субъект	Всадник смерти
Малиновая леди	Всемогущий лекарь
Колючая карамелька	Скрытый партизан
Медовая сладость	Ящик пандоры
Жесткий нагибатор	Черная дыра
Ходячий сатанист	ЗлойШкольник
Сытый тролль	Безмерный космос
Ярый убийца	Всевидающий орел
Неубиваемый король	Хитрый лис
Кровавый тисак	Пышная красавица.
Гинеколог твоей мамы	Папа антилопы
ДобротаТвоегоДруга	Собака сутулая
Последнее слово 4ебурашки	Последнее слово чебурашки
Американо с молоком	Грязь из-под ногтей
Классный череп	Домгагающаяся панда

Мистер соль	Лишённая души
Нанюханное чмо	стремная гусеница
Адский ангел	4еловек с нелепым ухом
колючая карамелька	Летучий Олень
Кусочек сыра с паштетом	Крытый медным тазом
Обитель страха	Твоя бывшая
Я_сын_маминой_подруги	4 дауна по кд
Бубка гоп	Врайсной Лескинг
Володя тракторист	Гигантский гном
Шальная черепаха	КиСлый_пельмешек
Шаман-наркоман	Визуальный обман
Сильвестр в столовой	Бабушкин_Домофон
Утка_в_тапках	Тараканище_без_зубастое
Чудесный Хобот	Злой зелёный таракан
Оператор отбойного молотка	Дюжина_ножей_в_спину_революции

Związki wyrazowe wykorzystywane w charakterze nazw własnych reprezentowane są bardzo licznie. Jeśli chodzi o ich semantykę, to jest ona bardzo różnorodna. Z tego względu nie da się jednoznacznie wyodrębnić na tym polu wspólnych cech przytoczonych przykładów. W niektórych przypadkach można jedynie mówić o nietypowych, autorskich połączeniach wyrazowych np. *Последнее слово чебурашки*, *Колючая карамелька*, *Утка_в_тапках*, *Кусочек сыра с паштетом* itd. Ogniwami łączącymi dane nominacje mogą być natomiast ich struktura (postać związku wyrazowego) oraz funkcja – wyróżnienie konkretnego nicku na tle pseudonimów innych graczy. Szczególną uwagę zwraca również dowolność zapisu – wykorzystywanie małych i wielkich liter w dowolnej pozycji w słowie np. *Домгагающая панда*, zastępowanie liter cyframi np. *Последнее слово Чебурашки*, brak spacji pomiędzy komponentami nominacji np. *ДобротаТвоегоДруга*. Warto wspomnieć, że omawiana grupa antroponimów jest reprezentowana najliczniej.

Zaproponowany podział pseudonimów nie obejmuje jednak wszystkich zgromadzonych jednostek. Wśród nazw kont graczy można odnaleźć także nominacje składające się z pojedynczych liter, cyfr, symboli, kombinacji liter i cyfr, które nie układają się w żadną logiczną całość czy też połączenie liter, cyfr z dostępnymi na klawiaturze komputera symbolami, np. я%, ззз@, 7юю&, иии! 888п itd. Prowadzone obserwacje pozwoliły na wskazanie 72 takich nazw.

Podsumowanie

Na materiał badawczy składało się 561 jednostek pozyskanych z kont internetowych oraz kanałów komunikacji wykorzystywanych przez użytkowników gry *Dota 2* oraz systemu *Steam*. Ze względu na swoją różnorodność zgromadzona leksyka została podzielona na 7 grup, które objęły wszystkie pozyskane nominacje. Poniższa tabela pokazuje zestawienie wyników prowadzonych obserwacji.

Typ Nominacji	Liczba jednostek	Zestawianie procentowe
nietypowe połączenia wyrazowe	156	28%
nawiązania do realnie istniejących osób	104	18%
pseudonimy zbudowane na bazie wulgaryzmu	90	16%
połączenia nazwy własnej lub pospolitej z liczebnikami	64	11%
pseudonimy odnoszące się do realiów gry	45	9%
nawiązania do bieżących wydarzeń	30	5%
pseudonimy niedające się jednoznacznie sklasyfikować	72	13%

Powyższa statystyka pokazuje różnorodność nominacji tworzonych przez graczy komputerowych. Jak widać, procentowe wyniki są do siebie zbliżone, co świadczy o braku jednego dominującego sposobu kreowania nicków, a także wizerunku użytkowników wirtualnych serwisów związanych z e-sportem. Jeśli chodzi o samą formę nominacji, to, jak wykazały prowadzone obserwacje, jest ona niezwykle różnorodna. Ciekawe, że wśród tworzonych nazw obecne są także te odzwierciedlające bieżące problemy społeczne oraz takie, które odnoszą się do realiów konkretnej gry, co daje możliwość bliższego przyjrzenia się językowi samych graczy. Takie podejście otwiera możliwości prowadzenia dalszych badań np. w kierunku porównania zasad tworzenia pseudonimów internetowych oraz zasobu leksykalnego i funkcjonowania żargonu e-sportowców na gruncie polskim i rosyjskim.

Literatura

- Czopek-Kopciuch B., *Nick – nowa kategoria onomastyczna*, [w:] *Współczesne odmiany języka narodowego*, red. K. Michalewski, Wydawnictwo UŁ, Łódź 2004, s. 106–111.
- Uniwersalny słownik języka polskiego*, red. S. Dubisz, Wydawnictwo PWN, Warszawa 2008.
- Gra komputerowa pt. *Dota 2* oraz Serwis *Steam*.
- Kucharzyk R., *Cechy dialektalne w pseudonimach internetowych*, „*Onomastica*” 2016, R. LX, 201–213, <https://onomastica.ijp.pan.pl/index.php/ONOM/article/view/213/150> [dostęp: 16.12.2020].
- Łobodzińska R., Peisert M., *Nazwy własne w przestrzeni wirtualnej*, [w:] *Metodologia badań onomastycznych*, red. M. Biolik, Wydawnictwo Ośrodek Badań Naukowych im. W. Kętrzyńskiego, Olsztyn 2003, s. 644–653.
- Naruszewicz-Duchlińska A., *Pseudonimy internetowe (nicknames) jako forma autoreklamy*, „*Prace Językoznawcze*” V, 2003 s. 85–98.
- Rutkowski M., *Internet jako przedmiot opisów onomastycznych i medioonomastycznych*, „*Onomastica*” 2018, R. LXII, s. 99–112, <https://onomastica.ijp.pan.pl/index.php/ONOM/article/view/27/15> [dostęp: 16.12.2020].
- Siwiec A., *Pseudonimy internetowe vel nicki – charakterystyka onomastyczna i uzus*, „*Roczniki Humanistyczne*” 2014, t. 62, z. 6, s. 101–122, <https://ojs.tnkuł.pl/index.php/rh/article/view/6155/5950> [dostęp: 16.12.2020].
- Szymański L., *Leksyka czatu internetowego. Studium empiryczne*, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra 2013.
- Zbróg P., Zbróg Z., *Reprezentacja społeczna wulgaryzmów w świetle wypowiedzi polskich internautów*, „*Socjolingwistyka*” 2017, t. 31, s. 205–230, <https://socjolingwistyka.ijp.pan.pl/index.php/SOCJO/article/view/122/59> [dostęp: 16.12.2020].

Вакулик И.И., Швидченко А.В., *Сетевое имя (никнейм) как современная реалия в интернет-пространстве*, „Філологічні науки: Науковий вісник Національного університету біоресурсів і природокористування” 2013, вип. 186 (2), s. 94–98, http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=2&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&IMAGE_FILE_DOWNLOAD=1&Image_file_name=PDF/nvnau_fil.n_2013_186%282%29_16.pdf [dostęp: 16.12.2020].

Лунгуль А.А., Славкина И.А., *Лексико-грамматические особенности никнеймов*, „Научный альманах” 2016, nr 4-4 (18), s. 330–336, <https://ukonf.com/doc/na.2016.04.04.pdf> [dostęp: 16.12.2020].

Никнеймы российских игроков – на примере игр из области киберспорта

Резюме

Настоящая статья посвящена вопросу происхождения сетевых имен в сфере киберспорта. Предпринимается попытка представить типологию никнеймов в зависимости от того, что входит в основу номинации (реальное имя, словосочетание, элементы просторечия, реалии самой игры, текущие события). Анализу подвергается около трехсот примеров, которые разделяются на несколько групп.

Ключевые слова: никнейм, киберспорт, интернет, ономастика

Russian Nicknames of Computer Players – at Esports Sphere Games Conventions

Abstract

The article focuses on the origin of e-sports names. An attempt is made to present a typology of nicknames depending on what is included in the basis of the nomination (real name, phrase, elements of vernacular, the realities of the game itself, current events). About three hundred examples, divided into several groups, were analysed.

Key words: nickname, internet, e-sports, onomastics

Marcin Dziwisz, dr

ORCID: 0000-0002-8604-2353

Uniwersytet Pedagogiczny im. KEN w Krakowie

Instytut Neofilologii

Marcin Dziwisz, PhD

Pedagogical University of Cracow

Institute of Neophilology

tel.: +48 500876174

e-mail: dziwiszmarcin1985@gmail.com