

## ОСОБЕННОСТИ НОМИНАЦИИ ПЕРСОНАЖЕЙ ОНЛАЙН-ИГР

*Н.С. Скрипичникова, И.В. Ставцева, К.Е. Дымова*

*Южно-Уральский государственный университет, г. Челябинск, Россия*

Рассматриваются особенности номинации персонажей онлайн-игр на примере многопользовательских ролевых онлайн-игр, где никнейм персонажа является неотъемлемой частью не только игрового действия, но и частью социальной культуры. Использование метафорических моделей, ассоциативных и когнитивных связей в создании виртуальных прозвищ представляются основными моделями, используемыми игроками в наименовании. Прослеживается связь между национальными, культурными и субкультурными маркерами и прозвищем, выбранным игроком для своего виртуального персонажа.

*Ключевые слова: номинация, метафора, когнитивный образ, лингвокультурология, именование, виртуальное прозвище, коннотация, виртуальная игра, вербализованный концепт, виртуальная коммуникация, концептуальная метафора, эмоционально-оценочные образы.*

Игра как деятельность человека всегда была неотъемлемой частью социума и промежуточным шагом развития личности, присутствуя на всех его этапах: от обучения грамоте до имитации деловых ситуаций.

С развитием Интернета и виртуального пространства игра трансформировалась, став не просто элементом развлечений, а миром альтернативной реальности, погружаясь в который, человек по сути проживает еще одну жизнь: вступает в коммуникации, переживает ролевые ситуации, социальные взаимоотношения и т. д.

Мир виртуальных игр огромен: от шутеров, файтингов и симуляторов до головоломок и стратегий, где особое место занимают ММО (*multiplayer online game или multiplayer online role-playing game*) – многопользовательские ролевые онлайн-игры, притягивающие миллионы игроков по всему миру. Возникнув относительно недавно (первые массовые игры появились в 1990-е гг.), ММО стали лидерами в индустрии развлечений, привлекая геймеров искусственно сконструированными фантазийными мирами, проработанной линией сюжета, развитой «социальной» инфраструктурой и красочными персонажами, являющимися по сути альтер-эго игрока [13].

Вымышленные персонажи были частью сознания и культуры человека с незапамятных времён, о чём свидетельствуют произведения фольклора и художественной литературы, где ядром сюжета являются литературные персонажи, созданные в срезе аналога реальной жизни как переработанные, сконцентрированный «сгустки культуры» [5].

Персонаж ММО (по типу *World of Warcraft* или *Lineage II*) – особая категория, так как, несмотря на то, что создается он игроком в рамках указанных условий и опций игры (образ и внешний вид задаются набором внешних характеристик, расы и роли в фантазийном мире игры, заданных разработчиком), мы имеем дело с героем,

являющимся отражением самого пользователя, отсутствие или присутствие которого не может повлиять на мир и канву основного повествования.

В процессе создания персонажа наибольший интерес представляет феномен номинации, когда игроки с помощью конвенциональных знаковых систем своего или иных языков дают своему герою имя; и данный процесс отличается от человека к человеку, в зависимости от собственного возраста, багажа знаний, предпочтений, наклонностей, национальных и культурных особенностей, а также антуража, жанра и сюжета самой игры.

Лингвистика оперирует понятием номинации (любое обозначение какого-либо объекта) достаточно широко [1, 3, 12]. Но именование персонажа – сложный когнитивный процесс, затрагивающий психосоциальные, лингвистические и экстралингвистические механизмы.

В большинстве случаев процесс номинации можно описать исходя из семантического треугольника «реалия (образ) – концептуальное содержание – имя», где реалия – это совокупность свойств, концептуальное содержание – категориальные, экспрессивные, концептуальные признаки, а имя – звукоряд, т. е. вербализованный концепт. Но в процессе создания виртуального прозвища задействованы не только различные когнитивные механизмы (ассоциации, метафоризации, метонимии, достраивание и развитие смысла), за счет действия которых у никнеймов возникают дополнительные оценочные смыслы, но и экстралингвистические факторы (окружение, обстановка), а также влияние виртуальной «реальности», диктующей свои правила.

В основе любой номинации лежит «мотив», т. е. признак, лёгший в основу эмоциональной оценки. Игровые прозвища всегда экспрессивно окрашены. В них отражен процесс перехода познанных и усвоенных единиц объективной реальности в эмоционально-оценочные образы. Как и в любых прозвищах, в никнеймах постоянно осуще-

ствляется движение от конкретного к абстрактному и через него вновь к чувственно-конкретному, предметно зримому [2, 4, 9, 10]. Даже в именах, являющихся по сути наборами звуков, без какой-либо ярко выраженной коннотации, прослеживается связь образа персонажа с его прозвищем. *Grahz* – виртуальное прозвище персонажа класса орк, фракция орда (ММО «WorldofWarcraft»), где грубое звучание сочетания букв придает ореол грубой силы и звериного образа, что подтверждается его звериноподобным образом. Более того, мы имеем дело с персонажем мужского рода.

Использование личных параметров для номинации персонажа, то есть характеристик, связанных с внешностью пользователя, его именем, этничностью, характером, профессией, принадлежностью к какой-либо субкультуре, достаточно распространённый прием номинации [6–8]. Например, *Alex* (имя собственное), *Redhead* (букв. «рыжий», характеристика внешнего облика), *American* (ссылка к национальности игрока, стремление подчеркнуть важность своего культурного наследия), *Witty* (букв. «остроумный», выделение черты своего характера), *Shrink* (букв. «мозгоправ», пренебрежительное название психоаналитика, ссылка к профессии; причем использование именно сниженной лексики наталкивает на мысль, что игрок использует персонаж не как отражение своего я, а как проекцию близкого или знакомого ему человека, либо занятого в данной профессиональной деятельности, либо воспринимаемого как «постоянно промывающий мозги»).

Высокая степень ассоциирования себя с персонажем приводит к использованию личных качеств и характеристик в процессе наименования – это прием, который устанавливает корреляцию между игроком и переходным элементом для вхождения в игру (персонажем) посредством лейблов, характерных для реального человека. Таким образом, игрок позволяет перенести часть себя, своих реальных свойств и черт на героя игры под его управлением.

*Corb* («Мое имя, но наоборот»), *Wälterz* («Моя фамилия, но так зовет меня только моя девушка»), *Martyn* («Мое имя»), *Sizzlelegs* (буквально: горящие ноги, «Я был помешан на беге и бегал в молодости быстрее сверстников»), *Marxus* («вариация второго имени»), *Venarissa* («Мое имя с перепутанными буквами для более мелодичного звучания»). Как видно, пользователи совершали некоторые манипуляции для того, чтобы получить более благозвучное имя или добиться сочетания, ещё не занятого в системе.

Видеоигры, в особенности многопользовательские, с развитым проработанным миром, являются в некотором роде платформой для реализации скрытых желаний и, согласно американскому исследователю Й. Солеру, мотивируют людей примерять на себя различные роли и поведенческие паттерны, используя игру как бы в качестве

тренажёра для собственной личности. Надстройка виртуальной личности, включая ее наименование, предполагает нивелирование отрицательных качеств – обычное поведение при вступлении в новую среду общения – и оптимизацию положительных черт.

Так, например, метафорическое переосмысление величия, когда игрок с помощью создания виртуального имени репрезентует себя для игрового сообщества через образ героя, обладающего незаурядными физическими качествами: *TheSuperman* (где само прозвище Супергерой дополнительно выделяется определенным артиклем *the*, дающим коннотацию – уникальный, единственный в своем роде). Стоит отметить, что так как игровое комьюнити достаточно большое (в некоторых ММО насчитывается несколько млн пользователей), многие «вновь прибывшие» игроки сталкиваются с проблемой «занятого ника», т. е. импонирующее им имя уже используется в игре. Так возникают никнеймы, в состав которых вплетаются дополнительные элементы (цифры, буквенные ряды, символы и т. д.): *Superman\_12*, *THESUPERMAN*, *THIS\_Superman*, *Superman\_superman* и т. д. В данном случае такие дополнительные знаки – *12*, *THIS*, *\_*, повторяющее или слитное написание – не рассматриваются нами как определяющие, так как вызваны необходимостью и стремлением использовать именно этот никнейм.

Метафорические модели наименования можно увидеть в имени *Asphyxia*, где заложены такие элементы, как класс персонажа (*asphyxia* – одна из способностей представителя класса «рыцарь смерти»), пол персонажа (явная фемининность в звучании из-за окончания слова) и, несмотря на благозвучие, настроение мрачности, угрозы, болезненности, которое создаётся благодаря собственно смысловому наполнению лексемы.

На никнейм *Alivingchaos*, представляющий собой записанную слитно метафору, буквально «нанизаны» следующие уровни коннотации: класс персонажа (чернокнижник), основная ветка его талантов (*Chaosbolt* («Стрела хаоса») – мощнейшее заклинание чернокнижника специализации *Destruction* «Разрушение»), а также дух пафоса, всеисильности и разрушения.

Красивое имя или никнейм, в сложной структуре которого заложена тонкая шутка, привлекают внимание других игроков, располагая к игроку и провоцируя коммуникацию. Шутка в широком её понимании является специфичной и неотъемлемой частью игровой культуры. Именно поэтому в игре часто можно встретить результаты творческой мысли, отображённой в прозвищах героев волшебного мира. Среди одних из самых любимых способов наименования – каламбур, так как он не только помогает создать яркий ник, но и заставляет задерживать взгляд на имени в попытке понять причину кажущейся неправильности слова, чтобы в итоге подобрать ключ и расшифровать его

«двойное дно». Например, *Udderlycute*. (WoW) – никнейм персонажа расы таурен (внешность антропоморфного быка), где игра слов базируется на звучании слова как словосочетания *utterlycute* (букв. крайне ужасен) при наличии элемента *udder*, то есть «вымени», атрибута коров. *Shifthappens* (WoW) – никнейм друида, особенностью которого является лёгкая смена облика в kota, медведя, птицу и леопарда с помощью клавиши «shift», т. е. буквально «смены облика («шифт») случаются». Также в основе лежит шуточное сленговое выражение «*shithappens*» (букв. неприятности случаются), где одно из слов является табуированным для использования как следствие добавление звука во избежание блокировки. Или *Holycow*, которое обыгрывает единство класса и расы персонажа вместе с популярным выражением: первое значение включает в себя сущность класса паладин, орудующего магией света (*holy*), и шуточную ассоциацию таурена (воин-бык) с коровой (*cow*), в то время как второе значение, объединяющее всё выражение, означает «Вот тебе на!» (букв. «святая корова») и придаёт никнейму комичный оттенок.

Каламбуры являются довольно частым явлением в MMO. В создании имени *Treesus* можно отследить несколько граней. На поверхности лежит каламбур – слово, имеющее в корне компонент *tree*, по звучанию отдалённо напоминает лексему *Jesus*, что в итоге обыгрывает понятия культурной личности христианства и принадлежности к определенной расе. В никнейме также считается внимание к идентичности самого персонажа, который, являясь друидом с талантом целителя, обладает способностью принимать форму дерева.

Также случаем употребления каламбура является ник *Moolicious*, звучащий как *malicious*, но модифицированный с помощью слова *too* для вставки отсылки к расе персонажа – таурен (бык). Целью такого имени, по словам самого игрока, стала необходимость подчеркнуть расу персонажа и придать никнейму комический оттенок. Как можно заключить, практически все имена с игрой слов завязаны на самом персонаже: его внешности, особенностях класса или расы.

Некоторые имена представляют собой либо блендинг двух слов, либо сочетание отдельных, не изменённых основ для образования нового единства; при этом их нельзя отнести к каламбурным сочетаниям. К примеру, имя *Cyconite* родилось вследствие слияния двух слов: *Cyclone* и *Dragonite*, где первый элемент является одной из способностей класса друид, а второй – одним из существ в игровой вселенной, что является комбинацией реалии игрового мира и культурной составляющей, поданной в виде игры слов.

Сочетание полноценных слов более распространено среди игроков. Примеры имён, в основе которых лежит такой приём: *Stronghorn* (буквально: «сильный рог», характеристика расы таурена, т. е. быка), *Lightfield* (буквально: «световое поле»,

боевая характеристика персонажа класса паладина), *Beefhammer* (буквально: крупный рогатый скот и молот, т. е. бык-молот, ассоциируется с невероятной силой персонажа расы таурена (бык) и характеристика его класса паладина, основным оружием которого является палица или молот), *Ashcrow* (сочетание слов *ash* и *crow* работает с целью рождения образа угрюмого воина – класса персонажа).

Игроки используют возможности языка при сплетении нескольких смыслов в тело одного никнейма, чтобы привлечь внимание с помощью игр слов, основанных на омонимии, омофонии или переработке идиомы.

Из-за специфики регламента создания игровых ников имена записываются в одно слово, и таким образом фраза превращается в новый элемент словесности. В связи с этим речь может идти об интертексте в микроразличии данного понятия, так как иногда суть имени можно постичь, не только зная определённое явление, но надстроив виртуальное имя, воссоздав его недостающие части, которое, будучи неполным в своей физической оболочке, несёт множество смыслов имплицитно. Например, *Nowyoudont* – записанная слитно часть популярной в английском языке фразы *Nowyouseeeme, nowyoudon't* – имя персонажа класса «разбойник», представителем которого свойственна игра в режиме *stealth*, скрытия и внезапного появления персонажа в целях нападения и убийства. Таким образом, данный ник не только коррелируется с природой класса, но и отсылает к фразе, ставшей частью массовой культуры.

Большинство игроков не используют в именах элементы своей родной культуры, но ссылки на культурные концепты так или иначе присутствуют во многих никнеймах. Чаще всего это образы массовой культуры (имена поп-групп, имена известных героев фильмов и книг, литературных персонажей, однако использование имен реальных людей запрещено сетевым этикетом), герои национальных эпосов и сказаний, библейские и мифические персонажи и т. д.

К примеру, игрок из Великобритании позаимствовал имя для своего персонажа *Malenky* из романа Энтони Бёрджесса, ассоциируя его при этом с русским языком, а геймер из Бразилии назвал персонажа *Raskol* в честь Родиона Раскольникова из романа «Преступление и наказание». Многие игроки увлечены культурой Японии: ник *Mitsun* является сочетанием слова «солнце» на английском языке и «справедливость» на японском; ник *Aoyi* – «синий цвет» на японском языке; имя персонажа *Shishikyū* переводится как «лев» с японского, грозный, храбрый и практически неуязвимый, использован для персонажа воина. Имя *Nuīn* было получено через запись сочетания *ashtree* («ясень») на органическом алфавите для связи имени друида с Иггдрасиль, исполинским ясенем, деревом жизни в германо-скандинавской мифоло-

гии. Из этой же мифологии была взята идея для никнейма русской девушки, *Undina*, что является аналогом славянской русалки, а никнейм *Kulso* (уст. «ведьма, колдунья» на датском языке) дан персонажу чернокижжик.

Интересно отметить, что наиболее часто встречающиеся реалии из культуры относятся либо к произведениям жанра фэнтези, либо мифам и легендам, что в какой-то степени соответствует настроению большинства ММО, действие которых разворачивается в несуществующих мирах. Наиболее часто упоминаемыми произведениями стали работы автора Д.Р.Р. Толкина, писателя в жанре «высокого фэнтези»: *Feanor, Eärendil* (герои из романа «Сильмариллион»), *Glorfindel* (эльф из легендария автора), *Isildur, Morgomir* («Властелин Колец»). Примеры имён, почерпнутых из других произведений фэнтези и фантастики: *Amberle* («Хроники Шаннары»), *Entreiri* («Хроники Эмбера»), *Wishblade* (игра *Fire Emblem: Path of Radiance*), *Yogsöthoth* (*Yog-Sothoth* из пантеона мифов Ктулху), *Zreena* (блендинг из имён *Zelda* и *Xena – Legend of Zelda* и сериал «Зена – королева воинов»), *Revan* (персонаж из «Звёздных войн»).

Такие никнеймы четко отражают связь между когнитивным образом и виртуальным прозвищем, так как игроки, используя имена фантазийных персонажей, погружаясь в виртуальный мир магии и волшебства, переносят этот образ на созданный персонаж и проецируют на образы своих персонажей определенные оценочные коннотации: чернокижжик – злость и враждебность, воин – храбрость и отвага, черный эльф – ирония и коварство, маг – волшебство и мудрость и т.д.

Среди имен, в основе которых лежат ассоциации с мифическими персонажами, можно отметить: *Helios* (бог солнца в греческой мифологии), *Raiju* (или райдзю, существо из японской мифологии, воплощение молнии), *Holgerdk* (*Holger Danske* – герой Ожье Датчанин, который, согласно легенде, пробудится, если Дании будет угрожать опасность), *Aeacus* (Эак, царь острова Эгина в древнегреческой мифологии), *Ananke* (Ананке, божество неизбежности в древнегреческой мифологии), *Zagreus* (полу бог в древнегреческой мифологии). Все имена подобраны так, чтобы наиболее точно отразить класс персонажа, его образ, так *Raiju* – шаман, орудующий молниями, а *Holgerdk* – орк-воин, *Clothilda* (вторая жена франкского короля Хлодвига I, имя которой переводится со старогерманского как «прославившаяся в бою») – класс «воин», *Xezbeth* (демон в арабской мифологии) – персонаж класса «охотник на демонов».

Имена в онлайн-играх берут на себя важную роль сообщения желаемой информации без её непосредственной вербализации. К данному феномену можно отнести не только никнеймы, которыми наделяют персонажей, но и, к примеру, названия гильдий и кланов, небольших сообществ

игроков, объединённых одной целью. Так, на серверах игры «Травиян» можно встретить группы под такими названиями, как «тамплиеры», «спартанцы», «ассасины», «крестоносцы», «каamelot» и пр., которые окутывают как само сообщество, так и людей в нём неким ореолом таинственности, героизма и пафоса [11].

Таким образом, никнеймы, созданные в результате пропускания через сознание культурной картины мира, способствуют «оседанию» компонентов культуры в виртуальном имени.

### Литература

1. Бабайцева, В.В. Явления переходности в грамматике русского языка / В.В. Бабайцева. – М.: Дрофа, 2000. – 640 с.
2. Блягоз, З.У. Социальное функционирование прозвищ / З.У. Блягоз, А.А. Кириллова // Проблемы общей и региональной ономастики: материалы VI Всероссийской научной конференции. – Майкоп: АГУ. – 2008. – С. 143–145.
3. Вардзелашвили, Ж.А. К вопросу о толковании термина «номинация» в лингвистических исследованиях / Ж.А. Вардзелашвили // Славистика в Грузии. – 2000. – № 1. – С. 62–68.
4. Голечкова, Т.Ю. Когнитивные основания наименований человека в современном английском языке: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Голечкова Татьяна Юрьевна. – М., 2013. – 207 с.
5. Исакова, И.Н. Система номинаций литературного персонажа: на материале произведений Ф.М. Достоевского и Л.Н. Толстого, А.А. Фета и Н.А. Некрасова: дис. ... канд. филол. наук: 10.01.08 / Исакова Ирина Николаевна. – М., 2004. – 360 с.
6. Козлова, Н.С. Реальная и виртуальная идентичность / Н.С. Козлова // Социум и власть. – 2015. – № 2 (52). – С. 118–121.
7. Вальтер, Х. Русские прозвища как объект лексикографии / Х. Вальтер, В.М. Мокшенок // Вопросы ономастики. – 2005. – № 2. – С. 52–70.
8. Мочалкина, К.С. Псевдонимы в системе современной русской антропонимии: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Мочалкина Карина Сергеевна. – Волгоград, 2004. – 184 с.
9. Николенко, О.В. Основные когнитивные механизмы образования прозвищных номинаций в английском языке / О.В. Николенко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2013. – № 4. – Ч. 1. – С. 126–130.
10. Паршина, Е.О. Когнитивные основы имен собственных в функции нарицательных в английском языке: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.04 / Паршина Екатерина Олеговна. – Тамбов, 2013. – 183 с.
11. Рыжов, А.Л. Виртуальная идентичность и факторы формирования вовлеченности в массовую многопользовательскую онлайн-игру / А.Л. Рыжов // Вестник ЮУрГУ. Серия «Психология». – 2015. – Т. 8, № 2. – С. 94–105.

12. Серебренников, Б.А. Языковая номинация. Общие вопросы / Б.А. Серебренников. – М.: Наука, 1977. – 358 с.

13. Cole, H. *Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers* / H. Cole, M. Griffiths // *Cyberpsychology & behavior*. – 2007. – Vol. 10, № 4. – P. 575–583.

**Скрипичникова Наталья Сергеевна**, кандидат филологических наук, доцент кафедры иностранных языков, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск), skripichnikovans@gmail.com

**Ставцева Ирина Вячеславовна**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры лингвистики и перевода, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск), i.v.stavtseva@gmail.com

**Дымова Кристина Евгеньевна**, студентка ЛМ-533, Южно-Уральский государственный университет (Челябинск), milaketta@gmail.com

Поступила в редакцию 2 июня 2019 г.

---

DOI: 10.14529/ling190402

## FEATURES OF THE ONLINE GAMES CHARACTERS' NOMINATION

**Skripichnikova N.S.**, skripichnikovans@gmail.com

**Stavtseva I.V.**, i.v.stavtseva@gmail.com

**Dymova K.E.**, milaketta@gmail.com

South Ural State University, Chelyabinsk, Russian Federation

The article discusses the features of online games characters' nomination on the example of multiplayer online role-playing games, where the character's nickname is an integral part of the game action as well as a part of social culture. The use of metaphorical models, associative and cognitive connections in the creation of virtual nicknames are represented by the main models used by the players. There is a connection between national, cultural, subcultural markers and the nickname chosen by the player for his virtual character.

*Keywords: nomination, metaphor, cognitive image, linguistic cultural studies, naming, virtual nickname, connotation, virtual game, verbalized concept, virtual communication, conceptual metaphor, emotional and evaluative images.*

### References

1. Babaiceva V.V. *Yavleniya perehodnosti v grammatike russkogo yazika* [The Phenomena of Transitivity in the Grammar of the Russian Language]. Moscow. Drofa, 2000, 640 p.
2. Blyagoz Z.U. Kirillova A.A. *Socialnoe funkcionirovanie prozvisch* [Social Functioning of Nicknames]. *Problemi obschei i regionalnoi onomastiki materialy vi vsersossiiskoi nauchnoi konferencii* [Problems of General and Regional Onomastics: Proceedings of the VI Russian Scientific Conference]. Maikop: AGU, 2008, pp. 143–145.
3. Vardzelashvili J.A. *K Voprosu o tolkovanii termina "nominaciya" v lingvisticheskikh issledovaniyah* [The Question of the "Nomination" Term Interpretation in Linguistic Research]. *Slavistika v Gruzii* [Slavistics in Georgia], 2000, V. 1, pp. 62–68.
4. Golechkova T.Yu. *Kognitivnie osnovaniya naimenovanii cheloveka v sovremennom angliiskom yazike* [Cognitive bases of the names of people in modern English: Cand. sci. diss. (Linguistics)]. Moscow, 2013, 207 p.
5. Isakova I.N. *Sistema nominacii literaturnogo personaja. na materiale proizvedenii F.M. Dostoevskogo, L.N. Tolstogo, A.A. Feta, N.A. Nekrasova*. [The System of Literary Character Nominations: Based on the Works of F.M. Dostoevsky, L.N. Tolstoy, A.A. Fet and N.A. Nekrasov: Cand. sci. diss. (Linguistics)]. Moscow, 2004, 360 p.
6. Kozlova N.S. [Real and Virtual Identity]. *Socium i vlast* [Society and Power], 2015, no. 2 (52), pp. 118–121. (in Russ.)
7. Valter H., Mokiyenko V.M. [Russian Nicknames as an Object of Lexicography]. *Voprosi onomastiki* [Questions of Onomastics]. 2005, no. 2, pp. 52–70. (in Russ.)
8. Mochalkina K.S. *Pseudonimi v sisteme sovremennoi russkoi antroponomii* [Pseudonyms in the Modern Russian Anthroponymy System: Cand. sci. diss. (Linguistics)]. Volgograd, 2004, 184 p.

9. Nikolenko O.V. *Osnovnie kognitivnie mehanizmi obrazovaniya prozvischnih nominacii v angliiskom yazike*. [The Main Cognitive Mechanisms of Nickname Nominations in the English Language.]. *Filologicheskie Nauki. Voprosi Teorii i Praktiki*. [Philology. Theory and Practice]. 2013, no. 4, vol. 1, pp. 126–130.

10. Parshina E.O. *Kognitivnie osnovi imen sobstvennih v funkcii naricatel'nykh v angliiskom yazike* [Cognitive Bases of Proper Names in the Function of Common Names in the English Language: Cand. sci. diss. (Linguistics)]. Tambov, 2013, 183 p.

11. Ryzhov A.L. Virtual Identity and the Factors of Involvement in Massively Multiplayer Online Game (MMOG). *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Psychology*, 2015, Vol. 8, no. 2, pp. 94–105. (in Russ.)

12. Serebrennikov B.A. *Yazikovaya nominaciya. obshchie voprosi* [Language Nomination. General Issues]. Moscow, Nauka, 1977, 358 p.

13. Cole H. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers *Cyberpsychology & behavior*, 2007, vol. 10, no. 4, pp. 575–583.

**Natalya S. Skripichnikova**, PhD, Linguistics, Associate Professor of the Department of Foreign Languages, South Ural State University (Chelyabinsk), skripichnikovans@gmail.com

**Irina V. Stavtseva**, PhD in Pedagogy, Associate Professor of the Department of Linguistics and Translation, South Ural State University (Chelyabinsk), i.v.stavtseva@gmail.com

**Kristina E. Dymova**, student LM-533, South Ural State University (Chelyabinsk), milaketta@gmail.com

*Received 2 June 2019*

---

#### ОБРАЗЕЦ ЦИТИРОВАНИЯ

Скрипичникова, Н.С. Особенности номинации персонажей онлайн-игр / Н.С. Скрипичникова, И.В. Ставцева, К.Е. Дымова // Вестник ЮУрГУ. Серия «Лингвистика». – 2019. – Т. 16, № 4. – С. 12–17. DOI: 10.14529/ling190402

#### FOR CITATION

Skripichnikova N.S., Stavtseva I.V., Dymova K.E. Features of the Online Games Characters' Nomination. *Bulletin of the South Ural State University. Ser. Linguistics*. 2019, vol. 16, no. 4, pp. 12–17. (in Russ.). DOI: 10.14529/ling190402

---