

НИКНЕЙМЫ В СОВРЕМЕННОЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ

Евтухович Елизавета (УО МГПУ им. И. П. Шамякина, Беларусь)
Научный руководитель – Е. В. Ковалёва, канд. филол. наук, доцент

В современном обществе внимание исследователей ономастической лексики привлекают не только топонимы и антропонимы, но и периферийные разряды ономастической лексики. Одним из новых направлений является исследование никнеймов, используемых в компьютерных играх. Цель работы – выявить семантические особенности никнеймов пользователей в компьютерной онлайн-игре «League of Legends». В настоящее время она имеет большую популярность, создаёт вокруг себя отдельное сообщество, сочетая внутри себя любительский и профессиональный сегменты. Выявление лексических особенностей никнеймов определяет не только их отличие от псевдонимов и игровых имен, но и позволяет зафиксировать особенности нейминга. Несмотря на командный характер «League of Legends», каждый игрок может выполнять свою часть действий, которые должны привести к победе, согласовывая их с командой. Вербальная коммуникация часто присутствует в любительских играх, накладывает ограничения на использование никнеймов, но возможность использования никнейма в качестве не только визуального, но и звукового сигнала принципиально отличает компьютерные игры от других сфер применения интернет-псевдонимов.

Нами были выявлены следующие никнеймы игроков: *MrGraek*, *Riven King*, *Ice Prince*, *Koi Princess*, *Emoji*, *Xombra*, *Yloneais*, *Naig*, *Linah*, *West*, *Shanktia*, *Inaham*, *Keyahton*, *Llewana*, *Xadra*, *Kalan*, *Otika*, *Beniamh*, *Emly*, *Xandr*, *Zerle*, *Stasi*, *Gibso*, *Parryn*, *Hton*, *Fnaa*, *Oonate*, *оРЕГИНАльная фея*, *DEAD-МОРОЗ* и др.

Так, оним *MrGraek* соотносится с именем персонажа *MrGraek* (монстр, который появляется на карте игры), никнейм *Riven King* указывает на имя чемпиона-киберспортсмена, оним *Ice Prince* происходит от лексем *ice* ‘лед’ и *prince* ‘принц’, что отсылает игроков к имени персонажа *Луссандра*, которая является магом льда. Никнейм *оРЕГИНАльная фея* образован при помощи игры слов, а именно созвучием женского имени собственного (*Регина*) и прилагательного женского рода (*оригинальный*), при помощи данного приема образован и оним *DEAD-МОРОЗ*, который в графическом выражении обозначен прописными буквами, соотносится с лексемой *dead* ‘мертвый’, созвучной с русской лексемой *дед*. Никнеймы *Xadra*, *Xandr* являются усеченными вариантами личного имени *Aleksandr*, *Aleksandra*; никнейм *Emly* мотивирован именем *Emily*, оним *West* – одноименным антропонимом; никнейм *Hton* происходит от онима *Hilton*.

Около четвертой части исследуемых номинаций имеет затемненную внутреннюю форму, и без фоновых знаний сложно определить основу никнейма (*Oonate*, *Inaham*).

Также часто используются комбинации *zxc+...* (ссылка на другую игру «Dota 2» (*zxc Shadowraze*) либо лексема *Love* + имя чемпиона (*LoveLux*).

Таким образом, исследование никнеймов компьютерной игры «League of Legends» выявило, что данные онимы преимущественно имеют отантропонимическое происхождение, указывают на персонажей данной игры, на социальные характеристики игроков (возраст и гендер), являются внутриигровыми онимами.

Список использованной литературы

1. League of Legends [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.leagueoflegends.com>. – Date of access: 13.04.2023.

ДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕСУРСОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ШКОЛЕ

Ежов Михаил (ФГБОУ ВО ОГПУ, Россия)

Научный руководитель – Л. В. Колобова, д-р пед. наук, профессор

Одной из самых актуальных задач современного этапа развития общества является цифровизация всех сфер общественно-политической и экономической жизни: экономики, образования, здравоохранения, банковского сектора и др. Необходимость перехода на смешанное или дистанционное обучение, ограничение возможностей использования зарубежных цифровых образовательных сервисов и платформ – все эти факторы детерминировали необходимость решения проблемы цифровизации российского образования. Об актуальности названной проблемы свидетельствуют такие нормативно-правовые документы, как национальный проект «Образование», паспорт национальной стратегии «Цифровая трансформация образования», Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» [1; 2].

Изучению проблемы использования цифровых образовательных ресурсов посвящены исследования отечественных и зарубежных ученых (А. А. Акулова, А. А. Ахаяна, М. Н. Евстигнеева, М. П. Карпенко, И. В. Роберт, В. А. Сониной, П. В. Сысоева, Г. Кэрли, Г. Льюиса и др.). Цель данного исследования: изучение дидактических возможностей цифровых образовательных ресурсов при обучении иностранному языку в школе.

Цифровые образовательные ресурсы – это современные средства обучения, представленные в электронном формате на цифровых носителях, применение которых направлено на повышение эффективности образовательного процесса и выполнение основных задач обучения и воспитания.

Сегодня мы можем говорить о достаточно широкой палитре цифровых образовательных ресурсов. Большинство из них отвечают современным требованиям: они содержат актуальный образовательный контент, позво-