DOI: 10.30816/ICONN4/2017/7

Dihotomia sacru-profan reflectată în numele de utilizator alese de elevi în jocurile *online*

Corina Cristoreanu
Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
Centrul Universitar Nord Baia Mare, România

The dichotomy sacred-profane as reflected in pupils' choice of usernames in online games

Abstract: A special function of games is to create a compensatory world, a space of escape, in which human beings can achieve plenitude, because here they are no longer "prisoners" of real life constraints or of the more or less rigid sociocultural frames.
In this study, we will investigate the user names that students – from urban and rural schools – choose when they "baptize" heroes in virtual games. In this context, we will examine the connection of the games with the sacred, taking into account the fact that *ála* (Latin for 'dice, dice playing' or 'chance, risk') and *ilinx* (Greek word meaning 'whirlwind', 'tornado') are not just simple taxonomic pillars introduced by the French theorist Roger Caillois (1967), but may be interpreted as binders of the sacred through the dimension of danger and the feeling of vertigo.
The corpus was collected by means of a sociolinguistic inquiry and will be analyzed with tools derived from functional grammar, anthroponomastics, psycholinguistics, lexicology and pragmatics.
Keywords: game, online, sacred, profane, username.

1. Preliminarii

Studiul nostru urmărește relația dintre sacru și profan, prin raportare la categoria ludicului, în contextul jocurilor digitale. Există un consens în literatura de specialitate în ceea ce privește societatea contemporană hipertehnologizată, marcată de o distanțare de sacralitate, resimțită acut în rândul diferitelor categorii sociale. Cu toate acestea, nu putem vorbi despre o desacralizare totală a lumii, dacă admitem posibilitatea camuflării sacrului în profan, premisă nuanțată de Eliade (1990: 120) în lucrarea *Încercarea labirintului*. Societatea modernă – guvernată de noile tehnologii –, dar mai ales tinerii, nativi digitali, sunt angrenați într-o căutare personală a sacrului care nu a dispărut complet, dacă luăm în considerare teza lui Wunenburger (2000: 39) conform căreia „sacrul poate supraviețui sau re-viețui în afara religiosului".

Se poate vorbi, așadar, despre „amprente" ale sacrului decelabile în obiectele „venerate" de noua generație: tableta, laptopul, telefonul mobil, iPad-ul etc.?

Dispozitivele reușesc, prin intermediul jocurilor și al aplicațiilor, să îi „subjuge" și

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

să le alimenteze nevoia de conectare permanentă la universul virtual. Prezentul studiu se focalizează asupra sacrului „modern", compatibil structurii conștiinței generației digitale, care poate fi recunoscut în așa-numita dependență de lumea virtuală. În acest context, ne propunem să identificăm atât particularitățile acelor nume de utilizatori alese de elevii din mediul urban și rural care aglutinează elemente sacre, cât și rațiunile care stau la baza actului denominativ, evidențiind situația statistică dintre nume sacre – nume profane raportate la categoriile sociolingvistice (vârstă, sex, mediul de proveniență).

Alte întrebări care ne-au orientat investigația vizează clarificarea următoarelor aspecte:

a. Există o raportare la ideea sacralității în procesul selecției numelor de utilizatori în cazul jocurilor virtuale?

b. Se poate înțelege tendința desacralizării în absența unei discuții asupra valorilor și credințelor care guvernează universul nativilor digitali, de la eroii din filmele, serialele și jocurile preferate la preocupările lor cotidiene?

2. Metodologia cercetării

Metodologia cercetării se bazează pe ancheta sociolingvistică, având ca instrument de lucru chestionarul, prin intermediul căruia am identificat numele de utilizatori alese de elevi pentru a avea acces la jocurile *online*.

Chestionarul a vizat identificarea numelor cu care elevii se înregistrează pe platformele virtuale. Acesta a fost aplicat unui număr de 100 de elevi cu vârste cuprinse între 11 și 15 ani, din trei școli din județul Cluj (două din mediul rural, respectiv una din mediul urban).

3. Dialectica sacru-profan din perspectiva ludicului. Repere teoretice

3.1. Relația dintre sacru și ludic

Problema sacrului în relație cu jocul a fost abordată din perspective diferite, fie din punct de vedere fenomenologic (Otto, Eliade) sau antropologic (Durkheim, Caillois, Webber, Hubert, Mauss). Relația și afinitățile dintre *joc* și *ritual*[1] au fost evidențiate de Caillois și Huizinga, care, prin „lentila" antropologică, „au văzut în joc *creuzetul culturii*" (Schmoll 2013: 2).

În lucrarea *Le sacré* Wunenburger (2000: 26) identifică existența a două elemente de echilibru constitutive sacrului, *jocul* și *ritualul* și face o analogie interesantă între natura și funcțiile acestora: „având finalitatea de a explora adâncimile invizibile ale lucrurilor, jocul este pentru corp ceea ce simbolul reprezintă pentru spirit". Această relație intimă dintre joc și sacru este nuanțată de pe poziții divergente de către R. Caillois sau J. Huizinga, care „opun disponibilitatea visătoare și protectoare a jocului, tensiunii angoasante a sacrului" (Wunenburger 2000: 58).

[1] Se poate face o analogie între jocuri și ritualuri, având în vedere că ambele pot fi interpretate ca „circumscribed, scripted experiences that are shaped by, and spill back over into their spatial and social contexts" (Wagner 2014: 21).

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

Dacă privim relația joc – sacru din perspectiva lui Caillois, putem sesiza că jocul este mai mult decât toposul „unei perfecțiuni limitate și provizorii: el constituie un fel de oază în care suntem stăpâni pe destin" (Caillois 1997: 176), în timp ce sacrul implică o subordonare față de o putere transcendentă. O altă distincție între cele două realități investigate mizează pe natura conținutului: „Jocul este formă pură, activitate care-și află în sine scopul, set de reguli respectate doar ca să fie. [...] Nu la fel se întâmplă cu sacrul care este, dimpotrivă, conținut pur: forță indivizibilă, echivocă, fugitivă, eficace" (Caillois 1997: 174–175).

Wunenburger (2000: 68) semnalează originea ritualică și motivația simbolică a jocurilor profane pe care o demonstrează Caillois, nuanțând teza lui Huizinga referitoare la structura ludică a culturii.

De altfel, Caillos percepe „în extensia contemporană a practicilor ludice, o reînviere a sacrului care ia noi forme" sau, altfel spus, „re-vrăjirea lumii prin joc" (Schmoll 2013: 2).

Putem vorbi, așadar, despre o distanțare față de sacralitate prin surogatele cotidiene, tehnologice care întrețin nevoia de *entertainment,* determinând dependența de joc. Obsesia pentru jocurile virtuale poate produce o desacralizare a sinelui care trebuie înțeleasă în contextul mai larg al pierderii/îndepărtării de sacralitate, tipică lumii moderne, contemporane. De altfel, interpretarea dihotomică a lumii prin raportarea la sacru și profan devine inevitabilă, având în vedere că aceste dimensiuni „sunt două modalități de a fi în Lume, două situații existențiale asumate de către om de-a lungul istoriei sale" (Eliade 2005: 14).

Roger Caillois (1967: 47) a organizat[2] jocurile în funcție de patru criterii definitorii: „gustul competiției, căutarea șansei, plăcerea simulacrului, atracția vertijului", oglindite în denumirile *agôn* („1. concurs atletic, luptă, încercare; 2. bătălie împotriva piedicilor") (Ionescu 2011: 3), *álea* (denumirea din limba latină pentru „zar, joc cu zaruri" sau „șansă, risc), *mimicry* (termen englez al mimetismului), *ilinx* (cuvânt grec care denumește *vârtejul apei,* pentru a indica jocurile subsumate unei dinamici circulare, generatoare de senzații puternice de destabilizare). Legătura jocului cu sacrul devine vizibilă dacă luăm în considerare faptul că *álea* și *ilinx* nu sunt doar simpli piloni taxonomici, ci pot fi interpretați ca lianți ai sacralității. În acest sens, *álea* are componente sacre prin caracterul de hazard, *fortuna labilis,* iar *ilinx* prin vertijul care duce la euforie, la transcendență.

3.2. Ființa umană sub specie ludi

„Jocul este mai vechi decât cultura" (Huizinga 2003: 12), așadar, este perceput ca un fenomen ancestral care a modelat ființa umană, deoarece nevoia de divertisment,

[2] Cheșuț (2005: 33) propune un model propriu de clasificare a jocurilor în funcție de: numărul de jucători, criterii spațio-temporale, existența unui ludem, scop, miză, desfășurare și finalitate (jocurile agonale, sportive, dinamice, ceremonial-calendaristice, mimetice, de noroc, raționale și de strategie, creație și construcție, literar-muzicale, teatrale, educativ-didactice, video).

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

distracție, relaxare și joc este „consubstanțială ființei" (Drăgan 2007 II: 111) și transgresează limitele vârstei infantile: „jocul nu este doar o experiență cu hotare ferme", ci „o realitate care debordează granițele copilăriei, invadând […] întreaga regiune a ființei umane" (Huizinga 2003: 3).

Rolul dominant al jocului derivă din fața dual a acestuia, aceea de cunoaștere și gratuitate, fiind, în general, perceput „ca o activitate liberă și voluntară, sursă de bucurie și amuzament", în care „se combină ideile de limite, libertate și invenție" (Caillois 1967: 36).

Dimensiunea evazionistă a ludicului (Drăgan 2007 II: 115) pune în lumină o funcție specială a jocului, aceea de a crea o lume compensativă, un spațiu de evadare, în care ființa umană se poate realiza plenar, deoarece aici nu mai este „prizoniera" constrângerilor vieții reale, a cadrelor socioculturale, rigide, impuse de societate. Așadar, jocul este esențial datorită funcției centrale de relaxare, ca parametru al divertismentului și amuzamentului, alimentat de nevoia, profund umană, de recreere, de ieșire din monotonia cotidiană.

Pe lângă rolul dominant, acela de relaxare, bibliografia de specialitate relevă alte funcții pe care le pot îndeplini jocurile, de la cea organizatorică și motivațională până la cea didactică, cognitivă sau educativă (vezi Cheșuț 2005: 24–26).

3.3. Ludicul – chintesența jocului. Aspecte etimologice

În demersul de investigare a fenomenului jocului, considerăm că este necesar să pornim, în primul rând, de la analiza etimologică a *ludicului*, ca principiu fundamental al acestuia. Reținem, în acest sens, faptul că termenul *ludic* își are rădăcinile în substantivul de origine latină *ludus* („1. joc, amuzament; 2. pl. jocuri publice, reprezentație de teatru, spectacol dedicat zeilor; 3. joacă, fleac; 4. obiect de râs; 5. școală") (Crăcea 2012: 468). În accepția lui Evseev (1994: 5), *ludus* ar face aluzie la „o gamă vastă de manifestări populare, începând cu scenele de amuzament din viața cotidiană și terminând cu manifestările agonale, cu caracter sportiv, militar sau religios, ale unui oraș, ținut sau imperiu".

În continuare, desigur, avem în vedere și etimologia cuvântului *joc*, termen central în lucrarea noastră. Se observă că acesta provine din substantivul latin *iocus*, având sensurile: „1. glumă, zeflemea, bătaie de joc; 2. amuzament, distracție, lucru mărunt, fără importanță" (Crăcea 2012: 449).

4. Jocul ca paradigmă universală. Tehnologia – „prag" între realitatea cotidiană și sacralitatea jocului digital

Jocul, ca fenomen sociocultural, „identificat în toate domeniile vieții și ale creației", „a devenit o paradigmă universală" (Marcus 2003: 13). Prin urmare, a captat atenția specialiștilor din diverse domenii de cercetare, de la științele exacte (matematică, biologie), până la cele din sfera umanistă (filozofie, psihologie, sociologie, politică, artă, lingvistică).

Mecanismele jocului au fost demontate din punct de vedere teoretic, în special cu

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

instrumentarul analitic al matematicii, care identifică esența jocului în „actul de a alege", ca „formă fundamentală de libertate în activitatea unui cercetător științific" (Marcus 2003: 46). Cu alte cuvinte, „jocul este garanție palpabilă și întreținere constantă a reflexului libertății" (Huizinga 2003: 4).

Dacă avem în vedere simbolistica aparte a pragului în societatea arhaică, semnalată și analizată pe larg de Eliade, putem afirma, raportându-ne la granița dintre lumea reală și cea virtuală, generată de dispozitivele digitale, că tehnologia joacă rolul ritualic al „pragului". Prin urmare, în acest mod, devine posibilă transcenderea într-un spațiu sacru, „unul dintre Locurile sfinte ale Universului său privat" (Eliade 2005: 21), un spațiu aflat sub zodia ludicului, în cazul jocurilor *online*: „Pragul este totodată granița care deosebește și desparte două lumi și locul paradoxal de comunicare dintre ele, punctul în care se face trecerea de la lumea profană la lumea sacră" (Eliade 2005: 22).

Realitatea cotidiană este omogenă, fadă pentru împătimiții de jocuri, în timp ce lumea virtual oferă un refugiu mult dorit, substituind interacțiunea și experiența autentică cu surogatele tehnologice. Există și situații extreme în care utilizatorii, absorbiți de structurile jocului, ajung să nu mai facă distincție între scenariul realității și cel al ficțiunii, fiind setați să îndeplinească, fără discernământ, misiunile. În acest sens, este suficient să amintim efectele potențial fatale, recent mediatizate, ale jocului sinucigaș, *Balena albastră*.

Tot în acest cadru al transgresării regulilor, în unele cazuri, jucătorul, stăpânit de o *pulsiune necontrolată, distructivă*, încalcă regulile morale, deoarece el își ucide inamicii virtuali fără să fie impresionat de violență, de zgomotul produs de arme, de țipetele răniților, de vărsarea de sânge.

Jocul, inclusiv cel *online,* reprezintă un topos aflat în afara realității sociale, având atributele unui cronotop special în care regulile și normele care guvernează lumea reală se suspendă. Astfel, „jocurile *online* au devenit figura emblematică a societății ludice" (Schmoll 2013: 6). Utilizatorii de jocuri *online* sunt seduși să perceapă ecranul și mecanismele aferente ca pe un dispozitiv al transcendenței care contribuie la anularea granițelor dintre mediul fizic și cel virtual:

> to view the screen and its mechanisms as a „transcendence machine" or „subjectivity enhancer" that works to collapse the distinctions between the conceptions built into virtual environments by their developers and the perceptive faculties of the users… encouraging to see virtual reality as more „real" than reality (Wagner 2014: 13).

Așadar, putem susține că jocurile online creează universuri virtuale care captează și care determină utilizatorii să se interogheze asupra naturii realității sau a adevărului ascuns în spatele ecranului.

5. Numele de utilizatori – între coduri onomastice de acces în universul virtual și „carte de vizită" a identității digitale

Comunicarea *online* ca „surogat al comunicării reale" (Felecan și Bugheșiu 2013: 522) se distinge printr-o *sintaxă mixtă* (Milică 2009: 168), știut fiind faptul că este un

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

„hibrid între discursul oral și cel scris care, din rațiuni ce țin de expresivitate, implică în realizarea sa mecanisme desemnate să compenseze absența mijloacelor de expresie extra și paralingvistice în mod normal integrate în vorbire – emoticoanele, avatarele –, toate contribuind la afirmarea identității virtuale" (Bugheșiu 2012b: 33). De altfel, din moment ce „realitatea virtuală a devenit o nouă dimensiune cu care omul are de-a face" (Paliczuk 2014: 204), comunicarea mediată de calculator a deschis, în special pentru adolescenți, noi căi de explorare a identității (vezi Scheidt 2001: Introducere).

Din punct de vedere onomastic, numele de utilizatori sunt definite ca fiind „forme secundare de referință onimică" (Bugheșiu 2012b: 35) și sunt încadrate în categoria antroponimelor neconvenționale alături de supranume, porecle și pseudonime, fiind „probably the most prolific naming pattern today (along with that of trade names, for the obvious economic and social reasons)" (Bugheșiu 2012a: 6).

Din punct de vedere structural, bibliografia de specialitate (Felecan și Bugheșiu 2013, Bugheșiu 2011, 2012a, 2012b, Lakaw 2006, Langendonck 2007, Scheidt 2001) relevă o serie de particularități specifice numelor de utilizatori: *unicitatea, autoatribuirea, caracterul substituibil, atributul multiplicității, dimensiunea variabilă,* dar și reflectarea, în numeroase cazuri, a unei *identități compensative*: „Most users exploit the chance of being makers of their own onomastic destiny by giving themselves a compensative identity in the virtual civil registry" (Felecan și Bugheșiu 2013: 525)[3].

Unicitatea:

Bugheșiu (2012b: 35) semnalează că, spre deosebire de variantele onomastice convenționale, „numele de utilizator trebuie să fie alese atent, astfel încât să nu se suprapună celor existente deja". De aici derivă varietatea simbolurilor din componența acestora: caractere alfanumerice, semne de punctuație, pictograme și, desigur, „potențialul mare de individualizare al formulelor onomastice virtuale" (Bugheșiu 2012b: 35).

Dimensiunea autoatribuirii:

Aceeași autoare (2012b: 35) semnalează faptul că numele de utilizatori se disting prin dimensiunea autoatribuirii, ceea ce presupune că „denominatorul și denominatul sunt una și aceeași persoană".

Caracterul substituibil:

Numele de utilizatori, spre deosebire de cele convenționale, pot fi modificate ori de câte ori denominatorul simte nevoia unei schimbări, din diferite rațiuni.

Atributul multiplicității identității:

Cercetări recente, axate pe teorii ale identității în comunitățile virtuale, pun în lumină faptul că identitatea reprezintă o structură complexă, flexibilă. Din această

[3] Majoritatea utilizatorilor exploatează șansa de a fi proiectanții propriului destin onomastic, oferindu-și o identitate compensatorie în registrul civil virtual (Felecan și Bugheșiu 2013: 525, *trad. n.*).

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

perspectivă, o persoană are un set de identități particulare, în funcție de circumstanțe (vezi Paliczuk 2014: 203). Ideea este că numele de utilizator oferă posibilitatea jucătorului să își multiplice identitatea, în funcție de opțiunea sa denominativă: „contextul comunicării online oferă o scenă de autoprezentare a identității" (Paliczuk 2014: 202).

Din perspectivă semiotică, „numele de utilizatori pot fi percepute ca indici ai identității" (Bugheșiu 2012b: 35) digitale. Relevant în acest sens, putem menționa un alt studiu privind avatarurile și poreclele folosite de adolescenți în mediul *online*, *Avatars and Nicknames in Adolescent Chat Spaces* (Scheidt 2001). Rezultatele acestei cercetări subliniază faptul că, în general, adolescenții care comunică în mediul virtual „își promovează identitatea prin folosirea propriilor nume, porecle, diminutive, trăsături de personalitate și își pun în valoare originalitatea prin utilizarea tipografiei inovatoare în poreclele lor" (Scheidt 2001: 21)[4].

Desigur că, în lumea reală, identitatea este completată și de corp, în timp ce, în cea virtuală, aceasta „este compusă din informații și nu din materie" (Paliczuk 2014: 202). Identitatea afișată în lumea digitală prin intermediul numelui de utilizatori este „privată de indicii asupra individualității și a rolului social" (Paliczuk 2014: 202) al purtătorului, ușor identificabil în lumea fizică. Astfel, devin mult mai dificil de relevat particularitățile sociolingvistice ale numelor de utilizatori deoarece, în mediul virtual, totul este relativizat din cauza faptului că orice *user name* poate deveni o mască a identității.

Din punct de vedere lingvistic, numele de utilizatori sunt, de asemenea, indici ai contactului lingvistic între două limbi (în cazul nostru, româna și engleza), fenomen motivat de presiunea stilului de viață american și a limbii engleze la care aderă prin identitatea aleasă, reală sau virtual (vezi Bugheșiu 2012b).

Într-un articol *online* consacrat identității digitale în contextul Web 2.0, Anghel (2016) o definește ca fiind „suma reprezentărilor de sine, afișate sau declarate, ale unei persoane care comunică online", semnalând totodată că este „un construct pur imaginar al individului și poate reflecta total, parțial sau deloc viața reală". În opinia acestuia, „numele de utilizator poate fi însoțit de un *avatar*, care îl individualizează virtual [...], o imagine care va reprezenta noua sa față, noua sa corporalitate în cadrul jocului". În comunicarea *online*, jucătorul nu cunoaște disconfortul legat de posibile frustrări asociate cu aspectul fizic sau moral, astfel, prin numele de utilizator, putându-și asuma o altă identitate.

Problematica identității virtuale este dezbătută și de Ghergu (2007: 34), care semnalează modul interesant „de reconstrucție a ființei virtuale, ce va renaște ca unitate pseudonim-avatar, în lumea jocului, împrumutând din personalitatea sa măștii sau însușindu-și elemente din personalitatea acesteia". Se vorbește, în acest context al metamorfozelor identitare, de o „naștere și o moarte ritualică" de câte ori se accesează și se părăsește lumea jocului.

Prin intermediul jocurilor, gamerii experimentează senzații puternice și își pot

[4] „They advertise their true selves by using their actual name/nickname/diminutive, self character traits, and showing their originality by utilizing innovative typography in their nicknames" (Scheidt 2001: 21).

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

atribui rolurile eroilor preferați, fără a-și asuma riscuri reale. Luptând pentru a duce la bun sfârșit o serie de misiuni și ritualuri, ei încearcă să-și reconfigureze identitatea. Schimbarea identității în lumea virtuală nu reprezintă o noutate. Aici este ușor să joci alte roluri, să construiești identități multiple, să îți creezi o personalitate virtuală sau chiar o mască în relația cu ceilalți membri ai comunității.

Așa cum remarca Giuliano (1997: 21) „attraverso la mimesi il giocatore finge di essere un altro. Mimicry è un atto volontario di violazione delle regole, costruzione di inganni e menzogne per ottenere un piacere o un vantaggio".

Având în vedere ideile enunțate anterior, putem afirma că numele de utilizatori nu sunt doar simple coduri de acces în universul virtual al jocului, ci funcționează ca marcatori ai identității.

6. Tipologie

O clasificare pertinentă îi aparține lui Bugheșiu (2012b: 35–37) care sesizează că, în funcție de gradul în care reflectă sau, în caz contrar, voalează identitatea adevărată a purtătorului, numele de utilizatori exprimă diferite nivele de modificare/alterare a identității:

• nume nemodificate („modificare zero") – vizibile în cazul utilizatorilor care doresc să își expună identitatea în spațiul virtual;

• nume modificate parțial („modificare medie");

• identități virtuale construite prin modificare totală.

În continuare, vom organiza analiza onomastică a numelor de utilizatori din corpusul nostru în funcție de axa sacru-profan pentru a vedea în ce măsură numele reflectă valențe sacre, antice ale principiului religios roman *Nomen est omen* „Numele reprezintă semnificația sa divină" (Felecan O. 2013: 99–100).

Nume de utilizatori inspirate din categorii care duc la:

I. Profan[5]

Din punct de vedere **formal**:

• Acronime + numere / nume + numere: *ale alexa10 10, Ale_G07, Ale_Grl797, alexanderf75, biamiruna16, BiaSidor16, bl999, Cgiulia2, chrissy_123, cristina_szabo1, Deni16, Denisa 112, Denisa1122_o_fata_cu_sentimente, fănuța1234, ione43, ionela333, Jude104, Lari003, lary12, Lucian 444, mali.2003, mv20032, Neo_03, Nicușor2000, Șteo_33, Stiv8, tinna06, Victoria 74*;

• Hibride (Anglicism + număr / nume / lexem românesc): *doaryou1930, Sergiu_defender, CoolCatalina*;

• Numele de utilizatori bazate pe:

– abrevierea inițialelor numelui propriu: *D.O.R, M_A_C, SAR, T.P.R.*;

[5] Avem ca reper și criteriile de clasificare realizate de Felecan și Bugheșiu (2013), pe care le aplicăm realității corpusului nostru: nume de utilizator bazate pe toponime, etnonime, zoonime, prenume, prenume + hipocoristic, porecle, sex + erotism.

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

– elidarea vocalelor: *BTRn_ _3* („bătrân”);
– hipocoristice: *Bobo, Giuly, Julix, Lorelulu, Malhy, Serj, Ștefy*;

Din punct de vedere **etimologic**, corpusul evidențiază recurența anglicismelor, explicabilă prin raportarea la contextul societății globalizate:

• Anglicisme[6]: *Bluedragon, Boss, Brash, Busy Busy, Cartoon, cat1020, dog111, Dreams, Foreverapplefan, Frake User 007, Gamerul Boss, GhostRide13, GummygirlXD, Handsome_Banana, HeartKyller, I am not racist13, Jimmy16Boy, LoolYou, Lion23, Mister Boosted, mouse1223, MykeyGame, NB3myman, PizzaGirl, RoyalPR, Sad2003_12L, SaltySalsa674, Sweety, Teotiger, The Lucky Lizard, The snake, TheBlackDragon, TheSinyFlyGame, Tike, Time Time, Warrior_*Queen, *Wolf9696, wolf990, WorstThenNB3, xFree, Xmaster, xxBlackTigerXX, xXRed TigerXx, xXTrollerXx, ZxKing, ZXPOWER*;

• Cuvinte de origine franceză: *Coqsauvage12, La_vache_qui_ritRXX123, PouleXxNoire*;

Din punct de vedere **semantic**:

• Bestiar: *Bestia Neagră, Bluedragon, TheBlackDragon*;

• Celebrități mondene: *Esca, Madonna, Cabral 2012*;

• Figuri istorice: *Hitler07*;

• Filme/Personaje din filme sau desene animate: *007, Agent003, Bambi, Camel238, Extreme Hunter, Hulk, Jack, lad_of_fire („puștiul focului”), Mr.Bean, Nexobis, OclarebearHD, rainbow2000, Saiko857, Shadow the of Arctic Wolf, SkyWalker, Slayder, Superman, Trevor, twilight130, Warhead, Wendy_2017, Zimbra1*;

• Meserii: *Militar Pro, PizzaGirl*;

• Muzică[7]: *lonczinsky, Rag'n'bone*;

• Nume care conțin noțiunea de „șef”: *Bos Junior, Boss123, Șefu', Șeful Cailor, The Boss, Witherboss*;

• Nume de substanțe care provoacă dependența: *CanabisXL, RaulBMXDrog, XXHeroinaXX*;

• Obiecte destinate uzului cotidian: *Cutie {RO}, neon, Șlapul, Tele, xXTrollerXx*;

• Preferințe culinare: *Biscuitlady, CupcakeOreo, Foreverapplefan, Prăjiturica_love*;

• Sport: *Ronaldo, Rooney, Tenis_perfect*;

• Superlative: *Best_Mihai, Cel mai cel, Super jucător, TheBest, TheOne, Worst then NB3, Xmaster*;

Din punct de vedere **onomasiologic**:

• Etnonime: *Americanu, Chinezu, Daku, Mother Russia* 2003, *Romanian, Rusnaku11, Suedezu, UNGGURU*;

---

[6] Observăm că, deși preferă anglicismele, în multe cazuri, jucătorii nu respectă ortografia acestora.

[7] Se observă că elevii aleg numele unor compozitori sau artiști în vogă.

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

• Fitonime: *Cactus 123, Căpșună, Căpșunica, Palmier, roze177*;

• Porecle: *Bebe, BossBosul, Brioșă, Cocoșelul, copil_merțan556, Diamantul1234, Drăgălașa, Drăgălășenia, Inimă, KiKi, Miresuka, Prăjiturica23, Rața96, Tsuki123, Vijelie*;

• Zoonime: *Balena fumată, Bursucul, cat1020, dog111, Liliacul subteran, Lion23, mouse1223, Panda, Panda-naomiii, Pisicuța, Rața96, scorpion2003, șobo2000, Șoricela, Teotiger, The Lucky Lizard, The snake, Ursuleț, veveriță001, Wolf9696, wolf990, xxBlackTigerXX, xXRed TigerXx*;

II. Sacru:

• pozitiv: *Ambrozie*[8]*, Angel, Guardgod, xXSuperGodNr1xx*;

• negativ (polul demoniacului): *11_Dark, Alexthor100, Angel&Killer, black_Angel, Demon, Demonica, Diabloo, evil666, helly x 2000, King_shadow, Lord of Terror, LoThaire, Moartea99, Nocturn, Satana, Tartoru, TheBlackTerror, Thoor111*.

7. Concluzii

În urma analizei inventarului de nume de utilizatori înregistrate pe baza chestionarelor aplicate elevilor, am constatat că „fizionomia" formală a opțiunilor onomastice virtuale prezintă un grad ridicat de variabilitate, de la simple lexeme (*Căpșunica, Palmier*) la enunțuri (*I am not racist13*).

Corpusul relevă tendința de utilizare recurentă a literei *x* în diverse grafii cu o dispunere (a)simetrică în structura formulei. Această preferință, reflectată în numele de utilizatori, este explicată de elevi ca fiind un semn care marchează la nivel grafic, fie ideea de putere pe care o asociază identității virtuale, fie dorința de a rămâne în anonimat, dar, în același timp, de a intriga prin necunoscutul înglobat, de obicei, în simbolismul acestei litere.

Este ușor de observat că inovațiile lexicale onomastice, rezultate în urma procesului denominativ al elevilor, sunt un fenomen constant, diferă doar gradul de utilizare, în funcție de particularități sociolingvistice. Astfel, elevii de sex masculin din școlile situate în mediul urban preferă numele de utilizatori care reflectă realități profane (muzică, sport, filme, faună), în timp ce fetele, indiferent de mediul social, aleg numele *nemodificate* sau *modificate parțial*, în general axate pe hipocoristice, anglicisme, trăsături sau particularități fizice idealizate, vizând un prototip al frumuseții.

De asemenea, am constatat că un număr restrâns de utilizatori din mediul rural inserează în formulele onomastice virtuale elemente ale sacralității, alese cu predilecție din sfera demoniacului, perceput de unii teoreticieni ca fiind „celălalt pol al sacrului" (Caillois 2006: 43). În mediul virtual, elevii își (re)creează propria imagine prin numele de utilizator folosit. Aceste formule onomastice trebuie să fie alese și ținând seama de potențialul lor de a se remarca, de a ieși în evidență, de a fi vizibile și interesante pentru

[8] Termenul *ambrozie* are atât o semnificație mitologică, cât și una religioasă: „băutura zeilor", „sfânt sărbătorit în 7 decembrie", „plantă aromatică din familia compozeelor" (https://dexonline.ro/definitie/ambrozie).

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

ceilalți, deoarece ele ar reprezenta o emblemă identitară ideală, care să pună în valoare imaginea râvnită de jucător.

Așadar, regăsim în spiritul tinerilor fragmente din „ADN-ul" societății din care provin, al culturii, dar și influențe adoptate datorită accesibilității facile la mijloacele de comunicare virtuală. Am observat că, în general, numele de utilizatori sunt formate preponderent din litere și numere semnificative pentru jucători, „asamblate" în formule mai mult sau mai puțin ingenioase, dar marcate de efervescența adolescentină.

În concluzie, analizând corpusul nostru, am constatat faptul că formulele onomastice virtuale alese de elevi reflectă valențe ale sacralității în proporție relativ redusă. Așadar, configurația lexico-semantică a numelor de utilizatori din corpusul nostru confirmă observația că acestea derivă din nume proprii, comune, preluate din domenii variate, astfel reflectând în actul denominativ preocupările profane ale adolescenților: muzică, film, faună, sport, meserii, desene animate, celebrități etc.

Bibliografie

Anghel, T. 2016. *Identitatea digitală în contextul Web 2.0*. http://cartibune.eu/identitatea-digitala-contextul-web–2-0 (accesat în 22 iunie 2017).

Bugheșiu, A. 2011. A Virtual User's Name between Nickname and Sobriquet. În *Cultural Spaces and Archaic Background. The International Conference of Intercultural Studies and Comparativism „Cultural spaces and archaic foundations"*, Delia Suiogan, Ştefan Mariş, Carmen Dărăbuş (eds.), 700–715. Baia Mare: Editura Universității de Nord, Editura Ethnologica.

Bugheșiu, A. 2012a. Diachrony and synchrony in onomastics: virtual anthroponymy. *Analele Universității din București*, Seria Limbi și literaturi străine, 1/2012: 5–16. http://www.unibuc.ro/anale_ub/limbi/docs/2012/sep/13_07_06_50AUB_Foreign_Languages_an d_Literatures_2012_no._1.pdf (accesat în 02 iulie 2017).

Bugheșiu, A. 2012b. Current Orientations in Onomastic Research: User Names. În *Limba română: direcții actuale în cercetarea lingvistică. Actele celui de al XI-lea Colocviu Internațional al Departamentului de Lingvistică,* vol. II: *Lexic, semantică, terminologii. Stilistică, pragmatică, retorică, argumentare,* Rodica Zafiu, Ariadna Ștefănescu (eds.), 31–39. București: Editura Universității din București. http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/V916/pdf (accesat în 23 mai 2017).

Caillois, R.1967. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris: Editions Gallimard.

Caillois, R. 1997. *Omul și sacrul*. Traducere din limba franceză de Dan Petrescu. București: Editura Nemira.

Caillois, R. 2006. *Omul și sacrul*. București: Editura Nemira.

Cheșuț, C. 2005. *Ludeo, ergo sum. Păpuși, mingi, teorii*. Cluj-Napoca: Editura Limes.

Crăcea, E. 2012. *Dicționar latin român, român-latin.* Constanța: Editura Steaua Nordului.

Dexonline. https://dexonline.ro (accesat în perioada ianuarie-septembrie 2017).

Drăgan, I. 2007. *Comunicarea: paradigme și teorii*. București: Editura Rao International.

Durkheim, É. 1995. *Formele elementare ale vieții religioase*. Iași: Editura Polirom.

Eliade, M. 1990. *Încercarea labirintului*. Traducere de Doina Cornea. Cluj-Napoca: Editura Dacia. https://archive.org/stream/MirceaEliadeIncercareaLabirintului1990/mircea%20eliade%20incercarea%20labirintului%201990#page/n119/mode/2up (accesat în 15 iulie 2017).

Eliade, M. 2005. *Sacrul și profanul*. București: Editura Humanitas.

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)

Evseev, I. 1994. *Dicționar de simboluri și arhetipuri culturale*. Timișoara: Editura Amarcord.

Felecan, D., A. Bugheșiu. 2013. User names as unconventional anthroponyms. În *Onomastics in Contemporary Public Space*, Oliviu Felecan, Alina Bugheșiu (eds.), 520–530. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Felecan, O. 2013. Numele actuale – între uz și abuz. Reflectarea lor în mass-media. În *Un excurs onomastic în spațiul public românesc actual*, 84–102. Cluj-Napoca: Editura Mega, Argonaut.

Ghergu, F. 2007. Dimensiunea rituală a jocurilor online. *Jurnalism și comunicare* 4: 32–39. https://www.academia.edu/189650/Dimensiunea_rituala_a_jocurilor_online_The_ritual_dimension_of_online_games (accesat în 14 iunie 2017).

Giuliano, L. 1997. *I padroni della menzogna: il gioco delle identità e dei mondi virtuali*. Roma: Editura Meltemi. https://books.google.ro/books?id=zoFWHJKu7NcC&printsec=frontcover&hl=ro&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false (accesat în 09 iulie 2017).

Huizinga, J. 2003. *Homo ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii*. Traducere din olandeză de H. R. Radian. Bucureşti: Editura Humanitas.

Ionescu, G. L. 2011. *Dicționar grec-român. Dicționarul studentului. Limba greacă-Koiné*. Târgu-Lăpuș: Editura Galaxia Gutenberg.

Lakaw, A. 2006. *Hiding behind nicknames. A linguistic study of anonymity in IRC chatrooms*. http://lnu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:206935 (accesat în 12 iulie 2017).

Le Robert: dictionnaire pratique de la langue française. 2002. Paris: Éditions France Loisir.

Mauss, M. 1997. *Eseu despre dar*. Traducere de Silvia Lupescu. Iași: Editura Polirom.

Mauss, M, H. Hubert. 1997. *Eseu despre natura și funcția sacrificiului*. Traducere de Gabriela Gavril. Iași: Editura Polirom.

Milică, I. 2009. *Expresivitatea argoului*. Iași: Editura Universității „Alexandru Ioan Cuza".

Otto, R. 2015. *Sacrul. Despre elementul irațional din ideea divinului și despre relația lui cu raționalul*. Cluj-Napoca: Editura Dacia.

Paliczuk, A. 2014. L'identità digitale nella società contemporanea – l'analisi sociolinguistica dei nickname usati sulle chat line italiane. *Romanica Cracoviensia* 14: 199–213. https://www.researchgate.net/publication/313794230_L%27identita_digitale_nella_societa_contemporanea_-_l%27analisi_sociolinguistica_dei_nickname_usati_sulle_chat_line_italiane (accesat în 21 iunie 2017).

Scheidt, L. A. 2001. Avatars and Nicknames in Adolescent Chat Spaces. *Gender and Computerization* (spring 2001). https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/30913915/Avatars_and_Nicknames.pdf? (accesat în 10 iunie 2017).

Schmoll, P. 2013. Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo. *Sciences du jeu* 1. https://sdj.revues.org/271 (accesat în 30 septembre 2016).

Van Langendonck, W. 2007. *Theory and Typology of Proper Names*. Berlin/New York: Mouton de Gruyter.

Wagner, R. 2014. This Is Not a Game: Violent Video Games, Sacred Space, and Ritual. *Iowa Journal of Cultural Studies* 15: 12–35. http://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1439&context=ijcs (accesat în 01 iulie 2017).

Weber, M. 2003. *Etica Protestantă și spiritul capitalismului*. București: Editura Incitatus.

Wunenburger, J. J. 2000. *Sacrul*. Cluj-Napoca: Editura Dacia.

BDD-V4386 © 2017 Editura Mega, Editura Argonaut
Provided by Diacronia.ro for IP 216.73.217.142 (2026-11-14 13:00:50 UTC)