

УДК 811.161.1'373.2:[316.77:004.5]
DOI: 10.18384/2310-7278-2018-3-17-28

ОСОБЕННОСТИ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ОБРАЩЕНИЙ В ВИРТУАЛЬНОЙ ИГРОВОЙ КОММУНИКАЦИИ

Е.Л. Ачилова, В.П. Ачилова

*Таврическая академия Крымского федерального университета
имени В.И. Вернадского*

*295007, г. Симферополь, пр. Академика Вернадского, д. 4, Республика Крым,
Российская Федерация*

Аннотация. В статье описан арсенал обращений в коммуникации участников игрового форума, исследованы их функции. Установлено, что чаще всего обращениями служат разговорные слова с дружественным или фамильярным оттенком, обозначающие группу людей и одновременно являющиеся идентификаторами участников в системе «своих». Обращения, кроме основной номинативной функции, одновременно выполняют вокативную, побудительную, социально-регулятивную, эмотивную и оценочно-характеризующую функции.

Ключевые слова: виртуальная коммуникация, форум, обращение, адресат, адресант.

FEATURES OF FUNCTIONING OF ADDRESSES IN VIRTUAL GAMING COMMUNICATION

E. Achilova, V. Achilova

Vernadsky Crimean Federal University

4, Vernadskogo prospekt, Republic of Crimea, Simferopol, Russian Federation, 295007

Abstract. The article describes the functions of addresses and describes their arsenal in the communication of participants in the game forum. It is found that most often addresses are spoken words with friendly or familiar shade, denoting a group of people and at the same time being identifiers of participants in the “their” system. Addresses, in addition to the main nominative function, have also vocative, motivational, socially-regulative, emotive and evaluative-characterizing functions.

Key words: virtual communication, forum, address, addressee, addresser.

На современном этапе развития человека, общества, науки и техники многие известные языковые феномены приобретают новые черты, требующие анализа и описания. В частности, с развитием и распространением виртуального общения актуальным становится изучение языка пользователей сети интернет.

Обращение как лингвистическое явление неоднократно становилось объектом интереса и разносторонних исследований языковедов. Так, описаны средства адресации в разных языках, выдвинуты гипотезы грамматического и семантиче-

ского аспектов обращения (В.Е. Гольдин, А.М. Серебренников, И.Н. Кручина, А.В. Полонский, Е.В. Клобуков и др.), представлен анализ обращения в русле функционального и социолингвистического подходов (Н.И. Формановская, Л.П. Рыжова, Е.А. Айсакова, И.А. Стернин и др.), детально проанализирована роль обращений в сфере речевого этикета (Н.И. Формановская, Л.А. Введенская, Т.С. Жукова, О.Н. Миронюк и др.). Однако возникновение различных форм виртуальной коммуникации заставляет по-новому взглянуть на известные языковые явления, в частности, на обращение.

Целью статьи является анализ обращений в новой сфере коммуникации – на интернет-форуме.

Объект изучения – обращения в неформальном общении участников игрового форума.

Предметом исследования стали семантические, функциональные и структурные характеристики обращений.

Под обращением понимают «слово или сочетание слов, называющее лицо (реже предмет), к которому адресована речь» [8, с. 227].

Как известно, межличностная коммуникация – это разностороннее, многофункциональное взаимодействие, которое включает в себя установление и поддержание контакта, обмен информацией, а также регулирование отношений между коммуникантами. Описанное взаимодействие строится на основании этикетных норм, связанных, в том числе, и с речевым этикетом.

И.А. Стернин под речевым этикетом понимает «совокупность правил речевого поведения людей, определяемых взаимоотношениями говорящих

и отражающих вежливые отношения между людьми» [9, с. 76].

По мнению Н.И. Формановской, наиболее обширной зоной этикетных речевых воздействий собеседников являются обращения, с помощью которых создаётся официальность или неофициальность общения, устанавливаются социальные и психологические роли коммуникантов, а также характер их личных взаимоотношений [10, с. 71]. Это означает, что при выборе обращения говорящий учитывает ряд факторов: официальность или неофициальность ситуации, степень знакомства с собеседником, отношения между коммуникантами, место и время взаимодействия. Кроме того, выбор средств адресации зависит от социального статуса собеседников, их возраста, пола, образования и культуры.

При всём многообразии исследований, посвящённых проблеме обращения, актуальным представляется вопрос об особенностях функционирования обращений в условиях виртуальной коммуникации. Источником фактического материала послужил игровой форум <http://dota2.ru/forum/> (проанализирована лента в 500 страниц, содержащая почти 600 обращений).

Форум является одним из жанров виртуального общения. По структуре он представляет собой множество виртуальных страниц, строго разграниченных по темам. Одной из специфических характеристик форума как площадки для коммуникации является, с одной стороны, установка на конкретного адресата, а с другой – открытость и доступность текста для любого участника форума, т. е. полиадресатность.

Среди языковых особенностей общения на форуме исследователи прежде всего называют достаточно высокую концентрацию сниженной лексики (разговорной, просторечной, жаргонной и обсценной, нередко с частичной эвфемистической зашифровкой) и отступление от орфографических правил. Графическая форма некоторых слов приближена к звуковой и похожа на транскрипцию. Это явление рассматривают не только как результат действия закона экономии речевых усилий или проявление языковой игры, но и как отражение своеобразной негласной конвенции интернет-пользователей: вполне уместно писать так, как говоришь; это позитивно воспринимается интернет-сообществом. Для структуры предложений характерны прежде всего эллипсис и перестановка частей высказывания, что свойственно устному общению. Знаки препинания могут опускаться или приобретать семантический характер. В процессе виртуальной коммуникации встречаются лексические сокращения и усечения. Для компенсации невербальных и паравербальных факторов используется своеобразная пунктуация, которой передают интонацию и темп речи. Высота голоса, как правило, передаётся выделением текста заглавными буквами. В некоторых случаях прописными буквами может выделяться значимая для отправителя информация. Зрительная информация может замещаться вставкой символов [1, с. 89–91; 5, с. 101].

Исследуя особенности «бытия» текстов с адресацией в интернет-коммуникации (ИК), А.А. Шмаков отмечает особую роль обращения, «поскольку оно является тестовым элементом, ко-

торый не только аккумулирует в себе образы коммуникантов, но и замещает самих коммуникантов в процессе общения, так как в ИК не релевантны традиционные для устной и письменной коммуникации характеристики» [11, с. 15].

Анализируемая виртуальная коммуникация характеризуется дистантностью, анонимностью (в профилях пользователей содержится минимум информации, которая в основном касается возраста и пола), неформальностью и происходит без учёта таких факторов, как социальный статус, степень знакомства и др., в связи с чем на первый план выходят культурный уровень, гендерная принадлежность собеседников, место и время общения, определяющие выбор вербальных средств, в том числе и обращений.

Анализ фактического материала показал, что в качестве обращений выступают преимущественно имена существительные, реже – субстантивированные прилагательные или причастия различных тематических групп в прямом или переносном значении.

В то время как в реальной коммуникации преобладают именные и фамильные обращения [7], в интернет-общении обращения по имени или отчеству единичны: *Борян* (на сайте есть имя пользователя Борис): «**Борян там вообще не понятно**»; *Николаиц* (обращение к пользователю с аватаром Игорь Николаев): «**Здорова Николаиц, ждем 28-ого!**». Вместо имён коммуниканты изредка используют ник-неймы: *@Bishka*, а также *Бишка* (запись транслитерацией): «*Начинаем ритуал призыва.... @Bishka прийди!*; *Здорова Бишка!*»; *@DaniCh*: «*@DaniCh Ало ты где*»; *мистер @LiGHt_Epic*: «*Туше, мистер @*

LiGHt_Epic !»; уважаемый никей (Никей – это ник-нейм пользователя): «здравствуйте **уважаемый никей**, можно мы сделаем ваш стремный сет на пугну золотым». Часто обращаются участники форума по имени только к одному из основателей компании-разработчика игры DOTA 2 Гейбу Logan Ньюэллу (англ. *Gabe Logan Newell*) в различных орфографических, фонетических и грамматических вариациях. Преобладают обращения *Габен* («**ГАБЕН**, дай открыть 1 сундук») и *Гейб* («**Гейб!** Ты плохой (((((«), единичными являются обращения *Хабен* («**ХАБЕН**, там сундуки завосят, или как?»), *габе* («13 сундуков 0 rare, спс **габе**»), *габэнчик* («**габэнчик** не томи»), *гейбен* («когда там мои сундуки, **гейбен?**»), *гей'Б* («спасибо **гей'Б** за рики»), *мистер Габен* («**Мистер Габен ?** У меня монитор потёк жиром, когда я обнову увидел»), *мистер Ньюэлл* («Пора, **мистер Ньюэлл**, пора»), *Габи* («Спасибо **Габи!**»), *габэн* («**Габэн**, ты лучший»), *габенчик* («спасибо **габенчик**»), *Гобэн* («Спасибо **Гобэн**»), *дядь Габен* («Ну где мой сундук, **дядь Габен**»), *Габенушка* («Пора **Габенушка**, пора!»), *габэнушка* («**габэнушка** давай сундуки... а то горит знатно!»), *Гейбуня* («Спасибо, **Гейбуня**»), *Гейбушка* («**Гейбушка** <...>, я уже покупаю билет в Сизтл!!!»).

Изредка в качестве обращений игроки используют прецедентные имена: *Ватсон* («Просто **АРИГИНАЛЬНА ВАТСОН!!!**»), *Билли* («Где **пруфы**, **Билли?**»), *Ванги* (ненормативное множественное число от Ванга) («**Ванги**, так как думаете, в четверг подвезут сундуки?»), а также мемы или производные от мемов: *Карл* («В конце сезона **Карл**, это в сентябре что ли?»), *лолоша* (Ололоша – популяр-

ный персонаж комиксов в интернете, олицетворяет ребёнка; от слова *ололо*, обозначающего смех) («**окей лолоша**, а как ты объяснишь то что они писали»); *лолир*, *лолер* (от англ. *laughing out loud* – lol; одно из базовых сокращений среди игроков, интернет-мем, используется в сетевом общении главным образом для выражения смеха в письменной форме, вызванного или шуткой, или нелепостью; здесь: *лолеры* – те, кто играет и в доту, и в League Of Legends) («**Шаришь разницу, лоллир?**»; «Ах, да, **лолеры**, спасибо за бета тест **вуконга**»); *олдфагушка* (здесь: *олдфаг* – опытный игрок в компьютерную игру) («мне нельзя рисковать с 99, но думаю ты понял, **олдфагушка**»); *омник* (Omniknight – это один из героев игры) («Досвидули **мистер омник**»); *смурфик* (придуманные маленькие, в три яблока ростом, существа с голубым цветом кожи, ставшие героями комиксов, мультсериалов, видеоигр, которые должны вести себя смурфно, т. е. всем помогать, быть добросердечными, честными и никогда не быть злыми) («рад за тебя, **смурфик**»).

В интернет-коммуникации исследуемого форума преобладают личные существительные – как литературные, так и нелитературные названия, исконные и заимствованные – различных тематических групп.

В связи с тем, что участники общаются в неофициальной ситуации при отсутствии социальных статусов и объединены в сообщество с общими интересами и проблемами, они становятся в нём «своими». Это отражается, прежде всего, в отсутствии Вы-обращений, а также в преобладании обращений в форме множественного числа, апеллирующие к групповому адресату как

средство солидаризации, уменьшения дистанции между игроками.

Наиболее употребительными являются обращения, указывающие на возраст и пол. Это разговорное обращение в усечённой форме *ребят* («**Чё, ребят, когда третий сундук?**»), его полная форма *ребята* («**Удачи ребята, я все таки пойду спать**»); жаргонизмы *ребзи, ребзя, рибзо* («**Ребзи, знайте своего врага в лицо, налетай!**»; «**Ребзя, на работе сидел, купил бюджетной цене, но получается не активировал его**»; «**Чё по сундукам рибзо?**»), а также уменьшительно-ласкательные обращения *ребятки, ребятюлечки* («**Кстати ребятки, как думаете что быстрее залетит**»; «**Эй, ребятюлички, у кого уже есть 225+ лвл?**»).

Любят игроки форума использовать в качестве обращения транслитерированное слово *гайз / гайс* – от англ. *Guys* – парни, ребята («**Гайз, будем сегодня ночью ждать сундучков?**»; «**Гайс че за обнова там?**»), обыгрывают буквальное прочтение вариантом *гуйс* («**Гуйс, а до какого числа сбор призовых?**») или используют русскую флексию («**Гайзы! еще подвезли предикшны на квалы!**»).

Синонимичным и часто используемым является также разговорный вокатив *парни* («**Парни, думаю сегодня будут!**»), реже употреблена форма единственного числа *парень* («**Удачи тебе парень!**»), единичными являются разговорная уменьшительная форма *парнишка* («**Так что, парнишка...**») и просторечное *паря* («**Паря, а может подождём 3-й сундук...?**»).

В сообществе единомышленников вполне уместны разговорные обращения с дружеским или фамильярным оттенком *брат, бро* – усечённое от

англ. *brother* («**не, брат, ты не один**»; «**Бро счастье рядом**»), просторечные обращения *братан, братишка, братва* («**да тебе братан просто дец как повезло!**»)); «**Держись братишка! Я с тобой**»; «**здарова братва, только сейчас подключился**»), жаргонизм *браток* («**браток можешь не верить госпади**»), эмоционально окрашенные обращения *братик* («**Братик подсыпь пару левелов**») и *братство* – единение, основанное на общности интересов («**Эх у меня уже 5 утра и я сдаюсь, соре братство до завтра**»).

Употребительными являются обращения, указывающие на характер социальных отношений: разговорный дружеский или фамильярный вокатив *дружище* («**тут дружище все относительно**») и просторечные доброжелательные вокативы *друг, друзья* («**Друг, сундук в понедельник!**»; «**Ура друзья, ура! Ждём!**»). Зафиксировано также обращение *френд* – с англ. *friend* – друг («**сэнк ю май фрэнд**»). В значении 'друг', 'парень' употребляются и жаргонные обращения *чувак, чувачи, чувачёк* («**Чувак, об этом писали абсолютно все, говорили, что состав нулевой**»; «**Чуваки дайте перевод стези на Ragoza**»; «**Гори, гори, следующий понедельник, чувачёк**»), *кент* («**Кент – у тебя проблемы соре...**»).

Просторечным является обращение *пацаны* («**Не, пацаны, сегодня тоже не ждем**»), встречаются также его игровые фонетические варианты *почаны* («**когда 3 сундук почаны?**»), *поцаны* («**продавайте поцаны...**»). К молодёжному сленгу принадлежат обращения *чел, челики* – усечённое от «человек» («**чел, остается только надеяться**»)); «**Челики еще какие-нибудь сокровищницы давать будут?**»).

В игровом сообществе популярны также обращения, обозначающие общественную среду, группу людей: *народ, люди, форумчане* («**Народ, нужна помощь!**»; «**Люди! Дота 2 тест обновил!**»; «**Здравствуй, дорогие (нет) форумчане!**»), а также этикетные обращения *господа, товарищи*, этикетная функция которых в условиях неформального общения нивелируется («**Ваши предположения по поводу отката инвентаря, господра?**»; «**Товарищи, а кто будет после Вуконга?**»).

Значительно реже в качестве обращений использованы такие названия, указывающие на возраст и пол, как *дядя, дяди* и усечённая форма *дядь* («**Ты кто вообще дядя!**», «**Алё, дяди, у вокера и так есть крутой сет, дорогу виспу!**», «**ссылочку дядь!**»), *мальчик, мучача*, с испанского *мучачо* – ‘мальчик’, *бойс*, с англ. *boys* ‘мальчики’, уничижительное *школота* – ‘школьник’ («**Компенд еще только выйдет, ало мальчик!**», «**Браво мучача, а то я уже запыхтелся, твоя очередь!**», «**Хоть что-то трейдбл, бойс?**», «**Не знаешь – не позорься, школота!**»), *мужики* («**Да некст ночью выпустят мужики, но спать не идите!**»).

Изредка, показывая своё превосходство, участники в качестве обращений используют названия родства *сын, дети мои, детишки мои* («**а ты что такой дерзкий сынок?**»; «**Не сегодня, дети мои...**»; «**ХАЙП ХАЙП ХАЙП детишки мои!!!**»).

Изредка обращениями служат метафорически употреблённые названия объектов фауны *жаба* («**АЛЕ, жаба, ей нужно ульту резать, а не урон!**»), *зайки* («**Да зайки мои, идите спать!**»), *воробушек* («**Воробушек, я уже покупаю билет в Сизтл!!!**»), неодушевлённого

объекта *солнышко* («**Жди меня солнышко!**»).

Интересным представляется тот факт, что в основном обращения направлены на собеседников мужского пола, хотя среди участников форума встречаются и представительницы женского пола, что обозначено в личном профиле. Зафиксированы единичные формы ироничных вокативов *бабуль, мудмуазель, господра и дамы, братья и сестры* («**Бабуль спать иди а?**»; «**Короче <...>, мудмуазель!**»; «**ждем господра и дамы!**»; «**Братья и сестры, помолимся сундучному богу и принесем ему жертвы!**»). Предполагаем, что во время общения пользователи не заглядывают в профили собеседников с целью узнать пол, а ник-неймы участниц чаще всего гендерно не маркированы: TopQop, LastWord и под.

Кроме обращений к собеседникам, зафиксированы также единичные обращения к автору темы форума («**автор, темку бы уже переименовал, ждем ток 3 сундук и легионку!**») и модераторам («**Модеры, плиз, не удаляйте, будьте же вы людьми. :()**»), а также риторические обращения к конкретным объектам: *сундучули* («**Сундучули досвидули, досвидули дули!**»), *июль* («**Здравствуй июль, а где наш сезон бевых кубков, который должен был начаться в июне?**»), *вальве* [Вальве – название фирмы – производителя игры] («**Отлично, спасибо вам вальве!**»).

Т.С. Жукова отмечает, что «обращение является одним из важных маркеров социальной ситуации, статуса, социальной роли, межличностных отношений участников коммуникации» [2, с. 33]. Обращение является средством выражения отношения к собеседнику и инструментом воздействия

на него. У разных исследователей описано различное количество функций обращения, названия их тоже варьируются. Основными являются такие функции обращения: номинативная (называние адресата), вокативная, или апеллятивная (привлечение внимания), контактная, или фатическая (поддержание контакта), побудительная (призыв к участию в речи), этикетная, или социально-регулятивная (обозначение статуса участников коммуникации, характера их отношений), эмотивная (выражение эмоций адресанта), оценочно-характеризующая (квалификация адресата) [3, с. 9; 2, с. 49]. В речи обращение может выполнять несколько функций одновременно, при этом та или иная функция становится первичной, а остальные – вторичными [2, с. 44–52].

Так, в уже процитированном определении обращения подчёркнута его функция называния адресата. Одновременно с ней реализуется и функция привлечения внимания, усиливать которую могут императивные междометия: «**Эй народ!** Как думаете этой ночью выйдут лаклесс и тровы...?»; «**Э, пацаны,** вот сегодня 100% будет»; «**Хей, треажурное братство,** есть инфа по сундукам\компендиуму?»; «**Алло, гайз,** это шо за сундук?»; «**открой инвентарь доты, ало дядя!**»; «**Ало,** ждем этой ночью сундучки, **го гайс!**» («го» происходит от англ. «go» и применяется в интернет-среде как призыв к действию).

Функция призыва к участию в общении поддерживается побудительной или вопросительной модальностью высказываний, содержащих обращения: «**Парни скиньте скрин ветки на легу!**»; «**держи нас в курсе, бро!**»; «**Народ**

порадуйтесь за меня!!!»; «**Ребят,** как открыть конкретный сундук?»; «**Ты че квотишь меня, мальчик?**»; «**что за мины чувак?**».

Маркером сопутствующей социально-регулятивной функции являются этикетные формулы обращений: «**Пора, мистер Ньюэлл, пора!**»; «**Мистер Габен? У меня монитор потёк жиром, когда я обнову увидел!**».

Свои эмоции игроки выражают различными средствами. Во-первых, графически – повторением в обращении буквы, обозначающей ударную гласную, для визуального подчёркивания эмотивности: «**Пацаныыыы,** защитил диплом на 5»; «**Чееел!** Это подгон от Габена!»; «**Братишиииш** я тоже этого очень жду»;

во-вторых, эмотивными междометиями, сопровождающими обращения: «**Ура ребята,** НА 28 сундуке инвокер + мирана + андаинг»; «**Ура друзья, ура!** Ждём!»; «**Хм, ребят,** а на картинке то был яви видный Бейн?!»; «**боже гейб** что мне нужно сделать чтобы мне рар вытало?»; «**Гайз! Хайп, хайп, хайп!**» (хайп с англ. Нуре; здесь переводится прежде всего как возбуждение); «**КАЕФ РЕБЗИ,** похоже начинается ХАЙП»;

в-третьих, графическим подчёркиванием эмотивности междометий при обращениях: «**аааа. парни** где инфа что выйдет»; «**АААААА.... Габен** спс тебе, <...>, я **счастлив!**»; «**Гайзы!** еще подвезли предикшыны на квалы! **урааа!**»; «**ахахаха. Гейб,** прекрати»;

в-четвёртых, повторением обращения или употреблением синонимичных обращений: «**Как всегда проснулся в надежде выхода 3 сундука.... эх габен габен!**»; «**Господа, аналитики, миллионеры,** сколько будут стоить

3 сундуки на старте продаж?»; «Гейбушка Воробушек, я уже покупаю билет в Сизэтл!!!»; «Тужся Габен! Тужся родненький! Еще немного! Уже первая край сундучка виден! Давай!!! Тужся родимый!»;

в-пятых, суффиксами: -ишк- (*парнишка, братишка, братишки, детишки*); -ик- (*челики, челик, братик*); -чик- (*мальчик, габенчик*); -ушк- (*олдфагушка, Габенушка, Гейбушка*); -к- (*ребятки, зайки*); -ар- (*сундучары, очередняра*); -ок- (*браток, чувачёк*); -ищ- (*дружище*); -яг-, -яженьк- (*работяги, работяженьки*); -ун- (*Гейбуня*); -ушек- (*Воробушек*); -юличк- (*ребятулички*); -ул- (*сундучули*).

Безусловно, эти средства не изолированы, их взаимодействие можно определить как взаимодополнение с преобладанием того или иного средства.

Проведённый анализ обращений подтверждает позицию А.А. Шмакова о том, что «коммуникативная специфика русскоязычных диалогических форматов ИК как среды бытия текста с обращением определяется установкой интернет-коммуникантов на неформальное общение, которая на текстовом уровне отражается в использовании формул обращений с характеризующей функцией» [11, с. 9]. В условиях виртуальной коммуникации оценочно-характеризующая функция обращений играет особую роль, т. к., с одной стороны, создаёт виртуальный образ собеседника, а с другой – выявляет уровень интеллекта и культуры адресанта.

Следует сказать, что оценочно-характеризующая функция апеллятивов строится главным образом на основе комментариев, оставленных собесед-

никами, что обусловлено ситуацией дистантного общения. Так формируется восприятие адресата и отношение к нему, поэтому такие обращения, как правило, маркированы стилистически.

Среди оценочно-характеризующих обращений, используемых игроками форума, можно выделить несколько тематических групп. К первой группе мы отнесли обращения, распространённые определениями, дающими общую положительную характеристику конкретному адресату, так и всему сообществу: *уважаемый («Здравствуйте уважаемый никей»)*, *дорогой / дорогие («Дорогой человек»)*) Мне хватает текущих доходов», «Здравствуйте, дорогие (нет) форумчане. опишу вам свои мысли по поводу нового героя», *добрый / добрые («Спасибо, добрый человек»)*, *Люди добрые ответе на вопрос»)*, *мил («СПАСИБО ТЕБЕ мил человек за тему эту в этом году!!!»)*.

Вторую группу составляют обращения, которые характеризуют умственные способности адресата и часто приобретают дополнительные модальные оттенки призыва, просьбы, одобрения, иронии и проч., выраженные в пояснительных словах к обращениям или в контексте: *глупыш («тесачок на зоне оценит твои фантазии, глупыш. ультраправый...»)*, *глупцы («обновляйтесь глупцы»)*, *олдфаг («Вообще-то я про концепцию и внешний вид, олдфаг недоделанный»)*, *олдфагушка («мне нельзя рисковать с 99, но думаю ты понял, олдфагушка»)*, *аналитики («что аналитики, когда нам ждать трувики и лакиваси?»)*, *знатоки («скажите знатоки, после того как истекает бп возможно будет выполнить стезю на легу?»)*, *гений («стоили столько в прошлом году если че, гений»)*, *остряк*

(«**остряк**, ты видимо тот у кого нет 225-го»), умник («А ты не можешь открыть первую доту в редакторе карт, умник»).

В третью группу входят обращения с характеристикой поведения или психологических черт адресата: плаксы, ноющие о лоле («**Плаксы ноющие о лоле**, не забывайте плз , что весь лол существует только благодаря доте»), разрушитель мечтаний («ээээ , **разрушитель мечтаний**, хватит тут опровергать наши слова»), абюзер [игрок, тактика которого даёт возможность получать «халявные» победы] («ой **абюзер мамкин**, уже сейчас на траксу иммо подорожала»), бандиты («**Бандиты**, выгодно ли покупать имотки и распылять на лвл»), боец («**Боец!** Отставить сопли! Взбодрись отвечаю к концу этого клипа»), неверующий («Изгинь **неверующий**»), терпила («Долго думал? гыы, **терпила**, чефируй давай отсюда»), клоун («При чём тут “мамкины предсказатели”, **клоун?**»), работяги («Сколько суток не спите, **работяги?**»), работяженьки («ну шо когда сундучки ждать **работяженьки?**»).

Обращения-характеристики четвёртой группы направлены в адрес всех участников форума. Коммуниканты проявляют изобретательность в придумывании оригинальных обращений, связанных с игрой ДОТА 2. В большинстве случаев апеллятивы этой группы содержат положительную оценку адресатов с элементом иронии: фанаты Пит Лорда («Простите **фанаты Пит Лорда**»), житель 1к мемер («здорова **житель 1к мемер**»), треажурное братство («Хей, **треажурное братство**, есть инфа по сундукам/компендиуму?»), сундучное

братство («Ждите дальше, **сундучное братство**»), сундучары («Чё притихли **сундучары**, ждёте окончания регинквал 28-го?»), очередняра («Удачи, **очередняра**. Отлетел в игнор лист»), абюзер («ой **абюзер мамкин**, уже сейчас на траксу иммо подорожала»), богачи д2ру («Подгоните плиз на врку, **богачи д2ру**»), лорды дота2ру («**Лорды дота2ру**, скажите пожалуйста, за 4 бакса в сундуке имот трейдбл или нет?»), бизнесмены («ну что, **мамкины бизнесмены**, продали сундуки за 500 рублей?»), миллионеры («...**миллионеры**, сколько будут стоить 3 сундуки на старте продаж?»).

В отдельную подгруппу, на наш взгляд, можно объединить оценочно-характеризующие обращения-словосочетания, содержащие компонент мамкин: «а ты и не продаш, **мамкин бизнесмен**», «ну что, **мамкины бизнесмены**, продали сундуки за 500 рублей?», «Лол. Фонд будет больше 25 лямов. Скриньте, **аналитики мамкины**», «ой **абюзер мамкин**, уже сейчас на траксу иммо подорожала».

По справедливому замечанию А.А. Мадаени и А. Годрати, «каждый говорящий каждый раз не создаёт новую словесную форму для называния адресата, а в зависимости от своей грамотности и ситуации общения воспользуется одной из возможных форм обращения» [6, с. 241]. Обращения с компонентом мамкин можно назвать «визитной карточкой» игроков ДОТА. Это значит, что потенциально арсенал апеллятивов остаётся открытым, позволяя игрокам творчески подходить к выбору обращения.

Пятую группу составляют обращения, содержащие характеристику внешности создателя игры (инфор-

мация и фото о нём размещены, в частности, в Википедии). Они имеют негативную и даже агрессивную коннотацию: *урод* («*габен готовь карман, завтра буду выбивать иновкера, урод!!*»), *жирдяй* («*деньги ЖИРДЯЙ это уже не пиксели за такое можно отхватить урод*»), *толстый* («*3 треш сета, спасибо толстый... я не сомневался*»). Понятно, что в этих случаях адресант реализует намерение обидеть или унижить оппонента, возвысив собственную персону.

Как видно из примеров, в интернет-коммуникации преобладают нераспространённые обращения. Для большего привлечения внимания и усиления оценки игроки изредка используют и характеризующие определения.

В основном обращения находятся в начальной позиции. По мнению исследователей, это создаёт необходимые условия для успешного осуществления намерений адресанта, «задаёт тон всему процессу коммуникации» [4, с. 83].

Таким образом, исследование позволяет сделать вывод о том, что в условиях неформальной виртуальной коммуникации выбор обращения имеет свою специфику. Отсутствие таких важных факторов, как социальный статус, степень знакомства и др., выводит на первый план культурный

уровень, гендерную принадлежность собеседников, место и время общения. Незнание имени адресата заставляет коммуникантов искать иные средства адресации. Мы установили, что виртуальные имена, ник-неймы, служащие способом самоидентификации для форумчан, в качестве обращений употребляются крайне редко. Чаще всего обращениями служат разговорные слова с дружеским или фамильярным оттенком *ребята* (*ребят, ребятки*), *народ*, транслитерированное слово *гайс* (*гайс*), обозначающие группу / сообщество и одновременно являющиеся идентификаторами участников в системе «своих». Характерно, что гендерно маркированные обращения типа *парни* (*парень*), *братан* (*бро, брат*), *дружище*, *друг*, *чувак* и т. п. используются без учёта того, что в обсуждениях принимают участие и представительницы женского пола. В ходе работы мы выяснили, что обращения не только называют адресата, но и привлекают его внимание, призывают к участию в общении, обозначают его статус и содержат оценку, а также выражают различные эмоции адресанта. Преобладают нераспространённые обращения, занимающие начальную позицию.

Перспективным представляется дальнейшее изучение обращений с позиций гендерной лингвистики.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бирюкова Е.А. Интернет-коммуникация как средство межкультурного общения: жанровые и языковые особенности // Язык. Словесность. Культура. 2014. № 6. С. 75–98.
2. Жукова Т.С. Обращения в регламентированных сферах общения: становление новой нормы: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2015. 30 с.
3. Кожухова Л.В. Речевой акт обращения // Вестник Ставропольского государственного университета. 2007. № 48. С. 80–85.
4. Кожухова Л.В. Обращение как индикатор характера социальных и межличностных отношений: структурно-семантический и функциональный аспекты: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Ставрополь, 2009. 22 с.

5. Колокольцева Т.Н. Интернет-жанры // Жанры речи. 2016. № 2. С. 96–104.
6. Мадаени А.А., Годратти А. Культурно-речевой фактор «обращение» как неотъемлемая часть деловых коммуникаций в русском и персидском языках // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2016. № 7–1. С. 241–243.
7. Морозова И.Б. Назови же меня по имени: антропонимы, прямое обращение и гештальт-анализ [Электронный ресурс] // Записки з ономастики. 2015. Вип. 18. С. 520–534. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/zzo_2015_18_52. (дата обращения: 28.02.2018).
8. Розенталь Д.Э. и Теленкова М.А. Словарь-справочник лингвистических терминов. Пособие для учителей. Изд. 2-е, испр. и доп. М., 1976. 544 с.
9. Стернин И.А. Коммуникативное поведение и межнациональная коммуникация // Этнопсихологические аспекты преподавания иностранного языка. М.: Московская медицинская академия имени И.М. Сеченова, 1996. С. 75–81.
10. Формановская Н.И. Культура общения и речевой этикет. М., 2005. 250 с.
11. Шмаков А.А. Бытие текста с обращением в интернет-коммуникации (на материале русскоязычных блогов и форумов): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Омск, 2014. 24 с.

REFERENCES

1. Biryukova E.A. [Internet communication as a means of intercultural communication: genre and language features]. In: *Yazyk. Slovesnost'. Kul'tura* [Language. Philology. Culture], 2014, no. 6, pp. 75–98.
2. Zhukova T.S. *Obrashcheniya v reglamentirovannykh sferakh obshcheniya: stanovlenie novoi normy: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk* [Treatment in the regulated spheres of communication: the emergence of new norms: abstract of PhD thesis in Philological Sciences]. Moscow, 2015. 30 p.
3. Kozhukhova L.V. [Speech act of address]. In: *Vestnik Stavropol'skogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of the Stavropol State University], 2007, no. 48, pp. 80–85.
4. Kozhukhova L.V. *Obrashchenie kak indikator kharaktera sotsial'nykh i mezhlchnostnykh otnoshenii: strukturno-semanticheskii i funktsional'nyi aspekty: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk* [Address as an indicator of the nature of social and interpersonal relations: structural-semantic and functional aspects: abstract of PhD thesis in Philological Sciences]. Stavropol, 2009. 22 p.
5. Kolokol'tseva T.N. [Internet genres]. In: *Zhanry rechi* [Genres of speech], 2016, no. 2, pp. 96–104.
6. Madaeni A.A., Godratti A. [The cultural-linguistic factor “address” as an integral part of business communications in Russian and Persian]. In: *Aktual'nye problemy gumanitarnykh i estestvennykh nauk* [Actual problems of the humanities and natural sciences], 2016, no. 7-1, pp. 241–243.
7. Morozova I.B. [Call me by name: anthroponyms, direct address and Gestalt analysis]. In: *Zapiski z onomastiki* [Notes from onomastics], 2015, iss. 18, pp. 520–534. Available at: http://nbuv.gov.ua/UJRN/zzo_2015_18_52. (accessed: 28.02.2018).
8. Rozental' D.E., Telenkova M.A. *Slovar'-spravochnik lingvisticheskikh terminov. Posobie dlya uchitelei* [Dictionary of linguistic terms. A Handbook for teachers]. Moscow, 1976. 544 p.
9. Sternin I.A. [Communicative behavior and international communication]. In: *Etnopsikhologicheskie aspekty prepodavaniya inostrannogo yazyka* [Ethnopsychological aspects of teaching a foreign language]. Moscow, Moscow Medical Academy named after I.M. Sechenov, 1996. pp. 75–81.
10. Formanovskaya N.I. *Kul'tura obshcheniya i rechevoi etiket* [The culture of communication and speech etiquette]. Moscow, 2005. 250 p.

11. Shmakov A.A. *Bytie teksta s obrashcheniem v internet-kommuniatsii (na materiale russkoyazychnykh blogov i forumov): avtoref. dis. ... kand. filol. nauk* [The existence of the text with an appeal to Internet communication (on the material of Russian-language blogs and forums): abstract of PhD thesis in Philological Sciences]. Omsk, 2014. 24 p.
-

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Ачилова Елена Леонидовна – кандидат филологических наук, доцент кафедры межъязыковых коммуникаций и журналистики Таврической академии Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского;
e-mail: elena-achilova@yandex.ru.

Ачилова Вера Павловна – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры украинской филологии Таврической академии Крымского федерального университета имени В.И. Вернадского;
e-mail: achilovavp@mail.ru.

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Elena L. Achilova – PhD in Philological Sciences, assistant professor at the Department of Interlingual Communications and Journalism, Taurida Academy (Academic Unit) of Vernadsky Crimean Federal University;
e-mail: elena-achilova@yandex.ru.

Vera P. Achilova – PhD in Philological Sciences, assistant professor at the Department of Ukrainian Philology, Taurida Academy (Academic Unit) of Vernadsky Crimean Federal University;
e-mail: achilovavp@mail.ru.

ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ

Ачилова Е.Л., Ачилова В.П. Особенности функционирования обращений в виртуальной игровой коммуникации // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2018. № 3. С. 17–28
DOI: 10.18384/2310-7278-2018-3-17-28

FOR CITATION

Achilova E.L., Achilova V.P. Features of functioning of addresses in virtual gaming communication. In: *Bulletin of the Moscow Region State University. Series: Russian philology*, 2018, no. 3, pp. 17–28
DOI: 10.18384/2310-7278-2018-3-17-28