

## АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ПРАГМАЛІНГВІСТИКИ [CURRENT ISSUES IN PRAGMALINGUISTICS]

УДК 811.134.2'373

Стаття надійшла до редакції [Article received] – 22.07.2023 р.

Фінансування [Financing] – самофінансування [self-financing]

Перевірено на плагіат [Checked for plagiarism] – 24.07.2023 р.

Оригінальність тексту [The originality of the text] – 99.81 %

<http://doi.org/10.17721/2663-6530.2023.44.07>

## DISCURSO ESCRITO DE JUEGOS DE AZAR EN LA LENGUA ESPAÑOLA

**Lyubov I. Bobchynets** (Kyiv, Ucrania)

[blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

Doctora en Letras, docente del Departamento de Filología Española y Neogriega

y Traducción de la Universidad Nacional Lingüística de Kyiv

(Ministerio de Educación y Ciencia de Ucrania)

C/ Velyka Vasylkivska 73, Kyiv, Ucrania, 03150

*El objetivo del estudio es proponer una definición del discurso de juegos de azar, definir sus modalidades y describir las características léxicas, gramaticales, sintácticas y gráficas de los textos que comprenden el discurso lúdico. El discurso de juegos de azar pertenece al discurso profesional institucional y ritual, ya que los juegos tienen las reglas que los jugadores deben cumplir obligatoriamente. El discurso de juegos de azar tiene modalidades oral y escrita. Destacamos varios tipos de textos que pertenecen al discurso de juegos de azar: textos publicitarios en el campo de juegos de azar; textos especializados del discurso de juegos de azar; textos de la comunicación de los jugadores durante el juego online y comunicación fuera del juego.*

*Entre los recursos léxicos del discurso escrito destacamos términos de juegos, palabras con evaluación positiva, metáforas, metonimias, hipérbole, comparación. Los recursos gramaticales y sintácticos comprenden oraciones nominativas, imperativas, preguntas retóricas que comunican el carácter dialogado al discurso escrito lúdico y motiva a los jugadores potenciales al juego. Los medios gráficos se caracterizan por el uso de símbolos, números, recursos verbales y no verbales, tales como cambio de colores, tamaño, capitalización, animación, texto subrayado, enlaces a otras páginas web dedicadas a los juegos. El conjunto de medios léxicos, gramaticales, sintácticos y gráficos representa la imagen positiva del juego de azar e incentiva a los jugadores al juego. Los textos del discurso*

(Current issues in pragmalinguistics [Aktual'ni pytannja pragmalingvistyky])

Written Gambling Discourse in Spanish (in Spanish) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Bobchynets L. I. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

*de juegos de azar cumplen las funciones siguientes: nominativa, informativa, explicativa y expresiva.*

**Palabras claves:** *discurso de juegos de azar, discurso lúdico, discurso profesional, textos publicitarios.*

## ПИСЬМОВИЙ ДИСКУРС АЗАРТНИХ ІГОР В ІСПАНСЬКІЙ МОВІ

**Любов Іванівна Бобчинець** (Київ, Україна)

[blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

кандидат філологічних наук, доцент кафедри романської і новогрецької філології та перекладу Київського національного лінгвістичного університету

(Міністерство освіти і науки України)

вул. Велика Васильківська, 73, Київ, Україна, 03150

Метою дослідження є запропонувати визначення дискурсу азартних ігор, виділити його різновиди й описати лексичні, граматичні, синтаксичні та графічні особливості текстів ігрового дискурсу. Дискурс азартних ігор належить до професійного інституціонального й ритуального дискурсу, оскільки гравці мають правила, яких вони повинні обов'язково дотримуватися. Дискурс азартних ігор має усну та письмову форму. Розрізнююмо декілька типів текстів, що належать до дискурсу азартних ігор: рекламні тексти сфери азартних ігор, спеціальні тексти дискурсу азартних ігор, тексти спілкування гравців під час гри онлайн та тексти комунікації гравців поза грою.

Серед лексичних ресурсів письмового дискурсу азартних ігор виділяємо ігрові терміни, слова з позитивною оцінкою, метафори, метонімії, гіперболу, порівняння. Граматичні й синтаксичні особливості знаходять прояв у номінативних реченнях, реченнях у наказовому способі, риторичних питаннях, які надають діалогічного характеру письмовому ігровому дискурсу і мотивують потенційних гравців до гри. Графічні засоби характеризуються вживанням символів, чисел, вербальних і невербальних ресурсів, таких як зміна кольору, розміру, капіталізація, анімація, підкреслений текст, покликання на інші веб-сторінки, присвячені іграм. Сукупність лексичних, граматичних, синтаксичних та графічних засобів відображає позитивний образ азартної гри та заохочує гравців до гри. Тексти дискурсу азартних ігор виконують номінативну, інформативну, експлікативну та експресивну функції.

**Ключові слова:** дискурс азартних ігор, ігровий дискурс, професійний дискурс, рекламні тексти.

(Актуальні питання прагмалінгвістики [Aktual'ni pytannja pragmalingvistyky])

Письмовий дискурс азартних ігор в іспанській мові (Іспанською) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Бобчинець Л. І. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

## WRITTEN GAMBLING DISCOURSE IN SPANISH

**Lyubov I. Bobchynets (Kyiv, Ukraine)**

[blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

PhD in Romance Philology, Associate Professor of Department of Spanish and Modern Greek Philology and Translation at Kyiv National Linguistic University (Ministry of Education and Science of Ukraine)  
Velyka Vasylkivska Street 73, Kyiv, Ukraine, 03150

*The aim of our studies is to suggest the definition of gambling discourse, to define its types and to describe lexico-grammar, syntactic and graphic peculiarities of the texts included in gambling discourse. The studied discourse belongs to institutional and ritual discourse because gambling games possess rules which the gamblers should follow obligatorily. Gambling discourse is represented by oral and written form. We determine various types of texts belonging to the gambling discourse: advertising texts in the sphere of gambling; specialized texts of gambling discourse; texts of gamblers' communication during the game and outside the game.*

*Among lexical resources of gambling discourse we single out gambling terms, words of positive evaluation, metaphors, metonymy, hyperbole, comparison. Grammar and syntactic resources include nominative and imperative sentences, rhetoric questions which communicate a dialogue character to written gambling discourse and motivate potential gamblers to play. Graphic means are characterized by the use of symbols, numbers, verbal and non verbal resources, such as change of colors and sizes, capitalization, animation, outlined text, links to other web pages dedicated to gambling. The range of lexical, grammar, syntactical and graphic means represent a positive image of a game and incite the gamblers to play. The texts of gambling discourse perform nominative, informative and expressive functions.*

**Key words:** gambling discourse, professional discourse, ludic discourse, advertising texts.

**Introducción.** Discursos profesionales son objeto de estudios de gran cantidad de lingüistas (L. S. Beilinson, V. A. Ushchyna, M. A. Alarcón, Ó. Pérez Latorre). M. A. Alarcón destaca el carácter interactivo de los textos entre los profesionales con conocimientos especializados y producidos en el ejercicio de una profesión. Se producen en una situación comunicativa y funcionan como textos técnicos en la

---

(Current issues in pragmalinguistics [Aktual'ni pytannja pragmalingvistyky])

Written Gambling Discourse in Spanish (in Spanish) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Bobchynets L. I. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

comunicación entre expertos, profesionales y público general [4, p. 144]. T. Van Dijk considera el discurso como una interacción verbal que consta de tres dimensiones principales: el uso del lenguaje, la comunicación de ideas, creencias o conocimientos y la interacción en situaciones de índole social [6, p. 23]. Observamos que las definiciones del discurso mencionadas acentúan el uso de la lengua en la interacción o comunicación profesional. La popularidad de juegos de azar en España como factor sociocultural llama atención al discurso de juegos de azar como el uso de la lengua en esta industria profesional y de entretenimiento.

**Presentación del material principal.** Nuestro estudio tiene **el objetivo** de proponer una definición del discurso de juegos de azar, describir las modalidades del discurso escrito de juegos de azar en el español, sus peculiaridades léxicas, gramaticales, sintácticas y gráficas. **Los métodos** del estudio incluyen la descripción, el análisis léxico, gramatical, sintáctico y gráfico de los textos de juegos de azar.

La comunicación oral o escrita de los jugadores de azar, entre los corredores de apuestas, los textos escritos en la literatura especial, en comunicación escrita en los foros de jugadores, en textos publicitarios y explicativos, en las revistas y libros, en los sitios web dedicados al negocio de los juegos de azar, todos los textos orales y escritos sobre los juegos y durante el juego mismo, comprenden el discurso de juegos de azar. Según el canal de la transmisión de información el discurso de juegos de azar puede ser oral o escrito.

El discurso de juegos de azar lo definimos como un conjunto de textos en la comunicación profesional de los especialistas de la industria de azar, jugadores, y también la comunicación oral en el campo de juegos de azar. V. A. Ushchyna, en sus estudios del discurso de riesgo destaca la situación comunicativa de riesgo que es una interacción relacionada con el comportamiento de los sujetos que toman decisiones en las condiciones de riesgo, y una situación metacomunicativa de riesgo, cuando los jugadores están fuera de la situación de riesgo y comparten su experiencia pasada o piensan en los riesgos posibles en futuro [3, p. 29]. Empleando el enfoque de V. A. Ushchyna en el estudio del discurso de juegos de azar, destacamos la situación comunicativa de juegos de azar relacionada a la interacción de los jugadores durante el juego y la situación metacomunicativa que incluye la comunicación de los jugadores fuera del juego, el intercambio de opiniones, experiencias, consejos sobre el juego de azar.

Los rasgos principales de cualquier discurso es el carácter informativo y destinatario. Para el discurso de juegos de azar como discurso profesional especializado

(Актуальні питання прагмалінгвістики [Aktual'ni pytannja pragmalingvistyky])

Письмовий дискурс азартних ігор в іспанській мові (Іспанською) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Бобчинець Л. І. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

es característico el uso amplio de términos especiales tanto a nivel de combinación de palabras, como a nivel de una frase u oración. Las oraciones elípticas sirven como clichés que permiten a los jugadores ahorrar tiempo y esfuerzos. Debido a los clichés y el carácter repetitivo del juego podemos referir el discurso de juegos de azar al denominado discurso ritual. Juegos de azar tienen el carácter simbólico y canónico.

Ó. Pérez Latorre menciona la estructura canónica de videojuegos [5, p. 1903], lo que podemos aplicar de cierta manera a los juegos de azar.

Según el campo de uso y criterio social, el discurso de juegos de azar es un tipo del discurso institucional, ya que tiene lugar en el espacio especialmente organizado (casino, salones de juego, sitios web de carácter lúdico, etc.) y el ambiente comunicativo está limitado en tiempo. En el discurso de juegos de azar tiene importancia la comunicación verbal y no verbal de los jugadores: gestos, mimica, componente proxémico, ya que la situación lúdica supone el conocimiento de las reglas del juego, contiene un conjunto de acciones, palabras y gestos.

El discurso de juegos de azar escrito, a diferencia del oral, representado por la comunicación de los jugadores durante el juego, no es limitado en tiempo y espacio. El juego de azar tiene el carácter lineal, irreversible. En cambio, los textos escritos pueden ser leídos y releídos muchas veces. Sin tener límite de tiempo y espacio el discurso escrito se caracteriza por menor cantidad de clichés y elipsis.

Hace falta mencionar la variedad de las fuentes escritas del discurso de juegos de azar, al que pertenecen los textos siguientes:

1) textos publicitarios en el campo de juegos de azar;

2) textos especiales del discurso de juegos de azar que incluyen la explicación de las reglas y peculiaridades del juego, a veces los datos de la historia del juego, la etimología de los nombres de los juegos (manuales de juegos de azar, enciclopedias en papel y digitales, información especial en los sitios web dedicados a los juegos de azar);

3) textos que reflejan la comunicación de los jugadores durante el juego en línea, la comunicación fuera del juego (comentarios de los jugadores, intercambio de opiniones en los foros sobre las estrategias de ciertos juegos, etc.).

Cada de los subtipos del discurso de juegos de azar tiene sus peculiaridades lingüísticas condicionadas por los factores extralingüísticos. En la forma escrita del discurso de juegos de azar se usa una gran variedad de combinaciones de la representación de la información verbal, visual (dibujos, fotografías, símbolos, signos icónicos). Para la forma escrita del discurso de juegos de azar son propias la

informatividad (el carácter de instrucción y explicativo de la representación de los materiales), intertextualidad (la relación con otros textos, los enlaces a otras fuentes), el carácter destinatario (información destinada los jugadores). Es importante la interrelación de los tipos de los textos mencionados, en particular, en las fuentes digitales, en los sitios web especializados. Los textos de la historia y las reglas de juegos de azar del carácter educativo, pueden contener los inciertos de la publicidad, los enlaces a las películas de enseñanza y las de ficción.

El discurso de juegos de azar tiene el núcleo, el centro y periferia. El centro del discurso estudiado comprende los textos consagrados directamente al juego, los que representan la comunicación de los jugadores en el proceso del juego, manuales de instrucción sobre los juegos de azar, con la descripción, el glosario, las reglas y estrategias de los juegos de azar, la comunicación de los jugadores sobre el juego, los consejos sobre el juego, textos de publicidad sobre los eventos, tales como torneos de póker, loterías, etc. A la periferia del discurso de juegos de azar pertenecen los textos relacionados a los juegos de azar indirectamente, el pensamiento sobre los juegos de azar en proverbios, refranes, aforismos, chistes.

**Los resultados del estudio.** En los textos publicitarios de juegos de azar los medios léxicos, gramaticales, sintácticos y gráficos en su interacción influyen de manera emotiva al lector. Los recursos léxicos en los textos publicitarios de discurso de juegos de azar concretizan el sentido y expresan la evaluación positiva, por ejemplo: *Juegue / juega gratis. Juega aquí. Juegue ahora. Juego gratis. Superganancia. Mejores casinos. Este casino es pionero absoluto.* Los marcadores del discurso publicitario de juegos de azar son unidades léxicas con el componente de evaluación positiva: *gana siempre en el CASINO.* La mayoría de las frases están fijadas en la ganacia: *¡Gana aquí!*

Para crear la imagen positiva del juego se emplean tales recursos estilísticos como: 1) epítetos (con el significado positivo emocionalmente marcado): *El mus, el juego perfecto entre amigos. El mus ha sido un fantástico canal para reunirte con antiguos amigos o para conocer a gente nueva apasionada por esta manera de enriquecer tu ocio.* [10, p. 56]; 2) metáforas: *Tanto es así que el mus, tal y como lo conocemos, lleva sembrado en nuestras tierras desde el año 1837 y ha germinado en tabernas, bares, universidades, casas y en su última modalidad: internet;* 3) metonimia: *La mano* (nombre de jugador) *decide si hay mus o no;* 4) hipérbole: *Como ganar siempre en el casino;* 5) comparación: *Porque al mus no se juega por dinero, a diferencia de otros juegos internacionales, unas cervezas en buena compañía es suficiente motivo*

para lanzarse a "envidar"; 6) personificación: *El mus es el juego donde el cerdo es el rey, la mano manda y el postre es el último en hablar.*

Los recursos gramaticales de los textos estudiados se revelan en el carácter dialogado del juego y comprenden el uso de Modo Imperativo en la segunda y tercera persona singular: *Juegue ahora. Juegue / juega gratis.* En la mayor parte de las oraciones imperativas se emplea el tuteo: *Gana aquí. Juega gratis.* El potencial derivacional del léxico especial permite influir en las emociones del lector por medio de prefijos que expresan mayor calidad: *super-* (*superjuego, superganancia*), *multi-* (*multijuego*).

Los medios sintácticos del discurso publicitario de juegos de azar comprenden: 1) las oraciones nominativas elípticas, ampliamente empleadas en los títulos de los textos publicitarios: *Posibilidad de realizar miles de apuestas online diarias;* 2) las oraciones exclamativas que motivan a jugar: *¡Juega ahora! ¡Prueba ahora!* 3) las preguntas retóricas incentivan a los jugadores potenciales a jugar de manera indirecta: *¿Y si te toca aquí? ¿No te ha tocado lotería?* Las oraciones interrogativas y exclamativas son señales que motivan a actuar de manera emotiva y expresiva.

Los recursos gráficos de los textos publicitarios de juegos de azar comprenden la estructuración del texto, títulos, elementos verbales y no verbales del texto, tales como tamaño y colores de letras, el uso de símbolos del juego de azar. La capitalización es de gran importancia en los títulos del texto publicitario, ya que sirve para atraer la atención del lector: *Como GANAR a la RULETA.* Los efectos visuales de combinaciones de imágenes, fotos (de casinos, máquinas tragaperras, billetes de loterías) junto con los medios verbales influyen de manera compleja en la percepción e imaginación de los jugadores potenciales [1, p. 24].

Los textos publicitarios pueden contener enlaces a otras páginas web, por lo que se usan las palabras subrayadas dentro del texto: *Después de que termine el sorteo podrá asegurarse de si sus décimos tienen o no premio en la herramienta de laverdad.es para comprobar sus números de la Lotería de Navidad* [13]. Los recursos gráficos incluyen combinaciones de letras y símbolos (*Rey de ♦, Siete de ♣*) o números y símbolos (*10 de ♥*). Estos signos representan ciertas abreviaciones. Los recursos verbales y no verbales se usan en su variedad para complementar unos a otros y crear la imagen positiva del juego de azar.

Los textos especializados del discurso de juegos de azar comprenden las publicaciones especiales, tales como manuales, revistas, sitios web, noticias, artículos

consagrados al campo de los juegos de azar. Como regla, estos textos contienen tales temas como la descripción de las reglas, fines, estructura, etapas del juego, tipos de apuestas y combinaciones de juego, objetos del juego, estrategias del juego, el glosario de los términos con sus definiciones, peculiaridades del tanteo o puntuación del resultado de juego, signos y señales del juego tanto verbales como no verbales (gestos, mimica), ejemplos de las situaciones posibles del juego, variantes de barajar las cartas, avisos sobre el faroleo y consejos del uso correcto de los trucos, etc.

Las peculiaridades léxicas de las fuentes escritas del discurso lúdico consisten en el uso de gran cantidad de términos y sus explicaciones incluyendo las ilustraciones. Por ejemplo: *El jugador debe tener en cuenta todas las fases del juego y en cual de ellas tendrá mejores posibilidades basándose en sus naipes. Así, debe tener cartas altas para la grande, bajas para la chica, parejas para los pares y una suma lo más próxima a 31 de los valores de las 4 cartas para el juego o punto* [10, p. 46]. En la oración dada las palabras subrayadas son términos que denominan las etapas y combinaciones del juego. Según I. A. Kolesnikova, el discurso profesional maneja con el espacio informacional, ya que sus componentes principales son términos, a diferencia del discurso literario, los componentes de la nominación principales del cual son tropos (figuras estilísticas). Así, el destinatario del discurso profesional opera con las nociones. El discurso profesional se realiza a través del modelo: signo (término) – código (definición) y el entorno verbal del término [2, p. 429]. La descripción detallada de los juegos de azar supone el uso de términos especiales y su explicación.

En el vocabulario especializado del juego del mus es una lista de términos que los jugadores pronuncian durante el juego, donde los términos están representados según las características temáticas que comprenden los grupos siguientes:

- términos de las fases del juego,
- términos de la puntuación,
- términos de la fase de apuestas,
- nombres propios de jugadas,
- asignación de jugadores [10, p. 30-31].

Cada término de los temas mencionados tiene definición y explicación. Por ejemplo: *Paso. No envidar o no aceptar el envite contrario. En una jugada, indica que no se quiere envidar o se quiere ver lo que hacen los demás para hacer la jugada propia* [10, p. 30-31]. *Zapato: Caja de madera para contener los naipes en los juegos de blackjack, bacará, chemin de fer y punto Banco* [12]. Otros juegos de azar tienen su propia terminología y aproximadamente las mismas características temáticas. Como regla, la

(Актуальні питання прагмалінгвістики [Aktual'ni pytannia pragmalingvistyky])

Письмовий дискурс азартних ігор в іспанській мові (Іспанською) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Бобчинець Л. І. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

diferencia reside en los nombres de las apuestas, combinaciones de juego y jugadores que cumplen las funciones conforme a las reglas del juego.

Polisemia y homonimia en la terminología no representan ningún obstáculo para la comprensión de los jugadores, ya que la situación lúdica y el contexto especial contribuyen al entendimiento correcto del significado de los términos, por ejemplo: *Recompensas adicionales para la pareja ganadora: 1 punto extra de "punto"* [10, p. 85]. Los términos homónimos *punto* (*un punto de tanteo y una apuesta*) se entienden por los jugadores claramente en el contexto del juego, sin embargo, el autor del manual escribe entre comillas el término *"punto"* con el significado de *apuesta* (una de las fases del juego, tales com, *grande, chica, pares*) para subrayar gráficamente la diferencia del significado o de las acepciones del término. Los términos sinónimos están representados entre paréntesis, por ejemplo: *El jugador A dispone de dos parejas (duples)* [10, p. 68]. De tal modo, los marcadores gráficos cumplen la función de diferenciación o de la identificación de sentido.

En los libros de instrucción de juegos de azar se descifra la etimología de los nombres propios, incluso abreviaciones, por ejemplo: *La palabra envido viene del euskera "hemEN BI Doaz", que quiere decir "aquí van dos". El término órdago también tiene origen vasco. Viene de la expresión "hor dago", que significa "ahí está"* [10, p. 55]. En el glosario del juego del mus encontramos la explicación del término *órdago* (*apuestar el juego completo a un lance*). De aquí provienen las locuciones fijas que han entrado de la terminología del mus al lenguaje común, por ejemplo, *de órdago* (perfecto, bueno), *lanzar un órdago* [10, p. 54]. De este modo, en el libro de juego del mus se descubre el origen vasco de los términos de juego *envido* y *órdago*. Además se indican algunos hechos de la procedencia del juego, de la baraja española, por ejemplo: *En 1877, Heraclio Fournier encargó al profesor de la Escuela de Artes y Oficios de Victoria don Emilio Soubrier y al pintor vitoriano Díaz Olano el diseño de una baraja. El resultado de este encargo es la baraja española que, después de unas modificaciones hechas en 1889 por Augusto Ruis, más se parece a la que actualmente se encuentra en el mercado* [10, p. 15]. El autor demuestra los hechos de la historia de diseño de la baraja española, lo que representa la intertextualidad, la interrelación de los textos educativos del juego de azar con otras fuentes. Esta explicación detallada contribuye que el lector se hunda en la historia y el ambiente del juego de azar, la mentalidad española, tradiciones lúdicas, que imagine cuantos artistas se ocupaban en la elaboración del diseño de la baraja española.

Uno de los medios léxicos de los textos especializados del discurso de juegos de azar son epítetos que contienen la evaluación del autor, en mayoría, positiva (*los grandes jugadores, un buen jugador, las trampas con mayúsculas, buena mano, apasionante juego, prácticas dudosas, práctica exótica*) [10, p. 56]. El medio ampliamente empleado de la influencia emotiva sobre el lector con que se crea una imagen viva del juego es metáfora que provoca un gran deseo de jugar, por ejemplo: *Como en otros juegos de cartas en los que no sólo son las reglas lo que cuentan sino que los jugadores tienen mucho que aportar de propio, en el mus el faroleo es uno de los ingredientes que, además de poner la sal y la pimienta – a veces picante hasta el extremo – a la partida, puede ser el ingrediente definitivo para lograr el triunfo* [10, p. 56]. El autor llama el bluff un ingrediente decisivo, a veces picante pero imprescindible para triunfar en el juego. Debido a las imágenes metafóricas el texto de publicidad penetra al texto educativo o de instrucción.

Las peculiaridades gramaticales del discurso de juegos de azar escrito incluyen el uso amplio de las formas de Presente de indicativo, Futuro simple, Presente de subjuntivo, por ejemplo: *Los cuatro jugadores que se disponen a jugar una partida de mus deben sentarse alrededor de la mesa, que estará perfectamente preparada, como manda la tradición* [10, p. 36]. Las formas de tiempos de presente dan posibilidad de describir el juego de azar en su desarrollo y dinámica. El uso frecuente de Futuro simple permite imaginar el desarrollo posible del juego futuro o futuras acciones durante el juego, por ejemplo: *Al terminar de repartir, el jugador 1 pasará la baraja al jugador 4, que será el que repartirá en la segunda ronda* [10, p. 43]. Presente de subjuntivo enfatiza el carácter impredecible del resultado del juego, la dependencia del juego de probabilidad o azar, por ejemplo: *Un jugador se encarga de cortar la baraja; el palo que salga indica quién será el repartidor* [10, p. 39]. *La pareja que logre 3 vacas gana la partida* [10, p. 23]. *En caso de que dos jugadores empaten en el máximo número de cartas, en oros o en sietes, se le da un punto a cada jugador del empate* [15]. *Lo más habitual es que la primera pareja en ganar 3 juegos gane una vaca* [10, p. 91].

A pesar de la popularidad del tuteo en España, el autor trata a los lectores de usted mostrando respeto, por ejemplo: *Esté atento a su juego, por supuesto, pero no deje de observar el de sus oponentes, no solo en el nivel permitido de faroleo, sino también en aquellos niveles en los que los tahures se mueven como pez en el agua: la trampa* [7, p. 57]. *Es, sin duda, la mejor manera de tener un esquema mental del desarrollo del juego, así que presten mucha atención* [10, p. 22]. Como muestran los ejemplos mencionados, pueden aparecer el tratamiento de *Usted* y *Ustedes* en el mismo texto.

Pretérito perfecto de indicativo y Pretérito perfecto de subjuntivo, correlacionan al lector con la situación lúdica, representan el juego en el desarrollo aquí y ahora, que crea para el lector interesado una posibilidad de la presencia virtual, por ejemplo: *Aunque todos los demás jugadores hayan dicho mus, no se puede descartar ningún naípe, ya que el jugador 3 ha cortado el mus* [10, p. 53]. *El jugador que ha envidado recibe 1 tanto de "poque no"* [10, p. 83]. Los tiempos verbales de Presente de subjuntivo y Pretérito perfecto de subjuntivo enfatizan la probabilidad del juego de azar.

Pretérito indefinido y Pretérito imperfecto de indicativo se usan, sobre todo, para representar los datos históricos sobre el juego, por ejemplo: *Antiguamente, la baraja española constaba de 14 naipes por cada palo: 10 números y 4 figuras incluyendo la dama. En un momento se eliminó la reina, posiblemente a causa del machismo de la época, pero una baraja de 13 naipes por palo no tuvo éxito y se decidió eliminar el número 10, lo que dio como resultado una baraja de 9 números y 3 figuras que suman 12* [10, p. 14].

Los verbos modales ayudan al autor a expresar su aprobación de ciertas estrategias de juego, incluso el faroleo o el bluff, a proponer recomendaciones a los jugadores: *Un buen jugador de mus debe ser experto en el faroleo, pues de lo contrario será condenado, junto con su pareja, al eterno segundo puesto. El jugador debe encontrar su propio estilo de faroleo, es decir, debe hallar un equilibrio, a fuerza de práctica, entre usar mucho el farol y no emplearlo en absoluto... Para ello, hay que estar muy atento al juego, como no podría ser de otra manera* [7, p. 56].

Si hablamos de las peculiaridades sintácticas de los textos estudiados, en los manuales de juegos de azar las oraciones impersonales permiten mostrar el carácter común y accesible del juego y describir las acciones del juego de manera objetiva, sin presencia del autor, por ejemplo: *En el mus se juega por parejas* [10, p. 28]. *En el mus, no se enseñan las cartas hasta terminar los cuatro lances. Si hay o no empate se decide en la fase de recuento, con las cartas de todos los jugadores sobre la mesa* [10, p. 61]. Las oraciones condicionales del primer tipo representan la variabilidad del juego, probabilidad de las combinaciones, la necesidad de ciertas condiciones para acciones concretas del juego, por ejemplo: *Si la primera carta de la baraja es copas, el postre será el jugador 1. Si la primera carta de la baraja es bastos, el postre será el jugador 3* [10, p. 38]. A pesar de carácter instructivo y explicativo de los manuales de juego, el autor revela su presencia y se dirige a los lectores con el pronombre inclusivo de *nosotros*, y así se identifica con jugadores, lo que comunica a las instrucciones el

carácter emotivo e invita a los jugadores potenciales al juego, por ejemplo: Recordemos: *para establecer quién será postre y quién mano se asigna mediante el reparto de cartas o verbalmente, un palo a cada jugador* [10, p. 38]. Repasemos, ahora, una partida completa de *mus*, para ver en detalle el desarrollo del juego [10, p. 22]. Y llegamos a uno de los aspectos más característicos del *mus*: el vocabulario específico que utilizan los jugadores [10, p. 30]. Vamos a ver a continuación algunas de las trampas más empleadas en el juego del *mus*, aunque no las únicas, puesto que cada zona geográfica donde se practica tiene unas particularidades que alcanzan hasta esta característica poco recomendada [10, p. 57]. El pronombre *nosotros*, en mayoría de los casos, se usa al inicio de la frase para atraer atención de los lectores, lo que demuestra el carácter destinatario de los textos en los que el autor revela su presencia explícitamente. El autor imparte una conferencia que se caracteriza por el carácter dialógico cuando trata a los jugadores de *usted(es)* y *nosotros*.

Las oraciones compuestas son bastante complicadas, con unas oraciones subordinadas, con comas, punto y coma, posibilitan describir de manera consecutiva y paulatina las reglas y etapas del juego, por ejemplo: *Los jugadores descartan los naipes que no les convienen; los de valor bajo para la apuesta a grande, las de valor alto para la apuesta a chica, etc. En esta fase de descarte todos los jugadores han descartado algunos de sus naipes, aunque también es posible descartarse de todos si se considera que ninguna carta es lo suficientemente buena* [10, p. 51]. El carácter consecutivo de la exposición del material, sus repeticiones en las tablas de colores, comentarios cortos con el título *NOTA* proporcionan la facilidad de percepción, comprensión de las reglas y estrategias del juego para jugadores principiantes, por ejemplo: *NOTA. Al comienzo del lance de pares, los jugadores tienen que indicar en voz alta si disponen o no de pares* [10, p. 66]. El carácter consecutivo de representación de la información se ejerce por las construcciones gramaticales *al + infinitivo, después de infinitivo, antes de infinitivo* (Después de barajar las cartas y antes del reparto se procede al corte de la baraja), muletillas (*por último, como última recomendación, a continuación*), oraciones subordinadas de tiempo, por ejemplo: *Cuando todos han dicho "mus", los jugadores pueden deshacerse de las cartas que no les son favorables.* [10, p. 52]. Las oraciones subordinadas de finalidad tienen el carácter de recomendación, consejo, por ejemplo: *Los repartos deben realizarse sujetando la baraja lo más baja posible para evitar que las cartas puedan ser vistas* [10, p. 92]. La cohesión del texto se hace por las palabras de autor que tienen el carácter evaluativo y consecutivo: *como sabemos, finalmente, tradicionalmente, para comenzar, a continuación, por una parte ... por otra parte, no*

(Актуальні питання прагмалінгвістики [Aktual'ni pytannia pragmalingvistyky])

Письмовий дискурс азартних ігор в іспанській мові (Іспанською) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Бобчинець Л. І. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

obstante, etc. La actitud del autor del texto explicativo del discurso de azar a nivel verbal está expresada por las unidades léxicas como *evidentemente*, *huelga decir*, *sin embargo*, y también por las oraciones con verbos modales en las que el autor da recomendaciones que los jugadores deben cumplir: *Las cartas se deben repartir siempre por arriba, de una a una y de derecha a izquierda* [10, p. 92].

Las peculiaridades sintácticas de los títulos y capítulos de los manuales de juegos de azar comprenden elipsis y el carácter nominativo (*La mesa de los jugadores. Palos, pintas y figuras. El sorteo de parejas. La jugada de pares. El faroleo y las trampas.*), el uso de combinaciones de palabras con infinitivo en calidad de títulos (*Sortear postre y mano. Barajar las cartas. Completar la partida. Valorar las cartas*), que es similar al estilo periodístico [10, p. 16-41]. Así, la literatura especializada de juegos de azar se refiere al estilo publicístico y al lenguaje de instrucción.

Gráficamente los textos escritos permiten atraer la atención del lector o jugador potencial por el uso del texto verbal e imágenes, fotos. El juego de colores y variedad de tamaños crean el ambiente misterioso y simbólico del juego, contribuyen a la aparición del deseo de jugar. Imágenes, fotos, esquemas de los puestos de los jugadores a la mesa, de combinaciones de juego permiten imaginar el proceso de juego, el comentario verbal explica las estrategias y tácticas de varios jugadores en dependencia de las combinaciones de cartas. Los colores tradicionales (el tapete verde oscuro, las fotos de cartas en colores) hacen las imágenes aparecer como en realidad. El texto y la imagen complementan uno a otro. La capitalización (*CHICA, GRANDE, PARES, ENVIDAR, PUNTO-JUEGO, MUS, CARTAS DESCARTADAS*) y el uso de mayúsculas en colores hace al texto más fácil para percepción y permite concentrar la atención del lector en la información importante o palabras claves, por ejemplo: *El jugador que ha envidado recibe 2 tantos: 1 tanto de PUNTO y otro de MEDIO* [10, p. 85].

El uso de los medios verbales y no verbales ayuda a ahorrar espacio y facilita la percepción de la información especial: As de ♦, Rey de ♥, Siete de ♣, Ocho de ♠. Merece atención la representación de los términos especiales con mayúscula, por ejemplo: *los Seises, los Sietes, As de espadas*. El texto creolizado que incluye varias unidades verbales y paragrafémicas es ampliamente usado en el mundo de tecnologías, donde los efectos especiales contribuyen a la atracción de atención de los lectores, en particular, el internet, donde se puede colocar no solo textos, sino también imágenes, fotos, enlaces a otras páginas y utilizar la animación, el cambio de colores en la pantalla, etc.

En las páginas web especializadas y en los manuales en papel dedicados a los juegos de azar la combinación de textos e imágenes atraen atención del lector, pueden motivarlo a jugar no solo para ganar sino también para sentirse como un jugador de azar. El juego de colores, tamaños de recursos gráficos, el uso de preguntas retóricas y oraciones imperativas como medios gramaticales y sintácticos comunican la atractividad al juego de azar en los textos publicitarios y de instrucción. Los manuales profesionales del discurso de juegos de azar son fuentes bien estructurados, informativos, creados por el autor experto de juegos y destinados al jugador potencial, tienen el carácter accesible, fácil de comprender. Los factores mencionados de la presentación del material comprueban que los textos del discurso lúdico son de género de enseñanza popular con elementos de publicidad.

Existen también los textos de comunicación escrita de los jugadores y de noticias de industria de juegos de azar que pertenecen a los foros especiales, chats, artículos de noticias consagrados a juegos de azar o al léxico de los juegos. Los temas de estos textos incluyen varios aspectos de juegos de azar, por ejemplo: programas nuevos de póker online, trucos con cartas, consejos de como repartir las cartas, avisos sobre el faroleo, recomendaciones de profesionales en diferentes juegos de azar en cuanto a las estrategias y tácticas de juego, noticias de industria de juegos de azar, etc. Estos textos los referimos a los que ocupan el lugar intermedio entre los textos especializados y publicitarios, ya que pueden contener los enlaces a otras páginas web de juegos de azar, los consejos que son de carácter publicitario: *¿Eres malo en los juegos de cartas o estás harto de perder? ¡Estos son algunos métodos diferentes para mejorar en los juegos de cartas e incluso ganar algunas veces!* (Como hacer trampas en los juegos de cartas). Como regla, estos textos es de estilo publicístico, comprenden las respuestas a las preguntas y están destinados a los jugadores interesados. Por ejemplo, en el artículo *Cristales para ver las cartas de rival* se comunica sobre la posibilidad de comprar las gafas especiales que ayuden a observar las cartas del rival, aunque al final se da un comentario pesimístico sobre la eficacia del uso de tales gafas y se indica su alto precio: *Ahora se encuentran a la venta un tipo de lentes de contacto que -aseguran-, pueden ver a través de los naipes plásticos, sin necesidad de marcarlos con tinta invisible o especial a la luz negra. Quienes las venden a 10.800 euros, dicen que estas lentes "rayos x" son el primer modelo en el mundo que permite "tomar ventaja en el juego". Si bien hasta el momento se desconoce la real eficacia de estas nuevas lentes de contacto, de ser efectivas traerían un nuevo dolor de cabeza para aquellos jugadores de póker que usualmente juegan por dinero fuera de los torneos legales, donde las normas de*

seguridad establecen serios controles [9]. La crítica e ironía expresadas en el artículo están representadas gráficamente entre comillas, con el objetivo de mostrar el éxito imaginario en el juego ("*tomar ventaja en el juego*"). El artículo está escrito de manera alegre, con epítetos emotivos *un nuevo dolor de cabeza*, en estilo periodístico. Entre las formas gramaticales se destaca Presente de indicativo. Las peculiaridades sintácticas consisten en el uso de oraciones subordinadas e impersonales. Los artículos escritos por un autor son monólogos a pesar de la forma dialogada imaginaria con el lector. Estos artículos contienen las oraciones compuestas con las explicaciones detalladas, por ejemplo: *Desde que el deporte del póker generó en la población una nueva actividad más de esparcimiento, en la cual desde jugadores profesionales hasta simples amantes de las cartas participan en torneos con premios en algunos casos millonarios, surgieron los más variados sistemas para intentar conocer las cartas de los adversarios, y de esta manera ganar las manos, quedándose con el pozo en juego.*

Los artículos sobre juegos de azar pueden contener consejos e informaciones del campo de juegos de azar, de carácter didáctico, por ejemplo: *Al día siguiente, y tras localizar la baraja marcada, empezaron a ganar una mano tras otra, sin molestarse siquiera en perder de vez en cuando, como haría cualquier pícaro avezado. Un portavoz de la Policía local explicó que "los descubrieron por engolosinarse". "No dejaron de ganar ni en una sola mano. Eso hizo que el sistema de alertas del casino se posara sobre ellos", añadió. Probablemente, los responsables del casino aprenderán que cambiar las barajas más a menudo puede ser rentable* [14].

Además de artículos de noticias de juegos de azar existen foros especiales en el internet, en los que los jugadores intercambian de sus opiniones, donde observamos los diálogos con elipsis, de carácter implicativo: *Hola. Los estuve leyendo porque juego habitualmente en pokerank que es una sala gratis, es decir que no se juega cash pero ahora quisiera probar por un poco de dinero y no me decido, menos si dicen que las salas podrían estar acomodadas para perder. Creo que lo mejor sería pokerstar me parece serio pero necesito mas opiniones Gracias un saludo.* En este correo el jugador da consejos sobre las salas de juego online. Como regla, la comunicación escrita parece a minicorreos que empiezan con saludos y terminan con despedidos. A menudo los jugadores se saludan y se despiden al terminar su habla con el consejo o publicidad de ciertos sitios web y juegos: *Hola yo conozco una sala muy buenas casoony.com Donde juegas poker con puntos, tienes la oportunidad de vender los puntos en el mercado de la pagina*  *Me parece una web donde puedes comenzar y practicar o incluso si eres*

*un pro en el poker ganar dinero... Porque tiene freerolls de un millon diario y los domingos 5 millones 😊 cada millon lo puedes vender a 1 euro... esta genial 😊.* Merece mencionar los errores: gráficos (ausencia de tilde, por ejemplo, en la palabra *millon*) de puntuación (ausencia de comas, puntos), y también el uso de símbolos adicionales (smiles o sonrisas) para la expresión de emociones, la cortesía en la comunicación. La comunicación de colegas de juego comprende la publicidad de páginas web lúdicas, por ejemplo: *Hola gente, les traigo un servidor nuevo de Argentina: www.poker-style.net Fácil registro. Torneos Free Roll todos los días. Premios. Mesas vivas 24hs.*

*Acá les dejo un paneo del registro por si quieren mirar como es: <https://www.youtube.com/watch?v=EurCkCA308w> [11].* En general, la metacomunicación o la comunicación de los jugadores de juego fuera del juego, está concentrada en los consejos y preguntas en cuanto a los juegos y fiabilidad de las salas de juego online. La comunicación de jugadores en los foros contiene oraciones nominativas elípticas lo que ahorra el tiempo de los interlocutores.

**Conclusiones.** El discurso escrito de juegos de azar está representado por los géneros siguientes: textos explicativos de instrucción o enseñanza, textos publicitarios, noticias (sobre torneos de póker, sorteos de loterías, etc.), textos dialogados de jugadores en los foros dedicados a juegos de azar, artículos financieros, económicos y técnicos de industria de juegos de azar. El discurso oral de juegos de azar contiene los géneros siguientes: diálogos de jugadores durante el juego, diálogos consagrados a los juegos de azar, películas documentales y de ficción dedicados a juegos de azar, películas de instrucción de juegos de azar, publicidad oral de juegos de azar. El rasgo común de forma oral y escrita del discurso de juegos de azar es el uso de términos que cumple la función nominativa e informativa. El uso de recursos léxicos, gramaticales, sintácticos y gráficos contribuyen a la creación de la imagen atractiva del juego de azar. Los recursos léxicos del discurso escrito incluyen palabras con evaluación positiva, metáforas, metonimias, hipérbole. Los recursos gramaticales y sintácticas comprenden oraciones nominativas, imperativas, preguntas retóricas, tiene el carácter dialogado y motivan a los jugadores potenciales al juego. Los medios gráficos se caracterizan por el uso amplio de símbolos, recursos verbales y no verbales, tales como cambio de colores y tamaño, capitalización, animación. Las funciones de los textos instructivos de juegos de azar son informativa e instructiva. Los textos de publicidad de juegos de azar cumplen la función pragmática y están destinados para atraer a los jugadores potenciales.

(Актуальні питання прагмалінгвістики [Aktual'ni pytannja pragmalingvistyky])

Письмовий дискурс азартних ігор в іспанській мові (Іспанською) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Бобчинець Л. І. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)

**Perspectivas de la investigación.** Los estudios futuros pueden centrarse en las características comparativas del discurso de juegos de azar en otras lenguas europeas para facilitar la traducción y comunicación internacional de los jugadores y especialistas del juego.

### Література:

1. Бобчинець, Л. І. Рекламні тексти дискурсу азартних ігор у сучасній іспанській мові. *Вісник Черкаського університету. Серія: Філологічні науки* 27 (360) (2015): 22–27.
2. Колеснікова, І. А. Деякі аспекти специфіки архітектоніки професійного дискурсу. *Studia Linguistica* 4 (2010): 428–432.
3. Ущина, В. А. *Позиціонування суб'єкта в англомовному дискурсі ризику: соціокогнітивний аспект* (Монографія) (Луцьк: Вежа-Друк, 2015).
4. Alarcón, M. A. Aproximaciones al concepto de Discurso Profesional Docente. *Literatura y Lingüística* 23 (2011): 123–140, Santiago de Chile.
5. Pérez Latorre, Ó. El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego. *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS) Universidade da Coruña (España / Spain)* (2012): 1901–1910.
6. Van Dijk, T. *El discurso como estructura y proceso. Estudio sobre el discurso* (Barcelona: Editorial Gedisa, 2000).

### Джерела ілюстративного матеріалу:

7. Botín, A. *Todos los juegos de cartas* (Barcelona: Robinbook, 2011).
8. *Como hacer trampas en los juegos de cartas*, <http://es.wikihow.com/hacer-trampa-en-los-juegos-de-cartas> (accessed 12.04.2021).
9. *Cristales para ver las cartas de tu rival*, <http://es.pokernews.com/noticias/2013/06/cristales-para-ver-las-cartas-de-tu-rival-9823.htm> (accessed 13.06.2021).
10. *El juego del mus. Todas sus reglas y señas* (Madrid: Tikal Ediciones, 2013).
11. *Foro de póker*, <http://es.pokernews.com/foro-de-póquer/topic535/> (accessed 26.07.2022).
12. *Guía del juego para los amantes del casino*, <http://www.acanomas.com/Guia-del-Juego-para-los-Amantes-del-Casino/1505/Glosario.htm> (accessed 15.05.2022).
13. *Loterías y apuestas*, <http://www.loteriasyapuestas.es> (accessed 16.05.2022).
14. Marín Bellón, F. *Dos turcos detenidos en Argentina por marcar las cartas*, <http://abcblogs.abc.es/poker-ajedrez/public/post/dos-turcos-detenidos-en-argentina-por-marcar-las-cartas-11299.asp/> (accessed 16.05.2022).
15. *Reglas de juegos*, <http://www.magnojuegos.com/juegosonline/escobadel15/reglas> (accessed 17.05.2022).
16. *Torneo latinoamericano de póker por equipos*, <http://www.pokergratis.es/torneo-latinoamericano-de-poker-por-equipos> (accessed 17.05.2022).

**References:**

1. Bobchynets, L. I. Reklamni teksty dyskursu azartnykh igor u suchasnii ispanskii movi. [Advertising texts of gambling discourse in Contemporary Spanish] *Visnyk Cherkaskoho universytetu. Seriia: Filologichni nauky [Cherkasy University Messenger. Series: Philological Sciences]* 27 (360) (2015): 22–27 (in Ukr.).
2. Koliesnikova, I. A. Deiaki aspekyt spetsyfiky arkitektoniky profesiinoho dyskursu [Some aspects of the architectonics of a professional discourse] *Studia Linguistica* 4 (2010): 428–432 (in Ukr.).
3. Ushchyna, V. A. *Pozytsionuvannia subiekta v anglomovnomu dyskursi ryzyku: sotsiokognityvnyi aspekt* [Positioning of a subject in English discourse of risk: sociocognitive aspect] (Lutsk: Vezha-Druk., 2015), 380 (in Ukr.).
4. Alarcón, M. A. Aproximaciones al concepto de Discurso Profesional Docente. *Literatura y Lingüística* 23 (2011): 123–140, Santiago de Chile.
5. Pérez Latorre, Ó. El significado en juego: sobre la dimensión lúdica del discurso del videojuego. *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies (IASS/AIS) Universidade da Coruña (España / Spain)* (2012): 1901–1910.
6. Van Dijk, T. *El discurso como estructura y proceso. Estudio sobre el discurso* (Barcelona: Editorial Gedisa, 2000).

**Illustrative materialпa:**

7. Botín, A. *Todos los juegos de cartas* (Barcelona: Robinbook, 2011).
8. *Como hacer trampas en los juegos de cartas*, <http://es.wikihow.com/hacer-trampa-en-los-juegos-de-cartas> (accessed 12.04.2021).
9. *Cristales para ver las cartas de tu rival*, <http://es.pokernews.com/noticias/2013/06/cristales-para-ver-las-cartas-de-tu-rival-9823.htm> (accessed 13.06.2021).
10. *El juego del mus. Todas sus reglas y señas* (Madrid: Tikal Ediciones, 2013).
11. *Foro de póker*, <http://es.pokernews.com/foro-de-póquer/topic535/> (accessed 26.07.2022).
12. *Guía del juego para los amantes del casino*, <http://www.acanomas.com/Guia-del-Juego-para-los-Amantes-del-Casino/1505/Glosario.htm> (accessed 15.05.2022).
13. *Loterías y apuestas*, <http://www.loteriasyapuestas.es> (accessed 16.05.2022).
14. *Marín Bellón*, F. *Dos turcos detenidos en Argentina por marcar las cartas*, <http://abcblogs.abc.es/poker-ajedrez/public/post/dos-turcos-detenidos-en-argentina-por-marcar-las-cartas-11299.asp/> (accessed 16.05.2022).
15. *Reglas de juegos*, <http://www.magnojuegos.com/juegosonline/escobadel15/reglas> (accessed 17.05.2022).
16. *Torneo latinoamericano de póker por equipos*, <http://www.pokergratis.es/torneo-latinoamericano-de-poker-por-equipos> (accessed 17.05.2022).

(Актуальні питання прагмалінгвістики [Aktual'ni pytannja pragmalingvistyky])

Письмовий дискурс азартних ігор в іспанській мові (Іспанською) [Discurso escrito de juegos de azar en la lengua española]

© Бобчинець Л. І. [Bobchynec' L. I.], [blinfo@ukr.net](mailto:blinfo@ukr.net)