**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРОВОГО ВИРТУАЛЬНОГО ДИСКУРСА**

Информационная революция и создание компьютерных технологий - важная веха в жизни человечества. Бурный прогресс технологий, прежде всего, в области электроники, микропроцессорной техники, цифровых технологий и средств коммуникации послужили источником формирования новой глобальной информационной среды. Как говорил Президент Республики Узбекистан Ш. Мирзиеев: ”Необходимо понять одну вещь: без науки, без инноваций мы никогда не достигнем поставленных целей. Работать надо не для отчетности, а на результат”.1 Сейчас век инновационных технологий, поэтому огромное внимание уделяется именно им. Ведь с компьютером связаны многие виды человеческой жизнедеятельности: обучение, искусство, досуг и т.д. Компьютерные технологии стали средой формирования многих субкультур - хакеров, геймеров и др. Посредством компьютера человек создал принципиально новую среду обитания -«виртуальную реальность», которая существует наряду с реальным миром. Компьютерная игра - одно из воплощений «виртуальности», послужила основой формирования субкультуры геймеров. Геймерское движение сегодня захватывает все новые социальные группы и категории лиц.

Субкультура геймеров - это распространенная субкультура появившаяся в результате возникновения роста популярности компьютерных игр. Представителями этой субкультуры являются геймеры - люди, играющие в различные компьютерные игры и способствующие их распространению в массовой среде. В отличие от других членов субкультур, как панки или готы, геймеры не имеют явных опознавательных знаков, соотносящих их с культурой компьютерных игр, однако на собраниях активных геймеров, можно заметить ряд особенностей геймеров.

Во-первых, геймеры разговаривают на определенном жаргоне, так как они играют в те или иные игры, в которых встречаются особые термины. У игроков бывает ряд порядков: они собираются вместе, чтобы играть в игры, и часто обладают специальными изданиями видеоигр, игровыми устройствами, книгами, основанными на той или иной игре, плакатами и прочей атрибутикой, которые указывают на принадлежность к игровой культуре. Геймеры часто присутствуют на посвящённых играм веб-сайтах и досках обсуждений, которые создают особые, отдельные виртуальные пространства. Эти описания игровой культуры приближены к феномену фэндома, и к тому же, фэндомы, возникшие в результате популярности трудов научной фантастики, фэнтези и жанра ужасов также нередко пересекаются с культурой видеоигр.

Вместе с тем, игровая компьютерная культура при всей ее внешней привлекательности и достаточно глубоком проникновении, особенно в молодежную среду, оказывается неоднозначной по своей социокультурной значимости и воздействию на общество. В настоящее время, субкультура геймеров-формирующее явление, отдельные грани которого стали предметом исследования таких наук, как культурология, философия, лингвистика, психология, социология, педагогика и др.

Актуальность темы исследования обусловлена, с одной стороны, возрастающей ролью массовых многопользовательских игр по всему миру, и, с другой стороны, необходимостью изучения особенностей виртуальной коммуникации на всех языковых уровнях.

Дискурс – это одно из трудно поддающихся определению понятий современной лингвистики, семиотики и философии, получившее широкое распространение в англо- и франкоязычных культурах. Значение слова дискурс в этих культурах определяется как речь, выступление, рассуждение. В русском языке этому слову нет эквивалента. Оно переводится как дискурс, дискурсия, речь, слово, текст, рассуждение. Предметом изучения дискурс стал относительно недавно. (Арутюнова ,1990;136-137)

Некоторые современные лингвисты отмечают, что термин «дискурс» близок по смыслу с понятием «текст», но в отличие от текста характеризуется как динамическое, разворачивающееся во времени коммуникативное явление. Текст же определяется как статический объект, результат языковой деятельности. Исследователи считают, что дискурс может включать одновременно два компонента: динамический процесс языковой деятельности, вписанный в социальный контекст, и результат данной языковой деятельности.

Российский лингвист В.Г. Борботько определил понятие «дискурс» как «текст связной речи»: «Текстом можно считать последовательность единиц любого порядка. Дискурс – тоже текст, но такой, который состоит из коммуникативных единиц языка – предложений и их объединений в более крупные единства, находящиеся в непрерывной внутренней смысловой связи, что позволяет воспринимать его как цельное образование», «текст – более общее понятие, чем дискурс. Дискурс всегда является текстом, но обратное не верно. Не всякий текст является дискурсом». (Борботько, 2011; 228)

С точки зрения классической философии термин дискурс использовался для описания последовательного перехода от одного дискретного шага к другому и развертывания мышления, выраженного в понятиях и суждениях, в противовес интуитивному осознанию целого и его частей.

С позиции современной философии дискурс представляет собой особую ментальность и идеологию, которые выражены в тексте, обладающем связностью и целостностью и погруженном в жизнь, то есть дискурс рассматривается в социокультурном, социально- психологическом и других контекстах.

Определения дискурса с позиции философии XX века достаточно неоднозначны, так как в первую очередь под ним понимается монологически развиваемая языково-речевая конструкция, например, речь или текст. Вместе с тем, нередко под дискурсом понимается последовательность совершаемых в языке коммуникативных актов. Такая последовательность может быть представлена в разговоре, диалоге, письменных текстах, и т. д. Дискурс связывают с такой активностью в языке, которая соответствует специфической языковой сфере и обладает специфической лексикой. Дискурс создается в определенном смысловом поле и призван передавать определенные смыслы, действовать в особой языковой среде. Поэтому сам термин «дискурс» требует соответствующего определения, например, «политический дискурс», «философский дискурс». В соответствии с этим пониманием дискурс можно рассматривать как «язык в языке».

Таким образом, на современном этапе научных лингвистических исследований понятия «дискурс» и «текст» уже не столь часто отождествляются. В их трактовке лингвисты выделяют ряд различий, которые можно условно разделить на две группы. С одной стороны, понятия «дискурс» и «текст» противопоставляются по параметру динамика коммуникации (дискурс)/статика объекта (текст). С другой стороны, отношение текст/дискурс трактуются как отношение часть/целое. Из вышеизложенного следует, что понятие «дискурс» означает, прежде всего, комплексную единицу, состоящую из последовательности предложений, объединенных логическим, смысловым типом связности. Другими словами, дискурс – это языковая единица высшего уровня, обладающая структурной и функциональной спецификой. (Демьянков , 2005; 34-55)

1.2. Типы дискурса

На данный момент не существует единой типологии дискурса. Типологизация дискурса может проводиться по разным параметрам.

Структурно-содержательная типология дискурса связана с социальной сферой:

1)позиция коммуниканта по отношению к контекстной ситуации (повествование/обсуждение);

2)сфера дискурсной деятельности (институциональный, бытовой);

3)тема (денотативная соотнесенность);

4)тип текста по способу изложения (описание, повествование и др.).

 Жанровая типология дискурса опирается на понятие хронотопа (время+ место) дискурса. Выделяются жанры коммуникативного события и собственно речевые жанры. Жанр коммуникативного события шире речевого жанра, выделяется по экстралингвистическим и социальным параметрам (экзамен, ответ на занятии, празднование дня рождения, выезд на природу и т.п.). Коммуникативное событие - лимитированный и регламентированный процесс социально-коммуникативного взаимодействия в определенном социокультурном контексте ( Борисова, 2009;320). И.Н.Борисова дополняет модель комммуникативного акта факторами среды: ЦЕЛЬ–ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ-РЕЗУЛЬТАТ, а также СИТУАЦИЯ и КОНВЕНЦИИ.

В дискурсе так же можно увидеть различные проявления, как идеологии общества, так и его культуры. Идеологическая социализация осуществляется в виде дискурса. Понятие дискурса, наряду с понятием языка, общества, идеологии, достаточно разностороннее. Нидерландский лингвист, один из пионеров теории текста, теории речевых актов и анализа дискурса ван Дейк Т.А. даёт определения различным видам дискурса. Он говорит, что дискурс есть коммуникативное событие, происходящее между говорящим и слушающим в процессе коммуникативного действия. Коммуникативное действие может быть речевым или письменным, иметь вербальные и невербальные составляющие. Дискурс в узком смысле (как текст или разговор): как правило, выделяют только вербальную составляющую коммуникативную деятельность и говорят о ней далее, как о «тексте» или «разговоре». В данном смысле термин дискурс обозначает завершенное или продолжающееся коммуникативное действие, его письменный или речевой результат.( Ван Дейк Т.А. 2013; 344)

Таким образом, дискурс в обобщенном понимании – это письменный или речевой вербальный продукт коммуникативного действия. Что касается разницы между дискурсом и текстом, то дискурс – это актуально произнесенный текст, а текст – это абстрактная грамматическая структура произнесенного. Дискурс – это понятие, касающееся актуального речевого действия, в то время как текст – это понятие, касающееся системы языка и формальных лингвистических знаний.

Широкое и узкое понимание дискурса включает в себя то, что употребление самого понятия всегда касается каких-то конкретных объектов в конкретной обстановке и в конкретном контексте. Ван Дейк писал, что понятие дискурс используется для обозначения различных жанров, например: юридический дискурс, спортивный дискурс, игровой или компьютерный дискурс и т.д.

Наиболее абстрактным смыслом понятия дискурс является его отношение к определенному историческому периоду, социальной общности или культуре. В этих случаях говорят: советский дискурс, аристократический дискурс или революционный дискурс.

Среда обитания человека представляет собой также и коммуникативную среду. Поскольку взаимодействие людей происходит в определенной коммуникативной среде, в определенной общественной сфере коммуникации, то говорят об институциональном дискурсе (политический дискурс, юридический дискурс, педагогический дискурс, спортивный дискурс, экономический дискурс и т.д.).

Известный итальянский семиолог У. Эко предложил собственный анализ некоторых коммуникативных сфер: кино, живописи, архитектуры, рекламы и др. ( Эко У. 1998; 432)

Достаточно распространенной считается сфера бытового дискурса, она также называется межличностным дискурсом. Сфера производственного дискурса изучалась в рамках инженерной психологии. В последнее время ведутся исследования в направлении коммуникационного менеджмента. В связи с быстрым развитием рыночных отношений из производственной сферы выделилась сфера бизнес-коммуникации или, иначе говоря, делового дискурса.

На сегодняшний день достаточно тщательно ведутся исследования в сфере политического дискурса. Научный дискурс – также достаточно традиционный объект исследовательского интереса. Сфера образовательного дискурса раскрывает новые грани в связи с дифференциацией образования и появлением рынка образовательных услуг. Не так давно специалисты по теории коммуникации, лингвистике, психологиини другим наукам начали исследование медицинского и юридического дискурса.

Коммуникативные сферы шоу-бизнеса и спортивного бизнеса недостаточно изучены, хотя и имеют определенную историю в нашей стране.

Сфера туристического бизнеса является весьма плодородной в смысле коммуникативных событий и сообщений.

Сфера религиозного дискурса обслуживает потребности коммуникации в церкви. Здесь также важна проблема понимания и интерпретации, недаром наука герменевтика возникла именно вследствие необходимости толковать старые тексты Священного писания.