

КИБЕРСПОРТИВНОЕ ДИСКУРСИВНОЕ ПРОСТРАНСТВО: ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ АНАЛИЗА

Вохрышева Евгения Валерьевна

*доктор филологических наук, профессор,
заведующая кафедрой английской филологии,
Самарский филиал Московского Городского Педагогического Университета
443081, Российская Федерация, г. Самара, ул. Стара Загора, 76
evadonna@mail.ru*

Тюрин Павел Владиленович

*аспирант, ассистент кафедры английской филологии
Самарский филиал Московского Городского Педагогического Университета
443081, Российская Федерация, г. Самара, ул. Стара Загора, 76
pas7516@mail.ru*

Аннотация. Статья посвящена рассмотрению понятий «дискурс» и «дискурсивное пространство», а также специфике киберспортивного дискурсивного пространства. В статье проанализированы некоторые представления о дискурсе и дискурсивном пространстве в англо-американской, французской, немецкой и отечественной лингвистических концепциях. Понятие киберспортивного дискурсивного пространства вводится впервые, оно характеризуется как гибридное, включающее внутриигровой киберспортивный дискурс и инкорпорирующее в себе дополнительно масс-медийный, спортивно-медицинский дискурсы, интернет-дискурс. Киберспортивное дискурсивное пространство может быть представлено как полевая структура, центральным звеном, которой является киберспортивный дискурс, представленный игровыми патчами, а также некоторыми командами лидера киберспортивной группы, произносимые им во время игры. Он достаточно компрессированный, насыщен терминологическими номинациями и директивными речевыми актами, представляющими собой рекомендации по использованию аватара. В нем номинируются имя аватара, его игровые показатели (силы, мощь, ловкость и т.п.), а также некоторые обновления в системе игры. Остальные обозначенные виды дискурсов составляют периферийные звенья. Масс-медийный дискурс расширяет киберспортивное дискурсивное пространство в сторону медийной трансляции киберспортивной игры и придает живость, красочность, эмоциональность и оценочность в противовес сдержанности и лаконичности внутриигрового киберспортивного дискурса. Спортивно-медицинский дискурс имеет отношение к обсуждению физического, психологического и эмоционального состояний реальных игроков. Интернет-дискурс осуществляется в виде чатов, блогов и влогов киберспортсменов,

обсуждающих достоинства и недостатки аватаров, стратегии игры. Объединяющим звеном данных видов дискурса в единое киберспортивное дискурсивное пространство является критерий целостности и связности на уровне тематики, семантики, структуры, пространственно-временного и событийно-ситуационного континуума. Особое место занимает в киберспортивном дискурсе дискурсивная личность. Реализация киберспортивной дискурсивной личности неоднородна. Она реализуется и как текстовая личность аватара, и как языковая личность реального игрока – носителя аватара. Ценности, заложенные в киберспортивном дискурсивном пространстве, соответственно в большей степени связаны с ценностями спортивного дискурса, а именно достижением выигрыша в игре, а также с ценностями личностного ориентирования, направленными на саморазвитие киберспортсмена в области физического и умственного здоровья, психологической устойчивости, скорости реакции, стратегий логического мышления для достижения наибольших успехов в киберспортивных состязаниях. Киберспортивное пространство может быть представлено и как особое когнитивное пространство, в котором особое место занимает терминология киберспорта.

Ключевые слова: *дискурс, дискурсивное пространство, дискурсивная связность, киберспорт, киберспортивное дискурсивное пространство, дискурсивная личность, киберспортивная дискурсивная личность, текстовая личность, аватар.*

Для цитирования: Вохрышева Е.В., Тюрин П.В. Киберспортивное дискурсивное пространство: теоретические аспекты анализа // Focus on Language Education and Research. 2022. Т. 3, № 1. С. 75-85.

Одним из важных понятий в современной лингвистике является понятие дискурс, осмысление которого осуществляется с разных точек зрения. В англо-американской парадигме дискурс представляется как речь, вписанная в коммуникативную ситуацию, и дискурсивный анализ направлен, прежде всего, на устную интеракцию, типа коммуникации: «врач-пациент», «учитель-ученик», «полицейский-подозреваемый» и т.п., концентрируясь на социо-прагматических характеристиках общения: собеседниках, способах и каналах коммуникации, особенностях коммуникативной ситуации, интенциях говорящих, которые обуславливают дискурсивную организацию языковых единиц и структур в единое целое. В работах французских

исследователей выстраивается социо-историческая концепция дискурса как некой социальной практики, которая наделена особой исторической, социальной и интеллектуальной ценностью. Для немецкой школы дискурсивного анализа характерно утверждение того, что любой текст является частью и выражением идеологической практики общества, которая порождает множество других текстов, связанных с данной идеологической направленностью. Дискурс-анализ связывается с поиском и анализом языковых средств, выражающих лингво-идеологические стереотипы, складывающихся в социальной практике.

В Российском языкознании понимание и анализ дискурса также вариативен. В разное время были предложены структурно-коммуникативный, когнитивный, лингвокультурный, социокультурный, лингво-идеологический принципы моделирования дискурсов разными исследователями (Н.Д. Арутюнова, В.И. Карасик, М.Н. Кожина, Е.С. Кубрякова, М.Л. Макаров, О.Б. Сиротинина, Ю.С. Степанов, Т.А. Ширяева, В.Е. Чернявская и др.). Любой из обозначенных подходов трактует понятие дискурса либо в широком, либо в узком смысле. Это обусловлено тем, что, как отмечает А.А. Кибрик в дискурсе существует единство двух сущностей – процесса языковой коммуникации и получающегося в результате объекта, то есть текста, благодаря чему «дискурс можно изучать и как разворачивающийся во времени процесс, и как структурный объект» [4, с. 4].

В широком смысле дискурс можно рассматривать как социально-ориентированное коммуникативное взаимодействие между участниками в определенной коммуникативной ситуации. В узком смысле дискурс – это связанная последовательность языковых единиц, создаваемая говорящим для слушающего в определённое время, в определённом месте, с определённой целью [8].

Ещё одним понятием, тесно связанным с понятием дискурс, является дискурсивное пространство, определяемое как «среда сосуществования и функционирования определённых дискурсов, объединённых по какому-либо принципу» [5, с. 35].

Дискурсивные пространства выделяются по разным критериям: по критерию авторской модели мира, представленной в художественном тексте, выделяется художественное пространство, в соответствии с аспектом концептуализации и ментальной репрезентации обозначается ментальное пространство, в рамках концептосферы, выраженной языковыми знаками, пространство реализуется как семантическое.

Дискурсивное пространство моделируется либо как повседневное дискурсивное пространство, коммуникация в котором осуществляется в определённом месте и в определённое время; либо как виртуальное пространство, в котором коммуникация происходит в виртуальной реальности через обмен дискурсами-стимулами и дискурсами-реакциями и не зависит от выбора локализации участников диалога [1; 5]; либо как логическое пространство, объединяющее дискурсы по логико-семантическому принципу (научный, политический, художественный и т. д.) [12].

С точки зрения критерия оси «пространства-времени» С.Н. Плотниковой киберспортивное дискурсивное пространство можно отнести к виртуальным, так как коммуникация, осуществляемая здесь, оторвана от конкретного физического присутствия субъектов общения и реализуется в виртуальном пространстве. Киберспортивное дискурсивное пространство можно представить как сетевое дискурсивное пространство, которое может быть *он-лайн*овым, существующим «здесь» и «сейчас», или

динамичным, реализующимся на протяжении определенного периода времени или постоянно в виде обсуждений киберспортивных событий.

По мнению Н.Н. Казыдуб, дискурсивное пространство образует многомерную структуру, инкорпорирующую ряд взаимодействующих пространств [3, с. 15]. Таким образом, по критерию многомерности структуры, киберспортивное дискурсивное пространство можно представить как гибридное, включающее в себя элементы медико-спортивного дискурса, внутриигрового киберспортивного дискурса, массмедийного дискурса в виде дискурса видеотрансляций киберспортивной игры, интернет дискурса (чатов, блогов, влогов). Объединяющим звеном данных видов дискурса в единое дискурсивное пространство является критерий целостности и связности на уровне тематики, семантики, структуры, пространственно-временного и событийно-ситуационного континуума, который выражается как единством темы (топика) или контента дискурса, а также связностью на уровне структуры нарративов, которые осуществляются с помощью языковых средств, реализующихся, по мнению Т. Живона [11, с. 552] на референциальном, пространственном, временном и событийном уровнях.

Киберспортивное дискурсивное пространство, таким образом, неоднородно, но может быть представлено как полевая структура, центральным звеном которой является киберспортивный дискурс, представленный игровыми патчами, а также некоторыми командами лидера киберспортивной группы, произносимые им во время игры. В нем номинируются имя аватара, его игровые показатели (силы, мощь, ловкость и т.п.), а также некоторые обновления в системе игры. Он достаточно компрессированный, насыщен терминологическими номинациями и директивными речевыми актами, представляющими собой

рекомендации по использованию аватара. Вторая подсистема пространства (и значительно более широкая) представлена масс-медийным дискурсом, который реализуется в разных формах: устной, письменной, мультимодальной (аудио-визуальной). Масс-медийный дискурс расширяет киберспортивное дискурсивное пространство в сторону медийной трансляции киберспортивной игры и придает живость, красочность, эмоциональность и оценочность в противовес внутриигровому киберспортивному дискурсу. Он смыкается с медико-спортивным дискурсом, связанным с физическим и духовным здоровьем игроков, и который также часто освещается в масс-медиа. Интернет-дискурс осуществляется в виде чатов, блогов и влогов киберспортсменов, обсуждающих достоинства и недостатки аватаров, стратегии игры.

Дискурсивное пространство тесно связано с понятием дискурсивная личность. Дискурсивная личность представляет собой «языковую личность, порождающую определенный дискурс в виде непрерывно возобновляемого или законченного, фрагментарного или цельного, устного или письменного сообщения. Эта личность действует в сфере производства сообщений и несет ответственность за их содержание» [6, с. 132], так как именно она есть личность, порождающая дискурс, и, соответственно, дискурсивное пространство.

Дискурсивная личность киберспортивного дискурса не является целостной, она разделяется на 2 подтипа: первый - текстовая личность, реализующаяся в киберспортивной игре через характеристики, поведение и вербальные и невербальные сигналы аватара, а вторая – дискурсивная личность носителя аватара – игрока, презентующего собственные стратегии в киберспорте и обсуждающего то, что реализуется в и около киберспортивных событий.

Следовательно, ценности, заложенные в дискурсивном пространстве киберспорта, в целом связаны в большей степени с ценностями спортивного дискурса: достижение выигрыша в игре путем нанесения большего урона соперникам, развитие себя как спортсмена через овладение компьютерными технологиями и через совершенствование таких качеств, как выносливость, реакция, логическое мышление, память и т.п.

В лингвистических исследованиях возможно также выделение когнитивно-дискурсивного пространства, которое понимается как «речемыслительный ареал существования знаков косвенно-производной номинации» [2, с. 61], такие как дискурсивные пространства мифологии, экспертизы, фраземики, дискурсивных маркеров и т.п. (см. работы Л.М. Хохлиной [10], А.Л. Факторович [9], О.Н. Путиной [7] и др. В рамках данного подхода когнитивно-дискурсивное пространство исследуется с точки зрения когнитивной базы определенного лингвистического явления и с точки зрения реализации его в конкретной дискурсивной практике, т.е. его вербализация в разных типах дискурса. По нашему мнению, когнитивно-дискурсивное пространство, является частью дискурсивного пространства в целом, и для нас важно его выделение как ареала функционирования терминологии киберспортивного пространства.

Киберспортивное дискурсивное пространство представляется молодой и малоизученной сферой человеческой деятельности, что обуславливает интерес к его рассмотрению с лингвистической точки зрения. Формирование многогранной дискурсивной личности обеспечивается неоднородностью киберспортивного дискурсивного пространства, которое реализуется как гибридное, объединяющее в себе помимо киберспортивного внутриигрового дискурса смежные дискурсы. В свою очередь когнитивно-дискурсивное пространство киберспорта представляет

интерес для изучения функционирования терминологии киберспортивного пространства в целом.

Библиографический список:

1. Андреева О.С. Социальные сети как пространство для репрезентации повседневности современного человека. 2015. URL: http://www.rusnauka.com/16_PN_2017/Philosophia/4_225887.doc.htm (дата обращения: 20.06.2021).
2. Золотых Л.Г. Когнитивно-дискурсивные основы фразеологической семантики. Астрахань: Изд дом «Астраханский университет», 2007. 265 с.
3. Казыдуб Н.Н. Дискурсивное пространство как фрагмент языковой картины мира (теоретическая модель) : автореф . дис. доктора филол. наук. Иркутск, 2006. 34 с.
4. Кибрик А.А. Модус, жанр и другие параметры классификации дискурсов // Вопросы языкознания. 2009. № 2. С. 3–21.
5. Плотникова С.Н. Дискурс и дискурсивное пространство // Дискурс как универсальная матрица вербального взаимодействия. Москва: ЛЕНАНД, 2018. С. 31–61
6. Плотникова С.Н. Языковое, дискурсивное и коммуникативное пространство // Вестник ИГЛУ. 2008. № 1. С. 131 – 136
7. Путина О.Н. Пространство функционирования дискурсивных маркеров // Евразийский гуманитарный журнал. 2021. №3. С. 37-44.
8. Тюрина С.Ю. Дискурс как объект лингвистического исследования // Inter-cultur@l-net. Выпуск 03. 2004. URL: <http://www.my-luni.ru/journal/clauses/129/> (дата обращения: 20.06.2021).

9. Факторович А.Л. Тенденции развития когнитивно-дискурсивного пространства и лингвистические экспертизы // Когнитивно-дискурсивное пространство в современном гуманитарном знании: сб. науч. тр. Краснодар: Кубанский гос. ун-т. 2017. С. 263-271.
10. Хохлина Л.М. Моделирование интертекстуального дискурсивного пространства русской фраземики // Гуманитарные исследования. 2011. № 1(37). С. 125-129.
11. Givon T. (1990) Syntax: A Functional-Typological Introduction. Amsterdam: John Benjamins. Vol. 2. 456–1017.
12. Plotnikova S.N. Discourse Spaces: a Systemic Approach // Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences 1. 2019. №12. Pp. 106-116.

E-SPORTS DISCURSIVE SPACE: THEORETICAL ASPECTS OF ANALYSIS

Vokhrysheva Egenia Valer'evna

*Doctor of Philological Sciences (Advanced Doctor), Professor
head of English philology chair
Moscow City University, Samara Branch
443081, Russia, Samara, Stara Zagora street, 76
evadonna@mail.ru*

Tyurin Pavel Vladilenovich

*the post-graduate student
assistant of English philology chair
Moscow City University, Samara Branch
443081, Russia, Samara, Stara Zagora street, 76
pas7516@mail.ru*

Abstract. The article is devoted to the notion of discourse and discursive space and revealing the specifics of e-sports discursive space. The article touches upon some problems of research of the discourse and discursive space in Anglo-American, French, German and Russian linguistic conceptions. The notion of e-sports discursive space is introduced for the first time in the linguistic analysis and is characterized as a hybrid dimension incorporating interplay e-sport discourse, mass media discourse, sport medical discourse and internet-discourse. E-sports discursive space may be exposed as a field structure the kernel link of which appears e-sports interplay discourse, uniting game patches and some commands and orders uttered by the cyber-sportsman in the process of the game. It is compressed, well-packed by terminological nominations and directive speech acts, comprising instructions and recommendations on using the avatars. It nominates the user name as an avatar, its game characteristics (forces, power, dexterity etc) and innovations in the system of a game. The other mentioned types of discourses lay on a periphery of the discursive field. Mass-media discourse advances the e-sports discursive space in the field of media translation giving it liveliness, fancy, imagination, expressiveness and evaluative characteristics opposite to some dryness and laconism of interplay e-sports discourse. Sport-medical discourse concerns and discusses physical, psychological and emotional states of e-sportsmen. Internet discourse is realized in the form of chats, blogs and vlogs of e-sportsmen arguing about qualities of sportsmen, advantages and disadvantages of avatars and strategies of the game. The uniting link of all the discourses included into the single whole e-sports discursive space proves to be the criterion of integrity that is expressed through the unity of the topic, semantics, structure, time and space and event and situation continuum. A special place and significance in the e-sports discursive space is taken by a discursive personality. E-sports discursive personality is realized in e-sports discursive space heterogeneously: on the first level - as a text personality of the avatar and on the second level - as a language personality of the real e-sportsman – avatar carrier. The values underlying the e-sports discursive space correspond to sport discourse values – getting a victory and with personal discourse orientation – getting maximum success in self-development in the field of physical and mental health, psychological robustness, reaction speed, logical strategies etc. E-sport discursive space may be represented as also a cognitive one where an important place is taken by e-sport terminology.

Keywords: *discourse, discursive space, discursive cohesion, e-sports, e-sports discursive space, interplay e-sport discourse, discursive personality, e-sports discursive personality, text personality, avatar.*

For citation: Vokhrysheva E.V., Tyurin P.V. E-sports discursive space: theoretical aspects of analysis // Focus on Language Education and Research. 2022. Vol. 3, No. 1. P. 75-85.

References

1. Andreeva O.S. Social'nye seti kak prostranstvo dlya reprezentacii povsednevnosti sovremennogo cheloveka. 2015. URL: http://www.rusnauka.com/16_PN_2017/Philosophia/4_225887.doc.htm (accessed: 20.06.2021).
2. Zolotyh L.G. Kognitivno-diskursivnye osnovy frazeologicheskoy semantiki. Astrahan': Izd dom «Astrahanskij universitet», 2007. 265 s.
3. Kazydub N.N. Diskursivnoe prostranstvo kak fragment yazykovoj kartiny mira (teoreticheskaya model') : avtoref . dis. doktora filol. nauk. Irkutsk, 2006. 34 s.

4. Kibrik A.A. Modus, zhanr i drugie parametry klassifikacii diskursov // *Voprosy yazykoznanija*. 2009. № 2. S. 3–21.
5. Plotnikova S.N. Diskurs i diskursivnoe prostranstvo // *Diskurs kak universal'naya matrica verbal'nogo vzaimodejstviya*. Moskva: LENAND, 2018. S. 31–61
6. Plotnikova S.N. YAzykovoje, diskursivnoe i kommunikativnoe prostranstvo // *Vestnik IGLU*. 2008. № 1. S. 131 – 136
7. Putina O.N. Prostranstvo funkcionirovaniya diskursivnyh markerov // *Evrazijskij gumanitarnyj zhurnal*. 2021. №3. S. 37-44.
8. Tyurina S.YU. Diskurs kak ob"ekt lingvisticheskogo issledovaniya // *Inter-cultur@l-net*. Vypusk 03. 2004. URL: <http://www.my-luni.ru/journal/clauses/129/> (accessed: 20.06.2021).
9. Faktorovich A.L. Tendencii razvitiya kognitivno-diskursivnogo prostranstva i lingvisticheskie ekspertizy // *Kognitivno-diskursivnoe prostranstvo v sovremennom gumanitarnom znanii: sb. nauch. tr. Krasnodar: Kubanskij gos. un-t*. 2017. S. 263-271.
10. Hohlina L.M. Modelirovanie intertekstual'nogo diskursivnogo prostranstva russkoj frazemiki // *Gumanitranye issledovaniya*. 2011. № 1(37). S. 125-129.
11. Givon T. (1990) *Syntax: A Functional-Typological Introduction*. Amsterdam: John Benjamins. Vol. 2. 456–1017.
12. Plotnikova S.N. Discourse Spaces: a Systemic Approach // *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences* 1. 2019. №12. Pp. 106-116.