“Конструирование оппозиции «Свой-Чужой» в современных компьютерных играх: вербалика и невербалика”

Научный руководитель – Грецкая Софья Сергеевна

***Джиоев Батраз Александрович***

*Студент, 4 курс бакалавриата*

*Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова,*

*факультет иностранных языков и регионоведения, Москва, Россия*

*E-mail: dzhioevbatraz@mail.ru*

Данная работа посвящена исследованию различных вербальных и невербальных способов актуализации представлений о своей и чужих культурах на материале игры Genshin Impact, разработанной китайской студией HoYoverse и выпущенной в 2020 году.

Объектом настоящего исследования являются представления носителей китайской лингвокультуры о своей и чужих культурах.

Целью настоящего исследования является выявление в пространстве видеоигры наиболее значимых для представителей китайской лингвокультуры характеристик своей и чужих культур, а также вербальных и невербальных сигналов, актуализирующих ценности этих культур.

Выбор материала обусловлен двумя основными факторами. Первый - высокая популярность игры (в данный момент более 65 миллионов активных пользователей) [4]. Второй - специфика игрового мира: крупное открытое пространство с большим количеством принадлежащих разным странам густонаселенных территорий. Страны, представленные в игре и фигурирующие в сюжете, по сообщениям разработчиков, имеют реальные прототипы, например, регион Монштадт был вдохновлен Германией, регион Ли Юэ - Китаем [5]. Примечательно, что регионы отличаются не только внешне (география, архитектура, одежда персонажей), но и с точки зрения ценностных установок различных культур. Стоит также отметить, что для исследования использовалась русская версия игры. Обусловлено это тем, что при сборе материала, проходить каждый из регионов на языке актуализируемой в регионе лингвокультуры не представлялось возможным, а, следовательно, был выбран наиболее удобный для проведения анализа язык.

Используя совокупность средств вербальной и невербальной коммуникации, разработчики акцентируют внимание на различиях между своей культурой и чужими культурами. Все приводимые далее примеры представляют разные уровни культурных различий. Имеется в виду степень очевидности для представителя чужой культуры тех или иных особенностей рассматриваемой лингвокультуры.

Первый уровень - стереотипные представления о культуре. Под стереотипными представлениями в работе понимаются знания о географии, архитектуре, популярных легендах и символах культуры, также сюда мы относим внешний вид персонажей и онимы. Продемонстрируем на примере региона Монштадт (Германия). Разработчики проекта внимательно изучили Германию по всем вышеперечисленным аспектам, таким образом, местность, в которой расположен Монштадт, по большей части равнинная, с иногда встречающимися холмами и горами. Популярные в городе архитектурные стили - барокко, готика, романский, что также является отсылкой к средневековой Германии. Одежда персонажей выглядит следующим образом: для простолюдинов – это юбка, блузка, штаны, рубаха; для дворян – это фрак, костюм, смокинг; для рыцарей – это латы, что, на наш взгляд, не выбивается из рамок германской культуры. Разработчики учли и специфику имен собственных: многие персонажи из Мондштадта имеют немецкие имена или титулы. В регионе Ли Юэ (Китай) местность представляет собой смесь равнин, холмов и высоких гор. Примечательно, что в регионе присутствуют пики-столбы из песчаника и кварца (подобные можно увидеть в провинции Хунань). Архитектура в регионе представляет собой здания, выполненные в традиционном китайском стиле, основой Ли Юэ является свайная архитектура, как в древних городах, например, Фэнхуан. Персонажи этого региона облачены в китайский традиционный костюм – Ханьфу – или в кожаные доспехи. Онимы представлены при помощи китайского фонетического алфавита ПиньИнь.

Поскольку игровой текст представляет собой текст полимодальный, представленный не только вербальными, но и невербальными сигналами, второй уровень был посвящен анализу вербальных и невербальных средств, которые являются наиболее значимыми для представителей китайской лингвокультуры. В качестве примера представляется показательным вопрос, заданный одним из персонажей Монштадта – “Так вот чем, оказывается, занимались рыцари?”. При произнесении данной фразы, персонаж активно показывает свое недовольство ситуацией. Он говорит тише обычного, сбавляет темп речи, поддерживает прямой зрительный контакт. В Ли Юэ персонажи демонстрируют другое невербальное поведение, например – “Кто ты? Почему ты со мной разговариваешь?”, громкость и темп речи остаются неизменными, персонаж старается избегать зрительного контакта, тело почти не двигается. Отталкиваясь от того, что невербальное поведение персонажей из разных регионов очевидно различается, делаем вывод, что разработчики осознают разницу в невербальном поведении своих и чужих. Следовательно, использованные в каждой из вышеупомянутых ситуаций вербальные и невербальные средства являются значимыми для представителей китайской лингвокультуры для актуализации ценностей своей и чужой культуры.

Наконец, третий уровень – ценности культур, которые были выявлены с помощью параметров измерения культур, описанных Эдвардом Холлом [2], Гертом Хофстеде [3, 6] и Рональдом Инглхартом [7]. “Не поймите меня неправильно, я делаю это не для того, чтобы помочь Ордо Фавониус” – персонаж из Монштадта пренебрежительно делает подобное замечание в диалоге с командой спасения, он закатывает глаза и даёт понять, что его цели не соответствуют целям остальных, он участвует в операции для своего собственного блага. Здесь мы видим, что китайские разработчики намеренно наделили персонажа индивидуальной мотивацией отличной от мотивации большинства, чтобы создать ситуацию, в которой он очевидно для других действует в своих интересах, а не в интересах общества, и продемонстрировали это посредством использования пренебрежительного замечания. “Я долгое время не покидала родительского дома, сейчас пришло время учиться, чтобы в будущем стать главой семьи” – в данном примере становимся свидетелями того, как персонаж из Ли Юэ упоминает семью, ведет себя скромно. Подобное поведение характерно для представителей китайской культуры. Почти к каждому из параметров концепций культурной вариативности Эдварда Холла, Герта Хофстеде или Рональда Инглхарта обнаруживаются примеры в игровом пространстве. Рассмотрим подробнее актуализацию особенностей восприятия пространства в соответствии с теорией Эдварда Холла. Так, во время общения персонажи соблюдают дистанцию, в Ли Юэ – это около 2-3 метров, тогда как в Монштадте персонажи могут подходить намного ближе к нашему герою.

Рассмотренные выше вербальные и невербальные сигналы в совокупности делают очевидными для игрока различия между культурами регионов. В результате анализа мы пришли к выводу, что наиболее частотными средствами передачи специфики немецкой культуры являются: общая география и онимы, активная жестикуляция, быстро меняющееся выражение лица, смены высоты и тембра голоса. Специфику китайской культуры китайские разработчики передали с помощью следующих средств: география и онимы, сдержанные жестикуляция и мимика, очевидная для стороннего наблюдателя высокая дистанция власти. Отметим и то, что благодаря культурной грамотности сценаристов получилось проиллюстрировать культурные ценности Германии и Китая. Квесты обоих регионов проработаны так, что персонажам необходимо совершать действия, отражающие наиболее значимые для представленных культур параметры. В ходе работы были выявлены культурные измерения, которые не получили закрепления в рассматриваемом материале, а следовательно не воспринимаются китайскими разработчиками как значимые, например, параметр маскулинность.

Вышесказанное демонстрирует, что китайские разработчики обращают внимание игрока на определенные поступки и мировоззрение персонажей, а некоторые игнорируют, либо уделяют им мало внимания. Наиболее яркими средствами актуализации ценностей своих и чужих оказались невербальные сигналы, в том числе те, которые маркируют специфику ориентации в пространстве, особенности восприятия времени, проявление установки персонажей на индивидуализм или же коллективизм персонажей, а также дистанция власти в обществе. Наименее значимой представилась маскулинность, определенные проявления данного параметра были обнаружены в пространстве игры, однако нам показалось, что они не являются достаточно репрезентативными, а скорее были вызваны ограниченностью игрового мира. Имеется в виду тот факт, что в игре не проиллюстрированы многие аспекты ежедневной рутины, межличностных отношений, семейных уз, отчего найти качественные проявления параметра маскулинность не представилось возможным. Сегодня видеоигры являются частью нашей повседневной жизни, и, безусловно, как книги или кинофильмы, могут быть носителем информации об иных культурах. Проведенное исследование, на наш взгляд, вносит вклад в формирование представления о видеоиграх как о полноценном источнике информации о других культурах.

**Литература**

1. Гусева А.П. Семиотически гетерогенный художественный текст как содержательно осложенная коммуникация. Вестник МГЛУ, Вып. 18, 2018
2. Hall E. Beyond culture. NY: Doubleday & Company, 1976. P. 85-103.
3. Hofstede G. Cultures and Organizations: Software of the Mind. 1st edition, McGraw-Hill USA, 1997. 279 p.
4. <https://oterraria.ru/genshin-impact-kolichestvo-onlajn-igrokov-i-statistika/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F>
5. <https://genshin.ru/guides/regiony-v-genshin-impakt>
6. Hofstede G. [Электронный ресурс] «Hofstede Insights». Служит открытой базой данных по параметрам Г. Хофстеде. URL: <https://www.hofstede-insights.com/country-comparison/> (accessed: 18.06.2022).
7. <https://www.worldvaluessurvey.org/WVSContents.jsp>
8. Дубинский В.И. Философия образования: иностранный язык: Монография. М.: ИНФРА-М, 2013.
9. Тер-Минасова С.Г. Язык и межкультурная коммуникация. М.: СЛОВО/SLOVO, 2008.