

## Вербальные и невербальные способы актуализации представлений о чужих культурах в компьютерных играх

*Джиоев Батраз Александрович*

*Студент (бакалавр)*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет иностранных языков и регионоведения, Кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации, Москва, Россия

*E-mail: dzhioevbatraz@mail.ru*

Данная работа посвящена исследованию различных вербальных и невербальных способов актуализации представлений о чужих культурах на материале игры Genshin Impact, разработанной китайской студией HoYoverse и выпущенной в 2020 году. 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 участвующие в сюжете, по сообщениям разработчиков, имеют реальные прототипы, например, регион Монштадт был вдохновлен Германией, регион Ли Юэ - Китаем [5]. Интересно, что регионы отличаются не только внешне (география, архитектура, одежда персонажей), но и с точки зрения ценностных установок различных культур, например, стражник из региона Монштадт защищает свободу, в то время как стражник из региона Ли Юэ охраняет порядок; продавец цветов из Монштадта любит обсудить сплетни, тогда как продавец из Ли Юэ ведет себя довольно сдержанно. Такое положение дел, подводит нас к тому, что разработчики игры осознают наличие культурных различий и прописывали характеры и поведение персонажей, исходя из особенностей лингвокультуры, к которой эти персонажи принадлежат. Таким образом, объектом настоящего исследования являются представления носителей китайской лингвокультуры о Чужом.

В игре внимание уделяется комбинации вербальных и невербальных кодов коммуникации, т.е. используемым аудиальному и визуальному каналам, а также кинесике, хронемике, проксемике, гаптике, системологии. Иными словами, игру мы рассматриваем как полимодальный текст [1]. Таким образом, целью настоящего исследования является выявление наиболее актуальных вербальных и невербальных средств, репрезентирующих системы ценностных ориентаций различных культур с точки зрения носителей китайской лингвокультуры.

В ходе работы были выявлены примеры актуализации параметров измерения культур описанных Эдвардом Холлом («контекст», «восприятие времени», «проксемика»), Гертом Хофстеде («индивидуализм и коллективизм», «дистанция власти», «терпимость к неопределённости», «феминность / маскулинность», «долгосрочная / краткосрочная ориентация», «допущение / сдержанность») и Рональдом Инглхартом [2, 3, 6, 7]. Проиллюстрируем актуализацию культурно специфических представлений о пространстве, а также культурных измерений "дистанция власти" и "индивидуализм": в регионе Монштадт кабинет главы рыцарского ордена по размерам эквивалентен кабинету библиотекаря, в свою очередь в регионе Ли Юэ пространство, как и в Китае, является признаком статуса и власти, поэтому помещения богатых и/или властных людей всегда в разы больше, чем кабинеты рядовых сотрудников. Важно и то, что китайские разработчики сумели сделать акцент на индивидуалистском образе мышления персонажей из Монштадта: Дилюк (местный бизнесмен и в прошлом рыцарь) использует свои связи, богатство и силу для защиты города,

однако, по его словам, делает он это не для того, чтобы помогать рыцарям, а потому что он сам любит этот город и делает это ради своей собственной выгоды (параметр Г. Хофстеде «индивидуализм»). Помимо этого, в ходе работы были выявлены культурные измерения, наименее ярко воплощенные в исследуемой игре, 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. Сегодня видеоигры являются частью нашей повседневной жизни, и, безусловно, как книги или кинофильмы, могут быть носителем информации об иных культурах. Проведенное исследование позволит сформировать представление о том, какие ценности иных культур воспринимаются как наиболее яркие и как сквозь призму видеоигр мы можем эффективно оказывать межкультурное воздействие.

### Источники и литература

- 1) Гусева А.П. Семиотически гетерогенный художественный текст как содержательно осложненная 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\\_referer=https%3A%2F%2Fyandex.ru%2F](https://oterraria.ru/genshin-impact-kolichestvo-onlajn-igrokov-i-statistika/?utm_referer=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>