

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра восточных языков
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ Е.В. Чистова
« _____ » _____ 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

**ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КИТАЙСКОГО
ИГРОВОГО ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ GENSIN
IMPACT)**

Выпускник	Д.С. Черкашина
Научный руководитель	канд. филол. наук, доц. И.Г. Нагибина
Научный консультант	ст. преп. Чжан Юй
Нормоконтролер	А.П. Мутасова

Красноярск 2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ИГРА КАК МУЛЬТИМОДАЛЬНЫЙ ДИСКУРС: СЕМИОТИЧЕСКИЙ ПОДХОД	6
1.1. Видеоигра как мультимодальный дискурс.....	6
1.2. Семиотический подход в исследовании игрового дискурса	17
1.3. Культурные коды игрового дискурса и способы его репрезентации....	26
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	32
ГЛАВА 2. АНАЛИЗ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ КИТАЙСКОГО ИГРОВОГО ДИСКУРСА	34
2.1. Культурные коды Европы на примере локации «Мондштадт»	35
2.2. Культурные коды Китая на примере локации «Ли Юэ».....	50
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	65
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	67
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	71

ВВЕДЕНИЕ

Данная выпускная квалификационная работа посвящена исследованию мультимодального игрового дискурса, семиотики видеоигры и культуры, и нацелена на выявление и изучение лингвокультурных особенностей китайского игрового дискурса на материале видеоигры, созданной китайскими разработчиками, сочетающей в себе различные модусы создания смысла.

Актуальность данной работы заключается в том, что в ней изучается игровой дискурс, который является малоизученной областью в настоящее время. К тому же, важнейшей особенностью игрового дискурса является его мультимодальность, без изучения которой довольно сложно представить жизнь в современном мире, ведь благодаря развитию интернета и технологий человек ежедневно сталкивается с мультимодальными явлениями, которые посредством вербальных и невербальных знаков отражают лингвокультурные особенности, которые передаются в виде культурных кодов.

Гипотеза исследования состоит в том, что в мультимодальном игровом дискурсе через вербальные и невербальные компоненты передаётся ряд культурных кодов, содержащих в себе информацию о различных культурах, их традициях, обычаях и прочих характерных особенностях.

Основной **теоретико-методологической базой** нашего исследования послужили работы учёных в области: дискурса (Т. ван Дейк, 2000; Н.Д. Арутюнова, 1990; А.А. Кибрик, 2003 и др.), мультимодального дискурса (G. Kress, 2011; Ю.И. Детинко и Л.В. Куликова, 2017; И.П. Хутыз, 2016 и др.), компьютерно-игрового дискурса (А. Ensslin; Е.Н. Галичкина, 2004; М.Н. Харлашкин, 2016; И.О. Королев, 2018 и др.), семиотики (Ч. Пирс, 2000; Ю.М. Лотман, 2000; А.П. Лободанов, 2016 и др.), семиотики видеоигр (Ю.М. Шаев, 2016; Д.К. Сяхова, 2021), культурного кода (В.В. Красных, 2001; М. Фуко, 1997; Д.Б. Гудков и М.Л. Ковшова, 2007 и др.).

Целью нашей работы является выявление лингвокультурных особенностей, которые передаются в виде культурных кодов в мультимодальном игровом дискурсе. В соответствии с поставленной целью необходимо решить следующие **задачи**:

1. Рассмотреть понятие мультимодального дискурса.
2. Рассмотреть понятие игрового дискурса.
3. Изучить теоретические материалы по семиотике, семиотике видеоигр и культуры.
4. Рассмотреть понятие культурного кода и оставить классификацию культурных кодов.
5. Отобрать эмпирический материал для исследования.
6. Выявить и описать как лингвокультурные особенности европейской и китайской культур передаются в виде культурных кодов.

Объектом нашего исследования является мультимодальный игровой дискурс.

В качестве **предмета** изучения выступают культурные коды, отражающие особенности в игровом дискурсе.

Материалом исследования послужили действующие лица, предметы, явления и другие элементы регионов «Мондштадт» и «Ли Юэ», которые представляют собой отражение европейской и китайской культур в игровом дискурсе “Genshin Impact”.

Основными **методами** изучения послужили: описательный метод, метод дискурс-анализа, мультимодальный анализ, семиотический анализ, лингвокультурологический анализ.

Практическая значимость работы заключается в том, что результаты исследования могут быть использованы играющими в “Genshin Impact”, что

поможет им ознакомиться с особенностями представленных культур и сделает игровой опыт более насыщенным и осознанным.

Апробация результатов исследования. Основные результаты дипломной работы были представлены на XIV Международной научно-практической конференции молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер)культура в коммуникативном пространстве человека» в 2022 году.

Структура работы: работа содержит введение, 2 главы, выводы по главам, заключение, список использованной литературы.

В **первой главе** рассматривается понятие игрового дискурса и его характеристики, понятие мультимодального дискурса, подходы к изучению семиотики российских и зарубежных учёных, подходы к изучению семиотики видеоигры, основная концепция семиосферы, понятие культурного кода и классификация культурных кодов.

Вторая глава посвящена анализу мультимодального игрового дискурса игры “Genshin Impact”, а именно регионов «Мондштадт» и «Ли Юэ», репрезентующих европейскую и китайскую культуры, выявлению их лингвокультурных особенностей.

В **заключении** содержатся основные выводы по работе, обобщённо описываются проанализированные лингвокультурные особенности.

ГЛАВА 1. ИГРА КАК МУЛЬТИМОДАЛЬНЫЙ ДИСКУРС: СЕМИОТИЧЕСКИЙ ПОДХОД

1.1. Видеоигра как мультимодальный дискурс

Важное место в лингвистической науке настоящего времени занимает понятие «дискурс». Однако, существует множество определений данного термина, так как для его изучения используются различные подходы, интегрирующие разные дисциплины. Часто данное понятие граничит с понятием «текст», но большинством исследователей считается более сложным термином. В отечественной лингвистике определением дискурса занимались такие учёные, как В.И. Карасик, Е.С. Кубрякова, А.А. Кибрик, Н.Д. Арутюнова, и др.

Так, например, согласно определению Н.Д. Арутюновой дискурс понимается как «связный текст в совокупности с экстралингвистическими, прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами, текст, взятый в понятийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизмах их сознания (когнитивных процессах). Дискурс – это речь, “погруженная в жизнь”» [Арутюнова, 1990: 137]. А.А. Кибрик определяет дискурс как «реальное языковое взаимодействие», «единство процесса языковой деятельности и ее результата, то есть текста» [Кибрик, 2003: 4]. В.В. Красных даёт определение дискурсу в узком и широком смысле, обращая внимание на разнообразие трактовок данного термина: «Дискурс в узком понимании является проявлением речевой деятельности (наряду с текстоидами) в разговорно-бытовой речи и представляет собой обмен репликами без особого речевого замысла... Дискурс в широком понимании трактуется как проявление речедеятельностных возможностей

отдельной языковой личности., как система коммуникации» [Красных; цит. по: Бокаева, Нурсиетова, 2012: 21].

Стоит рассмотреть и определение понятия «дискурс», данное зарубежными учёными. Например, Т.А. ван Дейк понимает под дискурсом «сложное коммуникативное явление, которое включает в себя и социальный контекст, дающий представление как об участниках коммуникации (и их характеристиках), так и о процессах производства и восприятия сообщения» [ван Дейк, 2000: 113].

Поднимая вопрос об определении дискурса видеоигры, стоит отметить, что игровой дискурс представляет собой разновидность компьютерного, в связи с этим мы, в первую очередь, рассмотрим основные определения термина «компьютерный дискурс». Однако, что касается определения компьютерного дискурса, можно сказать, что в современной лингвистике данный термин является многозначным. Так, Е. Ю. Распопина в своих работах говорит о том, что из-за недостаточной разработки терминологического аппарата у исследователей возникает расхождение в трактовке данного понятия, поэтому «понятия «электронный», «виртуальный», «компьютерный» или «Интернет» для многих являются взаимозаменяемыми» [Распопина; цит. по: Яренчук, 2019: 74]. Например, Е.Н. Галичкина рассматривает в своей работе компьютерный дискурс как общение в компьютерных сетях, что включает в себя переписки по электронной почте, общение на конференциях или форумах [Галичкина, 2004], а А.И. Самаричева определяет компьютерный дискурс как «всю совокупность текстов, объединённых общей тематикой, связанной с современными информационными технологиями» [Самаричева; цит. по: Королев, 2018: 124].

При этом многие исследователи компьютерного дискурса заостряют внимание на специфике используемого в нём языка, а именно на использовании специфической компьютерной лексики, сниженной и разговорной лексики, а также допущение стилистических и орфографических

ошибок [Яренчук, 2019]. Стоит отметить, что в основном в компьютерном дискурсе можно выявить два способа коммуникации: эпистолярный и инсталляционный. В первом случае речь будет идти о разных видах деловой и личной корреспонденции, во втором же о «разыгрывании различных типов деятельности как сущности разнообразных компьютерных симуляторов, что является характерной чертой режима общения в компьютерно-игровом дискурсе» [Яренчук, 2019: 75].

Сама видеоигра была предложена рассматриваться в науке не с точки зрения её программных характеристик, а с точки зрения культуры, языка и прочих особенностей после выхода первого номера международного журнала «Game Studies» [Aarseth, 2001]. А. Энслин даёт видеоигре следующее определение: видеоигра – «любая форма программного обеспечения развлекательного характера, содержащая текстовые или графические элементы, предназначенная для любой электронной платформы, такой как персональные компьютеры или игровые приставки, и предполагающая наличие одного или более игроков в физическом пространстве» [Ensslin; цит. по: Харлашкин, 2016: 93]. Видеоигры непосредственно связаны с современными информационными технологиями, однако, игровой дискурс не полностью отвечает характеристикам компьютерного дискурса, что предполагает рассмотрение игрового дискурса многими исследователями как отдельного вида.

Е.Н. Галичкина выделяет бимодальность, металинеарность и креолизованность как одни из признаков компьютерного дискурса, которые можно рассматривать и как признаки игрового дискурса [Енбаева, Ханжин, 2018]. Бимодальность предполагает возможность двух режимов общения – актуального и сетевого (т.е. общения и в реальной жизни, и через сеть), металинеарность означает, что данный текст имеет связь с другим текстом как гипертекст, а креолизованность отвечает за включение в последовательность сигнальных знаков мультимедийных иконических знаков [там же].

Говоря о видеоигре, необходимо отметить такое понятие как «виртуальная реальность». А.А. Трофимова определяет сконструированную виртуальную реальность как «искусственную реальность, создаваемую техническими средствами, продуцирующими новое пространство для самоопределения человека внутри системы» [Трофимова; цит. по: Самойлова, Шаев, 2016: 171]. Таким образом, виртуальная реальность объединяет психику человека и компьютерные технологии. Виртуальная реальность является «дополнительной реальностью» для человека, в которой он может прожить другие жизни [Самойлова, Шаев, 2016]. По мнению Е.О. Самойловой и Ю.М. Шаева, игру стоит рассматривать не только с технологической стороны, и тогда в виртуальной реальности игры будут функционировать виртуальные нарративы. Виртуальный нарратив включает в себя не только сюжет игры, но и геймплей (игровой процесс). Игровой сюжет заключается в последовательности событий, в то время как виртуальный нарратив представляет последовательность действий для игрока. Виртуальные нарративы делятся на разные типы в структурном, временном и пространственном планах [там же].

Видеоигра как нарративное пространство предлагает игрокам обширные миры с искусственно созданным окружением, используя которое игроки могут создавать свой персонализированный сюжет [Ensslin, 2015]. Во многих играх содержатся периодически появляющиеся видеоролики, представляющие собой анимационные сюжеты, которые используются для раскрытия части сюжета, действий персонажа и т.д. «Рассказчики» также могут появляться в игре, чаще в предыстории в начале игры, которая либо написана, либо произносится рассказчиком устно, а иногда эти два способа сочетаются. Сами игроки воплощены в игре в виде аватара, который взаимодействует как с реальными игроками, так и внутриигровыми персонажами (NPC) [там же].

Существует типология игр Джаспера Джула. По игровым макроструктурам Джул делит игры на два типа: 1) эмергентные игры (games

of emergence) – игры, обладающие фиксированным, но сложным набором правил, к ним можно отнести абстрактные игры (например, «Тетрис»); 2) прогрессивные игры (games of progression) – игры, правила и задачи которых упорядочены таким образом, что игроки должны их изучать и постепенно осваивать (например, приключенческие или ролевые игры) [Ensslin, 2015]. Текстовые макроструктуры представляют собой комбинацию различных текстовых жанров, которые значительно различаются в разных играх [там же]. Как отмечает М.Н. Харлашкин, прогрессивные игры будут содержать большее количество текстов, так как прогрессивность даёт разработчикам большую свободу в проработке игрового мира [Харлашкин, 2016].

Некоторые исследователи также предлагают рассматривать игровой дискурс на микроуровне и на макроуровне. На микроуровне рассматриваются грамматические, лексические и фонетические особенности отдельных единиц, их сочетаний, а на макроуровне жанровые особенности текстов, а именно такие жанры как меню, логотипы, описания и диалоги, титры, игровые правила. Данные жанры составляют жанровую экологию игры и дают возможность исследовать такие явления как интертекстуальность и интермедиальность [Харлашкин, 2016].

Игровому дискурсу присущи и специфические особенности коммуникации. Как пишет Е.Н. Галичкина, по каналу передачи и восприятия информации компьютерная коммуникация делится на актуальную и виртуальную. В игровом дискурсе актуальная коммуникация будет предполагать общение между реальными игроками, а виртуальная будет происходить как в паре игрок-игра [Королев, 2018], так и в паре игрок-разработчик. По мнению А.И. Липкова игрок в первую очередь играет именно с создателем игры, а не с другими игроками, реальными и созданными игрой (NPC) [Часовский, 2012]. Даже несмотря на то, что игрок взаимодействует с другими героями и игроками, но всё же он идёт по сюжету и всем его составляющим, которые создал для него разработчик [там же]. Коммуникация

в игровом дискурсе также всегда происходит опосредованно (с использованием технического средства) и никогда не может перейти в реальность, что говорит о дистантности игрового дискурса [Королев, 2018].

Особое внимание стоит уделить и мультимодальности компьютерно-игрового дискурса. Однако, перед этим стоит отметить, что в современном научном мире для обозначения явления, сочетающего в себе как вербальные, так и невербальные компоненты, существует три распространённых термина – «мультимодальность», «поликодовость» и «креолизованность».

Под модальностью в психолингвистике понимается принадлежность к определённой сенсорной системе, она предопределена социокультурно и обладает собственной традицией передачи и моделирования информации в обществе. Чтобы понять модальность, необходимо понимать рассматриваемую культуру [Сорокина, 2017]. Можно выделить вкусовую, обонятельную, осязательную, зрительную и слуховую модальности [там же]. А.А. Кибрик определяет модальность как «тип внешнего стимула, воспринимаемого одним из чувств человека, в первую очередь зрением и слухом» [Кибрик, 2010].

Термин «мультимодальность» очень тесно связан с понятием модальности, ведь с точки зрения мультимодальности в коммуникативном процессе для передачи сообщения необходимо использование нескольких сенсорных систем. Мультимодальность является направлением социальной семиотики и теории коммуникации, «которое рассматривает коммуникативный процесс как совокупность текстуальных, звуковых, лингвистических, пространственных и визуальных средств или модусов с целью создания сообщения» [Габдрафикова, 2017: 76].

Впервые термины «мультимодальность» и «мультимодальный текст», как и основные положения теории мультимодальности, были разработаны и введены Г. Крессом и Т. ван Леуvenом [Омельяненко, Ремчукова, 2018].

Согласно их теории, репрезентация и содержание высказывания основывается на взаимодействии модусов. Для этого необходимы анализ и описание полного набора средств, которые люди используют в разных контекстах для создания значений. Г. Кресс, Т. ван. Леувен, а также К. Джуит, Р. Ходж и др., следуя теории социальной семиотики, определяют мультимодальность через призму семиотического модуса, представляющего собой набор ресурсов из нескольких семиотических систем, которые не ограничены лишь вербальными знаками [Омельяненко, Ремчукова, 2018]. Кресс говорит о том, что «язык» является лишь одним из многих ресурсов для создания смысла, и при мультимодальном подходе все модусы должны оформляться как единый связный культурный ресурс для создания смыслов [Kress, 2011]. Так, даже цвет, размер и стиль шрифта будут нести определённое важное значение [там же]. К примерам модусов также можно отнести письмо, изображения, схемы, жесты, мимику, речь, музыку, 3D-объекты и т. п. [Омельяненко, Ремчукова, 2018].

Стоит рассмотреть и определения мультимодальности других учёных. И.П. Хутыз даёт мультимодальности следующее определение: мультимодальность – «одновременное взаимодействие различных семиотических систем, транслирующих информацию с учетом коммуникативных традиций общества» [Хутыз, 2016: 92]. Ю.В. Сорокина пишет, что мультимодальность понимается «как описание общих законов и правил взаимодействия в коммуникативном акте вербальных и невербальных знаков, соединение различных кодов предъявления информации» [Сорокина, 2017: 168]. В теории коммуникации код – это тот элемент, который передаёт смысл. Можно выделить следующие коммуникативные коды: вербальный (где информация передаётся с помощью письменной и устной речи), паралингвистический (все голосовые средства информации, передающейся вербальным кодом – тон, темп, интонация и т.д.) и экстралингвистический или невербальный (средства, несвязанные с языком и речью – жесты, позы, время,

проксемическое пространство, локация и т.д.) [Сорокина, 2017]. В целом, термин «мультиmodalный текст» чаще употребляется зарубежными учёными.

Анализ рисунков и прочих неречевых аспектов коммуникации называется мультиmodalным анализом. В работе К.Л. О'Хэллорана и Б.А. Смита подчёркивается, что при мультиmodalном анализе анализируется коммуникация во всех её формах, но больше внимания уделяется тем текстам, которые содержат взаимодействие и внедрение «модусов» коммуникации (двух или более семиотических ресурсов), которые необходимы для реализации коммуникативных функций текста [Детинко, Куликова, 2017]. Модус – «социально сформированный и культурно обусловленный ресурс для создания смыслов» [Детинко, Куликова, 2017: 34]. К семиотическим ресурсам относятся различные характеристики звучания (например, интонация), действие физических ресурсов таких как тело, руки, лицо, проксемика, продукты, произведённые человеком, например, рисунок, архитектура, звуковая запись, а также компьютерные интерактивные ресурсы [там же].

Термин «поликодовость» ввели такие учёные как Г.В. Ейгер и В.Л. Юхт, разрабатывая свою типологию моно- и поликодовых текстов, где поликодовость означает сочетание естественного языка с кодами других семиотических систем [Бернацкая, 2000]. Данному термину больше отдают предпочтение отечественные лингвисты. В.Е. Чернявская говорит о том, что термин «поликодовый» подразумевает под собой взаимодействие разных кодов, где под кодом понимается «система условных обозначений, символов, знаков и правил их комбинации между собой для передачи, обработки и хранения (запоминания) информации в наиболее приспособленном для этого виде» [Чернявская, 2009: эл.ресурс], а термин «поликодовый текст» акцентирует текстуальный характер явления, его содержательно-смысловую целостность. Исходя из этого, термин поликодовый текст можно использовать в отношении текста, как когерентного целого, которое состоит из нескольких семиотических кодов [там же].

Часто термины «мультиmodalность» и «поликодовость» употребляются синонимично, однако некоторые учёные предлагают их строго разграничить. Так, например, Е.Д. Некрасова говорит о том, что поликодовый текст характеризует наличие разных семиотических кодов, в то время как мультиmodalный текст воспринимается при помощи разных modalностей. Например, поликодовый текст, сочетая в себе вербальный и визуальный коды, будет восприниматься лишь при помощи зрения, что делает его мономodalным [Некрасова, 2014]. Таким образом, отличие мультиmodalного текста от поликодового заключается в том, что его восприятие не представляется возможным без разных каналов восприятия, в то время как поликодовый текст может восприниматься лишь одним каналом восприятия, сочетая в себе визуальный и вербальный коды.

Термин «креолизованные тексты» был введён отечественными психолингвистами Ю.А. Сорокиным и Е.Ф. Тарасовым. Креолизованными текстами можно назвать «тексты, фактура которых состоит из двух неомогенных частей (вербальной языковой (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» [Сорокин, Тарасов; цит. по: Бернацкая, 2000: 105]. К таким текстам можно отнести кинотексты, плакаты, рекламные тексты, тексты радиовещания и телевидения [там же]. Н.С. Валгина пишет, что креолизованный текст образует «сочетание вербальных и невербальных, изобразительных средств передачи информации» [Валгина, 2003: 127] Вербальный и иконический компоненты, взаимодействуя вместе, обеспечивают связность и цельность произведения. Иконический компонент может быть представлен иллюстрациями, таблицами, символическими изображениями [там же]. Все элементы креолизованного текста образуют одно визуальное, смысловое и структурное целое, которое нацелено на комплексное воздействие на адресата [Протченко, 2008].

Е.Е. Анисимова также различает тексты с разной степенью креолизации: тексты с частичной креолизацией и тексты с полной креолизацией. В первом случае изображение является необязательным элементом текста, вербальная часть не слишком зависит от изобразительной части, во втором случае изображение – обязательный компонент текста, без которого текст утратит свою текстуальность [Бернацкая, 2000].

Рассмотрев все вышеперечисленные определения, можно сделать вывод, что мультимодальность является неотъемлемой частью коммуникации. На наш взгляд, игровой дискурс можно считать мультимодальным, так как видеоигра содержит в себе знаки разных семиотических систем (текст, изображения, анимация, фоновая музыка, системные звуки, интерфейс и т.д.), которые передаются через разные каналы восприятия.

По словам Кристофа Бруханского, видеоигры погружают игроков в такую среду, которая одновременно является пространственной и алгоритмической, а также текстовой, акустической и визуальной. Перечисленные измерения участвуют в создании ментальной модели, которую игрок создаёт своей игрой, а эта ментальная модель, в свою очередь, передается правилами, текстами и голосами, визуальными, акустическими и пространственными модальностями. То, какая из этих модальностей будет больше распространена, зависит от жанра игры [Bruchansky, 2011]. Астрид Энслин в своей работе указывает на то, что, несмотря на то, что игры интерактивны и воспроизводятся посредством кинетического взаимодействия, а не только лишь посредством чтения, прослушивания или просмотра, они носят и текстовый характер. Все правила, лежащие в их основе, семиотически сформулированы (вербально и невербально), а интерфейсы в играх в высшей степени мультимодальны, содержат в себе различные образы персонажей, настроек и объектов [Ensslin, 2015].

В работах, связанных с игровым дискурсом исследователи в отношении видеоигры часто пишут о функционировании креолизованного текста в ней.

Е.Н. Галичкина пишет, что креолизованные тексты, присутствующие в игре помимо собственно буквенных компонентов, также включают в себя образно-зрительные и образно-слуховые компоненты, то есть помимо слов будут присутствовать картинки, аудио и видео фрагменты [Галичкина, 2004]. Это является важной особенностью игры, которая позволяет поставить игру в один ряд с кино и книгами [Часовский, 2012]. Анализируя особенности игрового дискурса, как вида компьютерного, И.О. Королёв говорит о том, что тексты игрового дискурса высоко креолизованы, так как игрок может создать определённый виртуальный коммуникативный образ, используя именно визуальный облик своего персонажа, что компенсирует в какой-то степени недостаточность вербальной составляющей [Королёв, 2018].

Интересно отметить и характеристику видеоигр как вида креолизованного текста в соответствии с разными классификациями креолизованного текста Ань Лишэна. По степени креолизации автор относит игру к тексту с полной креолизацией, т.к. вербальные и невербальные компоненты напрямую зависят друг от друга. По социокультурной ориентированности игры могут быть как интерактивно (предназначены только для одной культуры), так и транскультурно направленными (ориентированы на разные культуры или имеют компоненты другой культуры). По коммуникации в игре – смешанный тип (игрок получает информацию зрительно и устно). Что касается гипертекстовой осложнённости, то игру можно определить, как текст с гиперкодом, т.к. игра предполагает интерактивное взаимодействие. Вовлеченность читателя креолизованного текста у игры будет существенная, т.к. игра опять же интерактивна, а по композиционной сложности игры могут быть и простыми, и сложными – при простой композиционной сложности игра имеет только один модуль (т.е. действия игры не имеют продолжения), при сложной игра состоит из нескольких модулей, которые связаны между собой по смыслу (модули не

закончены и предполагают продолжение через друг друга) [Ань Лишэн, эл. ресурс].

Принимая во внимание вышеперечисленные характеристики игрового дискурса, можно сделать вывод, что игровой дискурс представляет собой вид компьютерного дискурса, который находится в рамках виртуального мира компьютерной игры. Данный вид дискурса сочетает в себе виртуальный нарратив, жанровую экологию, анимацию, 3D-объекты, изображения, аудио. Игровой дискурс также предполагает интерактивность, ведь игрок, воплощаясь в игре в виде аватара, становится частью виртуального пространства и создаёт свой собственный сюжет. Помимо этого, дискурс видеоигр обладает особенностями коммуникации – коммуникация делится на актуальную (общение между реальными людьми) и виртуальную (коммуникация происходит у игрока с игрой). Коммуникация игрока с игрой происходит посредством семиотических модусов, формирующих значения, ведь игровой дискурс мультимодален, сочетает в себе разные каналы передачи информации. В данном исследовании нас интересуют лингвокультурные особенности игрового дискурса, то, как через модусы в видеоигре будут передаваться культурные коды, в определении чего поможет семиотика.

1.2. Семиотический подход в исследовании игрового дискурса

Ещё в древнейшие времена философы интересовались понятием знака и вопросами, связанными со знаковыми системами, что позволяет утверждать, что семиотика зародилась ещё задолго до своего становления в XX веке. Даже сам термин «семиотика» изначально появился в области философии, обозначая мир знаков, то есть всю знаковую действительность, которая окружает человека [Лободанов, 2016]. Возникли разного рода семиотические практики в период Античности, а понятие «знак», появившись в них, служило

наименованием для лингвистических и нелингвистических знаков [Скрипник, 2016].

Семиотика как самостоятельная научная дисциплина начала зарождаться лишь в конце XIX – начале XX века, что делает её достаточно молодым направлением. Основоположниками семиотики считаются Ф. де Соссюр и Ч.С. Пирс, чьи положения оказали огромное влияние на развитие науки о знаках. Соссюр изначально называл науку «семиологией», занимаясь описанием общих свойств знаковых систем, Пирс же использовал термин «семиотика» в своей умозрительной грамматике [Лободанов, 2016]. Сейчас термины «семиотика» и «семиология» являются синонимами.

Знаковой работой Ф. де Соссюра принято считать «Курс общей лингвистики» (хоть эта работа была составлена его учениками на основе его лекций), где он предложил рассматривать лингвистику как часть семиотики, которая изучает знаки языка [Почепцов, 2002], а также жизнь этих знаков внутри жизни общества. Центральным понятием в семиотике является знак, а Соссюр рассматривал его как двустороннюю психическую сущность, которая совмещает в себе понятие (означающее) и акустический образ (означающее), что имеет фундаментальное значение для данной науки. Таким образом, на первое место Соссюр ставил именно языковой знак. Важно то, что эти два компонента по Соссюру психичны, то есть они связываются в мозгу посредством ассоциации [Кириллова, Кошелева, 2018]. Если давать чёткое определение, то знак по Соссюру можно определить следующим образом: знак – «ментальная категория, хранящаяся в сознании, являющаяся частью некоторой более крупной системы и обладающая способностью выступать сущностью помимо сознания» [Проскурин, 2013: 29]. Помимо этого, особо важную роль для семиотики сыграла идея Соссюра о том, что естественный язык не является единственной знаковой системой, существующей в культуре, а это породило мысль, что другие знаковые системы тоже можно рассматривать как коды [Арутюнян, 2008].

Вклад Пирса был не менее значительным. В отличие от Соссюра, семиотика Пирса опиралась на философию, точнее, на логику. Пирс давал множество определений знака, которые отличались терминологией, но объединяет все их то, что он всегда подчёркивал триадический характер знака, который вызывает динамический процесс интерпретации. Знак рассматривался как триадическое отношение репрезентамена, объекта, к которому отсылает знак, и интерпретанты. Можно говорить о том, что знак (репрезентамен) представляет собой нечто, которое производит в сознании человека ещё некий знак, то есть интерпританту. Знак представляет некий объект не во всех отношениях, а лишь в отношении некой идеи [Нёт, 2001].

Особое место в семиотике занимает классификация знаков по Ч. Пирсу. Пирс писал: «Триадические отношения разделяются на трихотомию тремя способами, смотря по тому, чем, соответственно, являются Первый, Второй или Третий Корреляты: простой возможностью, действительно существующим фактом или законом» [Пирс, 2000: 183]. Таким образом, знаки могут быть разделены на три трихотомии на базе коррелятов «репрезентамена», «объекта», «интерпретанты». Первая трихотомия разработана на основе репрезентамена. Знаки здесь делятся в зависимости от того, представляют ли они собой качество, реальную экзистенцию или общий закон, на три группы: «квалисигны», «синсигны», «легисигны». Вторая трихотомия является фундаментальной классификацией, оказавшей огромное влияние на развитие семиотики, она разработана на основе объекта. В данной трихотомии знаки делятся на иконы, индексы и символы. Третья трихотомия основывается на базе интерпританты, и здесь выделяются рема, дицент и аргумент [Проскурин, 2013].

Теперь подробнее остановимся на второй трихотомии, ведь она представляет для нас наибольший интерес. Здесь знаки классифицируются как иконы, индексы и символы. Икона – знак, который отсылает к обозначающему его объекту на основе тех свойств, которыми этот объект обладает [Пирс,

2000]. Другими словами, знак должен напоминать собой сам объект. Примером такого иконического знака могут служить картина, диаграмма. Индекс – это знак, который сразу потерял бы свойство, делающее его знаком, если бы убрали его объект, но не потерял бы это свойство, если бы имелась интерпретанта [Peirce; цит. по: Проскурин, 2013: 34]. Здесь можно говорить об причинно-следственной связи, например, дым может являться знаком костра. Символ – это знак, который перестал бы быть знаком, если бы не было интерпретанты, как например, любое речевое высказывание [там же]. То есть здесь нет видимой связи, она устанавливается на уровне мысли. В конце 1930-х гг. Ч.У. Моррис, опираясь на теорию Пирса, систематизировал её, а также выделили в семиотике «три подчиненные ей дисциплины – синтактику, семантику и прагматику, которые изучают соответственно синтактическое, семантическое и прагматическое измерения семиозиса» [Моррис, 1983: 43].

Настоящий расцвет семиотики произошёл именно в XX веке, вторая половина которого по большей части представлена исследованиями в области семиотики культуры. В 60-е годы появилась французская школа семиотики и структурализма, яркими представителями которой являются Р. Барт, Ф. Солерс, Ю. Кристева, К. Леви-Стросс и др. [Манаенкова, 2013]. Барт расширил методологию исследования культурных явлений в обществе с точки зрения семиотики, добавив структурный метод, рассматривал такое явление как мифотворчество, изучая миф как семиологическую систему [Понизовкина, 2017]. Как отдельное направление можно выделить и семиотическое направление У. Эко. Эко выделил место семиотики в познании, разделял общую семиологию и специальные семиотики, изучающие определённые знаковые системы [Манаенкова, 2013]. Также, в отличие от многих учёных, Эко «не считает лингвистику универсальным кодом, способным объяснить и описать любой вид коммуникации» [Вильчикова, Рябова, 2010: 35].

В России семиотика начала развиваться в предреволюционные годы и первые годы становления Советской власти. После Октябрьской революции

она, как и многие другие науки была запрещена, а идейной основой в научном мире стал марксизм – ленинизм. Лишь спустя десятилетия семиотические идеи многих ученых вышли в свет и получили своё дальнейшее развитие. Первыми исследователями, предшественниками становления русской семиотики, считаются А.Н. Веселовский, Н.В. Крушевский и А.А. Потебня. Веселовский осмысливал свои идеи через сравнительное литературоведение, пытался находить похожие элементы в языке и обобщать их. Крушевский говорил о связи слов между собой ассоциацией по смежности или ассоциацией по сходству, и, в целом, многие его высказывания очень схожи с сегодняшним пониманием языковых систем. Потебня уделял много внимания «слову, как внутренней форме человеческого сознания по отношению к содержанию мысли», также использовал схожие с современной семиотикой понятия [Шарабарин, 2016: 211]. Таким образом, данные учёные, являясь предшественниками русской семиотики, как и многие другие их соотечественники, проводили свои исследования в области лингвистики, то есть опирались на язык.

Стоит упомянуть и М.М. Бахтина. Бахтин установил, что знак в системе и знак в конкретном высказывании являются разными сущностями [Вильчикова, Рябова, 2010]. Лотман считал его идеи предопределяющими науку, например, то, что Бахтин подвинул разработку динамических представлений о характере языкового знака, его идею диалогизма, а также тезис о художественной коммуникации как центральной проблемы современной науки [Автономова, 2008: 131].

Также важно отметить, что представители русской семиотики в своих исследованиях опирались на работу своих предшественников. Например, на школу русских формалистов, к кому относятся Ю.Н. Тынянов, В.Б. Шкловский, или на школу психологов, представленную Л.С. Выготским и др. Весьма существенное влияние оказал и Московский лингвистический кружок, его представители Р.О. Якобсон, Г.О. Винокур и др. [Манаенкова,

2013]. Якобсона можно считать учёным, возродившим интерес к семиотике. Его больше интересовала функция обозначающей стороны знака, он соотносил семиотику с поэтикой, а также рассматривал разные виды иконичности [Вильчикова, Рябова, 2010].

Широко известны взаимодействующие в России два основных семиотических центра: В Москве и в Тарту. Очень часто говорят именно о Тартуско-Московской семиотической школе, которая объединила исследователей на основе содержательных и организационных принципов [Арзамасцева, 2009: 11]. Тартускую школу возглавлял Ю.М. Лотман, а важным моментом в его биографии было знакомство с московскими семиотиками, такими как В.Н. Топоров, В.В. Иванов, И.И. Ревзин и др. Лотманом была организована первая школа по изучению знаковых систем в Кяэрику в 1964 г. Сближение Москвы и Тарту отразилось в создании ряда трудов, посвящённых знаковым системам [Манаенкова, 2013]. Лотман считал знак величайшим открытием в человеческой истории и понимал под ним не только языковой знак, но и «знаки-заменители», важными называл и знаки искусства [Вильчикова, Рябова, 2010]. Помимо этого, он утверждал, что отдельные знаковые системы не могут существовать сами по себе, они существуют, находясь в семиотическом континууме, который Лотман назвал семиосферой. Это понятие дало важнейший толчок в развитии семиотики [Арутюнян, 2008]. Московская школа сформировалась к началу 1960-х гг, а её представляли А.А. Зализняк, И.И. Ревзин, Т.Н. Молошная, В.Н. Топоров, В.А. Успенский и др. Московская школа помимо естественного языка рассматривала ещё и аспекты литературы, искусства, семиотику невербальных знаков коммуникации и пр. [Манаенкова, 2013].

Значительное влияние на семиотику в России оказали и труды Ю.С. Степанова: его монография «Семиотика», а также опубликованная под его редакцией и составлением книга, в которой описывались идеи Ч.С. Пирса, Ч. Морриса и др. [Манаенкова, 2013]. Так как в конце XX века семиотические

идеи начали применять в других областях человеческой деятельности, начали формироваться отдельные направления, а Степанов предложил выделить такие направления, как биосемиотика, этносемиотика, лингвосемиотика, абстрактная семиотика [Кавинкина, 2011].

Из-за развития технологий в современном мире они стали неотъемлемой частью жизни людей. Всё большее количество человек использует интернет, социальные сети, отдавая предпочтение фильмам, видеороликам, компьютерным и мобильным играм и приложениям как средствам получения информации или развлечения. Такая тенденция поспособствовала и смещению фокуса исследований, например, некоторые исследователи начинают обращать внимание на видеоигры, в изучении которых помогает семиотика.

Ю.М. Шаев предлагает изучать виртуальное пространство с точки зрения структуралистского семиотического подхода, подхода прагматистской семиотики и фрактальной семиотики. В рамках структуралистского подхода знак понимается как «единство означаемого и означающего; знаки, помимо всего прочего, образуют знаковую систему в единстве ее парадигматики и синтагматики, то есть правил комбинирования знаков и последовательностей знаков, образующих высказывания или сообщения» [Шаев, 2016: 208]. Этот подход помогает анализировать виртуальную среду, т.к. виртуальное пространство завязано на коммуникации между индивидами. Так, в видеоиграх происходит обмен сообщениями между игроками, которые имеют текстовую форму, а само виртуальное пространство или его сегменты могут пониматься как сложные синтагматические знаковые комплексы [там же].

В рамках прагматистской семиотики под знаком не всегда понимается языковой знак, помимо знака выделяется и интерпретанта (любая реакция реципиента на знак), а также знаки разделяются на символы (предполагают социальную конвенцию), иконы (связь означающего и означаемого устроена по принципу подобия) и индексы (реализуют указательность). Так,

указательность знаков-индексов реализуется в элементах интерфейса видеоигр, гипертекстовые ссылки могут демонстрировать собой пример знака-символа, а иконические знаки представлены в мультимедийных технологиях, которые предполагают восприятие через визуальные, аудиальные и тактильные каналы [Шаев, 2016].

Фрактальная семиотика опирается на идеи фракталов, которые являются «достаточно распространенной метафорой, отсылающей к процессам самоподобия, постоянного усложнения структуры в геометрических формах, которые могут быть визуализированы с помощью компьютерных технологий» [там же: 209]. Знак в рамках этой концепции не является фиксированной структурой, он постоянно меняется. Фрактальные структуры могут описывать сложные геометрические формы, а также и виртуальное пространство, которое является сложной семиотической системой. Например, с их помощью можно описать гипертекстовые ссылки, которые не являются замкнутой системой, многомерность пространства, время, которое часто не фиксировано и не имеет однонаправленной временной линии, а также непредсказуемость виртуального мира в целом [там же].

Д.К. Саяхова отмечает что дискурс видеоигр имеет уникальную специфику семиотического кода. В игре знаки являются одним из основных элементов взаимодействия реципиента, т.е. игрока, со средой, т.е. виртуальным дискурсивным пространством [Саяхова, 2021]. Например, знак выступает в роли элемента системы управления. Игрок попадает в семиотическое поле, где он использует знаки как инструмент управления, который будет зависеть от игровой платформы: компьютера, приставки, мобильного устройства, консоли. Инструкции по управлению в игре тоже представлена в виде знаков. Играя на компьютере, игроки чаще всего используют клавиши в английской раскладке “W”, “A”, “S”, “D”, “F”, “E”, с помощью которых управляют своим персонажем, что формирует у игрока дополнительное семантико-прагматическое поле, которое будет существовать

лишь в виртуальном пространстве. В некоторых играх разработана специальная система жестов, с помощью которой игроки могут общаться через своих персонажей, а в онлайн-играх игроки общаются вербальными знаками, которые несут значение также лишь внутри игры [там же].

Е.В. Никонова говорит, что изучение видеоигр невозможно, если исследователи будут опираться только на вторичные семиотические системы, а не на первичные, которыми представлен естественный язык. Тесная связь всех компонентов видеоигры говорит о мультимодальности текста игр, для понимания семиотических кодов которых нужно задействовать визуальные и аудиальные перцептивные каналы [Никонова, 2019]. Если текст в играх будет отсутствовать, то игрок будет понимать лишь то, что зафиксировано в «коллективном бессознательном», что имеется в опыте интерпретатора (игрока) или то, для чего необходимо совершение примитивных действий [там же].

Таким образом, семиотика как наука о знаках прошла огромный путь развития, смещая фокус с изучения только лишь языковых знаков на их взаимодействие в и с другими знаковыми системами. В настоящее время пространство видеоигры также начинает изучаться с точки зрения семиотики, ведь в игровом пространстве знаки являются главным средством взаимодействия игрока со средой. Знаки, позволяющие управлять игроку своим персонажем в игре формируют особое семантико-прагматическое поле, которое сможет существовать лишь в виртуальном мире компьютерной игры. Так как игровой дискурс мультимодален, помимо вербальных компонентов важную роль для его анализа играют и невербальные компоненты. Все эти компоненты содержат в себе культурные особенности, или же культурные коды. Культуру можно также представить, как знаковую систему, которая передаёт эти культурные коды, важные для анализа собирательного образа европейской культуры и китайской культуры в игровом дискурсе.

1.3. Культурные коды игрового дискурса и способы его репрезентации

В рамках нашего исследования нас интересует, как различные культурные коды представлены в модусах, при помощи которых формируются значения в игровом дискурсе. По этой причине необходимо обратиться к понятию культуры и культурного кода.

«Культура» – одно из основных понятий множества гуманитарных наук, с каждым годом интерес к изучению которого возрастает. Например, культура изучается такими науками как история, лингвистика, семиотика, антропология, этнология. Используясь в разных контекстах, данное понятие имеет различные определения от бытовых до научных. Согласно А. Креберу и К. Клакхону, культура «состоит из выраженных и скрытых схем мышления и поведения, являющихся специфическим, обособляющим достижением человеческих общностей, воплощенным в символах, при помощи которых они воспринимаются и передаются от человека к человеку и от поколения к поколению» [Kroeber, Kluckhohn, цит. по: Грушевицкая, Попков, Садохин, 2003: 15]. К этому учёные также относят и достижения, представленные материальными благами, созданными культурным обществом, и подчёркивают то, что ядром любой культуры являются идеи и ценности, передающиеся через традиции [там же: 15].

Культурное своеобразие, основанное на опыте сообщества, проявляется в различных аспектах жизни таких как вид одежды, жилища и орудий труда, привычки поведения, удовлетворение биологических потребностей и т.д. Отражение культурного своеобразия проявляется в культурной картине мира, которая представляет собой совокупность представлений о ценностях, традициях и привычках, менталитете представителей как своей культуры, так и чужой [Грушевицкая, Попков, Садохин, 2012].

Говоря о культурных ценностях, обычаях, привычках и других характерных для каждой культуры особенностях, стоит упомянуть такое понятие как «культурный код». В.В. Красных даёт коду культуры следующее определение: культурный код – «“сетка” которую культура “набрасывает” на окружающий мир, членит, категоризует, структурирует и оценивает его» [Красных, 2002: 5]. Можно сказать, что коды культуры кодируют древние архетипические представления человека и они свойственны каждому человеку, но их проявление в конкретной культуре всегда обуславливается этой культурой [там же]. Согласно Д.Б. Гудкову и М.Л. Ковшовой, «культурный код – это система знаков (знаковых тел) материального и духовного мира, ставших носителями культурных смыслов; в процессе освоения человеком мира они воплотили в себе культурные смыслы, которые «прочитываются» в этих знаках» [Гудков, Ковшова, 2007: 9; цит. по Сараç, 2014: 86].

В семиотике под кодом подразумевается соответствие плана выражения и плана содержания знака, который обусловлен некоторой культурой. Культуру можно представить как семиотическую систему, которая синтезирует знаки и смыслы [Акопян, 2015]. В.М. Савицкий, рассматривая культуру, как семиотический феномен, говорит о том, что «одной из входящих в нее подсистем является обширная парадигма образов, выполняющая знаковую функцию в процессе общения» [Савицкий; цит. по Акопян, 2015: 72]. В эту парадигму он включает образы из хозяйственной практики, игр и ритуалов, представлений, фольклора, мифологии, поверий, религии, литературы [там же]. Данные парадигмы образов воплощаются в различных материалах: вербальном, архитектурном, музыкальном, живописным и др., из чего можно сделать вывод, что культурные коды пронизывают всю культуру [Акопян, 2015].

Культурные коды являются средством, которое содержит и задаёт эталоны культуры, поэтому, чтобы расшифровать культуру, необходимо декодировать целую систему кодов. Согласно У. Эко система кодов состоит

из: кодов восприятия, кодов узнавания, кодов передачи, тональных кодов, иконических кодов (знаки, семы, фигуры), иконографических кодов, кодов вкуса, риторических кодов, стилистических кодов, кодов бессознательного. Несмотря на то, что коды универсальны, они получают индивидуальную интерпретацию [Симбирцева, 2016]. Способность концентрировать содержание ценностей и смыслов культуры, можно сказать, является сущностью культурного кода. По мнению М. Фуко, «основополагающие коды любой культуры, управляющие ее языком, ее схемами восприятия, ее обменами, ее формами выражения и воспроизведения, ее ценностями, иерархией ее практик, сразу же определяют для каждого человека эмпирические порядки, с которыми он будет иметь дело и в которых будет ориентироваться» [Фуко, 1997: 37, цит. по: Симбирцева, 2016: 158].

Культурные коды изменчивы. Традиции, обычаи, картины мира, будучи традиционными структурами культуры, оказывают влияние не только на носителей культуры в процессе жизнедеятельности, но и на будущие поколения, передавая им опыт предков. Такие структуры могут очень долго трансформироваться. При этом, они существуют на уровне изменчивых элементов – различных социальных механизмов, массовых процессов, индивидуального поведения. С развитием каждого поколения обновляются уже существующие смыслы культуры, из-за чего изменяются и культурные коды. Однако, образ культуры остаётся неизменным благодаря устойчивым характеристикам [Симбирцева, 2016]. Г.А. Аванесова и И.А. Купцова говорят о том, что культурные коды формируются постепенно, в течение очень длинных периодов истории в процессе жизнедеятельности всего народа. Для того, чтобы базовые коды культуры сформировались, необходимо, чтобы прошло не одно столетие, а их изменение происходит крайне медленно [Аванесова, Купцова, 2015].

Основой культурного кода может стать любой комплекс чувственно воспринимаемых реалий, а именно явления природы, флора и фауна, орудия

труда, утварь, одежда, пищевые продукты, а также и культурные сценарии – игры, праздники, трудовые процессы, шоу, битвы и др. [там же]. В.В. Красных выделяет базовую классификацию культурных кодов, в которых фиксированы примитивные представления о мироздании: соматический (телесный), временной, пространственный, предметный, духовный, биоморфный [Красных, 2001]. Помимо упомянутых кодов, также выделяются природный, растительный, гастрономический, зооморфный, акциональный (поведенческий), химический, метеорологический, цветовой, музыкальный, игровой, экологический и др. [Дормидонтова, 2009].

Важно отметить, что между культурными кодами не может существовать очень жестких границ. Соматический код является самым древним, ведь человек начал познание мира с самого себя. Основу соматического кода составляют части тела человека – голова, плечи, руки и т.д. Пространственный код тесно связан с соматическим и предполагает собой членение пространства. Пространство может делиться на внутренний мир (хранилище мыслей, чувств и эмоций), личную зону (её очерчивают руки человека, а важным является также и шаг), свой, родной мир и чужой мир. Временной код проявляется в отношении человека ко времени, фиксирует членение временной оси, существование человека в материальном и нематериальном мире. Временной код также может быть тесно связан с соматическим. Предметный код культуры представляют предметы, заполняющие пространство окружающего мира, а также он обслуживает метрическую систему мира. Предметный код тесно связан с духовным кодом. Биоморфный код представляет живых существ и отражает представления человека о животных, растениях, он часто связан со стереотипными представлениями. Духовный код культуры составляют нравственные ценности и связанные с ними базовые оппозиции культуры. Данный код обуславливает человеческое поведение, проходит через всю жизнь. С духовным кодом тесно связаны все коды культуры [Красных, 2001].

Ю.М. Лотман вместе со своими учениками создал такое направление семиотики как семиотика культуры, где культурные феномены анализируются как тексты, т.е. знаковые системы [Гриненко, 2013]. Лотман считает культуру знаковой системой, при этом подчёркивает, что культура составляет сложное целое с естественным языком. Важнейшим понятием в этой области стало предложенное учёным понятие «семиосферы». Ю.М. Лотман понимает под семиосферой некоторое семиотическое пространство, в которое погружён отдельный язык, способный функционировать только при взаимодействии с этим пространством, при этом единицей семиозиса (процесса порождения значения) является присущее культуре семиотическое пространство, а не этот отдельный язык [Лотман, 2000: 251]. Таким образом, устройство, состоящее из адресата, адресанта и связывающего их канала сможет работать лишь в семиосфере, а участники коммуникации должны иметь навыки семиозиса. Семиотическое пространство «не есть сумма отдельных языков, а представляет собой условие их существования и работы, в определенном отношении, предшествует им и постоянно взаимодействует с ними» [Лотман, 2000: 250]. Можно сказать, что семиосфера представляет собой культуру. Это такая сфера, заполненная различными по своей природе языками (системами знаков) – вербальными, невербальными, естественными, искусственными. Ядром или же центром семиосферы является национальный язык, к которому как бы примыкают разные языки, основанные на национальном, например, диалекты, язык науки и техники, язык литературы, моды и т.д. Посредством этих языков и происходят все формы коммуникации людей в социальном пространстве и времени [Гриненко, 2013]. Для нас важно данное Лотманом понимание культуры, так как в нашей работе мы исследуем лингвокультурные особенности игрового дискурса, а именно как культурные коды проявляются через различные модусы. Коммуникация между игрой и игроком не может происходить без влияния культуры, как и без принятия во внимание естественного языка.

Представляя культуру как поликодовую систему, а также как форму реализации творческих интенций человека, Ю.М. Лотман рассматривает семиосферу как «генератор информации», а культуру как «генератор структурности», при этом он делает упор на то, что «мощным источником структурности» предстаёт язык, являющийся средством выражения культурных смыслов [Симбирцева, 2016]. Культура как бы заимствует оболочки знаков, становящиеся впоследствии репрезентантами смыслов культуры. Воплощением культурного кода является формирование культурного текста. По словам У. Эко код актуализируется именно тогда, когда происходит переход к миру смыслов от мира сигналов. Под миром смыслов понимаются значащие формы, которые создают связь человека с миром информации, идей, ценностей и образов данной культуры [Симбирцева, 2016].

За основу понятия культурного кода для нашей работы, мы возьмём определение Н.А. Симбирцевой: «кодом культуры мы называем совокупность знаков и их комбинаций внутри историко-культурного периода, получившую вербальное и (или) невербальное выражение в текстах культуры, обладающую интерпретативной устойчивостью в пространственно-временном континууме и сохраняющую коммуникативный потенциал на уровне личностного восприятия и социально-культурных практик» [Симбирцева, 2016: 161]. Культурные коды свойственны каждой культуре, они отражают культурные ценности, передающиеся через века, проявляются как в языке, так и в окружающих предметах и обычаях. В нашей работе мы будем анализировать как культурные коды европейской и китайской культур проявляются через разные модусы. За основу для анализа мы возьмём классификацию базовых кодов культуры В.В. Красных, а также дополнительно выделим цветовой, музыкальный, архитектурный и гастрономический коды.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Опираясь на изложенный выше теоретический материал, мы определяем игровой дискурс как вид компьютерного дискурса, находящегося в рамках виртуального мира компьютерной игры, сочетающего в себе виртуальный нарратив, жанровую экологию (меню, логотипы, описания и диалоги, титры, игровые правила), анимацию, изображения, аудио, 3D-объекты. Важной характеристикой игрового дискурса является интерактивность, так как игрок воплощён в игре в образе аватара, и посредством этого аватара выполняет различные игровые действия, что погружает его в виртуальное пространство, и он создаёт свой собственный сюжет.

Помимо этого, игровой дискурс обладает особенностями коммуникации. Таким образом, коммуникацию в игре можно разделить на актуальную, которая означает, что коммуникация происходит между реальными людьми, а также на виртуальную, при которой коммуникация происходит и между игроком и игрой, и между игроком и разработчиком игры. При этом коммуникация в игре происходит опосредованно – с использованием технического средства и никогда не может перейти в реальность. Важно отметить, что игровой дискурс мультимодален, так как значения в видеоигре формируются с помощью различных семиотических модусов – текста, изображений, анимации, фоновой музыки. Мы вслед за Г. Крессом считаем, что язык важен, но является лишь одним из модусов передачи смысла, что, на наш взгляд, ярко представляется в игровом дискурсе.

Так как целью нашего исследования является выявление лингвокультурных особенностей игрового дискурса, а именно то, как в различных модусах представлены культурные коды, нам не обойтись без семиотики. Семиотика, как наука о знаках, прошла длинный путь развития, и вклад в это развитие внесли многие учёные: Ф. де Соссюр, который предложил рассматривать лингвистику как часть семиотики и дал определение языковому

знаку как двусторонней психической сущности, Ч. Пирс, который составил важнейшую классификацию знаков, разделяя их на иконы, индексы и символы, французская школа семиотики и структурализма, представленная Р. Бартом, Ю. Кристевой, К. Леви-Строссом и др., Тартуско-Московская школа, представленная Ю.М. Лотманом, В.Н. Топоровым, И.И. Ревзиным, А.А. Зализняком, которые провели немало исследований в области семиотики культуры, литературы и искусства, также У. Эко, Ю. Степанов и другие.

В настоящее время видеоигра также начинает изучаться с точки зрения семиотики, ведь в игровом пространстве знаки являются главным средством взаимодействия игрока со средой. Знаки, которые помогают игроку управлять своим персонажем в игре, формируют вокруг него особое семантико-прагматическое поле, которое сможет существовать лишь в виртуальном мире компьютерной игры. Так как игра несёт в себе и культурную информацию, опираясь на труды Ю.М. Лотмана, мы рассматриваем игровой дискурс как семиотическое пространство, в рамках которого взаимодействуют коды, несущие культурный смысл – культурные коды. Культурные ценности, обычаи и традиции передаются именно через данный вид кодов, которые мы и будем анализировать в нашем исследовании.

В связи с этим в нашей работе мы опираемся на определение культурного кода, предложенного Н.А. Симбирцевой: «кодом культуры мы называем совокупность знаков и их комбинаций внутри историко-культурного периода, получившую вербальное и (или) невербальное выражение в текстах культуры, обладающую интерпретативной устойчивостью в пространственно-временном континууме и сохраняющую коммуникативный потенциал на уровне личностного восприятия и социально-культурных практик». Для комплексного анализа культурных кодов мы воспользовались классификацией базовых культурных кодов, предложенной В.В. Красных, а также дополнили её гастрономическими, цветовыми, архитектурными и музыкальными кодами культуры.

ГЛАВА 2. АНАЛИЗ КУЛЬТУРНЫХ КОДОВ КИТАЙСКОГО ИГРОВОГО ДИСКУРСА

Материалом нашего исследования стала созданная китайскими разработчиками игра в жанре action-adventure с элементами RPG “Genshin Impact” (кит. 原神 Юаньшэнь «Первоначальный бог»). Игры данного жанра обладают большим открытым миром, где игроку предлагается играть за одного или нескольких персонажей, следовать сюжетной линии, выполнять квесты (задания), сражаться, открывать новые локации и т.д.

В игре “Genshin Impact” игрок, который в начале игры является Путешественником (кит. 旅行者), путешествует по фантастическому миру Тэйвату (кит. 提瓦特) со своей спутницей Паймон (кит. 派蒙) в поисках либо брата, либо сестры-близнеца, что определяется при первоначальном выборе персонажа. В Тэйвате существует семь регионов: Мондштадт (кит. 蒙德), Ли Юэ (кит. 璃月), Инадзума (кит. 稻妻), Сумеру (кит. 须弥), Фонтейн (кит. 枫丹), Натлан (кит. 纳塔) и Снежная (кит. 至冬), однако доступными для игры на данный момент являются лишь три – Мондштадт, Ли Юэ и Инадзума. Каждому из регионов присущ свой элемент, представляющий силу главного божества региона Архонта, а также способности всех коллекционных персонажей базируются на этих элементах. К элементам относятся анемо (кит. 风), гео (кит. 岩), электро (кит. 雷), дендро (кит. 草), гидро (кит. 水), пиро (кит. 火) и крио (кит. 冰).

Нами для анализа была выбрана данная игра, так как в ней представлена китайская культура – Ли Юэ, собирательный образ европейской культуры (в большей степени немецкой) – Мондштадт, японская культура – Инадзума, а также на данный момент в меньшей степени другие культуры, но к ним встречаются отсылки. Каждая культура представлена отдельным игровым миром, персонажами, а также прочими особенностями, анализ которых будет

представлен в нашем исследовании. Нами были проанализированы европейская и китайская культура, а именно то, как их лингвокультурные особенности передаются посредством культурных кодов в различных семиотических модусах. За основу мы взяли классификацию базовых культурных кодов В.В. Красных, которая включает соматический (телесный), временной, пространственный, биоморфный, предметный, духовный коды, а также выделили дополнительно гастрономический, цветовой, архитектурный и музыкальный культурные коды.

2.1. Культурные коды Европы на примере локации «Мондштадт»

Мондштадт – регион, репрезентующий европейскую культуру. Для удобства анализа мы разделили все элементы мультимодального игрового дискурса на вербальные и невербальные компоненты, в которых проанализировали культурные коды. Что касается вербальных компонентов, отражающих европейскую культуру, то к ним относятся: имена собственные (включая имена персонажей, наименования организаций, регионов и локаций, названия праздников) и наименования артефактов, реалий и прочих объектов внутриигрового мира. Однако, стоит отметить, что в данной игре вербальные компоненты очень тесно связаны с невербальными, что является особенностью мультимодального дискурса.

Выделение культурных кодов в вербальных компонентах, относящихся к данному региону, представляет трудность в том плане, что игра создана китайскими разработчиками на китайском языке, вследствие чего в зону нашего анализа попадает только китайский язык. Тем не менее, существует немалое количество особенностей, позволяющих проследить образ европейской культуры, часто обращаясь к языкам, из которых лексические единицы были взяты.

Прежде всего, ярко культурная специфика прослеживается в названиях локаций. Так, регион, репрезентующий европейскую культуру, имеет название, записанное калькой 蒙德 méngdé – Мондштадт. Немецкое название “Mondstadt” буквально означает «Лунный город». Название региона не зря взято именно с немецкого языка, ведь данный регион в большей степени отражает немецкую культуру архитектурой и многими символами, которые мы опишем ниже. Луну можно назвать биоморфным кодом европейской культуры, так как её романтический образ часто встречается в европейской поэзии и литературе, а Мондштадт тесно связан с поэзией и романтикой.

Мондштадт – город свободы, романтики, вина и песен, который также называют «Северной короной» (кит. 北境的明冠). Мондштадт является городом свободы, так как в средневековой Германии существовало такое обозначение города как “Freistadt” (Вольный город). Таким названием обозначались города, которые были самостоятельными территориально-политическими образованиями Римской Империи. Вино также связано с немецкой культурой. За основу ландшафта и некоторых культурных особенностей Мондштадта взяты земли юго-западной Германии – Рейнланд-Пфальц. Данный регион знаменит своей культурой виноделия – здесь находятся одни из лучших виноградников в мире. Что касается песен и поэзии, то ещё с эпохи романтизма немцы называют свою страну “Das Land der Dichter und Denker” – «Землёй поэтов и мыслителей». Так, в Мондштадте часто встречаются барды “吟游诗人”, которые поют народные песни “歌谣”, NPC в диалогах называют город Мондштадт «Городом поэзии» “牧歌之城”, а в самом городе ходят легенды о воюющем со злом герое “惩恶扬善的英雄人物”. К немецкой поэзии нас отсылает выдающийся поэт эпохи романтизма Иоганн Вольфганг фон Гёте, который встречается несколько раз в Мондштадте в виде отсылок. Например, одного NPC зовут 歌德 Гёте, его отель также называется 歌德大酒店 отель «Гёте», а также в игре есть специальное блюдо персонажа

по имени Мона, которое имеет название “至高的智慧” «Высшая мудрость», что является отсылкой к отрывку из «Фауста» Гёте: «Конечный вывод мудрости земной: Лишь тот достоин жизни и свободы, Кто каждый день за них идёт на бой!» (перевод Н. Холодковского).

Названия различных локаций в регионе Мондштадт также тесно связаны с главными особенностями региона. Например, 果酒湖 Сидоровое озеро связано с виноделием, как и отдельная локация для 晨曦酒庄 винокурни «Рассвет», 千分神殿 Храм Тысячи ветров, 风起地 Долина Ветров, 望风山地 Горы Буревестника имеют прямое отношение к ветру, 清泉镇 Спригвейл представляет собой характерную немецкую деревню. 鹰翔海滩 Побережье сокола также не случайно имеет такое название. В оригинальном китайском названии используется иероглиф “鹰”, который обозначает ястреба, орла, коршуна, сокола. Орёл является одним из важнейших, и в том числе государственных, символом Германии. Так, например, на официальном гербе Федеративной Республики Германия на золотом щите изображён орёл, который берёт своё происхождение от “Aquila” – символа боевого орла римского легиона Древнего Рима. Таким образом, из вышперечисленных примеров мы можем выделить духовные (свобода, поэзия), биоморфные (ландшафт, орёл, ветер) и гастрономические (вино, сидр) коды.

В Мондштадте проходит два традиционных праздника – 羽球节 Луди Гарпастум и 风花节 Праздник ветряных цветов. На латинском “Ludi” означает различные игры, которые проводились в Риме, а “Harpastum” – такой вид игры в мяч, похожий на регби, в который играли в Римской Империи. Название на китайском языке может подразумевать под собой бадминтон, т.к. “羽毛球” – бадминтон, а также может быть связано с историей появления праздника, ведь в названии есть морфема “羽” – перо, а праздник появился после того как в деревню, которую благословил Архонт (на месте которой сейчас и стоит Мондштадт), прилетело перо, став символом свободы. С тех пор и стал

отмечаться этот праздник поэзии, музыки и вина. Праздник ветряных цветов – праздник любви и человеческих отношений. В версиях игры на других языках он часто записывается на немецком “Windblume”, что означает «цветок ветра». Помимо праздников в Мондштадте есть собственная организация – 西风骑士团 Ордо Фовониус, которая является рыцарским орденом, что характерно для европейской средневековой культуры. На латыни “Favonius” – тёплый западный ветер в Риме, а также в римской мифологии существовал Фавоний бог Западного Ветра. Рыцарский орден, можно сказать, является правящим органом Мондштадта, что соотносится с Тевтонским орденом или Немецким орденом (лат. Ordo Teutonicus) – рыцарским орденом Германии XII века, при котором главой государства также являлся магистр ордена.

Что касается имён персонажей Мондштадта, то они, в основном, записаны на китайском языке фонетической калькой, при этом имеют различные происхождения, например: имена 迪卢克 dílúkè Дилук, 安柏 ānbó Эмбер, 温迪 wēndí Венти, 阿贝多 ābèiduō Альbedo, 贝雅特丽奇 bèiyǎtèlìqí Беатрис, 盖伊 gài yī Гай, 芙萝拉 fúluólā Флора имеют латинское происхождение, 班尼特 bānnítè Беннет образовано от латинского имени Benedictus; 芭芭拉 bābālā Барбара, 迪奥娜 dí'àonà Диона, 优菈 yōulā Эола, 凯瑟琳 kǎisèlín Катерина имеют греческое происхождение; 琴 qín Джинн, 诺艾尔 nuò'ài'ěr Ноэльль, 查尔斯 chá'ěrsī Чарльз старофранцузские корни; 丽莎 lishā Лиза, 萨拉 sàlā Сара еврейские корни; 凯亚 kǎiyà Кэйа, возможно, является чешским именем Kája, образованным от Karl; 赫塔 hètǎ Герта, 雷蒙德 léiméngdé Рэймонд, 斯万 sīwàn Свен, 恩内斯特 ēnnèisītè Эрнест имеют германское происхождение; 莫娜 mònà Мона распространено во многих европейских культурах, может иметь древнеанглийские, шотландские, древнеитальянские корни; 贝琳达 bèilíndá Белинда имеет итальянские корни; имя 布鲁斯 bùlǔsī Брюс является шотландским; 爱德琳 àidélín Аделинда, 艾伯

特 àibótè Альберт имеют немецкие корни; имя 雷泽 léizé Рэйзор является калькой с английского слова “razor” - бритва, а имя 可莉 kělì Кли с немецкого слова клевер “Klee”. Фамилии персонажей Мондштадта также записываются фонетической калькой и имеют различное происхождение. Примечательно то, что у большинства NPC мужского пола, представляющих собой рабочих или имеющих должность в Мондштадте, а не простых жителей, вместо имени записана фамилия. Так, например, кузнец имеет фамилию 瓦格 wǎgē'nà Вагнер, его подмастерье – 舒茨 shūcí Шульц, рыцарь – 霍夫曼 huòfūmàn Хоффман, чьи фамилии являются немецкими, повар – 哈里斯 hālisī Харрис, учёный – 史蒂文斯 shǐdìwénsī Стивенс, чьи фамилии английские.

Помимо этого, некоторые имена как игровых персонажей, так и NPC, даны персонажам не случайно, и отражают их род деятельности, либо характеристики и особенности. Например, владелица цветочного магазина 花语 («Шёпот цветов») Флора 芙萝拉, имя которой имеет латинские корни и означает «цветущая». Сестра Флоры Клорис 克罗丽丝 также продаёт растения, а её имя в переводе с греческого означает «зеленеющая». Доступный для игры персонаж Альбедро 阿贝多 – алхимик, его имя с латинского “albedo” означает «белый цвет», а в игре его называют «Принцем мела» (кит. 白墨之子), что во многих версиях на других языках записывается на немецком как “Kreideprinz”, что также переводится как «принц мела». «Альбедро» также означает алхимическую стадию Великого Делания (процесс получения философского камня), при этом Альбедро в игре является искусственным человеком, которого создал алхимик, а его элементом является элемент 岩 «гео», что означает «горную породу». Имя другого игрового персонажа Венти 温迪, который является бардом, взято с латинского слова “ventī”, что переводится как «ветер». Это имя дано персонажу не случайно, ведь его обличье принял анемо Архонт, Бог Свободы, которого также называют Архонтом ветра и Богом Песен.

В некоторых именах также существуют отсылки на известных личностей и героев. Например, имя исследовательницы хиличурлского языка Эллы Маск 艾拉·马斯克 является отсылкой к американскому изобретателю Илону Маску. В Мондштадте также можно встретить семью, членов которой зовут Петрушка 帕斯利, Розмарин 罗斯玛丽 и Шалфей 萨基 (китайские имена являются фонетической калькой с английских названий трав parsley, rosemary, sage), что отсылает к традиционной английской балладе "Scarborough Fair", в припеве которой пелось "parsley, sage, rosemary and thyme". Ещё одной отсылкой к знаменитому французскому роману «Три мушкетёра» являются имена рыцарей Мондштадта – Атос 阿托, Партос 波尔托 и Арамис 阿拉米, ведь именно так и звали известных мушкетёров в романе.



Рисунок 1. Мондштадт на карте

К невербальным компонентам, отражающим европейскую, и немецкую культуру в частности, можно отнести изображения артефактов, блюд и прочих предметов, архитектуру и ландшафт, внешний облик персонажей, включая одежду и аксессуары, цвета, шрифт и его стиль, иконки интерфейса, музыку и звуки, связанные с персонажами, паравербальные особенности поведения. Как мы уже упоминали выше, важно учитывать, что вербальные и невербальные компоненты важны для составления цельного образа, ведь они дополняют друг друга, порождая дополнительные значения.

Для начала обратимся к архитектуре Мондштадта. Архитектура и ландшафт как самого региона, так и города, вдохновлены европейскими городами, но в большей степени Германией и Австрией. Расположение самого города на карте визуально очень напоминает расположение Берна, столицы Австрии: основной город также расположен на озере, с материком его связывает мост, и, к тому же, он тоже имеет вытянутую, более овальную форму (рис. 1, стр. 40). Помимо этого, внешний вид Мондштадта напоминает и немецкие земли Рейнланд-Пфальц, где также имеется мост через реку, и положение строений напоминает овальное расположение строений Мондштадта. Постройки Мондштадта выполнены в традиционном крестьянском стиле фахверк (нем. Fachwerk), где стены укреплены деревянными балками снаружи, расположенными в определённом орнаменте, что на контрасте с цветом стен создаёт узнаваемый стиль (рис. 2).



Рисунок 2. Типичные постройки Мондштадта в стиле "фахверк"

Помимо жилых строений, в городе имеются таверны, ветряные мельницы, замок, собор, площадь, украшенная флажками, а также город окружает крепость – всё это яркие атрибуты средневековой европейской архитектуры (рис. 3, стр. 42). Конструкция замка Мондштадта повторяет типичный средневековый замок, а собор выполнен в готическом европейском стиле. Материалы, характерные для архитектуры данного периода – дерево и камень, что легко прослеживается в строениях города игры. Ландшафт также напоминает земли Германии, например, те же земли Рейнланд-Пфальц, где

представлена пышная зелёная растительность, холмы и высокие скалы. На этот регион указывает и винокурня – ведь именно в этой местности находятся виноградники. В упомянутой местности также раскиданы руины древней римской цивилизации, что также можно встретить в регионе Мондштадт. Перечисленные особенности архитектуры и типы сооружений мы относим архитектурному культурному коду.



Рисунок 3. Архитектурные постройки Мондштадта

Важным атрибутом средневекового европейского города можно назвать и таверну. В Мондштадте находится несколько таверн, одна из них таверна под названием «Доля ангелов» “天使的馈赠” 酒馆, которая имеет такое название, так как производители алкоголя используют поэтическое выражение «доля ангелов», говоря про испарение при выдержке алкоголя в бочках. В таверне по вечерам можно встретить пьяниц, которые громко и неразборчиво будут звать героя присоединиться к ним. В городе также есть известные «Четыре пьянчуги Мондштадта» 酒豪四天王, которых составляют туповатый торговец 粗神经的小贩, лентяйка-барменша 不工作的老板娘, остроухий охотник 奇怪耳朵的猎人 и прохлаждающийся приключенец 天真的冒险家. Предметным кодом, отражающим немецкую культуру можно также посчитать деревянные пивные кружки, расставленные на столах в баре. Вдобавок к этому,

род деятельности горожан является типичным для средневекового европейского городка. В городе можно встретить людей таких профессий как кузнец, горничная, повар, бармен, работник винокурни, охотник, учёный, рыцарь, бард, торговец, продавец в цветочной лавке, продавец у фруктового прилавка, сестра церкви и т.д.



Рисунок 4. Дуб у статуи анемо Архонта

В игре существует немало биоморфных кодов немецкой культуры. Например, главная статуя Архонта в Мондштадте стоит под дубом (рис. 4). Дуб – древний германский символ, означающий стойкость, а после создания Германской Империи дуб считался символом национального единства, и дубовые листья изображались на монетах, орденах, различной государственной символике. Гуляя по миру игры, также можно встретить собак, одной из пород которых является черноспинная гончая, которая выглядит в точности как немецкая овчарка – зонарный окрас немецкой овчарки в коричневом и чёрном оттенках, острые уши, вытянутая морда, пушистый хвост. Об орле как символе, представленном на немецком гербе, говорилось выше, но он также является биоморфным кодом немецкой культуры. Помимо того, что орёл присутствует в названии локации, его крылья также изображены на иконке, обозначающей эмблему Мондштадта, где представлена мельница, которую снизу поддерживают крылья птицы, на

таким артефакте как королевская серебряная фляжка 宗室银瓮 и королевский гримуар 宗室秘法录 (рис. 5). Орёл связан и с персонажем-основательницей «Ордо Фовониус» Венессой 温妮莎. По легенде в игре, Венесса спасла Мондштадт от гнёта аристократии и в качестве благодарности за это вознеслась на небо в облике орла. А что касается мельницы, изображённой на эмблеме Мондштадта, то это говорит о важности этого архитектурного кода, раз он появляется в игровом мире не один раз.



Рисунок 5. Эмблема Мондштадта, серебряная фляжка и золотой гримуар



Рисунок 6. Дракон Двалин

К духовному коду европейской культуры можно отнести и такое мифическое существо как дракон. В игре присутствует дракон Двалин 风魔龙 (рис. 6), которого также называют «Ужасом бури», а также упоминается дракон Дурин 杜林, который существовал много лет назад. Опираясь на внешний вид дракона, можно сказать, что он относится именно к европейской культуре, а не, например, к китайской. Его отличительными особенностями является то, что он имеет большие крылья, массивные лапы, а его туловище не

такое длинное, как у китайского дракона. Его вид и синий окрас также напоминает моллюска *Glaucus atlanticus*, что может свидетельствовать о том, разработчики вдохновлялись этим существом при создании дракона. Имена драконов позаимствованы из скандинавской мифологии, драконы названы в честь dwarves Dvalinn и Durinn.



Рисунок 7. Блюда Мондштадта

Гастрономические культурные коды передаются через блюда, напитки и ингредиенты Мондштадта, из которых можно готовить блюда в игре. В первую очередь стоит отметить алкоголь: виноградное вино, яблочный и вишнёвый сидр – всё это возможно благодаря виноградникам и винокурне, характерным данной территории. Самым знаменитым алкогольным напитком является вино из одуванчиков, которое достаточно популярно в Англии. Для европейской кухни характерны такие ингредиенты как мука, яйца, молочные продукты, овощи и мясо. Перечисленные продукты присутствуют и в блюдах Мондштадта. Например, в таких блюдах как паста болоньезе (Паста с томатным соусом 火火肉酱面), грибная пицца (Грибная пицца 烤蘑菇披萨), рататуй (Солянка Архонта 风神杂烩菜), мясная нарезка (Мясное ассорти 冷肉

拼盘), рагу из мяса и овощей (Сливочное рагу 白汁时蔬烩肉), хашбраун (Мондштадтские оладушки 蒙德土豆饼), копчёный цыплёнок (Копчёный цыплёночек 北地烟熏鸡), салат из картофеля, яиц и овощей (Питательный салат 满足沙拉), запечённая курица (Цыплёнок в медовом соусе 甜甜花酿鸡), панкейки (Блинчики к чаю 庄园烤松饼) и др. (рис. 7, стр. 45).

Одежда, аксессуары, оружие и подобные предметы могут составлять основу предметного культурного кода. Однако, важно отметить, что они тесно переплетаются с соматическим и цветовым кодами, а также и то, что в создании облика персонажа участвует сразу несколько модусов создания смысла. Имя персонажа, физические особенности, одежда и её цветовая гамма, способности, аксессуары, голос, интонация, манера поведения и жесты – все это создаёт цельный образ персонажа. В качестве примера обратимся к анализу такого персонажа как Венти 温迪 (рис. 8, стр. 47). Венти – бард, элемент, отвечающий за его способности – анемо (ветер). Сам по себе бард является реалией европейской культуры, певцом и поэтом кельтских народов, описание которого часто встречается в литературных произведениях. Визуальный образ Венти как раз построен на традиционной мужской одежде английских бардов, но всё же стилизован под игру и характер персонажа. Образ барда подкрепляет белая рубашка с достаточно пышными узорчатыми рукавами, многослойная накидка на плечах, перевязанная поверх рубашки, стилизованный жилет-корсет, шапочка, украшенная цветком, напоминающим перья. Небольшая пышность рукавов и жилет-корсет напоминают бардовский дублет, однако, нижняя часть одежды отличается от привычного бардовского костюма. Вместо широких брюк, заправленных в высокие сапоги, на Венти надеты колготы, шорты и элегантные туфли. Узор в виде ромбов на колготах напоминает колготы шута, но персонаж выглядит достаточно элегантно благодаря множеству деталей: рюши и золотые пуговицы на рубашке, струящийся воротник рубашки, большой бант на накидке, золотистые геометрические и цветочные узоры на шортах и накидке, камень,

украшающий обувь. Утонченность и элегантность во многом создаёт золотой цвет, а оттенки голубого и изумрудного делают образ ярче и насыщеннее, и, помимо этого, сочетаются с цветом иконки, обозначающей элемент анемо.



Рисунок 8. Персонаж Венти

Венти – молодой невысокий юноша, он любит бродить, сочинять стихи и петь, вдобавок его стихия – ветер, поэтому, его длинные волосы, заплетённые в косички, шорты и колготы создают образ беззаботного, весёлого и свободного юноши. Ярким атрибутом барда также является Лира, которую venti держит в руках, она также украшена цветами и камнем. Цветы символизируют мягкость, лёгкость и нежность – такими словами можно описать и музыку, которая звучит при игре на этом инструменте. Как описывалось выше, Имя Венти с латинского переводится как «ветер», что тесно связано с его магическими способностями и элементами образа. У героя также есть две лиры, названия которых также сочетается с нежностью его образа и инструментов – “Holy Life der Himmel”, что можно перевести как «Святая лира небес» и “Der Frühling”, что переводится с немецкого как «весна». Утонченность и нежность прослеживаются и в его движениях руками, когда он играет на лире, а также в его голосе. При этом Венти - смелый и отважный

юноша, чѐм говоря его уверенные движения в анимации, где он натягивает лук. Что касается соматических кодов, то его голубые глаза, тѐмные волосы и светлую кожу можно считать особенностями, характерными для европейской культуры.



Рисунок 9. Одежда мужских персонажей Мондштадта

Предметные коды немецкой культуры можно также выделить в одежде неигровых персонажей, представляющих собой обычных жителей городка. Мужская и женская одежда, в основном, представляет собой стилизованные традиционные немецкие костюмы под названием трахт (нем. Tracht). Мальчики и мужчины чаще всего носят свободные рубашки с короткими рукавами, на которых располагаются шнурки-затяжки в виде крестиков, но у мужчин обычно рубашка дополнительно затягивается ремнѐм, а также могут присутствовать дополнительные элементы одежды в виде жилетки и др (рис. 9). Нижняя часть одежды мальчиков представлена в виде шортов, например, как у Тиммии, а мужчин – в виде длинных штанов, заправленных в высокие сапоги, например, как у Куина. Что касается женской одежды, то за её основу взят дирндль (нем. Dirndl) – костюм, стилизованный под традиционные немецкие платья. У девочек платья короткие и более простые, с затяжками крест-накрест и фартуком, как, например, у Флоры (рис. 10). У женщин могут встречаться варианты из комбинации шорт, пышной рубашки с деталями,

корсетом и короткими ботинками, как у Беатрис (рис. 10), или узорчатое платье до колен с укороченным пиджаком и туфлями на каблучке, как у Марлы (рис. 10). Цвет кожи, глаз и волос соотносится с соматическими кодами европейской культуры.

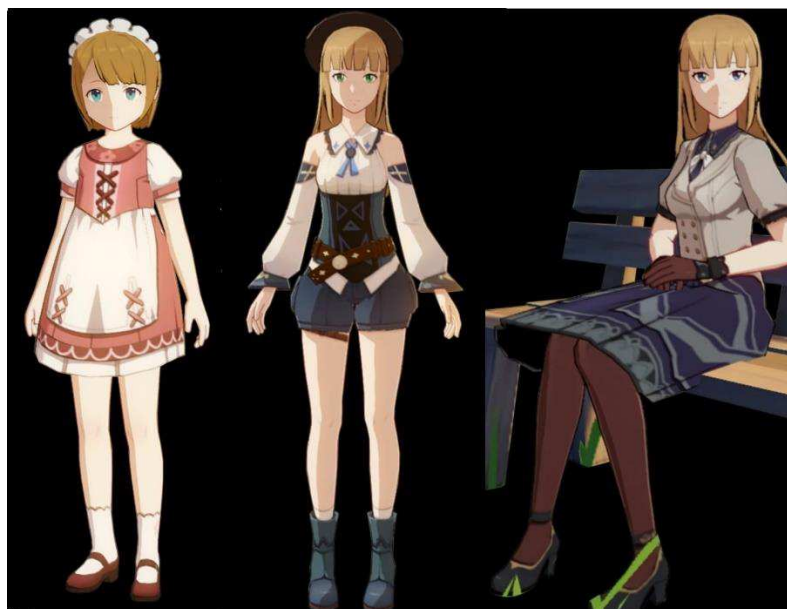


Рисунок 10. Одежда женских персонажей Мондштадта

Одной из особенностей, отражающих немецкую культуру является шрифт письменного языка, который напоминает версию типичного для немецкоязычных стран готический шрифт Fraktur. Текст, написанный таким стилем шрифта, можно увидеть на немецких вывесках заведений, на старых домах, в старых книгах. Средневековую европейскую культуру также отражает и фоновая музыка в игре, в которой можно выделить музыкальные культурные коды. Хотя музыка адаптирована под стиль фэнтези, в ней можно услышать звуки лиры и арфы, что соотносится с атмосферой Мондштадта как города бардов, а также отражает европейскую средневековую культуру, что мы считаем за музыкальный код. Когда игрок ходит по городу – площади, рынкам, его окружает гул, создающий настоящую атмосферу города, полного людьми. В пабе также слышны разговоры пьяных людей, а при разговоре с пьяницами их голоса будут отражать их состояние. Всё это музыкальное и звуковое сопровождение больше погружает игрока в виртуальное пространство.

Таким образом, мы перечислили основные особенности раскрывающие европейскую культуру, большое количество кодов которой принадлежит именно немецкой культуре. Согласно анализу, информацию о культуре Европы передают соматические, биоморфные, предметные, духовные, гастрономические, цветовые, архитектурные и музыкальные коды, а также такая особенность как происхождение имён и названий.

2.2. Культурные коды Китая на примере локации «Ли Юэ»

Как и в предыдущем параграфе, мы разделили все элементы игрового дискурса на вербальные и невербальные компоненты, в которых проанализировали культурные коды. К вербальным компонентам, отражающим китайскую культуру, относятся: имена собственные (включая имена персонажей, наименования организаций, регионов и локаций, названия праздников) и наименования артефактов, реалий и прочих объектов внутриигрового мира.

Регион, представляющий китайскую культуру имеет название 璃月 Líyuè Ли Юэ, что означает «Стеклянная луна». Луна как символ часто встречается в китайской культуре, например, в поэзии, а также с луной связан Праздник середины осени 中秋节. 璃月 Líyuè также является омофоном 礼乐 lǐyuè, что означает «церемонии и музыка как признаки цивилизованного государства» и представляет собой аспект конфуцианства. 礼 – этикет, ритуал, благопристойность, подразумевает правильное поведение в обществе и взгляды на жизнь, в то время как 乐 подразумевает гармонию культуры в обществе. Помимо этого, название города является и омофоном слова 立约 lìyuē – заключать договор, сделку, что ярко отражает сущность города Ли Юэ как богатого торгового региона с портом. Вся экономика Ли Юэ построена на торговле, что совпадает с значимостью торгово-экономических отношений

для Китая. Архонтом Ли Юэ является 摩拉克斯 Моракс – самый древний Архонт, бог контрактов, богатства и торговли. Моракс – гео Архонт, то есть Архонт камня, что также соотносится с Ли Юэ как регионом, прославленным добычей драгоценных камней, таких как нефрит 玉, который играет большую роль в китайской культуре, являясь её национальным камнем: символизирует человеческие добродетели, может исцелять, является камнем жизни и несёт в себе мудрость. Таким образом, мы можем выделить духовные коды (этикет, культура, торговля), предметный код (нефрит) и биоморфный код культуры (луна).

Стоит отметить, что данный регион является самым древним, из всех существующих в игровом мире, что является отсылкой к тому, что китайская культура является одной из самых древних, а также этот факт соотносится с персонажем, чей облик принял Моракс – 钟离 zhōnglí Чжун Ли. Существует связь между названием региона Ли Юэ 璃月 и именем Чжун Ли 钟离: если разложить иероглиф из названия региона на смысловые составляющие, то мы получим ключи 王 со значением «князь, царь» и иероглиф 离 со значением «разлучаться, уезжать», который присутствует в имени Чжун Ли. 月 из Ли Юэ, помимо значения «луна», также имеет значение «месяц», поэтому название Ли Юэ ещё и имеет значение «месяц отъезда короля», что очень схоже со значением имени Чжун Ли 钟离 – «часы (время) отъезда».

Имена других персонажей из Ли Юэ также имеют китайское происхождение и часто отсылают к культурным явлениям Китая. Например, персонаж по имени 魑 xiāo Сяо создан с опорой на существ из китайской мифологии 器 ào «длиннорукую обезьяну» или «четырёхкрылую птицу», либо же 山魑 «горного духа». Эти духи представляют собой смесь непонятного существа, обладающего то ли признаками птицы, то ли обезьяны, то ли с примесью ещё каких-либо животных и даже человека, обитающего в горах. Сам персонаж в игре не является просто человеком, он является магическим

существом 仙人 (или адептом «небожитель»), оберегающим регион от демонических сил и злых божеств. Помимо этого, Сяо является Якшей (яксой) 夜叉. В игровом мире Яксы – отряд, который занимается уничтожением злых духов, единственным живым членом которого остался Сяо, вне игры Якша 夜叉 – мифическое существо, пришедшее из буддизма, природный дух, защищающий природные богатства. Имя Сяо как яксы – Алатус (лат. *ālātus*), что переводится с латыни как «крылатый», на китайском языке имя записано как 金鹏, что является отсылкой к Пэну 鹏 (полное название – 大鵬金翅明王 «царь птиц Пэн») – существу из древнекитайской мифологии, представляющего собой гигантскую птицу, которого в своей книге впервые упомянул китайский философ Чжуан-цзы 庄子, а также это существо встречается в знаменитых китайских романах 西游记 «Путешествие на Запад» и «Генерал Юэ Фэй». Сяо также называют 降魔大圣 «укротителем демонов». Если разобрать китайский вариант, то 降魔 имеет значение «укрощать демонов подобно Будде», а 大圣 – «великий мудрец» снова отсылает нас к роману «Путешествие на Запад», где главный герой король обезьян Сунь Укун 孙悟空 называл себя 齐天大圣 – «Великим мудрецом, равным небу». Все эти отсылки являются духовными кодами китайской культуры.

Имя другого персонажа из Ли Юэ 香菱 *xiānglíng* Сянлин взято из китайского классического романа 红楼梦 «Сон в красном тереме». В романе Сянлин была служанкой, в игре персонаж является знаменитым шеф-поваром из Ли Юэ. Такой персонаж как повар не случайно репрезентует именно китайскую культуру, так как в китайской культуре еда занимает важное место, что отражается в выражении "民以食为天" (народ считает пищу своим небом) и является гастрономическим кодом. У Сянлин есть компаньон Гоба 锅巴 что означает «поджаренная рисовая корка». Гоба является Богом печи или Кухонным богом, характерным для китайской мифологии. В китайской

мифологии Бог очага 灶神 (Цзао Шэнь) – важнейший домашний бог, защищающий домашний очаг и семью. В Китае считается, что незадолго до Китайского нового года Бог очага возвращается на небо, что сообщить Нефритовому императору как вела себя семья. Это является ещё одним духовным кодом. Имя персонажа Бэй Доу 北斗 означает созвездие «Большая медведица», «северный ковш». Такое имя дано персонажу не случайно, ведь она капитан морского флота, а полярная звезда – самая яркая звезда, часто выступающая в роли ориентира – эту звезду очень просто найти, ориентируясь на созвездие Большой медведицы. Помимо этого, 北斗 Бэй Доу – это название китайской спутниковой навигационной системы.

Неигровые персонажи также имеют чисто китайские имена, а их род деятельности или особенности напрямую связаны с китайской культурой. Например, именно в Ли Юэ можно часто встретить пожилых людей – бабулю Жо Синь 若心 из деревни Цинцэ 轻策, которая является старейшиной деревни. С ней можно поговорить про фейерверки в честь праздника и про оперу, что является важными для китайской культуры явлениями. Также можно встретить и бабулю Цяо 乔姨, дедушку Де Гуя 德贵. Встречаются торговец Чаншунь 长顺, клерк из департамента по делам граждан 总务司 Сяочжао 小昭, хозяйка чайного дома «Яньшан» 岩上茶室 Чу И 楚仪. Интересными персонажами являются три секретаря из Нефритового дворца 群玉阁 – девушки Байши 百识, Байвэнь 百闻 и Байсяо 百晓, чьи имена означают «сотня знающих», «сотня слышащих» и «сотня понимающих» соответственно. Название самой палаты также представляет интерес. 群玉阁 может являться отсылкой к мифологической горе 玉山, называемой горой многих нефритов, которая упоминается в трактате династии Хань 山海经 «Классика гор и морей», на которой жила Королева – мать запада.

Что также касается названий, то можно обратиться к организации под названием Цисин, которая существует в Ли Юэ. В Цисин состоят семь лидеров из Ли Юэ, которые управляют семи крупными предприятиями в регионе. Каждый год у организации происходит собрание 七星请仙典仪, где гео-Архонт определяет тенденции развития бизнеса. Название Цисин 七星 переводится как «семь звёзд» и является отсылкой к созвездию Большая медведица, названия семи самых ярких звёзд которой являются именами участников организации. Названия локаций в регионе в основном отражают их ландшафтные особенности. Например, Долина Бишуй имеет название 碧水原, где 碧水 – изумрудные воды, окружающие это место, предместье Лиша называется 璃沙郊, где 璃沙 можно перевести как «стеклянный песок», который окружает мёртвое озеро, гробница Дуньей 遁玉陵 содержит множество руин, напоминающих о курганах сверкающего нефрита 玉, Каменный лес 华光林 «красивого блеска» (华光) состоит из гор – горы Аоцан 奥藏山, пика Цинъюнь 庆云顶 (где 庆云 означает «благовещие облака», до которых доходит пик, а также «счастливое предзнаменование») и горы Хулао 琥牢山. Гористая местность очень характерна для рельефа Китая – горы являются биоморфным кодом китайской культуры. В игре также существуют два праздника Праздник морских фонарей 海灯节 и Лунная охота 逐月节. Праздник морских фонарей отмечался, чтобы почтить память павших на войне, и сейчас стал праздником, когда все жители города вместе передают материалы, из которых создаётся фонарь, который запускают в память о павшем герое. В этот день также запускают множество бумажных фонарей минсяо и фейерверки. По традиции запуска фонарей этот праздник напоминает китайский Праздник фонарей 元宵节, который знаменует собой окончание празднования Китайского нового года. Праздник Лунной охоты перенял традиции игрового праздника, когда люди поклонялись богу очага. В этот праздник отмечают наступление осени при лунном свете, собираются

вместе. Этот праздник напоминает китайский Праздник середины осени 中秋节, который также называют Праздником Луны в который любуются луной, едят лунные пряники 月饼 и возжигают благовония жительнице луны Чанъэ 嫦娥.

К невербальным компонентам, отражающим китайскую культуру, можно также отнести изображения артефактов, блюд и прочих предметов, архитектуру и ландшафт, внешний облик персонажей, включая одежду и аксессуары, цвета, шрифт и его стиль, иконки интерфейса, музыку и звуки, связанные с персонажами, паравербальные особенности поведения. Для начала обратимся к архитектурным и биоморфным кодам. Архитектура и ландшафт Ли Юэ очень колоритны и отражают китайскую культуру даже в маленьких деталях. Во всём регионе Ли Юэ очень много гор и возвышенностей, что очень похоже на места, в которых расположен Китай. В игре существуют даже отдельные локации с огромным количеством гор, каждая из которых имеет своё название. Разработчики игры сами рассказали, какими реально существующими локациями они вдохновлялись при создании региона. Например, с заповедника Хуанлун 黄龙, расположенного на северо-западе провинции Сычуань, разработчики добавили в игру озёра, окружённые травертиновыми порогами, горы и водопады. Вдохновлялись и пейзажами Ущелья прыгающего тигра 虎跳峡, расположенного в провинции Юаньнань, и живописными столбами из национального парка Чжанцзяцзе 张家界国家森林公园 провинции Хунань. Встречаются и характерные для Китая растения – тростник, бамбук и сосны.

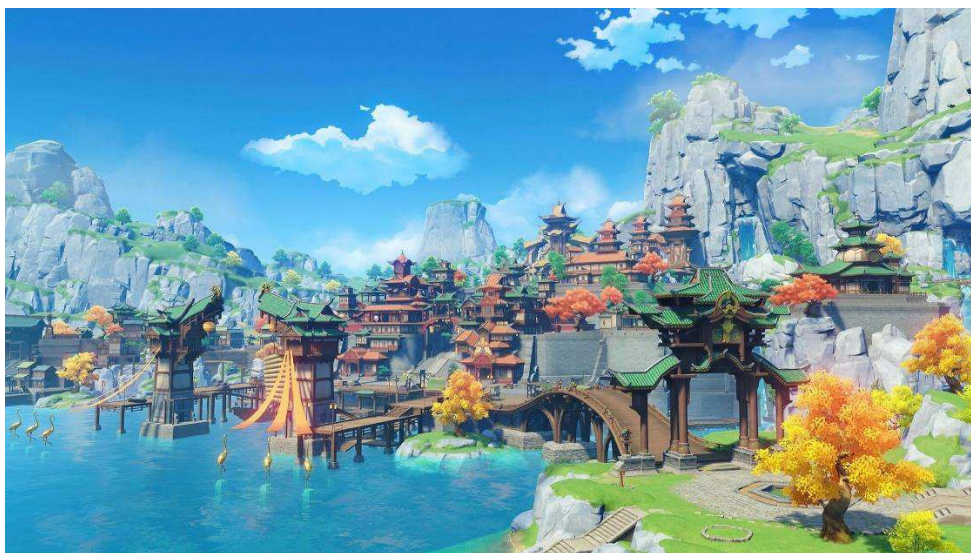


Рисунок 11. Вид на Ли Юэ

В гавани Ли Юэ имеется огромное количество построек, выполненных в древнекитайском стиле (рис. 11). Все постройки украшают крыши с китайскими гребнями цзюаньпэн 卷棚脊, острыми деревянными элементами, на крышах присутствует много золотистых узорных окаймровок. Постройки выполнены из камня и дерева, украшены геометрическими орнаментами в китайском стиле, улицы украшены китайскими бумажными фонарями, на воде в гавани стоят цапли (что является биоморфным кодом китайской культуры), держащие в клювах красные полосы ткани – всё это создаёт типичный образ древнего китайского города. Огромный вклад вносят цветовые коды: в городе преобладает красный цвет, играющий важную роль в китайской культуре и обозначающий благополучие и счастье, зелёный цвет и коричневые оттенки дерева создают гармоничную атмосферу, близкую к природе. У некоторых построек присутствуют колонны, украшенные золотыми орнаментами, что является ещё одной особенностью китайской архитектуры. В городе также можно встретить статуи существ из китайской мифологии. Например, статую Циляня 麒麟 – существа с головой дракона и рогами, телом коня, покрытым чешуёй, ногами оленя, бычьим хвостом (рис. 12, стр. 57). Цилянь символизирует благополучие и долговечность, поэтому его часто изображали на разных предметах. Статуи с ним стоят и в Летнем императорском дворце в Пекине. В игре можно встретить и парные статуи китайских львов-стражей 狮,

являющихся символом успеха и силы (рис. 12). Львов обычно располагают с двух сторон от входа, под лапой у них находится шар, который в буддизме символизирует знание. В Китае такие львы располагаются, например, в Запретном городе. Циляня и львов-стражей мы относим к духовным кодам китайской культуры.



Рисунок 12. Цилянь и лев-страж в Ли Юэ



Рисунок 13. Весы в Нефритовом дворце и эмблема Ли Юэ

По всему Ли Юэ можно встретить большое количество предметных кодов китайской культуры. Например, весы с чашами и гирьками, которые находятся в Нефритовом дворце 群玉阁. Такие же весы изображены на эмблеме Ли Юэ, ведь Ли Юэ – город торговли, а весы необходимы для взвешивания товара и определения его цены (рис. 13). В том же дворце пирамидками лежат скрученные древние свитки, стоит утончённая

фарфоровая ваза, и ухоженный бонсай 盆景 на специальном отдельном столике с золотым орнаментом в китайском стиле.



Рисунок 14. Прилавок с бумажными фонариками, змеями и зонтиками



Рисунок 15. Магазин традиционных картин и фарфора и рикша

Что касается фарфора, то он, являясь важным китайским искусством, появляется в игре ещё и в магазине фарфоровых изделий. Недалеко от фарфорового магазина располагается прилавок с бумажными фонариками, змеями и зонтиками 油纸伞 ручной работы (рис. 14). Помимо вышеперечисленных предметов, на улицах Ли Ю встречаются огромная бумажная голова от костюма дракона китайских узоров разных цветов, рикши, картины традиционной китайской живописи 国画 династии Сун (рис. 15), китайские веера в цевочных узорах. На некоторых предметах также подвешен

китайский мистический «узел счастья» 盘长, символизирующий долголетия и мудрости Будды.

В Ли Юэ представлены две кухни – Ли, блюда которой имеют яркий вкус, и Юэ, вкус блюд которой более мягкий, что соотносится с ситуацией в Китае, где в зависимости от региона выделяются разные кухни со своими особенностями в продуктах, специях и способах приготовления блюд. Так, в Китае выделяются кухни 川 (Сычуань), 粤 (Гуандун), 闽 (Фуцзянь), 皖 (Аньхой), 鲁 (Шаньдун), 湘 (Хунань), 浙 (Чжэцзян), 苏 (Цзянсу). Гастрономические культурные коды отражаются в продуктах и блюдах, представленных в Ли Юэ.



Рисунок 16. Блюда из Ли Юэ

Для блюд китайской кухни характерны такие продукты как мясо, морепродукты, овощи, лапша, рис, тофу, острые специи, лотос, бамбук. К блюдам, репрезентующим китайскую кухню относятся, например, десерт из тофу (Миндальный тофу 杏仁豆腐), острое рагу из рыбы (Чёрный окунь 水煮黑背鲈), суп с побегами бамбука и свининой (Свиной суп с бамбуком 腌笃鲜), лапша-вок с рыбой (Жареная лапша с рыбой 干炒鱼河), суп-лапша с рыбой и

овощами (Налетайка 来来菜), рис с овощами (Благоденствие 四方和平), яичный пуддинг с семенами лотоса (Яичный суп из лотоса 莲子禽蛋羹), острая рисовая корка гоба с мясом (Заоблачный гоба 绝云锅巴) (рис. 16, стр. 59). Отдельно можно выделить блюдо, напоминающее ингредиенты для хого (Благополучие и процветание 丰年有余). Хого – китайский самовар, в котором варят мясо, овощи и другие ингредиенты. Хого особенно популярно в новый год, а китайское название блюда 丰年有余 выражает пожелание урожайного года. Стоит отметить и жареную лапшу с рыбой 干炒鱼河, в китайском названии которой присутствует иероглиф, обозначающий один из способов приготовления блюда 干炒 – жарить на сильном огне. Что касается названия супа из лапши 来来菜, то его название подчёркивает, что это хороший вариант для быстрого и вкусного приёма пищи. В Китае лапша быстрого приготовления также пользуется популярностью.



Рисунок 17. Персонаж Ци Ци

Теперь обратимся к внешнему виду персонажей. Элементы одежды и аксессуары представляют собой предметные коды. Так как для создания целостного образа важны различные модусы, то помимо одежды и аксессуаров, мы рассмотрим имя, цвета, жесты, голос. Рассмотрим китайского персонажа

七七 Ци Ци (рис. 17, стр. 60). Имя 七七 означает «седьмые седмины», период в 49 дней, в течение которых каждые семь дней сжигают бумажные деньги и ставят жертвенную еду во имя умерших родственников. В игре Ци Ци имеет бессмертное тело, она представлена как зомби с бледным лицом. В Ци Ци воплощён образ из китайского фольклора 僵尸 – китайский «подпрыгивающий» вампир, представляющий собой оживший труп, и её визуальный образ это подтверждает. Так, из-под головного убора Ци Ци свисает Фулу 符籙 – амулет в виде письменного заклинания. Данный элемент является неотъемлемой частью современного образа Цзянши, как и головной убор Ци Ци: высокая шапка с ободом сверху, характерная для представителей империи Цин. Обычно Цзянши одеты в мужской форменный костюм, относящийся к той же эпохе, но т.к. персонаж является женщиной, то её костюм является платьем с воротником от традиционного платья 旗袍 ципао, но длинные свисающие рукава сохранились от мужского костюма, и они также характерны для образа Цзянши, как и для китайской культуры в целом, так как эти рукава используются как карманы, в которых можно многое спрятать. Образ «зомби» дополняют белые чулки в виде бинтов. Традиционную китайскую культуру дополнительно отображают бронзовая монета с квадратным отверстием Тун Цянь 铜钱, являющаяся украшением для волос персонажа, а также различные кисточки, используемые в качестве элементов одежды, и омулеты.

Помимо этого, образ дополняет цветовая гамма. Элементы белого символизируют смерть, а фиолетовые оттенки, являясь оттенками чёрного цвета, символизируют таинственность, мистику, темноту. В Книге Перемен 易经 чёрный цвет считается цветом Небес, что также отражает идею персонажа. В анимации при просмотре персонажа движения Ци Ци плавные, медленные и немного неуклюжие, а голос напоминает голос ребёнка, он тихий и немного

неуверенный, в нём ощущается плавность и спокойствие, что дополняет образ персонажа.



Рисунок 18. Одежда мужских персонажей из Ли Юэ

Одежда неигровых персонажей также полна предметных кодов китайской культуры. Нельзя сказать, что стиль одежды в Ли Юэ основан на стиле определённой династии, он скорее объединяет различные отличительные черты китайской одежды. Мужчины чаще всего носят длинные брюки, их ноги ближе к обуви перевязаны. Верхней частью одежды является рубашка с коротким рукавом и декоративными элементами, представленными застёжками в виде петель, или рубашка, поверх которой надета жилетка, и эта комбинация перевязана поясом (рис. 18). Помимо типичного китайского элемента в виде застёжек-петелек, рубашки также отличает и немного приподнятый ворот. На мальчиках также надета рубашка с коротким рукавом и застёжками-петельками, но вместо брюк надеты шорты (рис. 18). Встречается и такой вариант мужской одежды как халат в пол с длинным рукавом, надетый на запах и застёгнутый через застёжки-петли (рис. 18). Среди женских костюмов встречаются укороченные ципао, ципао, стилизованные под платье-халат (рис. 19, стр. 63). Девочки также носят укороченное платье, напоминающее ципао (рис. 19, стр. 63). Люди пожилого возраста одеты в одежду, которая имеет больше традиционных китайских деталей, орнаментов и узоров.



Рисунок 19. Одежда женских персонажей из Ли Юэ

Что касается соматических кодов, то к ним можно отнести более бледный желтоватый оттенок кожи, или же, наоборот, более загорелый, но также желтоватый оттенок, темные волосы черных и тёмно-коричневых оттенков и карие глаза. Касаясь персонажей, интересно отметить, что через диалоги с персонажами игры становится понятно, что в Ли Юэ образование доступно не всем – оно зависит от социального статуса человека. В Китае образование, тем более высшее, показывает является маркером статусности – если человек имеет образование, ему доступна небедная жизнь в городе и работа, поэтому родители из деревенских районов могут всю жизнь трудиться, чтобы накопить и отправить своего ребёнка в университет. Отношение к образованию является духовным кодом китайской культуры.

Музыкальные коды прослеживаются в элементах звучания фоновой музыки и голосах персонажей. Фоновая музыка в Ли Юэ также адаптирована под фэнтези тематику игрового мира, но в ней отчётливо слышатся китайские мелодичные мотивы. Такому звучанию способствуют струнные и перкуссионные инструменты, на которых создаются мелодии. В мелодии преобладают высокие ноты, для создания которых используются такие традиционные китайские инструменты как гучжэн 古筝, эрху 二胡, дицзы 笛

子. Так как игра имеет китайскую озвучку, все интонации при разговоре с персонажами очень ярко передают заложенные эмоции. Что касается шрифта, то в игре встречаются вывески и таблички, где используются такие каллиграфические стили как 篆书 Чжуаньшу и 草书 Цаошу (рис. 20).



Рисунок 20. Пример табличек

Исходя из вышеизложенных особенностей, можно сделать вывод, что культура Китая передаётся через соматический, биоморфный, духовный, предметный, гастрономический, музыкальный, цветовой и архитектурный коды. Чаще всего прослеживается именно духовный код, так как в китайской культуре мифология занимает очень важное место. Отсылки к мифическим существам можно встретить в огромном количестве имён, названий и предметов.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Проанализировав видеоигру “Genshin Impact”, мы можем сказать, что она несёт в себе множество лингвокультурных особенностей европейских стран и Китая. Являясь мультимодальным, игровой дискурс сочетает в себе вербальные и невербальные модусы, несущие в себе культурные коды. Для удобства анализа мы разделили все элементы мультимодального игрового дискурса на вербальные и невербальные компоненты.

К вербальным компонентам относятся: имена персонажей, наименования организаций, регионов и локаций, названия праздников, наименования артефактов и прочих объектов внутриигрового мира. К невербальным компонентам относятся: изображения артефактов, блюд и прочих предметов, а также иконки интерфейса, архитектура и ландшафт, внешний облик персонажей (включая одежду и аксессуары, цвета, шрифт и его стиль), музыка и звуки, связанные с персонажами, паравербальные особенности поведения.

В вербальных и невербальных компонентах региона «Мондштадт», репрезентующего европейскую культуру, были выделены следующие культурные коды:

- соматический;
- биоморфный;
- предметный;
- духовный;
- гастрономический;
- цветовой;
- архитектурный;
- музыкальный.

В вербальных и невербальных компонентах региона «Ли Юэ», репрезентирующего китайскую культуру, были выделены следующие культурные коды:

- соматический;
- биоморфный;
- духовный;
- предметный;
- гастрономический;
- музыкальный;
- цветовой;
- архитектурный.

Пространственных и временных кодов не было выявлено в обеих культурах. В равном соотношении присутствуют в обеих культурах музыкальный, гастрономический и архитектурный коды, из чего можно сделать вывод, что с помощью данных кодов легче всего создать облик культуры. В проанализированных нами компонентах китайской культуры чаще всего прослеживается именно духовный код, так как в китайской культуре мифология занимает очень важное место. Особенностью репрезентации европейской культуры в вербальных компонентах является то, что имена собственные и названия в регионе «Мондштадт» записываются на китайском языке фонетической калькой, поэтому, чтобы раскрыть их культурную специфику, необходимо обратиться к языку-оригиналу, из которого они были взяты.

Важной особенностью является и то, что в игровом дискурсе вербальные компоненты очень тесно связаны с невербальными, из-за чего в некоторых случаях представляется сложным извлечь культурный код без опоры на другие компоненты. Более того, некоторые коды друг друга дополняют и тем самым формируют более глобальный культурный код.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цель данной выпускной квалификационной работы заключалась в выявлении лингвокультурных особенностей, которые передаются в виде культурных кодов в вербальных и невербальных компонентах мультимодального игрового дискурса.

В ходе работы мы рассмотрели понятие мультимодального дискурса и понятие игрового дискурса, из чего дали игровому дискурсу следующее определение: игровой дискурс – вид компьютерного дискурса, находящегося в рамках виртуального мира компьютерной игры, сочетающего в себе виртуальный нарратив (сюжет игры и её геймплей – игровой процесс), жанровую экологию (меню, логотипы, описания и диалоги, титры, игровые правила), анимацию, изображения, аудио, 3D-объекты. Важной особенностью игрового дискурса является его интерактивность, т.к. игрок, будучи «замещённым» аватаром, выполняет действия в виртуальном пространстве и, тем самым, создаёт собственный сюжет. Другой важной особенностью игрового дискурса является мультимодальность. Так как дискурс мультимодален, значения в видеоигре формируются с помощью различных семиотических модусов – текста, изображений, анимации, фоновой музыки.

Изучив теоретические материалы по семиотике, семиотике видеоигр и культуры, мы пришли к выводу, что в игровом пространстве знаки являются главным средством взаимодействия игрока со средой, знаки управления формируют вокруг игрока особое семантико-прагматическое поле, которое сможет существовать лишь в виртуальном пространстве компьютерной игры и будет помогать игроку ориентироваться в этом пространстве. Игровой дискурс несёт в себе информацию о культуре, традициях и обычаях людей, принадлежащих к этой культуре, поэтому, опираясь на труды Ю.М. Лотмана, мы рассматриваем игровой дискурс как семиотическое пространство, в рамках

которого взаимодействуют коды, несущие культурный смысл, или, так называемые, культурные коды.

За основу понятия культурного кода мы взяли определение Н.А. Симбирцевой, где код культуры – это «совокупность знаков и их комбинаций внутри историко-культурного периода, получившую вербальное и (или) невербальное выражение в текстах культуры, обладающую интерпретативной устойчивостью в пространственно-временном континууме и сохраняющую коммуникативный потенциал на уровне личностного восприятия и социально-культурных практик», после чего, опираясь на классификацию базовых культурных В.В. Красных и дополняя её гастрономическими, цветовыми, архитектурными и музыкальными кодами культуры, мы проанализировали представленные в игре “Genshin Impact” регионы «Мондштадт» и «Ли Юэ», отражающие европейскую и китайскую культуры.

После анализа мы пришли к выводу, что к основным вербальным компонентам, отражающим культуры, относятся имена персонажей, наименования организаций, регионов и локаций, названия праздников, наименования артефактов и прочих объектов внутриигрового мира; к невербальным компонентам – изображения артефактов, блюд и прочих предметов, а также иконки интерфейса, архитектура и ландшафт, внешний облик персонажей (включая одежду и аксессуары, цвета, шрифт и его стиль), музыка и звуки, связанные с персонажами, паравербальные особенности поведения. В регионе «Мондштадт» в вербальных и невербальных компонентах были выявлены соматический, биоморфный, предметный, духовный, гастрономический, цветовой, архитектурный и музыкальный коды. В регионе «Ли Юэ» в вербальных и невербальных компонентах были выявлены соматический, биоморфный, предметный, духовный, гастрономический, цветовой, архитектурный и музыкальный коды.

В ходе исследования было выявлено, что хоть в игре представлены разные культуры, наличие культурных кодов других культур (не китайской) в естественном языке проявляется меньше, поскольку невозможно отобразить культурные особенности на языке другой культуры, т.е. на китайском языке. В основном коды европейской культуры проявляются в невербальной составляющей. В проанализированных нами компонентах китайской культуры чаще всего прослеживается именно духовный код, так как в китайской культуре мифология и отсылки к классическим произведениям занимают очень важное место. Примечательно, что духовный код проявился как в вербальных, так и в невербальных компонентах. В равном соотношении присутствуют в обеих культурах музыкальный, гастрономический и архитектурный коды, из чего можно сделать вывод, что с помощью данных кодов легче всего создать облик культуры, преимущественно визуальный. Пространственных и временных кодов в обеих культурах выявлено не было.

Другим выводом стало то, что в игровом мультимодальном дискурсе вербальные компоненты очень тесно связаны с невербальными, из-за чего в некоторых случаях представляется сложным извлечь культурный код без опоры на другие компоненты. Помимо этого, некоторые коды культуры могут формировать более глобальный культурный код – один код дополняется другим и расширяется с его помощью. Взаимосвязанность компонентов и кодов является характерной особенностью мультимодального дискурса.

Стоит отметить, что в данном игровом дискурсе представлено несколько культур, так как разработчики хотели выйти за пределы китайского игрового рынка и привлечь игроков из многих стран мира. Вместе с этим, игровой дискурс выполняет и просветительскую функцию, ведь игра несёт в себе огромное количество культурной информации, тем самым знакомя игроков с особенностями разных культур. Для более глубокого понимания сюжета и игрового мира и получения полноценного игрового опыта игрокам необходимо изучать представленные в игре культуры. Таким образом,

результаты данного исследования могут быть использованы игроками для получения более полноценного игрового опыта.

К перспективам дальнейшего исследования можно отнести анализ культурных кодов, представленных в других регионах, которые отражают разные культуры, но на данный момент не доступны в игре. Помимо этого, представляется возможным изучение игрового дискурса на примере других игр, представляющих различные культурные особенности, а также сопоставительный анализ культурных кодов одной культуры, представленных в разных играх.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аванесова Г.А., Купцова И.А. Коды культуры: понимание сущности, функциональная роль в культурной практике // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. 2015. №. 4 (47). С. 28–37.
2. Автономова Н.С. Бахтин и Лотман: на подступах к открытой структуре... // Вестник культурологии. 2008. №. 1. С. 123–141.
3. Акопян В.Г. Взаимодействие культурных кодов с кодом естественного языка // Поволжский педагогический вестник. 2015. №. 2 (7). С. 71–75.
4. Ань Л. Компьютерная игра как разновидность креолизованного текста // Евразийское Научное Объединение. 2020. №. 6-5. С. 376–379.
5. Арзамасцева И.В. Семиотика: учеб. пособие. Ульяновск: УлГТУ, 2009. 89 с.
6. Арутюнова Н.Д. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н. Ярцева. М.: Советская энциклопедия, 1990. С. 136–137.
7. Арутюнян С.М. Основные этапы становления семиотики // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2008. №. 2. С. 33–37.
8. Бернацкая А.А. К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Известия Уральского государственного педагогического университета. Лингвистика. 2000. Вып. 3 (11). С. 104–110.
9. Бокаева А.Н., Нурсейтова Х.Х. К определению понятия «Дискурс» // *Lingua mobilis*. 2012. №1 (34). С. 19–24.
10. Валгина Н.С. Теория текста: учебное пособие. М.: Логос, 2004. 173 с.

11. Ван Дейк Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. Благовещенск: БГК им. И. А. Бодуэна де Куртенэ, 2000. 308 с.
12. Вильчикова Е.В., Рябова М.Ю. Эволюция теории знака в зарубежной и российской лингвистике // Вестник Забайкальского государственного университета. 2010. №. 5. С. 33–38.
13. Габдрафикова Т.Ш. Мультиmodalность речевой агрессии в виртуальной среде // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. №. 73. С. 76–79.
14. Галичкина Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса // Вестник Оренбургского государственного университета. 2004. №10. С. 55–59.
15. Гриненко Г.В. Семиосфера и семиотика культуры // Культура и образование: научно-информационный журнал вузов культуры и искусств. 2013. №. 1 (10). С. 32–39.
16. Грушевицкая Т.Г., Попков В.Д., Садохин А.П. Основы межкультурной коммуникации. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. 352 с.
17. Детинко Ю.И., Куликова Л.В. Политическая коммуникация: опыт мультиmodalного и критического дискурс-анализа: монография. Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2017. 168 с.
18. Дормидонтова О.А. Коды культуры и их участие в создании языковой картины мира (на примере гастрономического кода в русской и французской лингвокультурах) // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. 2009. №. 9. С 201–205.
19. Енбаева Л.В., Ханжин Ю.С. Дискурсивные характеристики компьютерных игр: сопоставительный анализ // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2018. №. 4. С. 113–122.

20. Кавинкина И.Н. Основы семиотики. Гродно: ГрГУ им. Я. Купалы, 2011. 106 с.
21. Кибрик А.А. Анализ дискурса в когнитивной перспективе: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. М., 2003. 90 с.
22. Кибрик А.А. Мультимодальная лингвистика // Когнитивные исследования – IV: сб. научн. тр. М.: ИП РАН, 2010. С. 134–152.
23. Кириллова Т.С., Кошелева О.Н. Некоторые аспекты лингвистической концепции Фердинанда де Соссюра // Проблемы теории и практики современной науки. 2018. С. 129–132.
24. Королев И.О. Компьютерно-игровой дискурс как разновидность компьютерной коммуникации // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Серия: Гуманитарные науки. 2018. №. 8. С. 124–128.
25. Красных В.В. Коды и эталоны культуры (приглашение к разговору) // Язык, сознание, коммуникация. 2001. № 19. С. 5–19.
26. Лободанов А.П. Семиотика искусства. Лондон: МАНВО, 2016. 804 с.
27. Лотман Ю.М. Семиосфера. С.-Петербург: «Искусство—СПБ», 2000. 704 с.
28. Манаенкова Е.А. Семиотические школы и направления // Аналитика культурологии. 2013. №. 27. С. 37–44.
29. Моррис Ч.У. Основания теории знаков // Семиотика: сб. науч. тр. / общая редакция Ю.С. Степанова. М.: Радуга, 1983. С. 37–90.
30. Некрасова Е.Д. К вопросу о восприятии полимодальных текстов // Вестник Том. Гос. ун-та. 2014. №378. С. 45–48.
31. Нёт В. Чарльз Сандерс Пирс // Критика и семиотика. 2001. №. 3/4. С. 5–32.

32. Никонова Е.В. Функции языковой составляющей в компьютерной игре // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2019. №. 6 (822). С. 146–157.
33. Омельяненко В.А., Ремчукова Е.Н. Поликодовые тексты в аспекте теории мультимодальности // Коммуникативные исследования. 2018. №3. С. 66–78.
34. Пирс Ч.С. Избранные философские произведения. М.: Логос. 2000. 411 с.
35. Понизовкина И.Ф. Семиолог Р. Барт и социальный миф: современное прочтение // Вестник Российского экономического университета им. ГВ Плеханова. 2017. №. 5 (95). С. 190–197.
36. Почепцов Г.Г. Семиотика. М.: Рефл-бук, 2003. 523 с.
37. Проскурин С.Г. Курс семиотики. Язык, культура, право: учеб. пособие. Новосибирск: Новосиб. гос. ун-т. 2013. 226 с.
38. Протченко А.В. Креолизованный текст как разновидность семиотически осложненного текста // Высшее гуманитарное образование XXI века: проблемы и перспективы. 2008. С. 264–267.
39. Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Манускрипт. 2016. №. 2 (64). С. 171–173.
40. Саяхова Д.К. Семиотическая природа компьютерного дискурса (на примере видеоигр) // Вестник Башкирского университета. 2021. Т. 26. №. 1. С. 250–254.
41. Симбирцева Н.А. «Код культуры» как культурологическая категория // Знание. Понимание. Умение. 2016. №. 1. С 157–167.

42. Скрипник К.Д. Семиотические идеи в истории античной философии // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки. 2016. С. 82–89.

43. Сорокина Ю.В. Понятие мультимодальности и вопросы анализа мультимодального лекционного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. №10 (76). С. 168–170.

44. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: лингвистика. 2016. №. 1. С. 92–98.

45. Хурыз И.П. Мультимодальность академического дискурса как условие коммуникативной успешности // Вестник адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и Искусствоведение. 2016. № 1. С. 90–95.

46. Часовский П.В. Семиотика «Easter eggs», или Игровое начало в компьютерных играх // Вестник Челябинского государственного университета. 2012. №. 36 (290). С. 63–66.

47. Чернявская В.Е. Лингвистика текста: Поликодовость, интертекстуальность, интердискурсивность: учебное пособие. М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2009. 248 с.

48. Шаев Ю.М. Фрактальная семиотика и вопросы методологии исследования виртуального пространства // Манускрипт. 2016. №. 2 (64). С. 208–210.

49. Шарабарин С.М. Краткий экскурс в историю становления семиотических идей в России до 1917 г. // Наука. Искусство. Культура. Выпуск 4. 2016. С. 209–212.

50. Яренчук Е.Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2019. №. 6. С. 74–80.

51. Aarseth E. Computer game studies, year one // Game studies. 2001. P. 1–15.

52. Bruchansky C. The semiotics of video games. [Электронный ресурс]. 2011. URL: <https://clck.ru/WgQ6n> (дата обращения: 15.04.2022).

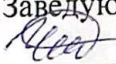
53. Ensslin A. Discourse of games // The International Encyclopedia of Language and Social Interaction. 2015. P. 1–6.

54. Gunther K. Multimodal discourse analysis from: The Routledge Handbook of Discourse Analysis Routledge [Электронный ресурс] 2011. URL: <https://www.routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9780203809068.ch3> (дата обращения: 10.03.2022)

55. Saraç N. Коды культуры как одно из основных понятий лингвокультурологии (на материале фразеологизмов с компонентом «камень» и «ветер» в русском и турецком языках) // Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi. 2014. Т. 2. №. 3. С. 81–97.

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра восточных языков
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 Е.В. Чистова
« 16 » июля 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КИТАЙСКОГО
ИГРОВОГО ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ ИГРЫ GENSHIN
IMPACT)

Выпускник



Д.С. Черкашина

Научный руководитель



канд. филол. наук,
доц. И.Г. Нагибина

Научный консультант



ст. преп. Чжан Юй

Нормоконтролер



А.П. Мутасова

Красноярск 2022

РЕФЕРАТ

Тема бакалаврской работы – «Лингвокультурные особенности китайского игрового дискурса (на материале игры Genshin Impact)». Выпускная квалификационная работа представлена в объеме 76 страниц, включает в себя 20 иллюстраций, а также список использованной литературы, состоящий из 55 источников, 4 из которых на иностранных языках.

Ключевые слова: ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЕ ОСОБЕННОСТИ, КУЛЬТУРНЫЙ КОД, МУЛЬТИМОДАЛЬНЫЙ ДИСКУРС, ИГРОВОЙ ДИСКУРС, ВИДЕОИГРА, ВЕРБАЛЬНЫЙ И НЕВЕРБАЛЬНЫЙ МОДУСЫ, СЕМИОТИЧЕСКИЙ МОДУС, ЗНАКОВАЯ СИСТЕМА.

Цель: выявление лингвокультурных особенностей, которые передаются в виде культурных кодов в мультимодальном игровом дискурсе.

Задачи: 1) рассмотрение понятия мультимодального дискурса, 2) рассмотрение понятия игрового дискурса, 3) изучение теоретического материала по семиотике, семиотике видеоигр и культуры, 4) рассмотрение понятия культурного кода и оставление классификации культурных кодов, 5) отбор эмпирического материала для исследования, 6) выявление и описание того, как лингвокультурные особенности европейской и китайской культур передаются в виде культурных кодов.

Актуальность данной работы заключается в том, что в ней изучается игровой дискурс, который является мало изученной областью в настоящее время. Важнейшей особенностью игрового дискурса является его мультимодальность, без изучения которой довольно сложно представить жизнь в современном мире. Человек ежедневно сталкивается с мультимодальными явлениями, которые посредством вербальных и невербальных знаков отражают лингвокультурные особенности, которые передаются в виде культурных кодов.

Основные выводы и результаты исследования:

1. Игровой дискурс – вид компьютерного дискурса, находящегося в рамках виртуального мира компьютерной игры, сочетающего в себе виртуальный, жанровую экологию, анимацию, изображения, аудио, 3D-объекты. Игровой дискурс мультимодален, значения в видеоигре формируются с помощью семиотических модулов. Игровой дискурс – семиотическое пространство, в рамках которого взаимодействуют культурные коды.

2. Хотя в игре представлены разные культуры, наличие культурных кодов других культур (не китайской) в естественном языке проявляется меньше, поскольку невозможно отобразить культурные особенности на языке другой культуры, т.е. на китайском языке.

3. В компонентах китайской культуры чаще всего прослеживается именно духовный код, так как в китайской культуре мифология и отсылки к классическим произведениям занимают очень важное место. В равном соотношении присутствуют в обеих культурах музыкальный, гастрономический и архитектурный коды, из чего можно сделать вывод, что с помощью данных кодов легче всего создать облик культуры.

4. Некоторые коды культуры могут формировать более глобальный культурный код – один код дополняется другим и расширяется с его помощью.

Перспективы дальнейшего исследования: 1) изучение лингвокультурных особенностей других культур, представленных в игре, 2) изучение лингвокультурных особенностей игрового дискурса на примере других игр, 3) сопоставительный анализ кодов одной культуры, представленной в разных играх.