

УДК 316.77

ОСОБЕННОСТИ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ В ОНЛАЙН-ИГРАХ**М.А. БЕЛОСОВА***(Представлено: Е.С. ПОТРОСОВА)*

В данной статье рассматриваются онлайн-игры как возможность для межкультурной коммуникации. Основное внимание направлено на такие особенности межкультурного общения в игровой среде, как: причины коммуникации, преимущества и недостатки взаимодействия людей разных культур в онлайн-играх, пути преодоления барьеров.

В современном мире, где границы между странами и культурами становятся все более условными в связи с продолжающимися процессами глобализации экономических, политических и культурных аспектов сотрудничества, особенно актуальной становится задача изучения и анализа средств межкультурной коммуникации. Онлайн-игры, ставшие неотъемлемой частью жизни миллионов людей по всему миру, представляют собой уникальную платформу не только для отдыха и развлечения, но и для взаимодействия представителей различных культур. Игроки, взаимодействуя в рамках совместной игровой деятельности, учатся понимать друг друга, находят общие интересы и обретают новые знакомства по всему миру, что способствует формированию межкультурной компетентности. Изучение особенностей и факторов, способствующих эффективной межкультурной коммуникации, является перспективным и актуальным направлением научных исследований, а онлайн-игры, как поле для межкультурной коммуникации, предоставляют уникальные возможности для такого взаимодействия [2]. В контексте постоянно усиливающегося культурного обмена, игры выступают как средство формирования толерантного отношения среди игроков. В то же время, межкультурная коммуникация в онлайн-играх может не только способствовать культурному обмену, но и вызывать ряд барьеров, решение которых требуется до сих пор.

Чтобы онлайн-игра служила средством межкультурного общения, основной мотивацией игроков должно быть не только стремление к отдыху, но и интерес к изучению других культур, к межкультурным знакомствам. Следует отметить, что коммуникация может происходить также по разным причинам. Если это онлайн-игра, не требующая объединения в команды для выполнения задания, либо в игре вообще не нужно достигать целей, то мотивом общения может стать интерес к другим людям и желание поучаствовать в коммуникации. Примером такой игры можно назвать «VRChat» – многопользовательская игра, позволяющая взаимодействовать с игроками в виде 3D-моделей. В этой игре не нужно выполнять задания и достигать целей, поэтому игроки собираются там исключительно для общения.

Но есть и игры, где коммуникация «неизбежна». Например, игра в жанре MOBA «League of Legends», где игроки объединяются в команды по пять человек для сражения. В этой игре коммуникация играет важную роль, ведь без координированных слаженных действий победить будет не так легко. Однако в подобных играх люди могут общаться как по делу (в данном случае, по игре), так и на повседневные темы, если игроки заинтересованы в такой коммуникации.

Общение в играх может происходить в разных формах, и традиционно используется три типа коммуникации [1].

1. Текстовая коммуникация: основной вид, который осуществляется через игровой чат. Игроки могут общаться друг с другом, обмениваться информацией, задавать вопросы и давать указания. Однако для набора текста нужно потратить какое-то время. Еще больше времени может уходить на то, если человек пользуется переводчиком при общении с человеком, говорящим на другом языке.

2. Голосовая коммуникация: многие онлайн-игры предлагают возможность использования голосового чата, который позволяет игрокам общаться в режиме реального времени. Это позволяет более быстро и эффективно координировать действия в команде. Также при общении голосом можно передавать свои эмоции с помощью интонации голоса. Но если сравнивать с текстовой коммуникацией, то при голосовой меньше времени на использование переводчика для передачи сообщения.

3. Визуальная коммуникация: игры позволяют игрокам использовать визуальные средства коммуникации, такие как жесты, эмоции, символы, точки на игровой карте. Это помогает передавать эмоции и выражать свои намерения или реакции на игровые события.

Важно отметить, что при любом виде коммуникации игроки могут сталкиваться с языковыми и культурными различиями, которые могут создавать преграды для понимания и межкультурного взаимодействия между игроками. При текстовой коммуникации можно столкнуться с языковым барьером, например, если человек плохо знает грамматику языка своего собеседника, то он может написать свое сообщение с ошибками, а партнер его не поймет. При голосовой коммуникации также проблемой может стать языковой барьер, ведь игрок может неуверенно говорить на не родном для себя языке, из-за чего проис-

ходит недопонимание сообщения. Визуальная коммуникация может привести к наибольшим проблемам, так как визуальные (невербальные) средства коммуникации в различных культурах могут иметь разные значения, вследствие чего при использовании, казалось бы, безобидного жеста можно случайно оскорбить своего собеседника.

Рассмотрим преимущества межкультурной коммуникации в онлайн-играх.

1. Расширение культурного кругозора: играя с людьми из разных стран, игроки узнают о новых культурах, традициях и жизненных подходах, что способствует культурному обогащению. Ведь когда игрок встретит человека из другой страны, он может заинтересоваться его культурой, особенностями языка и другим.

2. Улучшение языковых навыков: игроки могут практиковать иностранные языки в неформальной обстановке, общаясь с игроком – носителем другого языка.

3. Новые друзья из других стран: встречи с игроками из других стран могут привести к созданию долгосрочных дружеских отношений, которые могут перейти за рамки игры. Например, игроки из разных стран могут подружиться в онлайн-игре, но захотят общаться и вне игры, поэтому могут перейти в социальные сети либо в игровые сообщества на разных платформах (например, сервер в Discord, группа во ВКонтакте).

4. Возможность обмена опытом (как жизненным, так и игровым): игроки разных культур могут делиться своими знаниями и техниками игры, что помогает развиваться и улучшаться в игровом процессе.

5. Повышение толерантности к другим народам: игроки оценивают и уважают различия в культуре других игроков, что способствует более толерантному отношению к разнообразию и многообразию культур в мире.

Недостатками межкультурной коммуникации в онлайн-играх могут являться:

1. Языковые барьеры: не все игроки свободно владеют английским или другими иностранными языками, что может привести к недопониманию. Как уже говорилось ранее, человек может плохо знать грамматику другого языка и неверно закодировать сообщение.

2. Культурные различия в поведении и восприятии: то, что в одной культуре считается нормой, в другой может восприниматься как грубость или даже оскорбление. Также уже приводился пример про различие жестов, мимики и тому подобное.

3. Недоверие к игрокам: некоторые люди могут быть скептически настроены по отношению к пользователям из других культур, что создает напряженную атмосферу в игре.

4. Кибербуллинг и дискриминация: межкультурные различия могут привести к стереотипам и предвзятому отношению, что иногда перерастает в открытый кибербуллинг [3]. В онлайн-играх не всегда есть возможность моментально прервать факт агрессии в сторону людей.

5. Сложности с временными зонами: игроки из разных стран могут находиться в разных часовых поясах, что затрудняет согласование игрового времени и коммуникацию.

Чтобы минимизировать вероятность столкновения с проблемами при межкультурной коммуникации в онлайн-играх, можно использовать ряд стратегий и подходов. Во-первых, плюсом для игры будет наличие инструмента автоматического перевода в текстовом чате. Встроенные системы автоматического перевода могут способствовать лучшему пониманию между игроками, говорящими на разных языках. Однако следует акцентировать внимание на точности и культурной адекватности переводов, чтобы избежать недоразумений. Возможность автоматического перевода сообщений уже есть в некоторых онлайн-играх. Например, игра «Roblox» в жанре песочница предоставляет возможность перевода в игровом чате, для этого нужно включить специальную функцию в настройках.

Также в некоторых онлайн-играх есть подготовленные голосовые команды, которые помогут игроку быстро передать информацию человеку, разговаривающему на другом языке, если коммуникация происходит по теме игры. И если человек отправил команду на русском языке, то игроку, у которого стоит в настройках английский язык, эта команда придет на английском. Это могут быть команды по типу «Иди сюда», «Здесь враги», «Нужна помощь», «Спасибо» и тому подобное. Подобные голосовые команды облегчат передачу сообщения между собеседниками из разных стран.

Немаловажным подходом для того, чтобы избежать препятствий при межкультурном общении, является кодекс поведения в онлайн-играх, который должен регулировать действия игроков. Пользователи должны знать, как следует себя вести с другими игроками, и какие могут последовать меры в его отношении, если эти правила не соблюдать. Но люди должны не только знать кодекс поведения, но и внутренне быть с ним согласным и понимать, почему это так важно.

Также в онлайн-играх действует система жалоб, при которой человек может пожаловаться на игрока за оскорбления, и в случае подтверждения, последует блокировка или другие меры в отношении игрока. Во многих играх можно выбрать причины, по которым действия игрока следует проверить. Такие пункты, как «негативное отношение», «оскорбления» и «разжигание ненависти», помогут наказать людей, проявивших негатив в сторону межкультурного собеседника.

Однако главным является толерантность к игрокам из других стран. Ведь все вышеперечисленное не имеет смысла, если человек сам не осознает, что игроков других культур нужно уважать и относиться к ним так, как будто это люди из родной страны. Пользователям онлайн-игр следует соблюдать порядок в чатах и сохранять дружелюбность, с кем бы они ни общались.

Таким образом, межкультурная коммуникация в онлайн-играх открывает перед игроками интересные возможности: новые знакомства, получение знаний о культурах, опыт коммуникации на другом языке. Но также это может вызвать препятствия: языковой барьер, конфликты при общении и недопонимания. Успешное преодоление этих барьеров требует от игроков осознанного подхода к созданию уважительного игрового пространства, соблюдения правил и толерантности ко всем пользователям.

ЛИТЕРАТУРА

1. Рычкова, М. М. Особенности межкультурной коммуникации игроков онлайн-игр в рамках игрового сообщества Blizzard / М. М. Рычкова, А. А. Устиновская // Материалы XVI Международной научно-практической конференции. – Москва, 2023. – 125 с.
2. Сигидова, Е. Ф. Компьютерные игры как инструмент формирования межкультурной компетентности / Е. Ф. Сигидова // Ойкумена. Регионоведческие исследования. – 2014. – № 1. – 76 с.
3. Чеснокова, Л. В. Стереотипы в межкультурной коммуникации / Л. В. Чеснокова // Концепт. – 2015. – № 4. – 2 с.