

КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ В НАВЧАЛЬНОМУ КОНТЕКСТІ МІЖНАРОДНОЇ ЖУРНАЛІСТИКИ НА ПРИКЛАДІ GENSHIN IMPACT

Метою дослідження є обґрунтування доцільності застосування відеоігор у навчальному контексті дисципліни «Міжнародна журналістика» на прикладі гри Genshin Impact. Розкрито систему метафор та прототипів гри як інформаційних джерел для міжнародної журналістики. Показано, що відеоігри можуть бути не лише вдалим навчальним кейсом для журналістів, але й дієвими засобами журналістаміжнародника для створення суспільної думки, формування картини сучасного світу.

Ключові слова: міжнародна журналістика, вища освіта, відеоігри, навчальний кейс.

The purpose of the study is to justify the feasibility of using video games in the discipline "International Journalism" on the Genshin Impact example. The system of game metaphors and prototypes as information sources for international journalism is revealed. It is shown that video games can be not only successful training cases for journalists but also effective tools for an international journalist to create public opinion, form a picture of the modern world.

Keywords: international journalism, higher education, video games, educational case.

Вступ. Вивчення вибіркової дисципліни «Міжнародна журналістика» передбачено освітньо-професійною програмою «Журналістика» Одеської політехніки. Основним фокусом цієї дисципліни є теми міжнародної журналістики, особливості висвітлення міжнародної інформації, журналістські процеси в системі міжнародних і суспільно-політичних відносин, загальні тенденції розвитку міжнародної журналістики з урахуванням національної ідентичності суспільств та розвитку медіамоделей світу. Особливе місце в тематиці дисципліни посідають питання так званої тактичної міжнародної журналістики: робота журналіста в царині національних стереотипів, участь у конструюванні іміджу своєї країни, розкриття меседжів інших країн, їхнього ставлення до інших народів, інформаційної геополітики, протидія пропаганді, дезінформації та інформаційним маніпуляціям. Адже міжнародна журналістика не складається з сукупності відомостей про актуальні події світу (висвітлення подій у закордонних країнах, або інформування інших країн про події у своїй

державі). Ми переконані, що міжнародна журналістика є важливим механізмом впливу на сприйняття масовою людиною світу як цілісності.

Одним з найцікавіших навчальних кейсів для вивчення означених тем є комп'ютерні ігри, які презентують уявлення гейм-дизайнерів про інші країни. Актуальність цих навчальних об'єктів підсилюється загальносвітовою популяризацією ігрової індустрії, адже покоління XXI століття практично не представляє своє життя без відеоігор. Так, за даними сайту «Statista», станом на 2021 рік загалом у світі було майже 3,24 мільярда гравців у відеоігри [2] (Clement, 2021). В умовах розбудови цифрового суспільства, інформаційного вибуху, поширення онлайн-навчання, спричиненого пандемією та воєнним станом в Україні, застосування відеоігор для професійного навчання журналістів видається вельми перспективним.

В наших попередніх роботах ми обґрунтували методичні основи впровадження серйозних ігор для професійного навчання журналістів [5] (Luhova T. A., 2021), дизайну навчальних ігор [1] (Blazhko & Luhova, 2018), впровадження принципів ігрового навчання при розробці програм навчальних дисциплін [6] (Luhova T. , 2021) застосування принципів Нового Гуманізму в професійно орієнтованих іграх як чинників успішного працевлаштування та кар'єрного успіху випускника ЗВО [7] (Luhova T. , 2022). Втім, потребує подальшого дослідження змістовне наповнення відеоігор як навчального та виховного контенту освітніх компонентів, зокрема дисципліни «Міжнародна журналістика».

Мета дослідження – на прикладі гри Genshin Impact обґрунтувати доцільність застосування відеоігор в навчальному контексті дисципліни «Міжнародна журналістика».

Виклад основного матеріалу. Genshin Impact від китайської компанії miHoYo Limited є всесвітньо відомою пригодницькою рольовою грою (action-adventure, RPG) з відкритим світом та глибокою історією. Основною механікою (правилами) гри є «гача», коли користувач вносить гроші, щоб рандомно отримати потрібного персонажа у так званій рулетці. Гравець поринає у чарівний світ Тейват - величезний континент, що має багато ігрових локацій –

країн зі своїми богами (архонтами), традиціями, законами та характерними персонажами, артефактами. Станом на 2022 рік у грі відкрито чотири локації з семи: Мондштадт, Лі Юе, Інадзума, Сумеру.

Саме в цій грі детально простежується неофіційне ставлення Китаю як держави до решти країн світу: кожен регіон ігрового материка Тейват має свій реальний прототип. На головній сторінці гри (<https://genshin.hoyoverse.com>), тематичних форумах та соціальних мережах цей факт не вербалізувався, але це явно відчувається гравцями.

Територія, на якій вперше з'являється головний герой і подальший протагоніст всієї історії (або протагоністка, стать персонажа можна вибрати на початку гри) називається Мондштадтом. Це місто свободи (концепт магдебурзького права), натхнене Німеччиною. На це вказують певні деталі у сюжеті гри: мапи, архітектура, багато титулів та імена персонажів мають переклад з німецької; Мондштадтом править «Ордо Фавоніус», прототипом якого є Тевтонський орден. Великий магістр ордена є главою держави (Genshin Impact, 2020). Існують також версії (Mondstadt, 2020) [11], що Мондштадт є відображенням середньовічної Європи загалом. Він має спільні архітектурні риси з такими містами як Гамбург та Берн. Розробники зобразили мешканців Мондштадту вільними та безтурботними людьми, які полюбляють веселитися та випити. З самого початку в Мондштадті щороку відзначається фестиваль під назвою Ludi Harpastum, який передбачає 15 днів ігор для дітей.

Локація Лі Юе представляє самопрезентацію Китаю. Лі Юе з перекладу з китайської означає лазурит, що є найдорожчим камінням у цьому регіоні. Назва вельми доречна, оскільки жителі Лі Юе шанують архонта (бог-правитель регіону) Володаря Каміння. Китайські розробники показали, що Лі Юе є найдавнішим і квітучим містом у всьому Тейваті. Цей регіон відомий своїм суворим дотриманням законів шляхом укладання контрактів (концепт конфуціанства). За сюжетом гри жителі Лі Юе насміхаються з того, що Мондштадт залишив їхній архонт, тим самим показуючи різницю між баченням свободи та традиції (конституції). Явну паралель можна провести між подіями гри та сучасними реаліями – європейське суспільство пишається своєю

демократією, у той час, як у Китай дотримується жорстка цензура на всі сфери життя (Liye, 2020).

Інадзума – регіон, прототипом якого є Японія [3] (Inazuma, 2020), в перекладі з японського означає «блискавка». Це архіпелаг, який поклоняється Райдену Сьогуну, Електроархонту, який також є лідером його керівного органу, Сьогунату Інадзума. З цим регіоном пов'язано багато внутрішньополітичних ігрових подій. Так, персонаж Ацуко, яка перейшла до Лі Юе, описує країну як «напружену» та «небезпечну», не рекомендує подорожувати туди.

Фандом гри вказує, що регіон Сумеру натхненний ідеями цивілізацій Древнього Єгипту та Месопотамії, Древньої Індії [8] (Mi, 2022). На це вказують наявність пірамід, подібність до фізичних та історичних мап, сама назва походить з «шумер» (аккад. Šumerû), алюзії на зороастризм як традиції «шанування Мудрого», покровитель Сумеру Дендро Архонт - це саме бог мудрості. Назви локацій регіону відсилають до Древньої Індії (Вішудхі, Ванарана, Авідя), або належати до Золотого століття ісламу (клан Пурбіруні, клан Пурсіна) тощо.

Серед невідкритих ігрових локацій є такі, що відомі завдяки численним згадкам у ході сюжету. Одним із таких міст є Снежная. Передбачається, що цей регіон натхненний російською імперією та радянським союзом (редакція авторів). Китайські розробники вказали, що цей регіон технологічно більш розвинений, ніж інші міста Тейвата. При цьому майже всі відомі персонажі з цього регіону є або найманими шпигунами, або вбивцями і вкрай неприємними людьми в багатьох випадках. Знаючи ці факти, можна провести чергову паралель із міжнародними відносинами між Китаєм та росією в реальному житті: ці країни є партнерами, але ставлення Китаю до російської влади вкрай неоднозначне та нестабільне. Ігровим регіоном править так звана Цариця. Ставлення жителів до уряду можна зрозуміти з діалогів з деякими персонажами: «У її народу більше не залишилося любові до неї, як і в неї до своїх людей. Люди йдуть за нею лише тому, що сподіваються: якось вона підніме прапор війни проти небесного порядку». Цей ігровий факт цілком і

повністю відображає ставлення російського народу до їхньої влади [10] (Snezhnaya, 2020).

Систему основних метафор гри Genshin Impact нами узагальнено у таблиці 1.

Таблиця 1

Система метафор гри Genshin Impact

Ігровий регіон	Країна-прототип	Божественний ідеал	Архонт
Мондштадт	Середньовічна Європа	Свобода	Барбатос
Лі Юе	Китай	Контракт	Моракс
Інадзума	Японія	Вічність	Сьогун Райден
Сумеру	Древні Єгипет, Месопотамія, Індія	Мудрість	Кусаналі
Сніжна	Росія	-	-

Таким чином, можна зробити висновок, що комп'ютерна гра Genshin Impact може не тільки захоплювати гарними персонажами та непоганою графікою, а й сюжетними аналогіями з реальним світом. Тому, занурюючись у світ гри, студенти спеціальності «Журналістика» мають невичерпні можливості для симуляції реальних подій міжнародної журналістики, що ініціює обговорення на актуальні теми, створюючи репортажі, аналітичні журналістські матеріали, здійснювати журналістські розслідування. Комп'ютерна гра являє собою яскравий приклад національних стереотипів, міжнародної культурної політики та культурно-політичних меседжів країн.

В перспективі цікаво дослідити зміну ставлення українських геймерів до Genshin Impact після повномасштабного вторгнення росії в Україну.

Заслуговує також на увагу питання реагування ігрової індустрії на актуальні події міжнародного життя, на динаміку ігрових та суспільних цінностей. Прикладом є ігри українських розробників «Musk vs Putin» (Musk vs Putin game, 2022) [13], або вшанування пам'яті королеви Єлизавети II (Splatoon 3, 2022) [12].

Тож в навчальному контексті «Міжнародної журналістики» комп'ютерні ігри є:

- 1) джерелом для міжнародної журналістики,
- 2) засобом інформування та впливу, створення громадської думки,

3) навчальним кейсом для підготовки журналістів-міжнародників.

Список використаних джерел

1. Blazhko, O., & Luhova, T. (2018). Features of using the canvas-oriented approach to game design. *Applied Aspects of Information Technology* (1), 62-73.
2. Clement, J. (2021, Sep 7). Retrieved from Number of video gamers worldwide in 2021 to become 3.243,3 millions: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
3. Inazuma. (2020). Retrieved 2022, from Genshin Impact Wiki: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Inazuma>
4. Liyue. (2020). Отримано 2022, з Genshin Impact Wiki: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Liyue>
5. Luhova, T. A. (2021). Journalism education based on serious games. *Open educational e-environment of modern University* (11), 92-105.
6. Luhova, T. (2021). Game design oriented approach to the development of academic disciplines of higher educational institutions. *Information Technologies and Learning Tools* , 81 (1), сс. 235-254.
7. Luhova, T. (2022). Serious Games for Recruitment in the New Humanism. In O. Bernardes, & V. Amorim (Eds.), *Handbook of Research on Promoting Economic and Social Development Through Serious Games* (pp. 375-394). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9732-3.ch017>.
8. Mi, T. (2022). *Prototype Sumer: which country was inspired by the developers*. Retrieved 2022, from Genshin Impact: <https://genshin.keitaro.ru/prototip-sumeru-kakoy-stranoy-vdohnovlyalis-razrabotchiki.html>
9. Mondstadt. (2020). Retrieved from Genshin Impact Wiki: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Mondstadt>
10. Snezhnaya . (2020). Retrieved 2022, from Genshin Impact Wiki: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Snezhnaya>
11. What city is Mondstadt in real life? (2020). Retrieved 2022, from Genshin Impact: <https://mundogenshinimpact.com/noticias/que-ciudad-seria-mondstadt/>
12. Геймери вишановували пам'ять королеви Єлизавети II у новій гри Splatoon 3. (2022, 09 13). Retrieved from <https://ms.detector.media/trendi/post/30246/2022-09-13-geymery-vshanovuvaly-pamyat-korolevy-ielyzavety-ii-u-noviy-gri-splatoon-3/>
13. Українці створили гру "Musk vs Putin", де треба бути путіна та кадирова. (2022, 04 06). Retrieved from <https://imi.org.ua/news/ukrayintsi-stvoryly-gru-musk-vs-putin-de-treba-byty-putina-ta-kadyrova-i44878>