

водственной силой современности. Умные машины будут освобождать человека от монотонного и тяжелого труда и предоставлять и сохранять силы на креативность и развитие творчества. По словам экономиста Чжоу Цижэнь «Происходящие раз за разом цивилизационные процессы наследования и возрождения цивилизаций шаг за шагом возвращают нас к уважению человека как такового».

УДК:316.723-053.6(510)+793.7:004

ВЛИЯНИЕ КИТАЙСКИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА БЕЛОРУССКУЮ АУДИТОРИЮ (НА ПРИМЕРЕ GENSHIN IMPACT)

Ван Кэ

Белорусский государственный университет

e-mail: 773876269@qq.com

Summary. The article examines the phenomenon of the popularity of modern computer games on the example of Genshin Impact and analyzes the possibility of influencing the formation of the image of a particular culture or country with the help of games.

Игры были постоянным видом деятельности людей на протяжении всей истории человечества, и постоянное стремление к развлечениям привело к постоянному их изменению (например, покер, маджонг, шахматы). Появление видеоигр изменило отношение к слову «игра», а технологии сделали возможным включать в игру великолепные визуальные эффекты и глубокий культурный подтекст.

Игры стали средством распространения культуры. Например, США, Япония, Южная Корея используют этот инструмент для презентации своего национального имиджа. Например, в шоу «Восемь минут в Токио» на церемонии закрытия Олимпийских игр в Рио-2016 бывший премьер-министр Японии Синдзо Абэ появился в образе известного персонажа японской игры «Марио», чтобы представить молодой национальный образ Японии.

За последние два года китайская игра «Genshin Impact» попала в поле зрения геймеров всего мира. В 2022 году «Genshin Impact» был скачан 91 миллион раз по всему миру, а за два месяца после выхода игра принесла своим создателям 393 миллиона долларов, став второй самой кассовой мобильной игрой. Игра была хорошо принята в России и Беларуси, причем Россия заняла четвертое место по количеству загрузок «Genshin Impact» и 12-е место по общему объему расходов российских игроков [2]. Игроки интересуются историями персонажей и узнают о культуре. Например, персонаж «Юнь Цзинь»(云堇), предыстория которого основана на китайской Пекинской опере, игровой компанией создан с помощью костюмов, реквизита и действий, которые являются частью традиционной китайской Пекинской оперы. В игре есть ролик, где персонаж поет на китайском языке, и он имеет 2,1 миллиона просмотров на англоязычном канале YouTube [3]. Такое распространение особенностей культуры в большинстве случаев спонтанно и формируется геймерами: игроки, знакомые с культурой китайской оперы, спонтанно дают о ней справочные сведения и напоминают всем о необходимости уважать культуру каждой страны. Также игроки в Беларуси организовали ряд мероприятий в Минске и других крупных городах страны под названием «Геншин фестиваль Кампай», где выступали в роли своих любимых игровых персонажей и говорили, что их тронули истории персонажей игры и они заинтересовались изучением китайской культуры. «Геншин фестиваль Кампай» прошел в Минске в ДК МАЗ в октябре 2021 года, куда приехали сотни энтузиастов со всей Беларуси. «Genshin Impact» имеет локализованные переводы для игроков из всех стран, поскольку содержание игры включает большое количество слов, характерных для древней китайской культуры, и эти переводы служат справочником для перевода неэквивалентных терминов. В электронной библиотеке Белорусского государственного университета поиск по термину «Genshin Impact» обнаруживает четыре научные статьи на тему «Особенности перевода

русской и китайской лексики в случае “Genshin Impact”», все они были опубликованы в 2021–2022 годах. Кроме того, для акции 2022 года «Верасневая ночь» была проведена интерактивная лекция «Genshin Impact» в зале искусств стран Востока Белорусского национального художественного музея – как интерактивное средство распространения культуры, привлекающее молодежь к традиционной восточной культуре [1].

Будучи древней цивилизацией с многовековой историей, Китай обладает богатой и уникальной культурой, а страны, расположенные вдоль Шелкового пути, проявляют глубокий интерес к ней. Поэтому культурная коммуникация никогда не должна ограничиваться традиционными формами и академическими исследованиями. А вот как использовать современные средства для распространения китайской культуры и как заставить молодежь полюбить китайскую культуру – важный вопрос, стоящий перед китайскими СМИ в новую эпоху.

Список использованных источников

1. Овсепьян, И. Национальный художественный музей приглашает на «Верасневую ночь – 2022»: в программе три новые выставки [Электронный ресурс] / И. Овсепьян. – Режим доступа: <https://www.sb.by/articles/natsionalnyy-khudozhestvennyy-muzey-priglashaet-na-verasnevuyuu-noch-2022-v-programme-tri-novye-vyst.html>. – Дата доступа: 29.10.2022.

2. Самошкин, С. Россия стала 4-й по числу загрузок Genshin Impact. В мире игру скачали 91 млн. раз [Электронный ресурс] / С. Самошкин. – Режим доступа: <https://cyber.sports.ru/games/1103545666-rossiya-stala-4-oy-po-chislu-zagruzok-genshin-impact-v-mire-igru-skach.html>. – Дата доступа: 29.10.2022.

3. Ся Вэй. Женщина-актер поет пекинскую оперу в онлайн-игре в национальном/народном стиле, разжигая «оперную лихорадку» за рубежом. [Электронный ресурс] / Вэй Ся. — Режим доступа: <http://www.takungpao.com/news/232108/2022/0108/675122.html>. – Дата доступа: 29.10.2022. (На кит. яз.)

УДК 378.147.227

ПРОБЛЕМЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ В КИТАЙСКОЙ НАРОДНОЙ РЕСПУБЛИКЕ (КНР)

Ван Чжунъюй

Барановичский государственный университет

e-mail: 326164457@qq.com

Summary. This paper analyses the substantiality and feasibility of using Internet resources in remote education in China.

XXI век – это культурная и историческая эпоха, в которой цифровые информационные технологии формируют новую «сетевую онтологию» и составляют важную часть современного мира жизни человека. Теперь очевиден факт появления принципиально нового « сетевого поколения » людей, и цифровые устройства (мобильные телефоны, компьютеры, ноутбуки, Интернет) являются естественным и необходимым элементом во всех сферах жизни. Цифровой контент и «сетевая повседневная жизнь» доминируют в этом типе культуры, но человеческие ресурсы / капитал являются ключом к воссозданию социально принятых норм и стандартов современного образа жизни.

XXI век можно рассматривать как век информационных и технологических возможностей, которые значительно упростили человеческую жизнь. Если сравнивать конец XX века с прошлым десятилетием, то и ручной труд (часть которого отводится машинам), и умственная деятельность (отводятся компьютеры) быстро переходят в электронную форму. В условиях глобализации и господства цифровой культуры произошла смена приоритетов человеческого развития, связанная с