

КОМПЮТЪРНИТЕ ИГРИ С МИТОЛОГИЧНО СЪДЪРЖАНИЕ – БЯГСТВО ОТ РЕАЛНОСТТА ИЛИ НОВ ОБРАЗОВАТЕЛЕН ХОРИЗОНТ

Елица Миланова

Пловдивски университет „Паисий Хилендарски“

Резюме. Статията изследва репрезентацията на китайската митология в компютърните игри и потенциала им като лингводидактичен инструмент при компетентностния подход на обучение в часовете по китайски език и култура. Разгледана е възможността за провеждане на интердисциплинарен урок, базиран на лингвокултурологичен анализ на информационното изкривяване на митологичните образи в игровото пространство. Правят се изводи за ползите от компютърните игри за общото и специализираното езиково развитие на обучаемите.

Ключови думи: компютърни игри; китайска митология; информационно изкривяване; лингвокултурологичен анализ; чуждоезиково обучение

С усъвършенстването на високите технологии компютърните игри затвърждават позициите си на една от основните форми на развлечение сред хората в активна възраст. Според годишния доклад „The Global Video Game Consumer: Market Overview“ на DFC Intelligence¹ за 2023 г. над 3 милиарда души по света се определят като геймъри. Анализът на европейския пазар посочва, че всеки втори европейец играе компютърни игри, като съотношението жени – мъже е приблизително еднакво (48% : 52%). На второ място сред най-активните потребители със само един процент разлика са тези на възраст 15 – 24 години (22%) (Jovanovic 2023)².

За много потребители компютърните игри са сред първите канали за косвена интеркултурна комуникация, наред с киното и литературата. С особена сила това твърдение се отнася за жанра на ролевите игри (RPG) с митологично съдържание. В тях образи от митологията на дадена лингвокултура (митологеми) се използват като ядро, около което се формира алтернативен свят. Този алтернативен свят е изграден от постоянни елементи, които обаче имат непостоянно „поведение“. Те се модифицират в хода на играта под прякото въздействие на играещия.

Самите митологеми са продукт на вторичната реалност, идеята за която е подробно развита в трудовете на В. В. Красних (Krasnykh 2008). Обективно те не съществуват в човешкия свят, а са рожба на колективното митологично съзнание и нуждата на човек да си обясни необяснимото. Пренасянето на елементи от вторичната реалност в игровата прави игровата поствторична.

За разлика от киното и литературата, където общуването е едностранно, игрите имитират реални комуникативни модели и създават ситуации, в които играчът участва лично, взаимодействайки си с виртуален партньор под формата на компютърно генериран герой или аватар на действителен комуникант. И в двата случая взаимодействието е предимно на ниво игрови герой с игрови герой, като в процеса играчите вземат предвид характеристиките на персонажите, свързани със социокултурната и езиковата им принадлежност. По време на игровата сесия можем да разграничим два пласта на интеркултурна комуникация. От една страна, интеркултурна комуникация протича в рамките на поствторичната реалност на играта, където макар участниците да съществуват само в игровото пространство, използват механизмите на общуване от реалността на играещия. На това ниво играещият усвоява основни правила при общуване с чужда култура – разпознаване на белезите на чуждото, толерантност и уважение към различността, анализиране на ситуацията и подбиране на подходящите поведенчески и речевни модели в зависимост от събеседника и т.н. От друга страна, интеркултурна комуникация протича и в реалността на играещия. Чрез играта той косвено общува с културата на страната, чиято митологична картина на света е използвана за ядро при създаването ѝ, опознава я и натрупва фонові знания.

Статистическите данни и описаните по-горе особености на компютърните игри с митологично съдържание дават основание да се погледне на тях под нов ъгъл – не просто като средство за развлечение, а като лингводидактичен инструмент, подходящ за внедряване в обучението по чужд език. „Разпространението на информационните технологии по света драматично променя начина, по който учениците, преподавателите, а и хората въобще учат и работят. Информационните и компютърните технологии генерират множество иновации и драстично променят старата парадигма на обучение. В новата образователна парадигма фокусът се насочва много повече към ролята на ученика, отколкото към тази на учителя“ (Sekic 2022, p. 560). Това налага преосмисляне на функциите на преподавателя и методите и техниките, които използва при работа с учебния материал. Съвременните обучаеми показват много високи резултати при активни форми на обучение, отколкото при пасивни, основани единствено на възприемане и заучаване на единици информация.

В компютърните игри изначално са заложили интерактивност, визуална стимулация, използване на високи технологии и стимулиране на творческото начало – елементи, които са високо ценени от поколение Z, към което при-

надлежат съвременните ученици и основният процент от студентите във висшите учебни заведения. Сред поведенческите характеристики на поколение Z, посочвани най-често от изследователите, са липсата на ясна граница между работа и развлечение, неопределените личностни характеристики, комуникативността и стремежът към диалог, възприемането на реалния и цифровия свят като едно цяло (Lapidus et al. 2020, p. 276 – 278). Към тези характеристики се добавят и т.нар. „сензорна жажда“ (Dobryakov 2023, p. 92) и стремеж да създават свое собствено съдържание³. Използването на компютърни игри в обучителния процес кореспондира с изброените поведенчески характеристики.

За разлика от филмите и литературните произведения, където на потребителите се поднася готов културен материал за директно възприемане, компютърните игри задават „решетка“ от основни елементи, която играещият сам запълва със съдържание. Той не просто възприема, а преработва и пресъздава културно съдържание. Още едно предимство на компютърните игри е, че активират различните видове памет (визуална, аудиална, кинетична, логическа), като изпращат различни стимули – чрез графиката на играта, чрез озвучаването ѝ, дори тактилни – чрез физическите движения, които се извършват, за да се управлява мишката, клавиатурата или джойстикът. Задействана е и логическата памет, благодарение на обработването на информация за героите и наратива, на поредицата от логически връзки и решения, които играчът прави по време на игрова сесия.

Компютърните игри могат да бъдат основно средство за подготовка на интердисциплинарен урок по чужд език, базиран на компетентностния подход в обучението. „Реалният практически контекст на компетентностния подход предполага разработване на учебните задачи по начин, който стимулира способностите за критическо мислене, екипна работа, творчество, предприемчивост, социална и емоционална интелигентност, вземане на решения, които се превръщат в основни модели за образованието на XXI век“ (Cherneva 2023, p. 9).

По време на занятиято едновременно се придобиват необходимите знания (езикови, митологични и терминологични), умения (технически умения, умения за четене и слушане с разбиране, за анализ на културни единици и т.н.) и нагласи, чиято комбинация развива различни видове компетенции – личностни, езикови, лингвокултурни и межкултурни.

Ползите за обучаемите могат да се класифицират като два основни вида: 1) ползи за общото развитие и 2) специализирани практически ползи (вж. фиг. 1).

Таблица 1. Ползи за обучаемите при използване на компютърни игри с митологично съдържание в процеса на обучение

Ползи за общото развитие	Специализирани практически ползи
• повишаване на капацитета за обработка на информация и следване на инструкции; • повишаване на концентрацията; • развиване на пространствено мислене (чрез работа с карти и ориентирание по координати); • вземане на стратегически решения; • нестандартно мислене при разрешаване на проблеми; • развиване на способности за интеркултурна комуникация; • развиване на способности за работа в екип; • развиване на дигитални умения.	• умение за работа с митологичен материал; • умение за идентифициране на лингвокултурни единици; • развиване на езикови компетенции за четене (при работа с бестиария и описанието на играта); за слушане (при взаимодействие с героите); за писане (при писмен анализ); за говорене (при комуникация в играта и при представяне на крайния продукт); • обогатяване на речниковия запас; • обогатяване на фоновите знания за културата; • развиване на преводачески умения; • умения за разпознаване на езикови и лингвокултурни явления; • умения за анализ на лингвокултурни единици.

В настоящата статия ще обърнем специално внимание на използването на митологичния материал от компютърните игри за обучение на студенти в часовете по практически китайски език; фолклор и митология; странознание и култура на Китай.

Поради отдалечеността си във времето древнокитайската митология се характеризира с фрагментарност, вариативност и хаотичност. По-голямата част от изконните митологични образи са синкретични (в това число не включваме даоистки и будистки персонажи, които, макар да са част от фолклора, възприемаме по-скоро като плод на философско-религиозни, а не митологични представи). Древнокитайските митологични образи отразяват ранния преход към абстрактно мислене. Те не формират постоянен пантеон и „жив“ епос, какъвто срещаме например при древногръцката митология. Усещат се като „вкамелост“, трудни за възприемане и запомняне, които не кореспондират по никакъв начин със света на обучаемите. За сравнение, древногръцката митология е пример за митологична картина на света, с чиито модели и архетипи обучаемите могат да се самоидентифицират и да открият емоционален мотив за изучаване. Пренасянето на китайските митологични образи в игровото пространство им „вдъхва живот“ и ги доближава на емоционално ниво до обучаемите.

Един от основните аргументи срещу компютърните игри е некоректната репрезентация на митологията в игровата вселена и несъответствието на

използваните образи с първоизточниците им. Тази особеност обаче може да бъде превърната в ядро на учебното задание, като по този начин от пасивно заучаване на митологична информация се премине към активната ѝ обработка чрез критичен анализ, научно изследване и лабораторна работа с лингвокултурни единици.

Урокът може да бъде построен върху проучване на информационното изкривяване на митологичните образи в компютърните игри.

С термина *информационно изкривяване*⁴ ще назоваваме „явлението, при което в съзнанието на читателя възниква изкривен образ, смислово и емоционално натоварен по начин, различен от каноничния, под влиянието на другата култура. Информационното изкривяване може да действа в две посоки – изкривяване на образ от собствената култура и изкривяване на образ от чуждата култура“ (Milanova 2020, p. 187).

Митологичните образи (митологеми) могат да бъдат разгледани през структурата на концепта, предложен от В. И. Карасик, който включва образна, понятийна и ценностна страна (Karasik 2001). Предвид тази структура информационното изкривяване може да се търси на всяко от трите нива – изкривяване във физическите характеристики; в характера, поведението и историята на образа; в оценката за него.

Обект на изследване, като възможен дидактичен материал в настоящата разработка, е китайската игра „Джаняхан“ 斩妖行zhǎnyāoháng (букв. „Професия екзорсист“), с алтернативно заглавие за разпространение на запад „Eastern Exorcist“⁵.

Историята на играта проследява приключенията на Лу Юнчуан, прокуден от древния орден на екзорсистите заради неволно убийство на свой събрат. По време на скитанията си като ренегат главният герой влиза във взаимодействие с различни демонични същества, чиито прототипи са взети от китайската митологична картина на света. В бестиария на играта, който е в свободен достъп на официалния сайт, са включени петима персонажи от древнокитайската митология – Хули Сяю (狐狸小玉húli xiǎoyù), Луншън (龙神lóng shén), Шанхунняо (伤魂鸟shānghúnniǎo), Санмиенлуоча (三面罗刹sānmian luōchà), Сяоуан (魑王xiāowáng). При всеки от тях наблюдаваме информационно изкривяване в посока сливане на два или повече митологични образа в един игрови.

Най-слабо засегнат е най-малко познатият митологичен образ – птицата Шанхунняо. Макар и не очевидно на пръв поглед, при нея може да бъде изследвано влиянието на символната за китайската култура птица фънхуан 凤凰 fènghuáng (често грешно превеждана като феникс) върху избора на игровия персонаж, формирането на характера му и начина, по който е представен в бестиария.

Следващ по степен на информационно изкривяване е образът на Хули Сяю (букв. Нефритената лисица). С това име е репрезентиран герой, смис-

лово еквивалентен на лисицата дух (хулидзин 狐狸精 *húlǐjīng*) от средновековните китайски новели. При изграждането на персонажа обаче са използвани и елементи от митологичната лисица с девет опашки, описана в древния трактат „Каталог на планините и моретата“.

Митологичният Луншън е една от разновидностите на китайския дракон. В играта обаче образът му се припокрива с този на героя Гун, спасил света от потопа. Получава се информационно изкривяване, при което две митологеми се сливат в един синкретичен игрови персонаж. Подобен е и случаят с останалите два образа.

При Санмиенлуоча разработчиците на играта използват образа на митологични обитатели на пустинята с три лица (三面人 *sānmiànrén*), описани в „Каталог на планините и моретата“, но видоизменят името, като вместо хора (人 *rén*) поставят будистките демони луоча 罗刹 *luōchà* – ракшаса. Ракшаса са популярен образ сред гейминг обществото.

При Сяоуан описанието се отнася до великаните от Дзянси, познати от „Каталог на планините и моретата“, докато самият миотним сяо 魍 *xiāo* актуализира митологемата ‘маймуноподобен планински демон с един крак’⁶.

Допълнителен плюс от лингводидактична гледна точка е изборът на авторите да представят героите чрез епиграфи от древни трактати и литературни произведения. Използвани са „Записки за странното от кабинета на Приказливия“ на Пу Сунлин за Хули Сяою, „Забравени истории“ на Уан Дзя за Луншън и „Каталог на планините и моретата“ за останалите. Това носи висока интертекстуалност на играта и дава отправна точка за подбор на източници за сравняване на игровите с изконните образи.

Използването на компютърната игра обаче не трябва да бъде самоцелно. То трябва да бъде логично продължение на предходен обучителен процес. В колективно изследване от 2015 г. на тема „Ефектът от вътрешната мотивация и предварителните познания върху постиженията на учениците при обучение, базирано на игри“ се посочва, че при липса на предварителни познания не могат да бъдат постигнати забележим напредък и високи резултати от игрофикацията, дори обучаемите да имат силна вътрешна мотивация (Baek et al. 2015, pp. 368 – 377). На обучаемите трябва да бъде предложен необходимият набор от „инструменти“ за решаване на задачите по време на самия игрови процес и при последващия анализ. Това изисква сериозен подготвителен етап за натрупване на предварителни знания, задаване на конкретни задачи и последващо обобщаване на резултатите. За целите на конкретния урок предварителните знания могат да се разпределят в три групи.

1. Знания за китайската митологична картина на света

Трябва да бъде направена основна характеристика на китайската митология, да бъдат представени различните митологични пластове, пантеонът

на митологичните образи, като се акцентира върху ключовите за работа с играта.

2. Терминологични и практико-приложни знания за лингвокултурологичен анализ

Обучаемите да бъдат запознати с терминологичния апарат на заданието – митологема, структура на митологемата, информационно изкривяване, лингвокултурологичен анализ.

3. Технически знания за механиката на играта

Да бъдат дадени инструкции на обучаемите за целите на играта, основните правила и механики.

По време на същинския етап на работа с компютърната игра обучаемите могат да работят последователно по две задачи – 1) сравняване на игровите персонажи с изконните митологични образи на базата на описанието, зададено в бестиария на играта; 2) анализ на митологичната достоверност в поведението и характеристиките на игровите герои по време на самата игрова сесия. След приключването на работата с бестиария и игровата сесия обучаемите трябва да обобщят резултатите от изследването на информационното изкривяване и да ги представят. С цел да насърчи комуникацията, преподавателят може да зададе допълнителни въпроси за възприятията на обучаемите – как те виждат митологичните прототипи; кои образи чувстват по-близки до себе си (игровите или изконните); какви причини виждат за информационно изкривяване и т.н.

Разгледаният пример за изграждане на интердисциплинарен урок с помощта на компютърна игра е опит да се намери решение на проблема с липсата на мотивация у обучаемите да изучават древнокитайската митология, която често се възприема като нерелевантно на съвременността, следователно не-нужно знание.

В условията на динамични промени и технологичен прогрес във всички области, търсенето на нестандартни решения за обучителния процес трябва да се превърне в приоритет, за да може образователната система да следва нуждите на обучаемите. Използването на компютърни игри в обучението по чужд език е едно от направленията с най-голям дидактичен потенциал. Освен преките образователни ползи то повишава мотивацията за участие в обучителния процес, а също така дава възможност и за ненаатрапчиво внедряване на лабораторна научна работа. Изгражда у обучаемите емоционална връзка както с изучавания материал, така и с идеята за науката като нещо интересно и „живо“.

Благодарности и финансиране

Статията е подготвена като част от работа по проект „Млади учени и постдокторанти – фаза 2“.

БЕЛЕЖКИ

1. DFC Intelligence. The Global Video Game Consumer: Market Overview// [електронен източник] <https://www.dfciint.com/product/global-video-game-consumer/>. Дата на публикация: 06.04.2023. Дата на последен достъп: 07.11.2023.
2. JOVANOVIĆ, B., 2023. Gamer Demographics: Facts and Stats About the Most Popular Hobby in the World//[електронен източник] <https://dataprot.net/statistics/gamer-demographics/> Дата на публикация: 25.05.2023. Дата на последен достъп: 07.11.2023.
3. ACTIVE AGEING 2020. Поколенчески профили. Поколение Z. В: *Active Ageing 2020* <https://activeageing.bia-bg.com/bg/analyses/generations/profileZ/>
4. Терминът *информационно изкривяване* е авторски – Е. М.
5. ZHANYAOXING: Официален сайт на играта 斩妖行 (Eastern Exorcist) [електронен достъп] <https://game.bilibili.com/zhanyaoxing/>. Дата на последен достъп: 22.01.2024.
6. БКРС: Большой русско-китайский словарь [електронен достъп] <https://bkrs.info/> Дата на последен достъп: 22.01.2024.

ЛИТЕРАТУРА

- ДОБРЯКОВ, И. В., 2023. Психологические проблемы современных поколений, связанные с информационнокоммуникационной революцией. В: *Клиническая психология 21 века: методология, теория, практика. Научное издание. Коллективная монография /под ред. Н.В. Зверевой, И.Ф. Роциной*. М.: издательство ФГБНУ НЦПЗ, 2023. 584 с. ISBN 978-5-6042918-2-5. с. 88 – 95. [електронен достъп] https://www.psychiatry.ru/siteconst/userfiles/file/conf/2023_03_23/%D0%9C%D0%9E%D0%9D%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90%D0%A4%D0%98%D0%AF%20%D1%81%20%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%BA%D0%BE%D0%B9.pdf. Дата на последен достъп: 22.01.2024.
- КАРАСИК, В. И., 2021. О категориях лингвокультурологии. В: *Языковая личность: проблемы коммуникативной деятельности. Сб. науч. тр.* Волгоград: Перемена, с. 3 – 17.
- КРАСНЫХ, В. В., 2008. Грамматика лингвокультуры: система координат, система таксонов, система ментефактов. В: Т. И. ПОПОВА; Е. Е. ЮРУКОВ (ред.) *Русский язык и культура в формировании*

единого социокультурного пространства России. Материалы I конгресса РОПРЯЛ (Санкт-Петербург, 14 – 18 октября 2008 г.) – В двух частях. – Т. II. СПб: Издательский дом „МИРС”, 2008, с. 333 – 344. ISBN 978-5- 91395-028-4.

ЛАПИДУС, Л. В.; ГОСТИЛОВИЧ, А. О.; ОМАРОВА, Ш. А., 2020. Особенности проникновения цифровых технологий в жизни поколения Z: ценности, поведенческие паттерны и потребительские привычки интернет-поколения. В: *Государственное управление. Электронный вестник. Выпуск № 83. Декабрь 2020 г.* eISSN: 2070-1381. с. 271 – 293. [электронен достъп] <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-proniknoveniya-tsifrovyyh-tehnologiy-v-zhizn-pokoleniya-z-tsennosti-povedencheskie-patterny-i-potrebitelskie-privychki/viewer>. Дата на последен достъп: 07.11.2023.

ЧЕРНЕВА, Н., 2023. *Лингводидактически пространство на културния диалог*. Пловдив: Паисий Хилендарски. ISBN 978-619-202-875-6

МИЛАНОВА, Е., 2020. Имат ли всички русалки опашки? („информационно изкривяване“ при митонимите реалити). В: *Verba iuvenium – словото на младите*. Пловдив: Издателство ПУ, 2020 (№2). ISSN: 2682-9460. [электронен достъп] https://lib.uni-plovdiv.net/bitstream/handle/123456789/791/EI.%20Milanova_185%20%25U2013%20195.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Дата на последен достъп: 22.01.2024.

BAEK; YOUNGKYUN; YAN XU; SANGHOON HAN; JUNGWON CHO, 2015. Exploring Effects of Intrinsic Motivation and Prior Knowledge on Student Achievements in Game-based Learning. In: *Smart Computing Review*, vol. 5, no. 5, pp. 368 – 377.

CEKIĆ, M., 2022. Videoigre kao nastavno sredstvo. В: *DHS-Društvene i humanističkestudije: časopis Filozofskog fakulteta u Tuzli*, vol. 19, pp. 551 – 570. DOI 10.51558/2490-3647.2022.7.2.551

Acknowledgments & Funding

The article was prepared as part of the project “Young scientists and post-doctoral researchers – 2”.

REFERENCES

DOBRYAKOV, I. V., 2023. Psikhologicheskie problemy sovremennykh pokolenij, svyazannye s informatsionnokommunikatsionnoj revolyutsiej. In: *Klinicheskaya psikhologiya 21 veka: metodologiya, teoriya, praktika. Nauchnoe izdanie. Kollektivnaya monografiya /pod red. N.V. Zverevoj, I.F. Roshhinoj*. M.: izdatel'stvo FGBNU NTSPZ, 2023, 584 s. ISBN 978-5-6042918-2-5. s. 88 – 95. Available at:

- https://www.psychiatry.ru/siteconst/userfiles/file/conf/2023_03_23/%D0%9C%D0%9E%D0%9D%D0%9E%D0%93%D0%A0%D0%90%D0%A4%D0%98%D0%AF%20%D1%81%20%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%B6%D0%BA%D0%BE%D0%B9.pdf. [Viewed 2024-1-22]. [In Russian]
- KARASIK, V. I., 2021. O kategoriakh lingvokul'turologii // V: *Yazykovaya lichnost': problemy kommunikativnoj deyatel'nosti. Sb. nauch. tr.* Volgograd: Peremena, s. 3 – 17.
- KRASNYKH, V. V., 2008. Grammatika lingvokul'tury: sistema koordinat, sistema taksonov, sistema mentefaktov. In: T. I. POPOVA; E. E. YURUKOV (eds.) *Russkij yazyk i kul'tura v formirovanii edinogo sotsiokul'turnogo prostranstva Rossii. Materialy I kongressa ROPRYAL (Sankt-Peterburg, 14 – 18 oktyabrya 2008 g.) V dvukh chastyakh. T. II.* SPb: Izdatel'skij dom „MIRS“, pp. 333 – 344. ISBN 978-5- 91395-028-4. [In Russian]
- LAPIDUS, L. V.; GOSTILOVICH, A. O.; OMAROVA, SH. A., 2020. Osobennosti proniknoveniya tsifrovyykh tekhnologiy v zhizni pokoleniya Z: tsennosti, povedencheskie paterny i potrebitel'skie privychki internet-pokoleniya. In: *Gosudarstvennoe upravlenie. EHlektronnyj vestnik. Vypusk № 83. Dekabr' 2020 g.* eISSN: 2070-1381. s. 271 – 293. Available at: <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-proniknoveniya-tsifrovyyh-tehnologiy-v-zhizn-pokoleniya-z-tsennosti-povedencheskie-patterny-i-potrebitelskie-privychki/viewer>. [Viewed 2023-11-07]. [In Russian]
- CHERNEVA, N., 2023. *Lingvodidaktologichni prostranstva na kulturnia dialog*. Plovdiv: Universitetsko izdatelstvo „Paisiy Hilendarski“. ISBN 978-619-202-875-6 [In Bulgarian]
- MILANOVA, E., 2020. Imat li vsichki rusalki opashki? („informatсионно izkrivuvane“ pri mitonimite-realii). // V: *Verba iuvenium – slovoto na mladite*. Plovdiv: Izdatelstvo PU, 2020 (№2).] ISSN: 2682-9460. Available at: https://lib.uni-plovdiv.net/bitstream/handle/123456789/791/El.%20Milanova_185%20%25U2013%20195.pdf?sequence=1&isAllowed=y. [Viewed 2024-1-22]. [In Bulgarian]
- BAEK; YOUNGKYUN; YAN XU; SANGHOON HAN; JUNGWON CHO, 2015. Exploring Effects of Intrinsic Motivation and Prior Knowledge on Student Achievements in Game-based Learning. In: *Smart Computing Review*, vol. 5, no. 5, pp. 368 – 377.
- CEKIĆ, M., 2022. Videoigre kao nastavno sredstvo. In: *DHS-Društvene i humanističke studije: časopis Filozofskog fakulteta u Tuzli*, vol. 19, pp. 551 – 570. DOI 10.51558/2490-3647.2022.7.2.551

COMPUTER GAMES BASED ON MYTHOLOGY – A WAY TO ESCAPE REALITY OR NEW HORIZONS FOR TEACHING

Abstract. The article analyzes the representation of Chinese mythology in computer games and computer games as part of the linguodidactic instrumentarium of competence approach to learning Chinese language and culture. It studies the potential of lessons based on linguocultural analysis of information distortion of mythological creatures in computer games. The advantages of computer games for general personal and specific language progress of the students are justified.

Keywords: computer games; Chinese mythology; information distortion; linguocultural analysis; foreign language teaching.

✉ **Dr. Elitsa Milanova, Assist. Prof.**

ORCID iD: 0009-0003-3590-0797

Department of Russian Philology

Faculty of Languages and Literature

Paisii Hilendarski University of Plovdiv

Plovdiv, Bulgaria

E-mail: elimilanova@uni-plovdiv.bg