

МОРОЗ Н. Ю., НИКОНОВА Е. В.

**ОГРАНИЧЕНИЯ В ПРИМЕНЕНИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Аннотация. В статье перечисляются и классифицируются факторы, препятствующие регулярному применению при обучении иностранному языку такого коммуникативного инструмента, как компьютерные игры. Несмотря на большой потенциал, применение компьютерных игр в процессе обучения иностранному языку на данном этапе развития отрасли выглядит сомнительно.

Ключевые слова: теория и методика преподавания иностранных языков, компьютерные игры, коммуникативно-когнитивный подход к обучению иностранному языку, коммуникативный инструмент.

MOROZ N. YU., NIKONOVA E. V.

COMPUTER GAMES' USAGE IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract. The article considers and classifies the factors which prevent the regular use of computer games in foreign languages teaching. Despite the high potential, the use of computer games in foreign languages teaching on this stage of the development proves inefficient.

Keywords: theory and methodology of foreign languages teaching, computer games, communicative-cognitive approach to foreign languages teaching, communication tool.

В обучении иностранному языку сегодня преобладает когнитивно-коммуникативный подход, когда на передний план выходит обучение общению с учетом не только грамматической и лексической структуры языка, но и ситуации общения и знаний о культуре страны изучаемого языка. Целью обучения иностранному языку, таким образом, становится приобретение социокультурной компетенции. Обучающийся принимает непосредственное участие в аутентичных аспектах познавательной-коммуникативной деятельности, испытывает чувство погружения в языковую среду и коммуникативную ситуацию [1], знакомится с культурой страны изучаемого языка [2]. При этом процесс обучения фокусируется на личности обучающегося и его интересах и становится личностно-ориентированным [3]. Современное поколение молодежи невозможно представить в отрыве от компьютера и различных гаджетов. Соответственно, вопрос о привлечении компьютерных игр в процесс обучения иностранным языкам нам представляется крайне актуальным.

Подавляющее большинство исследователей компьютерных игр воспринимает коммуникативную направленность игр и высокий уровень вовлеченности игрока в процесс как нечто само собой разумеющееся. Коммуникативный характер игр понимается, в том

числе, и как вовлечение в ситуацию общения благодаря интерактивности, но в первую очередь подчеркивается такая функция, как передача определенной информации. К примеру, с философской и психологической точки зрения игры рассматриваются как один из факторов приобретения символического опыта [4], концентрат мифологических универсалий и основа для новых форм мифотворчества [5] и средство формирования личной идентичности. Подобные трактовки были бы невозможны, если бы игра не содержала в себе некоего информационного, культурного и даже исторического кода [6], доступного для расшифровки. Нельзя отрицать, что «применение игровых элементов на занятиях является неотъемлемой частью обучения иностранным языкам в сфере профессиональной коммуникации» [7, с. 67].

Одна из проблем состоит в том, что компьютерные игры в целом до сих пор остаются недостаточно исследованной областью, равно как и их использование при обучении иностранным языкам. К этому аспекту обучения не выработан единый подход, не существует методик обучения и не проведены массовые исследования, подтверждающие эффективность привлечения компьютерных игр в образовательный процесс. Кроме того, существует ряд факторов, ограничивающих применение игр при обучении языку. К таким препятствиям можно отнести следующие:

- отсутствие интереса у определенной доли обучающихся и преподавателей;
- содержательный аспект – сюжеты компьютерных игр не соответствуют учебной программе;
- язык компьютерных игр и игроков отличается простотой и высокой степенью жаргонизированности [8];
- чрезмерные затраты времени и средств;
- технические ограничения.

Список может быть дополнен, но в нашей статье мы рассмотрим вышеназванные факторы, поскольку они являются, на наш взгляд, основными.

1. Отсутствие интереса у обучающихся.

У невозможности вызвать интерес содержанием игры есть предпосылки: компьютерные игры считаются маргинальным жанром развлечений и не вызывают интерес как у обучаемых, так и у преподавателей. Согласно статистическим данным Mail.Ru Group [9] от 2016 года, более 43 млн. россиян играют в компьютерные игры, что составляет менее половины населения Российской Федерации (146,8 млн. человек по данным на 01.01.2017) [10]. Таким образом, около 50% обучающихся, скорее всего, не проявят интерес к компьютерной игре. Кроме того, возможно, что, благодаря разнообразию компьютерных игр, предпочтения обучающихся будут разными. Статистический портал Statista.com в 2016 году

опубликовал классификацию наиболее покупаемых игр в США по жанрам [11]. Самыми популярными компьютерными играми стали наименее продуктивные с точки зрения употребления языка и образовательно-воспитательного процесса шутеры (27,5%) и игры жанра «экшн» (22,5), в которых нет необходимости знать язык для достижения цели.

Безусловно, любая компьютерная игра может мотивировать и достижением мнимых целей (набор большего количества очков, чем соперники). В таком случае она не должна быть сложной. Однако подобная мотивация, создав эмоциональную вовлеченность игроков в решение сиюминутных задач, не обеспечивает в полной мере выполнения всех глобальных задач образовательного процесса. Можно стимулировать запоминание слов и грамматических конструкций на начальном этапе обучения, но не рассуждения на иностранном языке на отвлеченные темы.

2. Содержательный аспект компьютерных игр.

Как уже упоминалось, на начальном этапе обучения возможно применять простые компьютерные игры для лучшего запоминания лексических единиц и грамматических конструкций, когда персонаж должен выбрать правильную реплику, например, найти нужное слово и подставить его в предложение. Но подобные игры выполняют те же задачи, что и интерактивные тесты, которые намного проще в разработке и подготовке. И для полного соответствия программе необходимо разрабатывать каждую такую игру при активном участии преподавателя, использовать готовый продукт нельзя полностью. Но в этом случае преподаватель обязан разбираться в многообразии компьютерных игр, а данное требование выходит за рамки должностных инструкций.

Что касается продвинутого этапа обучения, то обязанность по отбору материала также становится ответственностью преподавателя, что чрезмерно увеличит нагрузку на профессорско-преподавательский состав.

Само содержание компьютерных игр зачастую не дает много простора для использования на занятиях, предлагая обширную базу для исследований, и в этом заключается парадокс – круг тем, очерченный создателями игр, довольно велик, но не затрагивает полностью ни одну из изучаемых. Военные операции в шутерах и стратегиях, розыск пропавших при загадочных обстоятельствах людей в игре-приключении или квесте, познание и принятие/неприятие стремлений персонажа – эти аспекты раскрываются полностью, но не позволяют использовать лексический материал для всех языковых занятий.

Необходимо оговориться, что игры являются развлекательным жанром и отражают состояние дел в массовой культуре, в основном кинематографе, но отчасти и в литературе, копируя и тиражируя те же сюжеты и приемы. Таким образом, компьютерные игры могут выступать в качестве инструмента для иллюстрации каких-то явлений и поводом для

обсуждения, но эпизодически, как часть учебного процесса. Игры жанра «hidden object» могли бы выступить в роли идеального тренажера для запоминания слов, но не без оговорок: слова в подобных играх не озвучиваются, что сразу снижает эффективность запоминания; подборка предметов встраивается в темы «Еда», «Хозяйственные и бытовые принадлежности», «Объекты окружающего мира», остальные сферы представлены незначительно. Кроме того, в играх отсутствуют абстрактные понятия, без знания которых невозможно овладение иностранным языком. Если же игра предназначена для изучающих иностранный язык, то подборка слов все равно крайне ограничена.

Перспективным кажется применение набирающего популярность жанра «виртуальной новеллы», где игрок практически следует за персонажем, выполняя минимум действий и время от времени выбирая путь, по которому пойдет повествование. У этого типа игр есть два недостатка: интерактивность весьма ограничена (тем самым уменьшается степень эмоциональной вовлеченности игрока); данные игры займут больше времени, чем прочитанная книга, содержащая такой же объем информации. Поэтому даже для замены такого аспекта изучения языка, как «домашнее чтение» такие игры не подходят. Что касается тематики, то она разнообразна, но самые популярные игры относятся к разной степени откровенности «симуляторам свиданий», что явно не вписывается в программу изучения языка на серьезном уровне.

Моральный аспект не выносится нами в отдельный пункт как ограничивающий применение компьютерных игр фактор, но его тоже необходимо иметь в виду при выборе материала.

3. Язык компьютерных игр.

Язык компьютерных игр в большинстве случаев слишком упрощен. Общение с игроком носит инструктирующий характер, но он не представляет собой какого-то препятствия для применения игр на том уровне, который соответствует уровню знаний учащегося. Несмотря на преобладающую тенденцию в игровой индустрии тщательно продумывать мир, в котором происходит действие, и обеспечивать героя информацией о мире по ходу игры, например, с помощью найденных им записок, многие игроки не читают эти записки, так как они отвлекают их от главной сюжетной линии. Следовательно, игрок не усваивает ни информацию, ни языковые модели, продолжая общаться на крайне сленгизированном языке, недоступном для понимания остальных носителей языка. Именно это является одним из препятствий, не позволяющим рекомендовать многопользовательские онлайн игры для совершенствования языковых навыков при общении внутри игрового сообщества.

Кроме того, компьютерные игры не всегда полностью переводятся на какой-то язык, переводятся только субтитры и изредка надписи на игровом экране. Качество перевода на русский язык зачастую оставляет желать лучшего, а если говорить о других языках, то следует учитывать следующее:

- перевод и озвучка в основном выполняются на американском английском;
- для всех языков, кроме английского, в подавляющем большинстве случаев можно найти только перевод субтитров;

- иногда авторы текста или режиссеры озвучки выбирают для речи персонажей какой-либо акцент, чтобы передать специфику мира (так, в игре *Deus Ex: Mankind divided* действие происходит в Праге, поэтому все персонажи за редким исключением говорят с ярко выраженным акцентом), а это может негативно сказаться на освоении языка;

- локализованные (переведенные) игры можно купить лишь в стране изучаемого языка, если такой перевод выполнялся. Любительские переводы являются по сути «пиратскими» (и выполненными любителями, следовательно, некачественными), а для применения в учебном заведении требуется лицензированный продукт;

- есть и исключения, но они представлены не для всех языков, и при строгом подходе к классификации не могут быть признаны даже виртуальной игрой. Так «Симулятор бога» «Годвилль» по сути является «самоиграющейся» игрой, где действия игрока весьма ограничены, однако представляет собой очень интересный объект для исследований с лингвистической точки зрения – использование устойчивых оборотов русского языка и различных аллюзий на культурный бэкграунд, например, «Терпением и трудом Великий Комбинатор перетерт на опыт и 83 медаля» [12].

4. Чрезмерные затраты времени и средств.

Несложно подсчитать, что на прохождение одной игры требуется больше времени, чем для чтения текста в том же объеме, который будет представлен на экране. Так же затратен по времени и подбор подходящей компьютерной игры, и затраты времени не окупаются, так как одна игра не перекроет полностью запас лексических и грамматических единиц, которые необходимо усвоить согласно учебной программе. Последнее становится возможным, если компьютерная игра разрабатывается по заказу учебного заведения, но это требует ощутимых финансовых вложений. Не стоит забывать и о необходимости приобретения лицензионных версий игр и техническом оснащении аудиторий компьютерами.

5. Технический аспект.

Под техническим аспектом мы понимаем как наличие необходимых средств, необходимых для демонстрации компьютерных игр, так и технические характеристики

самого программного продукта – например яркость картинки, частоту смены кадров, уже упоминавшийся выше язык. Оба аспекта значительно ограничивают применение компьютерных игр при обучении иностранному языку. Оснащение аудиторий находится вне зоны ответственности преподавателя, равно как и знание характеристик той или иной игры. Но при применении компьютерных игр стоит помнить, что они могут в краткосрочной перспективе повлиять на зрение, способность к концентрации и переключению внимания на другие виды деятельности.

В заключение следует отметить, что авторы статьи не отрицают большой потенциал, заключенный в компьютерных играх, но их применение в процессе обучения иностранному языку на данном этапе развития отрасли выглядит сомнительно по ряду причин, обусловленных различными факторами.

ЛИТЕРАТУРА

1. Матиенко А. В. Методическая концепция когнитивно-коммуникативного контроля в системе обучения иностранному языку студентов лингвистического вуза: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. – Н. Новгород, 2011. – 40 с.
2. Сафонова В. В. Социокультурный подход к обучению иностранному языку как специальности: автореф. дис. д-ра пед. наук. – М., 1993. – 47 с.
3. Гизерская Е. К. Коммуникативный подход при обучении чтению взрослых: (Базовый курс нем. яз., курсовая система): автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 2000. – 16 с.
4. Тимофеева Л. П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: автореф. дис. ... канд. филос. наук. – Тамбов, 2004. – 20 с.
5. Тихонова С. В. Мифологические основания социального феномена компьютерной игры // Социальная политика и социология. – 2009. – № 1. – С. 199–212.
6. Яблоков К. В. Компьютерные исторические игры 1990-2000-х гг.: Проблемы интерпретации исторической информации: автореф. дис. ... канд. ист. наук. – М., 2005. – 23 с.
7. Элементы игры на занятиях по профессиональной коммуникации (на примере неязыковых специальностей) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://vestnik-mslu.ru/Vest-2017/2_773_2017_indd.pdf.
8. Вдовиченко С. С. Речевой портрет языковой личности игрока в DotA2 // Научный диалог. – 2016. – № 2 (50). – С. 9–20.
9. Исследование Mail.Ru Group: профиль российского геймера. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://corp.mail.ru/ru/press/infograph/9576/>.

10. Федеральная служба государственной статистики [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/population/demography/#.
11. Genre breakdown of video game sales in the United States in 2016 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.statista.com/statistics/189592/breakdown-of-us-video-game-sales-2009-by-genre/>.
12. Официальный сайт игры «Годвилль» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://godville.net/images/godville_screenshot_ru.gif.