

**ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
В ОБУЧЕНИИ РКИ**
**EDUCATIONAL POTENTIAL OF COMPUTER GAMES IN LANGUAGE
PEDAGOGY FOR LEARNING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE**

Аннотация: В статье рассматриваются различные виды компьютерных игр и предлагаются возможные способы их использования в обучении русскому языку как иностранному.

Ключевые слова: компьютерная игра; видеоигра; РКИ; лингводидактика; методика.

Abstract: The article considers different types of computer games and suggests potential ways of using computer games for learning Russian as a foreign language.

Keywords: computer game; video game; Russian as a foreign language; language pedagogy.

Ведущей целью обучения языку, по А. Н. Щукину, является овладение навыками и умениями речевого общения, которое составляет основу коммуникативной компетенции [3, с. 10]. Для достижения цели обучения используются разнообразные средства обучения. Использование мультимедийных средств и технологий является одной из идей, формирующих инфраструктуру современной методики преподавания РКИ [3, с. 607].

Лингводидактический потенциал представляет собой различные способы и возможности использования аутентичных материалов на изучаемом языке (текстов, фильмов, музыкальных произведений, веб-страниц и др.) в процессе преподавания и изучения иностранного языка [1, с. 127].

В настоящее время источником аутентичных материалов также могут служить компьютерные игры, которые являются широко распространённым увлечением. Уровень интереса к компьютерным играм демонстрируют данные Steam – популярного онлайн-сервиса распространения компьютерных игр, а также статистика Activision Blizzard, Inc. – крупной американской компании – разработчика видеоигр. Количество людей, увлечённых компьютерными играми, исчисляется сотнями миллионов [7; 4, с. 6]. В 2017 году средний возраст американского геймера, по данным Entertainment Software Association – американской ассоциации производителей ПО и компьютерных игр, составлял 35 лет [6, с. 7].

Исследования в области изучения языка с использованием компьютерных игр в основном фокусируются на двух аспектах: компьютерная игра как виртуальная среда для поддержки изучения языка и компьютерная игра как инструмент или средство для совместного обучения [4]. Однако стоит добавить

и третий аспект: компьютерная игра как виртуальная языковая среда. Рассмотрим подробнее различные виды компьютерных игр и сферы их возможного применения в обучении русскому языку как иностранному.

Одним из оснований классификации компьютерных игр является количество участвующих игроков. По этому признаку игры можно разделить на одиночные, или однопользовательские, и многопользовательские онлайн-игры [2, с. 245]. Стоит отметить, что многопользовательские игры бывают не только сетевыми. Например, существуют многопользовательские игры для игры на одном компьютере, с разделённым экраном (как правило, гонки), или для поочерёдной игры (пошаговые стратегии).

Также компьютерные игры могут быть классифицированы по жанру. Назовём некоторые из них: шутер, стратегия, ролевая игра, квест, симулятор.

Однопользовательские компьютерные игры, как следует из их названия, подразумевают участие одного человека. Речевая активность игрока в таких играх обычно минимальна и сводится к выбору предложенного варианта либо к иным вариантам взаимодействия с интерфейсом. Наиболее подходящими для образовательных целей жанрами однопользовательских игр представляются визуальные новеллы и квесты. Эти игры могут быть использованы как источник аутентичного текста, а также зрительной и звуковой наглядности. Помимо тренировки рецептивных видов речевой деятельности, если позволяет игровой сюжет, однопользовательские игры можно применять для демонстрации коммуникативных ситуаций и лингвострановедческой информации.

Отличительной особенностью многопользовательских игр, которые также могут являться источником аутентичных материалов, является взаимодействие игроков. В зависимости от конкретной игры, общение может быть реализовано как в текстовой форме (игровой чат), что позволяет тренировать чтение и письмо, так и в голосовой форме, которая может способствовать отработке аудирования и говорения. Голосовое общение также может быть реализовано внеигровыми средствами (Discord, TeamSpeak, Skype и т. д.). При игре в многопользовательские игры для одного компьютера общение возможно без применения технических средств. Таким образом, многопользовательские игры могут предоставить студенту возможность применить русский язык на практике. Однако для эффективного взаимодействия с другими игроками студенту потребуется овладеть игровым сленгом, поэтому следует учитывать, соответствует ли это целям обучающегося.

Отдельного внимания заслуживают игры, которые могут быть как однопользовательскими, так и многопользовательскими: текстовые игры и викторины. Викторины можно использовать для отработки лексики, а также для тренировки чтения и письма (если ответ нужно вводить, а не выбирать). Также, в зависимости от тематики викторины, в ней может содержаться лингвострановедческая и культурологическая информация. Дополнительное преимущество онлайн-викторин – присутствие соревновательного компонента.

В текстовых играх взаимодействие пользователя с игровым миром осуществляется при помощи текстовых команд. Если игра многопользовательская, то в ней возможно общение игроков, которое также происходит в письменной форме. Распространённые жанры текстовых игр – это квесты, которые по своей

сути схожи с визуальными новеллами, но без иллюстраций, а также ролевые игры. Текстовые игры можно использовать для тренировки письменных форм речевого общения.

Таким образом, мы видим, что компьютерные игры, являясь популярным увлечением и средством социального взаимодействия, могут быть использованы для тренировки всех видов речевой деятельности и аспектов языка, а также для общения в языковой среде. Главным препятствием при выборе игр для использования в обучении РКИ будет являться тот факт, что игр на русском языке намного меньше, чем, например, на английском, и, если говорить о массовых многопользовательских онлайн-играх (ММО), не все из них предлагают русский сервер.

Библиографический список

1. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – М. : ИКАР, 2009. – 448 с.
2. Словарь языка интернета.ru / под ред. М. А. Кронгауза. – М. : АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2016. – 288 с.
3. Щукин, А. Н. Обучение речевому общению на русском языке как иностранном / А. Н. Щукин. – М. : Русский язык, 2015 – 784 с.
4. Activision Blizzard, Inc. First quarter 2018 Results. – <https://investor.activision.com/static-files/b1c6cb58-8fa7-4b6c-89e0-2a2070ab704c>. – Загл. с экрана.
5. Ang, C. S. Computer Games and Language Learning / C. S. Ang, P. Zaphiris // Handbook of Research on Instructional Systems & Technology. – Hershey, PA : IGI Global. – P. 449–462.
6. Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. – http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf. – Загл. с экрана.
7. Steamcharts. An ongoing analysis of Steam's concurrent players. – <http://steamcharts.com/>. – Загл. с экрана.