

КРАТКИЙ ОБЗОР ИГРОВЫХ ПРОДУКТОВ, ПРИМЕНИМЫХ В ЦЕЛЯХ ЯЗЫКОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Аскалин Д. В.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Козел В.И. – канд. пед. наук

Представлен краткий обзор обучающих игровых продуктов, применимых в целях языкового образования.

Игровые методы занимают значимое место в обучении иностранному языку, так как позволяют сделать занятия более увлекательными и результативными, а также способствуют росту заинтересованности обучающихся. В процессе игры студенты легче преодолевают стеснение и языковой барьер, которые зачастую препятствуют свободному общению. Игра моделирует коммуникативную ситуацию, в рамках которой участники решают поставленные задачи, а общение на иностранном языке из самоцели превращается в инструмент достижения игровых целей. Благодаря этому происходит естественное (непроизвольное) усвоение языкового материала, формируется чувство удовлетворения и укрепляется интерес к изучаемой дисциплине.

Перейдём к наиболее интересной и сложной части — применению в языковом обучении коммерческих игр, которые изначально не предназначались для образовательных целей. Начиная с конца 1990-х годов исследователи всё чаще обращают внимание на их обучающий потенциал.

Один из популяризаторов компьютерных игр, американский профессор Д.П. Джи, утверждает, что такие игры обладают рядом характеристик, которые стоит использовать в образовании, причём эти характеристики не свойственны традиционным (некомпьютерным) играм. Автор особо выделяет возможности компьютерных игр в сфере моделирования процессов, что позволяет эффективно осваивать различные области повседневной жизни за счёт детальной проработки ситуаций с использованием визуальных и звуковых средств [1].

Известно, что компьютерные игры могут влиять на развитие внимания и когнитивных способностей. В ряде экспериментов участники, регулярно играющие в видеоигры, демонстрировали лучшие результаты по удержанию в поле зрения нескольких движущихся объектов по сравнению с контрольной группой [2].

Рассмотрим особенности коммерческих игр, не предназначенных для обучения языку, но тем не менее способствующих его освоению. Такие игры должны соответствовать ряду критериев: 1) наличие сюжета, построенного с помощью игровых персонажей. Сюжет мотивирует игроков не просто выполнять действия, но и вникать в причины и необходимость их выполнения; 2) диалоги внутри игры. Возможность общения — важная составляющая для языкового обучения. Виртуальные персонажи могут подсказывать игроку значение незнакомых слов в процессе коммуникации; 3) участие игрока в развитии сюжета. В отличие от фильмов и книг, игры позволяют влиять на ход событий в большей или меньшей степени. Сюда же можно добавить 4) проработанный мир (использование в игре различных надписей, записок, книг, побочных заданий и других инструментов) [3].

Существуют данные зарубежных исследователей, подтверждающие улучшение языковых навыков с помощью компьютерных игр. В частности, Чжэн, Янг, Вагнер и Брюэр (2009) изучали взаимодействие между двумя англоговорящими и двумя китайскими студентами, выполнявшими квесты в онлайн-игре на английском языке. Отмечается, что вместо того чтобы сосредотачиваться на языковых целях, участники взаимодействовали ради достижения игровых задач, тем самым осваивая язык в процессе его практического применения. Оба носителя китайского языка признали, что в ходе игры улучшили свои навыки владения английским [4]. Этот факт подтверждается и личным опытом автора: студенты, регулярно участвующие в многопользовательских онлайн-играх, отличались хорошими навыками аудирования и беглой спонтанной речью на английском языке, то есть демонстрировали явное развитие языковой и речевой компетенции.

Рассмотрим примеры конкретных компьютерных игр, которые могут использоваться для изучения английского языка.

Серия *The Elder Scrolls*, начатая ещё в 1994 году, разворачивается в обширной вселенной с богатой историей. В играх этой серии игроку нередко приходится решать проблемы мирового масштаба, будь то сражения с возродившимися драконами или противостояние потустороннему

вторжению. Четыре игры серии — *Morrowind* (2002), *Oblivion* (2006), *Skyrim* (2011) и *Online* (2014) — получали награды «Лучшая игра года» от различных изданий.

Действие серии *Fallout* происходит в постапокалиптической Америке конца XXII века, спустя двести лет после мировой ядерной войны. Сюжет повествует о приключениях жителя подземного убежища, которому поручено найти водный чип и доставить его в бункер, чтобы спасти сообщество от нехватки воды. Среди достоинств *Fallout* обозреватели отмечали инновационный сеттинг, открытость игрового мира и реалистичность игрового процесса. На протяжении нескольких лет *Fallout* входила в списки лучших игр по версии различных игровых изданий.

Все перечисленные выше игры являются одиночными и предлагают взаимодействие с цифровыми персонажами, которое не всегда соответствует реальному общению: например, персонажи могут ждать, пока игрок обратится к словарю или онлайн-переводчику. Однако существует тип игр, максимально приближенный к живому общению, — многопользовательские (мультиплеерные) компьютерные игры. Примерами таких игр служат *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *Eve Online*, *Atlas*, *Post Scriptum* и другие.

В подобных играх пользователь, входя в состав интернациональной команды, вынужден постоянно взаимодействовать с другими игроками из разных стран для достижения разнообразных целей. Как правило, языком общения выступает английский. Именно такое коммуникативное взаимодействие между участниками наилучшим образом помогает преодолеть языковой барьер, познакомиться с различными акцентами, освоить разговорную речь и сленг, привыкнуть к восприятию живой речи в быстром темпе. Исследование, проведенное в 2014 году, показало, что среди представителей одной возрастной группы те, кто активно играет в компьютерные игры на английском языке, знают больше слов и устойчивых выражений по сравнению с теми, кто играет редко или не играет вовсе [5].

Объем данной работы не позволяет затронуть такие важные аспекты, как развитие игровой зависимости и влияние компьютерных игр на уровень агрессии, которые вызывают беспокойство у многих исследователей. Отметим лишь, что родителям, безусловно, следует контролировать время, проводимое ребенком за компьютером, и не допускать формирования зависимости.

Список использованных источников:

1. Gee J.P. *What Video Games Have to Teach us about Learning and Literacy*. N. Y.: Palgrave Macmillan. – 2003. – 256 p.
2. Григорьев, И.С. Зарубежный опыт использования компьютерных игр в обучении детей [Электронный ресурс] / И.С. Григорьев // Режим доступа: http://psyedu.ru/files/articles/psyedu_ru_2016_4_Grigoriyev.docx. – Дата доступа: 22.03.2026.
3. Какие игры на английском помогают учить язык [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://langformula.ru/igrы-na-anglijskom-yazyke/#1>. – Дата доступа: 22.03.2026.
4. Zheng, D., Young, M. F., Wagner, M. M., & Brewer, R. A. (2009). Negotiation for action: English language learning in game-based virtual worlds. *The Modern Language Journal*, 93(4), 489–511.
5. Манджиев, К.С. Как *World of Warcraft* помогает мне в изучении английского языка К.С. Манджиев, И.В. Ашалукова // Юный ученый. – 2016. – №2. – С. 29-30.