

Ивашкевич И. Н., Борозенцев П. В.

РОЛЬ АНГЛОЯЗЫЧНОГО КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Международный университет МИТСО

Беларусь, Минск

Аннотация. Статья посвящена языковым и культурологическим особенностям англоязычного компьютерного дискурса и его роли в обучении иностранному языку и межкультурной коммуникации. На основе когнитивного подхода на материале англоязычной видеоигры Fallout: New Vegas делается вывод о возможности использования языковых и речевых особенностей, а также экстралингвистических и культурологических данных видеоигр в эффективном обучении иностранным языкам и формирования коммуникативной компетенции

Ключевые слова: компьютерный дискурс, видеоигра, иностранный язык, речь, межкультурная коммуникация

Англоязычный игровой дискурс (который представляет собой гибридную форму коммуникации, сочетающую черты профессионального, медиа- и Интернет-дискурса) обладает значительным практическим потенциалом для разработки инновационных методик преподавания иностранного языка, формирования и дальнейшего развития языковых, культурологических и коммуникативных компетенций. Кроме того, при этом формируется познавательный интерес к изучению иностранного языка, создается целостная языковая картина мира, развивается речь, формируются такие когнитивные аналитические умения как синтез, анализ, сравнение, обобщение, умение строить образные и концептуальные модели, что приводит к более глубокому и прочному усвоению иноязычной информации. Известно, что игровой дискурс не только формирует языковые коммуникативные компетенции, но и выступает инструментом «когнитивного тренинга». Видеоигры, по оценке исследователей, представляют собой аутентичный языковой материал, обеспечивающий погружение в контекст видеоигры, которая представляет собой естественную речевую среду.

В научных публикациях доказано, что игры эффективно развивают базовые языковые умения, помогают усваивать фразы и улучшать общую беглость речи, одновременно формируя критическое мышление. Ключевое преимущество видеоигр как дидактического материала заключается в изучении языка в формате контекста. По оценке ученых, усвоение языка происходит наиболее эффективно в осмысленном контексте, и видеоигры идеально реализуют этот принцип. По мере прохождения через различные уровни виртуального мира, обучающиеся запоминают названия реальных объектов (мест, персонажей, предметов, сокровищ), тем самым, значительно расширяют свой словарный запас.

Так, например, на лексическом уровне в видеоигре Fallout: New Vegas широко представлены постапокалиптическая терминология (rad, stimpak, довоенная лексика 1950-х, фракционные жаргоны, неологизмы (cazador, NCR Range и др.), топонимы, которые несут культурные и нарративные коннотации (New Vegas,

Mojave), аббревиация (VATS, DPS и др.), использование сокращений в комментариях (среди них, такие типы сокращений, как акронимы, бэкронимы, усечённые формы и т. д.), сленг (bots, tin cans и др.). Отметим, что сленг (как составляющий слой разговорной лексики) достаточно сложен для понимания. Знание сленга представляется необходимым для полного понимания аутентичной английской речи. Командные диалоги сленговые выражения, сокращения и идиомы также являются частью повседневного общения. Что касается сокращений, то владение, например, компьютерными бэкронимами удовлетворяет в настоящее время потребность стремительно развивающейся сферы информационных технологий, а также искусственного интеллекта в новых средствах терминологической номинации. Таким образом, изучение лексики геймеров значимо для дальнейшего формирования иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся.

Анализ видеоигры *Fallout: New Vegas* показал, что данный ресурс представляет богатый материал для изучения разговорного английского языка. Игра содержит десятки тысяч строк диалогов, демонстрирующих широкий спектр регистров — от формального научного дискурса до просторечия и жаргона. Обучающиеся получают доступ к аутентичной английской речи, включающей идиоматические выражения, культурные аллюзии, которые редко встречаются в традиционных учебниках. Система речевых проверок в *Fallout: New Vegas* создаёт уникальную возможность для развития прагматической компетенции — способности использовать язык для достижения коммуникативных целей. Игрок видит, как различные формулировки одной и той же просьбы или аргумента приводят к разным результатам. Опции [Speech], [Barter] и др. демонстрируют разнообразие речевых стратегий: убеждение через логику, экономические стимулы, эмоциональное воздействие, примеры манипуляции и т. д.

Одновременно происходит неосознанное усвоение грамматических правил через диалоги, разворачивающиеся в видеоигре. Это обучение через действие, признаваемое одним из наиболее продуктивных педагогических подходов, позволяет обучающимся понять, что коммуникативная эффективность зависит не только от знания слов, но и от выбора соответствующей стратегии коммуникации. Ролевые игры особенно продуктивны, поскольку представляют собой интерактивные истории с широким диапазоном вокабуляра и функционирования языка. В них представлены примеры с различными акцентами английского языка, тонами, ритмами в разных контекстах. Персонажи видеоигры *Fallout: New Vegas* из разных фракций говорят по-разному: культурные представители НКР используют стандартный вариант американского английского, члены Легиона Цезаря — латинизированный вариант с архаизмами, техники Братства Стали — технический жаргон. Это знакомит обучающихся с языковым разнообразием и готовит к реальной коммуникации с носителями из разных регионов и социальных групп.

Внутриигровые тексты в *Fallout: New Vegas* — терминалы, записки, журналы — развивают умения чтения и понимания письменного английского языка. Эти материалы демонстрируют различные жанры: научные отчёты, личные

дневники, деловую переписку и т. д. Обучающиеся учатся распознавать стилистические различия, интерпретировать контекст, извлекать имплицитную информацию. Необходимость сопоставлять данные из разных источников для понимания предыстории локации развивает критическое мышление и герменевтические навыки.

Мотивационный аспект использования видеоигр невозможно переоценить. Стремление «пройти» игру стимулирует продолжительное взаимодействие с английским языком. В отличие от традиционных учебных заданий игра мотивирует внутренне желание узнать продолжение сюжета, достичь альтернативной концовки видеоигры, что заставляет обучающихся активно преодолевать языковые трудности.

Развитие межкультурной коммуникативной компетенции через видеоигры представляет отдельное направление практического применения. Видеоигра *Fallout: New Vegas* погружает обучающихся в специфический культурный контекст постапокалиптической Америки, насыщенный отсылками к истории холодной войны, политическим системам США, мифологии Дикого Запада и др.

Знание – одно из пяти аспектов межкультурной коммуникативной компетенции, предложенных учеными. Считается, что такие понятия, культурные ценности и знания, как эмпатия, нравственные идеалы, эстетические нормы и образцы — эффективно развиваются через видеоигры. Компетентный межкультурный коммуникатор должен владеть знаниями о других культурах, чтобы осознавать различные поведенческие паттерны, уместные в конкретном контексте. Видеоигры предоставляют такую симулированную среду для знакомства с языковыми и культурными различиями в коммуникации.

Понимание лингвистических и культурологических характеристик игрового дискурса открывает новые возможности для создания инновационных и мотивирующих образовательных практик в сфере преподавания иностранного языка и межкультурной коммуникации. Это повышает мотивацию и вовлеченность обучаемых в процесс изучения иностранного языка: интерес к игре переносится на изучение иностранного языка, что делает процесс обучения более увлекательным и эффективным.