

УДК 811.1/.8+ 811.9+ 81-133  
DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2020.3.22

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ КВЕСТЫ КАК ПРОЕКТЫ ДЛЯ ОПТИМИЗАЦИИ ОБУЧЕНИЯ ЯЗЫКАМ

© Д. К. Саяхова

*Башкирский государственный университет  
Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, ул. Заки Валиди, 32.*

*Тел.: +7 (347) 272 74 63.*

*Email: dsayakhova@gmail.com*

*В качестве трансформации методик обучения лингвистических дисциплин в статье рассмотрен потенциал видеоигр жанра интерактивных текстовых квестов.*

*Активные процессы в трансформации языкового мышления требуют пересмотра подходов к вербальной коммуникации на всех уровнях, включая систему образования. Из-за непрерывного информационного потока в процессе обучения крайне сложно сохранить концентрированное внимание и использовать максимум когнитивных ресурсов человеческого разума. При этом немаловажным фактором в вопросах эффективности обучения становится мотивация человека, готовность абстрагироваться от общего инфобфона. И потенциальным инструментом, совмещающим в себе данные особенности, может стать обучение с использованием образовательных видеоигр (англ. serious game), которые в развлекательной форме представляют полезные знания по определенным областям наук (естествознание, филология, общественные науки и т.д.) и развивают навыки коммуникаций. Подобный подход способствует лучшему усвоению специфической информации и формированию необходимых навыков.*

*Междисциплинарное исследование имеет огромный потенциал не только для улучшения классической системы образования, но и при выявлении нового формирования языкового мышления людей в соотношении с их лингвистической картиной мира.*

*Особое внимание в статье уделяется рассмотрению такого популярного жанра видеоигры как «текстовые интерактивные квесты», которые помогают получить определенные знания по изучаемым языкам.*

**Ключевые слова:** лингвопрагматика, когнитивистика, дискурс, языкознание, литературоведение.

При общей цифровизации всех процессов жизнедеятельности человека особо остро стоит вопрос коммуникации [1]. Глобализованная языковая среда требует унифицированных правил общения, интегрированных в национальные языковые семьи. В связи с этим актуальным является вопрос о новом векторе развития образовательных методик, формирующих развитое мышление человека XXI в. [3; 6; 8].

Общение как главный вид коммуникации в XXI в. претерпело значительные изменения: моно- и диалоги в большинстве случаев ведутся по системе «субъект-цифровое устройство-субъект» и не факт, что через некоторое время эта система взаимодействия не станет аксиомой. Мобильные средства связи на сегодняшний день оптимизированы настолько, что общение через цифровые посредники становится более привлекательным нежели альтернативное «живое общение» [4].

В соответствии с общемировой тенденцией ускорения развития как естественных, так и гуманитарных наук остро встает вопрос об оптимизации процессов обучения на всех уровнях: от дошкольного образования до подготовки кадров высшей квалификации. Ведь при ускоренном раз-

витии способов получения и обработки информации классическое образование значительно отстает в скорости обработки и закрепления полученных знаний.

При интеграции методик дистанционного обучения в очную систему образования в первую очередь встает вопрос о ее эффективности. Так, опрос, проведенный автором исследования среди активных пользователей видеоигр, показал крайне низкую удовлетворенность обучающихся методиками преподавания в дистанционном формате.

Большинство реципиентов ответили утвердительно на вопрос об интеграции элементов дистанционного обучения (в т.ч. с применением образовательных видеоигр) в классическую систему образования.

Образовательная игра, или серьезная видеоигра (англ. serious game), «представляет собой умственный поединок, в процессе которого человек по специальным правилам взаимодействует с компьютерной программой, которая в развлекательной форме позволяет получить полезные знания по определенной теме (например, общественные науки, филология, естествознание и т.д.) и/или развить навыки коммуникаций» [7].

(На примере дистанционного обучения в период карантина 2020) довольны ли вы качеством дистанционного образования в России в средней и высшей школах?  
52&nbsp;ответа

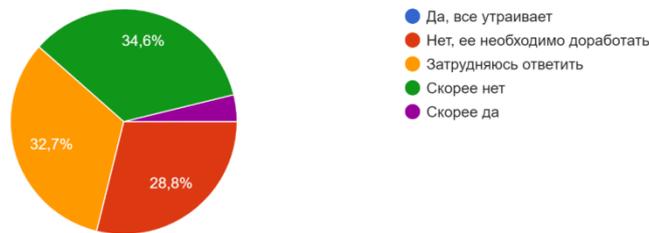


Рис. 1. Результаты опроса автора.

Хотели бы вы обучаться по системе, совмещающей элементы очного и дистанционного обучения?  
52&nbsp;ответа

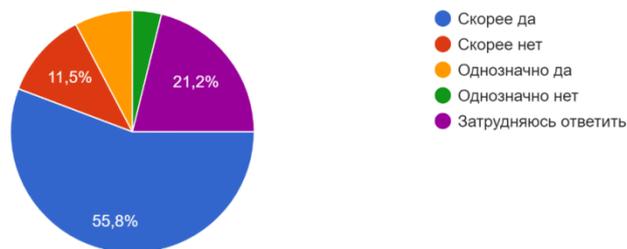


Рис. 2. Результаты опроса, иллюстрирующие потенциал использования видеоигр в системе образования.

При этом 55% респондентов ответили, что считают видеоигры важным методом изучения иностранных языков.

Американский социолингвист James Paul Gee (Джеймс Пол Джи) в своей работе “Good video games and good learning” апеллировал именно к пользе когнитивного эффекта видеоигр как одного из самых высокоэффективных способов обучения на примере собственного опыта:

«Чем больше у меня не получалось, тем сильнее я задумывался: многие молодые игроки тратят деньги на такое сложное и продолжительное занятие. И, как человек системы образования, я понял, что это вскрывает проблему нашего обучения: как можно сделать так, чтобы изучение чего-то сложного длительного и комплексного могло приносить радость? Меня заинтриговал потенциал воздействующего эффекта хороших видеоигр для классного и внеклассного обучения... Хорошие видеоигры совмещают в себе принципы успешного обучения, подтвержденные исследованиями когнитивистов. Почему? Если бы никто не смог выучить стратегию прохождения видеоигры – никто бы ее и не купил ... Именно глубина уровней и элемент соревнования делают видеоигры столь привлекательными и захватывающими» [11].

Принципы, разработанные Джеймсом П. Джи, основаны на практикоориентированные подходы в обучении [11]:

1. Идентификация.
2. Интерактивность.
3. Продуцирование.
4. Система рисков.
5. Кастомизация.
6. Чувство управления.
7. Система решения проблем.
8. Трудность.
9. Инструктирование.
10. Ситуативная погруженность.
11. Удовольствие от сложности.
12. Системное мышление.
13. Необходимость размышления, развития.
14. Использование инструментов и применение полученных знаний.
15. Мультифункциональные команды (мультиплеер).
16. Возможность практики.

Говоря о применении данных принципов в контексте оптимизации обучения дисциплинам, связанным с обучением языкам, стоит упомянуть о таком феномене индустрии как интерактивные текстовые квесты. В данный момент его неофициаль-

ным приемником можно считать так называемое «интерактивное кино».

История жанра берет свое начало в середине 70-х гг. Первая игра “Colossal Cave Adventure” («Пещерное приключение Колосса») или сокращенный вариант “Adventure” была разработана в MIT в 1977 г. Механика игры построена на присвоении числового ID каждой комнате и ее расположению относительно остальных комнат [URL: <https://habr.com/ru/post/479690/>].

Самым же популярным проектом данной категории является серия видеоигр «Зорк» (“Zork”). Первая игра линейки вышла в 1980 г. и являлась модернизированной версией “Adventure” [6]. Особенность данных игр состоит в том, что управление задается текстовыми командами. К примеру, для движения игрока необходимо печатать текстовые команды, такие как «Идти на Север» (Go North) или «Войти в дом» (“Enter the house”).

В контексте обучения данный формат игры соответствует как принципам обучения Джеймса Джи (сложность, интерактивность, система решения проблем), так и является наиболее подходящим вариантом для интерактивной письменной практики изучения языка, позволяя пользователям закреплять основы грамматики и орфографии.

С точки зрения лингвопрагматики языковое мышление в видеоиграх наиболее полно показывает когнитивный потенциал человека [12; 15]. Так, по Кривоносову, принято разделять мышление на два уровня познания, две ступени абстракции: чувственное (эмпирическое, наглядное) и абстракт-

ное [2, с. 202; 3]. На первой ступени абстракции человеком задействованы именно органы восприятия, происходит сбор информации. На втором же эта информация трансформируется в логические суждения, умозаключения, что происходит уже на языковом уровне и обязательно выражено в форме естественного языка [3].

Видеоигры жанра текстовых квестов, с одной стороны, подтверждают данную теорию: при помощи программного обеспечения и собственных органов восприятия игрок обрабатывает полученную информацию, далее формирует собственные логические выводы. С другой же стороны, восприятие происходит на уровне лингвопрагматического взаимодействия, т.е. информация подана непосредственно в языковом выражении, как и возможность для построения стратегии прохождения данной игры [8].

При этом текстовые квесты выполняют функцию практического учебника по правописанию. Ввиду технических особенностей, путем присвоения определенной функции той или иной ячейке информации, заложенной в коде программы, исключается возможность взаимодействия программы при неправильном употреблении той или иной морфемы [4–5; 13]. Так, при описании местоположения игрок должен выбрать траекторию дальнейшего движения путем набора текста без каких-либо ошибок. Дело в том, что система не сможет распознать слово с опечаткой или с ошибкой, поскольку оно уже не будет ячейкой информации, в которой заложены инструкции для программы (см. рис. 3).

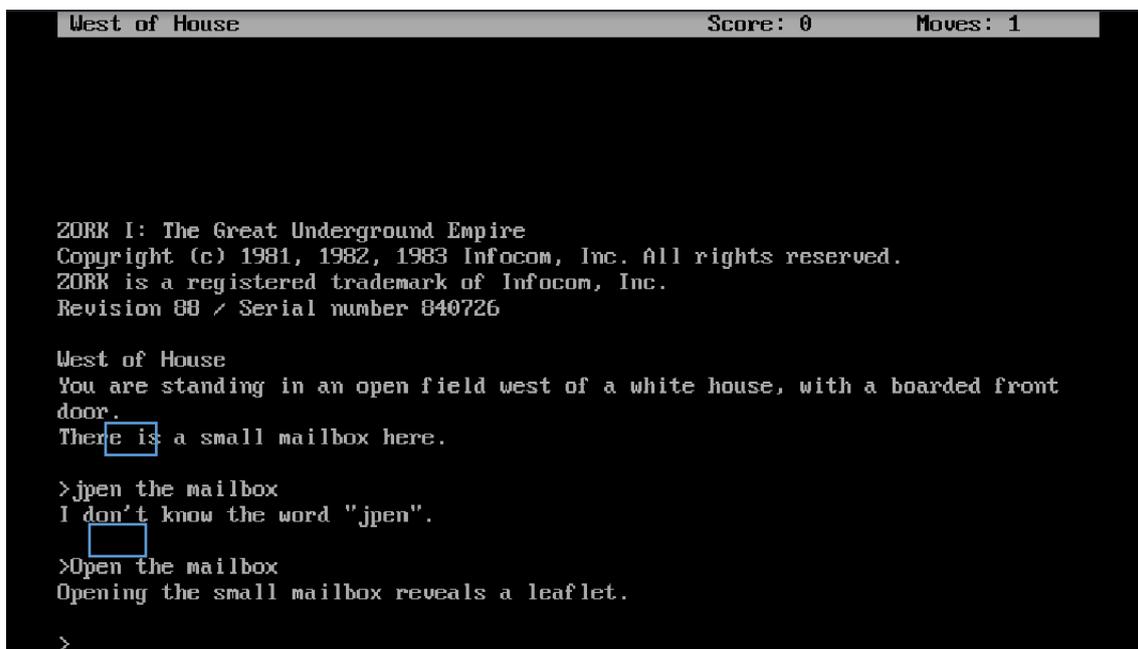


Рис. 3. Фрагмент изображения игры “Zork I: The Great Underground Empire”.

На иллюстрации видно, как одна опечатка приводит к разным откликам программы. При ошибочном написании слова «Открыть» (“Open”) игра выдает сообщение об ошибке, при исправлении которой появляется сюжетный текст. Таким образом, данный набор инструментов не только формирует у игрока развитое языковое мышление, но и закрепляет правописание и понимание текста [7].

С учетом развития как индустрии видеоигр, так и компьютерных технологий в целом, интерактивные текстовые квесты являют собой некий архаизм. Однако, используя концепцию языкового взаимодействия в сочетании с последними разработками, данный жанр имеет высокий потенциал как новый инструментальный именно в языковой образовательной среде. У игрока развивается вербальная модель восприятия окружающей действительности, следовательно, и логическое мышление.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Груба Н. А. Компьютерно-игровой дискурс как речеведенческая система / Н. А. Груба, Л. Я. Вавилова // *Scientific World*, 2010. URL: <https://www.sworld.com.ua/index.php/ru/philosophyand-philology/linguistics-and-foreign-languages-in-theworld-today/1615-rough-on-the-vavilov-la/>
2. Кривоносов А. Т. Язык, логика, мышление. Умозаключение в естественном языке. М.: –Н-Й.: Валанг, 1996. 682 с.
3. Марчук Ю. Н. Компьютерная лингвистика: учеб. пособие. М.: АСТ Восток – Запад, 2007. 317 с.
4. Саяхова Д. К. Лингвопрагматика в сфере цифровой коммуникации: мат-лы VI Междунар. научно-практ. конф. «Теоретические и практические проблемы развития современной гуманитарной науки». Уфа, 17 апреля 2020 г., Т. 2. С. 83–86.
5. Саяхова Д. К., Фаткуллина Ф. Г. Некоторые проблемы перевода видеоигр // Языковые единицы в свете современных научных парадигм I: мат-лы VI Всерос. научно-практ. конф. с междунар. участием 20 декабря 2018 г. / отв. ред. Р. А. Газизов. Уфа: РИЦ БашГУ, 2018. С 276–281.
6. Саяхова Д. К., Фаткуллина Ф. Г. Лингвопрагматические особенности перевода видеоигр: fans’ translation(fanlation) // *Вестник БашГУ*. 2019. №24. С. 974–980.
7. Шпаковский Ю. Ф., Данилюк М. Д. видеоигры в процессе образования // *Труды БГТУ*. Сер. 4. Принт- и медиатехнологии. 2018 // URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigr-y-v-protseesse-obrazovaniya>
8. Чиксентмихайи М. В поисках потока. Психология включенности в повседневность. М.: Альпина нон-фикшн, 2011. 194 с.
9. Kent L. S. *The Ultimate History of Videogames*. Crown/Archetype, 2010. 624 p.
10. Zork I: The Great Underground Empire // URL: [<https://play-classic.games/games/adventure-dos-games-online/play-zork-great-underground-empire-online>]
11. Jee J. P. Good video games and good learning / Peter Lang, 2007. 194 p.
12. Rouse R. *Game Design: Theory & Practice*. Plano: Wordware Publishing, 2004. 704 с.
13. Squire K. From content to context: Videogames as designed experience // *Educational Researcher*. 2006. No. 35(8). P. 19–29.
14. McMahan A. Immersion, engagement and presence: A new method for analyzing 3-D video games // *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2003. P. 67–88.

*Поступила в редакцию 21.08.2020 г.*

## LINGUISTIC QUESTS AS PROJECTS OF LANGUAGE LEARNING OPTIMIZATION

© D. K. Saiakhova

*Bashkir State University  
32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

*Phone: +7 (347) 272 74 63.  
Email: dsayakhova@gmail.com*

The author of the article considers the potential of video games relating to the genre of interactive text quests as a transformation of methods of teaching linguistic disciplines. Active processes in the transformation of linguistic thinking require a revision of approaches to verbal communication at all levels, including the education system. Due to the continuous flow of information in the learning process, it is extremely difficult to maintain concentrated attention and use the maximum of the cognitive resources of the human mind. At the same time, a person's motivation and the willingness to abstract from the general information background becomes an important factor in the effectiveness of training. And a potential tool that combines these features can be learning using educational video games (English "serious game"), which present useful knowledge in certain areas of science (natural science, philology, social sciences, etc.) in an entertaining form and develop communication skills. This approach contributes to the better assimilation of specific information and the formation of the necessary skills. The multidisciplinary study has a huge potential to not only improve the classic education system, but also reveal new formation of linguistic thinking of people in the correlation with their linguistic picture of the world. Particular attention in the article is paid to the consideration of such a popular genre of video games as interactive text quests, which help to gain certain knowledge of the languages being studied.

**Keywords:** linguopragmatic, cognitive science, text quest, language, education, interactive methods.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at [bulletin\\_bsu@mail.ru](mailto:bulletin_bsu@mail.ru) if you need translation of the article.

### REFERENCES

1. Gruba N. A. Scientific World, 2010. URL: <https://www.sworld.com.ua/index.php/ru/philosophyand-philology/linguistics-and-foreign-languages-in-the-world-today/1615-rough-on-the-vavilov-la/>
2. Krivososov A. T. Yazyk, logika, myshlenie. Umozaklyuchenie v estestvennom yazyke [Language, logic, thinking. Inference in natural language]. Moscow: –N-I.: Valang, 1996.
3. Marchuk Yu. N. Komp'yuternaya lingvistika: ucheb. posobie [Computer linguistics: textbook]. Moscow: AST Vostok – Zapad, 2007.
4. Sayakhova D. K. Lingvopragmatika v sfere tsifrovoi kommunikatsii: mat-ly VI Mezhdunar. nauchno-prakt. konf. «Teoreticheskie i prakticheskie problemy razvitiya sovremennoi gumanitarnoi nauki». Ufa, 17 aprelya 2020 g., T. 2. Pp. 83–86.
5. Sayakhova D. K., Fatkullina F. G. Yazykovye edinitsy v svete sovremennykh nauchnykh paradigm I: mat-ly VI Vseros. nauchno-prakt. konf. s mezhdunar. uchastiem 20 dekabrya 2018 g., Ed. R. A. Gazizov. Ufa: RITs BashGU, 2018. Pp. 276–281.
6. Sayakhova D. K., Fatkullina F. G. Vestnik BashGU. 2019. No. 24. Pp. 974–980.
7. Shpakovskii Yu. F., Danilyuk M. D. Trudy BGTU. Ser. 4. Print- i mediatekhnologii. 2018. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vide-oigry-v-protse-obschego-obrazovaniya>
8. Csikszentmihalyi M. V poiskakh potoka. Psikhologiya vklyuchennosti v povsednevnost' [Finding flow: the psychology of engagement with everyday life]. Moscow: Al'pina non-fikshn, 2011.
9. Kent L. S. The Ultimate History of Videogames. Crown/Archetype, 2010.
10. Zork I: The Great Underground Empire. URL: [<https://playclassic.games/games/adventure-dos-games-online/play-zork-great-underground-empire-online>]
11. Jee J. P. Good video games and good learning / Peter Lang, 2007.
12. Rouse R. Game Design: Theory & Practice. Plano: Wordware Publishing, 2004.
13. Squire K. Educational Researcher. 2006. No. 35(8). Pp. 19–29.
14. McMahan A. The Video Game Theory Reader. New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2003. Pp. 67–88.

*Received 21.08.2020.*