

УДК 378

Горбач Наталья Львовна, Кальченко Татьяна Михайловна
Харьковский национальный университет внутренних дел
(Харьков, Украина)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ РОЛЕВЫХ ОНЛАЙН ИГР В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. В статье рассматриваются некоторые ролевые игры он-лайн оказывающие положительное влияние на изучение иностранного языка. Кроме того, в статье подтверждается вывод о том, что ролевые игры являются мотивирующими для изучения языка. В данной работе анализируются как преимущества, так и недостатки ролевых игр.

Ключевые слова: ролевые игры, влияние, изучение, иностранный язык, мотивация, подтверждение, выводы, преимущества, недостатки

Gorbach Natalya Lvovna, Kalchenko Tatyana Mikhailovna
Kharkiv National University of Internal Affairs
(Kharkiv, Ukraine)

USE OF MULTI-PURPOSE ROLE GAMES IN TEACHING ENGLISH LANGUAGE

Annotation. Some online role-playing games, having a positive impact on the study of a foreign language are considered in this article. In addition, the article confirms the conclusion that role-playing games are motivating for learning a foreign language. The article analyzes both the advantages and disadvantages of role-playing games.

Keywords: role-playing games, influence, learning, foreign language, motivation, confirmation, conclusions, advantages, disadvantages

Технология стала неотъемлемой частью преподавания. С расширением использования педагогических технологий, учебные ресурсы на основе интернета все больше интегрируются в учебную программу. Игра в обучении иностранному языку всегда являлась одним из основных приемов активизации деятельности учащихся, а компьютерные игры онлайн стали применяться в сфере образования сравнительно недавно.

Профессор Эд Шнайдер, доцент кафедры информационных и коммуникационных технологий в Государственном университете в Потсдаме, и разработчик компьютерных игр Кай Чжэн предложили участникам, собравшимся в Сан-Франциско на ежегодную конференцию разработчиков игр, на которой рассматривались многопользовательские ролевые онлайн игры (MMORPG), приобрести навыки изучения английского языка через игру. Их идея вызвала массу скептических замечаний, но, в тоже время, пролила свет на относительно новую область исследования в развитии отношений между образованием и компьютерными играми, а именно, могут ли, MMORPG служить педагогическим инструментом для студентов, изучающих английский как второй язык.

В своем выступлении Шнайдер и Чжэн утверждали, что популярная на международном уровне, MMORPG World of Warcraft (с англ. — «Военное ремесло») (WoW), могла бы более эффективно продаваться в Китае, Корее и Японии, если бы она работала на серверах ESL (английский как второй иностранный язык), которые доступны игрокам в Азии и США. Шнайдер считает, что запуск игры на совместных серверах ESL может устранить один из самых больших барьеров на пути продаж в этой части мира: родителей. Они, как правило, не довольны огромным количеством времени, потраченным их детьми на компьютерные игры.

Помимо маркетинговых соображений, Шнайдер считает, что MMORPG имеют большой потенциал в качестве инструментов для программ ESL в школах США. Это понятие родилось из проекта, над которым Шнайдер и Чжэн работали, когда группа аспирантов Потсдамского университета обучала группу китайских школьников пятых – седьмых классов английскому языку через онлайн-компьютерные игры. В течение пяти месяцев ученики Шнайдера играли в различные игры с аспирантами, начиная от онлайн - Scrabble (Эрудита) и заканчивая различными стратегическими играми.

По словам Шнайдера, игра Scrabble (Эрудит) оказалась лучшей в проекте при создании словарного запаса, но WoW представила социальную среду, в которой изучение языка было более контекстным, похожим на опыт полного погружения в чужую культуру. Игра представляет собой постоянный мир, в котором игроки маневрируют своими аватарами, чтобы исследовать мир, сражаться с монстрами и взаимодействовать с так называемыми неигровыми персонажами, которые являются частью игры. Эти аватары также взаимодействуют с аватарами других игроков и даже работают в группах для выполнения квестов, а для этого требуется разговор, который осуществляется через окна чата, в которых игроки могут набирать сообщения другим игрокам в локальной области, членам своей группы, членам своей гильдии или непосредственно отдельным лицам.

Шнайдер считает, что китайские школьники выучили гораздо больше разговорного английского языка при игре в WoW, чем работая с традиционным учебником. Шнайдер также заметил, что китайские студенты были очень заинтересованы в изучении английского языка, потому что это помогло им продвинуться в игре. И по его словам, нет ничего более мотивирующего, чем онлайн-игры.

Шнайдер и Чжэн были не первыми, кто исследовал возможности изучения языка при помощи MMORPG. Весной 2006 года Брюс Гуч, профессор Северо-Западного университета и аспиранты Иоланда Ранкин и Рэйчел Голд объединили свои пилотные исследования для оценки освоения второго языка в контексте игр.

Игрой, которую они выбрали для этого исследования, была Ever Quest II (EQ2) от Sony Online Entertainment, продолжение чрезвычайно популярного Ever Quest. Действие игры происходит в мире Норрат. В игре доступно 16 игровых рас и 16 классов. С момента релиза и по сей день к игре выпущено 19 крупных дополнений, расширивших карту Норрата.

Они считали, что это будет эффективнее для изучения языка, чем WoW, потому что все в игре есть возможность получить визуальное подтверждение информации. Также игровые квесты документируются и отображаются на

экране. При выполнении квестов, обучаемые начинают активно использовать глаголы, наречия и разговорные значения, так как в игре Ever Quest текста гораздо больше.

В восьминедельном пилотном исследовании приняли участие шесть человек, изучающих английский язык. Двое из испытуемых были носителями корейского языка, двое говорили на китайском и два на испанском языке. Все они играли в EQ2 не менее четырех часов в неделю.

Ранкин подчеркивает, что исследование было «очень предварительным». Но результаты говорят о том, что Ever Quest и, возможно, MMORPG в целом, способствуют лучшему овладению языком по ряду причин. Например, выполнение квестов требует от игроков стать «активными учениками», взаимодействующими с другими игроками и игровой средой. В исследовании также подтверждается вывод Шнайдера и Чжэна о том, что игры являются мотивирующими.

Игра требует активных действий. Надо читать указания, следовательно, участники игры должны понимать информацию для перехода на разные уровни. Постоянно возникает необходимость общения и для этого предоставлены несколько каналов чата, позволяя игрокам набирать сообщения друг другу, задавать вопросы и встречаться для совместных поисков.

Ученые разрабатывают «место» в цифровом мире под названием Second Life (вторая жизнь) для использования его в качестве этапа изучения языков. Оно не предоставляет участникам те же квест-ориентированные вызовы, как в World of Warcraft или Ever Quest II. Это трехмерный виртуальный мир, огромный цифровой континент, изобилующий аватарами, представленными жителями с их домами, предприятиями и инфраструктурой.

Исследователи из некоммерческого научно-исследовательского института SRI International рассматривают Second Life как перспективную среду для изучающих английский язык. Центр технологий обучения SRI (CTL) недавно приступил к исследовательскому проекту под названием Остров Лакамака, названный в честь объекта недвижимости - тропического острова, который институт приобрел во вселенной Second Life. Ведущие исследователи Валери Кроуфорд, Фил Вахи и их команда используют этот виртуальный остров в качестве плацдарма для изучения языка.

Первоначально исследователи CTL планируют создать вербальную нить для посетителей острова, сплетенную вокруг концепции путешествий. Участники будут регистрироваться в отелях, заказывать еду и участвовать во многих мероприятиях, которые могут возникнуть во время поездки в другую страну. SRI также разрабатывает механизм распознавания голоса, предназначенный для того, чтобы участники могли практиковать свои языковые навыки без необходимости иметь рядом преподавателя или носителя языка.

Долгосрочная цель проекта, который все еще находится в фазе создания прототипа, заключается в создании некой взаимоподдерживающей валютной программы. На острове будет место, где люди, носители английского языка имеют возможность изучать японский, а японцы - изучать английский, помогая друг другу в выполнении упражнений. Это самостоятельная, социально мотивированная система снизу вверх, а не как обычно сверху вниз.

Самым важным различием между EQ2 и WoW является использование звука в Ever Quest. Первоначальный выпуск игры содержал 130 часов (70 000

строк) разговорного диалога, предоставленного 1700 голосовыми актерами. Такая насыщенная звуком среда делает процесс погружения более захватывающим.

Этот богатый звуковой компонент оказал благотворное влияние на произношение. По мере прохождения игроками игры происходило ускорение в понимании и приобретении словарного запаса. Когда уровень игроков повышался до десятого и выше, их тесты словарного запаса значительно улучшались.

Ролевые игры, тем не менее, имеют свои недостатки. Ever Quest II может помочь игрокам в создании словарного запаса, но игра менее эффективна в передаче грамматических аспектов языка. Игроки понимают смысл, но их не волнует согласование субъекта и глагола, следовательно, они могут игнорировать правило построения английского предложения. К тому же многопользовательские ролевые онлайн игры не очень подходят для начинающих. Исследователи пришли к выводу, что участник игры должен обладать знанием английского языка уровня A2.

Планируется продолжить исследование потенциала ролевых игр в овладении языком при помощи увеличения тематического фонда и запрета на парное воспроизведение (большинство игроков в первом исследовании играли по двое), а также предоставления поддержки, включающей цифровой словарь.

Одним из преимуществ использования подобных виртуальных игр для изучающих английский язык - предоставление игрокам безопасной среды для совершения ошибок, так как игроки могут их делать, не теряя лица. И это, пожалуй, единственная возможность оправдать длительное препровождение времени за компьютерной игрой. Пускай взрослые, и дети играют, сколько хотят, но только на английском языке.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ:

1. Baker, T. B., & Milivojevic, A. Quality by experimental design (4th ed). USA: Taylor & Francis Group. 2016
2. Seng, W. Y., & Yatim, M. H. M. Computer game as learning and teaching tool for object oriented programming in higher education institution. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 2014
3. Clyde, William and Andrew Delohery.. Using Technology in Teaching. Yale: Yale University Press, 2005
4. Gee, J. P. Good video games + Good leaning: Collected essays on video games, learning and literacy. USA: University of Michigan, 2007
5. Aglahara, L., & Tamjid, N. H. The effect of digital games on Iranian children vocabulary retention in foreign language acquisition. Procedia, Social and Behavioral Sciences. 2011
6. Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners. Procedia-Social and Behavioural Sciences. 2014