

щихся естественно-научного, медико-биологического и инженерно-технического профилей / авт. колл.: И. К. Гапочка, В. Б. Куриленко, Л. А. Титова. М.: Изд-во РУДН, 2005. 50 с.

УДК 81.22

Ю. С. Баскова (Краснодар, Россия)

Краснодарский государственный институт культуры

В. В. Тихонов (Краснодар, Россия)

Кубанский государственный университет

Сетевые многопользовательские видеоигры как эффективное средство изучения английского языка

В статье рассматривается феномен популярности сетевых многопользовательских видеоигр во всем мире, ввиду которого большинство игроков в процессе игры общается на английском языке как языке-посреднике. В данном случае видеоигры выступают эффективным средством изучения иностранного языка, так как игроки обладают высокой мотивацией к успешному прохождению игры, непременным условием которого является успешная коммуникация. Таким образом, игры дают пользователям возможность увеличить свой словарный запас, включая сленг геймеров, а также испытать погружение в пространство языка в азартной и увлекательной форме.

Ключевые слова: компьютерная игра, видеоигра, английский язык, изучение языка, сетевые игры

Изучение иностранного языка для многих людей является трудоемким занятием, которое ассоциируется с зубрежкой, огромным количеством грамматических правил, сложным произношением, языковым барьером и другими проблемами. Большинство людей, окончив среднюю общеобразовательную школу в России, не могут говорить свободно на английском языке. У этого феномена есть ряд объективных причин, таких как недостаточное количество часов иностранного языка в школе, отсутствие мотивации самих учеников, высокий уровень сложности используемых в процессе обучения учебников. Однако есть и такая важная психологическая причина, как изучение английского языка без удовольствия, по принуждению. Нельзя свободно овладеть иностранным языком, если ты не получаешь удовольствие в процессе учебы.

К сожалению, низкий уровень знаний большинства выпускников школ не соответствует той интенсивности, с которой год за годом возрастает степень проникновения иностранных языков в культуру современной России. Благодаря развитию культурно-языкового уровня каждой из стран, становится возмож-

ным формирование общемировой (в том числе, внеязыковой) массовой культуры. Специфика современной массовой культуры состоит в ее широкой доступности по всему миру, возможной, в первую очередь, благодаря сети Интернет. Так, веб-издание, разработанное в Великобритании, доступно для приобретения как пользователям из Соединенных Штатов Америки или стран Восточной Европы, так и Китая или Алжира, а снятый в Канаде сериал – для просмотра в Германии или Японии.

Однако ни фильм, ни литературное произведение не обеспечат, вероятно, одного из самых эффективных способов изучения иностранных языков – прямого общения с их носителем. Примером оптимального сочетания этого метода изучения языка с массовой культурой, на наш взгляд, являются сетевые многопользовательские компьютерные игры.

Как отмечает А.Т. Анисимова, «феномен компьютерной игры, существующий на грани искусства и технологии, давно стал частью нашей реальности. Мир компьютерных игр представляет собой совершенно новую вселенную со своими тайнами, загадками, «черными дырами», которую исследователи только начинают изучать» [1, с. 83].

В настоящее время существует более ста крупных игровых студий-разработчиков, среди них наиболее выделяются «Square Enix» и «Nintendo» в Японии, «Ubisoft» во Франции, «Electronic Arts», «Activision Blizzard» и «Bethesda Softworks» в США. Каждая из данных компаний известна разработкой игровых проектов, включающих в себя многопользовательский режим игры или multiplayer, предполагающий совместный доступ к игре сразу нескольких игроков, подключающихся к специальному серверу.

Чаще всего такие игры включают в себя либо текстовые, либо голосовые чаты для общения пользователей в процессе взаимодействия. В этом случае игрокам приходится непосредственно общаться с партнерами по игре и в процессе коммуникации преодолевать языковой барьер. Поскольку к серверу могут подключиться игроки из разных стран мира, то общение происходит на английском языке ввиду его универсальной распространенности.

Как правило, начало общения с командой – это решение, обусловленное заинтересованностью игроков в эффективном взаимодействии. Это наиболее характерно для тактических игр, для которых уровень согласованности всех членов команды – главное условие победы.

На начальных этапах общение в подобных играх складывается из кратких или аббревиатурных приветствий и пожеланий хорошей игры, например: «hi team / hey/ hello» (привет, команда) и «glhf» – «good luck, have fun» (всем удачи и удовольствия от игры). Позже участники подключают базовые фразы, несущие в себе координирующую информацию или короткие сообщения о позиции противника или другие важные для игрового процесса сведения. Подобные ко-

роткие сообщения в текстовом или голосовом чате называют коллаутами (от англ. to call out – вызывать).

Упомянутая выше компания «Activision Blizzard» является разработчиком и издателем 22 игровых проектов, 15 самостоятельных дополнений и 4 переизданий, выпущенных в период с 1991 года по настоящее время. Наиболее ярким примером сетевого многопользовательского проекта, разработанного данной студией, является игра «Overwatch», которая жанрово представляет собой шутер от первого лица. Важной особенностью данной игры является тот факт, что перед началом матча игроки выбирают себе персонажей-героев, каждый из которых обладает разными характеристиками и навыками, дополняя друг друга в слаженном игровом процессе.

Таким образом, своевременное сообщение своей команде о том, каких персонажей выбрали или «пикнули» противники (от англ. to pick – выбирать), может значительно повлиять на контрпик. Так, в начале матча игрок, разведавший боевую ситуацию, может сообщить в голосовой чат простую смысловую конструкцию, включающую в себя имя персонажа во вражеской команде и совет по смене персонажа для одного из членов собственной команды: «They have Tracer. So we should pick Winston» («У них в команде Трейсер. Нам следует взять Винстона». – Перевод здесь и далее наш. – Ю. Б., В. Т.). Все примеры, используемые в данной статье, взяты из чатов тех игр, в которых лично участвовали авторы.

В процессе игры тиммейтам (от англ. teammate – товарищ по команде) приходится обсуждать совместные стратегии игры на английском языке. Для этого нужен определенный словарный запас и умение строить вопросы, например: «I'm bad as Reinhardt. Can I pick Zarya, please?» («Я плох при игре за Рейнхардта. Можно мне играть за Зарю?»).

Так как в игре события могут развиваться стремительно, игроки часто прибегают к сокращениям из разряда «как слышится, так и пишется»: u вместо you (ты), ur вместо your (твой), r вместо are (глагол-связка настоящего времени). Это позволяет сэкономить время при общении: «We have no enough heal. Moira can u do something?» («Нам не хватает лечения. Мойра, можешь что-нибудь сделать?») Или: «Hey dude why don't u switch Mei? We need snipers now to kill Phara» («Эй, приятель, почему ты не сменишься с Мэй на другого персонажа? Нам нужны снайперы, чтобы убить Фарру»).

Ввиду увлекательного и азартного процесса игры часто встречаются эмоционально окрашенные конструкции с восклицательными знаками: «What a team! No one can't even hit them? We are losing!» («Ну что за команда? Никто по ним попасть не может? Мы проигрываем!»). Или: «Hey why should I move the payload?! Tanks, that's your job u know?» («Эй, почему я вынужден толкать груз? Танки, это ваша обязанность, знаете ли!»).

Можно отметить, что в большинстве таких реплик отсутствует необходимая пунктуация внутри предложения, а также не всегда использованы верные грамматические конструкции. Однако для процесса игры и принятия адекватных решений важна, в первую очередь, не столько корректная орфография, пунктуация и грамматика, сколько скорость общения, поэтому авторы могут пренебрегать правилами в пользу скорости: «That's turrets are really annoying can someone destroy it?» («Эти орудийные башни очень мешают. Кто-нибудь, сломайте их!»). В данном примере есть пара грамматических ошибок: вместо указательного местоимения множественного числа *those* использовано единственное число (*that*), а также вместо объектного местоимения *them* использовано *it*. Знаки препинания между предложениями отсутствуют. Тем не менее, автор достигает поставленной им коммуникативной задачи (призыв к действию), поэтому такую коммуникацию можно считать успешной.

В процессе игры геймеры используют как обычную разговорную лексику, которая может потом пригодиться им в бытовом общении («Good job guys. Can we push next round?» - «Отличная работа, ребята. Сможем поднажать (в атаке) в следующем раунде?»), так и особый геймерский сленг, который сложно понять без погружения в мир игры: «Ana give me nano. I will ult at the point» («Ана, можешь меня усилить? Я применю суперспособность на точке захвата»).

В голосовом чате игрокам важно учитывать не только языковые особенности произношения слов и имен, но и культурные отличия своих напарников по игре. Большая часть активного тематического словарного запаса игроков формируется благодаря услышанным или увиденным фразам в голосовом или текстовом чате, причем они могут быть написаны не носителями языка, что искажает их изначальную грамотность или корректность подбора слов.

Со временем игроки, привыкшие к английской речи в голосовом чате, начинают запоминать устойчивые речевые обороты, более близкие к правильному и грамотному английскому, так как зачастую англоязычные игроки являются именно носителями языка. Тем не менее, по произношению и словарному запасу игроков, выбравших для игры европейский сервер, однако, проживающих в Индии, России или Франции, можно сделать вывод о доступности в понимании общих смысловых конструкций, значение которых не меняется в зависимости от акцента.

Помимо приведенных примеров, в активный словарный запас игрока в *Overwatch* входят как простые слова (например, «defense» (защита), «cover» (прикрытие), «shield» (щит) и «point» (точка (для захвата)), так и более сложные – «assistance» (помощь), «elimination» (уничтожение) и «contest» (противодействие), заимствованные из элементов интерфейса игры или реплик игровых персонажей, а также играющие функциональную роль в игровом процессе. Даже при употреблении вне контекста данные фразы сохраняют первоначальное значение, обеспечивая сплоченность команды. С нашей точки зрения, такой

способ развития словарного запаса является весьма эффективным, так как игроки имеют эмоциональную мотивацию изъясняться доступно для остальной команды и понимать ее, тем самым упрощая собственный игровой процесс.

В завершение можно сделать вывод, что сетевые многопользовательские видеоигры не только способствуют обогащению словарного запаса игроков, но и помогают преодолеть языковой барьер за счет активного живого общения во время игры с носителями языка. Одним из самых значимых факторов для изучения английского языка является глубокое и естественное погружение в мир игры, во время которого усвоение языковых конструкций происходит естественным образом, без зубрежки. Таким образом, во время видеоигр английский язык учится легко и с удовольствием, поэтому опытные геймеры, как правило, свободно говорят по-английски и не испытывают трудностей в общении, что доказывает высокую эффективность сетевых многопользовательских видеоигр для изучения иностранного языка.

Литература

1. Анисимова А.Т. Феномен компьютерной игры в переводческом дискурсе // Научный вестник Южного института менеджмента. 2018. № 2. С. 82-86.

УДК 372.881.11

И. А. Белова, М. А. Белова (Москва, Россия)

Московский государственный технический университет им. Н. Э. Баумана

Некоторые аспекты обучения студентов неязыкового вуза переводу аутентичных научно-технических статей

В статье рассматриваются лексические, грамматические и стилистические особенности научно-технических статей по специальности. Описывается опыт работы преподавателей кафедры иностранных языков МГТУ им. Н. Э. Баумана по обучению студентов их переводу.

Ключевые слова: неязыковой вуз, информатизация образования, профессионально-ориентированное обучение, аутентичная научно-техническая статья, перевод-калька, транскрипция, транслитерация, правила словообразования

В настоящее время в связи с информатизацией образования открываются широкие возможности использования оригинального контента для профессионально-ориентированного обучения иностранному языку в неязыковом вузе. Сейчас, когда «знание иностранного языка является показателем уровня образованности личности, а высокий уровень владения иностранным языком является необходимым требованием при устройстве на высокооплачиваемую рабо-