**Особенности речевого поведения подростков с компьютерно-игровой зависимостью при обучении иностранным языкам**

УДК 372.8 Преподавание отдельных учебных предметов

Табакова Нина Дмитриевна,

доцент кафедры Экономики и управления

Института международной торговли и права,

E-mail: ntabakova@mail.ru

**Ключевые слова**: речевое поведение, компьютерная зависимость,

Статья поднимает вопросы особенностей речевого поведения и обучения иностранным языкам подростков с компьютерной зависимостью. Автор выделяет некоторые особенности речи и памяти таких учеников и рассматривает дополнительные методики, которые целесообразно применять при обучении этой группы. Помимо этого, в статье сделан общий вывод о том, что долгое время, проводимое за компьютерными играми, имеет тенденцию влиять на речевое поведение как таковое.

Tabakova Nina Dmitrievna

Associated Professor of Economics and Management Department of Private Educational Institution of Higher Education Institute of International Trade and Law

E-mail: [ntabakova@mail.ru](mailto:ntabakova@mail.ru)

**Key words:** speech behavior, Internet-gaming disorder

The article raises the topic of the specific language behavior and language learning of computer-addicted teenagers. The author points out some specific features of speech and memory of such students and recommends the extra methods that work better when teaching them foreign languages. The author also concludes that long hours spent in front of a computer tend to influence language behavior.

[1. Основные понятия.](#_50payvcukstn) 2

[2. Характеристики изучаемой группы](#_12x6uksukliy) 3

[3. Причины неверной оценки группой своей языковой компетенции](#_xad5cvvp1gmd) 6

[4. Особенности обучения языкам данной категории учащихся с учетом их специфики](#_5inm8sk76l88) 7

[5. Выводы](#_7n7jmao9nbz4) 8

[Литература:](#_jfn5njt8mgk4)

### 1. Основные понятия.

Данная статья описывает особенности обучения иностранным языкам людей с компьютерной и компьютерно-игровой зависимостью (Internet-gaming disorder), количество которых с каждым годом растет. Изучением зависимостей или аддикций занимается несколько наук, включая психологию, социологию, медицину. В последнее время нередко говорят о возникновении аддиктологии **-** науки о зависимостях. Возможно, к этому списку следует добавить и педагогику.

По Ц.П. Короленко, аддиктивное поведение - одна из форм деструктивного поведения, которая выражается в стремлении к уходу от реальности путем изменения своего психического состояния посредством приема некоторых веществ или постоянной фиксации внимания на определенных предметах или активных видах деятельности, что сопровождается развитием интенсивных эмоций. Выделяют такие виды аддикций как: наркотическая, алкогольная, табачная, компьютерные, игровые (включая и компьютерные игры), трудовые зависимости, пищевые, любовные и сексуальные и многие другие. Аддиктивное поведение связано с желанием человека уйти из реальной жизни путем изменения состояния своего сознания.

В 2018 году Всемирная организация здравоохранения официально отнесла игровые расстройства (gaming disorders) к заболеваниям и включила их в обновленную международную классификацию болезней МКБ-11. Включение игрового расстройства в МКБ-11 произошло, когда во многих странах были разработаны программы лечения для людей с нарушениями здоровья, идентичными тем, которые характерны для игрового расстройства, и будет способствовать тому, чтобы работники здравоохранения уделяли больше внимания риску развития этого расстройства, а следовательно, и соответствующим мерам его профилактики и лечения.

Согласно определению ВОЗ, игровое расстройство в первую очередь проявляется при игре через Интернет (иначе говоря, частично пересекается с интернет-зависимостью) и характеризуется:

* потерей контроля над участием в игре — например, началом и завершением игры, частотой и интенсивностью игры, её продолжительностью, контекстом;
* приоритет отдаётся играм в ущерб другим интересам и повседневной деятельности;
* продолжение или расширение игры, несмотря на появление негативных последствий.

Диагноз игрового расстройства требует значительного ухудшения положения больного в важных областях жизни: личной, семейной, социальной, образовательной, профессиональной или других. Характер игрового поведения может быть непрерывным, эпизодическим или повторяющимся. Для постановки диагноза описанное поведение в играх должны проявляться в течение не менее 12 месяцев, но этот срок может быть меньшим, если диагностические требования соблюдены, а симптомы серьёзны.

Исследования свидетельствуют о том, что компьютерно-игровое расстройство затрагивает лишь небольшую часть людей, играющих в цифровые или видеоигры. Однако, согласно рекомендациям ВОЗ, людям, практикующим игры, следует бдительно относиться к тому, сколько времени они проводят за игрой, особенно если это приводит к вытеснению других повседневных видов деятельности, а также к изменениям в психическом и психологическом здоровье.

О зависимостях, в том числе и о пишут многие социологи и психологи, в т.ч. Ц.П.Короленко, Н.В.Дмитриева, В.Качалов и другие, и особенно зарубежные: К.Янг, К.Фергюсон, Дж.Блок, С.Гриффилд. Однако мне не удалось обнаружить научных исследований, посвященных речевым особенностям этой категории обучающихся и особенностям обучения их языкам.

Тем не менее, как мой личный опыт, так и опыт работы моих ближайших коллег со старшеклассниками и студентами позволяет выделить отдельную группу подростков, особенности языкового восприятия и речевого поведения которых отличаются от аналогичных у детей, которые не проводят много времени за компьютером. Я полагаю, что само по себе длительное пользование компьютером может накладывать особенности на языковое восприятие и обучение языкам (хотя здесь требуется дополнительное уточнение того, что именно человек делает за компьютером; на данном этапе ВОЗ не разделяет компьютерную зависимость, интернет-зависимость и игровые расстройства: большинство игр подразумевает выход в интернет и тематическое общение, к тому же игровые расстройства иногда взаимозаменяются с, например, “общением” в соцсетях).

Мое исследование представляет собой результат наблюдения за относительно небольшой, около ста человек, группой подростков, из которых чуть больше половины играет в компьютерные игры и около 10% играют более 5 часов ежедневно.

Часть аналогичных речевых особенностей наблюдается и во взрослых группах программистов (то есть людей, проводящих за компьютером много времени, при том, что время тратится не на игру; в этом случае мы будем говорить не о зависимости, а о профессиональных рисках для некоторых категорий работников), особенно при обучении иностранному языку.

Я полагаю, что долговременное пребывание за компьютером может изменять социально-психологические характеристики людей в целом, однако в этой статье мы коснемся лишь небольшой их части, а именно особенностей восприятия некоторых языковых конструкций при обучении иностранным языкам.

### 2. Характеристики изучаемой группы

С повсеместным распространением домашних компьютеров, а возможно, и раньше, проблема компьютерной зависимости и игровых расстройств у подростков нарастает все сильнее. Под компьютерно-игровой зависимостью в данной статье понимается ситуация, при которой обучающийся проводит за компьютерными играми более пяти часов в день. Такое определение отличается от классического понимания аддикции и взято для упрощения; однако оно во многом совпадает с пониманием аддикции как “ухода от реальности посредством изменения психического состояния”[[1]](#footnote-0), поскольку многие начинают играть в компьютер именно в ситуации, когда испытывают негативные эмоции.

Довольно часто подростки, взрослея, перерастают эту привычку, компьютерные игры нередко связаны с неопределенностью в жизни, незнанием, чем себя занять, ребенок садится за компьютер оттого, что ему скучно или грустно. Хотя не исключен и другой вариант, при котором перерастается не любовь к компьютерным играм, а необходимость учиться, и проблема обучения людей с компьютерно-игровой зависимостью снимается уже по другой причине.

Я работаю в вузе и частной школе, но хотела бы начать со своего опыта репетиторства, поскольку в этих условиях, в отличие от школы и вуза, учитель не связан программой обучения. При составлении индивидуального учебного плана учитель исходит, во-первых, из собственных представлений о системе языка и методах обучения, а во-вторых, из запросов ученика либо родителей ученика, в то время как школьная программа не учитывает фактически имеющийся багаж знаний, а исходит лишь из того, какими эти знания должны быть.

В таких заданных условиях среди приходящих к репетиторам и преподавателям коммерческих курсов учеников выделяется хорошо заметная группа тех, кто, с их собственных слов, “хорошо знают английский, но имеют плохие оценки в школе”. Результаты их тестирования показывают уровень сильно ниже среднего, а на вопрос “как вы учите английский”, отвечают, что много играют в игры на английском языке и общаются с носителями языка, при этом под носителями языка подразумеваются носители той же компьютерной культуры, хорошо знакомые с компьютерными и игровыми “реалиями”. Чаще это мальчики в возрасте от 12 до 18 лет. Как правило, увлеченность компьютерными играми не скрывается, не считается постыдной или неправильной, в то время как взрослые часто скрывают любовь к компьютерным играм, считая ее детскостью и проявлением слабой воли (что, вероятно, связано с тем, что детям в нашей культуре, в отличие от взрослых, все же позволительно играть).

Из внешних признаков, присущих этой группе, я считаю возможным выделить:

* громкую речь, даже при обращении к соседу по парте , либо наоборот, очень тихую, даже в ситуации свободного раскованного поведения (не стесняется): сказывается привычка говорить в наушниках, не слыша себя, ребенок слабо владеет тембром голоса;
* сильная задействованность визуальных каналов восприятия, предпочтение работы с видеоматериалом по сравнению с большинством других (тексты, аудио, разговор с учителем и одноклассниками);
* более слабо контролируемые эмоции, как положительные, так и отрицательные, особенно хорошо заметные при просмотре видеоматериалов: выраженные эмоциональные реакции на происходящее на экране (при удачной организации учебного процесса эмоциональность может сыграть на руку учителю и группе);
* кратковременную, по сравнению с другими учениками, концентрацию и удержание внимания (быстро отвлекаются).

Как уже отмечалось, моя личная оценка количества игроманов среди студентов и старших школьников - не более 10-15%, что, в целом, подтверждается и мнением ближайших коллег. Однако обращает на себя внимание и еще одна тенденция: едва услышав вопрос о подростках-игроманах, учителя называют цифру 90-100%, и лишь задумавшись, многие из них существенно сокращают свои приблизительные оценки. Из этого я делаю предварительный вывод о том, что рассуждения о “всепоглощающей компьютерной зависимости” все же очень сильно эмоционально заряжены для большинства учителей, да и вообще для взрослых.

Часто компьютерно-зависимые подростки сложнее обучаются иностранному языку, с трудом запоминают языковые конструкции и правила их применения. Частично это связано с мотивацией, хотя сами они не осознают свое нежелание работать и в большинстве говорят, что хотят учить английский (отчасти такое положение вещей говорит о том, что они плохо отличают реальную мотивацию от иллюзорной), фактически они отвлекаются во время урока, выделяют мало времени на подготовку домашнего задания и плохо концентрируются на новом материале. Я выделила следующие особенности восприятия языка такими детьми:

1. Игнорирование разных значений и оттенков значений слова. Чаще всего они запоминают то значение, которое применяется в играх - как правило, это не основное значение.

*Недавний пример - слово “scream”, “кричать”, мальчик упорно переводит как “пугать” из-за программы, в которой есть “скримеры” - всплывающие кричащие лица, призванные “напугать” играющего.*

*“Cast” в значении “заклинание” даже не является ситуативно правильным переводом, происходя от выражения “to cast a spell”, “наложить заклятие”, и тем более не совпадает с вариантом перевода, чаще других встречающимся в учебных пособиях, “бросать”.*

2. Склонность к транслитерации (побуквенному переводу), особенно с русского языка на иностранный, но бывает, что и наоборот.

*Чаще других с ними приходится повторять “ложные друзья переводчика”, например list - список, magazine - журнал, fabric - ткань, notebook - блокнот.*

3. Однотипный перевод омофонов и омографов.

*“Buy” (покупать), “by” (предлог) - переводится как “bye” (пока, формула прощания), являющийся более знакомым и привычным вариантом.*

*4.* Тенденцию к применению одних и тех же грамматических конструкций в разных ситуациях, поиск универсального решения.

Эта категория учеников тяжелее других поддается переучиванию, сложившиеся модели восприятия оказываются у них наиболее устойчивыми. Таким образом, становится очевидным, что на данном этапе компьютер уже отсекает у учеников часть возможностей, ограничивает их языковое восприятие, меняет образ мыслей.

Это касается не только учеников со строго игровой зависимостью, но и тех, кто пытается, к примеру, зарабатывать в интернете (таких довольно много), продавая, например, свои дополнения для компьютерных приложений. В целом на данном этапе терминологический разнобой присутствует даже на уровне ВОЗ, не разделяющей компьютерную зависимость и расстройства, связанные с компьютерными играми (они объединены единым термином Internet gaming disorder).

Удивительно, что сами обучающиеся свой английский считают едва ли не свободным, несмотря на то, что встают в тупик, услышав самый простой вопрос, рассчитанный на начинающий уровень. Полагаю, что это связано с тем, что в ситуации своего повседневного “компьютерного” общения они обходятся имеющимся у них запасом слов и грамматических конструкций, игнорируя факт внеязыкового понимания (известен и понятен контекст, заранее обозначены цели коммуникации и известны правила игры, а слова действительно “однозначны” в имеющейся ситуации).

Итак, особенности выделенной группы учеников:

* формально: возраст; увлечение компьютерными играми и компьютерными технологиями;
* мыслительно: неправильная оценка своей языковой компетенции и представление о своем уровне владения языком как о высоком, при объективно слабых знаниях;
* с точки зрения обучения языку: представление об однозначности слова, линейности перевода (переводят как компьютерные программы, слово за словом, без образности и грамматики) и повторяемости языковых конструкций (в ситуациях, когда нужны разные языковые модели); частое прибегание к побуквенному переводу.

### 3. Причины неверной оценки группой своей языковой компетенции

Любая деятельность ведёт к активизации определённого набора нейронов в биологической нейронной сети (в искусственных нейронных сетях, в первую очередь компьютерных программах, связи устойчивы и не зависят от количества повторений; в этом проявляется “неравновесность” отношений между человеком и компьютером). При повторении той же деятельности связи между этими нейронами укрепляются. Согласно теории А.Бэйна, эти повторения ведут к формированию памяти.[[2]](#footnote-1)

Игра в компьютер, как и другая деятельность, формирует в головном мозге устойчивые нейронные связи,и, чем больше времени человек посвящает этой деятельности, тем связи устойчивее, и тем менее актуальны другие типы нейронных связей.

Это объясняет сложность переучивания данной категории учеников (похожая ситуация с ошибочной оценкой собственной языковой компетенции может возникать в группах разработчиков компьютерных программ, общающихся с коллегами преимущественно при посредстве компьютера и на компьютерную тематику, а вот у тех, кто ведет переписку на иностранном языке даже на привычную тему с живыми людьми, как правило, нет такой ошибки в восприятии своего уровня владения языком).

У большинства обучающихся возникает иллюзия регулярного эффективного общения на английском языке. Однако важно то, что это общение происходит со многими особенностями, которые учитывают не все (те, у кого получается осознавать особенности коммуникации, как правило, легче обучаются языкам), а именно:

* в одной и той же регулярно повторяющейся ситуации (похожие случаи нередко возникают и в деловой переписке на английском языке носителей разных языков, ни для кого из которых английский не является основным языком), когда нужно обозначить одни и те же предметы и действия. У участников игры вырабатывается своеобразный “пиджин”, псевдо-язык, “ломаный английский, на котором они, тем не менее, успешно общаются”;
* с использованием понятной игроку терминологии (в Интернете достаточное количество специфических “словарей геймеров”, как правило состоящих из 100-300 слов, которыми и исчерпывается словарный запас);
* в большинстве случаев коммуникативная ситуация предполагает не “живое” общение, а через интернет, с использованием, среди прочего, программ-переводчиков.

Создается очень узкий предметный и ситуационный перевод, в рамках которого возможна коммуникация. Например, мне известна ситуация, когда русский врач, не владеющий иностранными языками, и фармацевт-араб в Тунисе смогли объясниться на латыни при помощи единственного слова *ibuprofen*, обозначающего “нестероидные противовоспалительные препараты”.

В процессе совместной деятельности, в том числе игровой, осваивается общее понятийное поле, которое и позволяет поддерживать коммуникативную ситуацию. Однако по выходе из коммуникативной ситуации, а в игре этого выхода не происходит, общение становится невозможным.

В случае выраженной игровой зависимости подросток:

а) не выходит за рамки узкоспециальной коммуникативной ситуации (не испытывает коммуникативных трудностей, двигается “по накатанной”);

б) тратит на игру много времени, то есть связи становятся устойчивыми, трудно разрушаются; испытывает желание вернуться в игру, находясь в другой коммуникативной ситуации, что приводит к эмоциональному напряжению и сопротивлению тому, что сейчас, в отличие от привычного ему мира, его не понимают;

в) общается при посредстве компьютера.

При выходе из этих условий разрушается и существенная часть его языковой “компетенции”.

### 4. Особенности обучения языкам данной категории учащихся с учетом их специфики

Исходя из вышеизложенного, специфика обучения таких подростков языкам сводится, по возможности, в первую очередь к отвлечению их от компьютера и привлечению к офлайн-активностям, выходу из сложившихся языковых ситуаций. Хорошо работают на эту задачу другие игровые ситуации.

Много усилий приходится тратить на расширение и дополнение сложившихся устойчивых нейронных связей. Усилия могут быть:

* механическими (многократное повторение, drilling);
* направление к самостоятельному поиску (найди подходящее значение слова либо подходящую языковую конструкцию) работает эффективнее, однако требует постоянного контроля учителя, иначе обучающийся остановится на первой попавшейся языковой конструкции;
* именно с этой группой чуть лучше работают специальные компьютерные программы, нацеленные на обучение лексике либо грамматике, поскольку они используют привычную ребенку среду и инструменты. Использование их, тем не менее, является, на мой взгляд, довольно спорным и его следует применять только в комплексной системе обучения;
* одним из основных и наиболее эффективных инструментов я считаю все же выход из ситуации компьютерной игры, увлечение офлайн играми (на них проще переключиться), в том числе игры на уроке, создающие мотивацию к выходу из привычного подростку формата общения.

### 5. Выводы

Таким образом, я полагаю, что долговременный регулярный “контакт” с компьютером может изменять особенности восприятия языков, особенно в подростковых группах. Из этого следует несколько выводов:

* во-первых, для обучения языкам подростков с такими особенностями целесообразно применять некоторые дополнительные методы, в том числе компьютерные программы для обучения языкам, поскольку они воссоздают привычную ребенку среду и используют понятные ему инструменты;
* во-вторых, я все же считаю правильным постепенное вовлечение подростков в офлайновые виды деятельности, не связанные с компьютерными технологиями;
* в-третьих, сам факт выделения речевых особенностей и особенностей изучения иностранных языков, присущих большой группе людей, объединенных признаком компьютерно-игровой зависимости позволяет сделать предварительный вывод, требующий дальнейшего изучения, о том, что сам факт долговременного взаимодействия с компьютером оказывает влияние на языковые и речевые способности.

Прежде, чем закончу, считаю важным подчеркнуть еще один момент. Статья описывает опыт автора при работе преимущественно в сфере дополнительного образования, когда преподаватель практически не связан программой обучения и определенным количеством часов. Кроме того, на данном этапе исследование представляет собой относительно небольшую выборку, а для внедрения результатов потребуется более масштабное исследование (хотя весьма вероятно, что большая выборка хотя и украсит работу, но не изменит принципиально сделанных выводов). Если же более масштабное исследование подтвердит правильность выводов, целесообразным станет постановка вопросов о внедрении как дополнительных часов для обучения иностранному языку в государственных школах, так и дополнительных методов обучения языкам в школе, в том числе обучения при помощи компьютерных программ.

### Литература:

# Игровое расстройство. ВОЗ: Вопросы и ответы онлайн. Январь 2018 г.

1. Качалов В. Об аддикциях и аддиктивном поведении. Мир Психологии, 2012, №3.
2. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В., Психосоциальная аддиктология, Новосибирск, Олсиб, 2001, 251 стр.
3. Статистический сервер The Runet
4. Табакова Н.Д. "Образовательные онлайн-технологии и обучение иностранным языкам при помощи компьютера: значение, объемы, возможности рынка" - Конкурентоспособность в глобальном мире: экономика, наука, технологии, 2018, №6.
5. *Bain.* Mind and Body: The Theories of Their Relation. — New York : D. Appleton and Company, 1873.
6. [Kimberly S. Young](https://www.google.ru/search?hl=ru&tbo=p&tbm=bks&q=inauthor:%22Kimberly+S.+Young%22) Caught in the Net: How to Recognize the Signs of Internet Addiction--and a Winning Strategy for Recovery, Canada, John Wiley and Sons, 1998

1. Короленко Ц.П., Дмитриева Н.В., Психосоциальная аддиктология [↑](#footnote-ref-0)
2. *Bain.* Mind and Body: The Theories of Their Relation. — New York : D. Appleton and Company, 1873. [↑](#footnote-ref-1)