

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

А.Л. Назаренко, Л.Ф. Шайхлисламова

КРИТЕРИИ ОТБОРА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ДИАЛОГИЧЕСКОЙ РЕЧИ НА ИНОСТРАННОМ ЯЗЫКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ НЕГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЯ¹

*Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова»
119991, Москва, Ленинские горы, 1*

*Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
125993, Москва, Ленинградский проспект, 49*

Диалогическая речь – самая распространенная форма общения. Обучение диалогу на иностранном языке в условиях вуза без создания особых условий общения представляется сложной задачей. Общение в рамках урока отличается от реального общения, поэтому возникает необходимость в создании коммуникативных ситуаций, максимально приближенных к реальным. В условиях внедрения информационных технологий в учебный процесс применение игровых методов на основе информационных и коммуникационных технологий открывает большие возможности для развития у студентов умений говорения на иностранном языке посредством погружения их в условные ситуации общения. Данная статья посвящена решению такого актуального вопроса в контексте информатизации и геймификации образования, как определение критериев отбора компьютерных игр для обучения иностранному языку. В частности, описаны критерии, которым должна соответствовать компьютерная игра, используемая для оптимизации обучения иноязычной

Назаренко Алла Леонидовна – доктор филологических наук, профессор, зав. кафедрой лингвистики и информационных технологий факультета иностранных языков и регионоведения МГУ имени М.В. Ломоносова (e-mail: anazarenkoster@gmail.com).

Шайхлисламова Лилия Финадовна – соискатель кафедры лингвистики и информационных технологий, факультет иностранных языков и регионоведения МГУ имени М.В. Ломоносова, старший преподаватель Департамента иностранных языков и межкультурной коммуникации, Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации (e-mail: lillie9@mail.ru).

¹ Исследование выполнено при поддержке Междисциплинарной научно-образовательной школы Московского университета «Сохранение мирового культурно-исторического наследия».

диалогической речи в неязыковом вузе. К таковым относятся жанр компьютерной игры, требования к технической стороне, содержанию игры и дидактические требования. Выделенные в статье критерии представляют практическую значимость в связи с возможностью их использования при отборе компьютерных игр для интегрирования в процесс обучения иностранным языкам в неязыковых вузах.

Ключевые слова: геймификация; ИКТ в лингводидактике; компьютерные игры; информатизация образования; критерии отбора; диалог; язык для специальных целей.

Развитие современного общества требует от специалиста практико-ориентированных умений в социально-значимых, профессиональных сферах. Этим обусловлена необходимость развития иноязычной профессиональной коммуникативной компетенции в области языкового образования.

В Федеральных государственных образовательных стандартах 3+ иноязычная коммуникативная компетенция выступает значимым компонентом выпускника вуза.

Между тем обучению дисциплине «Иностранный язык» на негуманитарных факультетах отводится количество часов, недостаточное для достижения требуемого уровня, в частности, для формирования устно-речевых умений.

Эффективным средством решения данной задачи выступают информационно-коммуникационные технологии, «колоссальные (в том числе дидактические) возможности которых образование оценило сразу и постаралось адаптировать себе на пользу» [Назаренко, 2018: 122].

Уже сейчас компьютерные системы различной целевой направленности – неотъемлемая часть лингводидактического процесса. Широко используется и потенциал электронных игровых ресурсов, включая компьютерные игры, особенно в связи с активной геймификацией образования, в том числе дистанционного.

На сегодняшний день существует большое количество научных исследований, подтверждающих богатый дидактический потенциал компьютерных игр. Данной проблеме посвящены труды А.А. Аветисовой и А.Е. Войскунского [Аветисова, Войскунский, 2006], Л.В. Капустиной [Капустина, 2013: 1–6] и др. Появляется все больше зарубежных исследований по внедрению компьютерных игр в практику обучения иностранным языкам [Шайхлисламова, 2016: 72]. Теоретический анализ научной литературы позволяет выделить использование в образовательном процессе игр следующих жанров: симуляции: The Sims [Miller, Hegelheimer, 2006: 311–328], America's

army [Anderson, 2008: 188–192]; массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры: Ever Quest 2 [Rankin, Gold, Gooch, 2006: 33–38], World of Warcraft [Thorne, 2008: 305–327], Nori School [Suh, Kim, 2010: 370–378], Ragnarok Online [Reinders, Wattana, 2011: 3–29]; многопользовательские виртуальные среды: Second Life [Liang, 2011: 455–469; O’Connor, 2010: 52–63]; 3D квесты: Bone [Chen, Yang, 2011: 168–175].

В связи с возрастающей популярностью компьютерных игр в образовании представляется важным определить критерии, которым должны соответствовать компьютерные игровые программы для обучения иностранным языкам.

В данной статье акцент сделан на определении и описании критериев отбора компьютерных игр для оптимизации обучения диалогической речи на иностранном языке специалистов лингвистического профиля.

Вопрос оценки качества образовательных продуктов на основе ИКТ широко обсуждается в научных исследованиях [Роберт, 2015, Рубин, 2015]. Исследователи в течение нескольких лет пытаются создать список критериев, по которым будет оцениваться дидактический потенциал цифровых средств. Между тем сформированные в исследованиях критерии универсальны и могут применяться для оценки множества программных продуктов. Однако при оценке и отборе компьютерных игр для обучения иностранным языкам необходимо принимать во внимание специфические особенности данного средства обучения.

Для оценки обучающих компьютерных игр организация Games for Learning Institute (GFLI) в рамках сотрудничества семи университетов-партнеров и при поддержке Microsoft Research создала модель RETAIN, основанную на следующих критериях:

- Relevance (релевантность) – определяет, как содержание игры соотносится с имеющимися знаниями обучающихся;
- Embedding (внедрение) – подразумевает, что обучающая, фэнтезийная² и игровая компоненты представлены сбалансированно;
- Transfer (перенос) – опирается на переносимость полученных в игре знаний в другие сферы и ситуации;
- Adaptation (адаптация) – приводит к изменениям в поведении игроков вследствие переноса.

² Фэнтези – жанр литературы и искусства, примыкающий к научной фантастике, но в более свободной, «сказочной» манере использующий мотивы дальних перемещений в пространстве и времени, инопланетных миров, искусственных организмов, мифологию древних цивилизаций. Большой энциклопедический словарь. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/313090/204230> (дата обращения: 20.05.2020).

- Immersion (погружение) – указывает на свойство игры «погружать» игрока в процесс, в частности, положительно влиять на интеллектуальную вовлеченность.

- Naturalization (ассимиляция) – отвечает за спонтанное применение полученных в игре навыков в жизни [Gunter и др., 2008: 511–537].

Еще одной попыткой определения критериев оценки компьютерных игр являются выделенные О.Г. Сорокой показатели: критерии оценки дидактически значимых компонентов и критерии оценки содержания [Сорока, 2010: 2].

К первой группе относятся такие компоненты, как мотивационный, содержательный, процессуальный и регулирующий. Мотивационный компонент отвечает за поддержание интереса к игре через учет возрастных особенностей игроков, активизацию их познавательной деятельности, комфортное с психологической точки зрения взаимодействие с игровой средой и оценивание действий. Содержательный компонент позволяет оценить то, как смоделирован игровой мир. Процессуальный компонент оценивает взаимодействие игрока с игровой средой, а регулирующий компонент – действия играющего.

Критерии оценки содержания направлены на оценку педагогической целесообразности, методического аппарата (если таковой имеется), эмоциональной насыщенности игры, достижения обучающего эффекта и интерактивности игры.

На наш взгляд, данный список критериев может быть дополнен. Более того, анализ и результаты проведенного педагогического эксперимента по выявлению эффективности компьютерных игр различных жанров для оптимизации обучения диалогической речи в неязыковом вузе [Шайхлисламова, 2016] позволил нам сформулировать совокупность необходимых требований, которым должна удовлетворять компьютерная игра для достижения поставленной дидактической цели. Эти требования можно разделить на следующие группы: 1) требования к выбору жанра игры; 2) возрастные требования; 3) требования к технической стороне; 4) требования к содержанию игры; 5) дидактические требования.

1. Выбор жанра игры

В первую очередь преподавателю следует определить, будет ли он использовать коммерческую игру, которая создана исключительно как развлекательный продукт, или будет использовать «серьезную» игру, созданную как средство обучения. При этом нужно помнить, что коммерческие игры обладают более мощным мотивационным потенциалом, в связи с чем могут представлять больший интерес для студентов, нежели «серьезные» игры.

Если выбор делается в пользу коммерческой игры, необходимо выбрать жанр игры, который в наибольшей степени способствует развитию необходимых навыков и умений. Здесь можно с уверенностью сказать, что жанр «стрелялки» не может быть использован в обучении иностранному языку, поскольку содержание таких игр наполнено агрессией и насилием. Кроме того, эти игры непригодны для обучения диалогической речи, так как не предусматривают какого-либо речевого взаимодействия игроков.

Согласно Карлу Каппу, существует два типа игр – тестирующие и обучающие. «Тестирующие игры – это игры, в которых обучающийся должен заранее знать информацию, чтобы выиграть. Примерами таких игр выступают игры, включающие задания на подбор пары или вопросы с альтернативными ответами. <...> Если необходимо проверить знания, то тестирующие игры подходят, но не следует ожидать обучения». Ко второму типу относятся обучающие игры, которые «не проверяют, но передают знания. Это реализуется через ряд действий в игре, которые обучают игрока тому, что он должен сделать»³. На наш взгляд, при разработке собственной компьютерной игры преподаватель может при необходимости совместить два описанных типа игр в одной.

2. Возрастные требования

Для подбора компьютерной игры для определенной возрастной группы можно воспользоваться возрастным рейтингом, который присваивается большинству игр. Очевидно, что для студентов вуза (16–22 года) не будут интересны или содержательны игры для детей.

3. Требования к технической стороне

3.1. Невысокая сложность управления игровым процессом. Для успешной реализации обучения с применением компьютерных игр важно учитывать уровень ИКТ-компетенции обучающихся. Преподавателю следует выбирать такие компьютерные игры, где студентам не потребуется много времени на изучение интерфейса и управления игровым миром. Уровень сложности игрового процесса должен повышаться постепенно по мере прохождения игры. При несоблюдении данного условия студент не будет справляться с игровыми заданиями, и, в конце концов, уровень его мотивации снизится в результате ощущения собственной неэффективности.

3.2. Игровая механика. Следует выбрать или создать такую игру, в которой основные игровые механики, т.е. то, чем будет занимать-

³ *Kapp K. Testing vs. Teaching Games. 2013. URL: <http://karlkapp.com/testing-games-vs-teaching-games/> (accessed: 25.05.2020).*

ся игрок, направлены на развитие речевых навыков и языковых умений. Так, например, перемещение от одной локации к другой и преодоление препятствий в ходе игры должны сопровождаться речевыми комментариями, а при взаимодействии с игровыми объектами должны производиться их озвучка и выводиться графическое представление этих слов.

3.3. Время, отведенное на игру. Время, проводимое в игре, должно быть ограничено. При этом важно, чтобы в игре была возможность сохранять достигнутый прогресс для того, чтобы впоследствии вернуться и продолжить игру с этой точки.

3.4. Динамичность игры. Динамичность выражается в графике, которая призвана обеспечить эстетичность игрового процесса. Графика компьютерной игры должна создавать иллюзию пространства и действий в этом пространстве, должна быть красочной, динамичной, способной отражать все манипуляции с игровыми объектами и персонажами.

3.5. Доступность компьютерной игры. Это подразумевает возможность пользоваться ею бесплатно.

3.6. Совместимость с распространенными операционными системами. Это предполагает, что компьютерная игра будет работать в популярных операционных системах, например, Windows или MacOS, поскольку они являются наиболее распространенными среди пользователей в данной целевой аудитории.

4. Требования к содержанию

4.1. Одной только даже самой реалистичной и привлекательной графики недостаточно для того, чтобы сделать компьютерную игру интересной и эффективной для обучения студентов. Непременным условием в играх, используемых в обучении, должна быть информативность, и этому способствует наличие в них сюжетной линии. Как правило, достижение цели игры происходит за счет выполнения заданий, объединенных сюжетной линией. Виртуальный мир компьютерной игры должен быть цельным и согласованным, но в то же время должен присутствовать элемент неопределенности, что делает игру более увлекательной.

4.2. Поскольку для обучения диалогической речи необходимо наличие ситуации, компьютерная игра должна воссоздавать проблемные ситуации, решение которых происходит путем коммуникации между игроками или игровыми персонажами. Таким образом, обучение будет происходить косвенно, через игру. Проблемная ситуация непременно должна отражать реальную действительность, в которой моделируется процесс выработки решений по выходу из этой ситуации. Это позволяет реализовать личностно-ориентиро-

ванный подход, поскольку студент становится активным участником учебного процесса. В неязыковом вузе в компьютерной игре должна воссоздаваться компьютерная модель звеньев будущей профессиональной деятельности студентов, в которой они будут использовать иностранный язык. Ситуации, ориентированные на будущую профессиональную деятельность, формируют устойчивый интерес к языку и помогают трансформации мотива в цель.

4.3. Игра должна быть привлекательной и подходящей для всех студентов независимо от их гендерной принадлежности.

5. Требования, относящиеся к дидактической стороне

5.1. Поскольку цель настоящего исследования заключается в развитии диалогической речи на английском языке, в компьютерной игре должен использоваться только англоязычный интерфейс. Кроме того, все взаимодействия с персонажами и другими участниками игры также должны происходить на английском языке.

5.2. Игровые механики должны максимально способствовать развитию диалогических умений. Это реализуется через речевую коммуникацию посредством интеракции «игрок-компьютер», где компьютер выполняет предусмотренную игрой роль, или посредством совместной деятельности участников игры. Последнее достигается либо путем многопользовательского онлайн-режима, когда одновременно в игре принимает участие несколько человек, либо такой организации игры, когда группа студентов может собираться вокруг одного игрока и комментировать, обсуждать и совместно принимать решения относительно дальнейших действий в игре.

5.3. Обучающая игра, по определению, должна содержать материал для изучения, при этом обучение должно быть интегрировано в игровой сценарий. В неязыковом вузе языковое образование подразумевает обучение языку для специальных целей, поэтому лексика, представленная в игре, должна соответствовать профилю факультета.

5.4. Наличие уровней. Игра должна состоять из нескольких связанных между собой уровней. При этом переход на следующий уровень должен быть возможным только после прохождения предыдущих. Это важно для последовательного развития умений и навыков.

5.5. Мгновенная обратная связь. Компьютерная игра, используемая для обучения, должна автоматически проверять знания игроков и демонстрировать их прогресс. Обратная связь должна мотивировать и поддерживать интерес игрока к дальнейшему прохождению игры.

В заключение следует отметить, что информационные технологии постоянно совершенствуются и появляется новое программное

обеспечение для создания компьютерных игр. Соответственно, данный список критериев отбора не является исчерпывающим и может быть расширен за счет включения новых свойств ИКТ и компьютерных игровых программ. Выделенные в статье критерии представляют практическую значимость в связи с возможностью их использования при отборе компьютерных игр для интегрирования в процесс обучения иностранным языкам в неязыковых вузах.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Аветисова А.А., Войскунский А.Е.* Игровая деятельность посредством компьютерных технологий: основные направления исследования // Вопросы информатизации образования. 2006. Вып. 4. URL: http://www.75npstoik.ru/vio/inside.php?ind=articles&article_key=107 (дата обращения: 21.12.2014).
2. *Капустина Л.В.* Применение видеоигр в методике обучения деловому иностранному языку // Концепт. 2013. № 3 (19). С. 1–6.
3. *Назаренко А.Л.* Метапредметные компетенции и «перевернутый класс»: один из вариантов решения задач, поставленных фгос? (опыт применения технологии в курсе «ИКТ в лингводидактике») // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. № 2. С. 119–125.
4. *Роберт И.В.* Основные направления развития информатизации образования в информационном обществе глобальных коммуникаций // Педагогика. 2015. № 10. С. 23–32.
5. *Рубин Ю.Б., Соболева Э.Ю.* Оценка качества применения ИКТ в образовании: мировой опыт и российские реалии // Открытое образование. 2015. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-kachestva-primeneniya-ikt-v-obrazovanii-mirovoy-opyt-i-rossiyskie-realii> (дата обращения: 25.05.2020).
6. *Сорока О.Г.* Определение критериев оценки качества дидактических компьютерных игр // Вестник Полоцкого государственного университета. Серия Е. 2010. С. 22–25.
7. *Шайхлисламова Л.Ф.* К вопросу о применении компьютерных игр в процессе развития иноязычной диалогической речи студентов неязыкового вуза // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2016. № 4. С. 71–77.
8. *Шайхлисламова Л.Ф.* Совершенствование диалогических умений студентов на основе компьютерных игр в неязыковом вузе // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия: Педагогика, психология. 2016. № 1 (24). С. 67–71.
9. *Anderson et al.* Video Games in the English as a Foreign Language Classroom // In The Second IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning. 2008. P. 188–192.
10. *Chen H.H.J., Yang C.* Investigating The Effects of Video Game on Foreign Language Learning // In Proceedings of The 6th International Conference on E-Learning And Games, Edutainment 2011. P. 168–175.
11. *Gunter G.A., Kenny R.F., Vick E.H.* Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. Educational Technology Research and Development. 2008. № 56 (5). P. 511–537.
12. *Johnson W.L.* Serious Use of a Serious Game For Language Learning // Proceedings of the 2007 Conference on Artificial Intelligence in Education: Building Technology Rich Contexts that work. 2007. P. 64–74.

13. *Liang M.Y.* Foreign Ludicity in Online Role-Playing Games // Computer Assisted Language Learning. 2011. № 25 (5). P. 455–469.
14. *Miller M., Hegelheimer V.* The SIMs Meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom // Interactive Technology and Smart Education. 2006. № 3(4). P. 311–328.
15. *O'Connor E.* Using Second Life (a virtual reality) in Language Instruction: Practical Advice on Getting Started // Информационно-коммуникационные технологии в лингвистике, лингводидактике и межкультурной коммуникации. 2004. С. 52–63.
16. *Piirainen-Marsh A., Tainio L.* Other-Repetition as a Resource for Participation in the Activity of Playing a Video Game // The Modern Language Journal. 2009. № 93 (2). P. 153–169.
17. *Rankin Y.A., Gold R., Gooch B.* 3D Role-playing Games As Language Learning Tools // Proceedings of Eurographics. 2006. P. 33–38.
18. *Reinders H., Wattana S.* Learn English or Die: The Effects of Digital Games on Interaction and Willingness to Communicate in A Foreign Language // Digital Education And Culture. URL: http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1049_reinders_2011.pdf (accessed: 15.01.2014).
19. *Suh S., Kim S.W., Kim N.J.* Effectiveness of MMORPG-Based Instruction in Elementary English Education In Korea // Journal of Computer Assisted Learning. 2010. № 26 (5). P. 370–378.
20. *Thorne S.L.* Transcultural Communication In Open Internet Environments And Massively Multiplayer Online Games // Mediating Discourse Online. 2008. P. 305–327.

Alla L. Nazarenko, Lilia F. Shaikhislamova

**COMPUTER GAMES SELECTION CRITERIA FOR
TEACHING DIALOGUE SKILLS IN A FOREIGN LANGUAGE
TO NON-HUMANITIES SPECIALISTS⁴**

*Lomonosov Moscow State University
1 Leninskie Gory, Moscow, 119991*

*Finanical University
49 Leningradsky Prospekt, Moscow, 125993*

Dialogic speech is the most prevalent form of communication. Teaching English dialogic skills at the university without modelling special situations is not an easy task. Communication within the class is different from the real one, therefore, it is important to create communicative situations similar to authentic situations. Since information technology is being actively integrated into the learning process, implementing game-based learning together with the use of information and communication technologies enable teachers to create situations close to real ones and thus immerse the learners in the experience. The article addresses a topical issue of integrating computer games in the process of foreign language teaching in the

⁴ This research has been supported by the Interdisciplinary Scientific and Educational School of Moscow University “Preservation of the World Cultural and Historical Heritage”.

context of digitalization and gamification of education. The question of determining the criteria according to which computer games should be selected is discussed. In particular, the criteria of choosing digital games for teaching English dialogic speech to non-humanities students is described. Among them are a genre of the game, technical and didactic requirements as well as requirements to the content of the game. The given criteria are of practical importance due to the possibility of using them to select computer games for integrating them into the process of foreign language teaching at non-linguistic universities.

Key words: gamification; ICT in FLT; computer games; dialogue; criteria; LSP.

About the authors: *Alla L. Nazarenko* – PhD in Philology, Professor, Faculty of Foreign Languages and Area Studies, Lomonosov Moscow State University (e-mail: anazarenkoster@gmail.com); *Liliia F. Shaikhislamova* – Postgraduate Student of Department of Linguistics and Information Technologies, Faculty of Foreign Languages and Area Studies of Lomonosov Moscow State University, Associate Professor at Financial University (e-mail: lillie9@mail.ru).

REFERENCES

1. Avetisova A.A., Voiskunskiy A.E. 2006. Igrovaya deyatel'nost' posredstvom komp'yuternykh tekhnologiy: osnovnye napravleniya issledovaniya [Game activity with computer technologies: the main directions]. *Voprosy informati-zatsii obrazovaniya*, no. 4. URL: http://www.npstoik.ru/vio/inside.php?ind=articles&article_key=107 (accessed: 21.12.2014). (In Russ.)
2. Kapustina L.V. 2013. Primenenie videoigr v metodike obucheniya delovomu inostrannomu yazyku [Using videogames in the methodology of teaching foreign business language]. *Kontsept*, no. 3 (19), pp. 1–6. (In Russ.)
3. Nazarenko A.L. 2018. Metapredmetnye kompetentsii I “perevernutyy klass: odin iz variantov resheniya zadach, postavlennykh FGOS? (opyt primeneniya tehnologii v kurse «IKT v lingvodidaktike») [Meta-competences and “flipped classroom”: a way to meet the requirements of the russian federal education standard?]. *Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 2, pp. 119–125. (In Russ.)
4. Robert I.V. 2015. Osnovnye napravleniya razvitiya informatizatsii obrazovaniya v informatsionnom obschestve globalnykh kommunikatsiy [Main directions of education informatization development]. *Russian Education and Society*, no. 10, pp. 23–32. (In Russ.)
5. Rubin Y.B., Soboleva E.Y. 2015. Otsenka kachestva primeneniya IKT v obrazovanii: mirovoy opyt i rossiyskie realii [Case of ICT usage in education quality assessment]. *Otkrytoe obrazovanie*, no. 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/otsenka-kachestva-primeneniya-ikt-v-obrazovanii-mirovoy-opyt-i-rossiyskie-realii> (accessed: 25.05.2020) (In Russ.)
6. Soroka O.G. 2010. Opredelenie kriteriev otsenki kachestva didakticheskikh kompyuternykh igr [The definition of the criteria of the quality's mark of the didactic computer's games]. *Bulletin of Polotsk State University. Series E*, pp. 22–25. (In Russ.)
7. Shaykhlislamova L.F. 2016. K voprosu o primenenii komp'yuternykh igr v protsesse razvitiya inoyazychnoi dialogicheskoi rechi studentov neyazykovogo vuza [The use of computer games in the process of improving dialogical skills of technical univer-

- sity students]. *Moscow State University Bulletin. Series 19. Linguistics and Intercultural Communication*, no. 4, pp. 71–77. (In Russ.)
8. Shaykhlislamova L.F. 2016. Sovershenstvovanie dialogicheskikh umeniy studentov na osnove kompyuternyh igr v neyazykovom vuze [Mastering dialogue skills of students by means of computer games at a non-language university]. *Vektor nauki TGU. Series: Pedagogy, psychology*, no. 1 (24), pp. 67–71. (In Russ.)
 9. Anderson et al. 2008. Video Games in the English as a Foreign Language Classroom. *The Second IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning*, pp. 188–192.
 10. Chen H.H.J., Yang C. 2011. Investigating the Effects of Video Game on Foreign Language Learning. *Proceedings of the 6th International Conference on E-Learning And Games, Edutainment*, pp. 168–175.
 11. Gunter GA, Kenny RF, Vick EH. 2008. Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. *Educational Technology Research and Development*, no. 56(5), pp. 511–537.
 12. Johnson W.L. 2007. Serious Use of a Serious Game For Language Learning. *Proceedings of the 2007 Conference on Artificial Intelligence in Education: Building Technology Rich Contexts that work*, pp. 64–74.
 13. Liang M.Y. 2011. Foreign Ludicity in Online Role-Playing Games. *Computer Assisted Language Learning*, no. 25 (5), pp. 455–469.
 14. Miller M., Hegelheimer V. 2006. The SIMs Meet ESL: Incorporating authentic computer simulation games into the language classroom. *Interactive Technology and Smart Education*, no. 3 (4), pp. 311–328.
 15. O'Connor E. 2004. Using Second Life (a virtual reality) in Language Instruction: Practical Advice on Getting Started. *Информационно-коммуникационные технологии в лингвистике, лингводидактике и межкультурной коммуникации*, pp. 52–63.
 16. Piirainen-Marsh A., Tainio L. 2009. Other-Repetition as a Resource for Participation in the Activity of Playing a Video Game. *The Modern Language Journal*, no. 93 (2), pp. 153–169.
 17. Rankin Y.A., Gold R., Gooch B. 2006. 3D Role-playing Games As Language Learning Tools. *Proceedings of Eurographics*, pp. 33–38.
 18. Reinders H., Wattana S. 2011. Learn English or Die: The Effects of Digital Games on Interaction and Willingness to Communicate in A Foreign Language. *Digital Education And Culture*. URL: http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wp-content/uploads/2011/04/dce1049_reinders_2011.pdf (accessed: 15.01.2014).
 19. Suh S., Kim S.W., Kim N.J. 2010. Effectiveness of MMORPG-Based Instruction in Elementary English Education In Korea. *Journal of Computer Assisted Learning*, no. 26 (5), pp. 370–378.
 20. Thorne S.L. 2008. Transcultural Communication In Open Internet Environments And Massively Multiplayer Online Games. *Mediating Discourse Online*, pp. 305–327.