

Тартуский университет
Факультет социальных наук
Нарвский колледж

Учебная программа «Методика преподавания русского языка как иностранного»

Александра Медведева-Золотарева

**Игровое стационарное приложение как средство развития
социокультурной компетенции студентов в процессе изучения
русского языка как иностранного**

Магистерская работа

Научный руководитель: лектор Елена Нымм (PhD)

Нарва 2023

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, *Aleksandra Medvedeva-Zolotarjova*,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose

„Игровое стационарное приложение как средство развития социокультурной компетенции студентов в процессе изучения русского языка как иностранного“,

mille juhendaja on *Jelena Nõmm*,

reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Aleksandra Medvedeva-Zolotarjova

14.05.2023

SUMMARY

“A PC application in the development of students' sociocultural competence in learning Russian as a foreign language” is a master thesis project by Aleksandra Medvedeva-Zolotarjova written in line with the gamification approach actively developing in modern research in the field of educational and cognitive sciences. Introducing gaming technologies in the teaching of languages can increase students' motivation and overall involvement, intensify the learning process and reinforce the acquired skills. Most language learning apps help to master grammar and vocabulary. They offer a variety of learning materials, but the goal of developing sociocultural competence is not a set priority. On the market of educational services, there are no apps that would effectively combine an interactive visual novel with a varied plot and a language course that teaches communicative behavior in Russian-speaking sociocultural space.

This research and further project development aim to create a PC game application that allows students to learn Russian communicative behavior norms while enhancing their language skills. The target audience of this interactive game is students at the age of sixteen who speak Russian at the B2 level and are interested in immersing themselves in Russian culture and learning the specifics of its discourse. In general, the work solves four research tasks: Analyzing game-based language learning applications; identifying the features of Russian communicative behavior; designing simulation scenarios to prevent faux pas in everyday communication; finding effective cognitive design solutions for the visual presentation of game material. The work highlights the features of Russian culture and the norms of communicative behavior, which become the basis for modeling game situations. Moreover, it forms a realistic image of the cultural environment for foreigners learning Russian supported by an interactive approach toward language teaching.

The research methodology includes several types of analysis – content, system, critical, and conceptual. They allow us to consider gamified educational projects as complex systems and develop new theoretical and practical models. The first chapter of the paper contains an analysis of the experience of the predecessors, which allows us to identify directions for the development of an educational video game and take into account the nuances in the process of its creation. The peculiarities of focusing attention are mentioned in detail as well. The second

chapter of the work describes the developed educational visual novel and its methodological justification, including the choice of graphic presentation, attention retention, goal setting, and description of the general idea of a visual novel. Moreover, it includes its structure, mechanics, thematic blocks, micro-plots, conditions of successful passing through the game, player progress evaluation, graphic novel solutions, character description, and analysis of the entire gameplay.

The visual novel “Let's Discover Russia!” is divided into several chapters, differing from each other by the set of characters and locations where communicative situations take place. Each chapter features several plots, which become available to the player as the game progresses. Each story reveals the peculiarities of Russian people's behavior in the corresponding situation. At the end of each episode, the game evaluates the approximate level of the player's sociocultural competence, highlights bottlenecks, and suggests additional tips for a more successful walkthrough (in the same game session.) A beta version of this application is currently in the drafting phase of testing, and it is available for introduction sessions starting on May 27, 2023.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
Глава 1	5
ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ В ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ СОЗДАНИЯ УЧЕБНЫХ ВИДЕОИГР	5
1.1. Игрофикация в образовательном процессе.	5
1.2. Методические эксперименты с использованием игры.	6
1.3. Нейробиологические аспекты обучения.	7
4. Типы видеоигр.	10
5. Обучающие игры в преподавании иностранных языков.	11
6. Теория фреймов в процессе обучения.	12
7. Принципы когнитивного дизайна.	12
8. Выбор графической подачи и удержание внимания.	14
8.1 Особенности фокусировки внимания.	14
8.2. Принципы удержания внимания в видеоиграх.	15
8.3. Целеполагание в игре.	16
9. Анализ приложений-аналогов.	16
10. Общие выводы.	18
Глава 2	21
ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА «ДАВАЙ ЗНАКОМИТЬСЯ, РОССИЯ!»: ОТ ИДЕИ ОБУЧАЮЩЕЙ ВИДЕОИГРЫ К ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ	21
1. Общая идея визуальной новеллы.	21
2. Структура и механика видеоигры.	23
2.1. Главы визуальной новеллы (тематические блоки) и сюжеты (игровые сессии).	24

2.2. Условия успешного прохождения видеоигры и система оценивания результатов игрока.	27
3. Визуальное решение новеллы.	29
4. Персонажи видеоигры.	29
5. Описание игрового процесса.	33
5.1. Сценарии игровых сессий с комментариями.	34
6. Выводы.	37
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	39
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	61
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	62
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	67

ВВЕДЕНИЕ

В последние годы на фоне развития информационных технологий игрофикация¹ стала популярным подходом в обучении иностранным языкам, который помогает сделать процесс изучения языка более интересным, эффективным и интерактивным. Сама по себе игрофикация образовательного процесса означает использование игровых механизмов в деятельности, не связанной непосредственно с игрой. Игрофикацией (от английского термина *gamification*) мы вслед за другими исследователями называем применение игровых элементов и принципов в неигровых контекстах, таких как образование и обучение, с целью повышения мотивации, улучшения усвоения материала и достижения лучших результатов (см. Орлова, Титова, 2015; Stuart, 2010; Groh, 2012 и др.).

Игрофикация в обучении русскому языку как иностранному представляет особый исследовательский и практический интерес по ряду причин: усиливаются мотивация и вовлеченность учеников в процесс обучения, само обучение переходит в активную фазу, происходит постепенная адаптация к разным стилям обучения, возникает возможность вхождения в так называемое «потокное состояние» (см. Шпаковский, Данилюк, 2018), а также закрепление полученных языковых навыков.

Игрофикация в педагогике стала активно изучаться в XX–XXI вв., скачок в развитии информационных технологиях создал благоприятное пространство для утверждения этого подхода в сфере образования. Развитие технических средств, таких как интерактивные доски и компьютеры, в школах, колледжах и университетах способствовало широкой доступности игровых технологий в образовательном процессе.

Компьютерные приложения, которые создаются для обучения иностранным языкам, чаще всего ставят целью помочь в овладении грамматикой языка, усвоении лексики, либо предложить студенту разнообразные учебные материалы или подобрать учителя, например, приложения от разнообразных онлайн-школ английского языка (см. Skyeng и др.). В некоторых приложениях имеется учебный блок, посвященный коммуникативному поведению: для бизнес-поездки, для досуга, для похода в гости и т. д. (см. Lingualeo). Но назначение этих материалов в большей степени практическое

¹ В исследованиях встречается также термин *геймификация*.

(помочь иностранцу сориентироваться в незнакомой социокультурной среде), а развитие социокультурной компетенции не является в них приоритетной целью. Приложения, которые объединяли бы в себе интерактивную визуальную новеллу с вариативностью сюжета и языковой курс, обучающий коммуникативному поведению в русскоязычном социокультурном пространстве, на рынке учебных материалов на данный момент отсутствуют.

Целью нашей работы является создание игрового стационарного приложения, которое позволяет студентам в процессе изучения РКИ осваивать нормы русского коммуникативного поведения.

Целевой аудиторией этой интерактивной игры станут студенты в возрасте от шестнадцати лет, владеющие русским языком на уровне В2 и заинтересованные в погружении в русскую культуру и изучении особенностей ее дискурса. Под анализом культурного дискурса понимается особый способ этнографического исследования коммуникации, поднимающий общий вопрос: каким образом коммуникация складывается в культурную практику. Конкретные вопросы могут быть сосредоточены на действиях, событиях и стилях общения, которые люди используют в повседневной жизни (Carbaugh, Tovar, 2017).

Мы полагаем, что использование игрового компьютерного приложения позволит повысить социокультурную компетенцию студентов в условиях изучения РКИ вне языковой среды общения. Вслед за Э. Г. Азимовым и А. Н. Щукиным, авторами «Нового словаря методических терминов и понятий», под социокультурной компетенцией мы понимаем «совокупность знаний о стране изучаемого языка, национально-культурных особенностях социального и речевого поведения носителей языка и способность пользоваться такими знаниями в процессе общения, следуя обычаям, правилам поведения, нормам этикета, социальным условиям и стереотипам поведения носителей языка» (Азимов, Щукин, 2009, С. 286–287). Из определения следует, что составной частью социокультурной компетенции является владение нормами коммуникативного поведения носителей культуры: «Коммуникативное поведение — это поведение (вербальное и сопровождающее его невербальное) личности или группы лиц в процессе общения, регулируемое нормами и традициями общения данного социума» (Прохоров, Стернин, 2007, С. 42).

Исходя из поставленной цели, мы решаем в работе следующие **исследовательские задачи**:

1. анализ аналогов (приложений, обучающих иностранным языкам, а также программ, предлагающих обучение языкам в игровом формате);
2. определение особенностей русского коммуникативного поведения, которые должны стать предметом изучения студентов;
3. подбор и моделирование игровых ситуаций, в которых могут проявляться типичные для иностранцев ошибки в русском коммуникативном поведении;
4. поиск наиболее эффективной визуальной подачи игрового материала с точки зрения когнитивного дизайна.

Ожидаемым результатом является создание полноценного игрового приложения с возможностью проведения первичных тестов на фокус-группе.

Предметом исследования в работе являются особенности социокультурной среды России, русская культура и правила поведения носителей русской культуры; принцип формирования реалистичного образа культурной среды у иностранцев, изучающих русский язык для работы / учебы / культурного туризма; игровой, или интерактивный метод обучения взрослых; учебные материалы, игры, аналоги (интерактивное кино, визуальные новеллы, система обучения иностранным языкам в мобильных и браузерных приложениях).

Методика исследования носит комплексный характер: включает контент-анализ (на этапе анализа аналогов), системный анализ (этот подход позволяет рассмотреть игрофикацию образования как сложную систему с различными взаимодействующими компонентами, такими как участники, контекст, цели, задачи, ресурсы и технологии), критический анализ (определение гипотетических ограничений игрофикации как комплексного подхода), концептуальный анализ (помогает структурировать знания об игрофикации образования, а также разрабатывать новые теоретические и практические модели).

Структура работы включает в себя две главы. В первой главе представлен анализ опыта предшественников (игрофикация в образовательном процессе, методические эксперименты с использованием игры, нейробиологические аспекты обучения, существующие типы видеоигр, обучающие игры в преподавании иностранных языков, теория фреймов в процессе обучения, принципы когнитивного дизайна, анализ

приложений-аналогов), позволяющий сделать выводы о необходимом направлении для работы над прототипом учебной видеоигры и выявить нюансы, которые должны быть учтены в процессе разработки компьютерного игрового приложения. Также рассматриваются особенности фокусировки внимания.

Во второй главе работы мы описываем созданную обучающую видеоигру и даем ее методическое обоснование. В тексте раскрываются следующие аспекты: выбор графической подачи, удержание внимания, целеполагание в игре, описание общей идеи визуальной новеллы, структура и механика игры, тематические блоки и сюжеты, условия успешного прохождения игры, оценка прогресса игрока, визуальные решения новеллы, описание персонажей, разбор игрового процесса.

Глава 1

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ В ТЕОРИИ И ПРАКТИКЕ СОЗДАНИЯ УЧЕБНЫХ ВИДЕОИГР

1.1. Игрофикация в образовательном процессе.

В анализе опыта предшественников нам придется обратиться сразу к нескольким направлениям исследований: игровому дизайну, когнитивистике, истории педагогики, этнопсихологии, другим культурологическим дисциплинам, и даже нейробиологии. Временные рамки традиции игрофикации образовательного процесса будут достаточно размыты: невозможно точно определить, когда именно был применен подобный подход впервые, но мы можем охарактеризовать и классифицировать то, что активно развивалось в XX–XXI столетиях.

Определение понятию игрофикация образовательного процесса дал профессор Пенсильванского университета К. Вербах: использование игровых механизмов в деятельности, которая не имеет отношения к процессу игры как таковому (цит. по Агапова и др., 2015). Однако, К. Вербах был далеко не первым современным исследователем, который привлек внимание к этой теме. В 2011 г. в Нью-Йорке состоялся «Игрофикационный саммит» (Gamification Summit), организацией которого руководил психолог Г. Зихерман (см. Агапова и др., 2015). После этого теме игрофикации в педагогике стало уделяться намного больше внимания, чем когда-либо.

Скачок в области информационных технологий создал огромное пространство для подобных разработок. В этой сфере мы однозначно можем выделить:

1. широкую доступность таких технических средств, как интерактивные доски и персональные компьютеры в компьютерных классах школ, колледжей и университетов;
2. распространение учебных материалов, нацеленных на будущих разработчиков, а также наличие ресурсов, которые подчас позволяют создавать небольшие браузерные игры без знания определенных языков программирования;

3. общемировое стремление к интердисциплинарности, поиску нестандартных решений на стыке различных областей знания;
4. развитие когнитивного дизайна, чьи технологии и практики облегчают взаимодействие цифрового продукта и пользователя.

1.2. Методические эксперименты с использованием игры.

Исследователи отмечают, что отдельные примеры использования игрофикационного подхода можно встретить уже в XX веке. В частности, подобные эксперименты описаны в статье А. Е. Карлика и Ю. И. Растовой «Имитационные игры как исследовательский инструмент, обучающие стратегии и методология» (см. Карлик, Растова, 2018). Первая упомянутая в статье учебная игра была предназначена для предприятий: в ней участвовали студенты вузов и руководители предприятия. Ее инициатором являлась М. М. Бирнштейн, а называлась она «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы». Этот эксперимент был осуществлен на фабрике «Красный Октябрь». Но в СССР такое мероприятие не получило должной оценки и развития. В стране с плановой государственной экономикой и единой марксистско-ленинской идеологией подобную инициативу не поддержали, поскольку на первый план ставились интересы коллектива, а не отдельной личности. Методика проведения пусковой деловой игры была создана в ЛИЭИ к концу 1931 г., а уже 23 июня 1932 г. в том же институте началось ее проведение. Темой и содержанием игры стало «Развертывание производства сборочного цеха новопостроенного Литовского завода пишущих машин в пусковом периоде» (сокращенно — «Пуск цеха»).

Игре предшествовало детальное обследование сборочного цеха, материалы обследования и легли в основу игры. К ее проведению была привлечена группа из 24 человек. Игра велась на двух уровнях управления: руководство цехом и руководство производственными бригадами. Анализируя подобный эксперимент, можно обратиться к концепции дивергентного мышления (термин Д. Гилфорда), рассматриваемого в статье Н. В. Стрельцовой «К вопросу о сущности понятия “Дивергентное мышление”» (см. Стрельцова, 2021). Это означает создание «продукта» (идеи, решения, ответа), которого ранее не было в культуре, в отличие от «конвергентного» мышления, предполагающего воспроизводство привычных образцов и алгоритмов действия. Это достигается благодаря активному включению в процесс познания правого полушария.

Эксперименты призваны развить дивергентное мышление, сделать учащегося более адаптивным, помочь реализовать свои умения на практике. Из этого можно сделать выводы, что деловые и профессиональные игры являются хорошим полем для внедрения педагогических экспериментов. Экспериментом можно считать также и перенос сложных ситуаций из деловой жизни в учебную среду, поскольку учащиеся еще не до конца ознакомлены с реалиями профессии и / или ситуации, в которую их помещают. Подобные экспериментальные методы также очень эффективны при переобучении кадров или повышении их квалификации. Так, в США разработали VR-игру для симуляции поведения прохожего, наблюдающего за человеком с гликемической комой, а также аналогичную сцену, посвященную войне в Сирии (см. De la Peña, 2015).

1.3. Нейробиологические аспекты обучения.

Учебные игры включают в себя множество сложных процессов, связанных с нейробиологией человека. Нейробиология рассматривает игры как феномен человеческой когнитивной деятельности, здесь наблюдаются расхождения в направлениях исследований: с одной стороны, игры изучаются как нечто, что может расширить опыт игрока, дав ему новые, достаточно сложные по своей природе инструменты познания, с другой стороны, игры могут рассматриваться как фактор формирования зависимости, а порой и так называемого «расстройства игровой зависимости» (см. Ivory, 2013).

Большой интерес для нас представляет совместное исследование, проведенное М. Палаусом, Е. Маррон и Р. Вьехо-Соберой на базе когнитивной лаборатории при Открытом Университете Каталонии и лаборатории нейропсихиатрии и нейромодуляции при Массачусетской больнице общего профиля (см. Палаус и др., 2017). Исследовательской команде удалось не только провести комплексное исследование, но и четко обозначить основную проблему этой отрасли знания: несмотря на то, что оказалось возможным установить ряд связей между нейронными и когнитивными аспектами, в частности, в отношении внимания, когнитивного контроля, визуально-пространственных навыков, когнитивной нагрузки и процесса вознаграждения, многие аспекты могут быть улучшены (Палаус и др., 2017, С. 1).

Выделенные этими исследователями критерии групп игр для изучения показательны и имеют четкое обоснование. Отсутствие стандартизации в различных аспектах

исследований, связанных с видеоиграми, таких как характеристики участников, особенности каждого жанра видеоигр и различные цели исследования могут способствовать расхождениям во многих соответствующих исследованиях.

В обзоре существующей исследовательской традиции участники проекта четко обозначили статьи, которые были исключены из анализа: обзорные статьи ($n = 22$); отсутствие нейронных коррелятов ($n = 70$); наличие патологии у участников ($n = 65$); статьи, в которых пользователи не были связаны с видеоиграми, или же они решали простые компьютеризированные задачи, которые не могут считаться имеющими отношение к видеоиграм ($n = 69$); описанный опыт тестиров, у которых мозговые корреляты были лишь побочным продуктом ($n = 25$); статьи, сосредоточенные на моторных функциях ($n = 15$); фармакологические исследования ($n = 2$); и, наконец, статьи на других языках, кроме английского, испанского или французского ($n = 18$)². Исключенные статьи часто соответствовали более чем одному критерию исключения. Как упоминалось в критериях отбора, исключение составляли статьи, в которых патология заключалась в чрезмерном использовании игр или игровой зависимости, а также статьи, в которых описывалась психопатология и включались группы здоровых участников, от которых были получены нейронные данные.

В вопросах изучения влияния игрофикации на образовательно-когнитивный процесс нас (аналогично) будут интересовать:

- 1) лица, не страдающие психическими расстройствами или диагностированными неврологическими нарушениями, а также те, у кого не было выявлено аддиктивное поведение применительно к играм;
- 2) использование видеоигр, а не иных компьютерных технологий;
- 3) акцент на пользу игрофикации, а не оценивание гипотетического риска смещения фокуса восприятия и выработки зависимости.

Мы исходим из того, что регулирующую роль в игре на себя берет именно педагог или андрагог, а участники курса или целой образовательной программы следуют его указаниям, в частности, по тому, как сочетать разные подходы и методы в обучении.

Другое первостепенно важное для нас исследование было проведено на базе Центра нейрокогнитивных исследований в Институте психологии в Университете социальных

² Последний критерий не актуален для нас, поскольку доступный нам набор языков отличается.

и гуманитарных наук SWPS в Варшаве, на Отделении менеджмента в сетевых и цифровых обществах в Университете Козьминского в Варшаве и в Институте психологии в Ягеллонском университете в Кракове. Исследование «Нейроанатомические предикторы приобретения сложных навыков во время обучения видеоиграм» посвящено изучению мозга, в частности, изменениям белого и серого вещества, и является отправной точкой в доказательстве влияния видеоигр на когнитивную деятельность учащегося (см. Kovbasiuk et al., 2022).

Авторы этого исследования понимают видеоигры как сложные задачи, поскольку они задействуют одновременно несколько когнитивных способностей человека, устанавливают сложные правила и создают условия для принятия решений, требуют длительной практики для освоения определенных навыков и включают мотивационные элементы, которые повышают вовлеченность игрока. Видеоигры могут способствовать улучшению нейропластичности, но важно и то, что, согласно проведенному ранее мета-анализу, на который ссылаются исследователи (см. Wang et al., 2017), значительный положительный эффект от видеоигр более выражен у молодых взрослых, нежели у пожилых людей. Однако, результаты исследования указывают также на то, что изменения будут зависеть и от других факторов (например, наличие пространственного компонента, сам жанр видеоигры и др.) (Wang et al., 2017). Обнаруживается потенциальное поле для новых исследований — влияние головоломок и учебных игр (их нейрокоррелятов) все еще изучено недостаточно. Впрочем, имеющиеся на данный момент данные позволяют утверждать, что видеоигры положительно влияют на серое вещество в лобной коре (PFC, DLPFC, прецентральных областях), теменной доле (прекунеусе), височной доле (средней височной извилине) и мозжечке (Kühn et al., 2014).

Исследователи обращают внимание на то, что оценивание эффективности некоторых игр сложно само по себе. При внедрении некоторых игровых продуктов нет возможности полноценной проверки с точки зрения как непосредственно влияния на серое и белое вещество отдельно взятого учащегося, так и создания нескольких фокус-групп. На первое место выходит индивидуальная оценка субъекта. Пример: команда NHS England, занимавшаяся проблемами диабета, была обеспокоена недавними статистическими данными о доверии врачей и пациентов в управлении чрезвычайными ситуациями, связанными с диабетом, в больницах. Поэтому они искали способ повышения уровня подготовки младших и неспециализированных врачей в управлении неотложных состояний при диабете I типа. 39 младших врачей, работающих в области

неотложной медицины и острой медицины, получили доступ к четырем иммерсивным, клинически реалистичным сценариям, в которых они должны были помогать виртуальным пациентам так, как в реальной жизни (см. Keutel, 2021).

Результаты этого исследования показали, что 100% участников сочли сценарии подходящими для их уровня, и 100% заявили, что VR сценарии улучшат их повседневную практику. До применения VR средний уровень уверенности стажера в оказании помощи пациенту в состоянии острого диабетического кетоацидоза (ДКА) — по восьмичастной шкале Лайкерта — составлял 3,92 (3,38–4,47). После прохождения VR-игры этот показатель увеличился до 5,41 (4,79–6,03). Таким образом, средний уровень уверенности в ведении пациентов с диабетом, нуждающихся в неотложной помощи увеличился на 28% после VR обучения. Этот пилотный запуск игры был столь эффективным, во-первых, потому что изначально была предельно четко определена целевая группа — врачи определенных направлений. Во-вторых, предложение соответствовало изначальному спросу — предоставлению возможности практиковаться дополнительно, чтобы сделать оказываемую пациентам помощь эффективнее. Кроме того, врачи неотложной и скорой практик могли сравнить свои результаты до и после прохождения VR-курса (см. Keutel, 2021).

1.4. Типы видеоигр.

Игры разделяются на экзогенные (фоновые) и эндогенные (целенаправленные) игры. Для фоновых игр характерно то, что игроку не дается детальных условий и правил, но обучение все равно продолжается. Например, через погружение в определенный тематический контекст. Целенаправленные же игры имеют четкие, последовательные инструкции; требуемый результат тоже известен заранее. Исследователи Ю. Ф. Шпаковский и М. Д. Данилюк приводят несколько примеров игр обеих категорий: Microsoft Flight Simulator, или симулятор для обучения будущих пилотов (целенаправленный игровой процесс, игра эндогенного типа), и Assassin's Creed, игра экзогенного типа, которая не позиционирует себя как учебная, но игрок получает знания по истории конкретного периода и страны (например, Америки или Италии) (см. Шпаковский, Данилюк, 2018).

Ю. Ф. Шпаковский и М. Д. Данилюк развивают концепцию потокового состояния, т. е. состояния, которое достигается посредством полного включения субъекта в какую-либо

осознанную деятельность. Если потоковое состояние достигнуто, появляются следующие признаки: получение удовольствия от самореализации; повышенные коммуникативные способности; умение емко выражать свои мысли; улучшается способность находить неожиданные решения (см. Шпаковский, Данилюк, 2018, С. 53).

Ю. Ф. Шпаковский и М. Д. Данилюк цитируют М. Чиксентмихайи, выделившего несколько аспектов, которые способствуют введению в потоковое состояние: 1. постановка ясной цели; 2. фокусировка внимания на определенной активности; 3. прямая и незамедлительная обратная связь; 4. равновесие между уровнем способностей субъекта и сложностью задачи (Шпаковский, Данилюк, 2018, С. 53).

Авторы сравнивают потоковое сознание с тем, как характеризует сам процесс игры философ Й. Хейзинга в своей книге «Homo Ludens» («Человек играющий»), впервые изданной в 1938 году, и приходят к выводу, что игры могут способствовать вхождению в потоковое состояние (Шпаковский, Данилюк, 2018, С. 53).

1.5. Обучающие игры в преподавании иностранных языков.

Анализ исследований, посвященных рассмотрению обучающих игр в преподавании иностранных языков, показывает, что авторов преимущественно интересует применение игровых технологий в целом, периодически используется общее понятие «информационных технологий» (см. Новикова, Цысь, 2021; Чудайкина и др., 2017).

Встречаются и описания полноценных экспериментов с готовыми игровыми продуктами. В одном из таких случаев, описанных Ф. Б. Ситдиковой в статье «Применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам», выбор конкретной игры происходил по результатам голосования среди участников эксперимента (соответственно, каждый играл в то, что сам и выбрал) (Ситдикова, 2019). Исследователь обращает внимание на такой жанр, как ММОРПГ (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра), ссылаясь на исследование, проведенное К. С. Манджиевым по игре World of Warcraft, поскольку в таких играх пользователь может общаться, отправляя текстовые сообщения или общаясь в голосовом чате, но в выборе игры для эксперимента был и жанр стратегий (см. Манджиев, 2016). В других исследованиях игры зачастую упоминаются как способ повышения мотивации или как часть концепции Edutainment (в переводе с английского означает учебно-

развлекательный контент в целом) (см. Anikina, Yakimenko, 2015; Aksakal, 2015), что указывает на перспективность подобных практических разработок.

1.6. Теория фреймов в процессе обучения.

В интересующей нас области лингводидактики определенную роль играет теория фреймов, получившая широкое распространение в различных областях когнитивной науки. Этот подход становится особенно важным, учитывая актуализацию концепции *Другого* по Э. Левинасу. Так, Е. И. Звягинцева в статье «Понятие ‘Другого’ в творчестве Э. Левинаса» отмечает: «Лицо подразумевает уникальность, индивидуальность, несравненность Другого с другими и со мной. Лицо не похоже на окружающий мир и на вещи, встреченные в нем, его нельзя понять, охватить и даже увидеть или осязать. Тем не менее, оно обнаруживает себя и обнажает» (Звягинцева, 2014, С. 93).

Изучение языка и культуры, существующие в некоей оппозиции к миру ученика, требует постепенного проникновения в реальность *Другого*. Так, фрейм в теории Ч. Филлмора представляет собой схематизированный на концептуальном уровне опыт (т. е. структуру знаний), хранящийся в человеческой памяти (цит. по Костомарова, 2015, С. 24). Фрейм создает целостность смысла, но осознать его сложно, поскольку чрезмерная концентрация на том, что формирует представление агента о наблюдаемых объектах и их реалиях, не приводит к необходимой степени рефлексии и рационализации (Батыгин, 2001, С. 12).

В обучающей языку и культуре компьютерной игре фреймом будет являться сама форма подачи заданий. Дело в том, что большинство учащихся воспринимает компьютерные игры как часть досуга (если они не бета-тестеры, гейм-дизайнеры, программисты и т. п.). Соответственно, подача того же (либо расширенного за счет технических возможностей) материала посредством другого медиа (например, игры), приводит к более легкому и органичному для самого агента (учащегося) восприятию лингвокультурных реалий *Другого*.

1.7. Принципы когнитивного дизайна.

В создании игрового контента актуальны идеи когнитивного дизайна, поскольку гармонично оформленный продукт приближает пользователя к потоковому состоянию в рабочей и учебной деятельности. В отношении теории фреймов в когнитивном дизайне стоит обратиться к труду А. Ю. Бородовской. Исследователь оперирует понятиями «когнитивный дизайн мультимедиа» и «эмоционально-когнитивный дизайн мультимедиа», которые активно используются в последние десятилетия (см. Бородовская, 2015). По мнению автора, многогранность цифровых образовательных средств дает педагогу / андрагогу возможность использовать все каналы восприятия учащегося. При этом одной из задач гейм-дизайнера является снижение когнитивной нагрузки, что сделает усвоение нового материала намного легче и продуктивнее (см. Ross, 2019). А. Ю. Бородовская со ссылкой на Р. Майера формулирует двенадцать принципов использования мультимедиа, которые обеспечивают их эффективность в образовательном процессе (см. *Таблицу 1*).

Таблица 1. Принципы использования мультимедиа в образовательном процессе

Принцип	Содержание
Согласованности	Материалы отсортированы по значимости, ничего лишнего.
Сигнализации	Обозначен порядок выполнения заданий, материал отсортирован по важности.
Избыточности	Наличие визуального материала и нарративного элемента
Пространственного привыкания	Новая лексика и соответствующие иллюстрации находятся рядом.
Временного привыкания	Новая лексика и соответствующие иллюстрации предоставлены одновременно.
Сегментации	Блоки информации лучше последовательно разделить на фрагменты.

Предварительной подготовки	Основные понятия должны быть разъяснены учащимся еще до знакомства с мультимедийным материалом.
Модальности	Задействование слуховых и зрительных каналов восприятия.
Мультимедиа	Сочетание речевых и зрительных образов.
Персонализации голоса и изображения	Избегание формального стиля.

Соблюдение этих правил не только позволяет эффективно организовать занятие, но и отрегулировать баланс между насыщенным контентом и наличием элементов, которые будут перегружать учащихся, попутно снижая их общую мотивацию.

1.8. Выбор графической подачи и удержание внимания.

В создании обучающих видеоигр необходимо знать законы удержания внимания учеников, чтобы визуальное и другое оформление игры помогало бы лучше сфокусироваться на выполнении учебных задач.

1.8.1. Особенности фокусировки внимания.

В выборе графического наполнения важно учитывать то, что учащиеся не могут непрерывно поддерживать внимание, даже войдя в потоковое состояние. Э. Титченер выделял две формы внимания, связывая их с физиологическими процессами. Он считал, что внимание может быть пассивным (непроизвольным) и активным (произвольным), и что оба типа характерны для различных стадий духовного развития человека. Сложность при этом отличается и зависит от периода духовного роста (Титченер, 2001).

Исследователь считает, что пассивное внимание первично, и что оно зависит от таких факторов, как интенсивность раздражителя, повторяемость, качества, присущие объекту, на котором фокусируется человек, его новизна. Некоторые впечатления неизбежно привлекают внимание в силу не опосредованного воздействия на человеческое восприятие: например, громкий шум или яркая, насыщенная цветовая

гамма. «Внимание направляется и поддерживается поставленной целью, а потому неразрывно связано с речью», — утверждает Э. Титченер, объясняя, как устроено вторичное (произвольное) внимание (Титченер, 2001).

Французский психолог Т. Рибо определял непроизвольное внимание как природное, естественное, а произвольное — искусственное, как результат научения, когда субъект фокусируется на объект с помощью внешних сил. Из работы ученого можно сделать вывод, что он установил связь между вниманием, эмоциями и состоянием организма (Рибо в хрестоматии Гиппенрейтер, 2011).

Русский психолог Н. Н. Ланге определял произвольное внимание как волевое, поскольку цель процесса субъекту уже известна. В своих трудах он выделял инстинктивную форму внимания, вызывается эмоциями — любопытством и удивлением (Ланге в хрестоматии Гиппенрейтер, 2001). Так или иначе, переход от произвольного внимания к послепроизвольному нуждается в организации. Сам объект изучения и способ подачи информации могут вызвать интерес, но поддержание внимания облегчается, если от субъекта требуется ряд последовательных действий.

В обучении важны воздействие на эмоциональную сферу, хорошо структурированный материал, и выдержанный темп подачи информации (Ланге в хрестоматии Гиппенрейтер, 2001). Для привлечения внимания преподавателю важно убедить студентов в актуальности материала и соответствии их потребностям, иными словами — создать определенную установку на обучение (Ланге в хрестоматии Гиппенрейтер, 2001).

1.8.2. Принципы удержания внимания в видеоиграх.

Рассмотрим принципы вовлечения и удержания внимания в видеоиграх. Р. Лемарчанд, бывший ведущий игровой дизайнер Naughty Dog, считает, что внимание игрока — это фундамент видеоигр, и сам игровой процесс возможен только, когда игра как привлекает внимание, так и удерживает его (Lemarchand, 2019). Профессор Мальтийского университета Г. Кальеха составил целую схему уровней вовлечения игрока. Эта схема показывает, что ниже внимания находится только психологическое «пробуждение» — чувство осознанности, на которое разработчик не может повлиять. Затем следует внимание, и дальше — вовлечение и иммерсивность (см. Calleja, 2011). Понятие

рефлексивного внимания — как реакция на резкие изменения окружения — аналогична понятию непроизвольного внимания. Его преимущество для игрового дизайна в том, что это внимание регулируется подсознанием, а человек его напрямую не контролирует. Расстановка акцентов (стимулов) может привлечь внимание игрока к нужным элементам на конкретном уровне игры.

Недостаток этого типа внимания в том, что оно не может сохраняться долго, поскольку исчезает ощущение новизны. В поддержку подобного типа внимания необходимо так называемое добровольное внимание. Р. Лемарчанд разделил удерживающие концентрацию элементы на три категории: эстетика, система и повествование (см. Lemarchand, 2019). Эстетика быстро захватывает внимание игрока, но удерживает его ненадолго, задействуя непроизвольное внимание. Функцию системы в играх выполняет геймплей и за счет прямого взаимодействия с игроком активно удерживает внимание. Повествование же по своей эффективности находится где-то посередине между эстетикой и системой.

В нашем проекте повествование является одним из геймплейных элементов, что также задействует произвольное внимание. Р. Лемарчанд считает, что подобная классификация типов внимания универсальна и подходит для оценивания эстетики и функционала всех типов медиа (Lemarchand, 2019). Исследователь утверждает, что подобный подход избавляет игрока от субъективных оценок различных медиа, делает суждения функциональнее и проще, улучшает способность понимать связь между формами. Можно сказать, что видеоигры (как синкретический вид медиа) оказываются в выигрышном положении, поскольку сочетают в себе различные элементы, способствующие распределению внимания, которое происходит за счет смены познавательной деятельности. Существует крайность, когда чрезмерно агрессивное удержание внимания игрока подталкивает того к увеличению количества часов, проведенных за игрой, что часто встречается в коммерческих проектах с агрессивным маркетингом.

1.8.3. Целеполагание в игре.

Очень важно, чтобы в обучающей игре было четкое личностное целеполагание. А. Д. Король описывает два подхода к постановке цели на занятии: информационный и человекосообразный (см. Король, 2015). Первый — это передача учащимся

определенных систематизированных знаний, а последний — то, что дает ученику возможность самостоятельно прийти к каким-либо выводам.

В обоих случаях сразу исключаются формулировки, задающие лишь направление деятельности. Как правило, подобное невыполнимо в рамках одного урока. А. Д. Король дает четкое определение того, что вообще можно назвать целью учебной деятельности: это предвосхищаемый результат, и поэтому формулировка целей должна производиться в форме, допускающей проверку уровня их достижения (Король, 2015, С. 1).

1.9. Анализ приложений-аналогов.

На нынешнем рынке мобильных приложений можно выделить такие медиапродукты как Lingualeo, Drops, Duolingo (см. Lingualeo 2010; Duolingo 2011; Drops 2015). Сравнение их сильных и слабых сторон свидетельствует о том, что в их функционале есть схожие черты, но есть и различия, анализ которых позволяет сделать выводы об эффективности тех или иных стратегий в обучении иностранным языкам (см. *Таблицу 2*).

Таблица 2. Результаты сравнительного анализа языковых обучающих приложений

Название	Достоинства	Недостатки	Рейтинг в Play Store
Drops	Ориентировано на людей, которые не могут посвятить много времени изучению языка; минималистическая графика при наличии лаконичного фирменного стиля; подача слов по тематическим блокам; наличие бесплатной версии.	Бесплатная версия имеет ограниченный функционал; приложение доступно лишь пять минут в течение дня; изучение слов вне контекста; отсутствие погружения в языковую среду; нет лингвокультурной составляющей.	4.5–4.7 в зависимости от языка (отдельное приложение для каждого из доступных в этой серии языков)
Duolingo	Языковое разнообразие; возможность приблизительной предварительной оценки уровня владения языком;	Рассчитано преимущественно на носителей английского (как языка обучения); игровые	4.6

	<p>наличие отдельно взятых аркадных элементов; простой во взаимодействии интерфейс с наличием фирменного стиля.</p>	<p>элементы могут отвлекать игрока, поскольку ограничивают функционал приложения; нет грамматических пояснений, вместо них даются задания на перевод по образцу; нет погружения в лингвокультурные реалии; некоторые пользователи находят реакции маскота пассивно-агрессивными, что может снижать мотивацию; приложение будет подталкивать учащегося к покупке платной версии (некоторые элементы становятся скорее маркетинговым ходом).</p>	
Lingualeo	<p>Разнообразие заданий; доступность дополнительного контента; наличие закрытых курсов; позиционирование сервиса как помощника при подготовке к экзаменам на категорию (TOEFL); ознакомление пользователя с каталогом TED (для тех, кто выбрал английский); возможность составления персонального словаря.</p>	<p>Относительно небольшой выбор языков; интерфейс не всегда интуитивно понятен; платная версия имеет более широкий спектр оказываемых услуг и материалов; не может быть использовано в качестве первичного пособия (как и все вышеперечисленные); стационарная и мобильная версии отличаются по дружелюбности к пользователю и функционалу; лингвокультурная</p>	4.5

		составляющая раскрыта недостаточно.	
--	--	--	--

Интересным для нас примером визуальной новеллы является проект Имам Дуи Агусалима, созданный для Политехнического института электронного машиностроения в Сурабае. Изначально игра создавалась для тех, кто учился на заочном отделении; она не позиционируется как основной учебный материал. Сама цель новеллы — поддержать интерес студентов к предмету, что становится особенно сложной задачей при выборе дистанционной формы обучения (см. Imam Dui Agusalin, 2015). Эффективность конкретно этой игры в обучении будущих инженеров все еще должна быть доказана экспериментально; более того, можно предположить, что со временем целевая аудитория станет шире, а следовательно, появится возможность собрать несколько фокус-групп для дальнейшего исследования и оптимизации продукта.

1.10. Общие выводы.

В первой главе работы было рассмотрено понятие «игрофикация образовательного процесса», которая понимается как использование игровых механизмов в деятельности, по сути напрямую не связанной с игрой. Широкая доступность технических средств, общемировая тенденция к интердисциплинарности и поиску нестандартных оригинальных решений способствуют развитию игрофикации в образовательном процессе. Кроме того, развитие когнитивного дизайна, который упрощает взаимодействие цифрового продукта и пользователя, может быть применено для создания более эффективных игровых механизмов в образовательных играх. Сами по себе учебные игры рассматриваются нейробиологами как феномен человеческой когнитивной деятельности. Исследования в этой области сосредоточиваются как на расширении опыта игрока и сложных инструментах познания, которые игры могут предоставить, так и на возможном влиянии игр на формирование зависимости.

В исследовательской традиции принято разделять игровые продукты на экзогенные (фоновые) и эндогенные (целенаправленные). Фоновые игры не дают детальных правил, но обучение продолжается через погружение в тематический контекст, в то время как целенаправленные игры имеют четкие инструкции и известный результат. В первой

главе мы подробно остановились на рассмотрении понятия «потокное состояние», когда ученик может выполнить задания без отвлечения на посторонние факторы. Для практической деятельности по созданию учебных видеоигр важна рассмотренная нами теория фреймов, которая позволяет структурировать знания и создавать целостность смысла в учебных видеоиграх. Гейм-дизайнеры должны снижать когнитивную нагрузку, чтобы облегчить усвоение материала. Целеполагание ученика важно для более эффективной организации учебной деятельности и достижения желаемых результатов. Выбирая графическое наполнение видеоигры, нужно учитывать, что ученики не могут поддерживать внимание долго. Внимание бывает пассивным и активным и зависит от интенсивности, повторяемости, качества и новизны объекта. Переход от произвольного внимания к послепроизвольному требует от создателя видеоигры организации деятельности игрока, выстраивания продуманных последовательных действий.

Для дальнейшего решения проблемы организации внимания мы воспользовались схемой профессора мальтийского университета Г. Кальехо, который разработал схему уровней вовлечения игрока. Основные уровни — это внимание, вовлеченность и иммерсивность. Различные стимулы могут привлечь внимание игрока, но для долгосрочной удержания внимания необходимо сочетание эстетики, системы и повествования. Так мы пришли к выводу, что видеоигры являются «выигрышным» видом медиа, т. к. сочетают в себе все эти элементы.

Результаты теоретического анализа положены в основу проектирования собственной обучающей видеоигры — визуальной новеллы, которая позволяет студентам погружаться в русскую культуру и осваивать нормы русского коммуникативного поведения.

Глава 2

ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА «ДАВАЙ ЗНАКОМИТЬСЯ, РОССИЯ!»: ОТ ИДЕИ ОБУЧАЮЩЕЙ ВИДЕОИГРЫ К ЕЕ РЕАЛИЗАЦИИ

2.1. Общая идея визуальной новеллы.

Наша обучающая видеоигра³ создана в жанре визуальной новеллы. Существует множество определений визуальных новелл. Одно из них принадлежит Ричарду Ли и Габриэль Чиа: «Визуальные романы — это интерактивные художественные игры, в которых игровая механика обычно состоит из периодически возникающих точек принятия решений»⁴ (Camingue, 2021). Разрабатываемый нами проект может быть эффективной поддержкой в обучении РКИ, средством для поддержания интереса к изучаемому предмету, поэтому он должен соответствовать принципам, включающим эмоциональность, структурированность, четкую постановку цели и др.

Цель нашей визуальной новеллы — повышение социокультурной компетенции у игрока через имитацию погружения в культуру современной России, познание ее особенностей: традиций, этикета и культуры общения. В процессе игры у игрока присутствует возможность обратиться за культурологической справкой, узнать, что незнакомое слово значит в контексте игры и каково его общее значение, а также узнать текущий уровень собственной социокультурной компетенции.

Чтобы сделать акцент на побуждении игрока к действию и обозначить направленность нашего образовательного проекта было выбрано название «Давай знакомиться,

³ Выражаем искреннюю благодарность *Евгению Анатольевичу Смирнову* за техническую помощь в реализации проекта видеоигры: предложенные технические решения и подготовку к использованию прототипа видеоигры.

⁴ Цитата приводится в нашем переводе — А.М.

Россия!». Сессионные блоки было решено назвать «главами» по аналогии с другими проектами визуальных новелл. Принцип наименования «глав» также связан с направленностью проекта: каждое название указывает на характер коммуникации (например, глава «Восхищаем друзей!» указывает на то, что коммуникация будет происходить в неформальной, дружеской обстановке), на коммуникативную ситуацию и на место, где будет происходить общение (например, название сюжета «В гостях у друга!» говорит о том, что коммуникация происходит в гостях у друга игрока).

Каждый сюжет (игровая сессия) новеллы построен на обыгрывании вероятных ошибок, которые может допустить иностранец в ситуациях общения с носителями русской культуры. Ошибки возможны двух типов: языковые и культурно значимые.

К первой группе ошибок относятся лексические и синтаксические, поскольку они затрудняют коммуникацию с носителями языка. Примеры таких ошибок: неправильное, двусмысленное построение предложения, неуместное употребление схожих по смыслу или звучанию слов.

К культурно значимым ошибкам относятся ошибки, связанные с неведением той или иной социокультурной информацией, они проявляются в вербальном и невербальном общении, особенно в ситуациях, которые связаны с владением речевым этикетом общения.

В видеоигре мы хотим заострить внимание иностранца на том, что при выборе слова необходимо учитывать не только его семантику, лексическую, стилистическую и логическую сочетаемость, но и сферу распространения, а также уместность в социокультурном контексте. Игроку придется принимать решение как в выборе слов, так и в выборе соответствующих действий.

Темы визуальной новеллы сгруппированы по ситуациям повседневного общения, в которых оказывается игрок — такой принцип был выбран в связи с тем, что определяющим для проекта является в первую очередь коммуникативное поведение.

В процессе игры в качестве интерактивной части визуальной новеллы выступает не только предложение игроку выбрать правильное с культурной точки зрения действие, но и ответить правильно на вопросы, связанные с прецедентными текстами, приметами и пословицами. Такой интерактив призван развлечь игрока и дать дополнительные

знания о культуре страны изучаемого языка. Некоторые вопросы к игроку в процессе прохождения будут повторяться (к примеру, выбор правильного обращения к члену семьи или незнакомцу). Это сделано не только для того, чтобы закрепить полученные знания, но и с целью подчеркнуть разницу поведения в похожих ситуациях.

Стоит отметить, что в каждом сессионном блоке т. н. «узкие места» межкультурного общения могут повторяться в разных вариантах (например, в каждом сессионном блоке игроку будет предложено выбрать правильное обращение к новому персонажу при знакомстве). Как мы отмечали, это сделано не только с целью закрепления результата обучения, но и для того, чтобы отразить необходимость разного желательного поведения в схожих ситуациях.

Общий сюжет визуальной новеллы линеен, его нелинейность выражается в возможности выбрать неправильный с культурологической точки зрения вариант ответа, что впоследствии скажется на отношении персонажа / персонажей к игроку, на ответных репликах и на финале конкретной сессии. Скрытая шкала «раздражения» персонажа сказывается на том, чем именно закончится история (с точки зрения игровой механики это выражается в том, откроется доступ к следующим игровым сессиям (сюжетам) в тематическом блоке или нет).

2.2. «Узкие места» и социокультурная компетенция.

Сюжет видеоигры подчинен учебной цели и построен на т. н. «узких местах» межкультурной коммуникации. При определении «узких мест» межкультурного общения, моделировании реплик персонажей и разработке общих принципов построения диалога мы опирались на труды теоретиков межкультурной коммуникации Э. Холла и Г. Хофстеде; исследователей русского коммуникативного поведения и речевого этикета Ю. Е. Прохорова, И. А. Стернина, П. Цзя, И. А. Пугачева и Л. П. Яркиной, Н. И. Формановской и др. (см. Холл, 1989; Хофстеде, 2011; Прохоров, Стернин 2006; Цзя, 2016; Пугачев, Яркина, 2013; Формановская, 1982 и др.). В качестве источников для реконструкции нормативных моделей поведения и культурных предпочтений современных россиян нами был привлечен огромный массив пособий по этикету и культуре общения, а также материалы социологических опросов населения.

И. А. Пугачев и Л. П. Яркина подчеркивают важность развития культурной компетенции у людей, которые только начинают погружаться в мир нового языка. Исследователи обращают внимание на то, что в процессе общения с иностранцем носитель языка может не акцентировать внимание на речевых ошибках собеседника, поскольку объясняет их недостаточно сформированными речевыми навыками, однако нарушения коммуникативных норм воспринимаются более болезненно, поскольку представляются преднамеренными (см. Пугачев, Яркина, 2013). Лучшее понимание особенностей культуры целевого языка и правильная интерпретация ситуационных этнолингвокультурных факторов признается авторами исследования неотъемлемой составляющей пути к успешной коммуникации, в которой обе стороны не попадают в ловушку этноцентрического мышления (см. Пугачев, Яркина, 2013).

Сравнительный анализ особенностей коммуникативного поведения русских людей, на которые указывают в своих трудах исследователи, а также отмеченных ими проблемных зон в общении русских с иностранцами позволил нам выделить «узкие места» межкультурного взаимодействия и сгруппировать их в соответствии с различными коммуникативными ситуациями. Результаты сравнительного анализа трудов исследователей были положены в основу моделирования сюжета визуальной новеллы и представленных в ней ситуаций общения (см. *Приложение 1*).

Наша визуальная новелла посвящена повседневным ситуациям общения, в которых от изучающего русский язык как иностранный требуется быстрый анализ совокупности частных этнолингвокультурных факторов и спонтанность поступков и высказываний. Последнее усложняет задачу, поскольку, в отличие от протоколов бизнес-встреч, где существуют строгие рамки и правила, требует от говорящего гибкости и вариативности, наблюдательности и эмпатии. Пособия по этикету и поведенческим нормам являются для нашего исследования важной группой источников, которые позволяют реконструировать нормативное коммуникативное поведение носителей русской культуры.

2.3. Структура и механика видеоигры.

Структурно визуальная новелла состоит из стартового экрана, содержащего меню выбора главы, меню выбора тренировочных игр, меню профиля игрока, словарь игрока, меню настроек новеллы, меню информации о проекте (см. *Рисунок 1*).

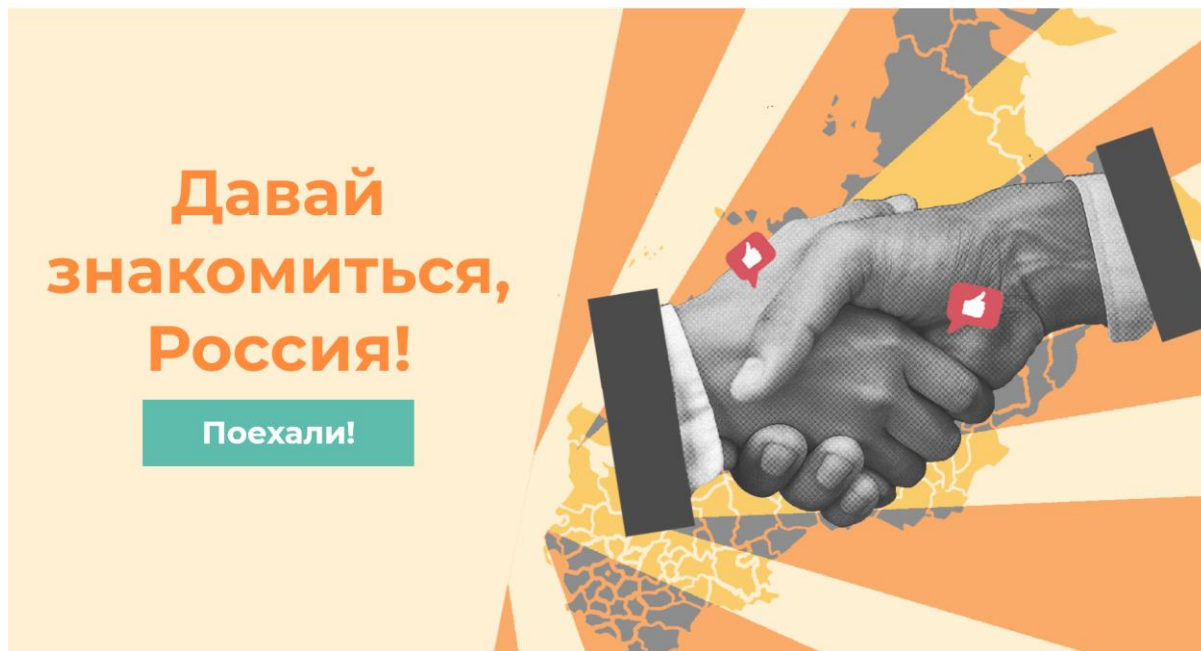


Рисунок 1. Стартовый экран видеоигры «Давай знакомиться, Россия!»

Меню выбора главы содержит тематические сессионные блоки, каждый из которых поделен на несколько сюжетов (игровых сессий), охватывающих основные культурные моменты и «узкие места», с которыми может столкнуться иностранец в России.

Меню выбора тренировочных игр включает в себя три тренировочные игры, в которых игрок может закрепить изученный в процессе видеоигры материал. Примеры таких игр: «Кроссворд», «Что это значит?», «Найди пару» и «Найди слово» (см. *Рисунок 2*). Слова для тренировки берутся из отмеченных игроком в процессе игры слов основного текста.

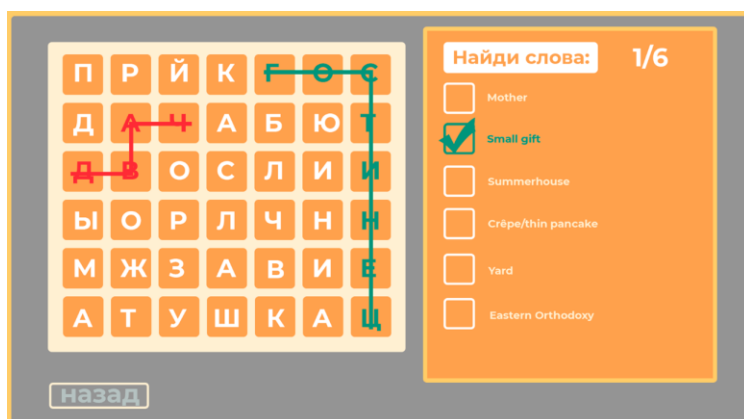


Рисунок 2. Экран тренировочной игры «Найди слово».

Меню профиля игрока — первое, что будет доступно для игрока при первом запуске игрового приложения. Игроку будет предложено выбрать аватар, ввести имя для главного героя, выбрать родную страну и род деятельности. Также в меню игрока будет отображаться его текущий прогресс по каждому тематическому блоку (главе), персонажи, с которыми игрок успел познакомиться, словарь и культурологическая справка (см. Приложение 2). Она содержит описание культурных особенностей страны по параметрам, предложенным Г. Хофстеде и Э. Холлом, и разделы с краткими описаниями основных праздников и традиций страны, описание ситуаций, представленных в игровых сессиях. Тексты рассчитаны на иностранцев, которые владеют РКИ на уровне В2.

При первом запуске игры игроку будут объяснены правила игры, а также игрок познакомится с ее интерфейсом и возможностями.

2.4. Главы визуальной новеллы (тематические блоки) и сюжеты (игровые сессии).

Рассмотрим подробнее **меню тематических блоков (глав)** и сопутствующие им игровые сессии (сюжеты).

1. **Ситуации неформального общения в компании знакомых людей: «Восхищаем друзей!».** *Игровые сессии:* встреча с другом и его компанией в кафе, знакомство с родителями друга, празднование дня рождения

(молодежная вечеринка); празднование Нового года (семейный праздник), на домашнем киносеансе с новыми друзьями; совместный досуг на даче.

2. **Ситуации неформального общения в компании незнакомцев: «Заводим знакомства!».** *Игровые сессии:* знакомство с коллегами, знакомство на тематической вечеринке («квартирник»), поход с новыми друзьями на выставку.
3. **Ситуации формального общения: «Впечатляем коллег!».** *Игровые сессии:* общение с начальством на работе, общение с представителями власти, общение с коллегами по работе в формальной обстановке.
4. **Ситуации взаимодействия с представителями сферы обслуживания: «Проводим время в городе!».** *Игровые сессии:* в магазине, в больнице, разговор по телефону, поездка на такси, ресторан.
5. **Ситуации общения в интернете: «Общаемся в Интернете!».** *Игровые сессии:* анонимные / полуанонимные форумы, популярные социальные сети, сайт знакомств, личные сообщения, видеосвязь.

При выборе одной из глав (тематических блоков) игрок переходит на следующую страницу, где он должен будет выбрать сюжет игры (игровую сессию), здесь же игрока приветствует персонаж данного тематического блока, который будет проводником для игрока в текущей главе (тематическом блоке) (см. *Рисунок 3*).

Один тематический блок содержит сквозной сюжет, который будет меняться в некоторых элементах в зависимости от выбора игрока (к примеру, выбор фильма, который вы можете посмотреть с друзьями в одной игровой сессии, скажется на следующей сессии, где друзья будут вспоминать то, что видели на экране, и спрашивать мнение игрока).



Рисунок 3. Персонаж-проводник Пётр в 1 тематическом блоке новеллы «Восхищаем друзей!»

В настоящий момент нами разработан прототип видеоигры, в котором реализованы четыре игровые сессии из первого тематического блока — «Ситуации неформального общения в компании знакомых людей» (Глава I «Восхищаем друзей!»). Рассмотрим примеры сюжетов визуальной новеллы в этом тематическом блоке:

1. встреча с другом и его компанией в кафе;
2. знакомство с родителями друга;
3. празднование дня рождения (молодежная вечеринка);
4. празднование Нового года (семейный праздник);
5. на домашнем киносеансе с новыми друзьями;
6. совместный досуг на даче.

«Узкие места» межкультурного общения и культурные нюансы в первом тематическом блоке видеоигры:

1. Первая встреча в кафе.

1.1 Как разделить счет? Кто оставляет чаевые и сколько?

1.2 Рукопожатие — актуально ли? Как представиться? Стоит ли немного рассказать о себе?

1.3 Какие темы обсуждать в компании новых друзей?

1.4 Можно ли делать комплименты внешности (или какой-то конкретной детали)?

2. В гостях у друга.

2.1. Подготовка к знакомству: Как правильно выбрать подарок?

2.2. Приезд. Встреча: Как правильно приветствовать? Как обращаться? Снимать ли обувь? Где снимать обувь?

2.3. Застолье. Знакомство с бабушкой. Этикет поведения за столом: Можно ли отказаться от еды? Стоит ли хвалить еду?

2.4. Общение за столом. Знакомство с младшим членом семьи: Стоит ли вмешиваться в воспитание? Можно ли давать советы?

2.5. Приходит отец друга. Анекдоты и шутки «на грани»: Как реагировать на анекдот?

2.6. Приходит дед, садится за стол. Проблемные темы для разговора: Как реагировать на конфликт за столом? Стоит ли высказывать свое мнение о политике?

2.7. Окончание визита. Культура прощания: Помочь ли убрать со стола? Во сколько стоит уходить? Ждать ли, что тебя проведут?

3. День рождения друга.

3.1 Что дарить? Допустимо ли дарить подарок вкладчину? Какая ориентировочная стоимость? Какие подарки неуместны?

3.2 Можно ли дарить цветы? Дарить цветы имениннику или его матери?

3.3 Как одеться? Как определить, что является праздничным и нарядным, а что будет воспринято как излишне формальное?

3.4 Когда садиться за стол и как выбрать место?

4. Встреча Нового года в семье друга.

Можно ли звать на семейный праздник друзей? Кто должен помогать (на кухне, расставить тарелки, принести стулья) и как? Какие поздравления и тосты допустимы? Какие подарки дарить родителям друга, если вы их не очень хорошо знаете?

4.1 Алкоголь, культура питья.

4.2 Что приносить к праздничному столу?

4.3 Подарки: тип и стоимость. Званные и незванные гости: реакция, знакомство.

5. На домашнем киносеансе с новыми друзьями.

Как выбрать фильм. Российский кинематограф. Уместно ли комментировать его во время просмотра. Нести ли еду. Как выражать свои эмоции и впечатления? Дискуссии после просмотра. Неформальная встреча.

6. На даче у родителей Петра.

6.1 Помощь в обустройстве места для отдыха.

6.2 Помощь владельцам дачи.

6.3 Чем можно заняться на даче?

6.4 Привозить ли еду?

6.5 Принято ли пить во время дачного застолья? «Шашлыки» как мероприятие. Соседи по даче: званные и незванные гости.

2.5. Условия успешного прохождения видеоигры и система оценивания результатов игрока.

В нашем проекте система взаимоотношений главного героя (персонажа-игрока) с другими персонажами отражает степень его социокультурной компетенции и является определяющей для прохождения на следующий «уровень» видеоигры.

Наш вариант визуальной новеллы — псевдо-разветвленная история, поскольку она является своеобразным тестом на понимание русской культуры и содержит в себе скрытую систему оценивания. Сама по себе игровая сессия представляет собой визуально оформленный тест, проходя который игрок не только узнает больше о России и русской культуре, но и проходит своего рода испытание (происходит неявное тестирование знаний). Целью этого испытания является успешное прохождение всех блоков заданий, что должно привести к повышению социокультурной компетенции игрока.

Пример диалога в игре с вариантом выбора ответов:

— Здравствуйте! Меня зовут «Имя игрока». Вы Мария Антоновна?

— Здравствуйте, здравствуйте! Петя много о вас рассказывал! Это я только на работе «Мария Антоновна»! Зовите меня «тётя Маша»! Проходите!

Варианты и их последствия:

Игрок снимает обувь перед квартирой, игрок снимает обувь внутри квартиры, игрок не снимает обувь.

Игрок снял обувь в прихожей.

— Поставьте её вот сюда! (*желательный вариант*)

Игрок снял обувь вне квартиры.

— Что же вы так! Снаружи мы не оставляем! (реакция персонажа — смех)
(*нежелательный вариант*)

Игрок остался в обуви.

— А! Вы, наверное, не знаете — мы не ходим дома в обуви! (реакция персонажа — настороженность) (*недопустимый вариант*)

Через некоторое время игроку предстоит еще несколько раз обратиться к героине. Если он выберет обращение «тётя Маша» и вежливую форму обращения на «Вы», это будет правильно. Если просто «Маша» — это будет грубой ошибкой. Если «Мария

Антоновна» и форма «Вы» — это будет считаться желательным вариантом. Любое обращение на «ты» будет считаться ошибкой речевого этикета.

Дополнительные механики в виде тренировочных игр призваны закрепить новый материал и не имеют прямого отношения к основной игре.

Продолжительность одной игровой сессии (сюжета) — до 10 минут.

2.5.1. Особенности шкалы оценивания.

Шкала оценивания содержит варианты «желательно», «допустимо», «нежелательно», «недопустимо», однако количество присуждаемых баллов и, соответственно, расчет в процентах, зависят от конкретной сессии (поскольку в каждой сессии разное количество вариантов ответов), при недостаточном количестве набранных баллов игрок не может продолжить прохождение главы, пока не пройдет сессию на более высокий балл. В каждом сюжете это будет по-своему обыграно, например, в представленном выше сюжете мама Петра скажет, что игрок — не лучшая для Петра компания и для начала игроку стоит научиться лучше себя вести в обществе (подобная реплика характерна для ее персонажа). По завершении сессии игрок получает оценку в диапазоне от двух до пяти баллов. Они присваиваются в зависимости от процентного соотношения правильных ответов к общему числу вопросов. Используется упрощенная до четырех пунктов шестибальная шкала, являющаяся частью образовательного стандарта Эстонии для вузов (ENIC/NARIC, 2020) (см. *Таблицу 3*). Число возможных оценок соответствует количеству доступных выборов в каждой ситуации во время сессии.

Таблица 3. Система оценивания

Оценка	Процентная составляющая	Словесная расшифровка
5	91–100%	«Отлично»
4	71–90%	«Хорошо»

3	51–70%	«Удовлетворительно»
2	0–50%	«Неудовлетворительно»

Нежелательные варианты ответа разделены на два типа: нежелательный вариант и недопустимый вариант. Они отнимают разное количество очков от общей суммы баллов. В процессе самой игры правильность ответа не будет сообщаться игроку, он будет получать обратную связь через реакции другого персонажа на его слова и действия. В то же время игрок будет иметь возможность в любой момент заглянуть в раздел справок, чтобы свериться с ним и выбрать вариант ответа, который, по его мнению, соответствует этой культурологической справке.

При желании или необходимости игрок может вернуться к началу игровой сессии и заново пройти его, проанализировав свои ответы.

2.6. Визуальное решение новеллы.

Визуальное оформление нашей визуальной новеллы выполнено в эклектичном стиле, сочетает в себе элементы фотографий и рисунка, разнообразных фотографичных текстур (см. *Рисунок 4*).

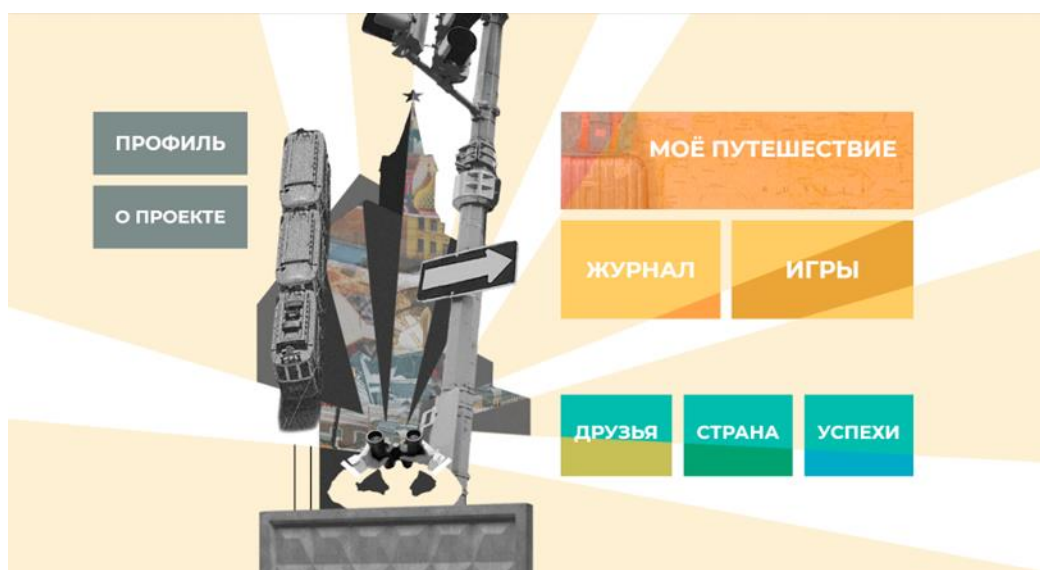


Рисунок 4. Пример экрана, сочетающего в себе принцип коллажа, графические элементы и текстуры.

Такой принцип был выбран не только из-за эффектности и простоты исполнения, но и по причине отражения культурной специфики места действия игры (в данном случае — России нашего времени): эклектичность, разнообразие, столкновение. Преимущественно эстетическая часть отсылает к превалирующей в стране конструктивистской архитектуре и современной эклектике, когда не только застройка одной улицы решена историческими зданиями разных времен в сочетании с современными, но и одно здание-«новострой» содержит в себе элементы разных эпох. Текстуры, имитирующие натуральные материалы также ассоциативно приближают игрока к реальному миру. Гипертрофированность визуальных черт персонажей отражает их характер, в целом их визуальный образ отвечает принципу считывания силуэта и как следствие — узнаваемости (см. *Рисунок 5*).



Рисунок 5. Второстепенные персонажи второй сессии первой главы «Восхищаем друзей!»

Цветовая схема, выбранная для проекта — акцент-аналогия, с тремя близкими по цветовой схеме цветами и одним контрастным, ведущими цветами в проекте были выбраны оттенки оранжевого, красного и желтого, а контрастный им — оттенок зеленого. Оттенки перечисленных теплых цветов являются наиболее располагающими к работе и привлекающими внимание, а оттенок зеленого можно назвать «спокойным» (считается, что оттенки зеленого цвета обладают успокаивающим эффектом) и ассоциируется с безопасностью (см. Медведев, 2005).

2.7. Персонажи видеоигры.

Главный герой

Главный герой новеллы — персонаж, от лица которого ведется повествование, его роль исполняет сам игрок. Главный герой новеллы — иностранец, прибывший в современную Россию для более глубокого знакомства с ее культурой и языком. Имя главного героя предстоит ввести самому игроку, как и выбрать род деятельности и цель визита в страну — это способствует большему погружению в мир игры. Стоит отметить, что у главного героя уже есть друзья в России, с которыми он познакомился в интернете. Эти персонажи будут сопровождать главного героя в сюжетах своей главы, которая разделена на несколько подглавок.

Персонаж-проводник

Каждый тематический сессионный блок включает в себя одного персонажа, который будет сопровождать главного игрока в течение всех игровых сессий в блоке. Этот персонаж — друг главного игрока, с которым он познакомился в интернете, именно он является носителем культурного кода и типичным представителем возрастной и социальной группы, к которой принадлежит. Персонаж-проводник (далее — маскот) также напоминает игроку культурные нюансы, на которые стоит обратить внимание в процессе прохождения игры.

Второстепенные персонажи

В каждой сессии присутствуют дополнительные персонажи, которые тоже являются носителями русского культурного кода. Особенности их возраста и социального статуса — то, на что игрок должен будет обращать внимание в первую очередь. Со второстепенными персонажами будет происходить основное взаимодействие игрока, выбор реплик и действий при взаимодействии с ними повлияет на дальнейший прогресс игрока.

Рассмотрим персонажей, механику диалогов и выборов на примере первого тематического блока. В *Таблице 4* представлены персонажи тематического блока «Ситуации неформального общения в компании знакомых людей» (Глава I «Восхищаем друзей!»).

Таблица 4. Персонажи первого сессионного блока (Глава I «Восхищаем друзей!»)

Персонаж	Характерные черты	Роль в нарративе
----------	-------------------	------------------

Петр (сын)	Романтичная натура, учится на бюджетном месте в художественном вузе, иррационален, его ценностная шкала отличается от системы понятий и приоритетов традиционалистски настроенных родителей, но он зависим от их мнения.	Маскот, носитель либеральных/прогрессивных идей, проводник игрока в мир русской культуры на примере отдельно взятого блока заданий.
Отец	Мягкий и веселый человек, знающий шутки на все случаи жизни, хоть они и не всегда этичны.	Его юмор несет в себе элементы культурного кода; представления о жизни за границей приводят к столкновению с <i>Другим</i> в лице игрока.
Мать	Требовательная и суровая, работает учителем в школе, имеет некоторые признаки профдеформации.	Воплощает в себе некоторые стереотипные представления об учителе в российских реалиях, составляет бинарную оппозицию к натуре отца.
Бабушка	Суетливая, добрая, заботливая; возможно, несколько гиперпекающая.	В чертах ее характера и поведения отражаются сложные периоды в истории советских стран (например, голод и дефицит), из-за чего она проявляет усиленную заботу о домочадцах и пытается всех накормить. Домовита, предпочитает ничего не выбрасывать. Сентиментальна, особенно добра к внучке.

Дедушка	Мрачность, некая ригидность, убежденность в верности собственной мировоззренческой позиции, ностальгия и идеализация прошедших времен.	Поднимает острые темы в разговоре, которых стоило бы избегать при первом знакомстве, ждет от собеседника развернутых ответов.
Девочка	Любознательная, шумная, пугливая, гиперактивная. Любит отвлекать взрослых разговорами, задает неудобные вопросы.	Важна в контексте матери, но ее вопросы к игроку могут раскрыть также и дополнительную информацию о нем. Через нее можно также раскрыть интересы современной молодежи в России.
Пес	Куплен девочке в качестве защитника; служебная собака, которую не тренируют должным образом. Частая проблема в РФ — содержание крупной служебной собаки в маленькой квартире.	Пса зовут Мухтар, что является отсылкой к одному из некогда популярных сериалов о невероятных приключениях полицейской собаки. Историю этого имени раскроют персонажи в диалоге.
Алена Ильинич, подруга Петра	Представитель субкультуры, увлекается японской анимацией, придерживается левого либерализма. Имеет активную гражданскую позицию.	Отражает стремление части российской молодежи следовать современным тенденциям в популярной культуре «востока» и социальной повестке «запада».

<p>Мирослава Волошина, подруга Петра</p>	<p>Поступившая на бюджетное место в престижный вуз на нефтегазовое дело девушка из семьи с невысоким материальным достатком.</p>	<p>Отражает часть российской молодежи невысокого материального достатка, стремящейся к улучшениям условий жизни. Важна в контексте отражения стремления современных девушек России к эмансипации, этот персонаж вскрывает также проблему стоимости обучения и количеством бюджетных мест в современных российских вузах.</p>
<p>Борис Блюменфельд, друг Петра</p>	<p>Молодой человек, происходящей из еврейской семьи. Поддерживает отношения с еврейской диаспорой, в речи использует большое количество феминитивов.</p>	<p>Важен с точки зрения репрезентации еврейской диаспоры России.</p>
<p>Максим Садыков, друг Петра</p>	<p>Молодой человек, интересующийся культурой родного края и проблемами культурного наследия.</p>	<p>Важен в контексте отражения этнического разнообразия России. В нарративе выполняет роль краеведа.</p>
<p>Степан Синкевич, дядя Петра</p>	<p>Взрослый крепкий мужчина, брат матери Петра. В прошлом военный летчик. Патриот.</p>	<p>В процессе повествования знакомит игрока с такими понятиями как «шашлыки» и «дача».</p>

2.8. Описание игрового процесса.

В начале каждой игровой сессии должна четко оговариваться цель прохождения новой главы визуальной новеллы. Это также позволит ученикам настроиться на восприятие

этой темы, вспомнить, какими знаниями и умениями они уже обладают, что формирует дальнейшие ассоциативные связи.

Общим для всех игровых сессий моментом является структура выборов: сессия поделена на несколько этапов (в каждой сессии свое количество этапов), связанных с ключевыми выборами в сюжете. Помимо ключевых выборов есть дополнительные ответвления. Конец сюжета игровой сессии предопределен, однако в зависимости от количества сделанных верных решений будет зависеть оценка поведения игрока, выраженная в реакции персонажей (в комментарии от лица персонажа) и окна статистики с набранным количеством баллов. Иконка поднятого вверх пальца под выбором сессии на экране выбора сессий также наглядно показывает игроку оценку прохождения сессии.

В процессе диалогов в видеоигре иногда осуществляется интерактив с игроком с задействованием поговорок, анекдотов и прецедентных текстов. Например: во второй сессии первого блока отец семейства предложит игроку поиграть в игру «Угадай, что значит поговорка». Игра представляет собой небольшой тест из пяти вопросов, отвечая на которые игрок должен будет выбрать правильный вариант ответа.

Сюжетно-интерактивные элементы нашей игры (некоммерческой по своей природе) призваны не допускать преобладания лишь одного типа внимания, а также помогать выстраивать сложные ассоциативные связи, легко входить в потоковое состояние, получать позитивный эмоциональный опыт от процесса обучения в игровой форме.

2.9. Сценарии игровых сессий с комментариями.

В качестве примера игровой сессии мы приводим начало сценария второй игровой сессии из первого тематического блока. Сценарий дополнен комментариями, которые ориентированы на методистов-разработчиков подобных игровых приложений. Комментарии помогают лучше понять выбор того или иного «узкого места» для моделирования ситуации взаимодействия игрока с персонажами в визуальной новелле. Сценарии игровых сессий I Главы визуальной новеллы «Давай знакомиться, Россия!», которые были включены в разработанный нами прототип программы, представлены в *Приложении 3* (в нем сценарии даны в том виде, в каком этот сценарий видит игрок).

Перед началом игровой сессии игрок получает сообщение от маскота по имени Петр:

Привет, Имя игрока!

Ты уже едешь ко мне в гости? Моя семья очень ждёт тебя!

На всякий случай, я тебе напомню:

*Заходя в дом, лучше снять обувь. Мою **матушку** зовут Мария Антоновна, лучше обращаться к ней именно так. И, конечно, используй уважительную форму обращения. Матушка — хозяйка в нашем доме! Она уже **накрыла на стол** 😊 С остальными членами семьи познакомишься дома!*

*P.S. Надеюсь, ты захватил **гостинец**?:)*

(В сообщении выделены слова, которые могут оказаться сложными для иностранца. При нажатии на них объясняется их значение. Игрок может добавить их в словарь для последующей тренировки. Уровень сообщения — B2)

Перед началом сессии Петр во всплывающем окне предложит игроку воспользоваться «словарем», чтобы познакомиться с новыми понятиями и словами, узнать, в каком еще контексте они могут использоваться и какое еще значение могут иметь. В конце сессии этот же персонаж напомнит игроку, чтобы тот заглянул в раздел «игры» и потренировался бы в использовании слов и понятий, которые игрок отметил в своем словаре.

Пример первых трех потенциально проблемных ситуаций в этой игровой сессии:

1. Начало сессии: Главный герой получает СМС от своего друга с напоминанием, что нужно взять с собой подарок.

Первый выбор: Что взять в подарок?

Варианты: 1) Еда, 2) Цветы, 3) Предмет бытовой техники, 4) Национальный сувенир собственной культуры

Дополнительные подвыборы:

- Если цветы, то: а) сколько цветов будет в букете? б) один цветок, в) два цветка

- Если еда, то: а) сладости, б) продукты к столу

Недопустимые варианты: предмет бытовой техники, четное количество цветов, продукты к столу.

Вручение гостинца считается лиминарным обрядом (Вейнмейстер, 2013), иными словами, способствует налаживанию связи между гостем и хозяином. В игре речь идет о “гостинце” – вещи или сладости, привозимой в качестве знака внимания (в просторечии: только сладости) (Словарь русского языка, 1999). Такой знак внимания является традиционным и отражен в речевой культуре, кроме того, он не обязывает малознакомого человека дарить что-то дорогое в ответ. Четное количество цветов в России недопустимо, если только речь не идет о ритуальных венках (Троцук, Морозова, 2017). Букет или единственный цветок вручается хозяйке дома.

2. Приезд. Встреча. Действие разворачивается в прихожей.

Первый выбор: Как правильно приветствовать?

Варианты: 1) Привет! 2) Здравствуйте!

Недопустимый вариант: Привет!

Поскольку речь идет о малознакомых людях, с точки зрения этикета в лингвокультурном пространстве русского языка правильно использовать нейтрально-вежливое “здравствуйте” (Шапошников, 2020).

Второй выбор: Как обращаться к матери друга?

Варианты: 1) Имя, Фамилия, 2) Имя, Отчество, 3) Имя, 4) Фамилия, 5) госпожа Фамилия.

Недопустимые варианты: Имя Фамилия; Имя; Фамилия; госпожа Фамилия.

В уважительном обращении нужно употреблять сочетание имени и отчества человека (Нгуен Ву Хыонг Ти, 2010).

Дополнительный подвыбор:

- а) Ты, б) Вы

Недопустимый вариант: Ты

В случае обращения к малознакомому человеку (особенно, если он старше), следует использовать только «Вы» (Ефанова, 2011).

Третий выбор: Снимать ли обувь?

Варианты: 1) Снять обувь, 2) Быть в обуви, 3) Снять обувь перед квартирой

Недопустимый вариант: Быть в обуви

В России принято снимать обувь в доме и оставлять ее в прихожей (Николаева, 2023).

3. Застолье. Знакомство с бабушкой. Как обращаться к бабушке? Можно ли отказаться от еды? Стоит ли хвалить еду?

Первый выбор: Как правильно приветствовать пожилого человека?

Варианты: 1) Привет! 2) Здравствуйте!

Недопустимый вариант: Привет!

Допустимо только «Здравствуйте».

Второй выбор: Как обращаться к пожилому человеку?

Варианты: 1) Имя, Фамилия, 2) Имя, Отчество, 3) Имя, 4) Фамилия, 5) госпожа Фамилия.

Недопустимый вариант: Имя Фамилия, Имя, Фамилия, госпожа Фамилия.

Правильно обращаться по имени и отчеству.

Третий выбор: Вам предложили еду.

Варианты: 1) согласиться, 2) отказаться

Недопустимый вариант: отказаться.

Правильным будет согласиться. Если еда не понравилась или ее оказалось слишком много, гость должен съесть столько, сколько может и хочет. Отказ допустим в случае, если гость страдает пищевой аллергией (Николаева, 2016).

Дополнительный выбор: еды оказалось слишком много.

- а) попросить положить поменьше
- б) съесть сколько хочешь и поблагодарить

Недопустимый вариант: попросить положить поменьше.

Четвертый выбор: Спросили мнение о еде.

- 1) Похвалить, 2) Критиковать, 3) Критиковать и высказать пожелание.

Недопустимый вариант: Критиковать, критиковать и высказать пожелание.

Гость должен похвалить еду. Критика считается неуместной (Николаева, 2016).

2.10. Общие выводы.

Проект «Давай знакомиться, Россия!» разработан в соответствии с основными требованиями к удержанию внимания игрока, учитывает специфику когнитивного дизайна. Визуальная часть проекта тематически соответствует особенностям русской культуры — способность вбирать и адаптировать элементы множества культур разных народов. Геймплейная составляющая призвана вызвать интерес к процессу изучения русской культуры и позволяет понять основные особенности поведения в русском обществе. Персонажи игры являются носителями культурного кода, система оценивания позволяет игроку лучше понять свое продвижение в формировании социокультурной компетенции и помогает обратить внимание на собственные коммуникативные ошибки в процессе взаимодействия с носителями русской культуры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Магистерская работа написана в русле активно развивающегося в современных исследованиях игрофикационного подхода в области образовательных наук. Игрофикация образовательного процесса является междисциплинарным явлением, которое объединяет идеи и методы из различных областей знания, таких как игровой дизайн, когнитивистика, педагогика, этнопсихология, культурология и нейробиология. Термин «игрофикация» был введен профессором Пенсильванского университета К. Вербихом и описывает использование игровых механизмов в деятельности, которая не имеет отношения к процессу игры как таковому.

Примеры внедрения учебных игр можно найти уже в начале XX века (одна из таких игр — эксперимент, который был инициирован М. М. Бирнштейн и назывался «Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы»). Наблюдая за их развитием, можно утверждать, что игры могут использоваться в профессиональном обучении и переобучении кадров, а также в повышении квалификации работников. Однако, несмотря на потенциальные преимущества игрофикации в профессиональном обучении, внедрение таких подходов требует тщательного планирования, разработки качественных игровых сценариев, оценки эффективности обучения и адаптации игр к конкретным образовательным целям и контексту. Имеющиеся на данный момент нейробиологические исследования, относящиеся к этой теме, позволяют утверждать, что видеоигры положительно влияют на головной мозг.

Как было отмечено в работе, в анализе игрового продукта важно различать экзогенные (фоновые) и эндогенные (целенаправленные) игры. Для фоновых игр характерно то, что игроку не дается детальных условий и правил, но обучение все равно продолжается. Целенаправленные же игры предоставляют игроку четкую последовательность учебных задач и средств их реализации. Важно также учитывать такую составляющую, как «потокное состояние», когда учащемуся удается достичь наиболее благоприятных и естественных условий для выполнения заданий без отвлечения на посторонние факторы.

В качестве вспомогательного средства при создании учебных видеоигр выступает теория фреймов. Она имеет важное значение в различных областях когнитивной науки, включая лингводидактику. Теория фреймов позволяет структурировать знания и опыт, хранящиеся в памяти, и создавать целостность смысла. В компьютерных играх фреймом может являться сама форма подачи заданий. Это позволяет представлять материал в ином медиа и делает его более доступным и органичным для восприятия учащимися, особенно если игры рассматриваются ими как часть досуга. Однако, слишком сильная концентрация на форме и технических аспектах игры может препятствовать необходимой степени рефлексии и рационализации, что требует балансирования между формой и содержанием готового игрового продукта.

Одна из задач гейм-дизайнера в рамках этой теории — снижение когнитивной нагрузки, что способствует более легкому и продуктивному усвоению нового материала. Таким образом, применение теории фреймов в когнитивном дизайне мультимедиа может быть полезным инструментом для оптимизации образовательного процесса и повышения эффективности обучения.

Первостепенно важное значение в игровой деятельности ученика имеет целеполагание. Согласно исследованиям А. Д. Короля, выделяются два подхода к постановке целей на занятии: информационный и человекообразный. Информационный подход предполагает передачу учащимся систематизированных знаний, в то время как человекообразный подход позволяет ученикам самостоятельно приходить к выводам. Важно учитывать эти подходы при постановке целей в образовательном процессе для более эффективной организации учебной деятельности и достижения желаемых результатов.

В работе были проанализированы такие образовательные ресурсы как Lingualeo, Drops, Duolingo, выявлены их достоинства и недостатки, рейтинг в каталоге приложений Play Store. Анализ этих приложений позволяет говорить, что «узким местом» в них является отсутствие (или слабая освещенность) лингвокультурной составляющей, что сделало нашу работу еще более актуальной и перспективной в педагогике и андрагогике.

Результатом наших исследований стала разработка игрового приложения, обучающего русскому коммуникативному поведению в формате визуальной новеллы. Наше игровое компьютерное приложение ориентировано на взрослых студентов (от 16 лет и старше),

владеющих русским языком как иностранным в объеме уровня В2 и заинтересованных в повышении своей социокультурной компетенции. Видеоигра позволяет игроку погрузиться в коммуникативную ситуацию и принять решения, которые он считает наиболее верными. В процессе прохождения новеллы игрок узнает больше не только о коммуникативном поведении русских, но и об особенностях русской культуры в России, получает «обратную связь» о своих решениях от персонажей игры в виде из реплик, поз, выражений лица.

Визуальная новелла поделена на главы, отличающиеся друг от друга набором персонажей, характером и местом коммуникации. В каждой главе реализовано несколько сюжетов, которые становятся доступны игроку по мере прохождения игры. Каждый сюжет раскрывает особенности поведения русских людей в соответствующей ситуации. После прохождения каждого сюжета игрок узнает примерный уровень своей социокультурной компетенции, видит, в каких «узких местах» у него возникли трудности и может прочитать советы для более удачного повторного прохождения сюжета (игровой сессии).

Прототип игрового приложения подготовлен к использованию и апробации, с 27.05.2023 он открыт для ознакомительных сеансов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Агапова, С. А. et al (2015): *Геймификация в образовании. К вопросу о понятии. Коммуникативные процессы в образовательном пространстве*. Красноярск: КГПУ, с. 29-38.

Азимов Э. Г., Щукин А. Н. (2009): *Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам)*. Москва: Издательство ИКАР. URL: http://linguistics-online.narod.ru/olderfiles/1/azimov_e_g_shukin_a_n_novyy_slovar-21338.pdf (дата обращения: 14.05.2023)

Батыгин, Г. С. (2001): *Континуум фреймов: драматургический реализм Ирвинга Гофмана*. Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология, (2), 5-24.

Бородовская, А. Ю. (2015): *Когнитивный подход к дизайну мультимедийных электронных образовательных ресурсов (теоретический аспект)*. Мир науки, культуры, образования, (6 (55)), 10-12.

Звягинцева, Е. И. (2014): *Понятие “Другого” в творчестве Э. Левинаса*. Тамбов: Грамота. № 5 (43): в 3-х ч. Ч. I., с. 92-94.

Карлик, А. Е. & Растова, Ю. И. (2015): *Имитационные игры как исследовательский инструмент, обучающие стратегии и образовательная методология*. СПб: Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета. № 3 (93), с. 159-162.

Король, А. Д. (2015): *Цели урока как образовательный продукт: качественная и количественная оценка. Принципы личностного целеполагания в эвристическом обучении*. Народная асвета. № 8, с. 18-21.

Костомарова, Н. А. (2015): *Семантический фрейм в структуре ментального лексикона человека (на примере семантического фрейма «Человек»)*. Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология, (3 (31)), с. 23-33.

Ланге, Н. Н. (2001): Теория волевого внимания. *Психология внимания (хрестоматия по психологии)*. Под ред. Гиппенрейтер Ю. Б., Романова В. Я. М., 2001, с. 18-34.

Медведев, В. Ю (2005): *Цветоведение колористика: учеб. пособие (курс лекций)*. СПб.: ИПЦ СПГУТД, с. 60-62.

Новикова, Л. В., Цысь, А. В. (2021): *Игрофикация в образовательном дискурсе в аспекте обучения иностранным языкам*. Филологические науки. Вопросы теории и практики. Том 14. Выпуск 6, с. 1938-1943.

Олейник, Ю. Л. (2014): *Игрофикация образования в сетевом сообществе*. Вестник МГОУ. Серия: Философские науки. М.: Санкт-Петербургская академия последипломного педагогического образования, с. 34-39.

Прохоров, Ю. Е; Стернин И. А. (2007): *Русские: коммуникативное поведение*. М.: Издательство «Флинта», издательство «Наука».

Пугачев, И. А.; Яркина, Л. П. (2013): *Обучение коммуникативному поведению как один из факторов формирования межкультурной компетенции*. М.: Вестник РУДН, серия Вопросы образования: языки и специальность, 2013, № 4

Рибо, Теодюль (2001): Психология внимания. *Психология внимания (хрестоматия по психологии)*. Под ред. Гиппенрейтер Ю. Б., Романова В. Я. М., 2001, с. 297-365.

Ситдикова Ф. Б., Галеев Т.М. (2019): *Применение компьютерных игр в обучении иностранным языкам*. Казань: Казанский федеральный университет.

Стрельцова Н. В. & Брутова, М. А. (2021). *К вопросу о сущности понятия «дивергентное мышление»*. Педагогика, психология, общество: актуальные исследования, 308-312. Чебоксары: ИД «Среда».

Титченер Э. Б. (2001): Внимание. *Психология внимания. Хрестоматия по психологии*. Под ред. Гиппенрейтер Ю. Б., Романова В. Я. М., 2001, с. 192-195.

Хёйзинга Й. (1997): *Ното Ludens; Статьи по истории культуры*. М.: Прогресс — Традиция.

Цзя, П. (2016): Особенности национального речевого поведения русских (на материале фильма «Питер FM»). Екатеринбург: Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина.

Чудайкина Г. М. и др. (2017): *Ролевые игры в обучении иностранным языкам: теория и практика*. Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. № 4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rolevye-igry-v-obuchanii-inostrannym-yazykam-teoriya-i-praktika> (дата обращения: 24.04.2023).

Шпаковский, Ю. Ф., Данилюк, М. Д. (2018): *Видеоигры в процессе образования*. Минск: Труды БГТУ. Серия 4: Принт- и медиатехнологии, с. 50-55.

AGATON LIMITED (2016): Skyeng — English online. Google Play. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=skyeng.words.prod&hl=en&gl=US> (дата обращения: 09.05.2023).

Aksakal, Nalan (2015): Theoretical View to The Approach of The Edutainment. *Procedia — Social and Behavioral Sciences*. Volume 186, pages 1232-1239.

Anikina O. V., Yakimenko, E. V. (2015): Edutainment as a Modern Technology of Education. *Procedia — Social and Behavioral Sciences*. Volume 166, pages 475-479.

Camingue, Janelynn (2021): What is a Visual Novel? *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. Volume 5, issue CHI PLAY Article No.: 285, pp 1–18, <https://doi.org/10.1145/3474712>. URL: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3474712> (дата обращения: 14.05.2023).

Calleja, Gordon (2011): Emotional involvement in digital games. *Int. J. of Arts and Technology*. 4. 19–32. 10.1504/IJART.2011.037767.

Carbaugh, Donal & Cerulli, Tovar. (2017). Cultural Discourse Analysis. *Journal of Intercultural Communication Research*. Vol. 36, No. 3, November 2007, pp. 167–182, 10.1002/9781118783665.ieicc0117.

De la Peña, Nonny (2015): *The Future of News? Virtual Reality* | Nonny de la Peña | TED Talks. Youtube.com URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zsLz0mRmEG0> (дата обращения: 24.04.2023).

Drops Languages (2015): Drops: Language Learning Games. Google Play. URL: <https://play.google.com/store/search?q=Drops&c=apps&hl=en&gl=US> (дата обращения: 09.05.2023).

Duolingo (2011): Duolingo: language lessons. Google Play. URL: <https://play.google.com/store/search?q=Duolingo&c=apps&hl=en&gl=US> (дата обращения: 09.05.2023).

ENIC/NARIC (2020): FACTSHEET Higher Education Estonia. Grading and credit system. URL: <https://harno.ee/sites/default/files/documents/2021-03/hindamine%20ja%20aines%20C3%BCsteem.pdf> (дата обращения: 09.05.2023).

Hall, Edward T. (1976): *Beyond culture*. Anchor Books/Doubleday, p. 1-281.

Hofstede, Geert (2011): *Dimensionalizing Cultures: The Hofstede Model in Context*. Universities of Maastricht and Tilburg. Issue 1, Conceptual Issues in Psychology and Culture. Vol. 2, Theoretical and Methodological Issues.

Ivory, James D. (2020): Video Games as a Multifaceted Medium: A Review of Quantitative Social Science Research on Video Games and a Typology of Video Game Research Approaches. *Review of Communication Research*. Vol. 1, 31-68.

Kovbasiuk et al (2022): *Neuroanatomical predictors of complex skill acquisition during video game training*. Front Neurosci, volume 16.

Keutel, Sascha (2021): Gamification in diabetes care. *Healthcare in Europe*. URL: <https://healthcare-in-europe.com/en/news/gamification-in-diabetes-care.html> (дата обращения: 14.05.2023)

Kühn et al (2019): *Effects of computer gaming on cognition, brain structure, and function: a critical reflection on existing literature*. Dialogues Clin Neurosci, volume 21, № 3.

Lemarchand, R. (2012): *Beyond Attention: The Player Involvement Model*. URL: <https://www.gdcvault.com/play/1020423/Beyond-Attention-The-Player-Involvement> (дата обращения: 24.04.2023).

Lemarchand, Richard (2019): *Making Your Games Better with Psychology and Playtesting, the Uncharted Way*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TW7T9s1nYiU&t=1985s> (дата обращения: 24.04.2023).

Linguale LLC (2010): English with Lingualeo. Google Play. URL: <https://play.google.com/store/search?q=lingualeo&c=apps&hl=en&gl=US> (дата обращения: 09.05.2023).

Oxford Medical Simulation (2020): *Transforming Diabetes Education with VR Simulation*. URL: <https://oxfordmedicalsimulation.com/wp-content/uploads/2020/01/Case-Study-NHS-Diabetes.pdf> (дата обращения: 24.04.2023).

Palau, Marc et al (2017): *Neural Basis of Video Gaming: A Systematic Review* Front. Hum. Neurosci. № 11.

Ross, Johnson (2019): 10 Design Principles to Reduce Cognitive Load. *3.7 Designs' blog*. URL: <https://3.7designs.co/blog/design-principles-cognitive-load/> (дата обращения: 09.05.2023).

Wang, Vincent Xiaohui et al. (2017): Examining the Effectiveness of Gamification in Human Computation, *International Journal of Human–Computer Interaction*, 33:10, 813-821, DOI: 10.1080/10447318.2017.1287458.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Пример культурологической справки

Празднование Нового года — это главный праздник для всех жителей страны. Новый год в России очень изменился со времён Древней Руси. На него повлияли традиции христианского Рождества, советского Нового года, а также традиции соседей России — европейских стран, Китая и даже Америки. В некоторых регионах России сохранились собственные традиции новогоднего праздника.

Атрибуты Нового года в России — много еды на столе, ёлка с украшениями, подарки близким людям. Главные персонажи Нового года в России — это Дед Мороз и Снегурочка. Со времен Советского Союза один из вкусных символов Нового года в России — мандарины. Под влиянием Китая в России используются украшения с животным-покровителем Нового года. В России в этот праздник часто смотрят советские и российские комедии, а также американские фильмы про Рождество и слушают американские песни.

У Нового года в России много традиций. Но его самая главная черта — это семейный праздник. После праздника с коллегами и друзьями новогоднюю ночь принято проводить в кругу семьи.

(по материалам Н. Н. Радченко)

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Сопоставительная таблица узких мест и источников.

Игровая сессия	Узкое место	Источник информации
Сессия 1 «В кафе с друзьями!»	Если ли разница между предложением и приглашением?	Белоусова, 2012 Власян, Кожухова, 2019 Жеребцова, 2009
	На сколько можно опоздать?	Крюкова, 2018
	Проявлять ли эмоции при знакомстве?	Кузнецов, 2006
	Образаться на «ты» или на «вы»?	Формановская, 1982 Стернин 1996
	Как представиться?	Кузнецов, 2006
	Как сделать комплимент?	Кузнецов, 2006
	Принятие алкоголя в новой компании.	Романович, 2015 Позднякова, Брюно, 2022
	Приемлема ли формальная вежливость?	Кузнецов, 2006
	Насколько подробно рассказывать о своих делах?	Стернин, 1996
	Уместно ли говорить о политике в данной ситуации?	Кузнецов, 2006
	Можно ли критиковать еду в заведении, куда вас пригласили?	Кузнецов, 2006
	На какие темы будет уместно говорить за столом с малознакомой компанией?	Козлов, 2006 Белоусова, 2012
	Обязательно ли оставлять чаевые?	Белоусова, 2012 Жеребцова, 2009

	Сколько чаевых можно оставить?	
Сессия 2 «В гостях!»	<p>Как правильно здороваться с малознакомыми взрослыми людьми?</p> <p>Обращаться ко взрослому малознакомому человеку на «ты» или на «вы»?</p> <p>Какой гостинец взять с собой в гости?</p> <p>Какую форму имени использовать для обращения?</p> <p>Снимать ли обувь в доме?</p> <p>Как обращаться к пожилому человеку?</p> <p>Какую форму имени использовать при обращении?</p> <p>Можно ли отказаться от еды в гостях?</p> <p>Можно ли критиковать еду в гостях?</p> <p>Как обращаться к детям?</p> <p>Можно ли вмешиваться в воспитание ребенка?</p> <p>Как понять риторический вопрос?</p> <p>Как вежливо отреагировать на анекдот?</p> <p>Можно ли говорить за столом о политике?</p> <p>Можно ли говорить за столом о здоровье?</p>	<p>Шапошников, 2020</p> <p>Ефанова, 2011</p> <p>Граля, Давтян, 2017 Троцук, Морозова, 2017</p> <p>Нгуен Ву Хьонг Ти, 2010</p> <p>Николаева, 2023</p> <p>Шапошников, 2020</p> <p>Нгуен Ву Хьонг Ти, 2010</p> <p>Николаева, 2016</p> <p>Николаева, 2016</p> <p>Стернин, 1996</p> <p>Кузнецов, 2006</p> <p>Кузнецов, 2006</p>

	<p>Нужно ли помогать хозяйке убрать со стола?</p> <p>Ждать ли, что вам скажут, когда уходить из гостей?</p> <p>Как правильно прощаться?</p>	<p>Стернин, 1996</p> <p>Стернин, 1996</p>
Сессия 3 «На дне рождения друга!»	<p>Кому дарят цветы на день рождения – имениннику или матери?</p> <p>Сколько цветов принято дарить?</p> <p>Как выбрать подарок другу на день рождения?</p> <p>Можно ли дарить подарок вкладчину?</p> <p>Что ответить на слова благодарности?</p> <p>Реакция на незнакомую традицию.</p> <p>Когда начинать есть?</p> <p>Кто накладывает еду гостям?</p> <p>Роль тактильного контакта в коммуникации русских</p> <p>Можно ли спрашивать у именинника о загаданном желании?</p> <p>Культура принятия алкоголя</p> <p>Правила произнесения тоста</p> <p>Выражение эмоций, насколько шумным может быть поведение в компании?</p>	<p>Граля, Давтян, 2017</p> <p>Соболев, Абросимова, 2013</p> <p>Граля, Давтян, 2017</p> <p>Граля, Давтян, 2017</p> <p>Формановская, 1989</p> <p>Апетян, 2019</p> <p>Стернин, 1996</p> <p>Апетян, 2015</p> <p>Стернин, 1996 Капкан, Лихачева, 2017</p> <p>Капкан, Лихачева, 2017</p>

	<p>Помочь ли убрать со стола?</p> <p>Благодарить ли за праздник?</p>	<p>Лихачева, 2017</p> <p>Стернин 1996</p>
Сессия 4 «Новый год!»	<p>Какой взять гостинец для праздника?</p> <p>Каким должно быть поздравление на праздник?</p> <p>Как одеться на праздник?</p> <p>Куда сесть за стол?</p> <p>Темы для разговора за столом</p> <p>Как вести себя во время тоста за столом?</p> <p>Как сказать тост?</p> <p>Что означает «животное – символ нового года»?</p> <p>Можно ли хвалить убранство дома?</p>	<p>Граля, Давтян, 2017</p> <p>Стернин, 1996</p> <p>Капкан, Лихачева, 2017</p> <p>Капкан, Лихачева, 2017 Стернин, 1996</p> <p>Стернин, 1996 Капкан, Лихачева, 2017</p> <p>Капкан, Лихачева, 2017</p> <p>Радченко, 2015</p>
Сессия 5 «Кино с друзьями!»	<p>Что принести к фильму в качестве гостинца?</p> <p>Нужно ли снимать обувь в дома?</p> <p>Помочь ли хозяйке приготовить место?</p> <p>Можно ли хвалить убранство дома?</p> <p>Как выбрать фильм для просмотра компанией?</p>	<p>Николаева, 2023</p> <p>Капкан, Лихачева, 2017</p> <p>Кузнецов, 2006</p>

	<p>Можно ли критиковать фильм во время просмотра?</p> <p>Как выразить эмоции во время просмотра?</p> <p>Можно ли отвлекаться в смарт-устройства во время мероприятия?</p> <p>Как поделиться впечатлениями?</p>	<p>Стернин, 1996</p> <p>Кузнецов, 2006 Лихачева, 2017</p> <p>Стернин, 1996</p>
--	--	--

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

Сценарии игровых сессий

Сессия 1. В КАФЕ С ДРУЗЬЯМИ!

Вы получаете СМС от Петра:

Привет, Имя игрока! Я так рад, что ты наконец в России! Мне столько нужно тебе показать и рассказать! Но сначала я познакомлю тебя с друзьями: они очень разные, из разных семей и частей страны, но я уверен, что они тебе понравятся! Я буду рад, если вы подружитесь! Помнишь, мы договорились встретиться в кафе, когда ты приедешь? Будем ждать тебя в блинной вечером, часов в семь 😊 скоро напишу адрес, до скорого! P.S. Можешь обращаться ко всем на «ты». И ты же не против, если они тоже будут к тебе так обращаться? Мы ведь все друзья!

Вы должны решить, брать ли с собой деньги на кафе.

Первый выбор: Возьмете с собой деньги на оплату кафе?

Варианты:

- 1) Да. (желательно)
- 3) Нет, потому что меня пригласили. (недопустимо)

Пояснение: В случае, если вас пригласили в кафе, приглашающая сторона оплатит ваш счет. Если вы с другом совместно решили встретиться в кафе, а не он пригласил вас в кафе, нужно быть готовым оплатить свой счет или поделить оплату между членами группы (Белоусова, 2012, С. 43–45). Если русский человек кого-то хочет пригласить – он говорит об этом прямо (Власян, Кожухова, 2019 с.995).

Вы должны решить, брать ли деньги на чаевые.

Второй выбор: Планируете ли вы оставить чаевые, если заказ понравится?

Варианты:

1) Да, возьму с собой деньги на чаевые. (желательно)

2) Нет, не буду брать деньги на чаевые. (допустимо)

Пояснение: В России нет строгой традиции оставлять чаевые, это добровольное решение. Однако в случае, если обслуживание или блюдо вам понравились, чаевые дадут понять это (**Жеребцова, 2009, С. 105**).

Теперь Игрок должен решить, во сколько прийти в кафе.

Третий выбор: Во сколько вы придёте?

Варианты:

1) Приду ровно в семь. (желательно)

2) Приду с небольшим опозданием. (допустимо)

3) Приду заранее. (нежелательно)

4) Опоздаю на 30–40 минут. (недопустимо)

Вы заходите в уютное кафе. В воздухе разливается аромат горячих блинов. За столиком неподалёку вы замечаете Петра и его компанию.

Реакции персонажей на третий выбор Игрока:

1) Друзья Петра выглядят приветливыми, Петр радостно машет вам рукой. Похоже, они оценили вашу пунктуальность.

2) Друзья Петра выглядят приветливыми, Петр машет вам рукой. Похоже, ваше небольшое опоздание никого не смутило.

3) Пётр выглядит смущенным.

— Привет! Я удивлен, что ты пришёл так рано. К сожалению, нам придется подождать остальных. Можешь пока посмотреть меню.

4) Пётр и его друзья выглядят встревоженными.

— Привет! Мы уже стали переживать, что ты заблудился или передумал... Я чуть не стал звонить тебе! Но я очень рад, что ты здесь!

Пояснение: В русской культуре небольшое опоздание допустимо, а вот приходить заранее нежелательно, если вас не просят об этом прямо. Фраза «часов в 7» обозначает некоторый диапазон времени, чаще всего — от 7 до 7:10 (Крюкова, 2018, С. 528).

Четвертый выбор: Как вы поздороваетесь?

Варианты:

1) С улыбкой кивну и тепло скажу «Добрый день!». (допустимо)

2) Спокойно и без улыбки скажу «Здравствуйте». (нежелательно)

3) С улыбкой кивну и тепло скажу «Всем привет!» (желательно)

Пояснение: Равнодушный, «сухой» тон может обидеть собеседника, улыбка же покажет ваше расположение к нему. Кивок также является жестом приветствия (Кузнецов, 2006, С. 61).

Персонажи не комментируют выбор игрока, их реакция выражена невербальными средствами.

Пётр знакомит вас с друзьями:

— Знакомьтесь, это Имя игрока! Имя игрока, это Максим!

Максим кивает головой в знак приветствия.

— Кстати, можно просто «Макс».

Пётр:

— Это Борис!

Боря привстает с места и протягивает вам руку для рукопожатия.

— Лучше просто «Боря». Приятно познакомиться.

Пётр:

— Это Мирослава.

Мирослава:

— Привет! Можешь звать меня «Мира»!

Пётр:

— ... и Алёна, но ты можешь звать её «Рэй».

Алёна широко улыбается и показывает жест «Виктори».

Игрок:

— Можно поинтересоваться, почему «Рэй»?

— О, это прозвище закрепилось за мной с тех времен, когда в одной ролевой игре я отыгрывала персонажа по имени Рэй.

— Это интересно! Спасибо, что рассказала.

Игрок обращается к новым знакомым:

— Приятно познакомиться со всеми вами!

Пятый выбор: Как вы будете обращаться к новым друзьям?

Варианты:

1) На «Ты». (желательно)

2) На «Вы». (нежелательно)

3) Вы уточните у друзей, как лучше к ним обращаться. (допустимо)

Дополнительный выбор:

1) По имени (полная форма). (нежелательно)

2) По имени (краткая форма / прозвище). (желательно)

Персонажи не будут комментировать выбор игрока, их реакция выражена невербально.

Пояснение: В неформальном общении принято обращаться к собеседнику на «ты» и использовать краткую форму имени или прозвище (Формановская, 1982, С. 16).

Шестой выбор: Время представиться.

Варианты:

1) Назову только свое имя. (допустимо)

2) Расскажу о месте работы или учёбы, факты о себе. (желательно)

Персонажи не будут комментировать выбор игрока, реакция будет выражена невербально.

Пояснение: Краткий рассказ о себе не только даст собеседнику представление о вас как о человеке, но и позволит подобрать подходящие темы для разговора (Кузнецов, 2006, С. 64).

Вы замечаете, что у Мирославы интересный стиль одежды. Лицо девушки кажется вам приятным, а цвет волос — интересным и красивым. Как вы сделаете комплимент?

Седьмой выбор: Какой комплимент сказать?

1) Скажу девушке, что у неё красивый цвет волос. (желательно)

2) Скажу девушке, что она красивая. (нежелательно)

3) Отмечу самую интересную деталь одежды. (желательно)

Реакция персонажа:

1) Мира:

— Спасибо! Я долго искала подходящую краску.

2) Мира смущенно отвела взгляд.

— Спасибо...

3) Мира:

— Спасибо! Мне очень приятно!

Пояснение: Делая комплимент девушке, лучше акцентировать внимание на ее чувстве стиля (Кузнецов, 2006, С. 64).

К вашему столику подходит официант, раздает меню. Пришло время сделать заказ! Ознакомившись с ассортиментом, вы выбираете блины со сладкой начинкой.

Восьмой выбор: Какой напиток вы выберете?

Варианты:

- 1) Ягодный морс или чай (желательно)
- 2) Пиво (нежелательно)
- 4) Водка (недопустимо)

Реакции персонажей:

1) Мира:

— Тут, кстати, отличный клюквенный морс!

2) Друзья удивленно переглянулись, но ничего не сказали.

3) Максим:

— Ого... Водка — крепкий напиток. Ты уверен?

Пояснение: Употребление спиртных напитков, особенно незнакомого продукта — сорокаградусной водки — может привести к нежелательным социальным последствиям. Кроме того, формат встречи этого не подразумевал.

Один из друзей Петра решает к вам обратиться.

Боря:

— Имя игрока, можно обратиться к вам на «ты»?

Девятый выбор: Вы позволите обращаться к вам на «ты»?

1) Соглашусь, потому что хочу подчеркнуть дружелюбие. (желательно)

2) Откажусь, потому что хочу подчеркнуть дистанцию. (недопустимо)

Реакция персонажа:

1) Боря:

— Отлично!

2) Боря:

— А, хорошо, я вас понял.

Пётр смотрит на вас с недоумением, и вы понимаете, что для удобства лучше изменить решение.

Вы:

— Нет, давай лучше на ты!

Борис:

— Хорошо.

Пояснение: В неформальном общении принято обращаться к собеседнику на «ты». (Формановская, 1982, С. 16). Обращение на «ты» подчеркнет дружеский характер общения, и если в группе все обращаются друг к другу на «ты» лучше последовать их примеру (Кузнецов, 2006, С. 63)

Боря:

— Как твои дела? Как прошла дорога?

Десятый выбор:

1) Отвечу искренне и развёрнуто. (желательно)

2) Отвечу искренне и кратко. (допустимо)

3) Отвечу: «Всё в порядке», даже если это не так. (нежелательно)

Реакции персонажей:

1) Друзья с интересом вас слушают.

2) Друзья с интересом вас слушают.

Борис:

— Надеюсь, Россия тебя не разочарует.

3) Петр смотрит с беспокойством:

— У тебя точно всё в порядке?

Игрок:

— Да.

Пояснение: Русская культура относится к культуре высокого контекста. Большое значение отводится невербальным аспектам коммуникации, часть смысла и вовсе остается не выраженной в речи, но подлежащей интерпретации. Утаивание каких-то деталей может быть воспринято русскими как желание скрыть что-то плохое.

Реплики персонажей:

Боря:

— Я увлекаюсь историей Москвы, могу многое показать и рассказать! Если будут вопросы о том, какие музеи лучше посетить, обращайся! Сходим вместе! Правда, Максим все равно разбирается в Москве и области лучше меня...

Макс:

— А ещё и по части более интересных мест — баров, клубов, крыш, кальянных — лучше ко мне. Я и хорошую шаурму помогу найти. У нас есть выражение: «Москва никогда не спит». Я ещё подростком это почувствовал.

Мира:

— Ночью надо спать! Кстати, Имя игрока, если тебе интересны фестивали и арт-проекты — говори, я позову! У меня всегда есть пара лишних билетов, потому что кое-кто постоянно в «дедлайн» не укладывается. Да, Макс и Петя, я о вас говорю!

Рэй:

— Эх, Мира, где ты была, когда мне билета на Bubble Comics Con не хватило! Кстати, Имя игрока, мы иногда собираемся всей компанией в гостях и устраиваем себе марафон с кино и вкусняшками. Надеюсь, ты как-нибудь к нам присоединишься!

Вдруг вы замечаете значок на куртке Бориса. Вы догадываетесь, что Борис состоит в каком-то политическом движении.

Одиннадцатый выбор: Будете ли вы спрашивать Бориса о значении значка?

Варианты:

- 1) Спрошу о значении значка. (допустимо)
- 2) Выскажу догадку о политических взглядах Бориса. (нежелательно)
- 3) Ничего не буду делать. (желательно)

Реакция персонажа:

1) Боря:

— Ты про этот? Я побывал на собрании одной перспективной инициативы, которая заинтересовала меня. Её ценности оказались близки мне, и я решил поддержать их, купив значок. Если хочешь, я потом расскажу подробнее.

2) Боря:

— О, это смелое предположение, но этот значок — всего лишь символ солидарности с одной узкой инициативой. Я могу рассказать тебе о ней подробнее позже, если хочешь. Не уверен, что сейчас все захотят слушать мой «манифест».

3) Борис заметил, что вы обратили внимание на его значок и улыбнулся. Возможно, он захочет поговорить о политике при других обстоятельствах.

Пояснение: Разговоры о политике не являются признаком хорошего тона при первом знакомстве. Кроме того, согласно утверждению Г. Хофстеде, Россия является страной с высоким уровнем избегания неопределенности, что говорит о том, что потенциальный конфликт может обернуться не поиском компромисса и выработкой новых идей, а ухудшением отношений. Политические дебаты за столом, скорее всего, в таком контексте приведут к разногласиям.

Официант приносит заказ. Петр вежливо благодарит его, и тот уходит.

Пётр:

— Всем приятного аппетита!

Все благодарят его и желают приятного аппетита в ответ. Вы решаете последовать их примеру.

Еда кажется вам вкусной, но один из блинов вызывает у вас противоречивые чувства.

Двенадцатый выбор: Стоит ли комментировать качество еды?

Варианты:

- 1) Да. (нежелательно)
- 2) Нет, просто отложу невкусный кусок. (желательно)
- 3) Надо всё съесть. (допустимо)

Пояснение: Не стоит критиковать еду в заведении, куда вас позвали друзья. Критика еды может привести к возникновению между вами неловкой ситуации, потому что друзья не готовили еду сами, но косвенно отвечают за ее качество, так как сами выбрали заведение.

Вы поужинали, теперь можно снова вернуться к общению.

Тринадцатый выбор: Какую тему для разговора с друзьями вы выберете?

Варианты:

- 1) Личная жизнь. (нежелательно)

2) Политика. (недопустимо)

3) Увлечения. (желательно)

4) Погода. (допустимо)

Реакции персонажей:

1) Пётр:

— Уф... Слушай, я не уверен, что ребята захотят сейчас слушать мои стенания на полчаса.

Максим:

— Да чего мы там не знаем?

Боря:

— Я сегодня на работе выговор получил и не хотел бы вспоминать это лишний раз.

Алёна о чем-то задумалась и перевела взгляд на тарелку.

Мира:

— Может, поговорим о хобби?

2) Максим:

— О, нет!

Борис:

— Да я понял, понял. Нет, я не думаю, что сейчас будет уместно обсуждать политику. Если я начну, меня не остановить.

Рэй:

— Да, мы-то понимаем. Ничего хорошего все равно сказать нельзя о том, что происходит.

Мира сочувственно посмотрела на Рэй.

Пётр:

— Расскажите лучше о своих увлечениях!

3) Максим:

— О, это я люблю. Ну, я исследую родной город, Московскую область, поездил по России... Много где побывал — на юге, на Урале, в Сибири, на Дальнем востоке... На Камчатке разве что не был.

Мира:

— Да, у тебя весь холодильник магнитиками покрыт. Иногда я забываю, в какой большой стране живу — денег пока нет никуда дальше деревни выехать. Моё хобби — это учеба. На остальное времени не хватает, особенно «на бюджете» и получая стипендию. Ещё я люблю рисовать и плести фенечки...

Алёна показывает руку:

— Чудесные фенечки! Я увлекаюсь косплеем, и Мира иногда делает что-нибудь для него своими руками. Ещё мне очень интересны настольные и ролевые игры, видеоигры и, конечно, анимэ. Да и популярная культура в целом.

Борис:

— Я как-то встречался с другом из диаспоры, он тоже косплеер, и, оказывается, тебя знает. Кстати, мои интересы и увлечения — теология, каббала, коллекционирование книг, в целом у меня активная социальная позиция. Поддерживаю тесные отношения со своей диаспорой.

Пётр

— Ну, про меня ты знаешь. Я художник, люблю иностранные языки, интересуюсь культурологией... Ну и подрабатываю написанием портретов.

4) Пётр:

— Да, погода сегодня хорошая.

Мира пожимает плечами:

— Утром было жарко — даже как-то необычно для сентября.

Борис:

— Я за лето устал от жары. Кстати, может, расскажем Имя игрока о своих интересах?

Пояснение: Разговор о погоде может быть завязкой для разговора, но вскоре тему придется сменить. Личную жизнь нежелательно обсуждать в кругу малознакомых вам людей — могут быть ситуации, которые они не захотят обсуждать (Козлов, 2006, С. 63–65).

На улице стемнело, Блинная скоро закрывается.

Пётр:

— Ладно, ребята, я прошу счёт. Никто не против?

Друзья согласно кивают.

Четырнадцатый выбор: Будете ли вы оплачивать заказ?

Варианты:

- 1) Жду, что Петр оплатит счёт. (недопустимо)
- 2) Высчитываю сумму своего заказа. (допустимо)
- 3) Спросшу, как поделить оплату счёта. (желательно)

Реакции персонажа:

1) Пётр замечает, что вы не разделили с остальной компанией оплату счёта и решает вам помочь:

— Имя игрока, давай я оплачу твой заказ в честь нашей встречи!

2) Пётр:

— Мы обычно делим счет на всех, но, если хочешь, я могу попросить, чтобы твой заказ высчитали отдельно.

3) Пётр:

— Мы обычно делим счет на всех поровну. Тебя это устроит?

Пояснение: В случае, если не было иной договоренности, счет делится либо 50 на 50, либо каждый платит за себя. Один из участников может оплатить общий счет в знак уважения. (Белоусова, 2012, С.43-44)

Официант приносит счет.

Пятнадцатый выбор: Вы оставите чаевые?

Варианты:

1) Да. (желательно)

Дополнительный выбор: Какую сумму вы оставите?

1.1. 10–15% от суммы вашего заказа. (желательно)

1.2. 20–30% от суммы вашего заказа. (допустимо)

1.3. Меньше 10% от суммы вашего заказа. (нежелательно)

2) Нет. (допустимо)

Пояснение: Не оставлять чаевые, если блюдо вам не понравилось, допустимо. Обычно сумма, которую принято оставлять в России – около 10% от суммы в чеке. (Белоусова, 2012, С.44-45)

*Вы с компанией встаете из-за стола, прощаетесь с официантами и выходите на улицу.
Пришло время прощаться.*

Борис протягивает руку для прощания:

— Рад был познакомиться! Спасибо за приятную встречу!

Максим, широко раскинув руки:

— И я был рад! Пиши, Пётр даст мои контакты.

Мира, помахав рукой:

— Давайте, ребята, до встречи.

Алёна, помахав рукой:

— Пока-пока! Увидимся!

Пётр:

— Надеюсь, тебе было интересно! Так здорово, что мы с тобой наконец увиделись вживую! Давай я вызову тебе такси?

Сессия 2. В ГОСТЯХ!

Вы получаете СМС от своего друга с напоминанием, что нужно взять с собой подарок:

«Привет, Имя игрока!

Ты уже едешь ко мне в гости? Моя семья очень ждёт тебя!

На всякий случай, я тебе напомню:

Заходя в дом, лучше снять обувь. Мою матушку зовут Мария Антоновна, лучше обращаться к ней именно так. И, конечно, используй уважительную форму обращения. Матушка — хозяйка в нашем доме! Она уже накрыла на стол 😊 С остальными членами семьи познакомишься дома!

P.S. Надеюсь, ты захватил гостинец?:)»

Что же мне взять с собой? ...

Первый выбор: Что взять в подарок?

Варианты:

1. Еда или напиток (желательно)
 - 1.1. сладости (желательно)
 - 1.2. продукты к столу (недопустимо)
 - 1.3. алкоголь (допустимо)
 - 1.3.1. шампанское (допустимо)
 - 1.3.2. пиво (недопустимо)
 - 1.3.3. водка (нежелательно)
2. Цветы (допустимо)
 - 2.1. четное количество цветов (недопустимо)
 - 2.2. нечетное количество цветов (желательно)
3. Предмет бытовой техники (недопустимо)
4. Национальный сувенир собственной культуры (допустимо)

Когда вы приехали, поднялись по лестнице к квартире друга, на пороге квартиры вас встретила мама Петра.

Второй выбор: Как правильно приветствовать?

Варианты:

1. Привет! (нежелательно)
2. Здравствуйте! (желательно)

Реакция:

1. Мать Петра:

— Здравствуйте, здравствуйте! Петя много о вас рассказывал!

Реакция выражена невербально

2. . Мать Петра:

— Здравствуйте, здравствуйте! Петя много о вас рассказывал!

Реакция выражена невербально

Пояснение: Поскольку речь идет о малознакомых людях, с точки зрения этикета в лингвокультурном пространстве русского языка правильно использовать нейтрально-вежливое “здравствуйте” (Шапошников, 2020).

Дополнительный выбор: в какой форме вы обратитесь?

1. Ты (недопустимо)

2. Вы (желательно)

Реакция:

1. Мама Петра:

— Наверное, вы не привыкли к такому: у нас принято обращаться к старшим и малознакомым людям на «вы».

2. Мама Петра: Реакция выражена невербально.

Пояснение: В случае обращения к малознакомому человеку (особенно, если он старше), следует использовать только «Вы» (Ефанова, 2011).

Реакция на первый выбор:

1.1 Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ой, спасибо большое! Поставлю это на общий стол!

1.2 Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ох, ну что вы... Не стоило.

1.3.1 Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ох, спасибо большое! Уберу его пока в холод.

1.3.2 Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ох, ну что вы... Не стоило.

1.3.3 Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ой... Ну что вы, не стоило!

2.1 Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ой... Спасибо! У нас, правда, обычно дарят нечетное количество цветов (смеется), но ничего страшного, я поставлю их в разные вазы!

2.2 Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ой, красота какая! Спасибо, мои любимые!

3. Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Ох, ну что вы... Не стоило.

4. Это – вам! Вы вручаете гостинец матери Петра.

— Вот это красота! Спасибо большое!

Пояснение: универсальными подарками являются дорогой алкоголь, фрукты, сладости и цветы. Сувенир может служить напоминанием о событии и стране, к которой относится сувенир. Практические предметы быта дарят только близким друзьям или по просьбе виновника торжества. Водку обычно дарят хозяину дома (Граля, Давтян, 2017, с.64-65) Четное количество цветов в России недопустимо, если только речь не идет о ритуальных венках (Троцук, Морозова, 2017). Букет или единичный цветок вручается хозяйке дома.

Третий выбор: Как обратитесь к матери друга?

1. Имя, Фамилия (нежелательно)

2. Имя, Отчество (желательно)

3. Имя (недопустимо)

4. Фамилия (недопустимо)

Реакция:

1. Мама Петра:

— Зовите меня Мария Антоновна или тётя Маша. Проходите!

Реакция выражена невербально

2. Мама Петра:

— Ой, это я только на работе Мария Антоновна! Зовите меня тётя Маша! Проходите!

3. Мама Петра:

— Зовите меня Мария Антоновна или тётя Маша. Проходите!

Реакция выражена невербально

4. Мама Петра:

— Зовите меня Мария Антоновна или тётя Маша. Проходите!

Реакция выражена невербально

Пояснение: В уважительном обращении нужно употреблять сочетание имени и отчества человека (Нгуен Ву Хьонг Ти, 2010).

Дополнительный выбор: как вы теперь будете обращаться к матери Петра?

1. Тётя Маша (желательно)

2. Мария Антоновна (приемлемо)

3. Маша (недопустимо)

Реакция:

1. Реакция выражена невербально

2. Мама Петра:

— Можно и так, если вам так удобно

3. Мама Петра:

— Тётя Маша, да.

Реакция выражена невербально

Пояснение: если человек просит обращаться к нему определенным образом – лучше делать так. В крайнем случае можно обращаться к нему следуя правилам этикета.

Четвертый выбор: Снимать ли обувь?

Варианты:

1. Сниму обувь в прихожей (желательно)
2. Останусь в обуви (недопустимо)
3. Сниму обувь перед квартирой (нежелательно)

Реакция:

1. Мама Петра:

— Отлично, проходите на кухню, я уже накрыла на стол!

2. Мама Петра:

— Ой, наверное, вы не знаете — у нас так не принято! Вот, вы можете снять обувь здесь. Проходите на кухню, я уже накрыла на стол!

3. Мама Петра:

— Ой, у нас так не принято! Вот, снимите обувь здесь, в прихожей! Проходите на кухню, я уже накрыла на стол!

Пояснение: В России принято снимать обувь в доме и оставлять ее в прихожей (Николаева, 2023).

На кухню вошла пожилая женщина, и вы поняли, что это бабушка Петра. Она приветливо улыбнулась.

— Здравствуй, дорогой гость! Я – Антонина Петровна. Как тебя зовут?

Пятый выбор: Как правильно приветствовать пожилого человека?

Варианты:

1. Привет! (недопустимо)
2. Здравствуйте! (желательно)

Реакция:

1. Реакция выражена невербально
2. Реакция выражена невербально

Пояснение: Поскольку речь идет о малознакомых людях, с точки зрения этикета в лингвокультурном пространстве русского языка правильно использовать нейтрально-вежливое “здравствуйте” (Шапошников, 2020).

Шестой выбор: Как обращаться к пожилому человеку?

Варианты:

1. Имя, Фамилия (недопустимо)
2. Имя, Отчество (желательно)
3. Имя (недопустимо)
4. Фамилия (недопустимо)

Реакция:

1. Реакция выражена невербально
2. Реакция выражена невербально
3. Реакция выражена невербально

4. Реакция выражена невербально

Пояснение: В уважительном обращении нужно употреблять сочетание имени и отчества человека (Нгуен Ву Хьонг Ти, 2010).

Антонина Петровна:

— А, знаешь, зови меня «баба Тоня»! Вот, бери со стола все, что хочешь, не стесняйся!
Давай я пока налью тебе суп!

Бабушка Петра берет вашу тарелку и наливает в нее густой суп с мясом.

Седьмой выбор: вы согласитесь поесть?

Варианты:

1. соглашусь (желательно)

Дополнительный выбор: еды оказалось слишком много.

1.1. попрошу положить поменьше (нежелательно)

1.2. съем сколько хочу и поблагодарю (желательно)

2. откажусь (недопустимо)

Реакция:

1.1 Бабушка Петра:

— Да ты просто съешь сколько можешь!

1.2 Бабушка Петра:

— Кушай, кушай! Приятного аппетита! Бери все, что нравится!

2. Бабушка Петра:

— Точно не будешь? Может, все-таки, хоть немножко попробуешь?

Вы решаете что хотя бы попробуете.

Пояснение: Правильным будет согласиться. Если еда не понравилась или ее оказалось слишком много, гость должен съесть столько, сколько может и хочет. Отказ допустим в случае, если гость страдает пищевой аллергией (Николаева, 2016).

Антонина Петровна:

— Вот, попробуй еще это!

Бабушка Петра ставит перед вами блюдо с прозрачным желе, внутри которого вы видите пласты мяса и специй.

Дополнительный выбор: Холодец кажется вам неприглядным. Попробуете?

1. попробую немного (желательно)
2. откажусь, обосновав отказ внешним видом блюда (недопустимо)
3. откажусь, обосновав отказ аллергией (допустимо)

Реакция:

1. Бабушка Петра:

— Вот, попробуй с хреном!

2. Бабушка Петра:

— Да, наверное, выглядит необычно! На самом деле это очень вкусно!

3. Бабушка Петра:

— Ох, очень жаль!... Ну, хорошо, возьми тогда что-нибудь другое!

Пояснение: *Отказ допустим в случае, если гость страдает пищевой аллергией (Николаева, 2016).*

Восьмой выбор: Спросили мнение о еде.

1. Похвалю (желательно)
2. Покритикую (недопустимо)

3. Покритикую и выскажу пожелание (недопустимо)

Реакция:

1. Бабушка Петра:

— Рада слышать! Мы с Марией старались!

2. Бабушка Петра:

— Ну хоть что-то то понравилось?

3. Бабушка Петра:

— Эти рецепты выверены годами!.. Ну ладно, попробуем в следующий раз по-другому.

Пояснение: *Гость должен похвалить еду. Критика считается неуместной (Николаева, 2016).*

На кухню забегает маленькая девочка с косичками.

Тётя Маша:

— А это Марина. Маруся, поздоровайся с гостем!

Девочка машет вам рукой.

— Привет!

Тётя Маша

— Марина, нужно говорить «здравствуйте».

Девятый выбор: Как обращаться к ребенку?

1. Ты (правильно)

2. Вы (нежелательно)

Реакция:

1. Реакция выражена невербально

2. Мама Петра:

— Да с ребенком можно на «ты».

Пояснение: к детям принято обращаться на «ты».

Марина тянется к сладостям, стоящим на столе.

Антонина Петровна:

— Марина, не таскай куски! Сядь, поешь нормально.

Десятый выбор: Как вы поступите?

1. Дам ребенку сладость (недопустимо)
2. Скажу, что детей нужно баловать (недопустимо)
3. Скажу ребенку, что мать права (допустимо)
4. Не буду вмешиваться (желательно)

Реакция:

1. Мама Петра:

— Маруся, положи и поешь нормально!

Ребенок смущается но слушается.

2. Маруся:

— Вот! Надо баловать!

Мама Петра: реакция выражена невербально.

3. Маруся: реакция выражена невербально

4. Мама Петра:

— Вы уж извините нас.

Пояснение: вмешательство в воспитание ребенка подрывает авторитет родителей. Воспитывать ребенка нравочениями в России является нормой, к нему прибегает 76% (по данным опроса ВЦИОМ).

Мама Петра обращается к дочери:

— Ну вот что мне с тобой делать?

Одиннадцатый выбор: Как вы отреагируете на вопрос «Что мне с тобой делать?»

1. Дам совет по воспитанию (недопустимо)

2. Промолчу (желательно)

Реакция:

1. Мама Петра: реакция выражена невербально

2. Мама Петра: реакция выражена невербально

Пояснение: на риторический вопрос не принято отвечать.

На кухню вошел высокий человек с усами. Вы поняли, что это отец Петра.

— О, здравствуйте! Меня зовут Анатолий Викторович! А вы, должно быть, Имя игрока?

Вы:

— Здравствуйте, Анатолий Викторович!

Мужчина протягивает вам руку и вы встаете с места, чтобы пожать её.

Отец Петра обращается к жене:

— Маш, положи мне поесть.

Мама Петра:

— Да я уже!

Женщина ставит перед мужем тарелку с едой.

Отец Петра:

— А хотите анекдот?

Пётр:

— Пап, давай только приличный...

Отец Петра:

— Да приличней некуда!

«Анекдот из пяти слов:

– Любишь?

– Люблю!

– Женишься?

– Нет.

– Слезай!»

Петр пытается сдержать улыбку:

— Я же просил!

Отец Петра:

— А что такого? Имя игрока, неужели несмешно?

Четырнадцатый выбор : как вы отреагируете на анекдот?

1. Возмущусь.
2. Покажу равнодушие.
3. Улыбнусь и скажу, что анекдот смешной.

Реакция:

1. Отец Петра:

— О как. Ну, извините.

2. Отец Петра:

— Да ладно вам, ребята!

3. Отец Петра:

— Вот! Я же говорил!

Пётр:

— Ладно, это правда забавно.

Отец Петра:

— Имя игрока, ты, я вижу, интересуешься русской культурой! Давай сыграем в игру: я загадаю поговорку, а ты отгадаешь её значение?

Вы:

— Давайте!

Пятнадцатый выбор (интерактив):

Поговорка 1.

— За двумя зайцами погонишься — ни одного не поймаешь!

Варианты:

1. Нужно ценить то, что имеешь

2. Не нужно браться за несколько дел сразу

Поговорка 2.

— Любишь кататься — люби и саночки возить!

Варианты:

1. Даже простое дело требует усилий
2. Отдых и работа неразрывно связаны

Поговорка 3.

— Лучше синица в руках, чем журавль в небе!

Варианты:

1. Нужно ценить то, что имеешь
2. Даже простое дело требует усилий

Поговорка 4.

— Без труда не вытянешь и рыбки из пруда!

Варианты:

1. Даже простое дело требует усилий
2. Не нужно браться за несколько дел сразу

Отец Петра:

— Ты молодец!

На кухню заходит пожилой человек, садится за стол, внимательно на вас смотрит и обращается к вам.

— О, ты Имя игрока? Слышал, слышал. Меня зовут Антон Петрович. Будем знакомы!

Он протягивает вам руку и вы встаете с места, чтобы пожать её.

Иван Петрович обращается к жене.

— Тонь, положи мне еды!

Бабушка Петра:

— Да, сейчас.

Пожилой человек тем временем достает из холодильника водку и достает из шкафа рюмку.

Бабушка Петра:

— Ваня, ну ты серьезно?!

Иван Петрович наливает стопку и залпом выпивает.

— А это за знакомство!

Пётр:

— Деда, почему ты такой грустный?

Иван Петрович:

— Да опять пенсию урезать хотят! Я бы им всем..!

Мама Петра:

— Пап! Давай не будем об этом за столом!

Шестнадцатый выбор: Поддержите ли вы эту тему?

Варианты:

1. Поддержу тему (нежелательно)
2. Промолчу (желательно)

Реакция:

1. Дед Петра:

— Да никакой пользы от депутатов нет! Сидят на наших налогах и только и знают что жо...

Бабушка Петра:

— Ваня! Ну хватит!

2. Бабушка Петра:

— Ваня, давай не будем обсуждать это за столом.

Дед Петра:

— А... Извините, забылся. Еще и кости ломит от погоды... Давление скачет...

Семнадцатый выбор: вы спросите о здоровье собеседника за столом?

Варианты:

1. Да

2. Нет

Реакции:

1. Дед Петра:

— Да я уже давно мучаюсь. Врачи говорят: «А чего вы хотели в своем возрасте?», а я отвечаю: «Я в туалет сходить не могу! Назначьте мне хотя бы...»

Мама Петра:

— Пап, мы твоё здоровье позже обсудим, ладно?

2. Мама Петра:

— Пап, мы твоё здоровье позже обсудим, ладно?

В дверях вы замечаете движение. Приглядевшись вы понимаете, что на пороге кухни сидит собака хозяев.

Пётр:

— О, а это Мухтар! Опять выпрашивать еду со стола пришел.

Вы:

— Какое необычное имя. Оно что-то означает?

Пётр:

— Мы назвали его в честь героя популярного сериала «Мухтар» про служебную собаку, служащую в полиции. Это распространенная кличка, на самом деле.

Бабушка Петра:

— Я включу телевизор, сейчас начнется моя любимая телепередача. Вы же не против?

Пётр:

— Конечно нет!

Отец Петра:

— Имя игрока, расскажи, откуда ты, чем занимаешься, что тебе интересно?

Вы рассказываете, и члены семьи Петра вас с интересом слушают.

Мама Петра:

— А какие у вас впечатления о России и почему вы решили посетить нас?

Вы рассказываете о достопримечательностях, которые уже довелось посетить, о блинной, в которой вы побывали и о новых друзьях.

Мама Петра:

— О, я знаю эту блинную! Хорошее место! Я там свой день рождения праздновала.

Собеседники за столом делятся с вами интересными историями из своей жизни и советуют места, которые вам стоит посетить. Они выглядят заинтересованными, когда разговаривают с вами – кивают, хмурятся или улыбаются. Так, прошло уже почти три часа.

Вы видите, что мама Петра начала убирать со стола.

Семнадцатый выбор: Как вы думаете, что это значит?

Варианты:

1. Это означает, что пора уходить прямо сейчас. (нежелательно)

2. Это означает, что скоро нужно уходить. (желательно)

Реакция:

1. Пётр:

— Ой, ты уже уходишь? Ты можешь посидеть с нами ещё, если хочешь.

Вы:

— Хорошо, тогда я пока останусь.

2. Реакции не будет.

Восемнадцатый выбор:

1. Встану и помогу убрать со стола. (нежелательно)

2. Спрошу, нужна ли помощь. (желательно)

3. Не буду помогать убирать со стола. (желательно)

Реакция:

1. Мама Петра:

— Да вы сидите, сидите! Я сама!

2. Мама Петра:

— Спасибо, но не нужно, отдыхайте!

3. Реакции не будет

Вы продолжаете рассказывать о своих впечатлениях о России и забавные истории из своей жизни. Ваши собеседники кивают, громко смеются на забавных моментах и громко возмущаются вместе с вами неприятным.

Спустя минут пятнадцать вы чувствуете, что пора уходить.

Девятнадцатый выбор: вы будете ждать, когда вам сообщит об этом хозяйка?

1. Да (недопустимо)
2. Нет, я сам сообщу, что ухожу (желательно)

Реакция:

1. Спустя некоторое время Пётр обращается к вам:

— К сожалению, у меня скоро дела...

Вы догадались – Пётр и хозяйка не могут сказать вам прямо, что вам пора.

Вы обращаетесь к Маме Петра:

— Спасибо за знакомство и приятную встречу. Еда была очень вкусной! К сожалению, мне уже пора.

2. Вы обращаетесь к Маме Петра:

— Спасибо за знакомство и приятную встречу. Еда была очень вкусной! К сожалению, мне уже пора.

Мама Петра:

— Конечно, пойдёмте, я вас провожу.

Двадцатый выбор: как вы попрощаетесь?

1. Кратко поблагодарю за прием и попрощаюсь. (нежелательно)
2. Поблагодарю за прием, поделюсь впечатлениями, выражу радость знакомства и желание встретиться снова, попрощаюсь. (желательно)

Реакция:

1. Мама Петра:

— Я очень рада, что мы наконец познакомились! Надеюсь, вам все понравилось. До свидания!

2. Мама Петра:

— Я очень рада, что вам всё понравилось. Буду ждать вас в гости снова!

Сессия 4. НОВЫЙ ГОД!

Игрок получает сообщение от Петра с Интернета:

“Привет! Еще не решил, как будешь отмечать Новый год? Если нет, приглашаю в гости, там будет вся моя родня. Собираемся где-то в девять вечера. Матушка приготовит оливье и яблочный пирог :) P.S. Мы решили что в этом году не будем устраивать маскарад, приходи в том, в чем удобно!”.

Кадр – игрок рассматривает полки магазина, размышляя, что выбрать.

Первый выбор: будете ли вы что-то дарить в честь Нового года?

Варианты:

1. Да, постараюсь подобрать каждому члену семьи подходящий подарок (допустимо)
2. Да, подарю один предмет для хозяйства, которым могут пользоваться все члены семьи. (желательно)
3. Нет, достаточно съедобного гостинца и открытки (нежелательно)
4. Да, я подарю гостинец, открытку и интересное украшение в честь праздника. (допустимо)

Дополнительный выбор: Какой гостинец возьмете с собой?

Варианты:

1. Сладости и фрукты (желательно)
2. Дорогой алкоголь (допустимо)
3. Готовые горячие блюда (недопустимо)
4. Что-нибудь необычное и дорогое, например, набор суши (нежелательно)

Осмотрев все открытки в канцелярском отделе, вы решаете, что лучше сделать ее своими руками. Далее следует иллюстрация, где игрок наклеивает разноцветные пуговицы на лист картона с эскизом елки.

Осталось подписать открытку.

Второй выбор: что вы напишете?

Варианты:

1. Постараетесь сделать поздравление персональным. (желательно)
2. Кратко поздравите его и его семью с Новым годом, используя общие фразы. (допустимо)
3. Напишете поздравление на своем родном языке. (нежелательно)

Пояснение: Общие фразы могут показаться адресату бессмысленными. Вариант со своим родным языком не сработает, поскольку вы не уверены, владеют ли им все члены семьи.

Настало время выбрать одежду.

Третий выбор: что вы наденете?

Варианты:

1. Недавно купленные вещи в повседневном стиле (желательно)
2. Официально-деловой стиль одежды (нежелательно)
3. Неформально-молодежный, яркий и вызывающий. (нежелательно)
4. Выберите что-то, представляющее вашу страну (допустимо).

Пояснение: Стоит выбрать неброские цвета и сдержанный повседневный стиль. Деловые костюмы неуместны, равно как и нарочитая небрежность.

Итак, наряд подобран.

Четвертый выбор: во сколько нужно быть на месте?

Варианты:

1. Немного раньше. (недопустимо)
2. Немного позже. (желательно)
3. Вовремя. (допустимо)
4. Праздник, никто не следит за временем — придете тогда, когда удобно. (нежелательно)

Поднявшись на нужный этаж, вы звоните в дверь. Вам открывает хозяйка дома и радостно приветствует вас.

— Здравствуйте, Имя игрока! Проходите, пожалуйста, мы вас уже ждем. Ой, ну что же вы так много принесли! (смотрит в пакет) Спасибо, но не стоило!

Вы снимаете обувь, оставляете ее в коридоре, и проходите в квартиру.

Пятый выбор: вы прокомментируете украшения?

Варианты:

1. Да. (желательно)
2. Нет. (допустимо)

Пояснение: в России хвалить интерьер и украшения считается совершенно нормальным. Кроме того, хозяйка дома будет тронута.

Петр:

– Я так рад, что ты пришел! Мы вообще Новый год в узком кругу встречаем, по-семейному, так что из гостей только ты. Ну, пойдем, пора садиться за стол.

Вы подходите к столу.

Шестой выбор: Стоит ли садиться первым?

Варианты:

1. Да, рядом с хозяином. (нежелательно)
2. Да, рядом с хозяйкой. (нежелательно)
3. Да, рядом с Петром. (нежелательно)
4. Нет, хозяева сами распределяют места. (желательно)

Пояснение: Из правил этикета следует, что рассадкой занимаются организаторы праздника.

Мать Петра:

— Ну, все уже готово, скорее мойте руки и садитесь!

Хозяйка накладывает всем салат. Все уже сели за стол и начинают есть. Вам хочется предложить тему для застольной беседы. Что вы сделаете?

Седьмой выбор: Предложите ли вы тему для разговора?

Варианты:

- 1) Вы знаете, что в общественно-политической жизни города произошло важное событие, и тут же расскажете о нём.
- 2) Обратитесь напрямую к Петру, чтобы обсудить с ним то, что интересует вас обоих.
- 3) Упомянете книгу по философии культуры, которую недавно читали.
- 4) Постараетесь найти для разговора нейтральную тему, не требующую серьёзных интеллектуальных усилий.

Пояснение: «Застольная беседа может быть общей, когда в ней принимают участие все присутствующие, или частной, т.е. между соседями или несколькими участниками. Лучше, конечно, не затрагивать в беседах за столом серьёзных тем, требующих глубокого и вдумчивого размышления, чтобы не утомлять гостей и не отрывать их надолго от кушаний. Рекомендуется избегать тем, которые могут испортить аппетит и настроение всем или даже одному из сидящих за столом» (Капкан, Лихачева, 2017, С. ??).

Вы очень тронуты гостеприимством семьи Петра и хотите как можно скорее произнести тост в их честь. Но когда и как? Кто должен сделать это первым? Вы видите, что отец семейства поднимается. В руке у него бокал на уровне груди. Он начинает благодарить членов семьи за помощь и поддержку, которые они оказывали ему в течение всего года. Ваши действия?

Восьмой выбор: Как реагировать на сказанный за столом тост?

Варианты:

- 1) Сидя на месте, дождетесь, пока отец Петра закончит, добавьте свои развернутые пожелания семье, прокомментировав тех её членов, которые более-менее вам уже знакомы, потом отойдете из бокала.
- 2) Встанете, молча дослушаете тост, держа бокал так же, как и хозяин, и чокнетесь с остальными.

3) Сидя дослушаете речь хозяина, но чокаться не будете — ведь тост посвящен его семье, а не вам.

4) Добавьте от себя 1–2 фразы, подниметесь, чокнетесь, сядете обратно.

Пояснение: «Если произносящий тост уже с самого начала своего выступления приподнял свой бокал с вином до уровня груди, то и все мужчины встают также с поднятыми бокалами. Если же тостующий начал свой тост, не поднимая бокала, то остальные мужчины выслушивают тост также без бокалов в руках, поднимая их лишь после того, когда тостующий поднимет свой бокал (обычно в конце тоста)» (Капкан, Лихачева, 2017, С. ??).

Хозяйка дома гордо говорит:

— А вот смотрите, какую чудесную тарелочку с петухом я купила! Завтра же положим на неё кашу с орехами.

Вы недоумеваете, почему она вообще об этом заговорила, и какая связь между изображением и едой. Как вы думаете, что происходит?

Девятый выбор: Почему хозяйка стала говорить об изображении петуха на столовой посуде?

Варианты:

1) Хозяйке нравится домашняя птица и / или именно это животное.

2) Речь идёт о какой-то заимствованной традиции, которую вы пока не распознали.

3) Петух является значимым символом в русской культуре.

4) Это популярный мотив народного декоративно-прикладного искусства, а этот рисунок просто отсылает к нему.

Пояснение: Конечно, речь идёт о китайских новогодних традициях! Каждый год двенадцатилетнего цикла представлен одним животным. Некоторые традиции прижились на территории России, но далеко не все — в основном это сводится к покупке товаров с символикой пришедшего года и выбор праздничной еды.

Все уже попробовали горячее блюдо, но до десерта ещё далеко. Пётр предлагает посмотреть какое-нибудь кино. Каждый вносит свое предложение. Все вопросительно смотрят на вас.

Десятый выбор: Какой фильм выбрать для просмотра?

Варианты:

- 1) Предложите молодёжную комедию в духе «Американского пирога». (неприемлемо)
- 2) Отечественный фильм ужасов, основанный на фольклоре. (нежелательно)
- 3) Советский комедийный фильм, желательно — новогодний. (желательно)
- 4) Американскую рождественскую комедию в роде «Один дома». (допустимо)

Пояснение: ...

Бабушка Петра спрашивает:

— Имя игрока, а вы смотрели «Иван Васильевич меняет профессию»? Нет? Посмотрите, такая славная комедия!

Одиннадцатый выбор: Как реагировать на предложение посмотреть фильм?

Варианты:

- 1) Промолчать, вежливо кивнув. (допустимо)
- 2) Попросить рассказать подробнее. (желательно)

В случае выбора последнего варианта на экране появится справка об этом фильме.

Стук в дверь. Девочка радостно подбегает к двери и громко спрашивает: «Кто там?». Отец семейства подходит, смотрит в глазок, улыбается девочке, и открывает дверь. На пороге стоит человек в костюме Деда Мороза. На нём традиционный костюм (см. иллюстрацию), парик и накладная борода. В руке он держит украшенный посох и мешок с подарками. Отец провожает его в комнату. Все члены семьи очень рады, а Пётр тихо смеётся (когда он был маленьким, то к нему тоже приходил этот Дед Мороз — ведь это его дядя).

Дед Мороз:

— Ну здравствуй, Маруся! Расскажешь дедушке стишок?

Маруся начинает:

— Здравствуй, Дедушка Мороз — борода из ваты! Что ты, дедушка, принёс, в Новый год ребятам?

На что Дед Мороз отвечает:

— Я принёс вам в Новый год разные игрушки: вездеход и самолёт, куклы и хлопушки. Скажи, Марусенька, ты любишь животных?

Девочка, радостно:

— Да! У меня и собачка есть, Мухтар. Вот он лежит, — указывает на мирно отдыхающего на лежанке пса, затем переводит взгляд на гостя, который уже успел извлечь из мешка коробку, — ой, это мне?!

Дед Мороз кивает. Марина открывает коробку и видит там большого мятно-зелёного вязаного кролика с ярко-красным бумажным фонариком в руках. Зверёк сделан вручную. Девочка сердечно благодарит Деда Мороза и предлагает ему сладостей со стола, но он отказывается под предлогом того, что ещё должен поздравить других детей, и она уходит в свою комнату искать место для кролика.

Всем, кроме девочки, наливают шампанское. Дедушка включает новогоднее обращение президента. Все готовятся загадывать желание и чокаться.

Двенадцатый выбор: Во время боя курантов вы...

Варианты:

- 1) Загадываете желание и произносите его вслух. Пьёте. (нежелательно)
- 2) Загадываете желание молча. Пьёте. (желательно)
- 3) Сразу после окончания боя спрашиваете у остальных, что же они загадали. (нежелательно)

4) Остроумно комментируете выступление. (нежелательно)

Пояснение: Спрашивать о том, какое желание загадал на праздник ваш собеседник, не принято, а комментарий к выступлению президента страны может быть расценено как приглашение к политической дискуссии, которые здесь будут неуместны.

Сессия 5. КИНО С ДРУЗЬЯМИ!

Вы получаете СМС от Петра:

«Привет! Помнишь, Алёна позвала нас на вечер просмотра фильмов? Приходи к шести вечера, вместе выберем, что будем смотреть! P.S. Захвати с собой что-нибудь к столу, и если что-то в процессе просмотра нужно будет помочь перевести — не стесняйся спрашивать!»

Вы решаете зайти в магазин.

Первый выбор: В какой отдел направитесь?

Варианты:

- 1) Алкогольный отдел. (нежелательно)
- 2) Отдел закусок. (желательно)
- 3) Отдел готовой еды. (нежелательно)

Вы звоните в дверь. Вам открывают.

— Привет, Имя игрока! Заходи!

Второй выбор: Снимать ли обувь?

Варианты:

- 1) Снять обувь в прихожей. (желательно)
- 2) Быть в обуви. (недопустимо)

3) Снять обувь перед квартирой. (нежелательно)

Реакции персонажей:

1) Алёна:

— Проходи, располагайся! Скоро все придут!

2) Алёна:

— О, снимите, пожалуйста, обувь. Тут, в прихожей.

3) Алёна:

— Ой, лучше поставь обувь вот сюда, к двери.

Вы проходите в гостиную, где уже стоят ноутбук и бутылка «Байкала», и понимаете, что места недостаточно.

Третий выбор: В гостиной не хватает сидячих мест. Ваши действия?

Варианты:

1) Спросите у хозяйки, нужна ли ей помощь с подготовкой места. (желательно)

2) Принесёте дополнительные стулья. (нежелательно)

Реакция персонажа:

1) Алёна:

— Да, помоги, пожалуйста, перенести вот эти два стула, я пока расставляю закуски.

2. Алёна выглядит смущённой:

— Ой, да не стоило...

Вы замечаете у Алены шкаф с большой коллекцией книг, фильмов и статуэток. Комната выглядит красиво украшенной.

Четвёртый выбор: Будете ли вы комментировать вид комнаты?

Варианты:

1) Я похваляю украшения и коллекцию. (желательно)

2) Я не буду комментировать коллекцию и украшения. (допустимо)

Реакция персонажа:

1) Алёна:

— Ой, спасибо! Я горжусь своей коллекцией. Можешь взять что-нибудь почитать, если захочешь.

2) Реакции не последует.

Приходят другие ребята. Наконец, все разместились. Стол заставлен снеками и напитками, перед вами ноутбук с браузером, открытым на вкладке онлайн-кинотеатра.

Алёна:

— Что будем смотреть? У меня большая коллекция!

Пётр:

— Может, покажем Имя игрока что-то из российских фильмов?

Алёна:

— Фантастика?

Мира:

— А может, лучше мелодрама или ужасы?

Максим:

— А может, лучше шедевры социального кино — Балабанова или Быкова?

Мира:

— Ну, нет! Ни за что! К такому кино нужно быть морально готовым.

Борис:

— Мелодрама — хороший вариант. Можно ещё «приключения».

Пётр:

— Ребята, давайте лучше комедию. Мне кажется, что лучше начать с советского кино: «Иван Васильевич меняет профессию» или «Ирония судьбы...». Имя игрока, что бы ты хотел посмотреть?

Пятый выбор: Фильм какого жанра вы выберете для домашнего просмотра?

Варианты:

1) Мелодрама.

2) Ужасы.

3) Драма.

4) Комедия.

5) Фэнтези.

6) Приключения.

Реакция персонажа:

1) Алёна:

— Хорошо, тогда предлагаю «Ирония судьбы...».

Вы:

— О чём этот фильм?

Алёна:

— Он про то, как сильно могут переплестись судьбы людей из-за одной нелепой ошибки. Мужчины собрались в бане встретить Новый год, выпили, а после этого всё и завертелось... В этом фильме показаны и Москва, и Питер, и наши традиции.

2) Алёна:

— Хорошо, тогда предлагаю фильм «Яга».

Вы:

— О чём этот фильм?

Алёна:

— Этот фильм-интерпретация мифа о Бабе Яге, крадущей детей, в современных реалиях.

3) Алёна:

— Хорошо, тогда предлагаю фильм «Брат».

Вы:

— О чём этот фильм?

Алёна:

— О тяжёлом периоде в истории России и людях, которые его переживают, о девяностых. Главный герой вернулся с Чеченской войны и пытается найти новый смысл жизни. В этом фильме музыка знаковых рок-исполнителей и криминальная сторона Петербурга.

4) Алёна:

— Хорошо, тогда предлагаю фильм «О чём говорят мужчины».

Вы:

— О чём этот фильм?

Алёна:

— Это камерная комедия, роуд-муви про группу друзей, которые отправились в Одессу на день рождения друга и концерт группы Би-2. Интересными тут являются темы,

которые они обсуждают, ситуации, в которые попадают, к тому же Би-2 — это известная группа, повлиявшая на рок в России.

5) Алёна:

— Хорошо, тогда предлагаю фильм «Ночной дозор».

Вы:

— О чём этот фильм?

Алёна:

— Это фильм по роману Сергея Лукьяненко. Он про организацию, которая контролирует деятельность разных мифических существ: вампиров, ведьм, оборотней... Есть ещё «Дневной дозор», про контроль сил света над силами тьмы, но его лучше смотреть после «Ночного дозора».

6) Алёна:

— Хорошо, тогда предлагаю фильм «Майор Гром».

Вы:

— О чём этот фильм?

Алёна:

— Это фильм про то, как полицейский со сложным характером противостоит как собственному начальству, так и неуловимому преступнику. И преступник, и сам майор — принципиальные идеалисты. Особенно интересно то, что это хорошая адаптация комикса, который вышел в российском издательстве.

Пояснение: Выбор фильма не влияет на результат игровой сессии и нужен для репрезентации российского кино.

Вы боитесь, что что-то в фильме будет вам не понятно.

Шестой выбор: Попросите ли друзей включить субтитры?

Варианты:

- 1) Да.
- 2) Нет.

Реакции персонажей:

- 1) Алёна:

— Да, конечно.

Мира:

— И если что-то будет непонятно — спрашивай!

- 2) Реакция отсутствует.

Пояснение: Выбор игрока не влияет на результат сессии и носит рекомендательный характер.

Фильм очень интересный, но у вас возникают вопросы по ходу сюжета.

Седьмой выбор: Как вы поступите, если у вас возникли вопросы по фильму?

Варианты:

- 1) Попросите друзей поставить на паузу и объяснить непонятный момент. (желательно)
- 2) Попросите друзей объяснить непонятный момент. (допустимо)
- 3) Решите самостоятельно изучить вопрос, зайдя в интернет с телефона. (недопустимо)

Реакции персонажей:

- 1) Мира с радостью объясняет непонятный момент.
- 2) Мира ставит кино на паузу и с радостью объясняет непонятный момент.
- 3) Вы ловите на себе недоуменные взгляды. Похоже, друзья решили, что интернет вам интереснее, чем кино.

Фильм вызывает у вас сильные эмоции.

Восьмой выбор: Как вы будете выражать свои эмоции от просмотра фильма?

Выборы:

- 1) Бурно и громко, заглушая фильм. (допустимо)
- 2) Постараетесь сдерживать их до окончания фильма. (нежелательно)
- 3) Открыто, но не заглушая звук фильм. (желательно)

Реакции персонажей:

- 1) Друзья разделяют ваши эмоции, но говорят тише, чем вы.
- 2) Ваши друзья выражают свои эмоции открыто и им кажется, что вам некомфортно или не фильм интересен.
- 3) Друзья разделяют ваши эмоции.

Неожиданно Максим заговорил:

— Ребята, извините, мне надо отойти на пару минут.

Мира:

— Поставить на паузу?

Максим:

— Да, если никто не против.

Девятый выбор: Что будете делать, пока кино на паузе?

Варианты:

- 1) Покритикуете работу режиссера. (нежелательно)
- 2) Уточните непонятные моменты в сюжете. (желательно)
- 3) Попросите перевести незнакомые слова. (желательно)

4) Зайдёте в смартфон, чтобы проверить почту или прочитать новости. (нежелательно)

Реакции персонажей:

1) Борис:

— Я согласен с тобой, но предлагаю дать режиссёру шанс и обсудить фильм после просмотра.

2) Алёна:

— Конечно! Давай объясню!

3) Пётр:

— Конечно, сейчас помогу.

4) Алёна:

— Что-то случилось?

Фильм закончился. Настало время обсуждений.

Пётр:

— Обожаю этот фильм. Есть, конечно, спорные моменты, но он так много значит для нашей культуры!

Алёна:

— Поэтому я его и предложила.

Максим:

— Я не согласен с решениями главных героев. Да и логика, порой, вызывает вопросы...

Борис:

— А я согласен с их решениями. Кстати, Имя игрока, что ты думаешь о фильме?

Десятый выбор: Как вы прокомментируете фильм?

Варианты:

- 1) Поделитесь эмоциями. (желательно)
- 2) Выразите свою оценку безэмоционально. (нежелательно)
- 3) Прокомментируете только техническую часть фильма. (допустимо)

Реакции персонажей будут выражены невербально.

Вы закончили обсуждение фильма.

Пётр спрашивает вас:

— Кстати, ты знаком с советской мультипликацией?

Друзья Петра с интересом на вас посмотрели.

Вы:

— Да, конечно!

Максим:

— Слушай, давай сыграем в игру! Каждый из нас скажет тебе начало известной фразы из мультфильма, а ты закончишь её, скажешь конец?

Вы:

— Давайте поиграем!

Максим:

— Я начну: «Кто ходит в гости по утрам, тот поступает ...»! Фраза из мультика «Винни Пух и все-все-все».

Варианты:

- 1) Умно!
- 2) Мудро!

3) Глупо!

4) Хитро!

Мира:

— Спокойствие, только ... ! Это из мультика «Малыш и Карлсон».

Варианты:

1) Спокойствие!

2) Сила!

3) Смирение!

4) Успокойся!

Алёна:

— Я скажу фразу из мультика «Вовка в тридевятом царстве»: И так ... !

Варианты:

1) Хорошо!

2) Получилось!

3) ...и сяк!

4) Сойдет!

Боря:

— «Неправильно ты, дядя Фёдор,!» Из мультфильма «Трое из Простоквашино».

Варианты:

1) Носки надеваешь!

2) Колбасу кладешь!

3) Бутерброд ешь!

4) Бутерброд готовишь!

Пётр:

— «Ребята, давайте жить ... !» Это из мультфильма «Лето кота Леопольда».

Варианты:

1) Счастливо!

2) Долго!

3) Вместе!

4) Дружно!

Пётр:

— Отлично! Ты молодец!

Борис:

— А ещё ты очень хорошо знаешь русский язык.

Алёна:

— Хотите заняться чем-нибудь ещё? Может быть, хотите чаю?

Борис:

— К сожалению мне пора идти. Спасибо за приглашение, было очень интересно!

Пётр:

— Мне, к сожалению, тоже пора.

Мира:

— Я тогда тоже пойду. Но мне очень понравилось — выбор фильма как всегда на высоте! Можешь посоветовать какой-нибудь сериал посмотреть?

Алёна:

— Да, конечно. Тогда напиши мне жанр, и я поищу в своей коллекции что-нибудь подходящее.

Вы тоже решаете, что пора уходить.

Одиннадцатый выбор: Что вы скажете Алёне?

Варианты:

- 1) Поблагодарите за приятный вечер, похвалите организацию и выбор фильма. (желательно)
- 2) Поблагодарите только за приглашение. (нежелательно)
- 3) Поблагодарите за приглашение и выразите впечатления. (допустимо)

Реакция персонажа:

1) Алёна:

— Я рада, что тебе понравилось! Приходи ещё, мы часто собираемся для развлечений!

2) Алёна:

— Надеюсь, что тебе понравилось... До встречи!

3) Алёна:

— Тебе спасибо: я была рада тебя видеть! Приходи как-нибудь снова!