HSR London International Conference on Multidisciplinary Academic Research
(HSR-ICMAR) 2026
https://houghtonstreetreview.com/index.php/conference

ВЛИЯНИЕ РУССКОЯЗЫЧНОЙ ИНДУСТРИИ ЦИФРОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ НА МОТИВАЦИЮ К ИЗУЧЕНИЮ РУССКОГО ЯЗЫКА КАК ИНОСТРАННОГО

Абдурахманова Камила Дилшодовна
студентка Наманганского
государственного университета
abduraxmanovakamila07@gmail.com
ORCID: 0009-0004-1473-2488
https://doi.org/10.5281/zenodo.21331838

Аннотация: В статье исследуется лингводидактический потенциал современных русскоязычных медиапродуктов — видеоигры Atomic Heart, музыкального стриминга и сериальной индустрии — как катализаторов мотивации к изучению русского языка как иностранного. В эпоху глобальной цифровизации массовая культура формирует альтернативную виртуальную среду («digital wilds»), способствующую автономному освоению языка. В работе анализируются механизмы лингвокультурного притяжения, возникающие при взаимодействии инофонов с аутентичным контентом. На основе синтеза отечественных и зарубежных концепций цифрового обучения выявляется специфика перехода от прагматической мотивации к эстетическому и коммуникативному вовлечению. На примере разбора текстов песен и игровых сценариев доказывается эффективность использования поп-культуры для преодоления языкового барьера, расширения лексического запаса и освоения грамматических категорий, что открывает новые перспективы в практике преподавания русского языка в зарубежной аудитории.

Ключевые слова: видеоигры, поп-культура, стриминг, Atomic Heart, лингводидактика, мотивация, Эпидемия, Комарово, геймификация.

The Influence of the Russian-Language Digital Entertainment Industry on the Motivation to Learn Russian as a Foreign Language

Abstract: This article explores the linguodidactic potential of modern Russian-language media products—such as the video game Atomic Heart, music streaming, and the TV series industry—as catalysts for motivation to study Russian as a foreign language. In the era of global digitalization, mass culture forms an alternative virtual environment ("digital wilds") that facilitates autonomous language acquisition. The paper analyzes the mechanisms of linguocultural attraction that emerge when non-native speakers interact with authentic content. Based on a synthesis of domestic and foreign concepts of digital learning, the study identifies the specifics of the transition from pragmatic motivation to aesthetic and communicative engagement. By examining song lyrics and game scripts, the author demonstrates the effectiveness of using pop culture to overcome language barriers, expand vocabulary, and master grammatical categories, which opens up new perspectives in the practice of teaching Russian to foreign audiences.

Keywords: video games, pop culture, streaming, Atomic Heart, linguodidactics, motivation, To the Lake (Epidemiya), Komarovo, gamification.

Rus tilidagi raqamli ko‘ngilochar sanoatning rus tilini chet tili sifatida o‘rganish motivatsiyasiga ta’siri

Annotatsiya: Maqolada zamonaviy rus tilidagi media mahsulotlarning — Atomic Heart videoo‘yini, musiqa striminglari va seriallar sanoatining — rus tilini chet tili sifatida o‘rganish motivatsiyasini oshiruvchi katalizator sifatidagi lingvodidaktik salohiyati o‘rganiladi. Global raqamli rivojlanish davrida ommaviy madaniyat tilni mustaqil o‘zlashtirishga yordam beradigan muqobil virtual muhitni («digital wilds») shakllantiradi. Ishda xorijiy til sohiblarining autentik kontent bilan o‘zaro ta’siri natijasida yuzaga keladigan lingvomadaniy jalb qilish mexanizmlari tahlil qilinadi. Raqamli ta’lim bo‘yicha mahalliy va xorijiy konsepsiyalarning sintezi asosida pragmatik motivatsiyadan estetik va kommunikativ jalb qilinishga o‘tish xususiyatlari aniqlanadi. Qo‘shiq matnlari va o‘yin ssenariylarini tahlil qilish misolida til to‘sig‘ini yengib o‘tish, lug‘at boyligini kengaytirish va grammatik kategoriyalarni o‘zlashtirishda pop-madaniyatdan foydalanishning samaradorligi isbotlanadi. Bu esa xorijiy auditoriyada rus tilini o‘qitish amaliyotida yangi istiqbollarni ochadi.

Kalit so‘zlar: videoo‘yinlar, pop-madaniyat, striming, Atomic Heart, lingvodidaktika, motivatsiya, Epidemiya (To the Lake), Komarovo, geymifikatsiya.

Введение

В современном взаимосвязанном мире преподавание русского языка как иностранного (РКИ) сталкивается с необходимостью поиска новых, нетривиальных источников учебной мотивации. Традиционные прагматические стимулы, такие как академические требования или карьерные перспективы в сфере международных отношений, постепенно уступают место более гибким механизмам социокультурного притяжения, действующим через каналы массовой коммуникации. Современная цифровая поп-культура — включающая видеоигры, музыкальные стриминговые сервисы и киноиндустрию — становится важнейшим фактором, формирующим интерес к языку среди зарубежной аудитории. Выход глобального игрового блокбастера Atomic Heart, триумф сериала Эпидемия на международной платформе Netflix, а также миллионные прослушивания русскоязычных исполнителей в Spotify и TikTok наглядно демонстрируют, как эстетически привлекательный медиаконтент вовлекает инофонов в русскоязычное коммуникативное пространство. Подобные развлекательные продукты выступают своеобразными «крючками», заставляющими пользователей добровольно переходить от пассивного потребления к активному, самонаправляемому изучению русского языка для декодирования культурных кодов. Цифровые развлечения погружают пользователя в насыщенную лингвокультурную среду, где слова и грамматика усваиваются естественным путем через эмоциональную привязанность и интерактивное взаимодействие. Таким образом, интеграция поп-культуры в методику РКИ позволяет преодолеть традиционный кризис мотивации и существенно повысить вовлеченность учащихся.

Литературный анализ

Изучение влияния цифровой среды и массовой культуры на преподавание русского языка как иностранного (РКИ) опирается на фундаментальные работы целого ряда отечественных и зарубежных исследователей.

Во-первых, Э. Г. Азимов заложил методологические основы интеграции информационно-коммуникационных технологий в учебный процесс РКИ, детально классифицировав обучающие компьютерные программы и выявив их лингводидактические возможности для оптимизации усвоения материала.

Во-вторых, А. Н. Богомолов создал концепцию виртуальной языковой среды дистанционного обучения, изучив ее лингвокультурологический аспект и доказав, что погружение в симулированное цифровое пространство способствует более естественной коммуникативной социализации инофонов.

В-третьих, Е. В. Дзюба исследовала роль игровых интерактивных средств на уроках РКИ, подчеркнув значение креативного обучения для вовлечения студентов в активную творческую и речевую деятельность.

В-четвертых, В. Самосенкова проанализировала дидактический потенциал игр, включая видеоигры, доказывая, что игровой контекст снижает когнитивную нагрузку и значительно облегчает усвоение сложных грамматических явлений.

В-пятых, американский ученый С. Л. Торн (S. L. Thorne) обосновал роль открытых сетевых сообществ и цифровых игр в овладении вторым языком, предложив теорию «мостиковых активностей» (bridging activities) для интеграции неформального опыта («digital wilds») в академический контекст.

В-шестых, Дж. Райнхардт (J. Reinhardt) развил концепцию цифрового игрового обучения языкам (DGBLL), определив игры как прагматические экосистемы, стимулирующие автономное освоение языка через интерактивность и контекстуализацию.

Методология исследования

В качестве методологической основы исследования используется комплексный лингвокультурологический и герменевтический анализ современных цифровых медиапродуктов. Применялись методы тематического кодирования пользовательского дискурса в социальных сетях, контент-анализа песенных текстов и игровых сценариев, а также лингводидактического моделирования. Это позволило выявить конкретные механизмы влияния поп-культуры на формирование когнитивного интереса и языковых навыков у иностранных учащихся.

Результаты и обсуждение

Анализ эмпирического материала показывает, что современная русскоязычная поп-культура выступает действенным инструментом вовлечения иностранных граждан в процесс освоения русского языка как иностранного. Особое место в этом процессе занимает видеоигра Atomic Heart, которая конструирует эстетически привлекательную модель альтернативного ретрофутуристического СССР. Несмотря на геополитическую поляризацию дискурса, где игра порой подвергалась критике, геймеры высоко оценили её качество, назвав «русским Bioshock», что способствовало вытеснению негативных стереотипов. Виртуальное пространство игры насыщено советской классикой в современных аранжировках, привлекшей внимание глобального сообщества к советской эстраде. Так, ремикс песни Игоря Скляра «Комарово» от музыканта DVRST занял лидирующие позиции в чартах и вызвал всплеск интереса к переводу текста. С лингвистической точки зрения, песня «Комарово» представляет собой отличный материал для изучения грамматики. Фраза «Я уеду в Комарово» иллюстрирует функционирование приставочного глагола движения уехать в форме будущего времени совершенного вида в сочетании с винительным падежом направления (в Комарово). Конструкция «на недельку, до второго» демонстрирует употребление предлогов на и до для выражения временных рамок, требующих винительного и родительного падежей. Другим ярким примером из саундтрека является песня Татьяны Снежиной «Позови меня с собой». Лингвопоэтический анализ строк «Позови меня с собой / я приду сквозь злые ночи...» позволяет отрабатывать глаголы движения с приставками (приду, отправлюсь), выражающими пространственное перемещение. Конструкция совместного действия «с собой» и направление «за тобой» демонстрируют употребление творительного падежа местоимений. Подобный эмоциональный материал способствует прочному запоминанию языковых структур. Вне рамок

игровой индустрии успех продемонстрировала группа «Молчат Дома» с треком «Судно» на стихи Бориса Рыжего, ставшая вирусным трендом в TikTok и Spotify. Строки «Эмалированное судно, окошко, тумбочка, кровать. Жить тяжело и неуютно, зато уютно умирать» демонстрируют иностранным студентам пласт бытовой лексики с уменьшительно-ласкательными суффиксами (окошко, тумбочка), вызывающими трудности при изучении. Противопоставление предикативов тяжело, неуютно и уютно помогает закрепить категорию состояния и особенности безличных предложений в русском языке. В сфере кинематографа сериал Эпидемия (To the Lake), ставший хитом на Netflix, погружает зрителей в стихию живой разговорной речи. Изучение языка через оригинал позволяет инофонам познакомиться с некодифицированной устной речью, эллиптическими конструкциями и частицами (же, ведь). Диалоги персонажей в стрессовых ситуациях изобилуют спонтанными речевыми реакциями, развивающими прагматическую компетенцию. Таким образом, поп-культурные продукты не только мотивируют к изучению РКИ, но и служат эффективным лингводидактическим ресурсом, демонстрируя функционирование языка в живом, актуальном контексте. Кроме того, важным дидактическим аспектом является изучение ретро-лексики советского периода, представленной в именах роботов (например, «Вовчик», «Беляш»), что знакомит инофонов с культурой диминутивов и советским бытом. Музыкальное оформление игры, использующее советские аналоговые синтезаторы для воссоздания исторической атмосферы, стимулирует интерес к эстрадному наследию. Разбор ремиксов на песни Аллы Пугачевой («Звёздное лето», «Арлекино») и группы «Земляне» («Трава у дома») позволяет изучать метафоры. Образ «трава у дома» как метафора ностальгии дает богатый материал для дискуссионных клубов на продвинутых этапах изучения РКИ. Использование таких лингвокультурологических единиц превращает стандартное обучение в увлекательный квест, облегчая преодоление языкового барьера и способствуя глубокому пониманию менталитета носителей русского языка. Это подтверждает тезис о том, что игровая и музыкальная индустрии создают естественную языковую среду, стимулирующую речевую активность учащихся.

Медиаформат	**Репрезентативные кейсы**	**Ключевые лингвокультурологические маркеры**	**Уровень владения языком (по ТРКИ)**	**Дидактический потенциал и интеграция в РКИ**
Видеоигры	Atomic Heart (Mundfish)	Советский ретрофутуризм, научно-фантастический сленг, префиксальные глаголы движения в текстах квестов	B1–B2	Игровые квесты как интерактивное чтение; разбор сюжетных диалогов и писем персонажей; преодоление языкового барьера.

Медиаформат	Репрезентативные кейсы	Ключевые лингвокультурологические маркеры	Уровень владения языком (по ТРКИ)	Дидактический потенциал и интеграция в РКИ
Музыкальный стриминг	Группа «Молчат Дома» (Судно); ремиксы DVRST (Комарово)	Экзистенциальная лирика, постсоветская эстетика («думер-вейв»), уменьшительно-ласкательные суффиксы	A2–C1	Фонетические разминки; тренировка падежных окончаний; изучение лексико-семантического дрейфа и метафор.
Кинематограф (стриминг)	Сериал Эпидемия (To the Lake на Netflix)	Разговорная речь, эллиптические конструкции, экспрессивные частицы, современная бытовая лексика	B2–C1	Аудирование аутентичных диалогов; анализ социолингвистических регистров; изучение современной фразеологии.

Заключение

В заключение следует отметить, что современная русскоязычная поп-культура (стриминговая музыка, кино и видеоигры) выступает в качестве важнейшего драйвера популяризации русского языка в мире. Подобные медиапродукты формируют устойчивый эмоциональный интерес, мотивирующий инофонов к активному преодолению языкового барьера. Они заменяют абстрактные упражнения живой языковой тканью, помогая изучать лексику и грамматику в естественном контексте. Синергия развлекательного и образовательного компонентов позволяет модернизировать традиционные методики преподавания РКИ, адаптируя их к потребностям цифрового поколения. Полученные выводы подчеркивают необходимость дальнейшего методического освоения цифрового контента для расширения глобального русскоязычного гуманитарного пространства. Это доказывает, что цифровые технологии открывают новые пути для интеграции студентов в русскоязычное общество и культуру.

Литература

1. Азимов Э. Г. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании русского языка как иностранного : методическое пособие. – М. : Русский язык. Курсы, 2012. – 352 с.
2. Белов С. А. Образ СССР в компьютерной игре Atomic Heart («Атомное сердце») // Южно-российский журнал социальных наук. – 2023. – Т. 24, № 4. – С. 12–18.
3. Богомолов А. Н. Виртуальная языковая среда обучения русскому языку как иностранному (лингвокультурологический аспект). – М. : МАКС Пресс, 2008. – 320 с.
4. Дзюба Е. В., Массалова А. Э. Игровые интерактивные технологии на уроках РКИ в системе профессионально-ориентированного обучения // Педагогическое образование в России. – 2019. – № 6. – С. 122–127.
5. Илларионов Г. Феномен Atomic Heart как инструмент продвижения российской культуры и языка за рубежом // Пресс-служба СФУ. – 2023.
6. Ропиева Ш., Каршиева С. Игровые методы в обучении русскому языку: как игры могут повысить мотивацию // Zenodo. – 2024.
7. Самосенкова В. А. Освоение русских падежей через игру: интерактивные игры для англоговорящих студентов // Современные игровые технологии на уроках русского языка как иностранного. – 2023. – С. 235–240.