

УДК 372.881.161.1

DOI: 10.26907/2782-4756-2024-75-1-166-171

## ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИ ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ

© Екатерина Непомнящих, Юэхуа Дин

## FEATURES OF USING GAME TECHNOLOGIES WHEN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Ekaterina Nepomnyashchikh, Yuehua Ding

The article is devoted to the peculiarities of using gaming technologies in teaching Russian as a foreign language. Particular attention is paid to the concepts of “edutainment”, “gamification” and “game technologies”, which are considered as a type of innovative technologies in the modern educational process. The game is the basis of these concepts. The article describes the functions of the game and its linguodidactic potential. A brief history of the emergence of these terms is examined and an attempt is made to differentiate them. The effectiveness of using gaming technologies in teaching Russian as a foreign language is proven by creating a comfortable atmosphere in the classroom, increasing interest in the language, activating students and their involvement in the educational process, activating existing and obtaining new knowledge, its practical application, consolidating positive emotions from learning the language. We give examples of a variety of game tasks aimed at developing various personal qualities, as well as testing residual knowledge on previously studied grammatical and regional studies topics. The article concludes that the use of gaming technologies in the process of teaching Russian as a foreign language helps in solving many methodological problems, enabling to form various competencies by overcoming the language barrier and creating special conditions for learning.

*Keywords:* edutainment, gamification, gaming technologies, Russian as a foreign language, game, educational process

Статья посвящена особенностям использования игровых технологий при обучении русскому языку как иностранному. Особое внимание в ней уделено понятиям «эдьютейнмент», «геймификация» и «игровые технологии», которые рассматриваются как вид инновационных технологий в современном образовательном процессе. Игра является основой данных понятий. В статье описываются функции игры, ее лингводидактический потенциал. Исследуется краткая история возникновения указанных терминов и предпринимается попытка их разграничения. Доказывается эффективность использования игровых технологий при обучении русскому языку как иностранному за счет создания комфортной атмосферы на занятии, повышения интереса к языку, активизации учащихся и их вовлеченности в учебный процесс, активизации имеющихся и получения новых знаний, их практического применения, закрепления положительных эмоций от изучения языка. Авторы приводят примеры разнообразных игровых заданий, направленных на развитие различных личностных качеств, а также проверку остаточных знаний по изученным ранее грамматическим и страноведческим темам. Делается вывод о том, что использование игровых технологий в процессе обучения русскому языку как иностранному помогает в решении многих методических проблем, помогая формировать различные компетенции благодаря преодолению языкового барьера и созданию особых условий для обучения.

*Ключевые слова:* эдьютейнмент, геймификация, игровые технологии, русский язык как иностранный, игра, учебный процесс

*Для цитирования:* Непомнящих Е., Юэхуа Дин. Особенности использования игровых технологий при обучении русскому языку как иностранному // Филология и культура. Philology and Culture. 2024. № 1 (75). С. 166–171. DOI: 10.26907/2782-4756-2024-75-1-166-171

Процесс обучения русскому языку как иностранному в современном мире ставит перед педагогами немало сложных задач. Самое главное,

что должен уметь преподаватель, – научить студентов, формируя коммуникативные умения, преодолевать языковой барьер; повышать мотивацию.

вацию к изучению языка, развивать творческий потенциал. Данные задачи можно решить за счет внедрения элементов эдьютейнмента, геймификации и игровых технологий как инновационных форм на занятиях по РКИ.

Понятия «эдьютейнмент», «геймификация» и «игровые технологии» имеют схожий компонент – «игра». В образовательном процессе XXI века игровые технологии имеют большое значение, поскольку доказана эффективность их использования, в том числе при обучении всем видам речевой деятельности на всех этапах. Применение игры в процессе языкового обучения позволяет сделать занятие более интересным, мотивирует учащихся, снимает языковые и психологические барьеры, помогает разнообразить учебный процесс.

По мнению Е. И. Пассова, игра при обучении языку – это «лишь оболочка, форма, содержанием которой должно быть учение, овладение видами речевой деятельности» [1, с. 78]. Игра как средство обучения, согласно Е. И. Пассову, обладает такими качествами, как мотивированность, индивидуализированная деятельность, отсутствие принуждения, обучение в коллективе, учение с интересом и увлечением.

На сегодняшний день в методике обучения РКИ широко известен термин «эдьютейнмент», который в русском языке является калькой с английского «*edutainment*», возникшего путем слияния двух слов: «*education*» ('образование') и «*entertainment*» ('развлечение'). Термин «эдьютейнмент» в английском языке был образован на основе нового термина «*infotainment*» (в русском языке – «инфотейнмент»). Исследователи отмечают, что «так называли особое социокультурное явление, появившееся в результате интеграции информации, ее эстетизированных форм репрезентации и инновационных средств массовой коммуникации на рубеже XX–XXI вв.» [2, с. 53].

Понятие «эдьютейнмент» в российской педагогике имеет два значения [Там же, с. 49]. В первом понимании эдьютейнмент трактовался ранее как вид телепрограммы, которая имеет образовательную цель. Во втором понимании эдьютейнмент рассматривается как момент образования через развлечение. В методике преподавания РКИ более распространена первая трактовка эдьютейнмента как увлекательного образования или образовательного развлечения, то есть «особого способа обучения, в котором профессиональная информация преподносится в яркой, занимательной и в итоге выразительной форме» [Там же, с. 54]. И. Ф. Каюмова приводит следующие известные детские мультфильмы, которые могут рассматриваться как примеры эдью-

тейнмента: «Фиксики», «Смешарики», а также передачу «Галилео» и другие научные шоу [3, с. 184]. Их целью является объяснить непонятное и довольно скучное на более доступном и интересном для учащихся языке

Итак, эдьютейнмент – это технология обучения, которая «состоит из совокупности современных технических и дидактических средств обучения и основывается на концепте обучения через развлечение» [4, с. 64]. По мнению исследователей, значение технологии состоит в том, что учащиеся должны получать необходимые знания в несложной, доступной и увлекательной форме. При этом очень важно, что на занятии создается комфортный для учащихся климат.

Под развлекательными средствами, внедряемыми в образовательный процесс, понимаются все виды развлечения, такие как музыка, фильмы, компьютерные игры и т. п., то есть весь цифровой контент, который позволяет объединить образовательные и развлекательные ресурсы.

Главным преимуществом технологии «эдьютейнмент» в современном образовательном процессе является учет особенностей современных учащихся, которых называют поколением Z. Таким обучающимся свойственны следующие характеристики: «погруженность в цифровой мир, гиперактивность, принятие мультикультурности, клиповое мышление, визуальное восприятие информации, забота о собственной безопасности в сети и в жизни» [2, с. 50].

Также в педагогических исследованиях сегодня, наряду с терминами «эдьютейнмент» и «игровые технологии», широко используется термин «геймификация», применяемый в различных сферах: в бизнесе, маркетинге, менеджменте и, конечно, в педагогике [5, с. 68].

По мнению Б. А. Ахмедова, геймификация – это «применение элементов игрового дизайна и игровых принципов в неигровом контексте» [6, с. 378]. В соответствии с данным определением геймификация понимается как игровой компонент, который может быть создан в любой сфере, в том числе в учебном процессе, если рассматривать педагогику в целом.

С. В. Титова определяет геймификацию следующим образом: «Интеграция элементов игры, игровых технологий и игрового дизайна в процесс обучения, которая способствует качественному изменению способа организации учебного процесса и приводит к повышению уровня мотивации, вовлеченности обучающихся, активизации их внимания и концентрации при решении учебных задач» [7, с. 137].

В области изучения иностранного языка геймификация означает добавление игровых элементов в учебный процесс, за счет чего образовательный процесс становится похожим на игру, но, по сути, игрой не является, поскольку преследует иные цели. Более того, связь с реальным миром в геймификации – обязательное условие, в отличие от игры (например, ролевой или деловой игры), где игроки помещаются в выдуманное пространство или реальность.

Общими преимуществами геймификации в образовательном процессе являются: «введение визуально богатых и динамических интерфейсов, создание многозадачного сценария для объединения отдельных задач и фрагментов информации, вовлеченность каждого учащегося, пробуждение мотивации через различные виды веселья, активность участников геймификации» [6, с. 373].

Отличие эдьютеймента и геймификации состоит в следующем. Эдьютеймент включает большое количество инструментов для обучения через развлечение: викторины, обучающие видео, образовательные сериалы, фильмы, мультфильмы, квесты, игры, уроки-экскурсии, при этом занятия могут проходить в кафе, парке, музее, офисе, галерее, клубе. Главной целью геймификации же является повышение мотивации, вовлеченность в учебную деятельность, усвоение материала с помощью игровых методов, приемов и средств, включенных в образовательный процесс.

Игровые технологии – это вид образовательных технологий наряду с такими технологиями, как задачные, компьютерные, диалоговые, тренинговые [8, с. 141]. Игровые технологии проявляются в игровой форме взаимодействия педагога и учащихся в процессе реализации определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение).

Таким образом, игра является основой понятий «эдьютейнмент», «геймификация», «игровые технологии». Исследователь М. Ф. Стронин дает следующее определение игры: «Вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» [9, с. 3].

В современных исследованиях игра также понимается как «учебная, игровая и речевая деятельность одновременно, прием перенесения ситуации из реального общения в аудиторию» [10, с. 111].

Среди признаков игровых технологий, применяемых в образовательном процессе, выделяются добровольный характер, наличие условного

игрового поля, игровой порядок, определенная доля напряжения участников игры за счет неуверенности в действиях, четкие правила, участие как минимум двух человек в игре.

Игровые технологии в учебном процессе могут выполнять различные функции:

1) обучающую, так как посредством игровой деятельности происходит формирование русскоязычной коммуникативной компетенции, развитие речевых умений и навыков при изменении уровня ответственности за речевую ошибку;

2) воспитательную, так как игра помогает сформировать определенные качества личности (самостоятельность, взаимопомощь, взаимответственность);

3) мотивирующую, поскольку игровая деятельность создает комфортные условия для коммуникации, способствует преодолению языкового барьера;

4) компенсаторную, так как игра позволяет создать комфортные условия коммуникации, давая учащимся возможность примерять на себя определенные роли в различных игровых ситуациях, соотносительных с реальными речевыми ситуациями.

Игровые технологии, применяемые на уроках РКИ, являются эффективным средством интенсификации учебного процесса, поскольку относятся к форме интерактивного обучения, предполагающего активное взаимодействие как педагога и обучающихся, так и обучающихся друг с другом.

Приведем примеры игровых заданий, которые могут быть использованы для проведения викторины на итоговом занятии по РКИ на уровне В1 после того, как был пройден материал учебника «Дорога в Россию» (книга 3, часть 1 [11]). Учащиеся должны поделить на команды и выполнять задания, за правильность ответов на которые получают 1 балл. Обратим внимание на то, что учащиеся не должны использовать мобильные телефоны в процессе игры. Данные игровые упражнения направлены на выявление остаточных знаний по изученным грамматическим и лингвострановедческим темам.

**Задание 1.** Произнесите без ошибок как можно быстрее каждую скороговорку три раза: 1) *Шла Саша по шоссе и сосала сушку;* 2) *От топота копыт пыль по полю летит;* 3) *На дворе трава. На траве дрова. Не руби дрова. На траве двора.*

**Задание 2.** Вставьте недостающие слова в пословицы: 1) *В гостях хорошо, а ... лучше;* 2) *Семеро одного ...;* 3) *Без труда не выловишь и рыбку из ...;* 4) *Семь раз отмерь, один ... от-*

режь; 5) ... друг лучше новых двух; 6) Повторение – ... учения.

**Задание 3.** Допишите начало пословиц: 1) ..., кто ничего не делает; 2) ..., люби и саночки возить; 3) ..., да не скоро дело делается; 4) ... , чем сто раз услышать; 5) ... , дальше будешь; 6) ... , а человек – где лучше.

В заданиях 2 и 3 проверяются остаточные знания пословиц, которые размещены в учебнике в конце каждого урока. Как правило, учащиеся помнят не все из них и начинают придумывать свои варианты, которые часто оказываются довольно забавными и вызывают всеобщий смех.

**Задание 4.** Напишите русский алфавит и придумайте слово на каждую букву, где это возможно.

Отметим, что часто учащиеся не помнят весь алфавит или же порядок букв, что связано с использованием ими на занятиях электронных словарей: при этом нет необходимости проговаривать весь алфавит или его части при поиске нужного слова, как это происходит при работе с книжными словарями.

**Задание 5.** Вставьте определяемые слова.

1. – женщина, которая живёт в Англии.
2. – мужчина, который живёт в Корее.
3. – женщина, которая живёт во Франции.
4. – мужчина, который живёт в Америке.
5. – женщина, которая живёт в Китае.
6. – люди, которые живут в России.
7. – женщина, которая живёт в Москве.
8. – мужчина, который живёт в Иркутске.

В данном задании проверяются словообразовательные умения, однако зачастую оно вызывает трудность, так как суффиксы, с помощью которых образуются названия жителей городов и стран, довольно разнообразны и не имеют под собой логической основы выбора.

**Задание 6.** Угадайте, какие слова зашифрованы. Назовите их. Что для этого нужно сделать? Слова: *колотоп, нондатс, т'аворк, низагам.*

**Задание 7.** Отгадайте зашифрованные слова: *телевитофон, автокси, журварь, слонал, киция, магнизор, табус, франтай.*

В заданиях 6 и 7 учащиеся должны сами догадаться, по какому принципу зашифрованы слова. В задании 6 нужно прочитать слова справа налево: *потолок, стадион, кровать, магазин.* В задании 7 каждое слово разделено на две части и «половинки» перемешаны, то есть начало одного слова соединено с концом другого: *телевизор, магнитофон, автобус, такси, словарь, журнал, Франция, Китай.* В этих заданиях проявляется способность учащихся мыслить критически, формируется креативность, то есть умение находить связи между различными явлениями. Как

правило, догадка, иначе эффект узнавания, вызывает массу положительных эмоций, на основе которых закрепляется позитивное отношение к изучению языка.

**Задание 8.** Напишите определения к существительным, используя причастия: *журналист – ...; композитор – ...; зритель – ...; абитуриент – ...; пассажир – ...; покупатель – ...; строитель – ...; президент – ... .*

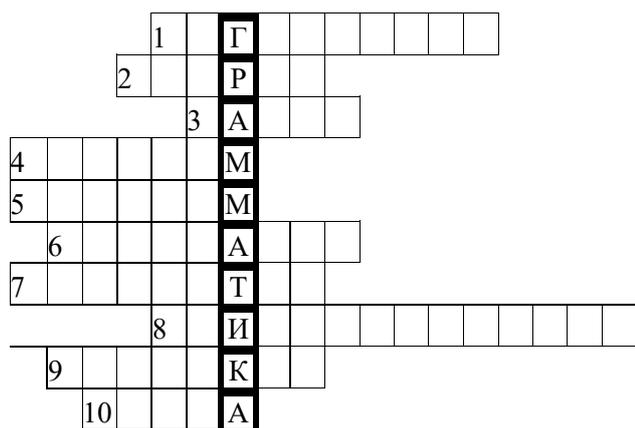
В данном упражнении в игровой форме проверяются остаточные знания по грамматической теме «Причастие». Учащиеся должны дать определения указанным словам, используя причастия, например: *президент – это человек, управляющий страной* и т. д.

**Задание 9.** Ответьте на вопросы по изученным в учебнике текстам. 1) Кем был Чехов по профессии? 2) Как звали жену Чехова? 3) От какой болезни умер Чехов? 4) Какие бывают детские сады в России? 5) В каком возрасте дети в России идут в школу? 6) Что такое ЕГЭ? 7) Кем работал Шукшин? 8) Когда отмечается Татьянин день? 9) Когда появилась Москва? 10) Как звали человека, который подарил Москве галерею собранных им картин? 11) Как раньше называлась Красная площадь? 12) Какое здание Кремля было самым высоким? 13) Как называется самая большая в мире пушка? 14) Как часто бьют куранты?

Отметим, что вопросы данного задания охватывают большинство изученных в течение продолжительного периода времени текстов учебника, поэтому оно нередко вызывает затруднения у учащихся.

В качестве завершающего задания может быть использован кроссворд, который можно предложить учащимся решить на время.

**Задание 10.** Разгадайте кроссворд: 1. Человек, который учится в магистратуре; 2. Он бывает причастный и деепричастный; 3. В русском языке их шесть; 4. Слово с близким значением; 5. Слово с противоположным значением; 6. Читай. Пиши. Учись. Как называется такая форма глагола? 7. Начальная форма глагола; 8. У него есть краткая форма и степени сравнения; 9. В простом предложении обычно есть субъект и ...; 10. Знак, который ставится в конце предложения.



Отметим, что аналогичную викторину можно провести по любой страноведческой теме, заменив лексическое наполнение в соответствии с конкретной темой, например, «Новый год», «Семья», «Транспорт» и т. д. На наш взгляд, очень важно, чтобы итоговые занятия периодически проходили именно в игровой форме, а не в форме традиционного контроля (контрольных работ, тестов). Это, с одной стороны, помогает педагогу выявить уровень знаний учащихся, пусть даже и на командном уровне; с другой – такая форма позволяет снизить стресс у учащихся от ситуации традиционного контроля и оценивания.

Таким образом, понятия эдьютейнмента, геймификации и игровых технологий тесно связаны. В каждом из них подразумевается игровая, развлекательная деятельность с целью обучения. Элементы игровых технологий на занятиях по РКИ создают возможности для многократного повторения речевых образцов, развивают коммуникабельность, креативность, критичное мышление, помогают эффективно формировать коммуникативную компетенцию. Азарт, соперничество, здоровая конкуренция, командный дух, которые появляются в процессе игры, – всё это закрепляет у учащихся осознание важности полученных знаний, создает ситуацию их практического применения, а также закрепляет положительные эмоции от изучения языка, формируя лидерские качества, целеустремленность, взаимную ответственность, умение работать в команде, давая возможность научиться не только побеждать, но и достойно проигрывать.

#### Список источников

1. *Пассов Е. И.* Урок иностранного языка в средней школе / Е. И. Пассов, Н. Е. Кузовлева. М.: Lingua, 2022. 222 с.
2. *Хангельдиева И. Г.* Эдьютейнмент как единство сознательного и бессознательного // Научные труды Московского гуманитарного университета. 2018. № 3. С. 47–59.

3. *Каюмова И. Ф.* Эдьютейнмент как инновационная технология обучения иностранному языку / И. Ф. Каюмова, Р. Р. Мударисова // Совершенствование методики обучения языкам: площадка обмена прогрессивной практикой: материалы VI Международного научно-методического онлайн-семинара (Казань, 18 февраля 2022 г.). Казань: Изд-во Казан. ун-та, 2022. С. 184–187.

4. *Кармалова Е. Ю.* Эдьютейнмент: понятие, специфика, исследование потребности в нем целевой аудитории / Е. Ю. Кармалова, А. А. Ханкеева // Вестник Челябинского государственного университета. 2016. № 7 (389). Вып. 101. С. 64–71.

5. *Гольцова Т. А.* Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса / Т. А. Гольцова, Е. А. Проценко // Отечественная и зарубежная педагогика. 2020. Т. 1. № 3 (68). С. 65–77.

6. *Ахмедов Б. А.* Геймификация образовательного процесса: кластерный подход / Б. А. Ахмедов, М. С. Якубов, О. В. Карпова, Г. С. Рахмонова, С. Х. Хананова // Scientific Collection «InterConf: with the Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference «Science, Education, Innovation: Topical Issues and Modern Aspects» (December 16-18, 2020). Tallinn, Estonia: Uhingu Teadus juhatus, 2020. № 38. С. 371–378.

7. *Титова С. В.* Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал / С. В. Титова, К. В. Чикризова // Педагогика и психология образования. 2019. № 1. С. 135–152.

8. *Михайленко Т. М.* Игровые технологии как вид педагогических технологий // Педагогика: традиции и инновации: материалы I Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. 1. Челябинск: Два комсомольца, 2011. С. 140–146.

9. *Стронин М. Ф.* Обучающие игры на уроке английского языка. М.: Просвещение, 1981. 112 с.

10. *Филиппов С. В.* Использование ролевой игры на занятиях по русскому языку как иностранному в иноязычной среде обучения // Алтайский государственный педагогический университет. 2020. № 6. С. 110–114.

11. *Антонова В. Е.* Дорога в Россию: учебник русского языка (первый уровень): в 2 т. // В. Е. Антонова, М. М. Нахабина, М. В. Сафронова, А. А. Толстых. М.: ЦМО МГУ им. Ломоносова; СПб.: Златоуст, 2014. Т. 1. 200 с.

#### References

1. *Passov, E. I.* (2022). *Urok inostrannogo yazyka v srednii shkole* [Foreign Language Lesson in Secondary School]. 222 p. Moscow, Lingua. (In Russian)
2. *Khangeldieva, I. G.* (2018). *Ed'yuteinment kak edinstvo soznatel'nogo i bessoznatel'nogo* [Education as the Unity of the Conscious and Unconscious]. *Nauchnye trudy Moskovskogo gumanitarnogo universiteta.* No. 3. pp. 47–59. (In Russian)
3. *Kayumova, I. F.* (2022). *Ed'yuteinment kak innovatsionnaya tekhnologiya obucheniya inostrannomu*

*yazyku* [Education as an innovative technology for teaching a foreign language]. Sovershenstvovanie metodiki obucheniya yazykam: ploshchadka obmena progressivnoi praktikoi: materialy VI Mezhdunarodnogo nauchno-metodicheskogo onlain-seminara (Kazan', 18 fevralya 2022 g.). Pp. 184–187. Kazan', izd-vo Kazan. un-ta. (In Russian)

4. Karmalova, E. Yu. (2016). *Ed'yuteinment: ponyatie, spetsifika, issledovanie potrebnosti v nem tselevoi auditorii* [Education: Concept, Specificity, Study of the Need for It by the Target Audience]. Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. No. 7 (389). Vol. 101, pp. 64–71. (In Russian)

5. Goltsova, T. A. (2020). *Geimifikatsiya kak effektivnaya tekhnologiya obucheniya inostrannym yazykam v usloviyah tsifrovizatsii obrazovatel'nogo protsessa* [Gamification as an Effective Technology for Teaching Foreign Languages in the Context of Digitalization of the Educational Process]. Otechestvennaya i zarubezhnaya pedagogika. T. 1. No. 3 (68), pp. 65–77. (In Russian)

6. Akhmedov, B. A. (2020). *Geimifikatsiya obrazovatel'nogo protsessa: klasternyi podkhod* [Gamification of the Educational Process: The Cluster Approach]. Scientific Collection “InterConf: with the Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference “Science, Education, Innovation: Topical Issues and Modern Aspects” (December 16–18, 2020). Tallinn, Estonia, Uhinu Teadus juhatus. No. 38, pp. 371–378. (In Russian)

7. Titova, S. V. (2019). *Geimifikatsiya v obuchenii inostrannym yazykam: psikhologo-didakticheskii i metodicheskii potentsial* [Gamification in Teaching Foreign Languages: Psychological, Didactic and Methodological Potential]. Pedagogika i psikhologiya obrazovaniya. No. 1, pp. 135–152. (In Russian)

8. Mikhailenko, T. M. (2011). *Igrovyte tekhnologii kak vid pedagogicheskikh tekhnologii* [Game Technologies as a Type of Pedagogical Technologies]. Pedagogika: traditsii i innovatsii: materialy I Mezhdunar. nauch. konf. (g. Chelyabinsk, oktyabr' 2011 g.). T. 1. Chelyabinsk, Dva komsomol'tsa. No. 1, pp. 140–146. (In Russian)

9. Stronin, M. F. (1981). *Obuchayushchie igry na uroke angliiskogo yazyka* [Educational Games in the English Lesson]. 112 p. Moscow, Prosveshchenie. (In Russian)

10. Filippov, S. V. (2020). *Ispol'zovanie rolevoi igry na zanyatiyakh po russkomu yazyku kak inostrannomu v inoyazychnoy srede obucheniya* [The Use of Role-Playing Games in Classes on Russian as a Foreign Language in a Foreign Language Learning Environment]. Altaiskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet. No. 6, pp. 110–114. (In Russian)

11. Antonova, V. E. (2014). *Doroga v Rossiyu: uchebnik russkogo yazyka (pervyi uroven')* [The Road to Russia: A Textbook of the Russian Language (First Level)]. Tom 1. 200 p. Moscow, TSMO MGU im. Lomonosova; SPb., Zlatoust. (In Russian)

The article was submitted on 04.12.2023  
Поступила в редакцию 04.12.2023

**Непомнящих Екатерина Александровна**,  
кандидат филологических наук,  
доцент,  
Байкальский государственный университет,  
664003, Россия, Иркутск,  
Ленина, 11.  
trunova.k\_86@mail.ru

**Дин Юэхуа**,  
магистрант,  
Байкальский государственный университет,  
664003, Россия, Иркутск,  
Ленина, 11.  
yuehua11@mail.ru

**Nepomnyashchikh Ekaterina Alexandrovna**,  
Ph.D. in Philology,  
Associate Professor,  
Baikal State University,  
11 Lenin Str.,  
Irkutsk, 664003, Russian Federation.  
trunova.k\_86@mail.ru

**Ding Yuehua**,  
Master's Degree Student,  
Baikal State University,  
11 Lenin Str.,  
Irkutsk, 664003, Russian Federation.  
yuehua11@mail.ru