

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН

ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Л.Н. ГУМИЛЕВА  
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
КАФЕДРА ТЕОРЕТИЧЕСКОЙ И ПРИКЛАДНОЙ ЛИНГВИСТИКИ

БАЛТИЙСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. И. КАНТА (РОССИЯ)  
ОНК «ИНСТИТУТ ОБРАЗОВАНИЯ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК»

САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ПЕТРА ВЕЛИКОГО (РОССИЯ) ГУМАНИТАРНЫЙ ИНСТИТУТ



БАЛТИЙСКИЙ  
ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ ИММАНУИЛА КАНТА



ПОЛИТЕХ  
Санкт-Петербургский  
политехнический университет  
Петра Великого

# ТЕКСТ В СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ

Материалы XII международной  
научно-практической конференции

Астана  
2025

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН  
НАО «ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. Л.Н. ГУМИЛЕВА»**

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН  
НАО «ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМ. Л.Н. ГУМИЛЕВА»**

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ПЕТРА ВЕЛИКОГО**

**БАЛТИЙСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. И. КАНТА  
ОНК «ИНСТИТУТ ОБРАЗОВАНИЯ И ГУМАНИТАРНЫХ НАУК»**

**ТЕКСТ В СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ  
РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ЛИТЕРАТУРЕ**

**Астана  
2025**

УДК 80/81  
ББК 81.2  
Т 30

**Редакционная коллегия:**

Е.А. Журавлёва (отв. ред., Казахстан), Н.В. Чичерина, Т.В. Цвигун (Россия),  
Ж.А. Джамбаева, Г.К. Аюпова (Казахстан)

**Рецензенты:**

Т.Г. Бочина, д.ф.н., профессор (КФУ, Казань, Россия);  
А.Д. Жакупова, д.ф.н., профессор (КУ им. Ш. Уалиханова, Кокшетау, Казахстан)

**Т30 Текст в системе обучения русскому языку и литературе:** материалы XII Международной научно-практической конференции (20-21 июня 2024 г.) / Отв. ред. Е.А. Журавлёва. – Астана: ЕНУ им. Л.Н. Гумилева, 2025. – 262 с.

ISBN 978-601-385-080-1

Сборник содержит статьи участников XII Международной научно-практической конференции «Текст в системе обучения русскому языку и литературе», организованной 20-21 июня 2024 г. по инициативе кафедры теоретической и прикладной лингвистики ЕНУ им. Л.Н. Гумилева (Казахстан) совместно с Гуманитарным институтом Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого (Россия) и ОНК «Институт образования и гуманитарных наук» Балтийского федерального университета им. И. Канта (Россия).

Материалы посвящены тексту как объекту лингвистического исследования, особенностям его функционирования в поликультурном социуме, интерпретации художественного текста, отражению в тексте русской культуры, внедрению новых информационных технологий в преподавание русского языка и литературы.

Издание предназначено широкому кругу научных работников и преподавателей, а также докторантам, магистрантам и студентам, интересующимся проблемами исследования текста.

УДК 80/81



© Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилёва, 2025  
© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2025  
© Балтийский федеральный университет им. И. Канта, 2025  
© Авторы, постатейно, 2025

## СОДЕРЖАНИЕ

### ТЕКСТ КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

<b>Агманова А.Е., Леготина А.Э.</b> Универсальное и специфическое в жаргоне казахстанских геймеров .....	3
<b>Абдуллаев С.Н., Аттокурова С.А.</b> От моделей предложений к тексту .....	11
<b>Аюпова Г.К., Джамбаева Ж.А.</b> Фитонимический код культуры в языковой картине мира (на материале казахского и русского языков) .....	16
<b>Байгарина Г.П.</b> Лексический повтор как средство интенсификации высказывания в художественном тексте .....	23
<b>Бримжанова К.С.</b> Особенности гендерной репрезентации в объявлениях города Костаная .....	32
<b>Гайнутдинова А.А.</b> Метонимическая репрезентация потребителя в слогане сквозь призму его ценностей .....	38
<b>Глушкова С.А.</b> Изучение регионального текста: лингвокультурологический подход .....	47
<b>Журавлева Е.А.</b> Compliment как особый вид текста и элемент современной культуры .....	53
<b>Закирьянов К.З.</b> Текст как учебная единица .....	59
<b>Самсенова Г.С.</b> Стилистические маркеры современной медиаречи .....	65
<b>Смолий Е.С., Повалко П.Ю., Колышева О.Н.</b> Особенности функционирования текстов в лингвистическом ландшафте интернационального университета .....	71
<b>Треблер С.М.</b> Об особенностях синтаксического поведения предлога про в русском языке новейшего времени .....	77

<b>Хан Н.К., Морожникова О.В.</b> Учебный текст на уроках русского языка .....	83
<b>Эркебуланова Н.Ш., Абдуллаев С.Н.</b> Отличительные черты текстов современной деловой речи .....	90

## **ТЕКСТ В СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ РУССКОМУ ЯЗЫКУ И ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРЕПОДАВАНИИ ЯЗЫКА**

<b>Агманова А.Е., Асмагамбетова Б.М.</b> Текст при обучении студентов-репатриантов структурным особенностям русского языка .....	95
<b>Борисова Е.В.</b> Актуальные интернет-ресурсы для развития навыков письма в курсе РКИ: возможности, тренды, методические рекомендации .....	101
<b>Буряченко Т.И., Буряченко Е.С.</b> Приемы работы с текстом на занятиях по русскому языку в билингвальной аудитории .....	108
<b>Вазанова М.Г.</b> Билингвальный анализ текстовых значений слов: возможности его использования на языковых занятиях со студентами-иностранцами .....	116
<b>Джамбаева Ж.А., Самотик Л.Г., Собирова З.М.</b> Социолингвистические особенности функционирования молодежного сленга (анализ результатов анкетирования) .....	123
<b>Доценко М.Ю.</b> Специфика создания системы заданий по работе с аутентичным научным текстом при обучении языку специальности (технический профиль обучения) .....	134
<b>Кадеева М.И.</b> Обучающие ресурсы цифровой образовательной среды .....	140
<b>Канторова Н.А., Ким А.А.</b> Эффективные способы совершенствования навыков работы с текстом на уроках русского языка .....	149

<b>Рубцова А.В., Губина А.И.</b> Применение цифрового сторителлинга при обучении русскому языку как иностранному в высшей школе .....	154
<b>Сересова Т.</b> Интерференционные ошибки и адаптация стратегий при освоении словацкого языка украинцами в Словакии: лингвокультурный аспект .....	160
<b>Синха П.</b> Песни поэта Булата Окуджавы как аутентичный материал для обучения РКИ .....	168
<b>Хан Н.К., Грубань Е.А.</b> Связный текст на уроках русского языка .....	175
<b>Яворская Э.Э., Ешекенева А.К.</b> Приемы работы с текстом по специальности при обучении аннотированию студентов в казахстанском вузе .....	180

## **ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТЬ И ИНТЕРМЕДИАЛЬНОСТЬ КАК ФОРМЫ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КОММУНИКАЦИИ**

<b>Абрамова В.И.</b> «Пушкинские» проекты студентов-филологов ТГПУ им. Л.Н. Толстого .....	189
<b>Власова Г.И.</b> Современный рассказ как локальный казахстанский текст: жанровые признаки и методика анализа .....	195
<b>Исина Н.У., Жапанова М.Е.</b> «Пушкинский текст» в современной литературе Казахстана .....	204
<b>Киселева Л.А., Шевченко В.Д.</b> Эмотивная компетенция как составляющая коммуникативного портрета современника .....	210
<b>Красовская Н.А.</b> Языковой материал в аспекте русского языка как иностранного как основа нравственных законов славянских этносов .....	216
<b>Кривошапова Т.В.</b> Образ памятника в текстах, посвященных Пушкину .....	221

<b>Леготина Е.В.</b> Аввакум и Достоевский: сопоставление поэтики .....	227
<b>Сайма Парвин</b> Использование научно-художественного текста на занятиях по русскому языку с хинди-говорящими студентами в Индии .....	234
<b>Хан Н.К., Битанова Е.А.</b> Портрет на уроках русской литературы .....	240
<b>Шарапова Е.В.</b> Словарь интенсификаторов в языке Ф.М. Достоевского: идея, предварительные результаты и перспективы проекта .....	246
<b>Эгимбаева Ж.Б., Абдуллаев С.Н.</b> Особенности перевода сложных предложений в художественном тексте с тюркских языков на русский язык .....	253

# ТЕКСТ КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ



## УНИВЕРСАЛЬНОЕ И СПЕЦИФИЧЕСКОЕ В ЖАРГОНЕ КАЗАХСТАНСКИХ ГЕЙМЕРОВ

*Агманова А.Е., Леготина А.Э.*

*Евразийский национальный университет им. Л.Н.Гумилева,*

*г. Астана, Казахстан*

*agmanova@mail.ru, lilsnakequeen@gmail.com*

Исследование жаргона геймеров приобретает все большую актуальность в связи с ростом популярности видеоигр во всем мире. Статья посвящена изучению универсального и специфического в жаргоне геймеров Казахстана. Наряду с общими чертами, такими, как преимущественно молодые носители, проникновение единиц жаргона в общий разговорный пласт языка, влияние английского как фактора развития, выявлены специфические признаки, связанные главным образом с лексическими единицами, характерными именно для речи геймеров Казахстана.

*Ключевые слова:* видеоигры, жаргон геймеров, Казахстан.

The study of gamer jargon is becoming increasingly important due to the growing popularity of video games around the world. The article is devoted to the study of the universal and specific characteristics of gamers' jargon in Kazakhstan. Along with general features, such as predominantly young users, the penetration of jargon units into the general spoken layer of language, the influence of English as a development factor, specific features were identified, associated mainly with lexical units, characteristic of gamers speech in Kazakhstan specifically.

*Key words:* video games, gamers' jargon, Kazakhstan.

В последние годы коммуникация в рамках видеоигрового сообщества становится более сложной. Изменения в этой области тесно

связаны с различными процессами, протекающими на языковом уровне, в частности, со взаимообогащением языков в результате контакта культур. Одну из таких точек соприкосновения можно выделить в языковом пространстве Казахстана.

Значительная часть игровой индустрии производит продукты на английском языке; в странах СНГ локализация осуществляется, в первую очередь, на русский язык; при этом государственная политика в языковой сфере направлена на поддержание и развитие государственного, казахского языка и языков всех народов, населяющих Казахстан. Все эти факторы в совокупности порождают несколько вопросов: какой из языков оказывает преимущественное влияние на развитие жаргона геймеров в Казахстане? Как уже существующие в жаргоне геймеров единицы соотносятся с единицами родного языка казахстанских геймеров? Чтобы решить данную проблему и ответить на эти вопросы, был проведён опрос.

Опрос проводился с 1 апреля 2024 года по 6 мая 2024 года с помощью сервиса Google Формы. Общее число респондентов – 196 человек. Респондентом мог стать любой желающий, однако в силу того, что опрос распространялся преимущественно в университетах (Евразийский национальный университет имени Л.Н. Гумилёва, Уфимский университет науки и технологий, Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева) большинство прошедших опрос – студенты и школьники (95,4%) в возрасте от 18 до 25 лет (80,1%). Видеоигры ежегодно расширяют свою пользовательскую базу и, как справедливо заметил Дж. Мэдиган, в наше время «существует слишком много возможностей играть в игры, чтобы это хобби оставалось в рамках лишь одной социальной группы» [1: 14]. И, тем не менее, до сих пор заметную часть сообщества геймеров составляют именно молодые люди.

Респонденты из Казахстана составляют 33,7%, то есть 66 человек. Это молодёжь – 74,2% прошедших опрос находятся в возрасте от 18 до 25, 22,7% – младше 18 лет. 94% респондентов являются жителями Астаны.

Первый вопрос, представленный респондентам, звучал следующим образом: «Укажите, каким языком (языками) Вы владеете», на выбор были представлены следующие варианты: русский, казахский, башкирский, татарский, английский, а также поле для своего варианта; респондент мог выбрать несколько языков в качестве ответа. Среди

казахстанских респондентов 62 человека (93,9%) указали, что владеют казахским языком, 59 человек (89,4%) – русским языком, 38 человек (57,6%) – английским языком. При этом 34 человека владеют русским, казахским и английским языками, 18 человек – русским и казахским языками, а среди прочих респондентов только 9 человек (13,6%) ответили, что владеют лишь одним языком – русским или казахским. Иными словами, 86,4% респондентов владеют более чем одним языком, следовательно, могут воспринимать информацию на разных языках и использовать материал различных, нередко разноструктурных языков в своей речи.

Именно использование языка в быту стало предметом следующего вопроса, представленного респондентам: «Укажите, какой язык (языки) Вы используете в повседневной жизни»; варианты ответа, равно как и возможность выбора нескольких вариантов, аналогичны предыдущему вопросу. Среди казахстанских респондентов 63 человека (95,4%) используют в быту казахский язык, 49 человек (74,2%) используют русский язык; английский же язык в повседневном общении представлен незначительно: 3 человека (4,5%). При этом 42 человека (63,6%) среди опрошенных используют русский и казахский языки, тем самым в ежедневном общении закладывается база для взаимодействия русского и казахского языков.

Третий вопрос позволил нам выделить среди общего числа респондентов три группы: геймеры, бывшие геймеры, не-геймеры. Он звучал следующим образом: «Играете ли Вы в видеоигры?». В качестве ответов были предложены следующие варианты: «Да, играю»; «Нет, но играл(а) раньше»; «Нет, не играю». В данной работе нас интересуют лишь ответы казахстанцев-геймеров, активных сейчас или в прошлом; две эти группы состоят из 26 (39,4%) и 13 (19,7%) человек соответственно.

Совмещение данных о респондентах, идентифицирующих себя как геймеров, и данных о владении и использовании в повседневной жизни различных языков показывает, что среди 39 респондентов 37 человек (94,9%) владеют русским, столько же человек (94,9%) владеет казахским языком, а английским владеют 24 человека (61,5%). Таким образом, владение русским, казахским и английским языками среди казахстанских геймеров в целом находится на среднем уровне.

Что касается повседневного общения геймеров, то 37 человек (94,9%) пользуются в быту казахским языком, 29 человек (74,4%) –

русским языком, 3 человека (7,7%) – английским. Последняя группа – единственные среди казахстанских респондентов, кто использует английский язык в быту, причиной чего может являться как раз увлечение видеоиграми и необходимость использовать английский в качестве языка международного общения.

Представленные выше данные особенно важны для нашей работы, так как позволяют понять природу соотношения и взаимодействия различных языков в жаргоне геймеров, который относится, несомненно, к сфере повседневного общения. Данное утверждение подтверждается информацией, собранной с помощью других вопросов, заданных респондентам.

Но прежде, чем перейти к ним, обратим внимание на то, какие языки выбирают казахстанские геймеры для взаимодействия с самими видеоиграми. Респондентам был представлен вопрос: «Если Вы играете в видеоигры, то на каком языке (языках) Вы это делаете?»; на выбор были предложены следующие варианты: русский, английский, а также поле для своего варианта; респондент мог выбрать несколько языков в качестве ответа. Респондентам, кроме того, предлагался вариант «Не играю в видеоигры»; 6 человек, относившихся к категории неактивных геймеров, указало его и не выбрало при этом никаких других вариантов; таким образом, чистота результатов не была нарушена. 51,3% респондентов играет в игры на русском и английском языках, 28,2% – на русском, 5,1% – на английском. Таким образом, значительная часть казахстанских геймеров использует русский язык для прохождения видеоигр; соответственно, русский язык оказывает большое влияние на коммуникацию в жаргоне геймеров.

Обратимся непосредственно к ней. Респондентам был предложен вопрос «Если Вы играете в видеоигры, то на каком языке Вы обсуждаете их?»; на выбор были предложены следующие варианты: русский, английский, а также поле для своего варианта; респондент мог выбрать несколько языков в качестве ответа. Респондентам, кроме того, предлагался вариант «Не играю в видеоигры»; 6 человек, как и в вопросе выше, выбрало его. 25 человек (64,1%) используют при обсуждении видеоигр русский язык, 19 человек (48,7%) – казахский язык, 4 человека (10,2%) – английский язык. При этом среди опрошенных 15 человек (38,5%) используют как русский, так и казахский языки при обсуждении видеоигр. На наш взгляд, данный вопрос – один из ключевых в нашем исследовании. Жаргон геймеров рождается непосред-

ственно во взаимодействии между игроками, и результаты опроса показывают, что казахский язык достаточно активно используется в коммуникации игроков, а значит, оказывает влияние на жаргон казахстанских геймеров.

Другим важным фактором являются формы взаимодействия геймеров с сообществом. В ходе подготовки опроса были выделены основные способы вовлечения человека в комьюнити игроков: обсуждение видеоигр с друзьями; общение в комментариях; общение с другими геймерами внутри игры; отслеживание информации, связанной с видеоиграми; создание постов в соцсетях; создание контента на тему видеоигр. Они были предложены респондентам в качестве возможных ответов на вопрос «Если Вы играете в видеоигры, то как взаимодействуете с комьюнити?». К перечисленному были добавлены варианты «не взаимодействую с комьюнити» и «не играю в видеоигры» (этот вариант снова выбрало 6 человек, как и в предыдущих вопросах с этим ответом). Кроме того, респондент мог добавить свой вариант в поле для ответа. Самой популярной формой взаимодействия с сообществом для казахстанских геймеров является обсуждение игр с друзьями (79,5%), на втором месте находится внутриигровое взаимодействие с другими игроками (56,4%). Многие следят за информацией, связанной с видеоиграми, в соцсетях (35,9%), при этом 20,5% респондентов общаются с другими геймерами в комментариях, а 7,7% создают посты в соцсетях и контент на тему видеоигр. Опрос показал, что часть игроков (7,7%) вообще не взаимодействуют с комьюнити, причём это активные игроки. В то же время некоторые из неактивных геймеров (5 из 13 человек) продолжают участвовать в жизни сообщества.

Благодаря проведённому исследованию мы смогли зафиксировать ряд единиц в жаргоне геймеров, специфичных именно для Казахстана. 35,9% респондентов используют казахский при обсуждении видеоигр, употребляя, в частности, такие единицы, как: *ойын; шайтан; тастау, ұру, соғу, беру, алу; Мә,ту неге?; Көк тауер, адам; Шопан; ойын ышындегы адам; Соғыстагы тұман*. Один из респондентов, не являющийся активным геймером, отметил, что раньше не мог использовать слова из родного языка из-за большого количества русификаторов – программ, изменяющих язык игры.

По нашему мнению, определённое влияние на особенности коммуникации в жаргоне казахстанских геймеров должны оказывать

гендерные характеристики игроков. О влиянии гендерной идентичности на речь писали Е.Н. Калугина и С.И. Красса, предложив выделять новую языковую дисциплину – гендерологию языкового субстандарта, с точки зрения которой национальная и субкультурная специфика концептов «мужчина и «женщина» отражается в «формах языка за пределами литературной нормы в особенностях мужской и женской речи в этих периферийных языковых вариантах» [2: 16]. Другие исследователи, например, Т.П. Дежина также отмечали, что «для мужской речи, по сравнению с женской, свойственна тенденция к использованию экспрессивных, обычно стилистически сниженных средств» [3: 70].

Представление о том, с кем взаимодействует игрок, формирует его коммуникативную стратегию, и вопрос гендера является одним из определяющих. Однако в то же время представления человека о составе социальной группы (в данном случае – о вероятности того или иного пола соигрока) могут различаться с действительностью. И стереотипы, и реальность определяют развитие жаргона геймеров – в том числе и казахстанских.

Респондентам было предложено два вопроса: «Как Вы считаете, кто чаще играет в видеоигры?» и «Если у Вас есть друзья или знакомые, увлекающиеся видеоиграми, люди какого пола среди них преобладают?». В качестве ответов на первый вопрос были предложены следующие варианты: «Мужчины»; «Женщины»; «Это не зависит от пола». Как и ожидалось, ни один из участников опроса не выбрал вариант «Женщины»: 61,5% считает, что чаще играют в игры мужчины, а 38,5% – что это не зависит от пола. Эти данные показывают, что при определении коммуникативной стратегии казахстанские геймеры отталкиваются от представления о том, что их соигрок, скорее всего, является мужчиной. Для ответа на второй вопрос респондентам были предложены варианты «Мужчины», «Женщины», «Нет преобладающего пола», «У меня нет друзей или знакомых, увлекающихся видеоиграми». Последний вариант выбрал 1 человек (2,6%). Распределение прочих вариантов выглядит так: у 84,6% респондентов среди друзей-геймеров преобладают мужчины, 10,3% считают, что среди их друзей-геймеров нет преобладающего пола, и лишь 2,6% выбрали вариант «Женщины». Таким образом, стереотипы и реальность для казахстанских геймеров не совпадают. В паспортном блоке респондентам был предложен ещё один вопрос, касающийся гендера, согласно которому 53,8% прошедших опрос геймеров идентифицируют себя как мужчи-

ны, а 46,2% – как женщины; иными словами, опрошенная часть сообщества с точки зрения пола делится приблизительно поровну, с некоторым перевесом в сторону мужчин.

Несколько следующих вопросов объединены по своим задачам. Одной из наших гипотез была мысль о том, что некоторые лексические единицы жаргона геймеров выходят за его пределы и становятся узнаваемыми для людей, не идентифицирующих себя как геймеры. Для её проверки мы выделили ряд слов и словосочетаний и расположили их в порядке от (как мы предположили) наиболее узнаваемых к менее известным: *катка* (раунд игры), *НПС/NPC* (неигровой персонаж), *туман войны* (состояние части игровой карты, в котором она скрыта от игрока; заимствован из военной терминологии), *роуглайк* (жанр видеоигр, спецификой которого является случайная генерация уровней, необратимость смерти персонажа и пошаговость). Респондентам было предложено пояснить значение каждой из данных лексических единиц, после чего мы сравнили определения, данные участниками опроса, с определениями, представленными выше.

Узнаваемость слова *катка* составляет 84,6% для геймеров (среди не сумевших верно определить значение респондентов – только бывшие геймеры) и 55,6% для не-геймеров (кроме того, ещё 14,8% верно соотнесли предложенное слово с жаргоном геймеров, хотя и не сумели верно его определить). Узнаваемость аббревиатуры *НПС/NPC* составляет 48,7% для геймеров и 18,5% для не-геймеров. Узнаваемость словосочетания *туман войны* составляет 10,3% для геймеров; никто из не-геймеров не дал верного определения, однако один человек (3,7%) соотнёс данную единицу с жаргоном геймеров. Кроме того, по два человека в обеих группах дали военное определение термина. Узнаваемость слова *роуглайк* очень низка как у геймеров, так и у не-геймеров: обозначить, что это жанр игры, смогли лишь два человека в каждой из групп.

Эти данные позволили сделать следующие выводы. Во-первых, мы верно определили степень узнаваемости выбранных нами единиц. Во-вторых, некоторые единицы оказались гораздо менее известными, чем изначально предполагалось, и это, с одной стороны, отражает сложности в сборе материала для такого субстандартного образования, как жаргон геймеров, а с другой – может сигнализировать о популярности или непопулярности некоторых жанров игр в Казахстане. И, наконец, наше предположение нашло подтверждение: некоторые еди-

ницы жаргона геймеров действительно имеют высокий уровень узнаваемости среди не-геймеров.

В последние годы в лингвистической науке всё чаще звучит проблема чистоты языка, и некоторые исследователи склонны скептически относиться к жаргону и заимствованиям. В нашей работе исследуется жаргон геймеров, в котором количество заимствованной лексики составляет огромную часть. С учётом этого нам было важно выяснить, как влияет использование жаргона на выбор из двух синонимичных лексических единиц, одна из которых была новым заимствованием, а другая либо относилась к исконной лексике, либо являлась давно вошедшим в русский язык заимствованием. Особенно интересно было сравнить полученные в целом данные с казахстанскими, ведь в Казахстане языковая ситуация заметно отличается от российской. На выбор респондентам были предложены следующие пары: *ФПС – кадр в секунду* (скорость смены кадров); *баннихоп – распрыжка* (игровая механика, позволяющая с помощью прыжка увеличивать скорость передвижения); *ачивка – достижение* (достижение в видеоигре). В данных парах казахстанские геймеры предпочитают ФПС (74,4%), баннихоп (53,8%), достижение (59%), а не-геймеры выбирают кадр в секунду (74%), распрыжку (81,5%), достижение (92,6%). На наш взгляд, разница в ответах между двумя группами объясняется общим и совершенно естественным незнанием не-геймеров жаргона геймеров; логично, что эта группа респондентов предпочитает более понятный русский вариант менее ясному английскому.

Таким образом, результаты проведённого нами исследования позволяют сделать выводы об универсальном и специфическом в жаргоне геймеров Казахстана. Многие общие черты, такие как преимущественно молодые носители, проникновение единиц жаргона в общий разговорный пласт языка, влияние английского как фактора развития присущи жаргону геймеров в Казахстане. Наряду с этим существуют и свои особенности. На развитие жаргона геймеров в Казахстане влияет языковая ситуация в стране и тесный контакт разноструктурных языков. Это порождает особые лексические единицы, характерные именно для речи геймеров Казахстана.

## Литература

1. Мэдиган Дж. Психология видеоигр. Взгляд психолога на видеоигры, геймеров и игровую индустрию. – Москва: Эксмо, 2023. – 352 с.

2. Калугина Е.Н., Красса С.И. Гендерология языкового субстандарта: теоретическая модель // Вестник АПК Ставрополя. 2014. №1 (13). – С. 14-17.

3. Дежина Т.П. О некоторых особенностях речевого поведения мужчин и женщин // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – Тамбов, 2011. №1 (8). – С. 68-71.

## ОТ МОДЕЛЕЙ ПРЕДЛОЖЕНИЙ К ТЕКСТУ

*Абдуллаев С.Н.*

*Иссык-Кульский государственный университет им. К.Тыныстанова,  
г. Каракол, Кыргызстан  
sayfulla.abdullayev@list.ru*

*Аттокурова С.А.*

*Нарынский государственный университет им. С. Наматова  
г. Нарын, Кыргызстан  
attokurovas@gmail.com*

В статье рассматривается проблема возможности изучения текста на основе универсальных моделей простого предложения. Элементарное простое предложение интерпретируется в качестве единицы языка. Оно противопоставлено единице речи (высказывание, фраза). Такая единица находится в языковом сознании. Она показывается при помощи моделей. На ее основе образуются другие синтаксические единицы. Текст тоже связан с моделями элементарных простых предложений.

*Ключевые слова:* синтаксис, модели предложения, текст, единица языка, единица речи.

The article describes the problem of studying text based on universal models of a simple sentence. An elementary simple sentence is interpreted as a unit of language. It is opposed to a unit of speech (statement, phrase). Such a unit is located in linguistic consciousness. It is shown using models. On its basis, other syntactic structures are formed. The text is also associated with models of elementary simple sentences.

*Key words:* syntax, sentence models, text, unit of language, unit of speech.