Гликман И.З. В защиту школы– против анскулинга // Народное образование. – 2014. – № 7 (1440). – С. 34-40.

Петряева Е.Ю. Семейное образование в Российской Федерации: анализ данных официальной статистики / Е.Ю. Петряева, Ю.И. Суменкова, М.Н. Федоровская, И.В. Козинченко // Вестник МГПУ. Серия: Педагогика и психология. – 2024. – №2. – С. 67-82.

Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) "Об образовании в Российской Федерации" // Консультант плюс : сайт. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения: 24.03.2025)

Cambridge Dictionary : site. – URL: https://dictionary.cambridge.org (дата обращения: 24.03.2025).

Collins Dictionary : site. – URL: https://www.collinsdictionary.com (дата обращения: 24.03.2025).

Oxford Learner's Dictionary : site. – URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com (дата обращения: 24.03.2025).

CONCEPTS OF "HOMESCHOOLING" AND "UNSCHOOLING" IN THE PARADIGM OF FAMILY EDUCATION IN MODERN RUSSIA

Ezhikova Mariya Nikolaevna,
Academic Director
LLC "Shkola Pravilnogo angliiskogo"
Postgraduate Student at TOGIRRO, Tyumen, Russia

Abstract. Family education in modern Russia is becoming an increasingly popular trend. Every year, the number of families choosing to educate their children outside the walls of state schools grows. The purpose of this article is to examine the concepts of "family education," as well as "homeschooling" and "unschooling" within the Russian educational system, correlating these concepts and exploring their applicability in Russian realities.

Key words: family education, homeschooling, unschooling.

КОММУНИКАЦИЯ ГЕЙМЕРОВ ВНУТРИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ КАК СПОСОБ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ ЯЗЫКОВЫХ НАВЫКОВ

Иванова Злата Алексеевна,
студентка направления подготовки «Градостроительство»
Института креативных индустрий, экономики и предпринимательства
Тамбовского государственного университета имени Г.Р. Державина,
научный руководитель: Налдеева Людмила Евгеньевна,
ассистент кафедры зарубежной филологии
и прикладной лингвистики
Института образования и общественных наук
Тамбовского государственного университета
имени Г.Р. Державина, г. Тамбов, Россия

Аннотация. В статье рассматривается возможность развития навыков языкового общения между геймерами. На примере игры Genshin Impact изучается коммуникация между

участниками игрового сообщества с целью проверить, насколько эффективно можно использовать подобное общение для повышения уровня владения английским языком. Кроме того, выделяются различные функции внутриигрового общения для совершенствования игровых практик.

Ключевые слова: английский язык, компьютерная игра, геймеры, игровой сленг, коммуникация.

В современном мире есть много различных способов совершенствования своих навыков в иностранном языке: живое общение непосредственно с носителями языка, переписка в мессенджерах, обучение через приложения, чтение литературных и информационных источников и т.д. Один из самых интересных и достаточно популярных – через онлайн видеоигры. В связи с широким распространением интернет-технологий одной из сфер, помогающих общаться, а также влияющих на речь людей, стала компьютерная игра. По некоторым данным, только в России около 90% интернет-пользователей играют в онлайн игры [Давыдов, 2011, с. 104].

В масштабных, популярных играх с так называемым открытым миром (виртуальным миром, в котором игрок может его свободно исследовать и достигать своих целей) есть мультиплеер и возможность общаться с игроками из разных стран, из любой точки мира, где несложно подключиться к интернету. Коммуникация геймеров внутри компьютерной игры – реальный, «живой» способ повысить свои навыки общения на другом языке, так как идет она онлайн, в непосредственном общении (это может быть чат переписки или даже видеочат).

Во многих онлайн-играх предусмотрена функция взаимодействия с другими геймерами в процессе самой игры. В раде игр мультиплеер и есть сам геймплей: надо выполнять разные задания, проходить испытания, непосредственно согласуя свои действия с другими игроками. А есть те, в которых мультиплеер – лишь часть общего игрового процесса, порой даже необязательная.

К первой категории можно отнести такие игры, как ROBLOX и Don`t Starve Together [Лучшие социальные онлайн-игры]. В ROBLOX геймерам предоставляется возможность создать своего персонажа и вместе с другими игроками проходить различные мини-игры. Это можно делать как с друзьями, так и с совершенно незнакомыми людьми – дистанционно. В Don`t Starve Together – игрокам необходимо, одновременно взаимодействуя, «выживать» в таинственном мире в онлайн-режиме. Причем Don`t Starve Together – это продолжение Don`t Starve, только в многопользовательском режиме.

Ярким примером игры второго типа является Genshin Impact, компьютерная игра в жанре action-adventure, вышедшая на общемировой рынок для широкой публики в сентябре 2020 года, в период карантинных ограничений во множестве стран, связанных (ограничений) с распространением пандемии коронавирусной инфекции COVID-19. В этой игре мультиплеер необязателен для прохождения различных заданий, а лишь является вариантом разнообразия контента.

Genshin Impact – преимущественно одиночная игра, пусть и требующая постоянного подключения к сети. Кооперативный режим открывает сервер, на котором задействован один игрок, для других геймеров, или наоборот, другие

игроки открывают свои серверы, на которые может зайти кто-то еще. Они видят тот же мир, что и одиночный игрок, но могут взаимодействовать лишь с некоторыми активностями [Все о кооперативном режиме в Genshin Impact]. Мультиплеер используется в двух случаях: для прохождения некоторого внутриигрового контента и чтобы просто разговаривать с друзьями или случайными игроками. Именно поэтому возможность практиковаться в английском языке, на котором по преимуществу идет взаимодействие в игре, можно рассматривать в двух вариантах: для непосредственного участия нескольких человек в игре и для их обычного общения, но с использованием чатов внутри игрового пространства.

Если игрок входит в «режим кооператива» для того, чтобы другие геймеры помогли ему быстрее пройти контент, (например, победить сложного «босса», преодолеть испытание или получить достижение), то в диалоге между игроками используется преимущественно внутриигровой сленг. Как правило, в диалоге геймеров фигурируют общепринятые обозначения ролей персонажей в игре. Например:

- hiller (сокращенно hill) – персонаж, «лечащий» других;
- support (сокращенно sup) – персонаж, усиливающий других;
- apply (от английского глагола «применять») – персонаж, первым наносящий урон противнику;
- damage dealer (сокращенно main DD, часто еще используется аббревиатура DPS) – персонаж, наносящий больше всего урона;
- flex-slot – любой персонаж, которого можно взять в отряд [Словарь терминов Genshin Impact].

Подобные диалоги, совмещающие в себе привычные и сокращенные термины, позволяют чувствовать себя на равных с носителями английского языка, поскольку языковая коммуникация идет на неформальной основе. Ведь взаимодействие геймеров «находит отражение не только в виртуальном мире, но и в повседневной жизни» [Петрова, 2022, с. 94].

Также большую роль в понимании того, какой тип персонажа просят взять в совместное действие, играет то, какие взаимодействия стихий (их в игре семь) геймеры собираются применять. Почти все реакции в игре основаны на реальных природных процессах. Основные из них:

- vaporise (сокращенно vape) – реакция «пар»;
- melt – реакция «таяние»;
- supercounduct – реакция «сверхпроводник»;
- diffusion – реакция «рассеивание»
- crystallization реакция «кристаллизация» [Глоссарий Genshin Impact].

Приведенные выше примеры являются одними из основных сленговых понятий, используемых в игре, для языковой коммуникации в процессе совместных действий игроков. Обозначения типов реакций узконаправленные и употребляются в рамках конкретной игры, однако эти сленговые слова и выражения используются посвященными в игровую канву также в общении между собой вне игры. Таким образом, расширяется кругозор человека, общающегося на иностранном языке и применяющего в своей речи новые слова

и понятия. С этой точки зрения, коммуникация внутри игрового пространства является весьма эффективной: люди быстро понимают друг друга, приминают коллективные решения, и осуществляют совместные действия.

В игре часто устанавливается привычный диалог людей, когда чат становится просто площадкой для общения, не всегда связанного напрямую с самой игрой. Так можно дистанционно разговаривать на различные темы, что является хорошей возможностью проверить свои навыки владения иностранным языком. В Genshin Impact диалоговое окно открывается непосредственно в самой игре, диалог идет «вживую», то есть в достаточно быстром темпе, и возможность пользоваться сторонним онлайн-переводчиком или тем более словарем крайне ограничена. Поэтому, игра способствует повышению уровня коммуникативных языковых навыков, скорости реакции в диалогах на английском языке и пополнению словарного запаса.

Особенностью общения в онлайн-играх является большое количество используемых сокращений, поскольку число знаков в строке диалога ограничено, и игрокам приходится экономить пространство в чате. К общепринятым сокращениям можно отнести следующие:

- smth (something) – что-то;
- smb (somebody) – кто-то;
- aka (also known as) – так же известен, как;
- etc (et cetera) – и так далее;
- u и ur (you и your) – ты и твой;
- y (why) – почему;
- pls или plz (please) – пожалуйста (пж);
- thx (thanks) – спасибо (спс) и т.д.

К числу менее распространенных сокращений, но весьма популярных в молодежной и геймерской среде, можно отнести следующие:

- asap (as soon as possible) – как можно быстрее;
- lol (laughing out loud) – громко смеяться;
- rofl (rolling on the floor) – дословно: кататься по полу от смеха, почти тоже самое, что и lol;
- IMXO (in my humble opinion) – по моему скромному мнению;
- IDK (I don`t know) – я не знаю;
- DIKY (do I know you) – я тебя знаю?
- BRB (be right back) – скоро вернусь [BFF: популярные сокращения и аббревиатуры в английском языке].

Знание подобного рода сокращений очень упрощает коммуникацию людей как внутри игры, так и в пространстве вне ее. Можно утверждать, что употребляющие сленговые слова и специфические сокращения, становятся участниками диалогов как бы для посвященных, это их объединяет и делает сотоварищами.

Таким образом, внутриигровые диалоги между геймерами тренируют память через постоянное употребление различных общепринятых и нестандартных выражений. Коммуникация в игре – это практический способ проверить, насколько хорошо тебя понимают, когда общение идет на иностранном языке.

Кроме того, «играя, участники общаются, к ним на выручку приходят лексические единицы, которые позволяют упростить и ускорить процесс коммуникативного общения» [Петрова, 2022, с. 95]. Можно проверить свой уровень владения языком, общаясь с разными людьми в игре.

Среди функций внутриигрового общения важно отметить: обмен информацией, социальную коммуникацию, регулятивную, рефлексивную, социокультурную, межкультурную.

Коммуникация в компьютерных играх – удобный способ совершенствования языковой практики.

Список литературы

Все о кооперативном режиме в Genshin Impact // Спорт-экспресс : сайт. – URL: https://m.sport-express.ru/cybersport/videogames/reviews/multipleer-v-genshin-impact-kak-igrat-s-drugom-v-genshine-2202760/ (дата обращения: 20.03.2025).

Глоссарий Genshin Impact // Fandom : сайт. – URL: https://genshin-impact.fandom.com/ru/wiki/%D0%93%D0%BB%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%B9 (дата обращения: 21.03.2025).

Давыдов С.Г. Опыт сегментирования российской аудитории геймеров / С.Г. Давыдов, Т.А. Немудрова // Социология: методология, методы, математическое моделирование. – 2011. – № 32. – С. 104-121.

Лучшие социальные онлайн-игры // Cubiq : сайт. – URL: https://cubiq.ru/luchshie-sotsialnie-onlajn-igri/ (дата обращения: 20.03.2025)

Петрова Л.Г. Компьютерные игры как источник молодежного сленга / Л.Г. Петрова, В.В. Балыков // МедиаВектор. – 2022. – № 4. – С.92-95.

Словарь терминов Genshin Impact // HoYoLAB : сайт. – URL: https://m.hoyolab.com/#/article/304286 (дата обращения: 24.03.2025).

BFF: популярные сокращения и аббревиатуры в английском языке // Puzzle English : сайт. – URL: https://puzzle-english.com/directory/abbreviations (дата обращения: 24.03.2025).

COMMUNICATION OF GAMERS INSIDE A COMPUTER GAME AS A WAY TO IMPROVE LANGUAGE SKILLS

Ivanova Zlata Alekseevna,
student of the training program "Urban planning"
Institute of Creative Industries,
Economics and Entrepreneurship,
Tambov State University named after G.R. Derzhavin,
scientific supervisor: Naldeeva Lyudmila Evgenyevna,
assistant of the Department of Foreign Philology
and Applied Linguistics
Institute of Education and Social Sciences
Tambov State University named after G.R. Derzhavin, Tambov, Russia

Abstract. The article considers the possibility of developing linguistic communication skills between gamers. Using the example of the game Genshin Impact, communication between

participants in the gaming community is studied in order to check how effectively such communication can be used to improve English proficiency. In addition, various in-game communication functions are highlighted to improve gaming practices.

Key words: English language, computer game, gamers, gaming slang, communication.

ДЕНЬГИ И БИОХИМИЯ: МЕТАФОРИЧЕСКОЕ ОСМЫСЛЕНИЕ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ РЕАЛЬНОСТИ

Канель Ирина Валерьевна,

аспирант кафедры «Лингводидактика и межкультурная коммуникация» института «Иностранные языки, современные коммуникации и управление» Московского государственного психолого-педагогического университета, г. Москва, Россия

Аннотация. В статье рассматриваются биологические и химические метафоры в концептуализации денег в русской лингвокультуре. Анализируются роли этих метафор как когнитивных инструментов, упрощающих понимание сложных экономических процессов. Определяются особенности восприятия денег как живого организма и катализатора, а также гибридная природа денег. Выявляются взаимоотношения между метафорами и их функциями в создании когнитивной картины экономической реальности.

Ключевые слова: деньги, метафора, биохимия, русская лингвокультура, экономика, гибридность, концептуализация.

В современном мире метафоры являются мощным инструментом, который позволяет преобразовывать абстрактные понятия в понятные и доступные образы [Лакофф, 2004, с. 49]. Они играют ключевую роль в формировании когнитивной картины мира и упрощении восприятия сложных процессов. Данная работа посвящена изучению биологических и химических метафор, используемых для осмысления экономической реальности через концепт «деньги». Мы рассматриваем, как эти метафоры помогают воспринимать деньги не только как ресурс, но и как активного участника экономической жизни. В зависимости от контекста, экономических, социополитических реалий и т.д. деньги переходят из агентной роли в пациентную и наоборот [Archer, 2003, p. 14-15].

Физический опыт общения человека с реальным миром первичен, поэтому нам представляются интересными и важными для изучения такие категории метафор, как биологическая и химическая, которые в данном случае используются для описания денег и экономических систем.

Биологические и химические метафоры основаны на переносе свойств и процессов, характерных для живых организмов и химических реакций, на абстрактные экономические понятия. В рамках такого подхода деньги и экономика описываются сквозь призму биологических (рост, движение, размножение) и химических (реакция, взаимодействие, катализ) явлений.

В русском языковом сознании деньги часто представлены через образы живых организмов. Они описываются как растущие, размножающиеся или движущиеся сущности [Обрусник, 2014, с. 80], что подчеркивает их динамическую и органическую природу [Хамуков, 2021]. Например: