

Языки народов зарубежных стран (романские языки)

Научная статья

УДК 811.133.1

doi: 10.20323/2499-9679-2022-1-28-155-161

Компьютерно-геймерский жаргон французской молодёжи

Светлана Игоревна Соловьева

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры романских языков ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К.Д. Ушинского». 150000, г. Ярославль, ул. Республиканская, д. 108/1
madam.sv-solovieva@yandex.ru, [https:// orcid.org/0000-0001-8467-152x](https://orcid.org/0000-0001-8467-152x)

Аннотация. В данной статье рассматриваются особенности компьютерно-геймерского жаргона французской молодёжи. Основной целью исследования являлся описательный анализ особенностей компьютерно-геймерского жаргона французской молодёжи. В качестве основной задачи исследования выступала классификация компьютерно-геймерского жаргона по сферам использования. На материалах таких источников, как словарь «Vocabulaire des techniques de l'information et de la communication (TIC)», франкоязычного интернет-портала «Le Jargon Français» (той его части, которая относится к компьютерному и геймерскому жаргону), а также исследований франкоязычных авторов (J.-M. Adam, I. Oseki-Dépré, A. Jeandidier, J. Lazag и др.) были проанализированы особенности использования компьютерно-геймерского жаргона с точки зрения его классификации по сферам. Был также проведен анализ особенностей образования интернет-сленга, который повсеместно используется французскими геймерами и практически всей молодёжью, активно использующей компьютер. Также было уделено отдельное внимание англицизмам в анализируемой сфере, причем был сделан вывод, что французский компьютерно-геймерский жаргон активно заимствует лексические единицы из английского языка, либо оставляя их без изменения, либо изменяя их написание в соответствии с правилами современного французского языка. Автором делается общий вывод о том, что дальнейшее системное исследование особенностей компьютерно-геймерского жаргона французской молодёжи даст возможность более глубокого понимания языковых процессов, происходящих в сфере современного французского языка с точки зрения его функционирования в рамках интернет-дискурса в целом и компьютерно-геймерского жаргона в частности.

Ключевые слова: французская молодёжь; жаргон; геймеры; компьютерная лексика; сокращения; Интернет; французский язык; франкоязычные пользователи; коммуникация

Для цитирования: Соловьева С. И. Компьютерно-геймерский жаргон французской молодёжи // Верхневолжский филологический вестник. 2022. № 1 (28). С. 155-161. <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2022-1-28-155-161>

Languages of foreign countries (romance languages)

Original article

Linguistic specificity of french youth computer gamer jargon

Svetlana I. Solovieva

Candidate of pedagogical sciences, associate professor, department of Romance languages, Yaroslavl state pedagogical university named after K. D. Ushinsky. 150000, Yaroslavl, Republikanskaya st.,108/1
madam.sv-solovieva@yandex.ru, [https:// orcid.org/0000-0001-8467-152x](https://orcid.org/0000-0001-8467-152x)

Abstract. This article discusses the features of the computer gaming jargon of the french youth. The main purpose of the study was a descriptive analysis of the features of french youth computer gaming jargon. The main task of the study was to classify computer gaming jargon by areas of use. Based on the materials of such sources as the dictionary «Vocabulaire des techniques de l'information et de la communication (TIC)», the french-language Internet portal «Le Jargon Français» (the part that relates to computer and gaming jargon), as well as studies by french speaking authors (J.-M.

Adam, I. Oseki-Dépré, A. Jeandidier, J. Lazar, etc.), the features of using computer gaming jargon were analyzed from the point of view of its classification by spheres. There was also an analysis of the formation of Internet slang which is widely used by French gamers and almost all young people who actively use computers. Special attention was paid to Anglicisms in the analyzed area, and it was concluded that the French computer gaming jargon actively borrows lexical units from the English language, either leaving them unchanged, or changing their spelling in accordance with the rules of the modern French language. A general conclusion was made: further systematic study of French youth computer gaming jargon will provide an opportunity for a deeper understanding of the language processes taking place in the field of modern French from the point of view of its functioning within the Internet discourse and computer gaming jargon.

Key words: French youth; jargon; gamers; computer vocabulary; abbreviations; Internet; French language; French-speaking users; communication

For citation: Solovieva S. I. Linguistic specificity of French youth computer gamer jargon. *Verhnevolzhski philological bulletin*. 2022;(1):155-161. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/2499-9679-2022-1-28-155-161>

Введение

Актуальность исследования заявленной темы обусловлена тем, что франкоязычное виртуальное пространство, в том числе и то, в рамках которого имеет место общение французских геймеров, характеризуется выстраиванием письменных сообщений (как правило, коротких текстов) на французском языке, которые с одной стороны, являются частью реальных условий бытия, а с другой стороны, они передаются от адресата к адресату дистанционно [Ахренова, 2009, с. 3]. Именно данный подход к исследованию франкоязычной коммуникации в сети Интернет говорит о том, что такая коммуникация носит неформальный характер и не отражает всех тех процессов, которые происходят в литературном французском языке или, по крайней мере, отражает их частично [Абрамов, 2016]. Данный факт подтверждается также в работах М. Л. Макарова, который обращает особое внимание на то, что в процессе исследования такого типа дискурса, как дискурс интернет-коммуникации, важно анализировать не только формальную организацию данной разновидности дискурса, но также и особенности реального социального взаимодействия между его субъектами, равно как и коммуникативную результативность такого воздействия [Макаров, 2003, с. 26]. В рамках интернет-дискурса имеет место избирательная актуализация в речевых дискурсивных реализациях адресатов и адресантов в направлении их творческих идей, которые направлены со стороны адресанта в сторону адресата [Adam, 2005, с. 44]. Те различные языковые средства, а также стилистические приемы, которые отбираются адресантом, дают возможность передачи адресату желаемой информации, что, в свою очередь, дает возможность воплощения в интернет-дискурсе языковые и отдельные иные характеристики авторов сообщений в имплицитной или эксплицитной форме

[Селютин, 2009]. В силу того, что в настоящий период времени пользователей компьютера, равно как и любителей различных компьютерных игр становится всё больше во всём мире в целом и во Франции в частности, представляется целесообразным проанализировать особенности компьютерно-геймерского жаргона используемого французами, в частности, французской молодежью.

Методы исследования

Данное исследование было выполнено на материале таких источников, как словарь «Vocabulaire des techniques de l'information et de la communication (TIC)» [TIC, 2017], франкоязычных интернет-порталов «Etudier en France, 2021], «Le Jargon Français» [Le Jargon Français, 2008] (его части, относящейся к компьютерному и геймерскому жаргону), а также работ таких франкоязычных авторов, как: J.-M. Adam [Adam, 2005], I. Oseki-Dépré [Oseki-Dépré, 2003], A. Jeandidier [Jeandidier, 2018], J. Lazar [Lazar, 2012] и др.

В качестве основных методов исследования были использованы теоретические и практические. К теоретическим методам исследования относятся различные виды анализа и классификации. К практическим методам исследования можно отнести метод сплошной выборки, пред- и постпереводческого анализа, а также метод обобщений (синтеза).

Результаты исследования

В процессе исследования особенностей компьютерно-геймерского жаргона современной французской молодежи автором было выявлено, что он, в целом, может быть классифицирован в соответствии со сферами употребления, что подтверждается также работой М. С. Лукиной, которая разделила данный вид жаргонной лексики на пять сфер [Лукина, 2010, с. 13], причем эта клас-

сификация была дополнена автором данной статьи следующим образом: компьютер и его составляющие, пользователи компьютерных программ и игр, собственно программы и программное обеспечение, сеть Интернет, профессионалы в области компьютерных технологий и профессиональные геймеры.

К первой сфере (компьютер и его составляющие) могут быть отнесены следующие лексические единицы, представляющие собой жаргонные слова и выражения:

- agenda électronique [TIC, 2017]. Данное выражение на русский язык может быть переведено как «компьютерный секретарь» или «карманный мини-компьютер, в функциях которого имеется дневник, календарь, телефонный справочник, возможность делать заметки и т. д.». В наиболее современном понимании это либо смартфон, либо мини-планшет;

- assistant électronique de poche [TIC, 2017]. Данное выражение можно перевести на русский язык как «карманный компьютер (планшет), который используется не только как компьютер, но также может выполнять отдельные специализированные функции»;

- console de visualization [TIC, 2017], что можно перевести как «видеотерминал» или «дисплей».

Среди лексических единиц, которые были зафиксированы в текстах пользователей портала Le Jargon Français, были отмечены следующие жаргонные слова и выражения:

- bécane [Le Jargon Français, 2008], что можно перевести на русский язык как «машина» или «механизм»;

- beurk [Le Jargon Français, 2008] – гадость, пакость. Выражение может употребляться в рамках широкого круга ситуаций, например, для описания невозможности пройти определенный уровень в компьютерной игре или для того, чтобы указать на неработающую программу;

- Big iron [Le Jargon Français, 2008] – большая железяка. Данное выражение является англицизмом, написание которого не изменилось, однако во французском варианте выражение падает на последний слог слова iron, что соответствует нормативному французскому ударению [Etudier en France]. Это словосочетание представляет собой уважительное название большого сверхмощного и сверхпроизводительного компьютера;

- coucou [Le Jargon Français, 2008] – старье, развалюха. Так может обозначаться устаревший компьютер или же тот, за которым его владелец

не следит, в силу чего он работает медленно и с ошибками;

- tacot [Le Jargon Français, 2008] – драндулет, колымага. Также используется для обозначения устаревшего компьютера в целом или какой-либо части его аппаратного обеспечения;

- usine gaz [Le Jargon Français, 2008] – первый компьютер. Выражение употребляется для обозначения либо первого компьютера в истории, либо первого компьютера у конкретного пользователя. Обозначает устаревшую модель, которая, как иронично полагают французы, работала чуть ли не на газу.

Следующая сфера, в соответствии с которой может быть классифицирована часть компьютерно-геймерского жаргона современной французской молодежи – это сфера пользователей компьютерных программ и игр. К ней могут быть отнесены следующие жаргонные слова и выражения:

- arroseur [TIC, 2017] – спамер: тот пользователь сети Интернет, который рассылает другим пользователям бесполезную им информацию;

- fouineur [TIC, 2017] – хакер, взломщик компьютерных программ, игр, электронных адресов других пользователей и др.;

- internaute [TIC, 2017] – пользователь сети Интернет.

Среди лексических единиц и словосочетаний данной сферы, которые были выделены из текстов пользователей портала Le Jargon Français, были отмечены такие, как:

- Applemaniaque [Le Jargon Français, 2008] – дословно: ««яблочный» маньяк». Так обозначают пользователя, который всем компьютерам предпочитает исключительно компьютерную технику фирмы «Apple». В данном случае речь идет об англицизме, который был модифицирован в соответствии с правилами французского языка [Апетян, 2015, с. 940]. Точно такую же этимологию имеет слово Macintoshieur [Le Jargon Français, 2008], которое обозначает любителя компьютерной техники фирмы Macintosh.

- bigot [Le Jargon Français, 2008] – ханжа, святоша. Так говорят о геймере, который подчеркнуто старается не использовать в игровых чатах обценную лексику, требуя, чтобы другие пользователи придерживались того же правила;

- naz [Le Jargon Français, 2008] – малолетний хакер; подросток, пробующий себя на ниве хакерства.

Следующая рассмотренная сфера в рамках анализируемой классификации – это сфера соб-

ственно программ и программного обеспечения. Сюда же можно отнести игровую сферу. В данной сфере были выделены следующие лексические единицы и их сочетания:

- additif [ТИС, 2017] – игровая приставка. Иногда этим же словом обозначается игровая консоль, которая, фактически, также является приставкой [Свиридонова, 2006, с. 171];

- affichage [ТИС, 2017] – процесс вывода на экран компьютера какой-либо информации (текст, графика, видеоизображение и т. д.);

- bloc [ТИС, 2017] – блог. В данном случае речь идет о модифицированной кальке с английского языка.

В текстах и сообщениях пользователей портала *Le Jargon Français* встречается множество лексических единиц, относящихся к данной сфере, например:

- daube [Le Jargon Français, 2008] – прозвище компании Adobe. Может быть употреблено как выражение с нейтральным оттенком или же с оттенком пренебрежения;

- compilo [Le Jargon Français, 2008] – программа-компилятор;

- Nux [Le Jargon Français, 2008] – прозвище системы Linux. Употребляется, как правило, с оттенком одобрения любителями данной системы;

- soft [Le Jargon Français, 2008] – сокращенное наименование компании Microsoft. Однако, необходимо отметить, что англицизм *soft* может также употребляться для обозначения любого программного обеспечения, соответственно, при переводе данного слова на русский язык необходимо принимать во внимание контекст сообщения [Гапотченко, 2019, с. 138].

Четвертая из рассматриваемых сфер в рамках анализируемой классификации – это сфера сети Интернет в целом. В рамках данной сферы также имеется большое количество жаргонных обозначений, активно употребляемых французскими пользователями интернета и геймерами, например:

- accès sans fil l'internet [ТИС, 2017] – беспроводной доступ в Интернет, вай-фай;

- anneau de sites [ТИС, 2017] – группа сайтов;

- serveur mandataire [ТИС, 2017] – прокси-сервер, брандмауэр, промежуточный сервер.

Как можно видеть, в данном случае часть жаргонных выражений данной сферы представляет собой видоизмененные англицизмы.

Пользователи портала *Le Jargon Français* часто употребляют следующие жаргонные выражения для обозначения сети Интернет:

- araignée [Le Jargon Français, 2008] – паутина.

Имеется в виду «всемирная паутина» – широко распространенное во множестве языков название сети Интернет;

- binette [Le Jargon Français, 2008] – смайлик, эмоджик;

- Gougueule [Le Jargon Français, 2008] – программа Google. В данном случае имеет место ее уменьшительно-ласкательное название.

- trollodrome [Le Jargon Français, 2008] – форум. Если применять калькированный перевод, что на русском языке данное выражение будет звучать как «место, где соревнуются интернет-тролли», что достаточно метко и оригинально характеризует некоторые ресурсы сети Интернет.

Последняя из рассматриваемых сфер в рамках доработанной автором данной статьи классификации М.С. Лукиной – это сфера, которую можно назвать «профессионалы в области компьютерных технологий и профессиональные геймеры». К ней можно отнести следующие жаргонные слова и выражения:

- administrateur de site, de serveur [ТИС, 2017] – веб-мастер, представляющий собой официальное или неофициальное должностное лицо, которое несет ответственность за нормальное функционирование конкретного сервера сети Интернет, и всех или части его веб-страниц;

- modérateur [ТИС, 2017] – посредник. Тем не менее, на русский язык данное слово чаще всего переводится именно как «модератор», когда речь идет именно о компьютерной сфере.

В письменной речи активных пользователей портала *Le Jargon Français* было также выделено множество жаргонных слов и выражений, относящихся к профессионалам как в области компьютерных технологий, так и к области компьютерных игр, к примеру:

- Bill Brother [Le Touzé, 2005, с. 57] – прозвище Билла Гейтса. По аналогии с Big Brother, под которым понимается неустанный надзор за деятельностью пользователей сети Интернет (выражение пришло из произведения Дж. Оруэлла «1984»);

- leet [Le Jargon Français, 2008] – элита. Может быть как игровой (самые успешные игроки), так и с профессиональной точки зрения: высокооплачиваемые программисты и т. д.;

- modo [Le Jargon Français, 2008] – модератор.

После проведения анализа вышеприведенной классификации жаргонной лексики французской молодежи, относящихся к пользователям компьютера и геймерам, можно прийти к выводу о том, что наиболее частотными являются лекси-

ческие единицы, которые относятся к первой группе из данной классификации (компьютер и его составляющие), а также к третьей (собственно программы и программное обеспечение) и четвертой (профессионалы в области компьютерных технологий и профессиональные геймеры), в то время как группы «пользователи компьютерных программ и игр» и «профессионалы в области компьютерных технологий и профессиональные геймеры» представлены абсолютным меньшинством лексем.

Также необходимо кратко остановиться на особенностях лексем интернет-сленга (i-сленг), поскольку данная разновидность сленга очень широко используется французскими пользователями интернета [Свиридонова, 2006, с. 170], а также любителями компьютерных игр [Oseki-Dégré, 2003, с. 10]. Среди наиболее значимых особенностей данной разновидности компьютерного жаргона можно отметить такие, как:

- заимствование иностранных аббревиатур (как правило, из английского языка). Например: lol (lots of laughs) – много смеха;

- в процессе споров и дискуссий в игровых чатах французская молодежь нередко прибегает к ироничным ремаркам, ярким примером которых является следующая аббревиатура: weta (wikipedia est ton amie) [Le Petit Robert pour tous, 2004, с. 1000] – Википедия – твой лучший друг. Так говорят, когда хотят указать на то, что собеседник настолько некомпетентен в обсуждаемом вопросе, что ему не мешало бы заглянуть в Википедию [Баграмян, 2016];

- наличие собственных лексем, которые могут дублировать английские заимствования, например: mdr (mort de rire) [Lazar, 2012, с. 53], что является заменой английского lol и на русский язык может быть переведено как «умираю со смеху»;

- желая подвергнуть критике высказывание оппонента, французская молодежь часто употребляет выражение talc (topic à la con) [Jeandidier, 2018], что может быть переведено на русский язык как «дурацкий (идиотский, тупой) топик».

Также необходимо отметить факт, о котором уже упоминалось выше, а именно: большое количество англоязычных заимствований, которые используются в компьютерно-геймерском жаргоне либо без каких-либо изменений, либо подвергаясь минимальным изменениям для удобства произношения [Бирюкова, 2014, с. 81]. Сюда можно отнести такие лексические единицы, как: gameur (геймер), liker

(любитель ставить лайки), bitcion (биткойн), darknet (даркнет), geeker (passer du temps sur son ordinateur) (гик (любитель проводить большое количество времени за своим компьютером) и т. д. [Воробьева, 2019, с. 102]. Такого рода лексические единицы представляют собой интернационализмы и в переводе, как правило, не нуждаются [Селютин, 2009, с. 140]. С точки зрения Н.Б. Мечковской, это обусловлено тем, что «в большинстве стран мира экспансия английских заимствований в те сферы жизни, которые имеют прямое отношение к информационным технологиям, находится в полном соответствии с общим трендом в развитии языковых ситуаций, что, в свою очередь, приводит к постоянно увеличивающимся объемам коммуникации на английском языке» [Мечковская, 2007, с. 50].

Заключение

Подводя общий итог исследованию, можно сделать ряд выводов относительно особенностей компьютерно-геймерского жаргона современной французской молодежи, а именно:

1. Во-первых, компьютерно-геймерский жаргон современной французской молодежи может быть классифицирован в соответствии с пятью сферами, а именно: 1. компьютер и его составляющие, 2. пользователи компьютерных программ и игр, 3. собственно программы и программное обеспечение, 4. сеть Интернет, 5. профессионалы в области компьютерных технологий и профессиональные геймеры. Частота встречаемости жаргонных слов и выражений неодинакова, поскольку первая, третья и четвертая сферы демонстрируют наличие значительного количества лексических единиц, в противовес второй и пятой.

2. В компьютерно-геймерском жаргоне широкое распространение получил так называемый i-сленг, который хотя и не относится напрямую к компьютерно-геймерским выражениям, тем не менее, употребляется очень широко.

3. Наличие большого количества заимствований из английского языка, что свойственно сфере компьютерных технологий и гейминга практически во всех существующих языках.

Подытоживая вышесказанное, можно сделать вывод о том, что дальнейшая работа в данном направлении является весьма перспективной. Более глубокие исследования компьютерно-геймерского жаргона французской молодежи (например, с точки зрения его сравнительно-сопоставительных характеристик с данной разновидностью жаргона в других языках: русском,

английском и т. д.) даст возможность более четкого понимания особенностей развития современного франкоязычного интернет-дискурса в целом и компьютерно-геймерского жаргона в частности.

Библиографический список

1. Абрамов В. Е., Хуснуллина Ю. А. Коммуникативная аббревиация компьютерного дискурса // монография. Самара : ИУНЛ ПГУТИ, 2016. URL: http://elib.psuti.ru/Abramov_kommunikativ_abbrev_komputern_dickurca.pdf (дата обращения: 12.08.2021).

2. Апетян М. К. Особенности виртуальной коммуникации // Молодой ученый. 2015. № 3. С. 939–941.

3. Ахренова Н. А. Интернет-дискурс как глобальное межкультурное явление и его языковое оформление. Москва : МГОУ, 2009. 220 с.

4. Баграмян А. Е., Корягина А. С. Особенности французского интернет-языка (сленга). 2016. URL: <https://pglu.ru/upload/iblock/fab/5.pdf> (дата обращения: 12.08.2021).

5. Бирюкова Е. А. Интернет-коммуникация как средство межкультурного общения: жанровые и языковые особенности // Язык. Словесность. Культура. 2014. № 6. С. 75–98.

6. Воробьева С. В. Новейшие англицизмы во французском языке: реальна ли угроза? // Языковая личность и эффективная коммуникация в современном поликультурном мире: материалы V Международной научно-практической конференции, посвященной 20-летию основания кафедры теории и практики перевода факультета социокультурных коммуникаций Белорусского государственного университета. Минск: Белорусский государственный университет. 2019. С. 100–106.

7. Гапотченко Н. Е. Прагматика франкоязычных интернет-дискурсов // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2019. № 1 (41). С. 135–139.

8. Лукина М. С. Компьютерная терминология: лингвистические возможности // Ученые записки Казанского государственного университета им. В. И. Ульянова-Ленина. Казань, 2010. С. 87–98.

9. Макаров М. Л. Основы теории дискурса. Москва : Гнозис, 2003. 280 с.

10. Мечковская Н. Б. Лингвистический киберпанк в русском интернете: функции и виды языковой игры с английскими заимствованиями // Slavistična revija, letnik 55. 2007. S. 47–64.

11. Свиридонова В. П. Тенденции словотворчества в среде современной французской молодежи // Межрегиональные научные чтения, посвященные памяти профессора Р. К. Миньяр-Белоручева : сб. ст. Волгоград : Волгогр. науч. изд-во, 2006. С. 169–175.

12. Селютин А. А. Жанры как форма коммуникативного выражения онлайн-личности // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. 2009. № 35 (172). С. 138–

141.

13. Adam J.-M. La linguistique textuelle. Introduction à l'analyse textuelle des discours. Paris: Armand Colin, 2005. 234 p.

14. Etudier en France: сайт. URL: <http://etudier-en-france.fr> (дата обращения: 12.08.2021).

15. Jeandidier A. Les buzzwords d'origine anglaise dans la langue française : simples anglicismes ou véritables néologismes? // ELAD-SILDA. 2018. № 1 «NEOLEX». URL: <https://revues.univ-lyon3.fr/eladsilda/index.php?id=303&file=1> (дата обращения: 12.08.2021).

16. Lazar J. Les anglicismes dans le discours électronique médié (The anglicisms in computer-mediated communication) // Studia Romanica Posnaniensia. Poznań : Adam Mickiewicz University Press, 2012. Vol. 39/4. P. 61-69.

17. Le Jargon Français: портал. 2008. URL: <http://www.linux-fi-ance.org/prj/jargonf/ind/> (дата обращения: 12.08.2021).

18. Le Petit Robert pour tous // Dictionnaire de la langue française. Paris: Dictionnaire Le Robert, 2004. 1278 p.

19. Le Touzé Ph. Clefs des Styles. Paris: L'Harmattan, 2005. 168 p.

20. Oseki-Dépré I. Théories et pratiques de la traduction littéraire en France // Le français aujourd'hui. 2003. № 142. P. 5-17.

21. Vocabulaire des techniques de l'information et de la communication (TIC): официальный сайт. 2017. URL: file:///C:/Users/Jenski/Downloads/Vocabulaire-TIC_en%20ligne.pdf (дата обращения: 12.08.2021).

Reference list

1. Abramov V. E., Husnullina Ju. A. Kommunikativnaja abbreviacija komp'juternogo diskursa = Communicative abbreviation of computer discourse : monografija. Samara : IUNL PGUTI, 2016. URL: http://elib.psuti.ru/Abramov_kommunikativ_abbrev_komputern_dickurca.pdf (data obrashhenija: 12.08.2021).

2. Apetjan M. K. Osobennosti virtual'noj kommunikacii = Features of online communication // Molodoj uchenyj. 2015. № 3. S. 939–941.

3. Ahrenova N. A. Internet-diskurs kak global'noe mezhkul'turnoe javlenie i ego jazykovoe oformlenie = Internet discourse as a global intercultural phenomenon and its linguistic design. Moskva : MGOU, 2009. 220 s.

4. Bagramjan A. E., Korjagina A. S. Osobennosti francuzskogo internet-jazyka (slenga) = Features of the French internet language (slang). 2016. URL: <https://pglu.ru/upload/iblock/fab/5.pdf> (data obrashhenija: 12.08.2021).

5. Birjukova E. A. Internet-kommunikacija kak sredstvo mezhkul'turnogo obshhenija: zhanrovye i jazykovye osobennosti = Internet communication as a means of intercultural communication: genre and language features // Jazyk. Slovesnost'. Kul'tura. 2014. № 6. S. 75–98.

6. Vorob'eva S. V. Novejshie anglicizmy vo francuzskom jazyke: real'na li ugroza? = Newest anglicisms in

French: Is the threat real? // Jazykovaja lichnost' i jeffektivnaja komunikacija v sovremennom polikul'turnom mire: materialy V Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii, posvjashhennoj 20-letiju osnovanija kafedry teorii i praktiki perevoda fakul'teta sociokul'turnyh komunikacij Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. Minsk: Belorusskij gosudarstvennyj universitet. 2019. S. 100–106.

7. Gapotchenko N. E. Pragmatika frankojazychnyh internet-diskursov = The pragmatics of francophone Internet discourse // Vestnik Shadrinskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. 2019. № 1 (41). S. 135–139.

8. Lukina M. S. Komp'juternaja terminologija: lingvisticheskie vozmozhnosti = Computer terminology: linguistic possibilities // Uchenye zapiski Kazanskogo gosudarstvennogo universiteta im. V. I. Ul'janova-Lenina. Kazan', 2010. S. 87–98.

9. Makarov M. L. Osnovy teorii diskursa = Basic theory of discourse. Moskva : Gnozis, 2003. 280 s.

10. Mechkovskaja N. B. Lingvisticheskij kiberpank v russkom internete: funkcii i vidy jazykovoj igry s anglijskimi zaimstvovanijami = Linguistic cyberpunk on the Russian Internet: functions and types of language game with English borrowings // Slavistična revija, letnik 55. 2007. S. 47–64.

11. Sviridonova V. P. Tendencii slovtvorčestva v srede sovremennoj francuzskoj molodezhi = Trends in word formation among contemporary French youth // Mezhregional'nye nauchnye chtenija, posvjashhennye pamjati professora R. K. Min'jar-Beloručeva : sb. st. Volgograd : Volgogr. nauch. izd-vo, 2006. S. 169–175.

12. Seljutin A. A. Zhanry kak forma komunikativnogo vyražhenija onlajnovoj lichnosti = Genres as a form of communicative expression of online personali-

ty // Vestnik Cheljabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Filologija. Iskusstvovedenie. 2009. № 35 (172). S. 138–141.

13. Adam J.-M. La linguistique textuelle. Introduction à l'analyse textuelle des discours. Paris: Armand Colin, 2005. 234 p.

14. Etudier en France: sajt. URL: <http://etudier-en-france.fr> (data obrashhenija: 12.08.2021).

15. Jeandidier A. Les buzzwords d'origine anglaise dans la langue française : simples anglicismes ou véritables néologismes? // ELAD-SILDA. 2018. № 1 «NEOLEX». URL : <https://revues.univ-lyon3.fr/eladsilda/index.php?id=303&file=1> (data obrashhenija : 12.08.2021).

16. Lazar J. Les anglicismes dans le discours électronique médié (The anglicisms in computer-mediated communication) // Studia Romanica Posnaniensia. Poznań : Adam Mickiewicz University Press, 2012. Vol. 39/4. P. 61-69.

17. Le Jargon Français: portal. 2008. URL: <http://www.linux-fi-ance.org/prj/jargonf/ind/> (data obrashhenija: 12.08.2021).

18. Le Petit Robert pour tous // Dictionnaire de la langue française. Paris: Dictionnaire Le Robert, 2004. 1278 p.

19. Le Touzé Ph. Clefs des Styles. Paris: L'Harmattan, 2005. 168 p.

20. Oseki-Dépré I. Théories et pratiques de la traduction littéraire en France // Le français aujourd'hui. 2003. № 142. P. 5-17.

21. Vocabulaire des techniques de l'information et de la communication (TIC): oficial'nyj sajt. 2017. URL: file:///C:/Users/Jenski/Downloads/Vocabulaire-TIC_en%20lign.pdf (data obrashhenija: 12.08.2021).

Статья поступила в редакцию 12.12.2021; одобрена после рецензирования 12.01.2022; принята к публикации 26.01.2022.

The article was submitted on 12.12.2021; approved after reviewing 12.01.2022; accepted for publication on 26.01.2022.