

ЛЕКСИКА КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР ЯК ДЖЕРЕЛО ЗБАГАЧЕННЯ СУЧАСНОЇ ФРАНЦУЗЬКОЇ МОВИ

Шевчук О. Г.

*асистент кафедри романо-германської філології
Тернопільський національний педагогічний університет
імені Володимира Гнатюка
м. Тернопіль, Україна*

За останні роки Інтернет-технології та онлайн-ігри стали дуже популярними не лише серед молодого покоління, але й серед більш дорослої аудиторії. Це призвело до змін у спілкуванні та мовленні, особливо серед тих, хто проводить більше часу в мережі.

Дослідження показують, що онлайн-ігри можуть впливати на розвиток мовлення та навички спілкування [2]. Наприклад, гравці часто використовують аббревіатури та сленгові слова, які можуть відобразитися в їхній письмовій та усній мові. Крім того, онлайн-ігри можуть впливати на розвиток соціальних навичок, таких як співпраця та взаємодія з іншими гравцями. За умови такої міжособистісної взаємодії краще розвиваються навички спілкування та вирішення соціальних проблем.

Комп'ютерні ігри занурюють гравців у вигаданий світ і дозволяють їм втручатися, взаємодіяти та брати участь в історії світу. Подібним чином представляє свої наративи і художня література, відрізняються лише способи споживання запропонованої інформації. Науковці-лінгвісти досліджують зв'язки, спільні риси та відмінності, які існують між MMORPG (вид комп'ютерних ігор) та літературними жанрами (найчастіше – романами), з яких вони походять: визначають типи ігор, аналізують їх специфіку, розглядають контекст, у якому створюються похідні роботи. Велика частина мовознавчих праць присвячена відношенню до мови та мовлення в іграх і романах, а книги розглядаються як частина цілого, перш ніж їх аналізують як адаптацію [3]. Відомо, що література може впливати на якість спілкування на різних рівнях, наприклад, на словниковий запас, граматику та стиль. Люди, які багато читають, можуть збагатити свій вокабуляр новими словами та виразами, а також удосконалити граматичні та стилістичні навички. Крім того, відбувається вплив й на культурні норми та соціальні стереотипи. Люди, які читають, – більш відкриті до інших культур і точок зору, краще розуміють соціальні та етичні питання. Література впливає на психічні образи та уяву людини, розвиває світогляд і мислення.

Існують також дослідження, які показують, що онлайн-ігри впливають на особливості спілкування нового покоління. Робота Артемиса Шорта під назвою «*Video Games and the French Future Tense: A Study of Interlanguage in French-English Bilinguals*», опублікована у 2017 році в журналі «*Canadian Modern Language Review*», демонструє результати вивчення впливу комп'ютерних ігор на використання майбутнього часу в мовленні французько-англійських двомовних студентів.

V МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ

Інша праця, «*Impact of Video Gaming on French Language Competence and Usage among Youth*» від Лори-Ан Моріє та Жан-Франсуа Манзоні, опублікована у 2018 році в журналі «*Journal of Youth Studies*», вивчала вплив відеоігор на мовлення молоді у Франції. Сучасне покоління, яке грає в онлайн-ігри, згідно результатів лінгвістичних аналізів, частіше вживає у своєму спілкуванні англійські слова та вирази, особливо якщо ці ігри мають англійський зміст. Крім того, французькі дослідники вважають, що геймери можуть мати менше знань граматики французької мови, ніж ті, хто не грає.

Проте слід зазначити, що не завжди такий вплив є негативним. Наприклад, деякі ігри, особливо ті, сюжет і діалоги яких розгортаються французькою мовою, можуть, навпаки, сприяти розвитку усного мовлення, засвоєнню нових слів і виразів.

8 квітня 2017 року Комісія з вивчення французької мови Французької академії опублікувала в Офіційному журналі список слів, пов'язаних із темою відеоігор та аудіовізуальних медіа. Цей список, після численних обговорень, був затверджений експертами галузі, які працювали з французьким агентством відеоігор і, зокрема, з його директором Еммануелем Форсансом.

Давайте розглянемо деякі слова із переліку французького «ігрового» лексикону, запропоновані Комісією зі збагачення французької мови Французької академії.

- Пропонується говорити «*JRI*» або «*jeu vidéo à réalité intégrée*» замість англіцизму «*alternate reality game*».
- «*Visionnage boulimique*» замість «*bingeviewing*» чи «*binge watching*».
- «*Jeu grand public*» замість «*casual game*».
- «*Joueur occasionnel*» замість «*casual gamer*».
- «*Vérification des faits*» замість «*fact checking*» чи «*reality check*».
- «*JTS*» ou «*jeu de tir en vue subjective*» замість «*first person shooter*».
- «*JTO*» ou «*jeu de tir en vue objective*» замість «*third person shooter*».
- «*Niveau de jeu*» замість «*game level*» чи «*level*».
- «*Concepteur de niveaux de jeu*» замість «*level designer*» чи «*game level designer*».
- «*Hyperjoueur*» замість «*hardcore gamer*».
- «*Pratique intensive*» замість «*hardcore gaming*».
- «*JMM*» ou «*jeu en ligne multijoueur de masse*» замість «*MMO game*» чи «*massively multiplayer online game*».
- «*JRMM*» або «*jeu de rôle en ligne multijoueur de masse*» замість «*massively multiplayer online role playing game*».
- «*VAD en téléchargement définitif*» або «*vidéo à la demande en téléchargement définitif (VADTD)*» замість «*electronic sell through*».
- «*VADA*» або «*vidéo à la demande par abonnement*» замість «*subscription video on demand*».
- «*VAD*» або «*vidéo à la demande*» замість «*video on demand*».

Робота комісії нагадує нам, що французька мова жива та динамічна, піднялася на 4-е місце серед найбільш використовуваних мов в Інтернеті та на 2-е місце серед найпопулярніших для вивчення мов у світі [1].

V MIJHNAPODNA NAUKOVO-PRAKTIHNA KONFERENHIA

Внесення лексем, які використовуються в контексті відеогри, до списку, рекомендованого Комісією зі збагачення французької мови Французької академії, свідчить про те, що ці слова увійшли в загальний вжиток і становлять важливий компонент сучасної французької мови. Це також свідчить про зростаючий вплив комп'ютерних ігор на культуру та дискурс молодого покоління у Франції. Цей перелік може допомогти зберегти та розвинути французьку мову, включивши нові терміни та вирази, які відображають сучасні технології та тенденції.

Французька мова має дуже багату та розвинену історію та культурну спадщину, яку французи прагнуть зберегти. Тому вони намагаються використовувати свій варіант слів, а не запозичувати їх з англійської мови. Багато англословних запозичень мають відмінності у вимові та написанні, через що франкофонам може бути важко зрозуміти та вживати ці слова. Використання французьких еквівалентів допомагає термінам стати більш поширеними та полегшити їх розуміння та використання французькою мовою. На думку французів, використання власних термінів і уникнення англійських запозичень може допомогти зберегти культурну та мовну самобутність французької мови та національну спадщину Франції.

BIBLIOGRAPHIE

1. «L'Académie française traduit le langage des passionnés de jeux video». Toploc. Découvertes. Actualité francophone. 2022. URL : <https://blog.toploc.com/blog/communaute/actualites/academie-francaise>.
2. Chollet, Antoine. «Développement de soft skills via les interactions sociales des joueurs de MMORPG: cas du jeu Final Fantasy XIV // Interfaces numériques. Volume 9 - n°2/2020. URL : <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/4284&file=1>
3. Magalhaes, Catherine. «Romans et MMORPG: influence et complémentarité au travers de l'exemple des séries World of Warcraft et Guild Wars». Dozo, Björn-Olav, et Fanny Barnabé. Jeu vidéo et livre. Liège: Presses universitaires de Liège, 2018. P. 249-269. URL : <http://books.openedition.org/pulg/2749>.

ETYMOLOGIE DE LA PHRASEOLOGIE A COMPOSANTE PHYTONYMIQUE EN FRANÇAIS MODERNE

Halyna Krasa

*professeur du département de philologie romano-germanique,
Université nationale pédagogique Volodymyr Hnatiuk de Ternopil
Ternopil, Ukraine*

Les unités phraséologiques, équivalentes à des phrases, des locutions ou des mots isolés, sont des moyens d'expression prêts à l'emploi et ont une fonction de communication dans la langue. Créées par le peuple et "polies" par lui au cours des siècles, elles constituent incontestablement son trésor et méritent d'être étudiées de près.