**УДК 378**

**ББК 74**

**Особенности профессионально-ориентированного иноязычного перевода компьютерных сленгов при подготовке IT специалистов (на примере английского языка)**

И. Н. Табуева, М. А. Морзюков

**Аннотация:** Стремительный рост информационных технологий, изменения в национальной политике, новые образовательные парадигмы и потребность в высококвалифицированных специалистах широкого профиля выявляют необходимость постоянного повышения уровня профессиональной компетентности специалистов и обучающихся. В этом контексте большое значение имеют не только профессиональные компетенции, но и то, как они применяются специалистами в своей профессиональной деятельности. Будущим специалистам необходимо постоянное саморазвитие и самообучение, расширение и углубление знаний, совершенствование навыков и умений, чтобы применять полученные компетенции в своей профессиональной деятельности. В данной статье мы рассмотрели актуальный вопрос о необходимости иноязычного профессионального ориентированного обучения со ссылкой на чтение и перевод аутентичных текстов для студентов IT-направлений. Особое внимание в статье уделяется способам образования лексики компьютерного сленга для правильного перевода узкоспециализированного текста, приводятся примеры каждого из них. Проведенный нами педагогический эксперимент подчеркивает необходимость обучения студентов технических вузов профессионально-ориентированному чтению и переводу аутентичных текстов, связанных с IT.

**Ключевые слова**: иноязычные компетенции, профессионально-ориентированное обучение, IT-направление, компьютерный сленг, аутентичный текст, иноязычные профессиональные компетенции.

**Features of Professionally-Oriented Foreign Language Translation of Computer Slang in IT Specialist Training (Using English as an Example)**

I. N. Tabueva, M. A. Morzjukov

**Abstract:** The rapid growth of information technologies, changes in national educational paradigms, and the demand for highly qualified specialists underscore the need for continuous improvement of professional competence among professionals and students alike. In this context, the assimilation and application of knowledge play a crucial role. Future specialists are expected to engage in ongoing self-development and self-learning, expanding and deepening their knowledge, and refining their skills and abilities to apply acquired competencies in their professional activities. This article addresses the pertinent issue of the necessity of foreign language professional-oriented education, particularly focusing on reading and translating authentic texts for students majoring in IT fields. Special attention is given to the formation of computer slang vocabulary and its proper translation for narrow-specialized texts, accompanied by examples of each. The pedagogical experiment conducted emphasizes the importance of teaching IT students professionally-oriented reading and translation of authentic texts.

**Keywords:** foreign language competencies, professionally-oriented education, IT specialization, computer slang, authentic text, foreign language professional competencies.

**Введение**

В эпоху XXI века стремительный рост компьютерных технологий, а также использование персональных компьютеров, компьютерных устройств и интернета в повседневной жизни приводят к появлению специальных слов и выражений в сфере IT. Внедрение интернет-технологий дало толчок масштабному распространению компьютерного сленга из английского языка в другие языки мира, в том числе и в русский. Статья посвящена изучению заимствований компьютерного сленга в русском языке из английского языка, вызванных процессами межкультурной коммуникации и языковой интеграции. В данной статье мы рассматриваем важность и особенности перевода профессионально-ориентированных иноязычных текстов в контексте обучения IT-специалистов.

**Актуальность.** Понимание компьютерного сленга становится все более важным в контексте развития информационных технологий и их интеграции в различные сферы жизни. Каждый день в сфере IT появляются новые технологии, приложения и программы, сопровождаемые профессиональной терминологией и сленгом. Владение специфическим языком становится ключом к успешной работе в сфере информационных технологий.

Подтверждением к актуальности служит статистика с сайта Webopedia. Webopedia — онлайн-энциклопедия компьютерных технологий, содержащая более 8700 определений и добавляющая несколько терминов в свой словарь почти каждый день. Постоянный прирост терминов свидетельствует о динамичности и непрерывном развитии сферы информационных технологий. Ежедневное обновление словаря отражает постоянные изменения и новации в мире компьютерных наук, что подчеркивает значимость и актуальность данной области в современном мире.

Новизна исследования заключается в анализе и структуре активно развивающейся IT-индустрии и, соответственно, применении его в профессиональной коммуникации. В работе приведен педагогический эксперимент, который показывает, насколько необходимо обучать жаргонизмам, чтобы понимать и разбираться в профессиональной лексике.

Изучение компьютерного сленга является важной задачей, требующей глубокого исследования. Особый вклад в исследование компьютерного сленга внесли: П.А. Горшков, Л.В. Стахова, О.В. Горелова, У.Р. Круглова, Н.И. Мелконян и другие. В сфере своей профессиональной деятельности, IT специалистам необходимо изучать материалы и документацию о новейших технологиях и разработках. Как правило, данная информация представлена на английском языке и включает в себя термины и выражения, не имеющая прямых аналогов в русском языке. Неправильное понимание терминов может привести к искажению исходного аутентичного материала. Поэтому знание компьютерного сленга и специализированной терминологии становится необходимым для качественного перевода текстов в сфере IT. Совершенствование знаний в области компьютерного и геймерского сленгов помогает специалистам ориентироваться в потоке информации и обеспечивает плодотворное профессиональное общение в сфере компьютерных технологий, так как это отражает процессы взаимодействия и влияния разных языков и культур в современном мире [1].

Студенты, изучая профессиональный английский язык, знакомятся с переводом аутентичных текстов, где возникает необходимость правильного перевода терминологии и сленговых выражений, связанных с их специализацией. Понимание этих терминов и выражений способствует правильному переводу текста студентами в соответствии с исходными материалами, связанными с IT-сферой, и точно передавать особенности и нюансы языка оригинала.

Профессионально-ориентированное обучение иностранным языкам для студентов IT-направлений имеет особое значение, так как оно учитывает особенности их профессионального мышления и направлено на развитие иноязычных коммуникативных компетенций в научных и профессиональных сферах. В связи с этим, целью обучения иностранному языку в технических вузах является достижение необходимого уровня иноязычных компетенций для их практического применения в будущей профессиональной деятельности. Перед преподавателями стоит задача научить будущих IT специалистов применять полученные знания, навыки и умения как средство эффективного и постоянного пополнения и совершенствования своих профессиональных знаний и компетенций, основанных на междисциплинарных связях. Особое внимание в рамках профессионально-ориентированного обучения необходимо уделять чтению текстов, связанных со специализацией обучающихся. Чтение и перевод профессионально-ориентированной литературы мы рассматриваем как компонент совершенствования иноязычных компетенций будущих IT специалистов. Этому вопросу уже уделено большое внимание и освещено в научной литературе, как отечественными учеными, так и зарубежными: А.А. Леонтьев, С.К. Войнатовская, О.А. Моисеенко, Л.В. Покушалова, Л.Г. Петрова, О.В. Снегова, И.М. Берман, И.Л. Бим, А.А. Вейзе. Работа с аутентичными текстами играет важную роль в формировании профессионально ориентированных компетенций, а развитие мотивации к совершенствованию понимания прочитанного является регулятором языкового саморазвития.

Основной задачей организации обучения иностранным языкам является научить студентов IT направлений понимать и переводить аутентичные узконаправленные технические тексты на русский язык, которые включают в себя терминологию, жаргоны, устойчивые выражения и сленговые слова. Чтение и перевод аутентичных текстов предоставляют специалистам доступ к информации, которую они могут использовать для решения профессиональных задач и повышения уровня компетенций по выбранной специальности. Аутентичные тексты, связанные с IT-сферой, содержат компьютерную лексику, которая является непрерывно развивающейся областью лингвистики благодаря постоянному технологическому прогрессу.

Для определения термина "сленг" изначально рассмотрим такое понятие, как жаргон. У Ожегова жаргон — это речь какой-нибудь социальной или иной объединённой общими интересами группы, содержащая много слов и выражений, отличных от общего языка, в том числе искусственных, иногда условных [2, с. 454]. В наиболее распространенной классификации жаргон подразделяется на арго, профессиональный жаргон и сленг [3].

В данной работе мы предлагаем рассмотреть одну из квалификаций – сленг. Сленг - элементы разговорного варианта той или другой профессиональной или социальной группы, которые, проникая в литературный язык или вообще в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной группе лиц, приобретают в этих разновидностях языка особую эмоционально-экспрессивную окраску (особую лингвостилистическую функцию) [4, с. 408].

Большинство компьютерных терминов вошло в русский язык из английского, что отражает происходящие в мире процессы глобализации и интернационализации науки. Появление новых лексических единиц, таких как компьютерный сленг, является явлением, которое можно рассматривать либо как языковую революцию, либо как мощную разрушительную силу языковой системы[5]. Для точного и качественного перевода необходимо понимание процессов заимствования слов из других языков. Это важно, поскольку происхождение и структура слова влияют на его значение и контекст употребления. Знание того, как слова интегрируются в целевой язык, помогает переводчику уловить и передать не только буквальный смысл, но и тонкости и нюансы оригинала. Таким образом, понимание процессов заимствования является основой для эффективного и корректного перевода.

Рассмотрим некоторые способы образования лексики компьютерного сленга:

**-***Транслитерация* - передача текста, написанного при помощи одной алфавитной системы, средствами другой алфавитной системы [4, с. 479]. Возможно, причина заимствования этим способом заключается в том, что большинство компьютерных программ по-прежнему работают на английском языке. В результате люди привыкают к общим командам и сообщениям.

Примеры: Браузер – Browser, Вирус – Virus, Сервер – Server, Процессор – Processor, Спам – Spam, Инъекция – Injection.

**-***Транскрипция* – способ перевода лексической единицы оригинала путем воссоздания ее звуковой формы с помощью букв языка перевода.

Примеры: Баг – Bug, Брутфорс – Brute-Force, Кэш – Cache, Краш – Crash, Мидл – Middle, Рут – Root, Фишинг – Phishing, Фреймворк – Framework, Эксплойт – Exploit.

-*Аббревиация* - Образование аббревиатур [4, с. 25]. Этот метод часто используется для уменьшения длины текста или для удобства и скорости записи информации.

Примеры: ПК (PC) – Personal Computer, ОС (OS) – Operating System, БИОС (BIOS) – Basic Input Output System, ИИ (AI) – Artifical Intelligence, АйПи (IP) – Internet Protocol.

-*Усечение* - Падение конечного звука или звуков слова вследствие акцентно-фонетических процессов, приводящее к сокращению слова [4, c. 49].

Примеры: Фронт (Front) – Frontend, Мод (Mod) – Modification, Скрин (Screen) – Screenshot, Софт (Soft) – Software, Джун – Junior.

Разновидностью усечения является взаимное сокращение слов и словосочетаний.

Примеры: Вай-Фай (Wi-Fi) – Wireless Fidelity, Модем (Modem) – Modulator-Demodulator, Пиксель (Pixel) – Picture Element.

-*Морфологическая адаптация* — это изменение формы или значения английского слова в соответствии с правилами и особенностями русского языка.

Примеры: Пофиксить – to fix, Чекнуть – to check, Кодить – to code, Скролить – to scroll.

-*Универбация* - способ образования слова на основе словосочетания, при котором в производное слово входит основа лишь одного из членов словосочетания.

Пример: Оперативка – Оперативная Память.

-*Калькирование* – Образование новых слов или введение в язык новых способов синтаксического построения путем заимствования лексико-семантических и лексико-синтаксических моделей другого языка или языков н заполнения их морфемами данного языка [4, с. 182]. Используется чаще всего, когда значения переводимых слов в русском и английском языках совпадают, а полученная лексическая единица правильно передает значение [1].

Примеры: Электронная почта – Electronic mail, Игровой движок – Game engine, Критическая ошибка – Fatal error.

Однако помимо понимания процессов заимствования слов, переводчик также должен быть готов к ряду сложностей, с которыми он может столкнуться при переводе. Семантические нюансы, лингвистические различия и культурные особенности могут усложнить передачу истинного значения и контекста исходного текста на целевой язык. Разрешение этих сложностей требует не только хорошего знания языка, но и глубокого понимания контекста и культурных особенностей обоих языков.

После рассмотрения способов формирования компьютерного сленга, а также сложностей при его переводе, мы обращаемся к классификации компьютерного сленга на основе контекста использования и целевой аудитории. Это позволяет лучше понять разнообразие этого явления в различных сферах жизни и деятельности. Разделение на технический, интернет, игровой и повседневный сленг помогает выделить основные категории и выявить особенности каждого вида. Такая классификация облегчает изучение и анализ компьютерного сленга, а также помогает определить его роль и значение в современном информационном обществе.

В *технический сленг* входят специализированные термины и выражения, используемые в сфере информационных технологий и программирования. Его обычно используют программисты или инженеры в области информационных технологий.

Примеры: Баг (Bug) – Ошибка или дефект в программном обеспечении, Ребут (reboot) – Перезагрузка.

*Сетевой сленг* – сленг для общения в интернете через социальные сети и компьютерные игры.

Примеры: LOL (Laughing out loud) – Смеяться во все горло, ИМХО (In My Humble Opinion) – По моему скромному мнению.

*Игровой (Геймерский) сленг* – это специальная лексика, которая используется игроками в процессе игры или обсуждения игровых событий [1]. Этот вид сленга может включать в себя различные термины, аббревиатуры, кодовые слова и фразы, которые понятны только тем, кто знаком с конкретной игрой или игровым сообществом. Использование игрового сленга помогает игрокам быстро и эффективно общаться во время игры, передавая тактическую информацию, команды, стратегии или просто выражая эмоции. Это также способ сплочения игрового сообщества и создания чувства принадлежности к нему.

Примеры: Фармить (to farm) – Получать ресурсы, GGWP (Good Game Well Played) – Хорошая игра. Хорошо сыграно, AFK (Away From Keyboard) – Бездействовать, Голда – Gold.

В *повседневный сленг* входят термины и выражения, которые широко используются в разговорной и повседневной жизни.

Примеры: Гаджет – Gadget, Смартфон – Smartphone, Пароль – Password, Инет – Internet.

**Педагогический эксперимент.** После изучения основ компьютерного сленга, его формирования, сложностей при переводе и классификации, мы провели педагогический эксперимент в рамках практической части исследования, который покажет уровень сформированности иноязычных компетенций студентов, направленных на перевод аутентичных текстов в сфере IT и определит потребность и необходимость обучения сленга. Целью эксперимента было выяснить, насколько эффективно студенты разных курсов справляются с переводом IT-терминов и насколько актуально в рамках иноязычного профессионально ориентированного обучения работать переводом и терминологий в сфере своей специализации. Студентам первого и второго курсов, направления Программная инженерия (ПрИ), было предложено перевести аутентичный текст на английском языке, содержащий различные IT-термины и сленг. В эксперименте участвовали две группы: первокурсники, которые не были знакомы или только начали работу с переводом профессионально ориентированных текстов и второкурсники, которые уже работали над переводом аутентичного материала и знакомы с терминологией сленговых выражений в сфере IT, а также имеют накопленные знания в своей специализации. В первой группе участвовало 75 студентов, а во второй — 63 студента. Для анализа результатов мы собрали данные о допущенных ошибках и провели сравнительный анализ между двумя группами студентов (см. табл. 1).

Таблица 1 – Сравнительный анализ ошибок студентов первого и второго курса при переводе текста в сфере IT специализации

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IT Термин/сленг | % ошибок студентов 1 курса | % ошибок студентов 2 курса |
| AI | 35 | 2 |
| Big Data | 35 | 3 |
| Blockchain | 46 | 1 |
| Bug | 23 | 0 |
| Patch | 19 | 2 |
| Cloud | 14 | 0 |
| Database | 18 | 0 |
| Encryption | 49 | 4 |
| Token | 29 | 5 |
| Firewall | 48 | 1 |
| Malware | 54 | 3 |
| Protocol | 16 | 1 |
| Router | 13 | 1 |

Продолжение таблицы 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| IT Термин/сленг | % ошибок студентов 1 курса | % ошибок студентов 2 курса |
| Server | 11 | 0 |
| Stack | 41 | 4 |
| User | 10 | 0 |
| VPN | 8 | 0 |
| Vulnerability | 68 | 5 |
| Junior | 46 | 2 |

Исходя из наиболее популярных ошибок, допущенных студентами при переводе, удалось составить список слов, сгруппированных по способам образования лексики компьютерного сленга:

-*Транслитерация*: Stack – перевели как "стак" вместо "стек".

*-Транскрипция*:Bug – был ошибочно переведен как "жук"; Token – переведен как "жетон", хотя правильнее "токен"; Patch – переведен как "заплатка".

*-Усечение*: Junior – неверный перевод как "Детский".

-*Аббревиация*: AI (искусственный интеллект) – использована неправильная аббревиатура "АИ", вместо "ИИ".

В ходе эксперимента также было замечено, что студенты первого курса не смогли перевести ряд слов таких, как Vulnerability, Malware, Encryption.

Обнаружилось, что студенты первого курса не знакомы со многими компьютерными терминами на родном языке из-за недостаточного уровня знаний по профильной дисциплине, в отличие от студентов второго курса. Студенты второго курса успешно справились с заданием, что связано с их знаниями в сфере профессионального общения как на русском, так и на английском языке. Это подчеркивает важность изучения компьютерного сленга для обеспечения полноценного понимания современной информационной среды.

**Вывод.** Результаты проведенного исследования и педагогического эксперимента ясно демонстрируют, что для специалистов в области информационных технологий иноязычная компетенция не менее важна, чем навыки в области IT-коммуникаций. Материалы исследования могут быть полезны для занятий по английскому языку, особенно в области научно-технического перевода. В контексте быстрого развития информационных технологий и глобализации профессиональной деятельности умение эффективно общаться на иностранном языке становится критически важным компонентом успеха. Понимание и использование компьютерного сленга на английском языке, а также специализированной лексики в области IT помогают специалистам обмениваться информацией, участвовать в международных проектах и успешно реализовывать свои профессиональные навыки за пределами родного языкового контекста. Таким образом, в современном мире специалисты в области IT должны стремиться к развитию, как своих технических компетенций, так и иноязычных навыков, чтобы оставаться конкурентоспособными на международном рынке труда и успешно взаимодействовать в глобальном информационном сообществе.

**Литература**

1. Пищерская Е.Н. Способы адаптации англоязычной игровой лексики (геймерского сленга) в русском языке / Е.Н. Пищерская // Russian Linguistic Bulletin. — 2023. — №6 (42). — URL: https://rulb.org/archive/6-42-2023-june/10.18454/RULB.2023.42.9 (дата обращения: 04.02.2024). — DOI: 10.18454/RULB.2023.42.9
2. Ожегов С. И. Толковый словарь: Ок. 100000 слов, терминов и фразеологических выражений / С.И. Ожегов; Под ред. проф. Л.И, Скворцова- 28-е изд., перераб. — М.: Мир и Образование, 2015. — 1376 с.
3. Бельская К. «Жаргоны» <https://studfile.net/preview/8623977/> (дата обращения: 14.01.2024).
4. Akhmanova, O.S. Dictionary of linguistic terms / O.S. Akhmanova. - M.: Nauka, 1966. - 512 p.
5. Мелконян Н. И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2012. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-sposobah-obrazovaniya-kompyuternogo-slenga (дата обращения: 08.03.2024).
6. Колисниченко Д. Н. Англо-русский толковый словарь компьютерных терминов / Д. Н. Колисниченко. 2009
7. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете : дис. ...канд. : 10.02.19 : защищена 2007-02-16 : утв. 2007-01-11 / П.А. Горшков — Москва: 2007.— 173 с.
8. Король Е. В., Яковец Т. Я. Способы формирования и заимствования жаргонизмов игровых чатов, проблемы их ассимиляции и перевода // Litera. 2018. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-formirovaniya-i-zaimstvovaniya-zhargonizmov-igrovyh-chatov-problemy-ih-assimilyatsii-i-perevoda (дата обращения: 25.01.2024).
9. Webopedia: An Online Tech Dictionary for IT Professionals - <http://www.webopedia.com/> (дата обращения: 21.01.2024).
10. Бабалова Г. Г., Широбоков С. Н. Компьютерный сленг // ОНВ. 2015. №3 (139). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternyy-sleng (дата обращения: 25.02.2024).
11. Романова М.В. Компьютерное общение как вид опосредованного общения // Теоретическая и экспериментальная психология. 2009. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternoe-obschenie-kak-vid-oposredovannogo-obscheniya (дата обращения: 21.03.2024).
12. Воронцова Ю. А., Алдухов А. Ю. ЛЕКСИКА ГЕЙМЕРОВ В АНГЛИЙСКОМ И РУССКОМ ЯЗЫКАХ // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки. 2023. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/leksika-geymerov-v-angliyskom-i-russkom-yazykah (дата обращения: 13.04.2024).

**References**

1. Pishherskaja E. N. Sposoby adaptacii anglojazychnoj igrovoj leksiki (gejmerskogo slenga) v russkom jazyke [Ways of adapting english-speaking gaming vocabulary (gamer slang) into russian] / E.N. Pishherskaja // Russian Linguistic Bulletin. — 2023. — №6 (42). — URL: https://rulb.org/archive/6-42-2023-june/10.18454/RULB.2023.42.9 (data obrashhenija: 04.02.2024). — DOI: 10.18454/RULB.2023.42.9
2. Ozhegov S. I. Tolkovyj slovar': Ok. 100000 slov, terminov i frazeologicheskih vyrazhenij [Explanatory Dictionary': Approx. 100,000 words, terms and phraseological expressions] / S. I. Ozhegov; Pod red. prof. L.I, Skvorcova- 28-e izd., pererab. — M.: Mir i Obrazovanie, 2015. — 1376 s.
3. Bel'skaja K. «Zhargony» [Jargons] <https://studfile.net/preview/8623977/> (data obrashhenija: 14.01.2024).
4. Akhmanova, O. S. Dictionary of linguistic terms, Moscow: Nauka, 1966. (in Russian)
5. Melkonjan N. I. K voprosu o sposobah obrazovanija komp'juternogo slenga [On ways of formation of a computer slang] // Vestnik Adygejskogo gosudarstvennogo universiteta. Serija 2: Filologija i iskusstvovedenie. 2012. №1. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-sposobah-obrazovaniya-kompyuternogo-slenga (data obrashhenija: 08.03.2024).
6. Kolisnichenko D. N. Anglo-russkij tolkovyj slovar' komp'juternyh terminov [English-Russian explanatory dictionary of computer terms], 2009. (in Russian)
7. Gorshkov P. A. Sleng hakerov i gejmerov v Internete [The slang of hackers and gamers on the Internet] : PhD dissertation. : 10.02.19 : zashhishhena 2007-02-16 : utv. 2007-01-11 / P.A. Gorshkov — Moskva: 2007.— 173 s.
8. Korol' E. V., Jakovec T. J. Sposoby formirovanija i zaimstvovanija zhargonizmov igrovyh chatov, problemy ih assimiljacii i perevoda [Ways of forming and borrowing game chat jargon, problems of their assimilation and translation] // Litera. 2018. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-formirovaniya-i-zaimstvovaniya-zhargonizmov-igrovyh-chatov-problemy-ih-assimilyatsii-i-perevoda (data obrashhenija: 25.01.2024).
9. Webopedia: An Online Tech Dictionary for IT Professionals - <http://www.webopedia.com/> (data obrashhenija: 21.01.2024).
10. Babalova G. G., Shirobokov S. N. Komp'juternyj sleng [Computer slang] // ONV. 2015. №3 (139). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternyy-sleng (data obrashhenija: 25.02.2024).
11. Romanova M. V. Komp'juternoe obshhenie kak vid oposredovannogo obshhenija [Computer communication as a type of indirect communication] // Teoreticheskaja i jeksperimental'naja psihologija. 2009. №4. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternoe-obschenie-kak-vid-oposredovannogo-obscheniya (data obrashhenija: 21.03.2024).
12. Voroncova J. A., Alduhov A. J. LEKSIKA GEJMEROV V ANGLIJSKOM I RUSSKOM JaZYKAH [THE VOCABULARY OF GAMERS IN ENGLISH AND RUSSIAN] // Uchenye zapiski Krymskogo federal'nogo universiteta imeni V. I. Vernadskogo. Filologicheskie nauki. 2023. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/leksika-geymerov-v-angliyskom-i-russkom-yazykah (data obrashhenija: 13.04.2024).

**Табуева Ирина Николаевна**, ст. преподаватель, кафедра иностранных языков, Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, [tabueva\_psuti@mail.ru](mailto:tabueva_psuti@mail.ru), +79053020707

**Tabueva Irina Nikolaevna**, Senior Lecturer, Department of Foreign Languges, Povolzhskiy State University of Telecommunications and Informatics, [tabueva\_psuti@mail.ru](mailto:tabueva_psuti@mail.ru), +79053020707

**Морзюков Максим Андреевич**, студент 2 курса, кафедра программной инженерии, Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, [mr.mmorz@list.ru](mailto:mr.mmorz@list.ru), +79025183947

**Morzjukov Maksim Andreevich**,Second year student, Department of Program Engineering, Povolzhskiy State University of Telecommunications and Informatics, [mr.mmorz@list.ru](mailto:mr.mmorz@list.ru), +79025183947