

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СХІДНОЇ І СЛОВ'ЯНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА КОРЕЙСЬКОЇ І ЯПОНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ

Курсова робота на тему:

КОРЕЙСЬКИЙ СЛЕНГ У ГЕЙМДЕВ ІНДУСТРІЇ. ВИТОКИ, ПОРІВНЯННЯ
ЗІ СЛЕНГОМ УКРАЇНИ

Студента групи Кор 23-21

факультету східної і слов'янської філології
денної форми здобуття освіти

Освітньої програми:

Корейська мова та друга іноземна мова

Спеціальності 035 Філологія

Спеціалізації 035.06 Східні мови та

літератури (переклад включно),

перша - Корейська

Моїсеєнка Дмитра Олександровича

Науковий керівник:

Орос Руслана Олегівна

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1.	
ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ ПРО ЛІНГВІСТИЧНІ НОВОУТВОРЕННЯ	5
1.1. Становище сфери вивчення мовних новоутворень	5
1.2. Визначення поняття лінгвістичного новоутворення та сленгової лексики	7
1.3. Формування лінгвістичних сленгових одиниць на основі корейської, англійської й української мов	10
Висновки до розділу 1	13
РОЗДІЛ 2. ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО ГЕЙМДЕВ ІНДУСТРІЮ	15
2.1. Історичні засади розвитку індустрії ігор	16
2.2. Опис жанрової системи	22
2.3. Практичне порівняння сленгових одиниць української та корейської мов...	25
Висновки до розділу 2	28
ВИСНОВКИ	31
АНОТАЦІЯ	33
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	34

ВСТУП

Актуальність теми роботи. У рамках сучасного становища корейської мови і притаманної для неї риси змінюватися з плином часу подібно до інших мов світу, основним і незмінним є виникнення мовних новоутворень, що так чи інакше залежать від конкретної сфери використання мови.

Сфера геймдев індустрії, що має право вважатись однією з наймасивніших ланок використання сленгової лексики, внесла тотальні зміни до сучасного суспільства і бачення навколишнього середовища в цілому.

Оскільки геймдев є безмежно різноманітним та розповсюдженим докола світу, неможливо знецінювати його вплив на величезну кількість людей, які щоденно споживають тонни ігрового контенту різного походження й жанрів, незалежно від віку, статі, персональних уподобань тощо.

Необхідність вивчення даної теми полягає у поновленні бази наукових досліджень корейської мови, що мають відношення до сучасних сфер її розвитку, та розкриття взаємозв'язку корейської та української мов.

Мета роботи. Деталізація походження сленгових одиниць у залежності від жанрових особливостей сфери геймдеву та практичне зображення наявності подібних і відмінних рис формування корейського та українського ігрового сленгу.

Досягнення поставлених цілей зумовлює виконання таких **завдань**:

1. Проаналізувати наявні джерела, що стосуються даної проблеми;
2. Визначити поняття сленгової лексики та її походження на базі корейської, англійської й української мов;
3. Навести історичні відомості стосовно розвитку геймдеву;
4. Розібратися із процесом створення ігор в індустрії;
5. Розподілити та класифікувати жанрову систему геймдев індустрії;
6. Порівняти й відобразити відмінності українського й корейського геймдев сленгу, їх базування на основі англійської мови.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в удосконаленні наукової теоретичної та практичної бази лексичних новоутворень корейської мови та одержанні ґрунтовних результатів у ході аналізу відмінних і подібних рис походження й використання корейських та українських сленгових одиниць.

Практичне значення даної роботи та всіх висновків, отриманих у ході її виконання, полягає у користі наявного проаналізованого матеріалу від акцентуації уваги на поточному стані вивчення подібних тем та розробленні класифікації українського і корейського сленгового мовлення відповідно до жанрової стилістики всесвітньої ігрової індустрії.

РОЗДІЛ 1.

ЗАГАЛЬНІ ВІДОМОСТІ ПРО ЛІНГВІСТИЧНІ НОВОУТВОРЕННЯ

Впродовж усієї історії нашого існування мова встигла виразитись у багатьох формах, які іноді навіть складно уявити дорослій і доволі освіченій людині. Від предметного символізму та вигуків до цілої системи, що включає у себе незбагненну кількість різноманітних аспектів сучасної мови.

Існує доволі багато різновидів лінгвістичних новоутворень, що пов'язані з багатьма чинниками: використання мови у побуті, застосування у безлічі професійних сфер, виведення мови на міжнародний рівень. Із кожним днем хтось дізнається слово чи вираз, які раніше зовсім не чув. Використовуючи слова і вирази такого типу, більшість навіть не задумується над історією формування та походження даних лексичних одиниць.

1.1. Становище сфери вивчення мовних новоутворень

Розвиток людини у суспільстві зумовлює і розвиток мови. Вона відображає все, що відбувається із певним народом: соціальний устрій суспільства (Стильові особливості ввічливості корейської мови), демографічні показники (Виникнення неологізмів стосовно проблеми старіння нації у Японії), економічний розвиток держави тощо. Оскільки мова у своєму розумінні є явищем здебільшого соціальним, можемо зробити висновок, що найбільше змін та нових значень вона буде набувати саме за існування суспільства та спілкування у ньому, відіграючи відповідні функції передачі інформації від мовця і сприйняття поданого слухачем.

Беручи початок зі стародавніх часів, мовознавці встигли досягти багатьох успішних відкриттів у всіх аспектах вивчення функціонування та складу мови в цілому. Доказом цих практичних та наукових успіхів є наявність робіт таких

відомих вчених, як от: Ю. Шевельов, Б. де Куртене, В. фон Гумбольдт, А. Мейє, 이정모, Е. Сапір та ін. Їх роботи вивчаються у багатьох університетах, багато хто з сучасних дослідників спирається на їхні фундаментальні праці для подальшого вивчення й систематизування мови, їх беруть за приклад багато прогресивних вчених сучасності. Єдине, що може здатися дивним – відсутність докладних і класифікаційно сформованих наукових джерел інформації, які б розкривали у собі суть залежності східних лінгвістичних новоутворень на базі різних аспектів соціального життя людей та їх комунікації між собою за певних умов, адже мова є явищем, існування якого можливе лише за наявності суспільства.

Про те, що мова є суспільним явищем, свідчать її функції, які виявляють її сутність, призначення, дію. Вони є тими характеристиками, без яких мова не була б сама собою. Найголовніші (базові) функції — комунікативна (засіб спілкування) і когнітивна (засіб мислення і пізнання) (Кочерган, 2010, с. 299).

Оскільки мова відображає у собі більшість соціоцентричних явищ, значна частка фахівців наразі схиляється до того, що гарним прикладом досліджень є висвітлення нових лінгвістичних одиниць, базуючи свої аналітичні роботи на розвитку більш сучасних фахових сфер, які мають неабиякий показник прогресу і впливу на сьогоденний світ цілком.

Прикладами найпрогресивніших фахових ланок, серед яких можуть проводитися актуалізовані дослідження щодо лінгвістичних новотворів та їх використання, слугують: сфера ІТ загалом та побічні її популяризовані відгалуження (дизайн, розробка програмного забезпечення, геймдев індустрія, кіберспортивний сегмент), сучасна медицина (психіатрія та когнітивна психотерапія, нейрохірургія та сфера пластичної хірургії), внутрішня політична справа та міжнародна співпраця світових держав.

Саме у вказаних вище сферах спостерігається стрімкий розвиток технологій, що сказується на їх мовному середовищі та впливає на кількість інформації, якою обходяться спеціалісти цих сфер. Вважаємо, що саме на них треба звернути увагу

дослідникам і науковцям у сфері лінгвістики.

1.2. Визначення поняття лінгвістичного новоутворення та сленгової лексики

Для більш детальної роботи та свідомих досліджень потрібно розібратися із запропонованими поняттями. Лінгвістичні новоутворення відіграють значну роль у передачі нової, сучасної інформації за допомогою вербального контакту людей.

Вирази, наукові чи інші терміни, конкретні слова, які відображають новий сенс у суспільстві й описують раніше невідомі явища, - усе це є мовними новоутвореннями. У залежності від сфери використання існує безліч мовних одиниць, що виражають таку ж незлічену кількість значень. Іноді одне слово може нести у собі до десяти різних, нічим між собою непов'язаних значень, які часто залежать від контекстуалізації середовища використання.

Оскільки ми маємо такий широкий діапазон нових лексичних одиниць, то не важко здогадатися, що існують і певні загальні способи їх виникнення на різних засадах. Зазвичай прийнято виділяти три основні методи утворення вищезгаданої лексики: складання нових мовних одиниць зі вже існуючих слів, зміна основних та додаткових значень існуючого слова, іншомовні запозичення, що спостерігаються майже у всіх мовах світу, спричинені різноманітними обставинами.

Складання слів є доволі популярним шляхом виникнення новоутворень, оскільки даний спосіб є одним з найпростіших у використанні. Прикладами такого явища можуть слугувати:

Червона книга – збірник природних видів, що потребують особливої протекції через перебування на межі зникнення (*червоний* колір та слово *книга*, що у поєднанні формують знайоме всім унікальне значення); *Самокат* – вид транспортного засобу (значення походить від слів *сам* і *котити*, що уособлюють у собі принцип роботи самокату)

Із зміною значень існуючих слів справи стають трохи важчими. Розпізнавання доцільного значення, що було використано, залежить від суто контекстуального

середовища використання того чи іншого слова. Різноманітні сенси певних слів можуть бути схожими між собою чи зовсім різнитися в різноманітних умовах. Прикладами вживання таких новоутворених одиниць можуть бути:

Хакер (раніше використовувалося суто на позначення людини, що вправно обходить системи кібербезпеки різного виду складності. Зараз же часто можна побачити використання на позначення людини, яка просто вправно знається на роботі комп'ютерних систем, нових та прогресивних програм тощо);

Подкаст – слово, що так чи інакше замінило собою поняття *радіопередача* та використовується на різних платформах демонстрації аудіо- та відеоконтенту;

Мем (Раніше поданий приклад використовувався на позначення копіювання інформації при передачі від особи до особи. У сучасному контексті слово знайоме нам як графічний чи відеоконтент, що часто має саркастичний і розважальний характер).

Повертаючись до іншомовних запозичень, слід зазначити як саме вони виникають. Чинників, що сприяють розвитку запозиченої лексики справді багато. Найчастіше вони пов'язуються із явищами культури: модними тенденціями, всесвітніми трендами та науковими досягненнями різних країн. Також слід виокремити запозичення під час безпосереднього контакту двох і більше мов. Такий контакт може бути спричиненим як і географічним розташуванням країн, так і за безпосередньої комунікації представників різних культур.

Переймання назв різних предметів чи явищ, зумовлене географічною близькістю держав, не є чимось особливим. За таких умов українська мова налічує численну кількість слів, запозичених із польської. До прикладу: *салат, помідори, ковбаса* тощо. Дані слова є цілком розповсюдженими серед народу і часто вживаними.

Запозичення, що утворилися шляхом контакту носіїв різних культур, є дещо цікавішими. Таким шляхом у мовах з'являються слова й вирази на позначення неіснуючих у тій чи іншій культурі понять. При адаптації даних понять зазвичай зберігається оригінальна назва явища. Приклади таких мовних одиниць можна

виділити й в українській мові: 소주 – *соджу* (надзвичайно популярний у Кореї алкогольний напій), 식혜 – *шікхе* (солодкий напій, основним компонентом якого є рис), 양반 – *янбан* (людина з так званої корейської шляхти, корейський дворянин; особа, яка вважалась наближеною до короля та виконувала низку обов'язків).

Слід звернути увагу на те, що шляхи виникнення іншомовних одиниць іноді можуть комбінуватися між собою, утворюючи більш нові поняття. Найчастіше прослідковується синергія методу складання слів та іншомовних запозичень.

Одиниці, що були отримані внаслідок такого суміщення часто не перекладають у вживанні, а залишають оригінальний варіант слова, що може бути адаптований відповідно до алфавітних норм мови. Іншомовна назва може використовуватись навіть за умови наявності відповідника у самій мові використання. Прикладами такого явища комбінації можуть слугувати подані слова: *електрокар* – слово, утворене складанням слів *електричний* та *кар*, відповідником якого в українській мові може бути слово *автомобіль*, *смартфон* – приклад неперекладного запозичення, що було утворене шляхом поєднання двох мовних одиниць у мові походження першочергово.

Із вищезазначеного випливає, що сленг, який є основним об'єктом даного дослідження, не можна інтерпретувати як конкретно одне поняття. Зазначити можна лише те, що найчастіше він є залежним від сфери його використання. Сленг є явищем мінливим, утворюється та розвивається відповідно до прогресу у середовищі вживання, що найчастіше також робить його явищем груповим. Основна мета сленгових одиниць – спрощення процесу передачі інформації при спілкуванні між групою осіб.

Посилаючись на шляхи виникнення новоутворень, доцільним буде зазначити, що найбільшого впливу на розвиток сленгізмів завдають зміна значень та вплив однієї мови на іншу.

Не слід забувати й про видозмінність сленгових одиниць у залежності від скорочення слів та обширних виразів. Таким чином сленг може виражатися при комбінації літер алфавіту певної мови, при поєднанні скорочених форм різних слів.

1.3. Формування лінгвістичних сленгових одиниць на основі корейської, англійської й української мов

При дослідженні формування сленгової лексики кожної з мов потрібно завжди спиратися на вищезазначену інформацію щодо того, що сленг є феноменом, зумовленим внутрішніми контактами в певній соціальній групі, або міжгруповими контактами при передачі інформації й спробах її спростити.

У випадку порівняння витоків сленгу з різних соціальних груп його можна охарактеризувати за такими ланками: відмінності у лексиці, що залежать від регіонального поділу країни, або варіативність однієї спільної мови, якою користуються дві і більше держав (такі зміни більше відомі як діалектичні відмінності того чи іншого регіону; прикладом даного типу лексики може слугувати відмінність південнокорейської на північнокорейської мов, а також використання німецької мови у Німеччині та Австрії), професійно орієнтований сленг певної ланки фаху, соціальні групи якої не позиціонують себе як закриті (такий вид зазвичай обрамляють у поняття жаргону, найпоширенішими ланками якого є: медичний сленг, військовий сленг, спортивний та кіберспортивний різновиди сленгізмів, також мова людей комп'ютерної сфери діяльності), соціальні діалекти певних груп людей чи субкультур, учасники яких так чи інакше позиціонують себе як відокремлена ланка “нормального” суспільства за будь-якими ознаками (даний вид прийнято вважати так званою таємною мовою чи арготизмами, що запобігають розумінню даної лексики людьми з інших соціальних угруповань).

Кожна з ланок розвитку лінгвістичних новотворів вносить надзвичайні зміни до сучасної мови будь-якої країни незалежно від її писемної чи розмовної форми.

Із впливом культур прогресивних держав сленг виходить за рамки поняття видозміни мови всередині певної групи окремої країни. Міжкультурні контакти із розвитком сучасного світу стають все більш популярними й легкодоступними. Таке явище доводить, що мова є динамічною та еволюціонує без критичних обмежень.

Саме тому сучасні дослідження все більше базуються на міжмовній комунікації та їх впливі одна на одну. Таке явище зазвичай зумовлене рівнем

світової популярності культури певної держави. Чим популярніша культура у міжнародному полі спілкування, тим більшого й суттєвішого впливу вона матиме на формування нових лексичних одиниць.

Прикладами такого феномену безсумнівно можна вважати масовий культурний вибух Республіки Корея та позицію Сполучених Штатів Америки на світовому рівні держав. Слід зазначити, що найшвидшого видозмінення мова зазнає за стрімкого розвитку медійного впливу. Безліч популярних американських серіалів, корейських різножанрових телесеріалів-дорам (*Кор. 드라마*), розвиток музичних гуртів та окремих виконавців, що завоювали прихильність фанатів зі всього світу, розвиток медійного контенту на різноманітних стрімінгових платформах (YouTube, Twitch, *이프리카TV*) точно не можуть залишитися непоміченими, адже саме такі культурні явища, що є частинами міжнародного розважального й пізнавального контенту, мають найбільший вплив на мову різних країн та появу сленгізмів у групах, об'єднаних певними інтересами.

Україна також не обійшлася без такого впливу, адже вищезгадані культурні вибухи не оминули стороною майже нікого. Наразі в українській мові налічується величезна кількість лінгвістичних новотворів, виникнення яких було спричинено популяризацією споживання й продукування різних видів контенту вказаних іншомовних держав.

Беручи до уваги лінгвістичні дослідження соціологічного характеру, варто зазначити, що мова має властивість найшвидше розвиватися серед населення молодшого віку, адже саме вони мають здатність швидко засвоювати новий та цікавий контент з потоку інформації.

Особлива увага при аналітичному дослідженні сленгових новоутворень має надаватися використанню сучасної лексики, актуальність якої найчастіше спостерігається серед молодого прошарку суспільства. За таких умов формування варто мати на увазі, що найпоширеніша сленгова лексика є суто не перекладними словами чи виразами, що несуть у собі певне смислове навантаження відповідно до середовища і контексту їх вжитку. Часто їх адаптують до фонетичного звучання й

графічного відображення мови-середовища.

Одними з найтипівіших прикладів неперекладного сленгу із адаптуванням сучасних іншомовних запозичень до фонетичної та графічної систем мови можуть бути: *Англ. cringe* – *Укр. кріндж* (на позначення відчуття сорому за свої та/або чийсь дії; іменникове значення – прояв контенту, що викликає неприємні почуття сорому); *Англ. proof* – *Укр. пруф* (доказ чого-небудь); *Кор. 파이팅* – *Укр. файтін* (слово, що прийшло з англійської мови у корейську та набуло значення заклику з метою підбадьорення; через доволі частотний вжиток у корейській мові слово стало популярним і серед прихильників корейської культури в Україні).

Також сленгом можна вважати аббревіатури та скорочення цілих слів та виразів до одного складу, чи навіть декількох букв. Такий вид сленгу найбільше проявляється саме у писемній мові при створенні швидких текстових повідомлень у чатах і соціальних мережах. Приклади використання з англійської мови: *brb* – *be right back* (пряме значення даної скороченої фрази – *зараз повернуся*), *rofl* – *rolling on the floor laughing* (вираз що має два значення: кататись у сльозах від сміху; вираження саркастичної інформації).

Буквене відображення цілих виразів та слів часто спостерігається і у корейській мові. При цьому скорочуватися мають здатність навіть вже вкорочені запозичені мовні одиниці. Прикладами такого явища можуть слугувати: $\neg\neg - \neg\neg$ (найчастіше використовують у разі заклику до дії, руху в певному напрямку чи при вираженні погодження; першочергово походить від *Англ. go-go*), $\text{H O/HHHH} - \text{H}/\text{O}$ (ще один приклад скорочення до літер запозиченого англійського слова *bye*; у другому випадку демонструється використання подвійної англійської форми *bye-bye*). Оскільки корейська мова є доволі насиченою, подібні випадки сленгових скорочень можуть прослідковуватись навіть серед слів першочергово корейського походження: $\wedge 7 - \wedge 7$ (буквене скорочення на позначення гарно виконаної роботи чи результатів сумлінної праці).

Українська мова також налічує у собі вищезгадані сленгізми, але вони є менш поширеними, ніж повні сленгові слова та фрази. Найчастіше український сленг

скороченого типу використовується суто у вигляді калькованих виразів з англійської мови, що зазнають адаптації до кирилізованого алфавіту задля полегшення їх використання. Найпоширенішим прикладом такого новоутворення в українській мові є: *Англ. kk – Укр. кк* (дане скорочення зазвичай використовують на позначення англійського слова *okay* у текстовій мові). Однак за останні декілька років українська мова зазнає все більшої популяризації серед своїх громадян, що позитивно сказується на утворенні нових лінгвістичних одиниць, які, до речі, зазвичай є скороченнями першочергово слів українського літературного походження.

Прикладами описаного феномену можуть бути зазначені далі слова:

Укр. зроз – зрозуміло, Укр. зара – зараз. У даному випадку прослідковується спосіб відкидання літер із метою спрощення використання видозмінених слів у письмовій та усній формах спілкування.

Висновки до розділу 1

Аналіз продемонстрованого вище матеріалу вкотре доводить нам, що наукові дослідження стосовно теми лінгвістичних новоутворень та їх ролі у сучасному суспільстві не розкриваються цілком у більш детальних аспектах її вивчення. Базуються вони лише на загальній характеристиці та описі широко відомих фактів. Згадана проблема стосується не тільки найпоширеніших мов світу, а й далеких східних мов, як от корейської.

За коментарями численних відомих науковців лінгвістичного профілю можемо зробити висновок, що мовні новоутворення та їх невинний розвиток варто відслідковувати згідно з найбільш сучасними сферами продукування технологічного, культурного і розважального контенту, що безсумнівно матиме якнайкращий вплив на актуальність проведених досліджень та їх внесок до наукової спадщини світу.

Особливої ефективності й цінності запропоновані дослідження будуть набувати саме за наявності безперервного потоку нової інформації. Так, беручи до

уваги культурні особливості країни, темп її всебічного розвитку, створення державою нових світових феноменів та можливості комунікації й співпраці країни з іншою частиною світу, можна отримати якісні й кваліфіковані знання щодо теми лінгвістичних новоутворень.

Спираючись на вказаний у розділі інформативний ряд, можна зазначити, що сленг є доволі обширним поняттям при спробах його дослідити. Численні способи утворення сленгової лексики та безмежна її кількість доводять це на практиці.

За таких умов систематизація мовних новотворів із плином часу стає все більш складною та кропіткою роботою.

Відповідно до зазначеної інформації щодо основних засад та способів виникнення мовних сленгізмів, можемо прослідкувати, що найбільшого поширення й подальшої еволюції нова лексика зазнає саме із запозиченням іншомовних одиниць під час процесу комунікації різних за характеристиками соціальних груп, що у свою чергу зазвичай формуються в залежності від сфер професійної діяльності та наявності спільного діапазону інтересів.

Аналізуючи запропонований розділ також бачимо, що запозичені з інших мов і культур лексичні одиниці можуть зазнавати всебічної адаптації до фонетичної і графічної систем мови свого подальшого вжитку, при цьому виражаючись у нових формах їх вжитку суспільством.

Фактаж зазначеної інформації може впевнено свідчити про майбутнє виникнення нових методів дослідження сленгової лексики та систематизування набутих, науково обґрунтованих знань стосовно лінгвістичних новотворів.

РОЗДІЛ 2.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО ГЕЙМДЕВ ІНДУСТРІЮ

Розмірковуючи над вибором одного з найпрогресивніших і наймасштабніших вузлів виробництва сучасного контенту, на якому цілком може базуватись виникнення нових лінгвістичних одиниць, потрібно керуватися наявністю в ньому швидкоплинного розвитку та актуальністю тієї сфери, яка здатна вмістити в себе численну кількість цінної, корисної, придатної для досліджень та покрокової систематизації інформації.

Серед потужних і найбільших ланок, що мають вплив на соціальне та особисте життя людей, почесне місце займає індустрія розробки ігрового контенту. При цьому згадана індустрія не закінчується лише на розважальному аспекті, а й прогресує, знаходячи своє місце серед ефективних методів освіти. Безліч сучасних освітніх програм, що мають на меті донести інформацію ігровим шляхом, використовуючи технологічні можливості сучасного світу, так чи інакше беруть свій початок від популярності світового ігрового сегменту.

Базуються вони на полегшенні програмного матеріалу, який, як правило, буде сприйматися як дітьми з особливими потребами, так і без них. Згадані програми також використовуються й у медицині, для збільшення швидкості та ефективності відновлення людей після травм головного мозку. Програми, що розроблені за використання технологічного ігрового середовища, хоч і звучать як якась іграшка, але все ж допомагають набувати та розвивати корисні навички людям, які цього потребують.

Завдяки своїй світовій популярності геймдев сфера безсумнівно заслуговує бути включеною у розгляд під призмою лінгвістичних досліджень, пов'язаних із виникненням, адаптуванням і подальшим використанням мовних новоутворень.

2.1. Історичні засади розвитку індустрії ігор

Оскільки вищезгадана сфера є доволі масивним пластом різноманітної інформації, для легшого заглиблення і розуміння теми спочатку нам потрібно дізнатися чим є геймдев, як він працює та чому ж являється одним з найактуальніших для можливостей базування досліджень виникнення і застосування лінгвістичних новотворів.

Сама назва геймдеву, до речі, також є скороченою одиницею запозиченої англійської лексики. Походить назва від словосполучення *Англ. Games Development* – *Укр. Розробка ігор*. Найчастіше, використовуючи запропонований термін, мається на увазі розробка суто відеоігор.

Мало хто здогадується, що базою, за допомогою якої у подальшому виникла можливість створення ігрового розважального контенту, вважається тодішній прогрес у застосуванні комп'ютерних технологій та навичок створення програмованих систем задля розвитку військової справи.

Впродовж нашої історії відеоігри змінювалися у формах свого існування від найперших ігрових автоматів сімдесятих років, до таких, якими їх зараз уявляє кожна дитина і дорослий.

“Успіх індустрії відеоігор за останні кілька десятиліть можна назвати астрономічним за будь-якими критеріями” (Шраєр, 2022, с. 7). Причинами стрімкого розвитку ігрової індустрії ставали світові події. Банальний запит на розваги ставав все більшим, провокуючи за собою відповідь компаній, які готові були створювати те, що з легкістю порадує світову громаду та згодом відкриє можливість заснування однієї з найсучасніших розважально-освітніх сфер споживання інформації.

Оскільки геймдев індустрія є достатньо обширним поняттям, варто детальніше розглянути аспекти її функціонування. Порівняно зі сферами виробництва суто відеографічного чи лише аудіального продуктів медіа, розробка ігор та віртуальних середовищ містить у собі значно більше специфічних ланок

виготовлення якісного ігрового матеріалу.

Найперше, що варто зазначити, це кількість різновидів чи форм прояву ігор, які характеризуються за різними ознаками. Аркадні, консольні, електронні ігри сольного (самостійного) типу проходження та онлайн ігри, що включають у собі можливість спільного функціонування людей з різних куточків світу, мобільні ігрові додатки та ігри з віртуальним середовищем – усе це є формами прояву функціонування ігор залежно від платформ, тобто девайсів, на яких можна буде спробувати ту чи іншу гру.

Також контент ігрового спрямування прийнято поділяти за жанровою системою, що ми зробимо пізніше у відповідному підрозділі.

Шлях виготовлення відеоігор також не можна назвати легким. Він полягає у кропіткій роботі, кожен крок якої має чітко співвідноситись з усіма іншими.

Процес виробництва значною мірою корелює із розміром та світовим рейтингом компанії, що реалізує себе у даному напрямку на міжнародному ринку.

Розробку відеоігор загально прийнято поділяють на такі важливі етапи як от: фаза планування (обговорюється ідея подальшого проекту, ставиться мета, визначаються шляхи, якими вона може бути досягнута), концептуалізація (представляється загальна картина, що склалася у ході планування, обирається найкращий жанр та починає писатись сюжет; сюди ж включають формування вимог до команди розробників та вибір платформи, на якій буде функціонувати майбутня гра), фаза активного дизайну (розробка основних рішень стосовно візуальної частини проекту), створення прототипів та основне програмування (на даному етапі ідея стає більш схожою на гру; розробниками створюються й тестуються перші написані для неї коди), продукування аудіо та фінальний тест (наймаються актори озвучення, голосом яких згодом будуть говорити персонажі, створюється звукова атмосфера, проходять фінальні тестування усіх вищезазначених етапів перед публікацією). І це ще доволі мала частина, яку тільки можна описати за процесу створення однієї відеогри, не беручи до уваги відділ реклами та кінцевої публікації.

Особливої уваги заслуговує також і ще не згаданий етап локалізації,

створеного у процесі розробки, базового мовного наповнення контенту. Локалізація має на меті організацію процесу адаптування продубованого текстового та аудіо матеріалу з мови-оригіналу та його переклад на інші мови світу.

Цікаво знати, що на вказаному етапі пильна увага надається не лише мовному аспекту, а й графічному наповненню гри. Під час локалізації компанії активно починають міжнародну співпрацю з кваліфікованими перекладачами чи носіями запропонованих мов. Перевірку та коригування проходять навіть деякі епізоди, що не можуть бути цілком прийняті суспільством, у якому встановлені специфічні норми культури та моралі.

Оскільки локалізація гри є доволі масштабним процесом, під час її виконання можуть виникати безліч курйозних моментів, що стосуватимуться перекладацької діяльності. Також, оскільки справа ведеться з розважальним і найчастіше вигаданим матеріалом історії, деякі світові мови, внесені до програми реалізації виводу гри на ринок тієї чи іншої країни, просто не мають відповідних лексичних одиниць для опису багатьох речей: назв міфічних істот, специфічних явищ та подій тощо (найбільше перекладачі стикаються з описаною проблемою в іграх фантастичного спрямування). За таких умов у спеціаліста з адаптації існують два шляхи, одним з яких є описовий переклад, а іншим – вільний потік роботи креативності і набутого з роками досвіду перекладача.

Важливо зазначити, що, спираючись на другий варіант, перекладач має всі шанси створити численну кількість нових лексичних одиниць, якими буде користуватися більшість споживачів та фанатів майбутньої франшизи.

Вищезазначений ряд інформації посилається на вже відомий для нас факт про те, що сленг є спільним, груповим продуктом, що утворюється за процесу спілкування. Звідси нам відкривається один з прикладів формування соціальної групи за інтересом. Спілкуючись в умовах запропонованого ігрового середовища, така група матиме змогу поглинати новоутворений контент, сповнений великою кількістю нової інформації, який вже має певне смислове навантаження у контексті розвитку гри.

Геннесі та МакГовен (2020) зауважували, що “передусім відеоігри визначає те, що вони передають людський досвід в ігровій формі” (с. 2). Також згадана лексика потенційно матиме змогу відокремитись від середовища, зумовленого грою, і стати більш вживаною за його межами серед чисельнішої кількості різноманітних соціальних груп, набуваючи нових контекстуальних значень, що будуть створювати умови для актуальних лінгвістичних досліджень даної сфери у майбутньому.

Повертаючись до процесу розробки можна сказати, що якісний остаточний результат досягається лише завдяки злагодженій співпраці окремих спеціалістів на шляху послідовного розвитку роботи у вищезгаданих кроках створення гри. Кожен окремий етап включає в себе безліч втягнутих до роботи людей, яким, попри обов’язкового успішного виконання основних завдань, потрібно також складати письмові та усні звіти колегам і керівництву, влаштовувати комунікативні сесії щодо подальших закріплених за проектом дій, обговорення проблем, які потенційно можуть стати каменем спотикання і створювати перешкоди на шляху компанії-розробника до успішного завершення й перших продажей гри.

Саме через такий величезний об’єм роботи, що має бути виконаний для запуску лише одного ігрового проекту, безліч спеціалістів індустрії спрощує складну термінологічну лексику, застосовану згідно з відповідною стадією виконання завдань кожної з необхідних фаз, більш легкими для спілкування сучасними виразами, тим самим часто беручи на себе роль середовища витoku лінгвістичних новоутворень найрізноманітнішими способами. Скорочення різного характеру, аббревіатури і слова, утворені поєднанням двох інших мовних одиниць, стають помічниками у згаданих ситуаціях. Посилаючись на інформацію, зазначену у першому розділі роботи, що на розвиток прогресивних сфер діяльності людства впливають сильні культури, носіями яких більшою мірою постають сучасні держави, можемо зрозуміти, що формування нової сленгової лексики зазнає значного видозмінення, завдяки високому відсотку використання мови держави-лідера на світовому ринку.

У процесі розробки відеоігор лідируючі позиції займає країна, що має

можливість встановлювати загальні стандарти роботи, якими будуть керуватися інші. У сучасному світі такою країною являються Сполучені Штати Америки. Завдяки тому, що Америка була однією з найперших країн-початківців у сфері геймдеву та наразі має неабиякий вплив на міжнародну спільноту в цілому, що також впливає на статус англійської мови, як міжнародної, будь-яка сфера продукування чи застосування загально базується на використанні англійської, як спільної та зрозумілої. Англійською часто ведеться й загальна документація міжнародної ігрової компанії.

Щодо спілкування всередині середовища розробки, воно найчастіше проходить рідною для спеціаліста мовою, але, керуючись інформацією про введення і застосування спільної міжнародної мови, робоча термінологія та професійні скорочення мають тенденцію походити з англійської, зазнаючи змін та модифікацій у середовищі використання, де вони мають специфіковане смислове навантаження.

Варто зазначити, що навіть за наявності професійної локалізації, більшість споживачів виготовленого контенту надає перевагу використанню мови-оригіналу під час ігрового процесу. Так є найбільша ймовірність зберегти першочергове значення представленого матеріалу та найбільше заглибитись у середовище гри. Багато хто користується англійською за таких умов ще й через те, що так легше підтримувати комунікацію, орієнтуватися на міжнародних сайтах, де присутня тематика тієї чи іншої гри, та знаходити нові знайомства.

Основною мовою створення всіх ігор прийнято вважати англійську. Цього правила дотримуються великі міжнародні компанії, що мають на меті виведення свого продукту на світовий рівень поширення та найвищого успіху. Якщо мова країни, у якій заснована компанія-розробник, є відмінною від загальноприйнятої англійської, її часто додають як другу мову гри на рівні локалізації. При цьому у деяких іграх ми навіть маємо змогу спостерігати виділення такої мови як другої основної під час ігрового процесу, надаючи споживачам можливість комбінування різних мов залежно від текстового і аудіо середовища гри (яскравим прикладом можуть бути ігри японського, корейського та українського виробництва).

Ведучи мову про діяльність компаній індустрії ігор, варто дізнатись про найуспішніших зі світового чарту творців ігор. Наймасштабнішими являються американські компанії по типу: *Activision Blizzard*, *Electronic Arts*, *Rockstar Games*, *Valve* та *Sony Interactive Entertainment*. На рівні з ними йдуть японські компанії *Nintendo* і *Namco Bandai*, які у свою чергу подарували світу безліч ігор зі мотивами японської мультиплікації аніме та одну з найбільш відомих ігрових платформ “*Nintendo Switch*”.

Варто також зазначити українські та корейські компанії *4A Games*, *XL Games*, *NCSOFT* та *Pearl Abyss*, що подарували світовій аудиторії такі визначні проекти: “*Metro Exodus*”, “*Lineage*” і “*Archeage*”, “*Black Desert Online*”.

Ці ігрові феномени стали настільки популярними, що немає жодного справжнього фанату ігор, який би не чув назви вказаних компаній чи створених ними ігор. Дані проекти розвиваються, наповнюються новим контентом, що також має потенційну змогу проявитися у новоутворених лексичних одиницях, які знайдуть місце свого використання серед масштабного кола груп людей, зацікавлених тими чи іншими ігровими проектами.

Різноманітність використаної лексики у даних іграх можна буде прослідкувати за розвитком групи споживачів та базових значень гри, які будуть впливати на геймплей (Англ. *gameplay* – Укр. *ігровий процес*). Зазвичай виникнення нових лексичних одиниць в ігровому середовищі пов’язують із насиченістю гри.

Далі слід буде зазначити низку певних закономірностей, що впливають на утворення ігрових сленгізмів: чим більше тематика гри бере за основу прості соціальні сюжети, тим менш вона цікава для розгляду з боку лінгвістичного дослідження; чим більше гра має контенту, який пропонує широкий ряд можливостей взаємодії споживача зі створеним у середовищі гри світом, тим більше можливостей для дослідження отримує спеціаліст. Особливо, якщо гра має фантастичний чи sci-fi підтекст певного жанру (*sci-fi* від Англ. *science fiction* – Укр. *наукова фантастика*).

Оскільки жанр певної гри має змогу вплинути на кількість та складність

механік, закладених у її суть, а також на загальну насиченість гри контентом, що провокує використання лексики різного виду застосування, варто детальніше розглянути та спробувати на практиці класифікувати жанрову систему ігор, керуючись їх особливими характеристиками.

2.2. Опис жанрової системи

Не варто забувати, що кожна гра має свій жанр чи певну їх комбінацію. Проявляється він у залежності від характеру написання та розвитку історії, а також базових окреслювальних характеристик ігрового процесу, що впливають на різновид взаємодії споживача та готового контенту.

Для початку загально розглянемо жанрові різновиди ігрового матеріалу. Характеристика гри зазвичай поділяється на декілька етапів. Зумовлюється це взаємодією різних жанрів, завдяки чому формується їх можливість розгалужуватись, створюючи нові, комбіновані типи ігор, сюжет і взаємодія із ним гравця можуть стати рушійною силою до виникнення мовних новотворів під час спрощення передачі інформації при комунікації.

За вказаною інформацією можемо зробити висновок, що найкращим способом викладу жанрової характеристики гри буде виокремлення ключових моментів, які відкривають для нас можливість уникнути непорозумінь серед купи різноманітної інформації.

Першим кроком до реалізації вищезазначеної кваліфікації буде виокремлення ігрових жанрів саме за механікою взаємодії гравця з ігровим матеріалом.

Після детального аналізу запропонованих джерел маємо такі висновки щодо різновидів жанрів за поданим критерієм:

- Екшн-ігри (*Англ. action – Укр. дія, рішення, бойовик*). У межах даного жанру, що являється найпоширенішим серед ігрової спільноти й утримує успішну позицію вже декілька десятків років, від гравця потребується низка певних навичок: швидкість реакції, логічне мислення, та вміння долати перешкоди будь-яким шляхом. Найчастіше екшн знаходить свій розвиток серед ігор комбатного

(бойового) спрямування, де гравцю відкриваються безліч можливостей здобути перемогу над ворогом. Підвидами вказаного жанру виступають шутери (*Англ. shoot – Укр. стріляти*), файтинги (*Англ. fight – Укр. бійка*) та платформери (ігри зі специфічним середовищем, де персонаж має долати поставлені перешкоди шляхом виконання стрибків, бігу та інших маневрів).

- Ігри-стратегії. Їх головна вимога від гравця – розвинене критичне мислення і логіка. Даний жанр пропонує споживачу контенту поринути у безмежні нетрі інформації, розгрібаючи все крок за кроком. У таких іграх виникнення сленгізмів пов'язують з доволі обширним інформативним рядом, що часто поєднується з посиланням на реальні історичні події. Піджанровими різновидами можуть слугувати як лінійні одноосібні стратегії (присутність лише одного гравця), так і онлайн стратегії, де зумовлюється взаємодія кількох гравців.

- Рольові ігри. У такому жанрі найчастіше проявляється креативність розробників, адже найбільш популярними залишаються рольові ігри фантастичного спрямування. Згадані ігри включають у себе можливість гравця обрати роль, якою він буде обходитись під час проходження. Цінність рольового жанру при дослідженні формування витоків нової лексики зумовлена детальною роботою креаторів (*Англ. creator – Укр. розробник*) над сюжетом та його всебічним розвитком із плином завдань, поставлених перед гравцем. Таким чином самі гравці, зазнаючи впливу ігрового середовища, змушені розпочати комунікацію один із одним, щоб полегшити свій ігровий процес. Найбільшого поширення рольовий жанр зазнав завдяки своєму підвиду – MMORPG. Ігри такого підтипу найчастіше базуються на певному сервері з онлайн доступом, завдяки чому впроваджується масовість комунікації, розвиток ринку всередині гри та загальна взаємодія людей, адже обмеження щодо їх загальної кількості на сервері майже ніколи не вводяться.

- Симулятори – жанр ігор, що реалізує собою симуляцію певного реального явища чи дійства. Такі ігри вважаються одними з найпростіших серед усіх інших, тому особливої цінності у рамках дослідження сленгу не несуть.

- Сюжетні, а також пригодницькі ігри. Такий жанр впроваджує наявність

історії, яку має пройти часто саме один гравець. Через це комунікація спільноти таких ігор є менш значною зі сторони виникнення мовних новотворів.

Підсумовуючи зазначене у поданій вище класифікації ігор за механікою взаємодії гравця з ігровим процесом, варто зазначити, що найбільшої цінності для мовних досліджень набувають рольові та екшн-ігри, які включають у свою суть швидку обробку інформації гравцем та передачу її іншим, особливо, якщо гра має групову взаємодію.

Згадуючи другий ключовий момент характеристики жанрових різновидів ігор, можемо виокремити їх тематичне й стилістичне спрямування, а саме найпопулярніші з напрямків: фантастика, горор (*Англ. horror – Укр. жахи*) та sci-fi. Ігри, яким притаманне саме таке стилістичне забарвлення, будуть мати найбільший шанс стати культовими та набути поширення серед певної аудиторії, яка сприйматиме нову інформацію та створюватиме тематичні спільноти, які потенційно можуть стати джерелом витоку лінгвістичних новотворів.

Цікаво також дізнатися, що більшості з людей притаманне бурхливе вираження своїх емоцій вербальним шляхом. Таке явище проявляє свою суть у нецензурній лексиці. Згадані мовні одиниці часто зазнають табування у літературній мові певної країни. Проте це аж ніяк не означає, що лінгвістам варто забути про існування даної теми, адже у простій та емоційній мові мають великий шанс зародитись нові слова і вирази, що доволі швидко набувають популярності та загального поширення серед суспільства людей, зосереджених на ігровому матеріалі.

Як і більшість нейтральних сленгізмів, нецензурна лексика також є одним з аспектів ігрового спілкування. Важко тільки уявити скількома б лінгвістичними новотворами поповнилася словникова мова за умов вираження яскравих емоцій гравців у не найкращих для них ситуаціях. Залишаємо за собою право не надавати прикладів використання такої лексики з особистих етичних міркувань та з причини неналежності детального відображення їх суті до основної тематики роботи.

Найбільшого прояву і широкого за значенням контекстуального забарвлення

табуйовані вирази отримують саме в умовах вищезгаданих екшн-ігор, адже тиск, зумовлений суттю гри у здобутті перемоги, і відповідальність за дії перед командою іноді досягають найвищого піку. Саме через такий тиск та численну кількість нещасних випадків корейська влада тримає геймінгову індустрію під своїм пильним оком, а популярні у Кореї інтернет-кафе, куди часто приходять пограти, знаходяться під забороною для людей, що не досягли повноліття.

Повертаючись до жанрових різновидів ігрового середовища, варто було б надати приклади, що можуть застосовуватись залежно від них та відобразатимуть головну тему дослідження, адже, як ми вже дізналися, сленгова лексика має доволі широке поширення серед геймдеву.

2.3. Практичне порівняння сленгових одиниць української та корейської мов

Настав час обґрунтувати походження і використання сленгової лексики, надаючи та порівнюючи приклади мовних одиниць серед українського та корейського ігрових середовищ.

Ігрові сленгізми мають тенденцію виникати за наявності взаємодії гравця з контентом, який пропонує гра. У жанрі екшн новотвори найчастіше виникають серед умов швидкої передачі інформації та її емоційного забарвлення. Рольові ігри, як ми вже дізналися, мають величезну інформаційну базу, від насиченості й різноманітності якої будуть залежати й нові слова та вирази.

Варто зазначити, що ігровий сленг має властивість проявлятися у багатьох аспектах: іменах ігрових персонажів, назвах специфічних дій чи поставлених завдань, а також у словах, що пов'язані із взаємодією гравця з локальним світом гри.

Найбільш зручним способом, для викладу наступного матеріалу буде зупинитись на зазначених у класифікації визначних ігрових жанрах, серед спільнот яких сленгові вирази мають найбільший показник формування та подальшого використання. Демонстрація та порівняння будуть проходити на основі таких ігор, як *Overwatch* та *Black Desert*.

Overwatch – одна з найкультовіших ігор американської компанії-розробника

Blizzard Entertainment, що була згадана раніше у запропонованому матеріалі. Гра є представником жанру екшн та знаходить свій прояв як шутер від першої особи. Гра є командною, що надає тільки більше цінності її матеріалу.

Black Desert – рольова гра південнокорейської компанії *Pearl Abyss*. Ця гра є прикладом MMORPG різновиду рольового жанру, що є найбільш популярним серед гравців. Її середовище базується на фантастичному сюжеті, тому про точну кількість вихідних даних, з якою буде взаємодіяти гравець, можна тільки гадати. *Black Desert* є одноосібною грою з відкритим світом та онлайн серверними можливостями, тому комунікація гравців тут також присутня., але лише у текстовому варіанті.

За спілкування у голосовому або текстовому чаті можна почути вираз *잡분싸* (Кор. *잡자기 분위기 싸해짐* – Укр. *раптове погіршення атмосфери*). Як бачимо, подане сленгове слово утворене за допомогою скорочення виразу з трьох слів поскладово. Часто використовується для опису псування дружньої атмосфери спілкування команди, що було спричинене одним з незадоволених гравців. Українцям у такій ситуації притаманне використання слова *руїна* (Англ. *ruin* – Укр. *руйнація*). Основна відмінність від корейського варіанту полягає у запозиченні терміну з англійської мови. Запропонований український варіант також застосовують на позначення людини, що псує ігровий процес набуття досвіду іншим гравцям.

삼진 (Кор. *삼진* – Укр. *три удари*) – слово, що застосовується при описі способу здобуття перемоги завдяки знищенню трьох опонентів. На прикладі командного шутеру *Overwatch*, використовується у режимі, де гра організовується за складу команди лише у три гравці. Українського відповідника даний вираз не має. Сене даного поняття зазвичай виражає адаптивне пояснення із використанням запозичених слів *кіл* або *фраг* (Англ. *to kill* – Укр. *вбивати*; Англ. *to frag* – Укр. *завдавати шкоди уламками*), у яких змінено початкову частину мови з дієслова на іменник. У другому ж прикладі взагалі спостерігаємо зміну початкового значення.

노잼 (Кор. *노 재미* – Укр. *немає цікавості*; слово *노* є запозиченим з англійської мови: Кор. *노* – Англ. *No*) – одне зі слів, яке часто можна почути від людей на деяких етапах гри *Black Desert*. Використовується для опису ігрових подій чи завдань, які є

нецікавими для більшості гравців. До речі, українці не мають специфічного сленгізму для опису даного поняття, а виражають такий стан просто звичайною мовою.

잘싸(*Kor. 졌지만 잘 싸왔다*– *Укр. достойно побилися, хоч і програли*) – ще один приклад поскладово скороченого виразу в корейській мові. Зазвичай використовується у командних шутерах, прикладом яких є *Overwatch*, після закінчення раунду чи повного матчу. Українським відповідником може слугувати один з найпопулярніших серед гравців вираз-скорочення з англійської мови – *gg* (*Англ. good game* – *Укр. гарна гра; гарно постарались*). Серед корейської спільноти також можна побачити друге скорочення, часто адаптоване до алфавіту за схожістю фонетичного звучання літер, такого ж значення – *스즈*

해킹 (*Англ. hack* – *Kor. 해킹* – *Укр. злам*) – приклад сленгової корейської ігрової лексики, що цілком походить з англійської мови. У світових мовах існує безліч різновидів поданого сленгізму на позначення як людей, що досягають висот у грі шахрайським способом, знецінюючи досягнення чесних гравців, так і специфічної програми, яка дозволяє споживачу зламати правила, встановлені розробником гри.

슬취한 히어로즈 (*Kor. 슬취한 히어로즈* – *Укр. нетверезий Heroes of the Storm*). Вказана гра була культовою серед ігрового суспільства та все ще залишається популярною в Кореї. Наразі сленгізм використовується на позначення втомленої людини, що не може показати повну силу своїх ігрових навичок та допомогти команді. Розглядаючи даний вираз у контексті гри *Overwatch* серед українських гравців, помічаємо цікавий факт. Вираз “грати, як бронза” походить від назви найнижчого рейтингового дивізіону рангової системи у грі, де перші п’ятсот людей у списку сезонного турнірного періоду вважаються найкращими гравцями, а гравці у бронзі - найгіршими. Українські фанати найчастіше вживають саме вищезгаданий фразовий вираз, що іноді має спільний зміст із запропонованим корейським сленгізмом.

아재 (*Kor. 아재* – *Укр. дядько*) – корейське слово зі зміною основного значення, яке використовується для опису чоловіка, значно старшого за тридцять років, що намагається поводити себе так, ніби він набагато молодший. Таке значення виникло

через низку курйозних ситуацій, бо у світовому ігровому середовищі зазвичай прийнято вважати гравця молодим. Найчастіше зустрічається за контексту *Black Desert*, адже гра не є надто важкою та не потребує особливих навичок швидкої реакції. Українці вирішили просто запозичити англійське слово *бумер* (Англ. *boomer* – Укр. людина, що не розуміється на молодіжній культурі; людина, що видає себе за значно молодшу при спілкуванні).

꿀잼 (Кор. *꿀 같이 재미있다* – Укр. дуже весело). Вказаний сленговий вираз часто можна побачити майже у будь-якій грі. Головною умовою використання сленгізму є задоволення людей ігровим середовищем, або певною серією подій, що трапляються під час проходження гри та ознайомлення з її сюжетними деталями. Слово *꿀* (Кор. *꿀* Укр. мед) можна побачити у деяких більш сучасних народних прислів'ях і приказках, які зазвичай інтерпретуються як речі, що пов'язані з веселощами та щасливим життям. Аналізуючи відповідники на позначення схожого поняття мовного новоутворення в українському ігровому середовищі, знаходимо лише слово *фаново* (Англ. *Fun* – Укр. веселощі). Але варто було б зазначити, що і вказаний вище український відповідник сленгу є доволі ситуативним у своєму використанні. Загалом українцям притаманне вираження стану веселощів простою розмовною мовою, використовуючи слова, які точно не можна назвати лінгвістичними новоутвореннями.

Підсумовуючи результати порівняння відповідників ігрової сленгової лексики помічаємо, що в основі виникнення кожної з представлених лінгвістичних одиниць криють найрізноманітніші джерела. На практиці також побачили деякий вплив англійської мови на формування відповідних сленгових одиниць в ігровому середовищі України та Кореї загалом.

Висновки до розділу 2

За продемонстрованим у розділі матеріалом ми дійшли до висновку, що лінгвістичні новоутворення складають собою досить широку базу інформації. Сленгізми, виникнення, розвиток та застосування яких краще досліджувати на

основі однієї прогресивної сфери, що є чітко закріпленою у спільному колі інтересів багатьох соціальних груп, є досить поширеними серед нашого звичного середовища.

Індустрія розробки ігор, історію якої ми дізналися, вкотре доводить, що вона є малодослідженою та заслуговує на увагу зі сторони науковців лінгвістичного профілю.

Геймдев є сферою, що поєднує у собі безліч сучасних речей, безліч етапів, де провідні спеціалісти галузей програмування, ілюстрації, моделінгу, акторства, дизайну і маркетингу, а також люди, що працюють над розробкою та адаптацією мовного контенту створюють щось нове, що за певних умов може змінити світ у майбутньому.

Не слід забувати і про споживачів даного продукту – гравців та звичайних фанатів індустрії ігор, які своїм спілкуванням створюють мережу взаємодії соціальних груп, розкручуючи популярність ігрових продуктів, формуючи середовище, що потенційно стає джерелом першочергового виникнення лінгвістичних новоутворень, які точно потребують особливого аналізу з боку новітніх мовних досліджень.

Оскільки геймдев бере свій початок із західних країн, проблема організації сучасних досліджень нових мовних явищ у східних державах стає все більш актуальною на час сьогодні.

Спираючись на ігрову індустрію, у ході досліджень нам вдалося реалізувати детальну класифікацію ігор за характеристиками жанрових особливостей та їх окремими підвидами, що впливають на виникнення сучасних сленгізмів завдяки взаємодії гравця з грою та іншими учасниками у контексті передачі інформації, зумовленої ігровою реальністю.

Також було продемонстроване порівняння сленгової лексики української та корейської мов, її різноманітні значення та випадки використання.

На етапі порівняння було відображено і доведено частковий вплив мови держави-лідера, якою слугувала Америка, на формування, модифікацію та подальше використання значень нових мовних одиниць української та корейської мов, що

беруть за основу ігрове середовище і спілкування людей у ньому.

Саме час зробити фінальні висновки, аналізуючи знання, набуті у процесі виконання роботи.

ВИСНОВКИ

У сучасному лінгвістичному світі зміни у мовах відбуваються майже щоденно. Нові слова та вирази мають тенденцію виникати за високого відсотку використання мови серед сучасних галузей розвитку людства. Корейська мова не є винятком, а вивчення таких новоутворень є важливим для розуміння розвитку мови із плином часу та виведення її на світовий рівень використання й загальної популярності.

Геймдев індустрія - одна з найбільш прогресивних та доволі великих галузей, що використовують сленгову лексику у проєкті свого функціонування. Індустрія ігор має значний вплив на суспільство і наше сприйняття світу, користується величезною популярністю серед людей будь-якого віку чи статі та реалізує їх спілкування.

Попри зазначене дана сфера все ще є однією з найменш досліджених з боку науковців-лінгвістів, хоча має усі змоги викликати справжній бум наукового світу.

У ході досліджень ми визначились із поняттям сленгової лексики, проаналізували можливі шляхи її виникнення та способи формування, дійшли до висновку, що лінгвістичні новоутворення мають безліч аспектів, кожен з яких може бути цікавим та корисним для здобуття інформації, що стосується розвитку мов сьогодення.

Висвітлення історичних відомостей та умов формування геймдеву допомогло краще заглибитись у тему для спрощення подальшої реалізації поставлених задач щодо зображення ігрової індустрії, як однієї з актуальних тем, на якій варто базувати дослідження новоутворених лексичних одиниць.

На практиці було досягнуто успіху в процесі класифікаційного поділу ігрового продукту за притаманними для нього жанровими особливостями, що залежать від умов взаємодії гравця з ігровим середовищем та його контентом, і характеристиками стилістичного забарвлення підвидів основних жанрів.

Виокремлення найбільш визначних жанрів ігор, які мають найбільшу здатність формувати середовище для виникнення і розвитку мовних новотворів, дало можливість реалізувати порівняння сучасної сленгової лексики української та

корейської мов за допомогою визначення культових різножанрових ігрових одиниць, кожна з яких має елементи групової комунікації, потребує навичок аналізу й реакції на вхідну інформацію, а також займає високу нішову позицію популярності серед ігрового суспільства.

За отриманими у ході аналітичного порівняння даними, було підтверджено часткову залежність нових сленгових одиниць ігрового суспільства від англійської мови – початкової мови розвитку геймдеву та основної мови міжнародного спілкування геймдеву, а також вплив контекстуального середовища вжитку на модернізацію їх значень.

ANNOTATION

The topic of the work is the analysis and demonstration of the importance of linguistic research in modern spheres of human development and functioning. The game development industry and its popularity, which has been maintained in the international community for decades, became the basis for conducting research and scientific activities related to this work.

The main subject of this work is slang in the context of the game environment - linguistic innovations formed by the interaction of the player with the content created by the development company, as well as the interaction of the players with each other in the global network.

The purpose of the work is to detail the origin of slang units depending on genre features. The set tasks of analyzing the general concept of slang vocabulary as well as potential sources of its formation were achieved thanks to detailed work with available sources of information on the topic of the work.

The mentioned historical information about the gamedev industry helped to take a broader look at the topic from a scientific point of view and delve into the reasons for the relevance of this field today.

In the practical part of the work, a detailed genre classification of game material was carried out due to the presence of mechanical and stylistic features inherent in the game. This made it possible to prove the dependence of the emergence and modification of slang on the specific characteristics of the genre. The newly created linguistic units of the Ukrainian and Korean languages, which exist in the context of the game environment and the presence of human interaction in it, managed to compare and highlight the existence of grounds for asserting that the generally accepted language of international communication in the industry, in our case - English, has a partial influence on the formation and development units of gaming slang.

Key words: slang, gamedev, linguistic innovations, genre classification

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Білодід І. К. *Сучасна українська літературна мова : лексика і фразеологія*. Київ : Наук. думка, 1973. 439 с.
- Габідулліна А. Р., Колесніченко О. Л. *Методологія Сучасних лінгвістичних досліджень: навчальний посібник*. Слов'янськ : Вид-во Б.І. Маторіна, 2019. 322 с.
- Джейсон Шраер. *Натисни Reset: Вигорання та відновлення в індустрії відеоігор*. Київ : MAL'OPUS, 2022. 360 с.
- Джонатан Геннесі, Джек МакГовен. *Книга Історія відеоігор в коміксах*. Київ : Yakaboo Publishing, 2020. 192 с.
- Корейський сленг: 80+ повсякденних слів та фраз, що звучать як рідні*. Відновлено з <https://ludmila-tour.com.ua/korejskij-sleng-80-povsednevnyh-slov-i-fraz-kotorye-zvuchat-kak-rodnye/> (дата звернення: 16.04.2023).
- М. П. Кочерган. *Загальне мовознавство*. 3-тє вид. Київ : Акад., 2010. 463 с.
- Пікуліна К. *Словник молодіжного сленгу 2021 року*. Новини України - УНІАН. Відновлено з <https://www.unian.ua/society/molodizhniy-sleng-2021-slovník-populyarnih-sliv-novini-ukrajini-11568433.html> (дата звернення: 16.04.2023).
- Chan D., Hjorth L. *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*/ New York : Routledge, 2009. 314 p.
- Kate Korea Club. *헝쇼* що собою являє корейський сленг. Відновлено з <https://www.katekorea.club/shcho-soboiu-yavlyae-koreiskii-sleng/> (дата звернення: 16.04.2023).
- Kent S. L. *The First Quarter: A 25-Year History of Video Games*. Bothell, USA : BWD Press, 2001. 466 p.
- Konglish. Media must use correct English*. Koreatimes. Retrieved from https://www.koreatimes.co.kr/www/news/opinon/2012/02/137_104323.html (date of access: 16.04.2023).

State of the Art of the European Mobile Games Industry. Wayback Machine. Retrieved from https://web.archive.org/web/20140202133647/http://www.mobilegamearch.eu/wp-content/uploads/2012/12/Mobile-Game-Arch_D3.1_06122012_PU.pdf (date of access: 16.04.2023).

Stephen C. Rea. *Chronotopes and Social Types in South Korean Digital Gaming*. *Signs and Society* Volume 7, Issue 1: When Time Matters, 2019. 136 p.

Tyson R. *English loanwords in Korean: Patterns of borrowing and semantic change*. Tucson: University of Arizona, 1993. 8 p. Retrieved from <https://journals.uair.arizona.edu/index.php/AZSLAT/article/view/21459/21029> (date of access: 16.04.2023).