

УДК 811.531:81'276.45:811.111'373.45  
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/97-2-33>

**Ден Сік КАН,**  
*orcid.org/0000-0002-2191-4210*  
доктор політичних наук, професор,  
професор кафедри східної культури і літератури  
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка  
(Київ, Україна) [d.kan@kubg.edu.ua](mailto:d.kan@kubg.edu.ua)

**Катерина ЮГАЙ,**  
*orcid.org/0009-0003-1363-9874*  
старший викладач кафедри східної культури і літератури  
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка  
(Київ, Україна) [k.yuhai@kubg.edu.ua](mailto:k.yuhai@kubg.edu.ua)

**Дмитро ВИШИНСЬКИЙ,**  
*orcid.org/0009-0008-7995-059X*  
старший викладач кафедри східної культури і літератури  
Київського столичного університету імені Бориса Грінченка  
(Київ, Україна) [d.vyshynskiy@kubg.edu.ua](mailto:d.vyshynskiy@kubg.edu.ua)

## ІНТЕГРАЦІЯ СЛЕНГУ АНГЛОМОВНИХ ГЕЙМЕРІВ У СИСТЕМУ СУЧАСНОЇ КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ

Статтю присвячено комплексному аналізу процесів інтеграції сленгових одиниць англомовних геймерів у лексичну систему сучасної корейської мови в умовах глобалізації та інтенсивної цифровізації комунікативних практик. У роботі здійснено теоретичне обґрунтування поняття «сленг», визначено його лінгвістичний статус у межах соціолектів і неформального мовлення, а також систематизовано сучасні наукові підходи до класифікації сленгової лексики в межах соціолінгвістичних і дискурсивних досліджень.

Особливу увагу зосереджено на соціально-прагматичних, комунікативних і культурних чинниках формування геймерського сленгу, зумовлених специфікою онлайн- та відеоігор як особливого комунікативного простору. У межах такого середовища мовна взаємодія відбувається в режимі реального часу, характеризується високою динамічністю, ситуативною зумовленістю та орієнтацією на швидку передачу інформації, що безпосередньо впливає на вибір мовних засобів і сприяє активному використанню скорочень, запозичень та інноваційних лексичних одиниць.

У статті проаналізовано основні механізми запозичення й адаптації англомовної ігрової лексики в корейській мові, зокрема транскрипцію, транслітерацію та калькування як провідні способи засвоєння іноземних сленгових одиниць. Особливу увагу приділено фонетичним, семантичним і словотвірним особливостям запозиченої лексики, а також процесам її семантичної модифікації та функціональної переорієнтації в межах корейського мовного середовища.

Досліджено специфіку функціонування геймерського сленгу в усному й писемному мовленні корейських геймерських спільнот, зокрема в чатах, на ігрових платформах, спеціалізованих форумах і в неформальному інтернет-дискурсі. Матеріалом дослідження слугують лексичні одиниці зі сфери онлайн- та відеоігор, зафіксовані в сучасних корейських словниках, електронних лексикографічних ресурсах, а також у реальних комунікативних практиках користувачів, що дозволяє комплексно простежити процеси мовної адаптації та актуалізації сленгових запозичень у сучасній корейській мові.

**Ключові слова:** сленг, геймерський сленг, мовні запозичення, англомовна лексика, корейська мова, цифрова комунікація, соціолінгвістика, онлайн-дискурс.

**Den Sik KAN,**  
orcid.org/0000-0002-2191-4210  
Doctor of Political Sciences, Professor;  
Professor at the Department of Oriental Culture and Literature  
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University  
(Kyiv, Ukraine) d.kan@kubg.edu.ua

**Kateryna YUHAI,**  
orcid.org/0009-0003-1363-9874  
Senior Lecturer at the Department of Oriental Culture and Literature  
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University  
(Kyiv, Ukraine) k.yuhai@kubg.edu.ua

**Dmytro VYSHYNSKYI,**  
orcid.org/0009-0008-7995-059X  
Senior Lecturer at the Department of Oriental Culture and Literature  
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University  
(Kyiv, Ukraine) d.vyshynskyi@kubg.edu.ua

## INTEGRATION OF ENGLISH-SPEAKING GAMERS' SLANG INTO THE SYSTEM OF MODERN KOREAN

*This article provides a comprehensive analysis of the integration of slang expressions used by English-speaking gamers into the lexical system of contemporary Korean in the context of globalization and the rapid digitalization of communicative practices. The study offers a theoretical interpretation of the concept of "slang", defines its linguistic status within the framework of sociolects and informal speech, and systematizes current scholarly approaches to the classification of slang vocabulary in sociolinguistic and discourse-oriented research.*

*Particular attention is paid to the socio-pragmatic, communicative, and cultural factors that shape gamer slang, which are largely determined by the specific nature of online and video games as a distinct communicative environment. Within this space, linguistic interaction occurs in real time and is characterized by high dynamism, situational dependence, and an emphasis on rapid information exchange. These features directly influence language choice and encourage the active use of abbreviations, borrowings, and innovative lexical items.*

*The article examines the principal mechanisms of borrowing and adaptation of English gaming vocabulary in Korean, including transcription, transliteration, and calquing as the main strategies for incorporating foreign slang units. Special attention is given to the phonetic, semantic, and word-formation features of borrowed vocabulary, as well as to the processes of semantic modification and functional reorientation that occur within the Korean linguistic environment.*

*The study also explores the functioning of gamer slang in both spoken and written communication within Korean gaming communities, including chats, gaming platforms, specialized forums, and informal online discourse. The research material consists of lexical items related to online and video games recorded in contemporary Korean dictionaries, electronic lexicographic resources, and real user communication practices. This approach makes it possible to comprehensively trace the processes of linguistic adaptation and the actualization of slang borrowings in modern Korean.*

**Key words:** *slang, gamer slang, linguistic borrowing, English vocabulary, Korean language, digital communication, sociolinguistics, online discourse.*

**Постановка проблеми.** Онлайн- та відеоігри передбачають взаємодію значної кількості користувачів, які часто належать до різних мовних і культурних спільнот. Це створює нові можливості для міжкультурної комунікації, водночас породжуючи труднощі, пов'язані з необхідністю швидкої координації дій та ефективної взаємодії в команді. У цьому контексті відео- та онлайн-ігри формують особливий комунікативний простір та власну субкультуру, у межах якої активно розвивається специфічний геймерський сленг. Цей сленг використовується як під час ігрового процесу, так і поза ним, виконуючи функцію засобу групової ідентифікації та соціальної комунікації.

Лексичний склад сучасної корейської мови зазнає динамічних змін під впливом розвитку інтернет-комунікації, інформаційних технологій і цифрових пристроїв. Ці фактори сприяють активному проникненню іншомовних, зокрема англомовних, сленгових одиниць у повсякденну мовну практику. Вивчення феномену сленгу є предметом постійного наукового осмислення, оскільки сленг, існуючи поряд із мовною нормою, стає невід'ємною складовою мовної та культурної системи суспільства.

Особливу увагу заслуговує прагматичний потенціал сленгової лексики, зокрема її здатність формувати групову ідентичність і комунікативну

замкненість, що дозволяє носіям сленгу швидко визначати «своїх» у межах певного соціального середовища. У зв'язку з цим дослідження геймерського сленгу набуває актуальності як важливий аспект вивчення мовних інновацій у сучасному цифровому просторі.

#### **Аналіз останніх досліджень і публікацій.**

Аналіз останніх досліджень у корейському мовознавстві показує, що корейський сленг виступає не лише як засіб неформального спілкування, але й як індикатор соціальної ідентичності молодіжних груп. У роботі Лі Сон Йонга досліджено утворення сленгових одиниць через усикання, транскрипцію, скорочення та фонетичні перетворення, що є типовими для словотворення молоді (Lee Seon-Yeong, 2016). Дослідження Джон Ін Джін (전은진) показало, що багато сленгових форм виникають через скорочення, зміни звуків та семантичне розширення, часто для передачі емоційних або соціальних значень (Jeon Eun-jin, 2012).

Важливу роль у фіксації сленгу відіграють урядові словники, наприклад Urimalsaem (우리말샘), що документує неологізми, жаргонні форми та англомовні запозичення (National Institute of Korean Language).

**Метою статті** є дослідження процесу виникнення сленгових одиниць та аналіз їх запозичення у сучасній корейській мові. Зокрема, ставиться завдання розглянути існуючі визначення поняття «сленг», виявити характерні риси сфери його вживання, зокрема у контексті відеоігор, а також проаналізувати інтеграцію англомовної геймерської сленгової лексики в онлайн-відеоігрову комунікацію корейською мовою. Таким чином, дослідження спрямоване на виявлення мовних інновацій у цифровому просторі та їх впливу на розвиток сучасної корейської мови.

**Виклад основного матеріалу.** У сучасній лінгвістиці поняття «сленг» не має єдиного консенсусного визначення, що зумовлено його динамічною природою та функціональною варіативністю в різних соціальних групах. Англійський лексикограф Е. Партрідж у праці *Slang Today and Yesterday* (1972) зазначає можливий зв'язок слова *slang* із дієсловом *to sling* («жбурляти», «висловлювати різко»), інтерпретуючи це як метафору швидкого або неформального словесного вираження, хоча точне етимологічне походження терміна залишається дискусійним (Partridge, 1972: 9). Це підкреслює мовну експресивність та творчий потенціал явища, що виходить за межі нормативної лексики та дозволяє носіям мови створювати інноваційні засоби комунікації.

В українському мовознавстві проблема дослідження сленгу та жаргонної лексики привертає значну увагу науковців, зокрема А. С. Коваленка, О. В. Дмитренка, С. О. Кохан, К. Бровко, В. М. Коломоєць та Н. О. Шаруненко. Дослідники розглядають сленг як динамічну підсистему мови, що активно функціонує в молодіжному та професійному середовищах і відображає актуальні соціокультурні процеси. Зокрема, А. С. Коваленко зазначає, що молодіжний сленг є важливим засобом мовної ідентифікації та способом вираження групової належності в сучасному мовному просторі (Коваленко, Багацька, 2019).

Водночас, як підкреслюють О. В. Дмитренко та С. О. Кохан, формування сучасного українського сленгу значною мірою відбувається під впливом англійської мови, що зумовлено процесами глобалізації, розвитком цифрових технологій і поширенням інтернет-комунікації (Дмитренко, Кохан, 2020). Аналогічно, Бровко К. звертає увагу на продуктивність словотвірних моделей мережевого сленгу та їхню здатність швидко адаптуватися до нових комунікативних потреб (Бровко, 2021).

Крім того, В. М. Коломоєць і Н. О. Шаруненко визначають комп'ютерний сленг як окрему функціональну підсистему мови, що характеризується високим рівнем варіативності, експресивності та залежністю від конкретного комунікативного середовища. У зв'язку з цим дослідники наголошують, що сленгова лексика постійно оновлюється, а її функціонування безпосередньо пов'язане з розвитком суспільства, технологій та культурних процесів (Коломоєць, Шаруненко, 2003).

У корейській мові відповідним терміном є *은어* (eun-eo), що означає «слово або вираз, який використовується певною групою людей для того, щоб інші їх не зрозуміли» (National Institute of Korean Language). Це підкреслює соціальну та комунікативну спрямованість сленгу: він виконує роль маркера групової приналежності та засобу підтримки внутрішньої комунікації. Сленг у корейській мові часто ототожнюють із просторіччям, проте він має свої унікальні риси: швидко змінюється, підвладний моді, нефіксований у словниках, що зумовлює його нестійкість у мовному обігу.

З розвитком інформаційних технологій та масового користування Інтернетом мовлення у цифрових середовищах стає дедалі більш масовим, охоплюючи різні вікові та соціальні групи. У контексті цифрової комунікації, зокрема в онлайн-ігрових спільнотах, з'являється значна кількість неформальних лексичних одиниць, які виконують функцію оперативного й групового спілкування (Suryanto, 2016: 1–2). Основними

причинами запозичення іншомовної лексики є: відсутність відповідного поняття у когнітивній базі мови-реципієнта, що особливо помітно в назвах ігрових явищ; потреба передати багатозначні концепти або складні дії через лаконічні мовні засоби; а також необхідність розширити виразні можливості мови та забезпечити швидку комунікацію між учасниками (Magria, Asridayani, Sari, 2021: 38–53). Такі процеси підтверджуються аналізом словотвору й вживанням сленгових запозичень у чат-комунікації геймерів, де запозичені або утворені за допомогою різних словотвірних механізмів одиниці набувають специфічного значення та функції в мовленні онлайн-спільноти (Magria, Asridayani, Sari, 2021: 42–50).

Ці фактори стали основою формування геймерського сленгу, який поєднує лексичну економію, емоційність та функціональність. Сленг у цифровому середовищі використовується для швидкої передачі інформації під час ігрових баталій, комунікації в чатах і голосових каналах, а також для створення групової ідентичності серед гравців.

Комп'ютерний сленг визначають як сукупність стилістично маркованих слів, що не властиві літературній мові та спочатку використовувались ізольованими групами користувачів комп'ютерів, а згодом набули широкого вживання (Коломoeць, Шаруненко, 2003: 30). Особливість таких одиниць полягає у високій інформативності при мінімальній довжині: вони часто зводяться до аббревіатур або односкладових форм, що сприяє швидкій передачі інформації.

Цифровізація суспільства та активне використання Інтернету сприяли виникненню нових комунікативних середовищ і формуванню в їхніх межах спеціалізованих мовних спільнот, зокрема геймерських. У цьому контексті відеоігри виступають не лише засобом розваги, а й важливим соціальним простором, у якому формується специфічна мовна поведінка користувачів і активно функціонує сленгова лексика (Suryanto, 2016: 2–4). Дослідники підкреслюють, що мовлення геймерів характеризується активним використанням новотворів, скорочень і запозичень, які забезпечують ефективність комунікації в умовах онлайн-взаємодії та сприяють формуванню групової ідентичності (Бровко, 2021: 114–118). Водночас комп'ютерний сленг розглядається як окрема підсистема мови, що відзначається високою динамічністю, експресивністю та безпосереднім зв'язком із розвитком інформаційних технологій і цифрової культури (Коломoeць, Шаруненко, 2003: 31–33).

Мовлення корейських онлайн-геймерів характеризується динамічною підсистемою молодіж-

ного соціолекту та включає графічні скорочення, англійські запозичення, гібридні неологізми й емоційні маркери. Як зазначають дослідники корейського молодіжного сленгу, цифрова комунікація стимулює активне використання інноваційних мовних форм, зокрема скорочень, символічних позначень і графічних маркерів, що забезпечують швидкість та ефективність онлайн-спілкування (Lee Seon-Yeong, 2016: 620). До графічних скорочень належать аббревіатури та двоскладові форми (кор. **두문자어**), такі як **ㄱㄱ** (gogo) – «йдемо», заклик до дії; **ㄴㄴ** (nono) – «ні», вираження заперечення; **ㅂㅂ** (bb) – «бувай», неформальне прощання; **ㅈㅈ** (죄송) – «вибач», скорочення від **죄송합니다**, яке використовується для ввічливого вибачення; **ㅇㅋ** (ok) – «добре», підтвердження або згода; **ㅈㅈ** (jj) – «шкода, осуд», вираження жалю чи осуду. Ці скорочення утворюються з перших літер або складів слів і широко застосовуються в чатах, месенджерах та соціальних мережах, демонструючи прагнення до мовної економії, оптимізації передачі інформації та швидкого вираження емоцій у цифровому спілкуванні, особливо серед молоді (National Institute of Korean Language).

Інколи ці скорочення комбінуються з іншими елементами, щоб підсилити емоційне забарвлення повідомлення. Наприклад: **ㅋㅋㄱ** – виражає «смішно й рухаймося далі», поєднуючи сміх (**ㅋㅋ**) із закликом до дії (**ㄱ**); **ㅎㅎㅂ** – передає легке сміхове підбадьорення, поєднуючи сміх (**ㅎㅎ**) із коротким прощанням або увагою (**ㅂ**).

Такі комбінації демонструють гнучкість цифрового сленгу, що дозволяє швидко передавати емоції та нюанси настрою у текстовому спілкуванні.

Значну роль у мовленні геймерів відіграють англійські запозичення та неологізми, адаптовані до фонетико-морфологічної системи корейської мови. Наприклад:

- **딜** (deal, damage) – завдати шкоди ворогу; приклад: **딜을 넣다** – «нанести шкоду»
- **버프** (buff) – посилення персонажа; приклад: **버프를 받다** – «отримати бонус/підсилення»
- **너프** (nerf) – зменшення потужності персонажа чи здібності; приклад: **캐릭터가 너프됐다** – «персонаж був ослаблений»
- **쿨타임** (cool time) – час перезарядки умінь; приклад: **스킬 쿨타임 기다려** – «чекай, поки відновиться скілл»
- **파밍** (farming) – збір ресурсів або предметів у грі; приклад: **몬스터 파밍 하러 가자** – «підімо фармити монстрів»
- **힐** (heal) – лікування; приклад: **힐 좀 주세요** – «підлікуй мене, будь ласка»

– **샷** (shot) – постріл; приклад: **샷 날렸다** – «зробив постріл»

Окрім прямих запозичень, активно виникають гібридні новотвори, що поєднують англійські слова з корейськими морфемами:

– **현질** (현금 + 지르다) – витратити реальні гроші на гру;

– **만렙** (maximum level) – досягнення максимального рівня персонажа;

– **고인물** (고인 물은 썩는다 – stagnant water) – досвідчений гравець, який давно грає;

– **킬스틸** (kill steal) – «украсти вбивство» у іншого гравця; приклад: **킬스틸 하지 마!** – «не кради вбивство!»

– **피지컬** (physical) – фізичні навички персонажа; приклад: **피지컬 좋다** – «добрі фізичні навички»

Такі форми підтверджують продуктивність словотворення у геймерських спільнотах, де поєднуються запозичення, контамінація та семантичне розширення.

Крім того, важливим компонентом цифрового дискурсу є емоційні та інтерактивні маркери, які компенсують відсутність невербальних сигналів у текстовому спілкуванні. Як зазначає Лі Сон Йонг, у цифровій онлайн-комунікації користувачі активно застосовують графічні символи, емотикони та текстові маркери для вираження емоційних станів і прагматичних намірів, що сприяє ефективності взаємодії та підтриманню соціальних зв'язків у мережевому середовищі (Lee Seon-Yeong, 2016: 619-620). До таких маркерів належать ㅋㅋㅋ, ㅎㅎㅎ – сміх; ㅈㅈ, ㅊㅊ – сум або розчарування; ㄷㄷ – здивування чи страх; ㅇㅂㅇ – здивування або милість; ㅅㄱ (수고) – «добре попрацював», що часто використовується як форма ввічливого завершення комунікації після гри (National Institute of Korean Language). Ці одиниці виконують функцію емоційної експресії, компенсують обмеженість невербальних засобів у цифровому спілкуванні та сприяють формуванню відчуття групової ідентичності серед учасників геймерських спільнот.

Додатково, у сучасних онлайн-іграх активно поширюються комбіновані та скорочені форми, що поєднують кілька слів або виразів для швидкої передачі інформації. Наприклад:

– **ㅈㅂ** (제발, «будь ласка») у чаті під час прохання про допомогу;

– **ㅎㅇ** (hi) – привітання;

– **ㅂㅂㅅ** (bye bye suck) – грайливе прощання з відтінком гумору;

– **ㄱㅅ** (감사) – «дякую»;

– **ㄱㄹ** (결러) – «ігноруй», «пропусти»;

– **포 = (포탑, turret)** – скорочення технічного терміна гри.

Геймерський сленг у корейській мові виконує одночасно комунікативну, соціальну та емоційну функції, забезпечує швидку передачу тактичної інформації, формує групову ідентичність та дозволяє висловлювати емоції у високодинамічному ігровому середовищі. Поєднання англіцизмів, гібридних форм, графічних скорочень і емоційних маркерів забезпечує не лише швидку комунікацію, а й конструє соціальну ідентичність користувачів, що є важливим аспектом дослідження сучасного цифрового дискурсу.

**Висновки.** Отже, термін «сленг» і його визначення на сьогодні не мають єдиної думки серед лінгвістів, у цій галузі зберігається певна невизначеність. Проте більшість дослідників характеризують сленг як «знижену» лексику, що перебуває поза межами літературної мови і функціонує всередині окремих соціальних груп. Деякі лінгвісти також підкреслюють його експресивний характер, відносячи сленг до просторіччя, яке дозволяє передавати емоції, оцінки та ставлення до подій у комунікації.

Основними причинами вживання сленгу є прагнення компактніше та швидше висловити думку, що забезпечує ефективність комунікації, особливо в умовах високої швидкості обміну інформацією, характерної для професійних та цифрових середовищ. Крім того, сленг виконує функцію групової ідентифікації, роблячи мову певної соціальної групи менш зрозумілою для непосвячених. Це особливо помітно у сфері онлайн- та відеоігор, де від точності і швидкості передачі інформації залежить результат гри.

Дослідження показало, що сленг геймерських спільнот має низку характерних особливостей. По-перше, він стислий і лаконічний, що обумовлено необхідністю швидкої передачі інформації під час гри, коли рішення про перемогу чи поразку приймаються за лічені секунди. По-друге, він емоційно забарвлений – оцінка рівня гри гравця часто супроводжується використанням сленгових виразів, які передають азарт, роздратування, захоплення або гумор. Наприклад, корейські гравці можуть назвати новачка «**뉴비**» (newbie) або досвідченого гравця «**고인물**» (stagnant water), де перше слово має легке поблажливе забарвлення, а друге – підкреслює високий досвід у грі.

Було виявлено, що способи утворення сленгових одиниць у сфері онлайн- та відеоігор включають: абрєвіації та графічні скорочення, наприклад: **ㄱㄱ** (gogo – «йдемо»), **ㅂㅂ** (bb – «бувай»), **ㅇㅋ** (ok – «добре»); усичення основи слова, як у випадку з «**쿨타임**» (cool time); словоскладання

та гібридні форми, наприклад: **현질** (**현금** + **지르다** – витратити реальні гроші), **만렙** (maximum level – максимальний рівень персонажа); неологізми, створені на основі існуючих слів або метафор, як-от **고인물** (досвідчений гравець).

Особлива увага приділяється способам запозичення сленгових одиниць, серед яких найбільш значущими є транскрипція англійських термінів (**딜** – deal/damage, **버프** – buff, **너프** – nerf) та калькування, коли значення іншомовного слова переноситься у власну мовну систему.

Варто відзначити, що сленг у сфері онлайн- та відеоігор піддається подібним процесам розвитку, які раніше спостерігалися в комп'ютерному

сленгу. Це означає, що такі одиниці виходять за межі вузької професійної чи геймерської сфери і поступово інтегруються у ширший молодіжний або загальний сленг, що підтверджує їхню лексичну продуктивність та соціокультурну значущість.

Таким чином, сленг у геймерських спільнотах є динамічною лексичною підсистемою, яка поєднує швидку комунікацію, емоційну експресію та групу ідентифікацію. Його дослідження дозволяє простежити процеси мовної інновації, інтеграцію англомовних запозичень та утворення нових мовних одиниць, що є важливим аспектом сучасного цифрового дискурсу та соціолінгвістики.

### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бровко К. А. Способи творення англійського мережевого сленгу. Актуальні питання гуманітарних наук. 2024. Т. 1, Вип. 72. С. 203–208. DOI: 10.24919/2308-4863/72-1-28
2. Дмитренко О. В., Кохан С. О. Вплив англіцизмів на сучасний український молодіжний сленг. Лінгвістичні студії. 2020. № 40. С. 45–53. DOI: <https://doi.org/10.31558/1815-3070.2020.40.2.6>
3. Коломоєць В. М., Шаруненко Н. О. Комп'ютерний сленг як специфічна підсистема мови. Науковий вісник Волинського державного університету імені Лесі Українки. Філологічні науки. 2003. Вип. 8. С. 30–35.
4. Коваленко А. С., Багацька О. В. Лексико-семантичний простір етнокультурних антропонімів сучасного англомовного молодіжного сленгу. Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Філологічні науки. 2019. № 11. С. 52–56. DOI: <https://doi.org/10.24919/2663-6042.11.2019.175469>
5. Furianto R. R. S. Gaming language as a language variation in digital humanities. E3S Web of Conferences. 2023. Vol. 388. 04010. DOI: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804010>
6. Magria V., Asridayani, Sari R. W. Word formation process of slang words used by gamers in the game online “Mobile Legend”. Jurnal Ilmiah Langue and Parole. 2021. Vol. 5, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.36057/jilp.v5i1.497>
7. Suryanto G. Y. The use of slang words by gamers in the game online. Language Horizon: Journal of Language Studies. 2016. Vol. 4, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.26740/lh.v4n1.p%25p> URL: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/language-horizon/article/view/13776> (дата звернення: 03.10.2025).
8. National Institute of Korean Language. Urimalsaem – Цифрова база неологізмів і запозичень. Сеул, 2023. URL: <https://urimalsaem.korean.go.kr> (дата звернення: 18.01.2026).
9. Lee Seon-Yeong. Youth slang in Korean online communication. Linguistic Studies. 2016. № 41. P. 619–635. DOI: <https://doi.org/10.18855/lisoko.2016.41.4.004>
10. Jeon Eun-jin. Lexical analysis of Korean youth slang in digital communication. Ewha Womans University Press. Seoul. 2012. P. 267–293. URL: <https://db.koreascholar.com/Article/Detail/310209> (date of access: 10.12.2025).

### REFERENCES

1. Brovko, K. (2024). Sposoby tvorennia anhliiskoho merezhevoho slenhu [Ways of formation of English Internet slang]. Aktualni pytannia humanitarnykh nauk, 72(1), 203–208. <https://doi.org/10.24919/2308-4863/72-1-28> [in Ukrainian].
2. Dmytrenko, O. V., & Kokhan, S. O. (2020). Vplyv anhlytsyzmiv na suchasnyi ukrainskyi molodizhnyi slen [The influence of Anglicisms on modern Ukrainian youth slang]. Lnhvistychni studii. No. 40, pp. 45–53. Available at: <https://jlingst.donnu.edu.ua/article/view/9353> (accessed: 09.02.2026). DOI: <https://doi.org/10.31558/1815-3070.2020.40.2.6> [in Ukrainian].
3. Kolomoiets, V. M., & Sharunenko, N. O. (2003). Kompiuternyi slen yak spetsyfichna pidsystema movy [Computer slang as a specific language subsystem]. Naukovyi visnyk Volynskoho derzhavnoho universytetu imeni Lesi Ukrainky. Issue 8, pp. 30–35. [in Ukrainian].
4. Kovalenko, A. S., Bahatska, O. V. (2019). Leksyko-semantychnyi prostir etnokulturnykh antroponimatsii suchasnoho anhlo-movnoho molodizhnoho slenhu [Lexical-semantic space of ethnocultural anthroponymic nominations in modern English-language youth slang]. Naukovyi visnyk DDPU imeni I. Franka. Filolohichni nauky. No. 11, pp. 52–56. DOI: <https://doi.org/10.24919/2663-6042.11.2019.175469> [in Ukrainian].
5. Furianto, R. R. S. (2023). Gaming language as a language variation in digital humanities. E3S Web of Conferences. Vol. 388, 04010. DOI: <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804010>
6. Magria, V., Asridayani, & Sari, R. W. (2021). Word formation process of slang word used by gamers in the game online “Mobile Legend”. Jurnal Ilmiah Langue and Parole. Vol. 5, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.36057/jilp.v5i1.497> Available at: <https://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JILP/article/view/497> (accessed: 03.01.2026).

7. Suryanto, G. Y. (2016). The use of slang words by gamers in the game online. *Language Horizon: Journal of Language Studies*. Vol. 4, No. 1. Available at: <https://scispace.com/pdf/the-use-of-slang-words-by-gamers-in-the-game-online-2965p9znm8.pdf> (accessed: 03.10.2025). DOI: <https://doi.org/10.26740/lh.v4n1.p%25p>
8. National Institute of Korean Language. (2023). *Urimalsaem – digital era neologisms and loanwords database*. Seoul. Available at: <https://urimalsaem.korean.go.kr> (accessed: 18.01.2026).
9. Lee, S.-Y. (2016). Youth slang in Korean online communication. *Linguistic Studies*. No. 41, pp. 619–635. DOI: <https://doi.org/10.18855/lisoko.2016.41.4.004> Available at: <https://www.earticle.net/Article/A300607> (accessed: 15.01.2026).
10. Jeon, E.-J. (2012). *Lexical analysis of Korean youth slang in digital communication*. Seoul: Ewha Womans University Press, pp. 267–293. Available at: <https://db.koreascholar.com/Article/Detail/310209> (accessed: 10.12.2025).

Дата першого надходження статті до видання: 06.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 25.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 19.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

