

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ АВІАЦІЙНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ФАКУЛЬТЕТ ЛІНГВІСТИКИ ТА СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ  
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ І ПЕРЕКЛАДУ**

ДОПУСТИТИ ДО ЗАХИСТУ  
Завідувач випускової кафедри  
\_\_\_\_\_ Л.Г. Буданова  
« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 р.

# **ДИПЛОМНА РОБОТА**

**ВИПУСКНИКА ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ МАГІСТР  
ЗА СПЕЦІАЛІЗАЦІЄЮ «ГЕРМАНСЬКІ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ  
(ПЕРЕКЛАД ВКЛЮЧНО), ПЕРША – АНГЛІЙСЬКА»**

**Тема: *МОВНА ГРА ЯК ЗАСІБ УВИРАЗНЕННЯ АВТОРСЬКОЇ МОВИ У  
ТЕКСТАХ СУЧАСНИХ МАС-МЕДІА: ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧИЙ АСПЕКТ***

**Виконавець: студентка групи ФЛ-201«М» КУЛИНИЧ ТЕТЯНА  
ОЛЕКСАНДРІВНА**

**Керівник: канд. філол. наук, доцент ЄНЧЕВА ГАЛИНА ГРИГОРІВНА**

**Нормоконтролер: \_\_\_\_\_ (*Кондратенко Юлія Вікторівна*)**

**Київ 2023**

## ЗМІСТ

<b>Вступ</b> .....	4
<b>Розділ 1.</b> Теоретичні засади перекладознавчого дослідження мовної гри.....	7
1.1 Лінгвістичне тлумачення терміна «мовна гра», її функції та види.....	7
1.2 Мовна гра як засіб впливу у новинному медіатексті.....	17
1.3 Відтворення мовної гри у перекладі.....	25
<b>Розділ 2.</b> Методологічні засади дослідження перекладу мовної гри у новинному медіатексті.....	29
2.1. Мовна гра у світлі теорії перекладності/ неперекладності .....	29
2.2. Перекладацький інструментарій дослідження мовної гри .....	33
2.3. Методика культурно-емотивного дослідження відтворення мовної гри в перекладі новинного медіатексту.....	39
<b>Розділ 3.</b> Особливості відтворення мовної гри в перекладі новинного медіатексту ...	42
3.1. Семантичні механізми створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті.....	42
3.1.1. Каламбур.....	42
3.1.2. Порівняння.....	43
3.1.3. Метафора.....	45
3.1.4. Гіпербола.....	46
3.1.5. Метонімія.....	48
3.2. Синтаксичні механізми створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті.....	50
3.2.1. Антитеза.....	50
3.2.2. Вставлені конструкції.....	51
3.3. Стратегії та способи відтворення мовної гри в новинному медіатексті.....	53
3.3.1. Мовна гра → мовна гра.....	54
3.3.2. Мовна гра → немовна гра.....	55
3.3.3. Мовна гра → редакторська техніка.....	56
3.4. Прагматично зумовлені лексичні трансформації в англо-українському перекладі новинного медіатексту.....	61
<b>Висновки</b> .....	65

<b>Список використаних джерел.....</b>	<b>71</b>
<b>Додатки.....</b>	<b>84</b>
<b>Додаток А.....</b>	<b>85</b>
<b>Додаток Б.....</b>	<b>86</b>
<b>Додаток В.....</b>	<b>87</b>
<b>Додаток Г.....</b>	<b>88</b>
<b>Додаток Д.....</b>	<b>89</b>

## ВСТУП

Мовна гра розглядається в сучасній науці в різних аспектах – лінгвістичному, культурологічному, комунікативному, семіотичному та ін. Різноманітність підходів до цього явища обумовлена тим особливим впливом, який мають у суспільстві комунікативні технології з їх багатим арсеналом вербально-виразних засобів. ЗМІ утворюють сьогодні глобальне комунікативне середовище, що функціонує та розвивається за своїми законами і має специфічні механізми впливу на громадську думку, соціальні інститути та культуру. Саме всередині дискурсивного середовища існує стійкий «попит і пропозиція» на мовну гру як на один з інструментів масового комунікативного впливу. У цьому контексті актуальним дослідним завданням стає вивчення як лінгвістичних засобів мовної гри, а й її текстоутворюючого потенціалу, що забезпечує оптимальне використання ігрових прийомів у різних дискурсивно-прагматичних функціях.

Сучасний медіапростір, насичений текстовим та візуальним контентом, вимагає від мовознавців та перекладачів розгляду нових аспектів функціонування мови в цьому середовищі. Одним із ключових елементів, що визначає стиль та унікальність авторської мови в мас-медіа, є використання мовної гри. У сучасному перекладознавстві, зокрема у контексті перекладу текстів мас-медіа, вивчення мовної гри стає надзвичайно важливим завданням, оскільки вона не лише відображає авторську ідентичність, а й впливає на сприйняття та реакцію читача або глядача.

Особливість сучасного стану ЗМІ проявляється у вторгненні в медіатекст зовнішніх, іностилевих елементів, що істотно розширюють асортименти лексичних одиниць, що традиційно використовуються в матеріалах преси.

Одне із завдань журналіста – привернути увагу читача. Помічниками у цьому можуть служити інноваційні і виразні засоби української та англійської мов.

У сучасному медіатексті може допускатися порушення мовної норми, якщо це необхідне посилення впливу. Порушення норми (літературної, етичної, юридичної тощо.), які ведуть створення експресії у тексті, є характерною рисою сучасних медіатекстів, у яких найчастіше зустрічаються відступи від орфоепічних, граматичних і лексичних норм.

Порушення літературної норми може бути або помилкою, що свідчить про недостатню компетенцію авторів текстів або мовною грою. Широким використанням мовної гри у різних типах дискурсу, зокрема у політичних текстах, та недостатнім висвітленням цієї теми у роботах українських мовознавців зумовлена актуальність дослідження. Отже, **актуальність** дослідження визначається важливістю вивчення мовної гри як характерної ознаки сучасної медіалінгвістики, встановлення універсальних рис та специфіки використання цих засобів різними новинними ресурсами; потребою виявлення найбільш ефективних засобів впливу в умовах гри зі словом у медіатексті.

**Мета** дослідження – проаналізувати місце та роль мовної гри в сучасному медіатексті та виявити засоби та прийоми створення та відтворення мовної гри у перекладі новинних медіатекстів.

Відповідно до мети були визначені наступні **завдання**:

1. Здійснити лінгвістичне тлумачення терміну «мовна гра», її функції та види;
2. Охарактеризувати мовну гру як засіб впливу у новинному медіатексті;
3. Розглянути мовну гру у світлі теорії перекладності/ неперекладності;
4. Вивчити методику культурно-емотивного дослідження відтворення мовної гри в перекладі новинного медіатексту;
5. Проаналізувати семантичні механізми створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті;
6. Дослідити синтаксичні механізми створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті;
7. Встановити стратегії та способи відтворення мовної гри в новинному медіатексті;
8. Дослідити прагматично зумовлені лексичні трансформації в англо-українському перекладі новинного медіатексту.

**Об'єкт** дослідження – мовна гра як лінгвістичний феномен.

**Предмет** дослідження – перекладацькі трансформації, що застосовуються перекладачами в процесі перекладу англо-українських новинних медіатекстів.

Відповідно до мети і завдань роботи, основними **методами дослідження** є: аналіз мовленнєвої експресії, з якого може розпочатися дослідження авторської мови, де використовується мовна гра; *контент-аналіз* медіа-текстів, здійснюється для виявлення використання мовної гри в різних жанрах та типах медіа; *лінгвістичний аналіз перекладів*, коли обирають декілька текстів, які містять мовну гру та проводять лінгвістичний аналіз їх перекладів; *порівняльний аналіз*, порівнює використання мовної гри в оригінальних текстах і їх перекладах; *когнітивний аналіз*, спрямований на розуміння того, які когнітивні процеси відбуваються під час інтерпретації мовної гри; *семіотичний аналіз*, аналіз семіотичних аспектів текстів, зокрема, вивчення, як мовна гра впливає на знакову систему та символіку; *дискурс-аналіз*, дослідження, як використання мовної гри впливає на структуру та взаємодію в текстах мас-медіа.

**Наукова новизна результатів** полягає у тому, що робота вперше систематизує використання сучасних прикладів та текстів з мас-медіа, які не були проаналізовані раніше, надання нового погляду на використання мовної гри у цьому контексті.

**Теоретична значимість** дослідження полягає в тому, що його результати сприятимуть подальшій розробці принципів міжмовної передачі мовної гри.

**Практична значимість** проведеного дослідження полягає в використанні її положень і результатів у заняттях з теорії та практики перекладу, в курсі семінарських занять. Також, приклади в практичній частині роботи, можуть допомогти перекладачам у виборі того чи іншого прийому та методу перекладу мовної гри.

**Апробація результатів дослідження.** Результати дослідження, що включені до дипломної роботи були оприлюднені на Міжнародній науково-технічній конференції «АВІА-2023», що відбулася 18-20 квітня 2023 року (м. Київ).

**Публікації.** Результати даного дослідження опубліковано в збірку матеріалів Міжнародної науково-технічної конференції «АВІА-2023»: Кулинич Т.О., Єнчева Г.Г., Журавльова О. М., Тузак В.Ю. Мовна гра як засіб вираження військово-авіаційної термінології у сучасному новинному медіатексті «Війна росії проти України» // АВІА-2023: Міжнародна науково-технічна конференція, м. Київ, 18-20 квітня 2023 року.

# РОЗДІЛ 1

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ

### ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОГО ДОСЛІДЖЕННЯ МОВНОЇ ГРИ

#### 1.1. Лінгвістичне тлумачення терміна «мовна гра», її функції та види

Мовна гра, незважаючи на інтерес до цього лінгвістичного феномену, все ще потребує всебічного вивчення. У цей час написано безліч досліджень, присвячених вивченню мовної гри, але лише невелика їх кількість зачіпає проблему розділу визначень поняття мовної гри.

Відомо, що людина завжди сприймала життя і дійсність як гру. Гра постає як одна з функцій людського життя, і саму людську культуру неможливо відокремити від гри. Вона є загальним принципом, духом, законом, що призводить до руху механізму всесвіту.

У сучасній лінгвістиці суттєво збільшився інтерес до проявів творчої функції мови, однією з яких є мовна гра. З цієї причини особливо важливим може бути вивчення художнього тексту, характерною рисою якого є зосередженість автора на навмисному створенні семантичних, лексичних, синтаксичних, словотвірних, прагматичних аномалій, що відображають хаотичність і багатозначність дії мовних одиниць [2].

Вітчизняні та зарубіжні вчені досліджують теоретичну основу мовної гри багато років. Протягом останніх десятиліть лінгвісти залишаються, вкрай зацікавлені у різноманітті проявів мовної гри, оскільки їхній аналіз дає можливість розкрити специфічні особливості мови. Гра слів є предметів активного вивчення, оскільки цей феномен широко поширений у художній літературі, розмовній мові, рекламних текстах, мові ЗМІ, і, крім цього, також залишається необхідність постійно відстежувати сучасний стан мови та тенденції її розвитку [8].

Отже, для повного розуміння, що таке мовна гра, розглянемо визначення цього поняття, дані різними дослідниками.

Вперше термін «мовна гра» вжив Л. Вітгенштейн, який з цим феноменом пов'язував застосування мови в відповідній сфері спілкування, здатність використовувати мовні кошти з урахуванням реалізованої ними функції (комунікативної, експресивної, апеллятивної тощо) і розуміння ролі мовця як учасника комунікативного акту в досягненні мети спілкування. Інакше кажучи, в такому трактуванні мовна гра - це певний вид мовної поведінки мовців, який апелює до почуття естетичного сприйняття (естетичної оцінки) неканонічного вживання мовних одиниць. Таке визначення мовної гри можна охарактеризувати як естетико прагматичне, що виходить з того, що в основі мовної гри лежить прагнення досягти певного ефекту естетичного впливу (частіше всього комічного) шляхом порушення нормативного канону сприйняття мовних одиниць, творчого (нестандартного) використання мовних засобів [2].

Трактування мовної гри неоднозначна, тому цей термін у багатьох джерелах трактується по-різному. Різні автори вкладають в цей термін часом не цілком однаковий зміст. Розглянемо деякі визначення досліджуваного нами явища.

Так, на думку Б.Ю. Нормана, мовна гра – це використання мови в особливих - естетичних, соціальних тощо – цілях, при якому мовна система найкращим чином демонструє свою «м'якість»: мовні одиниці, їх класи і правила їх функціонування отримують тут більший ступінь свободи в порівнянні з іншими мовними ситуаціями [16]. Таким чином, Б.Ю. Норман, досліджуючи мовну гру в естетичних, соціальних і т.д. цілях, виділяє три важливі особливості мовної гри. По-перше, ця гра обов'язково містить естетичний момент. Задоволення, яке відчують мовець і слухачів, полягає в відчутті краси і вишуканості сказаного. Мовна гра повинна бути красивою – в цьому її правда, її право на існування [16]. Друга відмінна риса мовної гри – це те, що вона дуже часто пов'язана з комічним ефектом [16]. Третя особливість мовної гри полягає в тому, що в основі її лежать деякі внутрішні, «природні» властивості самої мови – його будови і функціонування в суспільстві [16].

У рамках широкого розуміння мовної гри включаються не тільки системні, але і мовні факти нестандартного вживання мови. Це різного роду прецедентні тексти, алюзії, ремінісценції.



Завдяки такому підходу мовна гра постає як явище інтертекстуальності характеру, «схоплює в єдиний пучок» смислові поля різних текстів і тим самим розширює когнітивний простір комунікантів в момент мовного взаємодії. Крім того, для широкого підходу характерно розуміння мовної гри як когнітивно-психічної діяльності, що представляє собою співнаправлену інтерпретацію автором і адресатом будь-якого сенсу. Важливо відзначити, що широкий підхід до розуміння мовної гри сприяє, по-перше, більш повного поданням про закономірності створення «ігрового моменту» в висловлюванні, по-друге (що особливо важливо), більш точного опису когнітивно-прагматичного потенціалу мовної гри, що дозволяє конкретизувати її як функціонально-стилістичне явище [29].

Схоже визначення дає літературознавча енциклопедія: «Мовна гра – певний тип мовної поведінки мовців, заснований на навмисному (свідомому, продуманому) порушенні системних відносин мови, тобто на деструкції мовної норми з метою створення неканонічних мовних форм і структур, які купують в результаті цієї деструкції експресивне значення і здатність викликати у слухача / читача естетичний і, в цілому, стилістичний ефект» [41].

О.В. Ребрій [18] дотримується думки, що мовна гра – є навмисним порушенням мовної норми мови. Однак іншої точки зору на мовну гру дотримується В.І. Шаховська [24], яка вважає, що мовна гра є відхиленням від визначених правил, але в межах норми: «На даний момент абсолютно ясно, що мовна гра не є злоякісним порушенням мовних і мовних норм. Вона – результат їх оригінального, нестандартного варіювання на базі креативної компетенції комунікантів» [24].

В українській мові термін, що вивчається, може позначатися як «каламбур», «словесна гра», «словесна гострота», «ігровий прийом» або «гра слів» [25]. В англійській мові для позначення цього явища використовуються такі терміни: *pun* (каламбур), *quibble* (каламбур), *clever repartee* (дотепна відповідь), «*wordplay*» (гра слів), «*play on words*» (гра зі словами) та ін [22].

Бельгійський літературо- та перекладознавець Д. Делабастіта дає широке визначення терміна «*wordplay*» або «гра слів».

Він стверджує, що гра слів – це загальна назва для ряду текстових явищ, у яких структурні можливості мови застосовуються для розкриття комунікативно важливого значення у вигляді двох (або більше) мовних одиниць зі схожим планом вираження та різним планом змісту [37].

Іншим важливим аспектом мовної гри є невідповідність. Оскільки мовна гра створює гумористичний ефект, до неї застосовується теорія гумору. Т. Віл [52] стверджує, що гумор – це явище, яке спирається на невідповідність. Іншими словами, гумор породжується невідповідністю між тим, що ми знаємо або чого очікуємо, і тим, що відбувається.

Невідповідність за Е. Чепмен і Х. Фут [30] – це ситуація, коли те, що людина чекає, відрізняється від того, що фактично переживається. Т. Віл, Е. Чепмен і Х. Фут в основному мають схожий погляд на гумор та невідповідність. Гумор може виникати через невідповідність між ідеями або об'єктом, які були придумані разом з тим, що насправді і створює жарт, глузування, гру слів або каламбур. Й. Вандел [51] стверджує, що невідповідність виникає, коли не дотримуються когнітивних правил. Іншими словами, порушення, нелогічність та несумісність очікування закладені у кожному гумористичному випадку, включаючи гру слів.

Відповідно до С. Аттардо [28], всі вчені в області лінгвістичних та гумористичних досліджень згодні з тим, що каламбур, підклас мовної гри, пов'язаний із двома різними значеннями мовної одиниці. Це твердження дуже схоже на лінгвістичний феномен, відомий як двозначність. Д. Ліч [42] визначає двозначність як явище, коли одна і та ж частина мови має більше одного когнітивного значення. Крім того, він підтримує своє визначення двозначності, надаючи визначення каламбуру, дане У. Емпсон. Він визначає каламбур, як будь-яку форму словесного нюансу, яка виявляє різні реакції на один і той же уривок мови [42]. Каламбур і двозначність безумовно мають одну спільну межу: наявність більш ніж одного значення. Це поняття викликає питання: у чому різниця між грою слів та двозначністю? С. Аттардо [28] стверджує, що «слова можуть бути неоднозначними поза будь-яким контекстом, але каламбури можуть зустрічатися тільки в реченні, в якому два значення перебувають у конфлікті».

Далі він описує, що обидва значення, залучені до каламбуру, не можуть бути випадковими, але мають бути семантично несумісними в контексті. Будь-які випадки двозначності недостатні для створення каламбуру. Д. Делабастіта [37] стверджує, що між грою слів та двозначністю є частковий збіг. Воно обмежується лише вертикальним каламбуром (де другий зміст не представлений автором чи оратором, читачі/слухачі повинні самі визначити, який другий зміст).

М. Дініел [38] говорить, що каламбур – це гумористична вербалізація, яка має дві інтерпретації, виражені в цілеспрямованій двозначності слова або послідовності слів. Ця думка показує, що двозначність є основою каламбуру; автор чи оратор свідомо використовує двозначні слова до створення гумористичного ефекту. Неоднозначність у каламбурі завжди цілеспрямована. Д. Делабастіта пояснює таку інтенціональність мовної гри як комунікативну значущість.

У сучасній лінгвістиці існує низка підходів до інтерпретації явища мовної гри та її зв'язку з мовною нормою. Більшість учених погоджуються з тим, що вона є різновидом лінгвокреативної діяльності особистості, що ґрунтується на усвідомленому порушенні норм і стандартів мови, руйнуванні мовних стереотипів з метою досягнення бажаного ефекту.

Зважаючи на цей факт, мовна гра не є мовленнєвою помилкою. Ефективне використання її прийомів можливе лише за умови усвідомлення співрозмовником навмисного відступу тим, хто говорить від мовної норми, що безпосередньо пов'язане з мовною та інтелектуальною компетенцією обох учасників комунікації.

На цей момент лінгвісти не дійшли єдиної думки щодо визначення мови мовної гри. Наприклад, О.І. Чередниченко стверджує, що мовна гра – це «усвідомлене та цілеспрямоване маніпулювання експресивними ресурсами мови, обумовлене настановою на реалізацію комічного ефекту» [22]. У той же час британський лінгвіст Д. Крістел характеризує мовну гру (*verbal game*) у своїй роботі *The Cambridge Encyclopedia of Language* наступним чином: «*The Cambridge Encyclopedia of Language*» следующим образом: «*Playing with words is a universal human activity. People delight in pulling words and reconstituting them in a novel guise, arranging them into clever patterns, finding hidden meanings inside them, and trying to use them according*

*to specially invented rules in enormous diversity*». Тут же він визначає мовну гру як «*intonational, rhythmic, phonetic, lexical, morphological et. al. modifications of language norms which use the same principle, of deviating from language norms*» [34].

Як було зазначено, гра слів є навмисним порушенням мовних правил, відповідно, є цілеспрямованим прийомом, що дозволяє автору як надати промови комічність, а й описати характері й особливості персонажа. Елементом, що забезпечує цьому стилістичному прийому успіх, є непередбачуваність тієї чи іншої ланки в ланцюзі промови, так званий ефект несподіванки. Стилiстична мета мовної гри – створення комічного ефекту, заснованого на невідповідності змісту і плану висловлювання, щоб загострити увагу читача конкретному моменті.

«Поява кожного елемента мовного ланцюга ніби визначається всіма попередніми елементами і визначає всі наступні елементи» – пише Т.Г. Лук'янова, пояснюючи цей ефект: одночасно чи послідовно, читач сприймає два значення, одного з яких не очікував. Виходячи з вищезгаданого висловлювання, можна відзначити закономірність використання фразеологізмів як гри слів, коли реципієнт очікує певний компонент мови, проте відбувається його обігравання в несподіваному контексті, що робить особливо гострим ефект обману його очікувань [13].

Отже, мовна гра, як і будь-яка гра, здійснюється за правилами, які представлені за допомогою умовної схеми (див. Додаток А).

- 1) наявність учасників гри – виробника та одержувача повідомлення;
- 2) наявність ігрового матеріалу – мовних засобів, використовуваних виробником і сприймаються одержувачем промови;
- 3) наявність умов гри;
- 4) знайомство учасників з умовами гри;
- 5) поведінка учасників, що відповідає умовам та правилам гри.

Наявність цих правил обумовлює необхідність учасників бути про них обізнаними, інакше одержувач повідомлення може сприйняти порушення мовних норм як помилку, не розпізнавши мовну гру. Крім того, крім змісту комічного ефекту, вдала мовна гра повинна загострювати увагу реципієнта на конкретному моменті тексту або мови.

Мовна гра має багатофункціональну природу. До головних функцій її використання у різних видах комунікації вчені відносять комічну, експресивну, оцінну, маніпулятивну та образотворчу. Крім цього, мовна гра здатна надавати промови образність, як посилювати, а й навмисно приглушувати її експресивність, уточнювати зміст висловлювань.

Аналіз лінгвістичних робіт, присвячених проблемам мовної гри, хоч і важко, але дозволяє виявити різноманіття виконуваних нею функцій.

Основна складність полягає в тому, що дослідження багатьох лінгвістів містять розрізнені, мізерні, а часом суперечать один одному відомості про характер номінації тих чи інших функцій, по-різному трактує одне й те саме найменування [12].

Узагальнивши наявні у науці погляди на мовну гру, було запропоновано наступний перелік функцій, що виконуються мовною грою в різних сферах та комунікативних ситуаціях:

1. *Комічна функція* характеризується тим, що мовна гра виступає як особливий рід комічного, тобто служить засобом, що допомагає створити жартівливий настрій [9]. Проте комізм – найчастіша, але з єдина функція мовної гри розмовної промови.

2. *Розважальна функція*, яка полягає в тому, щоб посилити невимушеність спілкування, розважити себе та співрозмовника [9].

3. *Гедоністична функція*, коли мовна гра використовується не для досягнення певного ефекту, а «просто так», слідує власним бажанням використовувати елемент гри. Як каже В.В. Конкульовський, людина переживає бажані емоції, які у свою чергу є гедоністичними. Так, учасники комунікації отримують задоволення від процесу гри, переживають потрібні емоції [8].

4. *Виразна функція* пов'язана зі змістом мови: вона може бути більш точною і тонкою передачею думки, образної та виразної передачі повідомлення [13].

5. *Змістоутворююча функція*, на думку Я.В. Кривонос, мовна гра може виступати засобом створення нових смислів та асоціативних зв'язків між словами [6]. Отже, здійснюється творча діяльність у комунікації. Отже, у процесі комунікації здійснюється як передача текстового повідомлення, а й відбувається насичення тексту новими змістами.

6. *Естетична функція*, якій характерно звертати увагу не на те, про що йдеться, а про те, яким чином про це йдеться.

Звичайно, ця функція найбільш яскраво простежується в художній літературі, а не в спонтанному усному мовленні, оскільки автор має можливість обміркувати та проаналізувати, яким чином краще сформулювати ту чи іншу фразу у найбільш ефектній формі, підібрати відповідні мовні засоби [5].

7. *Мовотворча функція*, що є однією з найважливіших функцій, оскільки мовна гра є одним із шляхів збагачення мови, створення нових словесних елементів. Більш того, результати індивідуальної творчості найчастіше закріплюються в мові і використовуються надалі повсюдно як новий спосіб вираження думки. Отже, інтелектуальні витрати як не безглузді, а й сприяють створенню нових словесних елементів [18].

8. *Компресійна функція* характеризується економією мовних зусиль, оскільки в деяких мовних ситуаціях економія часу та простору – одне з першочергових завдань комунікативного акту [17].

9. *Маскувальна (евфемістична) функція* – одна з найважливіших функцій мовної гри, яка передбачає такі цілі вживання, як обійти цензуру, передати двозначну інформацію, незвичайно, оригінально висловити загальновідоме [17].

10. *Парольна функція*, яка властива в основному жаргону, тому найчастіше зустрічається у мовних актах, що реалізуються серед молоді, служачи показником приналежності індивіда до тієї чи іншої молодіжної групи. Так, наприклад, у молодіжному жаргоні нерідко існують жартівливі омоніми до звичайних аббревіатур.

11. *Образотворча функція*, що служить для імітації людини, чії слова передає мовець, або для наочного зображення ситуації говоріння [Земська, 1983].

12. *Атрактивна функція*, що підтримує контакт між співрозмовниками, привернення уваги, підтримки інтересу та завоювання співрозмовника [20].

13. *Характерологічна функція*, що є засобом самовираження особистості, що реалізується за допомогою мовних засобів [20]. При цьому промовець представляє свою мову в оригінальну форму. Окрім того, характерологічна функція допомагає мовцеві продемонструвати індивідуальний стиль.

14. *Експресивна (діюча) функція*, що полягає в можливості впливати на адресата, справити враження, спонукати до дії. На сьогодні ЗМІ займає досить важливе місце в суспільстві та утворює глобальне комунікативне середовище, яке має великий вплив на громадську думку. Саме всередині цього середовища проявляється експресивна функція мовної гри [20].

15. *Захисна функція*, не тільки дозволяє виразити емоції, а й служить надійним засобом нейтралізації (профілактики) негативної реакції з боку адресата [9].

16. *Дискредитуюча функція* допомагає мовцеві висловити свою агресію до співрозмовника, причому зробивши це безпечно, допомоги жарту, роблячи «ворога» дрібним, смішним, негідним. Адресант створює собі шлях до насолоди перемогою над ним, що підтверджує своїм сміхом спостерігач, який не доклав жодних зусиль до цієї перемоги [9].

17. *Релаксаційна функція*, розглянута Т.Г. Лукьяновою, допомагає виплеснути негативні емоції, зняти комунікативну напругу між співрозмовниками, грамотно вийти з складної ситуації, уникнути конфлікту і зберегти хороші взаємини [13].

Виходячи з вищезазначеного, можна сказати, що мовна гра може виконувати безліч функцій. Вищезгадані функції відіграють велику роль у житті суспільства, оскільки допомагають привернути увагу слухача, привернути його до себе, підтримати інтерес співрозмовника, надати спілкуванню легкості та невимушеності.

У результаті різних визначень мовної гри, також існують її різні класифікації. Є. Вельніц та Я. Фізіак [56] вважають, що «класифікація гри слів має тенденцію бути гнучкою. Гра слів також може поширюватися на такі явища, як алітерація, асонанс та рима». Д. Делабастіта [37] поділяє чотири структурні особливості мови, які можна використовуватиме створення гри слів. Це фонологічна структура, лексична структура, морфологічна структура та синтаксична структура.

Ми адаптуємо типологію Д. Делабастіти [37] з деякими змінами. По-перше, хоча це дослідження використовує типологію Д. Делабастіти, воно розглядає мовну гру у змісті. По-друге, крім типів Д. Делабастіти існують ще два типи мовної гри, які можна віднести до фонологічної структури: спунеризм [120] та алітерація [56].

Чотири структурні лінгвістичні характеристики, які можуть бути використані для створення мовної гри:

**1. Фонологічна структура.** Коли мовні ігри ґрунтуються на фонологічній структурі, вони формуються словами, які мають кілька однакових фонем або подібне написання, не будучи семантично пов'язаними. У класифікації Д. Делабастіти [37] типами фонологічної мовної гри є омофони, омоніми та пароніми.

Омофонія відноситься до слова або ланцюжка слів з різним правописом, але ідентичною вимовою. Омонімія – це ситуація, коли два слова або групи слів однакові як за звучанням, так і правописом, але відрізняються за змістом.

Паронімія відноситься до слів або групи слів з майже, але не зовсім ідентичним написанням та вимовою, які найчастіше вживаються невірно.

**2. Лексична структура (полісемія).** Д. Кляйн та Г. Мерфі [121] описали полісемію як слово, що має кілька пов'язаних значень. Полісемія належить до феномену, у якому слово має різні, але пов'язані значення. Вони наводять приклад випадку полісемії зі словом «папір». Папір може ставитись як до тонкого плоского матеріалу, що виходить з целюлози, так і до публікації на цьому тонкому плоскому матеріалі. Значення того самого слова рідко бувають неоднозначними в контексті; але якщо контекст менш конкретний, то можливість неоднозначності збільшується.

Д. Делабастіта [37] пише, що досить складно відрізнити полісемійний випадок від омонімії. Б. Берген [120] стверджує, що полісемія є умовою, коли слово має множинні споріднені значення, тоді як омонімія відбувається, коли два незв'язані слова мають одну й ту саму форму (орфографічну чи звукову).

**3. Лексична структура (ідіома).** Згідно з Д. Делабастітом [37], ідіоми являють собою «словосполучення із сумарним значенням, яке етимологічно ґрунтується на комбінаціях значень їх компонентів». Як пояснює використання ідіоми для створення каламбурів А. Вейсбергс [53], є два способи створення каламбуру з ідіоми. Один із них - структурна модифікація. Ідіому можна структурно модифікувати, вставляючи, опускаючи, замінюючи слова в ідіомі, щоб змінити її значення. Д. Делабастіта [37] бачить семантичну модифікацію як «відстань між ідіоматичним та буквальним читанням ідіом, що дає авторам можливість для створення каламбуру».



#### **4. Морфологічна структура.**

Д. Делабастіта [37] стверджує, що гра слів може бути створена за допомогою морфологічних механізмів, таких як деривація та композиція.

*“Is life worth living? It depends upon the liver”.*

У цьому прикладі автор використав механізм деривації для створення нового слова. Слово “liver” будується шляхом додавання суфіксу “er” до слова “live”. Слово “liver” існує у словнику, але має зовсім інше значення.

**5. Синтаксична структура.** Для створення мовної гри також можна використовувати граматику речення. Д. Делабастіта [37] пояснює, що синтаксична двозначність та граматична омонімія може призвести до виникнення мовної гри.

Отже, незважаючи на різноманітність визначень мовної гри, майже всі дослідники сходяться на тому, що мовна гра є різновидом лінгвокреативної діяльності, пов’язаної з навмисним порушенням мовних і мовленнєвих норм, а також спотворенням мовних кліше з метою надання повідомленню більшої експресивної сили і досягнення певного ефекту (стилістичного, естетичного, комічного і ін.). Мовна гра – це міждисциплінарне поняття, а також мовний зворот з навмисним порушенням мовних норм для створення комічного ефекту. Таке явище реалізується за правилами, властивими грі як людської діяльності. Крім того, особливість мовної гри полягає в гостроті розуму її учасників – здатності її створити та «розшифрувати».

### **1.2. Мовна гра як засіб впливу у новинному медіатексті**

Варто почати з визначення того, що ми маємо на увазі під поняттям «медіапростір». Насамперед звертаємо увагу на те, що безпосередньо закладено в самому терміні, тобто це простір, що має протяжність, свою особливу структуру та характеристики, які здатні координувати елементи культури, а також служити невід’ємною частиною у формуванні моделі світу суспільства. Сучасне суспільство розвивається з шаленою швидкістю, використовуючи новітні технології та знання, отримані за їх допомогою. Власне, людство вийшло на новий рівень – рівень медіапростору, де нас оточують цифрові винаходи XXI століття.

І насправді всі останні розробки висвітлюються насамперед у мережі Інтернет, новини про минулий день ми дізнаємося по телевізору або в смартфоні. Медіа – це та сама інформація, але до неї додаються додаткові звукові або відеоелементи, анімації, графіка. Медіа це спосіб комунікації, спосіб передачі інформації. У цей час термін «ЗМІ» прирівнюють до такого поняття, як «мас-медіа», і воно охоплює дуже велику кількість реципієнтів із різних соціальних груп, різних країн та національностей.

Отже, ми можемо сказати, що соціокультурний медіапростір є величезним цифровим майданчиком, доступним абсолютно всім одержувачам інформації, що містить у собі матеріали, що стосуються всіх сфер життєдіяльності людини: економічної, політичної, культурної та соціальної.

Вивчення мовної практики ЗМІ має особливу актуальність у сучасному інформаційному суспільстві. Мас-медіа якісно перетворює інформацію, що надходить шляхом підбору і вибору способу подачі з метою створення більшого впливу на реципієнта. У сфері масових комунікацій під медіатекстом розуміється складна динамічна одиниця, з якої здійснюється мовленнєве спілкування. Також можна з упевненістю заявляти, що в сучасних ЗМІ весь процес спілкування, сам акт комунікації повністю будується на принципах мовної гри. У результаті виходить своєрідна, унікальна у своєму роді гра, яка містить у собі незрозумілі метафоризації, що ускладнюють зміст тексту. Одержувачу повідомлення ж доведеться декодувати закодовану інформацію, що і є захоплюючою грою, фактором, що підігріває інтерес, стає ще те, що часом, для розгадки прихованого сенсу від читача потрібні особливі, інтертекстуальні знання.

Зростаючий інтерес до мови ЗМІ та необхідність її вивчення призвели до появи терміна «медіалінгвістика». Західна традиція вивчення мови ЗМІ представлена такими іменами як Теун ван Дейк, Мартін Монтгомері, Алан Белл, Норман Фейєрклаф, Роберт Фаулер та інші. Аналіз робіт представників цього напрямку дозволяє говорити про те, що до кінця ХХ століття склалися всі необхідні умови для оформлення накопичених знань та досвіду у галузі вивчення мови ЗМІ у самостійний науковий напрямок.

Інакше кажучи, сукупний обсяг досліджень медіамови досяг «критичної маси», що уможливило перехід вивчення цієї галузі у нову якість – медіалінгвістику, у межах якої пропонується системний комплексний підхід до вивчення мови ЗМІ [13].

Популярність терміна «медіалінгвістика» в Україні пов'язана з роботами професора Лариси Шевченко. Книга викладачів Київського національного університету імені Тараса Шевченка Лариси Шевченко, Дмитра Дергача та Дмитра Сизонова «Медіалінгвістика» є першим виданням у галузі медіалінгвістики. Термінологічний словник (2013). Наукова література медіалінгвістики постійно розширюється. Такими є дослідження Т. Ковалевської, О. Селіваної, Н. Слухай, Н. Шумарової, Д. Дергача, Д. Сизонова, М. Штельмах, С. Чемеркіна, О. Стишова, Н. Компанцева, Д. Баранник і ін. [13].

Наприкінці ХХ століття термін *media linguistics* згадувався у деяких роботах британських дослідників мови засобів, однак у статті Джона Корнера *The Scope of Media Linguistics* вперше визначається предмет і завдання медіалінгвістики [33]. Виділяючи медіалінгвістику в самостійний науковий напрям, предметом якого є вивчення мови засобів масової інформації, Джон Корнер наголошує на її міждисциплінарному характері: «Медіалінгвістика об'єднала широкий спектр досліджень, що належать до такої динамічно розвивається, як мова засобів масової інформації. Сьогодні існує маса літератури, яка присвячена мові ЗМІ, причому ці дослідження часто мають міждисциплінарний характер. Аналізуються різні жанри медіа-мови, наприклад, новинний дискурс, документалістика та реклама. Зростає розуміння того, що мова ЗМІ не залишається незмінною у кожному окремо взятому засобі масової інформації, але взаємодіє з іншими семіотичних систем, включаючи візуальну» [33].

Серед найважливіших *передумов зародження медіалінгвістики* виділяють такі (див. Додаток Б) [17]:

- 1) стрімке зростання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), що виразилося зокрема, у створенні глобальної мережі медіа комунікації;
- 2) формування та розвиток єдиного інформаційного простору як нового віртуального середовища текстового спілкування;

3) становлення та наукове осмислення поняття «мова ЗМІ», визначення його функціонально-стилістичних особливостей та внутрішньої структури;

4) усвідомлення необхідності застосування інтегрованого підходу до вивчення медіа-мови, заснованого на поєднанні зусиль представників гуманітарних дисциплін;

5) розгляд досліджень мови ЗМІ в рамках медіології (*media studies*) – нової самостійної дисципліни, предметом якої є всебічний аналіз історичного розвитку, сучасного стану та особливостей функціонування всього комплексу засобів масової комунікації.

Сучасний лінгвістичний електронний журнал *10plus1* пропонує наступний опис особливості медіалінгвістики: «*The specific focus of media linguistics lies in the consideration of a medium-specific processing of signs and their semiotic materialities, as well as associated institutions or non-institutionalised social groups, their discursive and cultural practices by means of and within these media, with a strong focus on the use of linguistic signs*». Цей вислів підкреслює, що медіалінгвістика враховує взаємозв'язок соціальних та культурних процесів з лінгвістичними одиницями [55].

Геолінгвістичний рівень, як випливає з самої назви, передбачає аналіз того, як впливають ЗМІ на стан та розвиток загальної лінгвокультурної ситуації у світі та регіонах. Тут увага зосереджується на таких показниках, як зміна числа тих, хто говорить тією чи іншою мовою, переділ мовних сфер впливу, збільшення ролі одних та зменшення ролі інших мов у світовому інформаційному просторі.

На рівні інтерлінгвістичному, або міжмовному, дослідників цікавлять питання взаємодії та взаємовпливу мов, вивчаються механізми та способи запозичень, а також функціональні стилі та сфери мовлення, найбільш схильні до іншомовного впливу.

Рівень інтралінгвістичний, або внутрішньомовний, дозволяє зосередити увагу на медіа обумовлених мовних процесах у рамках одного лінгвокультурного ареалу. До них відносяться: тенденція до розмивання чітких стильових кордонів, поширення норм розмовного стилю в базовому корпусі медіа-мови (новини, інформаційна аналітика, коментар), тиражування помилкового мовлення (наприклад, неправильний наголос, граматичні помилки та неправильна поєднання), зниження мовлення у ЗМІ зниженої та ненормативної лексики тощо [120].

Так, сучасна наука визнає, що мова ЗМІ на сучасному етапі – це стійка внутрішньомовна система, що характеризується певним набором лінгвостилістичних властивостей та ознак. Питання виділення їх у окремий функціональний стиль вирішується досить складно, оскільки недостатньо розроблений у зв'язку з відсутністю повного системного описи з погляду його внутрішньої функціонально-стильової організації [120]. Крім того, особливістю мови ЗМІ можна вважати поширення мовних помилок.

На цей момент однією з найважливіших проблем мови ЗМІ залишається питання про межі вживання розмовної мови, оскільки розмовна, просторічна, а іноді й жаргонова лексика стала характерним явищем для телевізійного та газетного дискурсу. Слова, що звучать з екрана телевізора або надруковані в виданнях новин, сприймаються як норма, навіть якщо самі мовні норми при цьому порушені. Якщо раніше на радіо, телебаченні та в друкованих виданнях можна було спостерігати зразки правильної мови, то в цей час все частіше зустрічаються повсякденні вирази, які використовуються більшістю людей у побутовій мові. Внаслідок цього явища, значна частина нового покоління використовує просторічні та сленгові обороти, перетворюючи свою мову на «спрощену версію» мови [123].

Однак слід зазначити, що мова ЗМІ характеризується не лише порушенням літературних норм, а й збагаченням мовного фонду новими одиницями. Зважаючи на постійну появу нових технологій та необхідність описувати явища, що відбуваються в інших країнах, мова ЗМІ поповнюється новими термінами, неологізмами та запозиченнями, які згодом проникають і зміцнюються в національному лексиконі.

Отже, початок ХХІ ст. є важливим етапом як для розвитку засобів, так і для розвитку мови в цілому. Незважаючи на те, що формування мови ЗМІ здебільшого спричинене екстралінгвістичними факторами, на інтралінгвістичному рівні також відбуваються значні зміни. Мовна гра стала характерною особливістю для ЗМІ та сучасної преси, як російської, так і англійської. Журналісти начебто знімають табу поєднання слів, наділяють їх новими значеннями, ламають старі моделі словотвору, не враховують граматичні правила. У пресі мовна гра, таким чином, покликана виділити саму мову, виконуючи при цьому мовотворчу функцію.

Поряд із експресивністю сьогодні стоїть така категорія як оцінювання, оцінна функція є основною для складання заголовків газет, можна навіть сказати, що оціночність стала ознакою публіцистичного стилю.

Мовна гра, яка розуміється як усвідомлене ненормативне вживання мовних одиниць, є проявом прагматичної установки на привернення уваги для досягнення ефекту впливу на інтелектуальну та емоційну сферу адресата. В результаті мовної гри виникає іграма, яка розуміється як комунікативна одиниця, яка є мовною аномалією того чи іншого рівня мовної системи, що функціонує в асоціативному ігровому полі.

Термін «мовна гра» став одним із найпопулярніших термінів у вітчизняному мовознавстві кінця XX ст. – початку XXI ст. У цей час мовною грою називають широке коло явищ, що мають місце в розмовній мові, публіцистиці, художній літературі, мові газет і телебаченні [2].

Мовна гра є важливим складником, незмінним компонентом мовної дійсності. Багатогранність мовної гри, відображення в ній як лінгвістичних, так і екстралінгвістичних проблем, що виходять за межі мовної діяльності, і зараз підтримує до неї незгасаючий інтерес фахівців і дослідників різних галузей науки, які не просто вивчають і досліджують мовну гру як відображення в сучасній мові. мова різних життєвих реалій (лінгвісти, літературознавці, психологи, соціологи), але і знаходять їй практичне застосування (журналісти, рекламисти, політики).

У сучасній лінгвістиці склалася стійка традиція у розумінні мовної гри як свідомого експерименту, що має установку на творчість.

У мовознавстві мовною грою називають такі явища, коли той, хто говорить «грає» з формами мови, коли вільне ставлення до форми мови отримує естетичне завдання. Це може бути і невігядливий жарт, і більш менш вдала гострота, і каламбур, і різні види тропів (порівняння, метафора, перифраза тощо) [2].

Особливої уваги вимагають випадки вживання у ЗМІ мовної гри з іронічною, глузливою метою. Таке вживання переважно можливе при нетрадиційному використанні можливостей мови, з порушенням характерних для неї літературних засобів. Це свідчить про те, що людина вільно, при цьому усвідомлено, порушує мовні норми з метою обігравання мовних і словесних форм.

У текстах сучасного друку журналісти використовують прийоми мовної гри практично на всіх мовних рівнях, що дозволяє їм повною мірою реалізувати мовний потенціал і донести саме той зміст, який автор спочатку вкладав у свої слова, але перетворений на жарт.

Якщо говорити про функції мовної гри в медіатекстах, то серед них можна виділити такі (див. Додаток В):

- *естетична* функція (установка на новизну форми, перенесення акценту з того, про що йдеться, про те, як про це йдеться);
- *навчальна* функція (мовна гра – «чудовий вчитель словесності»);
- *маскувальна та психотерапевтична* функція («сміх як єдиний загальнодоступний спосіб боротьби з навколишнім злом»);
- *емотивна* (експресивна) функція (що говорить висловлює своє ставлення до того, про що говорить);
- функція *впливу* (мовна гра – це потужний оцінний механізм, що управляє суспільною свідомістю). Усі ці функції у свій час запропонував філософ і літературознавець Ю. Лотман [11].

На нашу думку, саме функція впливу є основною для медіатекстів. Функції мовної гри у розмовній мові спрямовані на те, щоб посилити невимушене спілкування, перейти до більш тонких способів передачі думки, створювати образний та виразний контекст; імітувати чуже мовлення, відтворюючи манеру говоріння та особливості комунікативної ситуації, задавати спілкуванню комічність.

Моделювання мовних ситуацій, перехід від нейтрального викладу до забарвленого колоритом гри в текстах преси на початку ХХІ ст. – явище дедалі помітніше: якщо раніше така експресія спостерігалася в основному в нарисах, фейлетонах і памфлетах, то сьогодні гра проникла в інформаційні та аналітичні матеріали телебачення та друкованих ЗМІ.

Перехід журналістів, які пишуть, до тексту-гри – це не стільки дотримання моди, скільки пошуки оптимальних способів створення цікавого для читача матеріалу, встановлення діалогу з ним, оскільки гра завжди передбачає співпрацю.

Завдяки включенню інформації до контексту гри ситуація виглядає по-новому, а це дуже важливо для побудови ефективної комунікації. На думку психологів та філософів, таких як Е. Кассіер, О.Ф. Лосев, К.А. Свастьян, Г.Г. Шпет та інших, перевага надається новішим символам. Крім того, швидкість реакції прискорюється на все незвичайне та активніше засвоюється [14].

Механізми реалізації мовної гри в медіатекстах – це сукупність лінгвістичних прийомів, які забезпечують привернення уваги реципієнта. При реалізації мовної гри тексті може статися комунікативна невдача. Причини комунікативної невдачі бувають такими: 1) автор використав певні мовні засоби з однією метою – привернути увагу, але не врахував усіх можливих варіантів інтерпретації мовної одиниці; 2) автор не врахував можливу двозначність, пов'язану зі сприйняттям тексту; 3) автор завищив мовну компетенцію аудиторії.

На думку О.В. Ребрія [18], стратегія ігор заснована на низці способів організації інформації. Серед них найбільш популярними є:

- ілюстрація реального уявним, фантазійним;
- альтернативне уявлення ситуації, вже відомої з інших джерел, орієнтоване не так на об'єктивне відтворення, але в белетристичне виклад, як у процесі розгортання повідомлення героям «лунають» ролі, репліки, вчинки з волі журналіста-творця;
- зіткнення у повідомленні подій, які раніше вважалися незалежними
- проведення парадоксальних, часто шокуючих аналогій зі сфери, контрастної політики та економіки (побутові, інтимні відносини, персонажі художньої літератури, кліше масової культури тощо);
- конструювання з конкретної події «свого» сюжету за рахунок акцентування ігровими прийомами фрагментів ситуацій, важливих для побудови власної концепції, що нерідко суперечить природі самої події;
- висування своїх версій-фантазій, що компенсують нестачу інформації;
- використання нової інформації тільки для актуалізації фонових знань, причому подібні ретроспекції стають центром сюжету, хоча в їх основі не стільки логіко-понятійні зв'язки, скільки суто асоціативні [18]. Ігри, до яких вдаються журналісти, можна розділити на два типи: гра-уява та гра-наслідування.



Класична модель гри-уяви містить ключову фразу «уявіть собі ... », вона будується на різноманітних маніпуляціях. Гра-наслідування у ЗМІ поповнюється за рахунок самої журналістики: журналісти грають з офіційною інформацією, піддаючи її неофіційній інтерпретації.

Отже, якщо уява пов'язана з новим комбонуванням аспектів події, то наслідування ґрунтується на сприйнятті однієї події за моделлю іншої. Медіатекст, який використовує у ряді аргументів ігрові ситуації, залучає до сфери гри факти мови. Журналісти грають зі словами та в слова у пошуках свіжих, незвичайних номінацій для осіб та фактів, ламаючи традиційні моделі словотвору, граматики, знімаючи заборони на поєднання слів. Нова організація мовних елементів, нетрадиційні способи номінації пов'язані з пошуками змістовної глибини викладу та з подоланням автоматизму при сприйнятті фактів мови. Прийоми, які допомагають передати колорит мовної гри, домінують сьогодні за частотою використання текстах ЗМІ. А здатність журналіста в ній брати участь стає показником майстерності.

### 1.3. Відтворення мовної гри у перекладі

Використання мовної гри в мові прикрашає її, робить її живішою і насичує образністю. Що стосується текстів ЗМІ, за допомогою гри слів вони стають більш незабутніми для глядача або читача, а також привертають його увагу до змісту. Крім того, мовна гра може містити інформацію, яка відображатиме стан суспільства, політики та культури народу, тому належну увагу необхідно приділити її перекладу.

Вчені зазначають, що переклад є одним із найважливіших способів міжкультурної комунікації, тому перекладачів можна назвати культурними посередниками (*cultural mediators*). Г. Вермеєр використовує їм термін *bicultural* [54], інші дослідники також підкреслюють їх значимість – *cultural operators*, *cross-cultural specialists* [51]. Все це вказує на складну природу перекладу, процес якого виходить далеко за межі слів та виразів, даних у словнику. Перекладач повинен вдаватися до трансформаційного перекладу для перетворення внутрішньої форми гри слів або її повну заміну для адекватної передачі її змісту. Для оцінки якості перекладу служать категорії адекватності та еквівалентності.

Що ж до передачі гри слів, серед усіх стилістичних засобів вона виділяється особливими вимогами при перекладі, оскільки будь-яка неточність із боку перекладача може повністю зруйнувати як закладений у ній комічний ефект, а й увесь задум автора. На відміну від перекладу звичайного тексту, при якому його змісту необхідно надати нову мовну форму, при перекладі мовна гра має бути перетворена і у графічній та фонетичній формах. Більше того, часто перекладачі змушені змінювати зміст для збереження форми, якщо передати вихідне неможливо.

Як було встановлено раніше, гру слів тексту оригіналу слід передавати грою слів мовою перекладу. Однак між дослідниками існує розбіжність щодо можливості перекладу гри слів зі збереженням первісного задуму автора через різницю внутрішніх та зовнішніх форм мов. Тим не менш, фахівець у галузі перекладу повинен врахувати всі особливості жанру тексту та підібрати найбільш підходящу стратегію перекладу. Приступаючи до перекладу, перекладач повинен вибрати, що буде його основою – семантика обох елементів ядра, семантика однієї з елементів ядра, нова семантична основа. При еквівалентному перекладі спостерігаються такі етапи: виділення елементів ядра, створення мовної гри з його основи, адаптація отриманої гри до тексту [115]. Крім еквівалентного перекладу, можна виділити три основні прийоми передачі мовної гри: вилучення, компенсація, калькування [51].

При прийомі вилучення зовнішня форма мовної гри передається іншою мовою, а передача змісту здійснюється шляхом простого перекладу. Однак при такому способі зміст тексту втратить початкове забарвлення, що спричинить зниження образності та привабливості для читача. Такі втрати можуть бути критичними для текстів ЗМІ. Однак грамотний перекладач воліє скористатися прийомом компенсації для досягнення еквівалентності перекладу на рівні всього тексту. Компенсація відбувається шляхом заміни невідданого елемента оригінального тексту аналогічним елементом, здатним заповнити втрату інформації та надати аналогічний вплив на реципієнта. При цьому оригінальна гра слів може бути передана як грою слів мовою перекладу, так і подібною до будови фразою. Калькування реалізується через побудову лексичних одиниць на кшталт відповідних слів мови оригіналу шляхом точного перекладу їх частин чи запозичення окремих значень слів.

Для передачі каламбуру з урахуванням фразеологізму, наприклад, який завжди досить визначити еквівалент цьому фразеологізму у перекладаючою мовою. Для опису прийому адекватного перекладу використовують термін «обертональний переклад» [35]. «Обертональні» переклади – це okazіональний еквівалент, який використовується для перекладу фразеологізму тільки в цьому контексті. Слід враховувати, що okazіональність цього еквівалента визначається виключно особливостями конкретного контексту, в іншому контексті аналогічний переклад може і не бути «обертональним», а повним або частковим еквівалентом. Знаходження «обертонального перекладу», на відміну використання готового еквівалента – творчий процес [23]. У тих випадках, коли мовою перекладу неможливо відобразити поєднання зовнішньої форми мовної гри та внутрішньолінгвістичних відносин між її складовими, перекладачам доводиться вдаватися до дослівного перекладу, при цьому виноситься виноска з поясненням – «неперекладна гра слів».

О.І. Чердниченко звертає увагу, що, будучи складним лінгвістичним феноменом, мовна гра ставить серйозне завдання перед перекладачами. На відміну від інших, тексти, що містять гру слів, вимагають не лише передачі змісту та авторського стилю, але також і фонетичної чи графічної форми деяких елементів. Крім того, іноді доводиться змінювати зміст при неможливості зберегти вихідне, коли план висловлювання виявляється важливішим за план змісту. Домогтися вірного перекладу без зміни форми гри слів практично неможливо, оскільки в цьому випадку між одиницями мови оригіналу та мови перекладу повинна існувати повна еквівалентність з охопленням кількох значень. Однак і між еквівалентами найчастіше виявляються розбіжності – у сполучуваності, стилістичному чи емоційному забарвленні, словотворчих можливостях [22].

Багато дослідників та лінгвістів, такі як О.В. Ребрій [18], Т.Г. Лукьянова [12] та В.В. Конкульовський [8] стверджують, що гра слів оригінального тексту має відтворюватися грою слів у мові перекладу. Перекладач повинен зуміти подолати мовні невідповідності, зберігаючи стилістичні властивості мовної одиниці оригіналу без значної втрати її на реципієнта, ставлячи собі основне завдання збереження функції гри слів у конкретному контексті.

Такий підхід до перекладу мовної гри є функціональним, який ставить завдання правильне розуміння тексту та думки автора, а також дотримуючись жанру твору. Т.Б. Козак стверджує, що для правильної передачі ідеї автора перекладачеві потрібна свобода творчості, і за неможливості підібрати еквівалент, необхідно вдаватися до компенсації або лексико-граматичних трансформацій [7].

Підхід до перекладу мовної гри відповідно до болгарських дослідників С.І. Влахов та С.П. Флорін містить такі компоненти [3]: а) семантика обох елементів його ядра; б) семантика одного елемента ядра; в) нова семантична основа.

При перекладі нової семантичної основи слід пам'ятати, що цей компонент потрібно передати як єдине ціле, оскільки він є стійким неподільним поєднанням. Для реалізації перекладу цієї одиниці необхідно підібрати тотожне чи еквівалентне стійке поєднання у мові перекладу. Наразі існують такі основні прийоми перекладу слів: підбір еквівалента, компенсація, калькування, вилучення. При доборі еквівалента важливо дотримуватися сполучуваності одиниць і вірне співвідношення значень полісемантичного слова або виразу. Компенсація розглядається як один із способів досягнення еквівалентності, де відбувається заміна вихідного елемента аналогічним, що виконує подібну функцію та вплив на реципієнта. При калькуванні відбувається точний переклад лексичних одиниць чи його частин, проте цей спосіб рідко може бути реалізований під час перекладу гри слів. У разі неможливості передачі гри слів застосовується вилучення, де цей прийом виражається простим перекладом [24].

Проблема перекладу мовної гри залишається актуальною і у цей момент через постійний розвиток мови. Враховуючи особливості цього явища, перед перекладачами стоїть завдання не лише передати на мову перекладу прагматичний вплив оригіналу, а й зберегти форму мовних одиниць, де, окрім досвіду та досконалого володіння мовами, важливу роль відіграє почуття гумору.

Отже, переклад гри слів у текстах ЗМІ представляє особливо важке завдання для практики та теорії перекладу через особливості цього функціонального стилю. Для досягнення стилістичної мети мовної гри – створення комічного ефекту – перекладачам необхідно зважити всі можливості її передачі та вибрати той прийом перекладу, який матиме більше переваг у конкретній мовній ситуації.

## РОЗДІЛ 2

### МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ У НОВИННОМУ МЕДІАТЕКСТІ

#### 2.1. Мовна гра у світлі теорії перекладності/ неперекладності

Багатовікова суперечка про трактування апорії «перекладність – неперекладність» багатогранна – участь у ній беруть практикуючі перекладачі, професійні перекладачі, а також представники різних соціально-гуманітарних наук, які зіткнулися прямо чи опосередковано з цією проблемою під час своєї основної професійно-творчої діяльності. Серед них філософи, літературознавці, письменники, поети, етнографи, богослови, юристи та ін. /неприйнятності взаємозв'язку або взаємовиключення наступних контрконцепцій:

- неперекладності, обумовленої повною або частковою неподатливістю текст оригіналу (ТО) його перекладу (ТП), викликаній етнопсихолінгвістичною відмінністю мовної картини світу його носіїв, що не коригує з когнітивно-комунікативною рефлексією носіїв мови;
- повною перекладності, що досягається дискурсивним предметно-ментальним зближенням контекстів МО та МП шляхом майстерно-маніпулятивного «нав'язування» перекладачем лінгвостилю автора оригіналу реципієнту або навпаки;
- модифікації мови автора на користь лінгвостилістичної норми МП;
- частковій перекладності, обумовленої глобальними процесами, що розвиваються, когнітивно-комунікативного зближення різномовних етносів і, як наслідок, часткової трансформація мов світу.

Проблема неперекладності – це своєрідна «енігма», тобто когнітивно-комунікативна загадка, таємниця, про яку більшість сучасних теоретиків і практиків перекладу начебто вже всі знають, розуміють її сутність і володіють методологією її подолання в ході міжмовного посередництва в різних комбінаціях на 7 тисячах мов, зафіксованих у глобальному світовому мовному просторі, але загальної згоди у вченому середовищі досі немає.

Від ухвалення парадоксу «перекладність – неперекладність» як невід’ємної частини сучасного перекладознавства, від усвідомлення корелятивної співвіднесеності понять «закономірні перекладацькі відповідності» – «незакономірні перекладацькі відповідності – квазіпереклад» між багатьма різними сторонами явленого реципієнту перекладу МО.

Уведення до наукового обігу сучасних термінів, як-то: «перекладний дискурс», «перекладний дискурс», «перекладознавчий дискурс» тощо, та їх трактування на базі нових філософсько-герменевтичних пропозицій, що спираються, зокрема, на теорію і практику «мовних/дискурс», «фрейм-аналізу» на базові когнітивні категорії дискурсу та ін., відкриває нові горизонти в тлумаченні сутності перекладацького процесу, що ґрунтується на когнітивно-комунікативній, лінгвокультурній, логічній, соціально та ситуативно обумовленій перекладацькій рефлексії.

Переклад мовної гри є складним завданням, тому що мова проявляється по-різному від однієї мови до іншої [24]. Наприклад, слово, яке має більше одного значення в англійській мові, можливо, має відповідний еквівалент українською мовою, але який має лише одне значення.

Далі, як зазначають дослідники [14, 120] складність перекладу мовної гри лежить навіть глибше, ніж у відмінностях мовних структур. Представник тої чи іншої культури, який говорить своєю мовою, матиме свою власну точку зору на світ, яка й відрізняє її від іншої культури та мови. Наприклад, жарт, який сприймається в англійській культурі, можливо, не завжди працює в українській культурі. Незважаючи на те, що переклад гри слів є серйозною проблемою для будь-якого перекладача, не можна сказати, що гра слів неперекладна.

Мовна гра може бути перекладена іншими мовами, але її сенс може відрізнитися від оригінальної гри слів, і контекст, в якому вона представлена, також може бути скоригований з урахуванням цільової мовної культури, щоб цільова аудиторія могла сприйняти всю кумедність мовної гри, як у оригіналі.

Питання залишається у тому, скільки свободи може використати перекладач при створенні тих самих повідомлень у цільовому тексті, не упускаючи при цьому жодних деталей тексту оригіналу, а також, як перекладач повинен долати перешкоди

перекладу, що виникають у різних мовних системах, розділив перекладачів між тими, хто орієнтований на текст оригіналу та орієнтований на текст перекладу. Д. Мандал [44] каже, що «до другої половини ХХ століття проблема у вивченні перекладу полягала у суперечках між буквальним і вільним перекладом».

Відповідно досліджень Д. Мандал, Д. Чіаро [32] стверджує, що «протягом століть теоретики сперечалися або у напрямку слова, або у напрямку сенсу». Ті, хто орієнтований на текст оригіналу, віддають перевагу перекладу, який максимально наближений до тексту оригіналу. Тим часом ті, хто орієнтований на цільовий текст, віддають перевагу перекладу, який розглядає текст оригіналу як модель при створенні нового тексту в цільовому тексті, поки він передає те саме повідомлення. Однак у наші дні з'явилися нові суперечки в галузі письмових перекладів, присвячені деяким ключовим питанням, і одним із найважливіших є питання про еквівалентність [44].

Деякі вчені-перекладачі намагалися визначити природу еквівалентності. В.В. Коптілов [9] класифікує еквівалентність на формальну та динамічну. Пізніше він замінив термін динамічна на функціональна. В.В. Коптілов пояснює, що формальна еквівалентність фокусується на самому повідомленні як у його формі, так і у змісті. Повідомлення мовою реципієнта має максимально відповідати різним елементам мови оригіналу. Далі, В.В. Коптілов каже, що повідомлення у культурі реципієнта має постійно порівнюватися з повідомленням у вихідній культурі. Дотримуючись цього, можна досягти «точності» та «правильності».

З іншого боку, динамічна еквівалентність не переслідує однаковість форми та сенсу між вихідним та цільовим текстом, натомість вона спрямована на ефект еквівалентності. В.В. Коптілов [9] стверджує, що у його визначенні динамічного еквівалента є три суттєвих поняття: (1) еквівалентний, що вказує на повідомлення мови оригіналу, (2) природний, що вказує на рецепторну мову, та (3) найближчий, що зв'язує обидві націленості на основі найвищого ступеня спорідненості.

Саме слово «природний» має відповідати (1) мові реципієнта та культурі загалом, (2) контексту конкретного повідомлення та (3) аудиторії мови реципієнта.

Схожий поділ був запропонований П. Ньюмарком [44]. Він пропонує терміни «семантичний переклад» та «комунікативний переклад».

Основна мета семантичного перекладу полягає в тому, щоб «візуалізувати точний зміст контексту тексту оригіналу настільки точно, наскільки дозволяють семантичні та синтаксичні структури другої мови». Ця концепція схожа на те, що В.В. Коптілов називав формальною еквівалентністю [9]. Тим часом, мета комунікативного перекладу – «зробити на своїх читачів ефект, максимально наближений до того, що його отримують читачі оригіналу». Ця мета аналогічна динамічному еквіваленту.

Питання про еквівалентність має велике значення при перекладі гри слів, адже гра слів має дуже специфічну структурну характеристику у мові оригіналу – зробити своє значення та гумористичний ефект. Характер перекладу мовної гри залежить від специфіки мови та культури в тому, які зміни має зробити перекладач у цільовому тексті, щоб зберегти комунікативну функцію оригінального тексту або зберегти ефект, який він здійснює на читачів. Отже, можливість досягнення формальної еквівалентності дуже мала. На щастя, нещодавні обговорення з перекладу сприяють підходам цільових текстів. Наприклад, теорія скопоса фокусується на цільовій функції тексту [54]. Динамічна еквівалентність Ю. Найди, яка пізніше була замінена функціональною еквівалентністю, також орієнтована на цільовий текст [46] стверджує, що функціональна еквівалентність спрямована насамперед на еквівалентність реакції, а не на еквівалентність форми. Очікується, що цільовий текст матиме аналогічний ефект для своїх читачів, який справляє текст оригіналу.

Отже, публіцистичний стиль має безліч специфічних рис, одна з яких використання такого мовного засобу, як ігри слів для залучення читачів, отже, правильний переклад цього явища впливає на сприйняття тексту реципієнтом. Обов'язковим компонентом алгоритму перекладу гри слів є передперекладацький аналіз, куди входить розгляд структури, тобто граматики, орфографія тощо, і семантики одиниць, що входять до гри слів. Також дуже важливо визначити функцію гри слів, за допомогою чого можна визначити її значення та важливість, оскільки в деяких випадках, наприклад, у художньому стилі, гра слів, це невід'ємна частина ідеї всього твору, і її вилучення спричинить великі втрати. Крім цього, важливим кроком є визначення типу гри слів, тобто до якої групи представленої нами класифікації належить той чи інший приклад.



## 2.2. Перекладацький інструментарій дослідження мовної гри

У цьому підрозділі аналізується переклад відібраних нами прикладів гри слів, і навіть описується алгоритм її перекладу залежно від представленої нами класифікації. Насамперед перекладачеві необхідно визначити групу гри слів, яка може бути заснована на фонетиці або орфографії, семантиці, на морфології, на культуронімах або на комплексних модифікаціях.

Проаналізуємо першу групу слів. Зрозумівши, що імена дивних людей, з якими зустрічалася головна героїня, є паронімами до слова «прощавай» або до його синонімів різними мовами світу, перекладачки скористалися прийомом компенсації або тим самим прийомом, яким користувався автор при складанні даних імен, змінивши або додавши одну або кілька букв у вже існуюче слово. Таким чином, ці імена були перекладені наступним чином: *Alf Widdershaine* – *Альф Відерзейн*, *Sarah Nara* – *Проу Счай* (паронім до слова «прощавай»), *Sue Long* – *Дол Стрейчі* (до зустрічі), *Tony Fairwelle* – *Тоні Поуканд* (*поки що*), *Bonnie Voige* - *Бонні Вуайяж* [82].

Варто зазначити, що перекладачки залишили співзвуччя з деякими «закордонними» словами, наприклад, *Альф Відерзейн* – *Auf Wiedersehen*, *Бонні Вуайяж* – *bon voyage*. Останнє ім'я в цьому списку *Violet De'ath*, яке не було пов'язане зі словом «прощавай», однак було паронімом до фрази «*violent death*» було перекладено за допомогою прийому компенсації, проте значення смерті залишилося – «Зілайя С. Мертц», що є паронімом до фрази «бажаю смерті».

Співзвучність фрази «*Queen presentd an award to Richard Quinn*» [67] передати непросто, оскільки один з омофонів – *Quinn* – прізвище відомого дизайнера, яке не можна змінити, наприклад, для того, щоб використовувати прийом компенсації.

Тому, при перекладі фрази було застосовано прийом додавання – «*Королева вручила нагороду Річарду Куїну, який став справжнім королем цього вечора*».

Єдиний приклад анаграми, яка стосується орфографічних особливостей, «*Day's hurt*» також міг скласти труднощі для перекладу, оскільки ім'я головної героїні – «*Thursday*» [60], яке було перекладено «Четвер», так само не можна змінити.

Проаналізувавши все сказане вище, ми можемо представити алгоритм перекладу першої групи гри слів, де автор оригінального тексту задіяв фонетичну або орфографічну сторони цього явища. Перекладачеві, перш за все, потрібно визначити, на чому будується той чи інший приклад гри слів – на фонетиці чи орфографії. Якщо перекладач прийшов до першого варіанту, потрібно знайти об'єкт гри слів, тобто співзвучні слова. Складніше доводиться тоді, коли друге слово мається на увазі автором, але не використовується у висловлюванні. У такому разі перекладачеві потрібно бути дуже уважним і не пропустити цю гру слів.

Потім потрібно зрозуміти експліцитне та імпліцитне значення цієї пари слів, а також, чого автор хотів домогтися, вживши їх, інакше кажучи, необхідно визначити функцію, яка може бути експресивною, комічною або дією. Наступний крок – знайти в МП слова з таким самим значенням, проте вони рідко збігатимуться за звучанням. У цьому випадку наступним кроком буде підбір синонімів до одного зі слів, або обидва пароніми чи омоніми замінюються такими словами, які будуть співзвучними і в МП. На жаль, трапляється так, що в МП не існує співзвучних слів із тим значенням, яке автор МО закладав в оригінальне висловлювання. У такому разі перекладач використовує прийом компенсації, додавання або, якщо перекладачеві не вдалося перекласти той чи інший приклад, він може скористатися прийомом вилучення або поставити примітку з позначкою «гра слів».

У тому випадку, коли перед перекладачем гра слів, побудована на орфографічних особливостях, йому потрібно визначити, чи є цей приклад анаграмою або спеціально допущеною помилкою. Якщо приклад є анаграмою, то перекладач може скористатися компенсацією, привівши як анаграму інше за значенням слово, або якщо це неможливо, наприклад, коли об'єктом анаграми є власна назва, необхідно підібрати слово або фразу, які за літерним змістом будуть підходити до слова МО.

Якщо приклад є спеціально допущеною помилкою, насамперед перекладачеві потрібно зрозуміти функцію цього прикладу, і чи можливо припуститися аналогічної помилки в еквіваленті цього слова на МП або в його синонімі. Якщо ця дія неможлива, перекладач може скористатися прийомом компенсації.

Якщо перед перекладачем знаходиться друга група слів, яка заснована на семантиці, діяти потрібно по-іншому. Щоб виробити алгоритм перекладу цієї групи, для початку ми проаналізуємо переклад відібраних нами прикладів. Оскільки у досліджувній статті автор пояснює більшу частину неологізмів, перекладачу не довелося довго думати над їх значенням. Наприклад, неологізм, який також пояснювався автором «*to boojum*», що означає знищення літери, слова, рядки, книги, серії книг і т.д., був перекладений за допомогою прийому транслітерації, в результаті чого вийшло «буджум», а прикметник «*boojummed*» було переведено шляхом додавання до дієслова «буджум» префіксу, суфіксів та закінчення – «збуджумлений». При перекладі нововведених словосполучень перекладач скористався калькуванням, в результаті назви винаходів, які отримали свої назви від прізвища головної героїні – *Next*, такі як *nextian dictionary*, «*nextian square*» «*nextian geometry*» [95] були перекладені «*Нонетотівський словник*», «*Нонетотів квадрат*» і «*Нонетотова геометрія*», які також отримали свою назву від прізвища головної героїні в українському еквіваленті – *Нонетот*.

Також одне з мовних імен у публіцистичному тексті було перекладено прийомом калькування, *George the Sausage* – *Джордж Сосиска*, ми вважаємо цей варіант перекладу адекватним, оскільки у статті пояснюється, що порода цієї собаки – такса, що в українському узусі також асоціюється з сосискою.

При перекладі переосмислених автором фразеологізмів, наприклад, «*King of the (sand) castle*», важливо зберегти образність та метафоричність. Цей вираз утворено від фразеологізму *King of the castle*, який означає гру цар гори. Якщо при перекладі цього вираз у фразу «цар гори» додати слово «пісочний» – це не буде відповідати меті перекладу, навіть фрази «пісочний замок» або «замок з піску» в українському узусі означають щось тендітне, те, що швидко зламається.

Для того щоб зберегти образність цього заголовка, було обрано фразеологізм «*Годинних справ майстер*», оскільки людина, яка будувала замки у статті – справжній професіонал та майстер. Замінивши слово «вартових» на «пісочних», вийшов заголовок «*Пісочних справ майстер*», що зберегло образність та виразність.

Крім цього, при перекладі цієї групи гри слів перекладачі можуть користуватися прийомом компенсації, наприклад, при перекладі неологізму «*POTUS*» у публіцистичному тексті калькування було б недостатньо, оскільки цей неологізм спирається на слово «*potato*», що вже існує. Таким чином, варіантами перекладу стали «картопелька» та «бульба».

Також прийом компенсації може виявитися корисним при перекладі імен, що і зробив перекладач. Ім'я «*Adrian Lush*» було перекладено «*Едрієн Вунендрайзер*», що зберегло головні якості героя, а старенька «*Mrs. Scroggins*» стала «*Місіс Хворостайн*», від слова «хворіти» [62].

Отже, при перекладі семантичної групи гри слів, передусім перекладачеві потрібно визначитися з видом гри слів, тобто є гра слів полісемією, ім'ям, авторським неологізмом або авторським переосмисленням стійких словосполучень і фразеологізмів. Перший крок під час перекладу цієї групи гри слів, незалежно від виду, у тому, щоб розібратися в імпліцитному значенні слова чи фрази, оскільки гра слів цієї групи будується саме у ньому. Коли перекладач стикається з полісемією, то другим кроком буде підібрати схоже значення або фразу в українській мові. Якщо такої в українській мові немає, варто скористатися прийомом компенсації чи опису. У тому випадку, якщо перекладач має справу з ім'ям, насамперед йому потрібно скористатися прийомом транслітерації, проте частіше від цього втратиться образність. У цьому випадку до транслітерації можна додати калькування чи компенсацію. Слід зазначити, що компенсація у разі підходить найкраще, оскільки, використовуючи цей прийом, перекладач бере за основу імпліцитне значення імені.

Якщо перекладачеві необхідно перекласти авторський неологізм, то найкращий спосіб це зробити – транслітерація. Однак цей спосіб дієвий, тільки якщо неологізм не прив'язаний до жодного іншого слова. Якщо неологізм утворений від іншого слова, слід скористатися прийомом компенсації.

При перекладі стійких словосполучень чи фразеологізмів, змінених автором, передусім, необхідно «випробувати» прийом калькування, проте через відмінності мовних систем, зміст фрази може бути зовсім іншим, або перекладач може втратити образність вихідного висловлювання.

У цьому випадку перекладачеві слід скористатися прийомом компенсації, замінивши вихідне висловлювання на ближчий за змістом в українській мові. Якщо такої мови перекладу немає, перекладач може скористатися прийомом опису.

Розглянемо наступну групу гри слів, що ґрунтується на зміні морфології. Переклавши словозлиття, перекладачі брали за основу словникові відповідності первісних слів або їх синоніми, які потім перетворювалися на одне, наприклад, *tensionologist* (*tension i logia*); напругометрист (напруга та метрист), *LiteraTec* (*literature ma detective*); Літтектів (література та детектив), *chronoguard* (*chrono ma guard*) – хроностраж (хроно та стража), *booksplore* (*book ma explorer*) – книгознавець (книга та мандрівник), *rePAWter* (*reporter ma paw*) – журнаПЕС (журналіст та пес) *toothsayer* (*tooth i soothsayer*) – прозубець (провидець і зуб) [64].

При перекладі морфемного повтору може бути корисним прийом калькування, проте перекладачки не переклали одну фразу з передмови, опустивши її.

Ми пропонуємо власний переклад, взявши за основу словникову відповідність слова «*expect*» – «очікувати»: «*Don't expect the **expected**: Expect the **unexpected***». *If you expect the expected I expect you will remain unexpected*» – «**Не чекайте очікуваного, чекайте неочікуваного. Якщо Ви очікуєте на очікуване, будьте впевнені, ви будете несподівано здивовані**». Або, наприклад, при перекладі фрази «*Whatkins, WHAT have I told you?*», де за основу перекладу була взята морфема «*what*» – «що»: «*Штоткінс, що я тобі говорила?*», також за основу було взято словникову відповідність «головної морфеми». При перекладі морфемного повтору на основі власних назв буде корисний прийом транслітерації: «*Sir Edmund Godfrey was found murdered on Greenberry Hill in London. Three men were arrested and charged with the crime – «Mr Green, Mr Berry and Mr Hill»* [65] – «Сер Едмунд Годфрі був знайдений мертвим у канаві на Грінберрі-Хілл у Лондоні. За його вбивство заарештували і повісили трьох – містера Гріна, містера Беррі та містера Хілла».

При перекладі спотворення граматичної форми, наприклад, «*childer*», що вийшло після спотворення форми множини «*children*», перекладач взяв за основу слово українською мовою «дитина», і так само, як і автор оригінального тексту спотворили граматику освіти множини, в результаті чого вийшло слово «дитини».

Отже, під час перекладу гри слів, що належить до третьої групи, передусім, необхідно визначити вид гри слів – словозлиття, морфемний повтор чи спотворення граматичної форми слів. При перекладі словосполучення необхідно визначити імпліцитне значення слова, тобто зрозуміти, з яких слів будується нове слово. Виявлені слова необхідно перекласти за допомогою словника, а потім з'єднати в одне. Іноді перекладачеві необхідно підібрати синонім до одного або відразу до двох виявлених слів. При перекладі морфемного повтору на основі власних назв буде достатньо транслітерації, проте, якщо морфемний повтор будується на «звичайних» словах, необхідно перекласти основну морфему словниковою відповідністю, якщо необхідно, підібрати синонім, і утворювати слова від цієї морфеми, не забуваючи про узус МП. Якщо перекладач зіткнувся зі спотворенням граматичної форми, йому необхідно зрозуміти функцію цього спотворення, потім взяти початкову граматичну форму, знайти його словникову відповідність і аналогічну зміну, тобто, якщо в МО була змінена форма множини, то в МП спотворити потрібно те саме.

Варто зазначити, що не вдається перекласти гру слів і зберегти її аспекти. Наприклад, в одній із статей є фраза «*It was a bit OTT on the red carpet*» [77], де автор використовує одночасно і полісемію і паронімію. Слово OTT означає підтримку того чи іншого руху, в цьому випадку підтримку руху #MeToo, який засуджує сексуальні домагання та насильство, що утворилося після скандалу навколо кінопродюсера Харві Вайнштейна в 2017 році, а також OTT – це акронім від *over the top*, що означає «занадто багато», в цьому випадку було занадто багато чорного кольору на червоній доріжці. Крім цього, «OTT» є паронімом до слова «odd» – «дивний». В українській немає такого слова, яке одночасно означало б «занадто багато», «дивний», а також «підтримку». Однак можна сказати, що в цьому випадку гра слів має не таку важливу роль, як, наприклад, у художньому тексті, оскільки вона не зав'язана в цілому концепті твору.

Цей вислів був перекладений за допомогою прийому опису «*На підтримку руху #MeToo проти сексуального насильства всі актриси прийшли в чорних вбраннях, що виглядало дуже дивно*». Незважаючи на те, що в цьому випадку гра слів не була збережена, це не спричинило великих втрат, оскільки головна ідея висловлювання була передана реципієнту МП.

Таким чином, при перекладі цієї групи перекладачеві необхідно визначити види гри слів, що перетинаються, то, до яких груп вони відносяться і слідувати алгоритмам перекладу цих груп. Якщо перекладачеві не вдається зберегти обидва види гри слів, необхідно визначити переважаючий та перекласти відповідно до алгоритму.

Отже, якщо гра слів належить до фонетичної та орфографічної групи, перекладачеві необхідно знайти словникову відповідність співзвучних слів українською мовою, і підібрати до них співзвучні один з одним синоніми, або скласти анаграму або припуститися аналогічної помилки в українській мові. Якщо гра слів належить до другої групи, перекладачеві слід зрозуміти значення, яке автор хотів донести до читача, використовуючи ті чи інші мовні одиниці у складі гри слів.

Коли перекладач має справу з грою слів з третьої, морфологічної групи, йому необхідно визначити морфему, від якої залежить гра слів, а потім грамотно перекласти її, відповідно до підвиду гри слів. Якщо гра слів належить до четвертої групи, побудованої на культурних компонентах, необхідно визначити поінформованість читача ПМ про той чи інший феномен чи персонаж.

Перекладач може знайти готовий переклад, оскільки це явище вже існувало і, швидше за все, було перекладено, або перевести його самостійно. Якщо гра слів належить до п'ятої, комплексної, групи гри слів перекладачеві слід користуватися алгоритмом перекладу тих груп, до яких належить той чи інший приклад.

### **2.3. Методика культурно-емотивного дослідження відтворення мовної гри в перекладі новинного медіатексту**

Емоційна лексика може бути представлена категоріями емоційності, експресивності, емотивності. Незважаючи на всебічну вивченість цих понять у сучасному мовознавстві, вони часто використовуються як взаємозамінні, що, на наш погляд, не зовсім вірно, і тягне за собою нерозуміння при інтерпретації того чи іншого висловлювання. Розглянемо ці визначення докладніше з метою розмежування значень. Отже, емотивність – це форма відображення та пізнання дійсності [2, с. 247]. Людина, висловлюючи емоції, стає як об'єктом, і суб'єктом пізнання.

Емотивність, як свідчить П. Фарб, реалізує мотиви людини, впливає на адресата, інтерпретуючись ним [39]. Таким чином, можна сказати, що емотивність – це також характеристика мовних засобів, що використовуються для вираження емоцій за допомогою символів у вербальному спілкуванні, які можуть чинити емоційний вплив на реципієнта [39].

Психологічна характеристика стану емоційної сфери особистості називається емоційністю [39]. Тобто емоційність – це відображення особистістю її переживань, настрою, характеру. Іншими словами, емоційність можна розглядати як реакцію у відповідь на зовнішній світ, прояв емоцій та їх вплив на поведінку людини [39].

Емоційність пов'язана з психологічною характеристикою суб'єкта, його емоційним станом, у той час як емотивність є властивістю мовних засобів, що використовуються для вираження емоцій у мові та здатних справити емоційний ефект на слухача чи читача [39]. І, нарешті, останній наведений нами термін і який грає ключову роль інтерпретації емоційної тональності висловлювання – експресивність. Під експресивністю розуміємо загальну характеристику тексту, «інтегральний результат реалізації емотивності, оціночності, образності, інтенсивності, стилістичної маркованості, структурно-композиційних властивостей, підтексту [40].

Як зазначають І.І. Шаховська та О.В. Кондратьєва, емоції репрезентуються на всіх рівнях мови [24]. О.В. Ребрій вважає, що всі засоби вираження емотивності в англійській публіцистиці можна поділити на чотири групи: 1) фонетичні, 2) морфологічні, 3) лексико-семантичні, 4) формально-синтаксичні [18]. На думку Т.Є Некряч, емотивна лексика в тексті передається трьома способами, окреслиними у додатку (див. Додаток Г) [14]. Т.Г. Лукьянова та ціла низка інших дослідників також підкреслюють, що «до вербального вираження [емоцій] відноситься все те, що пов'язано з синтаксичними, лексикологічними та іншими мовними структурами» [13; 24]. Фонетичні засоби відіграють значну роль у створенні емотивності в мовленні. Однак очевидно, що коли справа стосується друкованих носіїв, ці засоби є не дуже ефективними. Проте, емотивність публіцистичного тексту можна з допомогою рими, співзвуччя, алітерації [7].



Т.Є. Некряч вважає, що фонетичні засоби емотивності виражаються графічним способом, а саме за допомогою розділових знаків, знаків питання, знаків оклику, тире, багатокрапок тощо [14]. На думку І.В. Корунця, на рівні фонетики емоції виражаються у певній послідовності звуків, їх повторюваності [10].

Найбільш поширеним морфологічним засобом репрезентації емотивності у флективних мовах є афіксація. Особливо слід згадати і таке явище, як мовна гра, оскільки її роль репрезентації емотивності дуже висока. Насамперед мета мовної гри полягає у приверненні уваги читача чи слухача до тексту, у мотивації до прочитання з допомогою мовного жарту, гумору, гостроти. Найчастіше мовну гру можна спостерігати у заголовках преси, які є «обличчям» будь-якого видання. Заголовки мають такі основні функції: привернути увагу читачів; окреслити тему статті; дати уявлення про підхід до повідомлення інформації – визначити її характер, дати оцінку, відзначити ідеологічну тенденцію, а також маніпулювати громадською думкою. Заголовки мають функцію переконання, коли вони сформульовані так, щоб привернути увагу читачів, зацікавити їх, сприяти придбанню друкованої газети або оформленню електронної підписки, наприклад.

У статті «Sea-ing Ghosts» («The Sun», 14.09.2023) заголовок можна віднести до гри слів на лексичному рівні. Автор утворює неологізм, застосовуючи його багатозначність привернення уваги читачів. Закінчення неологізму виділено синтаксично за допомогою знака тире, тим самим на ньому робиться ще більший акцент. Слово *ghosts* вживається здебільшого метафоричному сенсі. У результаті заголовок є успішним прикладом гри слів. Синтаксис ЗМІ може передавати емоції автора. Наприклад, заголовок «*He's Back!*» («The Sun», 19.12.2023) [91]. За допомогою оклику автор привернув увагу читачів до повернення Пітера Кея, британського коміка, на радіо, створивши атмосферу захоплення і радості з цього приводу. Отже, поняття «емотивність», «емоційність» та «експресивність» не можна вважати синонімічними. Основні способи репрезентації категорії емотивності в англійських текстах ЗМІ поділяються на 4 групи: фонетичні, морфологічні, лексико-семантичні та формально-синтаксичні. Проаналізовані приклади заголовків із британської газети «*The Sun*» наочно демонструють, як сучасні англійські ЗМІ використовують емотивну лексику.

## РОЗДІЛ 3

### ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ МОВНОЇ ГРИ В ПЕРЕКЛАДІ НОВИННОГО МЕДІАТЕКСТУ

#### 3.1. Семантичні механізми створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті

##### 3.1.1. Каламбур

У сучасних дослідженнях відзначають, що широке використання каламбурів є специфікою мови англомовних новинних видань. Каламбур стає ефективним інструментом на потенційного читача. Залучення читача до діалогу за допомогою каламбуру, мовної гри вважається основним засобом залучення та активізації його уваги [23]. Каламбури часто власними силами представляють труднощі під час перекладу, зумовлені відмінностями у лексичній, фразеологічній, фонетичній та інших системах мов. «Коли перекладач не має можливості шляхом «послівного» каламбуру достатньо чітко передати саме «каламбурність» сполучення, тоді він не перекладає той зворот, який надається автором оригіналу, а створює свою гру слів, що дуже нагадує за тими чи іншими показниками авторський каламбур створений на іншій основі та зовсім іншими засобами» [2].

Основними прийомами перекладу каламбурів є: *вилучення і заміна*.

При прийомі вилучення гра слів вилучається, переклад тексту іншою мовою здійснюється шляхом простого перекладу. Прийом вилучення, також відомий як параклаз, – це каламбур, який виникає внаслідок неправильного використання слова чи виразу відносно його іншого значення, схожого за звучанням.

*“Their latest addition, "Way Home," depicts a rushnyk – a Ukrainian decorative cloth – as a symbol of destiny, accompanied by the vibrant hues of red viburnum”* [86]. – *«Так, одну з нових хусток дизайнери назвали «Дорога додому», а на ній зображення рушника, як символу долі, і червоної калини»* [78].

При перекладі цього речення, автор застосував прийом вилучення.

Очевидно, що це призведе до деяких втрат, оскільки стиль вже порушений. Тим не менш, прийом компенсації може виправити ситуацію. У цьому випадку можна досягти еквівалентності перекладу на рівні всього тексту.

Заміна розглядається як перетворення неперекладеного елемента оригіналу з допомогою аналогічного або іншого елемента, який доповнює втрату інформації і здатен здійснити аналогічний вплив на читача.

*“Infamous blogger Myroslav Oleshko allegedly flees Ukraine with a fake border permit purchased for \$15,000” [95]. – «Скандальний блогер Мирослав Олешко міг виїхати з України з «довідкою» за \$15 тис.» [71].*

При перекладі речення застосовується прийом перекладу заміна. Заміняється «*a fake border permit*» на «довідка».

Перелік прийомів перекладу каламбурів представлений у Додатку Д.

Отже, проаналізувавши заголовки англomовних статей, що містять каламбури, можна зробити висновок, що каламбур – це мовна гра, що ґрунтується на подвійному або багатозначному використанні слів чи виразів, спричиняючи гумористичний ефект через невідповідані асоціації чи грайливість звучання. Він володіє важливою роллю у творчому використанні мови, збагачуючи текст і створюючи цікавий взаємозв’язок між значеннями слів.

### 3.1.2. Порівняння

Порівняння – це мовна гра, яка базується на використанні аналогій або схожих характеристик для порівняння двох різних об’єктів чи понять. Цей стиль висловлення допомагає створити враження або розуміння, використовуючи спільні або подібні риси, щоб відобразити аспекти одного явища через інше. Порівняння може додати виразності, образності та емоційного забарвлення мовленню.

*“If Ukraine has an airport, «they [the Russians] will see it as a potential target” [84]. – «Якщо в Україні функціонуватиме аеропорт, «вони [росіяни] в ньому вбачатимуть потенційну ціль» [61].*

У цьому випадку, фраза «*they will see it as a potential target*» містить порівняння, де Росіяни розглядають аеропорт в Україні як потенційну мету. У цьому контексті слово «як» вказує на порівняння або аналогію.

При перекладі автор не зберіг порівняння.

Також порівняння використовується при повідомленні негативної інформації:

“*Nobody believes in our victory like I do*” [113]. – «*Ніхто не вірить у перемогу, як я*» [63].

У реченні використовується порівняльна конструкція «*like I do*», що робить це речення мовною грою порівняння. У цьому випадку вислів «*like I do*» вказує на порівняння рівня віри в перемогу між мовцем та іншими.

В українському перекладі порівняння збереглося.

“*Now we have a job like in a blockbuster*» *Stories of rescuers working in cities under fire*” [99]. – «*Зараз у нас робота, як у блокбастері*». *Історії рятувальників, які працюють у містах під обстрілами*» [63].

У наведеному вище прикладі використовується порівняльна конструкція «*like in a blockbuster*». У цьому випадку вираз «*like in a blockbuster*» вказує на схожість роботи чи завдання з подіями, які зазвичай мають місце в фільмах блокбастера.

У наведеному вище прикладі ми можемо побачити приклад порівняння призначення пана Трампа на пост президента з перспективою бути застреленим.

“*Ukraine should prepare for Russian aggression like Japan for tsunami*” [109]. – «*Україна має готуватися до агресії РФ, як Японія до цунамі*» [75].

У цьому реченні використано порівняльну конструкцію «*like Japan for tsunami*». У цьому випадку вислів «*like Japan for tsunami*» вказує на порівняння рівня підготовки України до російської агресії і рівня підготовки Японії до цунамі.

Отже, порівняння, як мовна гра, є ефективним лінгвістичним засобом, який додає висловлюванню виразності та образності. Використання порівнянь дозволяє авторам створювати живописні образи, відтворювати абстрактні ідеї та забезпечувати читача більш виразним розумінням предметів чи явищ. У такий спосіб порівняння стає важливим елементом мовної гри, що сприяє творчому використанню мови та залученню уваги аудиторії.

### 3.1.3. Метафора

Метафора – це мовна гра, яка полягає в передачі значення слова або висловлювання, використовуючи образність та асоціації, які не є буквальними. Вона встановлює непрямий аналогічний зв'язок між двома поняттями, що допомагає краще розуміти або уявляти одне з них через інше. Метафори надають мові образність, виразність та можуть створювати глибший емоційний чи інтелектуальний зміст.

*“Adopting changes to legislation in this form may lead to even greater pressure on **transparent business**”* [87]. – «Тож вкрай важливо визначити один, але ефективний орган, який би контролював це питання, аби не створювати ще один інструмент тиску на **прозорий бізнес**» [74].

У цьому прикладі мова йде про «*transparent business*», що при перекладі відтворюється як «прозорий бізнес». Метафора «прозорий» у цьому випадку використовується для позначення бізнесу, який діє відкрито, чесно і без темних схем. Метафорично це виражає ідею прозорості та добросовісності в справах.

Тобто, можна зробити висновок, що при перекладі метафора повністю зберігається.

*“A little more discreetly, the European Business Association (EBA) also called on the country’s leadership **to reboot the Bureau**”* [93]. – «Трохи стриманіше Європейська Бізнес Асоціація (ЄБА) також закликала керівництво країни **реформувати Бюро**» [58].

У цьому прикладі метафора висвітлена у словосполученні «*to reboot the Bureau*», яке має еквівалент «реформувати Бюро». Метафора при перекладі цього речення не зберігається.

*“However, Kushnir was already **mired** in controversy in the spring”* [97]. – «Однак Кушнір уже навесні **загруз** у суперечках» [77].

У цьому виразі слово «*mired*» вказує на те, що об'єкт або ситуація потрапили в якесь «болото» або труднощі, що ускладнюють їхній стан чи перебіг. Це вираження часто використовується для опису ситуацій, де є велика кількість суперечок, суперництва або негативного впливу на деякого суб'єкта.

Автор описує метафорою «*was already mired in controversy*» не дуже хороші справи у пана Кушніра. При перекладі автор використовує еквівалент «загруз у суперечках», що повністю зберігає метефору.

*“A significant portion of this oil is transported by a “shadow fleet,” whose opaque ownership is challenging to restrict with sanctions”* [112]. – «Значну частину цієї нафти транспортує **«тіньовий флот»**, непрозору власність якого важко обмежити санкціями» [72].

У цьому реченні вираз “*shadow fleet*” (тіньовий флот) має переносне значення, описуючи непрозорість та трудність визначення власності цього флоту через санкції.

Автор при перекладі даного речення повністю метафору зберігає.

*“This will mark the beginning of a new era, a new epoch, so to speak, of Ukraine’s “conditionality”, closely linked to the country’s path to EU accession”* [108]. – «Це буде **початком нової ери, так би мовити нової епохи «Умовність»** України, тісно пов’язана зі шляхом країни до вступу в ЄС» [60].

У цьому реченні вислів “*a new era, a new epoch*” метафорично описує початок нового етапу чи періоду, порівнюючи його з новою ерою чи епохою. При перекладі речення метафора збережена і перекладена висловом «нова ера, нова епоха».

Отже, метафора у мові є видом мовної гри, який ґрунтується на використанні образних порівнянь для передачі нового або складного значення. Уривки з метафоричними висловами надають тексту виразності та розширюють його інтерпретаційні можливості, дозволяючи читачеві бачити або розуміти щось нове через асоціації з відомими концепціями. Метафора вказує на глибину і креативність мовлення, дозволяючи виражати складні ідеї у простий та запам’ятовуваний спосіб.

### 3.1.4. Гіпербола

Гіпербола – це мовна гра, що ґрунтується на перебільшенні, надмірності чи завищенні образності висловлення з метою створення враження чого-небудь абсурдного, надмірно великого чи сильного. Це літературний прийом, який використовується для створення ефекту, гумору, враження або підкреслення важливих аспектів описуваного явища чи об’єкта.

Гіпербола, яка є апіорним перебільшенням чого-небудь, має сильну емоційну виразність, що посилює якийсь вираз.

“*Unbeaten Ukrainian fighter gives Jamaican foe a traditional Ukrainian embroidered shirt before fight*” [111]. – «**Непереможений** український борець провів битву поглядів зі своїм наступним суперником» [66].

У цьому реченні слово «*Unbeaten*» може вважатися мовною грою гіперболи, оскільки це може бути перебільшенням, щоб підкреслити непереможеність або винятковість українського бійця. Гіперболою це потрібно вважати, оскільки немає непереможених людей. Тим більше, далі у статті вказано, що український борець програв опоненту. Гіпербола часто використовується для надання слів або фраз більшого ефекту або враження.

У перекладі гіперболу повністю збережено та перекладено як «Непереможений».

“*Emotionally, I am very happy for each musician, manager, stylist, sound engineer, for myself – because **we are all part of the right and honest process**, the main goal of which is to create a choice for Ukrainians, to give all of us new hope, to find a person who will speak important things for all of us on the stage of the grand final, and whom we will be proud of*” [107]. «Але чисто емоційно я дуже радію за кожного музиканта, менеджера, стиліста, звукоінженера, за себе – тому що **ми всі є частиною правильного і чесного процесу**, головна мета якого – створити вибір для українців, дати нам всім нову надію, знайти людину, яка говоритиме важливі для нас всіх речі на сцені великого фіналу і якій ми будемо довіряти як собі і пишатись, як собою» [68].

У цьому уривку є явна гіпербола, вислів «*we are all part of the right and honest process*» вказує на величезне значення процесу, підсилюючи його важливість та справедливість. У контексті висловлення «*right and honest*» виглядає як перебільшення, що робить його гіперболою.

У тексті перекладу автор зберіг гіпербою, переклавши її як «що ми всі є частиною правильного і чесного процесу».

“*I really hope that the national selection will take place in this atmosphere, then everyone will benefit from it, and, most of all, our Ukrainian music*” [107]. – «Дуже сподіваюсь, що національний відбір пройде саме в цій атмосфері, **тоді від нього виграють усі і, в першу чергу, наш український музичний простір**» [68].

Фраза «*everyone will benefit from it, and, most of all, our Ukrainian music*» може вказувати на перебільшену чи позитивно зазначену важливість національного відбору для всіх і, особливо, для української музики.

При перекладі повністю збережена гіпербола та перекладена як «*від нього виграють усі і, в першу чергу, наш український музичний простір*».

Отже, гіпербола – це лінгвістичний засіб, який полягає в перебільшенні або завищенні обставин, характеристик або подій з метою створення враження величезності, надмірності чи драматичності. У літературі та мові гри гіпербола використовується для емоційного впливу на аудиторію та підкреслення важливих аспектів повідомлення чи висловлювання.

### 3.1.5. Метонімія

Метонімія – це лінгвістична фігура, при якій один об’єкт або явище вказує на інший об’єкт або явище через їх фактичне або контекстуальне зв’язок. В контексті мовної гри метонімія може використовуватися для створення цікавих асоціацій або переосмислення звичайного значення слів.

Метонімія, що ґрунтується на суміжності, на асоціації об’єктів, використовується для перейменування, заміщення одного слова іншим:

“*Orbán’s government openly switches to Russia’s positions*» [102] – «**Уряд Орбана відкрито перейшов на позиції Росії**» [73].

Фраза “*Orbán’s government*” вказує не на таку організацію як уряд, а на політиків, які входять до нього.

Під час перекладу автор повністю зберіг вживання метонімії, як підвиду мовної гри. До різновиду метонімії відноситься антономазія, що означає ситуацію, коли замість власного імені ставиться описовий вираз:



*“The Iron Lady”* [90]. – «**Залізна леді**».

*“The Iron Lady”* є титулом чи прізвищем, яке використовується для опису Маргарет Тетчер, коли вказується на неї як на сильного та непохитного лідера. Метонімія в даному випадку полягає в тому, що конкретний об’єкт («залізна леді») використовується для позначення абстрактного поняття (сильного та рішучого лідера).

*“Rada adopts law on national minorities taking into account expert opinion of European Council”* [103]. – «**Рада** прийняла в цілому закон про національну з урахуванням експертної оцінки Ради Європи» [70].

У цьому уривку ми бачимо явну метонімію. Під Радою автор має на увазі політиків, депутатів, які входять до неї, а не будівлю.

При перекладі таку лінгвістичну фігуру як метонімія повністю збережено.

*“The First Lady of Ukraine also spoke about how she sees the future after the war for her family”* [100]. – «**Перша леді України** розповіла також і про те, яким вона бачить майбутнє після війни для своєї родини» [67].

У наведеному вище прикладі використано антономазію, оскільки словполучення «*the First Lady of Ukraine*» вказує на особу, яка займає цю «посаду», яку у даний час займає Олена Зеленська, і цей вираз використовується як альтернатива її імені чи посади.

При перекладі цього речення автор повністю зберіг один із видів метонімії, антомазію.

*“Changes in the West’s attitude to Russia and a tough response to the aggressor are needed”* [85]. – «**Необхідні зміни у ставленні Заходу до РФ та жорстка відповідь агресорові**» [59].

Говоритися про зміни у ставленні Заходу. Але мається на увазі не одну з сторін світу, а країни, які розміщені там. При перекладі цього уривку метонімія збереглася.

Отже, метонімія – це стилістичний засіб, який полягає у використанні слова або виразу, пов’язаного з об’єктом, але не тотожного йому, для позначення цього об’єкта. Ця мовна гра додає висловленню образність та ефективно передає асоціації чи характеристики, пов’язані з використаним терміном.

Виявивши найбільш використовувані виразні засоби у вибраних матеріалах, ми вирішили з'ясувати, які засоби мають найчастотніше використання. Було виявлено 7 типів виразних засобів: метафора, порівняння, антитеза, гіпербола, метонімія, каламбур, вставлені конструкції (Додаток Е).

## 3.2. Синтаксичні механізми створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті

### 3.2.1. Антитеза

Антитеза – це мовна гра, яка ґрунтується на протиставленні суперечливих або протилежних за змістом елементів у одному висловлюванні чи реченні. Це використання контрасту для вираження ідей чи образів.

“*The corner stamp on the fitness certificate is **embossed, not printed**, as on the certificate*” [95]. – «Кутовий бланк на довідці ВЛК є **штампованим, а не печатним**, як у довідці» [71].

У цьому реченні вираз «*embossed, not printed*» є мовною грою антитезою. Він виражає протиставлення двох протилежних характеристик штампу на довідці ВЛК: штампованого (*embossed*) і печатного (*printed*).

При перекладі автор зміг повістю антитезу зберегти.

“*These new traditions – taken in large part to disassociate Ukrainian practices from ones practiced in Russia – provide the country with its own unique identity, as Ukraine’s defenders fight **to preserve that identity from destruction and assimilation***” [86]. – «Ці нові традиції – прийняті значною мірою для того, щоб відокремити українські практики від тих, які практикуються в Росії – надають країні власну унікальну ідентичність, оскільки захисники України борються за збереження цієї ідентичності від знищення та асиміляції» [78].

У цьому уривку поняття «*preserve*» і «*destruction*» є мовною грою антитезою. Вони виражають протиставлення між збереженням (*preserve*) та знищенням (*destruction*) унікальної ідентичності України в контексті нових традицій.

У перекладі автор зберіг цей мовний засіб.

“A serviceman from the 241st Separate Territorial Defense Brigade, known by the call sign Marek was speaking with Radio Svoboda, as can be seen in a clip that appeared on X (Twitter) on Dec. 1. Without asking permission, the camera-friendly titmouse **flew into** the frame and **landed on his head**” [83]. – «Так, Радіо Свобода опублікувало фрагмент інтерв'ю, взятого у військовослужбовця 241-ї окремої бригади ТРО з позивним Марек, під час якого до кадру **влетіла синичка, безпардонно сівши тому прямо на голову**» [65].

У цьому прикладі зустрічається антитеза «*flew into*» і «*landed on*», оскільки вони виражають протилежні дії – переліт (*flew into*) та посадку (*landed on*) синички на голову. В українському перекладі ця антитеза збереглася.

Отже, антитеза, як мовна гра, є ефективним засобом створення контрасту та суперечливості в мовленні. Використання протилежних ідей чи висловлювань допомагає виокремити ключові поняття, підкреслити опозиційність і надати висловлюванню глибший зміст. Антитеза використовується для створення враження драматизму та виразності у мовленні, а також для залучення уваги слухачів чи читачів.

### 3.2.2. Вставлені конструкції

В україномовних медіатекстах значно ширше використовуються вставлені конструкції, які вклинюючись у структуру речення, не порушують її, але при цьому надають усьому висловлюванню додаткове значення або емоційне забарвлення [88].

“Their latest addition, “Way Home,” depicts a rushnyk – **a Ukrainian decorative cloth** – as a symbol of destiny, accompanied by the vibrant hues of red viburnum” [86]. – «Так, одну з нових хусток дизайнери назвали Дорога додому, а на ній зображення **рушника, як символу долі, і червоної калини**» [78].

У цьому реченні “*a Ukrainian decorative cloth*” є вставленою конструкцією. Вона пояснює або конкретизує значення терміна “*rushnyk*” для аудиторії, яка може не бути ознайомлена з цим українським елементом. В тексті оригіналу ця вставна конструкція відділяється з двох боків тире.

При перекладі автор вилучає цю вставну конструкцію, адже україномовне населення чудово знає значення терміну «рушник».

Іншою відмінністю вставних конструкцій є те, що вони використовуються для роз'яснення реалій або понять, які можуть бути незнайомі адресату.

“*Vozianov, led by designer Fedir Vozianov, has redefined winter headgear by introducing padded silk scarves as a chic alternative*” [86]. – «Минулого року **бренд Vozianov** дизайнера Федора Возіанова запропонував носити зимовий головний убір – дуті пухові хустки» [78].

Тут автор, вставляючи в структуру речення цілу фразу, не розриває логічну послідовність, але пояснює і принагідно надає інформацію про те, хто саме керує Vozianov та яку роль відіграв дизайнер *Fedir Vozianov* у перетворенні зимових головних уборів.

При перекладі цього речення автор зберігає вставлену конструкцію «*led by designer Fedir Vozianov*», передаючи її українським «дизайнера Федора Возіанова», але вже не виділяє комами. Також у тексті перекладу додано ще одну вставлену конструкцію «дуті пухові хустки», яка виділяється тире, та несе у собі уточнення, який саме головний убір запропонував дизайнер.

“*They will then sort and send them to the military (the address can be obtained after booking a gift)*” [90]. – «Надалі їх сортують та надсилають військовим (**адресу можна отримати після бронювання позиції**)» [69].

У цьому реченні вставлена конструкція «*(the address can be obtained after booking a gift)*» надає додаткову інформацію про те, як можна отримати адресу для надсилання подарунка.

При перекладі автор повністю зберіг цю мовну конструкцію та переклав її як «*(адресу можна отримати після бронювання позиції)*».

Специфіка англомовних медіатекстів у тому, що вставлені конструкції використовуються з метою передачі емоційного стану, їх емоційної оцінки щодо того, що відбувається.

“*I, for my part, try to support him*” [101] – «**Я зі свого боку намагаюся підтримувати**» [64].

У цьому реченні вираз «*for my part*» є вставленою конструкцією, яка вказує на емоції, особистий внесок або погляд говорячого. У тексті оригіналу з двох сторін виділена комами.

Автор зумів повністю зберегти вставлену конструкцію, не виділяючи її, при цьому використав досліний переклад.

Отже, втавлені конструкції, як мовна гра, є ефективним засобом творчого використання мовних ресурсів. Їхнє використання сприяє глибшому розумінню тексту, створює ефектне враження та робить мовлення більш виразним. Ця лінгвістична стратегія дозволяє авторам виражати свої ідеї і почуття з оригінальністю та глибиною, створюючи при цьому цікаві та запам'ятовуючі вислови. Використання вставлених конструкцій допомагає підняти рівень творчості в мовленні та залучити увагу аудиторії.

### **3.3. Стратегії та способи відтворення мовної гри в новинному медіатексті**

Як уже було зазначено, з розвитком технологій та інтернет-комунікацій, засоби масової інформації набули широкого поширення на всіляких електронних ресурсах та джерелах, надаючи людям можливість отримання інформації без необхідності набувати фізичних носіїв – газет та журналів. Однак таке поширення мало і зворотний бік – люди отримали можливість не лише приймати, а й ділитися інформацією в інтернет-джерелах, що призвело до впровадження розмовної мови та широкого використання стилістичних прийомів на інтернет-ресурсах, а також сприяло формуванню мови ЗМІ. Одним із найпоширеніших засобів виразності мови стала мовна гра, яка згодом стала мати певні функції у текстах ЗМІ для більшого впливу текстової інформації на реципієнта.

Враховуючи обсяг перекладних текстів ЗМІ на цей момент, виникає необхідність в аналізі їхнього перекладу для розуміння впливу, який вони надають, а також мети, яку вони несуть. Крім того, аналіз способів створення мовної гри (МГ) та способів її перекладу необхідний для поповнення бази даних текстів перекладних ЗМІ, що сприятиме подальшому вивченню в цій галузі та відпрацьованій стратегії їх перекладу в умовах інтернет-комунікацій, що постійно розвиваються.

### 3.3.1. Мовна гра → мовна гра

«*Airlines look to jettison co-pilots*» [80]. – «*Авіакомпанії планують «катапультиувати» других пілотів*» [117].

У цій статті видання The Times йдеться про можливість керування літаками без інших пілотів. Для створення гри слів автор статті використав дієслово «*to jettison*» – «катапультиувати, позбавлятися», який створює комічний ефект у контексті теми про пілотів та літаків. Мовна гра цього прикладу реалізує естетичну функцію, привертаючи увагу читача до тексту статті.

“*Last financiers standing*” [98]. – «*Останні справжні фінансисти*» [117].

Автор створює мовну гру за допомогою руйнування назви фільму *Last Man Standing* із заміною одного елемента, що створює комічний ефект, підкреслюючи зміст статті про труднощі у фінансовій справі.

Українською мовою назва цього фільму звучить як «Останній справжній чоловік», і в цьому випадку перекладач також використовує посилання на цей фільм і відтворює мовну гру на його основі, за допомогою калькування впровадивши в структуру «елемент-підміну».

У такій МГ можна простежити асоціативну функцію, що змушує реципієнта провести аналогії між змістом статті та змістом фільму.

“*Ig Nobels honour dead salmon’s ‘brain activity’ in improbable research awards*” [94]. – «*Шнобелівські премії за неймовірні наукові дослідження: оргкомітет вшанував «діяльність мозку» мертвого лосося*» [117].

*Ig Nobel Prize* є пародією на Нобелівську премію та нагороджує людей за незвичайні та дивні наукові дослідження та відкриття. Гра слів полягає у приєднанні псевдоприставки *ig* перед словом *noble* для отримання прикметника *ignoble* – «ганебний».

“*Love at First Bite*” [104]. – «*Кохання з першого укусу*» [117].

Автор статті пише про фільм «Дракула», надаючи комічність статті за допомогою руйнування стійкої фрази *Love at first glance* з наступною заміною елемента, щоб наголосити на сутності головного героя фільму – вампіра – та поєднати з нею любовну лінію сюжету.

Функція МГ наведеного прикладу – асоціативна.

Отже, проаналізувавши еквівалентний спосіб перекладу, можна дійти висновку у тому, що 60 %, він застосовується для мовної гри, побудованої на руйнуванні сталого висловлювання. Таку закономірність можна пояснити тим, що з успішною реалізації МГ та для охоплення більшої аудиторії реципієнтів, автори прагнуть побудувати комічний ефект у тому, що вже знайоме й здатне викликати певні асоціації. З усіх проаналізованих одиниць еквівалентний переклад становив 37 %.

### 3.3.2. Мовна гра → не мовна гра

“*Silent blight*” [105] – «Безмовна хвороба» [117].

У статті йдеться про сільські місцевості, які мають порожні будинки та закриті магазини. У виразі *silent blight* можна простежити співзвуччя з назвою різдвяної пісні *Silent Night*, де автор підмінив останній елемент на співзвучний – *blight*, що означає недугу, хворобу.

Мовна гра цього прикладу має текстоутворюючу функцію, згодом розкриваючи тему статті.

“*Affluenza: the sick society*” [79]. – «*Епідемія в суспільстві: гроші як вірус*» [117].

Для відображення змісту статті про величезну значущість грошей у суспільстві автор використовував неологізм, створений у вигляді словоскладання. Першим компонентом є слово *affluent*, що позначає щось багате, другим елементом виступило слово *influenza* – «грип».

Такий приклад мовної гри має світоглядну функцію, формуючи у реципієнта певну думку щодо фінансових відносин у суспільстві.

“*Forget love, I'd rather fall in chocolate!*” [89]. – «*Кохання? Тільки з шоколадом*» [117].

Автор статті розповідає, як можна дотримуватися дієти, не відмовляючись від шоколаду – улюблених ласощів для багатьох людей. Гра слів заснована на поділі стійкого виразу *fall in love*, що означає «закохатися», проте автор підмінив останній елемент на слово *chocolate*, і фраза стала означати дослівно «впасти в шоколад».

“*FDA tells bakery that love is not an ingredient*” [88]. – «Пекарні заборонили випускати *продукти з любов’ю*» [117].

Цей заголовок статті, де темою є великий скандал у США з приводу інгредієнта «*love*» у складі шоколаду, вказаного на упаковці, несе собою алюзію на вислів, що головний інгредієнт у будь-якому рецепті – це кохання, любов.

В українській мові гра слів відбувається з фразою «*продукти з любов’ю*», яку можна розглянути з одного боку, як «*продукти, зроблені з любов’ю*», з іншого, в буквальному значенні – «*продукти, що містять любов як інгредієнт*».

“*Easy as Dell*” – «Просто як *Dell*» [117].

Компанія *Dell* є однією з найбільших із виробництва комп’ютерної техніки, її назва співзвучна слову *hell*, що було використано для створення комічного ефекту у слогані. Фраза *Easy as Dell* побудована на руйнуванні розмовної фрази *easy as hell*, яка має значення «неймовірно легко».

Мовна гра цього слогану втілює в собі асоціативну функцію, створюючи у потенційних покупців уявлення про те, що технікою цієї компанії буде дуже просто користуватися.

Отже, мовна гра, у своїй сутності, представляє собою складний механізм, спрямований на використання мовних ресурсів для досягнення високого рівня виразності та творчості. Це не лише ефективний засіб комунікації, але і важлива складова стилістичного багатства мови. З іншого боку, термін «не мовна гра» не існує в лінгвістиці, оскільки вся мовна діяльність базується на грі мовою, розмаїтті її виразних можливостей та використанні лінгвістичних засобів для створення ефективних засобів виразності. Таким чином, розуміння мовної гри допомагає глибше осмислити природу мови та її потенціал у сфері комунікації.

### 3.3.3. Мовна гра → редакторська техніка

Коли варто пояснити реальність реципієнту, а описовий переклад не впорається з цим, використовується редакторська техніка. Приклади використовуються для привернення уваги читачів до мовної гри, яку не завжди вдалося зберегти або яку можуть трактувати неправильно через відсутність фонових знань.



**Фонологічний рівень.** Серед різноманіття прикладів мовної гри у шоу “*Whose Line Is It Anyway?*” можна виділити дві основні групи: елементи реалізовані у межах фонологічного рівня та у межах лексичного рівня. Переклад мовної гри фонетичного рівня на українську мову можна знайти нижче. Переклад, який зберігає мовну гру в МП, вважається стандартним.

До засобів реалізації мовної гри фонетичного рівня у шоу “*Whose Line Is It Anyway?*” належать:

1. **Вимова з акцентом.** У грі “*Let’s Make A Date*” один з коміків отримує картку “*An Amish Guy*”, що означає «член амішського руху». Аміші – це християнська громада в Сполучених Штатах, яка веде старий традиційний спосіб життя, відмовляється від будь-яких технологій і користується німецько-пенсільванським діалектом. Аби натякнути на свого персонажа, актор починає говорити з сильним акцентом, критикуючи сучасний стиль життя та демонструючи свої консервативні переконання.

2. **Ономатопея.** У цьому ж епізоді два інших актори отримують картки “*In The Dentist’s Chair*” – «У стоматологічному кріслі» та “*Gradually Turning Into A Parrot*” – «Поступово перетворюється на павугу». Показуючи ситуацію лікарського прийому, перший вимовляє слова з широко відкритим ротом. Інший актор використовує прийом ономатопеї, коли він спочатку говорить спокійно, а потім швидко переходить на крик птаха.

3. **Римована співзвучність** або звукопис (звукосподібнення). Одним із постійних блоків шоу є гра «Стилі пісень», де комік має заримувати слово, яке обрала аудиторія для кожної пісні. Актор отримує завдання співати про глядачку з залу на ім’я Нероші, яка навчається політології.

4. **Швидкість вимови.** У розділі гри “*Let’s Make A Date*”, який був згаданий раніше, одному з акторів дається завдання перевтілити себе в аукціоніста, для чого він вдається до майже беззвучного мовлення з хвилювими змінами темпу. Ключові слова, перед якими робляться короткі паузи, мають підвищений тон. Актор створює характерний аукціонний дискурс.

Українською можна легко передавати особливості мовлення в аукціонному дискурсі. Переклад мовна гра → мовна гра: дублювання акторами такого ж швидкого безпаузального мовлення та еквівалентний переклад реплік акторів можуть зробити мовну гру можливою без перекладацьких трансформацій. Цей приклад демонструє можливість мовної гри.

5. *Акцентуація слів.* Актор, який отримав картку “*Charismatic Politician Running For Governor*” (укр. «Харизматичний політик, який балотується на посаду губернатора»), використовує низку просодичних прийомів, відтворюючи ораторську майстерність політичного діяча в рамках блоку “*Let’s Make A Date*”.

6. *Вживання омофонів.* Вживання омофонів, тобто слів, які вимовляються однаково, але мають різне написання та значення, є одним із фоностилістичних елементів створення мовної гри.

“*I would like to take you out for a few drinks, but... I’m a minor*”.

[YouTube, *Whose Line Is It Anyway?*].

Слово «*minor*» – це омофон у попередньому реченні. Актор розповідає, що хотів би випити щось, але не може, оскільки він неповнолітній (*minor* – молодший, неповнолітній). Ситуація сприяє реалізації мовної гри: мовець носить каску шахтаря (англ. *miner*) на голові та омофони менших шахтарів (англ. *miner*).

Отже, більшість досліджуваних прикладів явища мовної гри в телевізійному шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» можна перекласти, зберігаючи мовну гру (не завжди оригінальну). Передача досліджуваного явища важлива як з точки зору змісту, так і з точки зору форми. У більшості випадків дублювання стилю вимови важливе для озвучування.

*Лексичний рівень.* Фоностилістичні інструменти не є єдиними способами реалізації феномена мовної гри в мовленні. Вільне поводження з формою мовлення, його граматичною та лексичною складовою називається мовною грою. Нетрадиційне оперування одиницями мовлення включає використання прийомів лексикостилістичного дослідження.

1. **Параномазія.** У наступному уривку з блоку «*Let's Make A Date*» явище мовної гри реалізується за допомогою явища параномазії, яке є зближенням каламбурних слів, які схожі за звучанням, але різні за змістом. У цьому випадку комічний ефект виникає, коли актор, який грає старого музиканта блюзу, навмисно вимовляє перший склад у словах *low* та *loving*. Крім того, він використовує фонетичні прийоми мовної гри, римуючи слова *you* та *do*, натякаючи глядачам, що це пісня. Він говорить протяжним тоном, ніби виконує блюз, який також називають розмовним жанром музики. Використання акронімів, оскільки це позбавляє його мовлення певної вишуканості, показуючи, що так можуть говорити люди низького або середнього класу.

*“TV presenter: I am a late sleeper. What is it like for you when you first get up in the morning? Old Blues Player: I think to myself, I am feeling **low** and I need some **loving** to get me up. And I stretch and I stretch and I think about **you** cuz there are no secret to what you can **do**”* [Whose Line Is It Anyway?, S1 E5].

2. **Зоосемізм.** Зоосемізм використовується під час імпровізації з використанням жартівливих масок та перук. Відбувається така розмова між акторами, один з яких має маску курки на голові:

*“Can you hide me?*

*What are you? Chicken?*

*Why do you say something like that?*

*Have I hurt your feelings?”* [Whose Line Is It Anyway?, S1 E22].

У цьому випадку показано, що загальноживане слово курка може бути зоосемізмом, який означає негатив. Актор використовує мовну гру, щоб відповісти на досить пряме питання, відкидаючи переносне значення, яке занижує соціальний статус адресата.

3. **Гра слів.** Як зазначалося раніше, гра слів є різновидом мовної гри. У деяких контекстах люди, які говорять, можуть об'єднувати слова на основі їх фонологічної подібності, що називається омонімією, або багатозначності, що називається полісемією. Наступна репліка є прикладом гри слів, в основі якої лежить полісемія:

*“I just can't believe you're so worried about getting a date when you are having **hair emergency**. I want to call rescue 9-1-1, cuz **you've got split ends like nobody's business**”* [Whose Line Is It Anyway?, S1 E2].

4. **Полісемія**. Мовна гра на основі явища полісемії демонструється також в епізоді *“Let's Make A Date”*, у репліці актора з карткою *“Giving Birth”* (укр. під час пологів):

*“TV reporter: If you were a piece of women's clothing, what kind would you be and in what color? Giving Birth: I'd probably be a bra, a **push-up! Push! Push!**”*.

[Whose Line Is It Anyway?, S1 E6].

У медицині лексема *push* означає штовхати, тужитися, а також підняти, підтримувати. Обидва ці значення використовуються в жіночому одязі, відомому як *push-up bra*. Актор створив логічний перехід до пологів, які йому потрібно було імітувати, назвавши саме цей предмет одягу. Більшість людей, які говорять українською, знають обидві слова, оскільки слово *“push-up”* є англіцизмом, а *“push”* часто зустрічається в різних інструкціях.

5. **Порівняння**. Порівняння є іншим способом вираження мовної гри в мовленні. Вони не такі комічні, як каламбури, але все ж демонструють лінгвокреативність мовця. У наступному епізоді «Narrate» звучить репліка:

*“He was playing me like he'd **play a fish**”* [Whose Line Is It Anyway?, S1 E6].

Ідіома *to play a fish* має загальноживане значення, яке дозволяє легко контролювати кимось; однак у цьому прикладі мовець використовує її як порівняння, щоб зробити його більш зрозумілим. Порівняння демонструє надзвичайну мовленнєву креативність, оскільки дія гри відбувається у вигаданому рибному кіоску.

6. **Омонімія**. У одному з епізодів акторам доводиться імпровізувати на тему *«Getting Your Pizza Late»*. У результаті глядачі чують таку строфу:

*“I'm waiting for my pizza it's been 3 hours now,  
I'm getting really angry just like a British cow.  
It really is upsetting I'm going to really go,  
When he gives me my pizza I won't give him his dough”*.

[Whose Line Is It Anyway?, S1 E7].

У сленговому мовленні слово *dough* омонімізує мовну гру, маючи як основне значення «тісто», так і значення «гроші». Завданням перекладача є перевірка МП на наявність кулінарних омонімів, які можуть мати значення для назв грошових одиниць. Отже, концепція мовної гри в шоу “*Whose Line Is It Anyway?*”, яка ґрунтується на лексикостилістичних прийомах. Більшість досліджуваних прикладів показали, що перекладацькі трансформації були необхідні.

### 3.4. Прагматично зумовлені лексичні трансформації в англо-українському перекладі новинного медіатексту

Прагматична адаптація текстів тісно пов’язана з перекладом, який визначається функцією тексту та має відповідати намірам та меті автора оригінального тексту [38]. Один і той же текст, прочитаний по-різному, може мати різний вплив на реципієнтів. Адаптація тексту дозволяє носіям мови перекладу відкривати для себе текст з позицій початкової мети його створення, розуміти його головну ідею та специфіку [69].

Для успішної адаптації тексту необхідно мати уявлення про цільову аудиторію, соціокультурний фон та менталітет читачів. Для збереження адекватності перекладу перекладачеві доводиться враховувати соціокультурні особливості носіїв мови як тексту оригіналу, так і мови перекладу, оскільки перекладацькі втрати можуть суттєво спотворити первісний авторський задум. Прагматична адаптація здійснюється у вигляді додавання, вилучення та заміни (модуляції). Модуляція може виступати у вигляді генералізації та конкретизації.

Застосування різних типів трансформацій мовної гри в перекладі текстів новин залежить від специфіки мовленнєвого контексту, культурних відмінностей та мети перекладу. Ось кілька прикладів різних типів трансформацій:

1) **Перифраза**: заміна або розшифрування іншомовного виразу для забезпечення зрозумілості читачам мови перекладу. Наприклад, “*economic downturn*” може бути перифразовано як «економічний спад».

Оригінальне речення: “*The stock market experienced a significant downturn following the unexpected economic indicators*”.

Перифраза: «Фондовий ринок відчув значний спад після неочікуваних економічних показників».

У цьому прикладі «*significant downturn*» було перефразовано як «*nosedive*», зберігаючи значення і використовуючи інший вираз, який може бути більш доступним читачам. Така трансформація спрощує розуміння і зберігає структуру оригіналу, але з іншим лексичним наповненням.

2) **Адаптація до місцевих реалій**: заміна термінів чи виразів, щоб вони були більш зрозумілі для цільової аудиторії. Наприклад, адаптація назв організацій.

Оригінальне речення: “*The company plans to collaborate with the Chamber of Commerce to expand its market presence*”.

Адаптація: «Компанія планує співпрацювати з **Торгово-промисловою палатою** для розширення своєї присутності на ринку».

У цьому прикладі адаптація включає в себе заміну “*Chamber of Commerce*» на відповідний термін «*Торгово-промислова палата*» для більшої зрозумілості місцевої аудиторії. Така адаптація може використовуватися для більшого відображення місцевих реалій та створення цікавого образу для читачів.

3) **Збереження іронії чи гумору**: зусилля перекладача зберегти іронію або гумор оригіналу, враховуючи культурні особливості та сприйняття читачів.

Оригінальне речення: “*His sense of fashion is so unique that it’s considered a new form of abstract art*”.

Збереження іронії чи гумору: «Його **чуття до моди** настільки унікальне, що його вважають новою формою абстрактного мистецтва»

У цьому прикладі перекладач зберігає іронію, описуючи унікальність чуття до моди як нову форму мистецтва, що додає гумор та легкість оригіналу.

4) **Лексичні асоціації**: використання слів або виразів, які мають схожі асоціації в мові перекладу, щоб зберегти ефекти асоціативного мовлення.

Оригінальне речення: “*Her ideas sparked a wildfire of creativity in the team*”.

Лексичні асоціації: «Її ідеї викликали в команді **лісову пожежу** творчості».

У цьому прикладі перекладач використовує лексичні асоціації, переносячи «wildfire» на «лісова пожежа», щоб зберегти ефект асоціативного мовлення та виразити ідею інтенсивного розвитку творчості.

5) **Підкреслення стилістичних особливостей:** відтворення стилістичних рис оригіналу в межах мовних можливостей перекладу.

Оригінальне речення: “*The author’s prose is imbued with a sense of melancholy that echoes through every page*”.

Підкреслення стилістичних особливостей: «*Проза автора насичена відчуттям меланхолії, яке віддзеркалюється на кожній сторінці*».

У цьому прикладі перекладач прагне відтворити стилістичну рису оригіналу, використовуючи вираз «насичена відчуттям меланхолії» для передачі оригінального “*imbued with a sense of melancholy*”.

6) **Збереження емоційного навантаження:** Використання слів та виразів, щоб передати той самий емоційний тон, що й у вихідному тексті.

Оригінальне речення: “*Her heartfelt apology brought tears to my eyes*”.

Збереження емоційного навантаження: «*Її щире вибачення привело мене до сліз*».

У цьому прикладі перекладач використовує слово «щире» та вираз «привело мене до сліз» для передачі емоційного навантаження оригіналу і підкреслення глибини вибачення.

7) **Адаптація до синтаксичних особливостей:** зміна порядку слів чи структури речення для відтворення синтаксичних особливостей мови перекладу.

Оригінальне речення: “*With each passing day, his confidence grew*”.

Адаптація до синтаксичних особливостей: «*Із кожним минуцим днем його впевненість зростала*».

У цьому прикладі порядок слів і структура речення в адаптованому варіанті змінені для відтворення синтаксичних особливостей української мови.

Ці трансформації допомагають перекладачеві максимально точно передати інформацію та стиль оригіналу, враховуючи культурні, мовні та контекстуальні особливості мовлення читачів перекладу.

Отже, прагматично зумовлені лексичні трансформації в англо-українському перекладі новинного медіатексту відіграють важливу роль у вираженні не лише семантичного, але і прагматичного змісту тексту. Вони спрямовані на забезпечення максимально точного і адекватного сприйняття інформації читачем в іншій культурній та мовній середовищі. Прагматичні трансформації можуть включати адаптацію до культурних реалій, зміни в ступені формальності, а також врахування інших аспектів, що впливають на ефективність комунікації. Такі трансформації стають важливим елементом в процесі перекладу, сприяючи успішній передачі мовного та культурного контексту новинних матеріалів.



## ВИСНОВКИ

Під час проведення дослідження проаналізовано місце та роль мовної гри в сучасному медіатексті та виявлено засоби та прийоми створення мовної гри. Дослідження присвячене систематизації використання сучасних прикладів та текстів з мас-медіа, які не були проаналізовані раніше, окреслено новий погляд на використання мовної гри у цьому контексті.

1. *Мовна гра* – це явище в мові, що передбачає використання словесних структур та засобів мови з метою створення гумористичного або ефектного ефекту. Лінгвістичне тлумачення терміну «мовна гра» охоплює різноманітні аспекти, включаючи семантичні, стилістичні та прагматичні виміри.

*Функції мовної гри* різноманітні та залежать від контексту використання. Серед основних функцій виокремлюємо естетичну, навчальну, маскувальну та психотерапевтичну, емотивну (експресивну) та функцію впливу. Мовна гра може використовуватися для створення гумору, акцентування на новизні форми висловлення, а також в якості засобу вираження авторського ставлення до того, про що говориться. Щодо *видів мовної гри*, їх можна класифікувати за різними критеріями, такими як семантика, структура, форма висловлення. Серед найпоширеніших видів можна виокремити каламбур, метафору, порівняння, гіперболу, метонімію, антитезу та інші.

Отже, мовна гра відіграє важливу роль у мовному вираженні, надає текстам ефектність та глибину. Вивчення та розуміння цього явища в лінгвістиці сприяє розвитку мовної компетенції та літературного мистецтва.

2. Мовна гра, використана у новинному медіатексті, представляє собою не лише стилістичний елемент, але і потужний засіб впливу на читачів. Вона допомагає редакторам та авторам створювати текст, який вирізняється не лише інформаційною цінністю, а й емоційною насиченістю та запам'ятовуваністю.

Мовна гра у новинному медіатексті може використовуватися для досягнення різних цілей впливу, таких як:

1) *акцентуація уваги*: застосування гумору чи несподіваних мовних обертів може привертати увагу читачів до конкретної інформації чи проблеми;

2) *створення емоційного фону*: мовна гра може емоційно забарвити текст, надаючи йому гумористичний, саркастичний або іронічний відтінок, що робить його більш емоційно привабливим для аудиторії;

3) *збереження уваги читача*: використання різноманітних мовних прийомів, таких як каламбур чи алітерація;

4) *суб'єктивізація інформації*: мовна гра застосовується для вираження авторської позиції, ставлення до подій чи об'єктивізації певних аспектів інформації.

Отже, мовна гра у новинах – це не лише різновид літературної техніки, але й ефективний інструмент для досягнення журналістських цілей, таких як привертання уваги, формування емоційного відгуку.

3. Мовна гра, визначена у контексті теорії перекладності та неперекладності, виявляється важливим елементом розуміння тексту та його адекватного відтворення при перекладі. Враховуючи, що мовна гра часто ґрунтується на лексичних та граматичних особливостях мови оригіналу, перекладач повинен бути не лише майстром перекладу, але й тонким гравцем у світі мовної гри.

У процесі перекладу текстів з вираженою мовною грою, перекладач повинен виявляти власну творчість та креативність, щоб зберегти гумор, іронію, сарказм або інші важливі аспекти мовної гри. Одночасно він стикається з викликами, оскільки деякі елементи мовної гри можуть бути вкрай складно відтворити у перекладі через різницю в лексичних можливостях чи структурних відмінностях.

Отже, взаємодія мовної гри та перекладу є складним завданням, що вимагає не лише володіння мовами, але й глибокого розуміння культурних та смислових аспектів. Перекладач має бути спроможним трансформувати не лише слова, а й гру їхнього значення, зберігаючи оригінальний ефект та зміст мовної гри у новому контексті.

4. Під час вивчення методики культурно-емотивного дослідження відтворення мовної гри в перекладі новинного медіатексту виявлено, що цей процес вимагає глибокого розуміння не лише мовних особливостей, але й культурних нюансів та емоційного сприйняття тексту. Методика дослідження культурно-емотивного відтворення мовної гри в перекладі може бути описана наступним чином:

1) *Аналіз контексту:*

- Визначення культурних та емоційних аспектів оригінального тексту.
- Розгляд особливостей культурного контексту, в якому виникла мовна гра.

2) *Ідентифікація мовної гри:*

- Визначення видів мовної гри, використаних у тексті.
- Розгляд емоційних ефектів, які бажає досягнути автор за допомогою мовної гри.

3) *Дослідження культурних норм:*

- Вивчення культурних норм та вартостей, що додають значення мовній грі.
- Аналіз, як ці культурні аспекти можуть вплинути на емоційне сприйняття тексту.

4) *Оцінка емоційного відтворення:*

- Аналіз перекладу з точки зору відтворення емоцій, які викликані мовною грою.
- Визначення, наскільки вдалим є відтворення емоційного впливу в перекладі.

5) *Оцінка ефективності перекладу:*

- Аналіз реакції аудиторії на переклад для визначення ефективності передачі емоцій та культурних нюансів.

Ця методика спрямована на комплексний аналіз, що враховує не лише мовні, але й культурні та емоційні аспекти тексту для досягнення максимально точного відтворення мовної гри в перекладі новинного медіатексту.

5. Під час аналізу семантичних механізмів створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті було виявлено декілька ключових аспектів, які визначають ефективність та сприйняття мовної гри в перекладі:

1) *Лексичні ігри та багатозначність:*

- Аналіз використання амбігвітету та полісемії для створення гри слів і збагачення семантичного контексту.

- Врахування того, як переклад може відтворити таку лексичну гру та забезпечити аналогічні семантичні ефекти.

### 2) *Елементи каламбуру та антитези:*

- Аналіз використання каламбуру та антитези для створення семантичного конфлікту та гри слів.

- Пошук у перекладі ефективних засобів передачі семантичного відтінку.

### 3) *Естетичні та емотивні структури:*

- Врахування ролі естетичних та емотивних аспектів у створенні мовної гри.

- Дотримання у перекладі стилістичних особливостей та емоційної інтонації для досягнення аналогічних семантичних вражень.

### 4) *Контекстуальна гра та Іронія:*

- Використання контекстуальної іронії для створення семантичних зв'язків.

- Забезпечення в перекладі аналогічного контексту та іронічних аспектів.

Отже, переклад мовної гри в англо-українському новинному медіатексті вимагає глибокого розуміння семантичних механізмів та культурних контекстів, а також умінь відтворити в перекладі не лише лексичні, але й естетичні та емотивні аспекти мовної гри для забезпечення аналогічного враження у читача перекладу.

6. Під час аналізу синтаксичних механізмів створення мовної гри в англо-українському новинному медіатексті було визначено декілька ключових аспектів, які визначають ефективність та сприйняття мовної гри в перекладі:

### 1) *Структура речення та асиметрія:*

- Аналіз використання різноманітних структур речень для створення асиметрії та випадкових зв'язків між їхніми складовими елементами.

- Створення у перекладі аналогічної синтаксичної структури та уникнення асиметрії для збереження ефекту мовної гри.

### 2) *Граматичні ігри та логічні парадокси:*

- Аналіз використання граматичних конструкцій та логічних парадоксів для створення гри слів.

- Забезпечення у перекладі аналогічних граматичних конструкцій та розкриття логічних парадоксів.

Отже, ефективний переклад мовної гри в англо-українському новинному медіатексті вимагає ретельного аналізу синтаксичних механізмів для забезпечення аналогічних семантичних та естетичних ефектів. Досягнення такого перекладу вимагає високого рівня майстерності та уваги до деталей з боку перекладача.

7. Під час дослідження стратегій та способів відтворення мовної гри в новинному медіатексті було виявлено кілька ключових аспектів, що допомагають забезпечити якісний та адекватний переклад:

**1) Адекватне розуміння мовної гри:**

- Досягнення якісного перекладу вимагає від перекладача глибокого розуміння мовної гри в оригінальному тексті.

- Аналіз контексту та інтенцій автора сприяє вірному розумінню гри слів та інших лінгвістичних ефектів.

**2) Вибір еквівалентів:**

- Вибір адекватних еквівалентів для гри слів у мові перекладу.
- Збереження семантичної та стилістичної ефективності еквівалентів.

**3) Урахування контекстуального значення:**

- Урахування специфіки новинного жанру та контекстуальних особливостей під час відтворення мовної гри у перекладі.

- Урахування читацького досвіду та вимог аудиторії.

Отже, переклад мовної гри в новинному медіатексті потребує не лише лінгвістичних, а й культурних та контекстуальних умінь перекладача. Гнучкість у виборі стратегій та врахування особливостей тексту дозволяють досягти максимальної ефективності у передачі мовної гри при збереженні інтенцій автора.

8. Під час дослідження прагматично зумовлених лексичних трансформацій в англо-українському перекладі новинного медіатексту було виявлено ряд ключових аспектів, які впливають на вибір та адаптацію лексичної одиниці оригіналу:

### 1) *Урахування контекстуального значення:*

- Перекладач має враховувати не лише лексичне значення слова, а й його контекстуальне вживання в оригінальному тексті.

- Переклад має відтворювати зміст та інтенції автора в новому середовищі.

### 2) *Пріоритет прагматики:*

- У випадках, коли лексична одиниця має важливий прагматичний відтінок, перекладач має обирати еквівалент, який передає аналогічний прагматичний вплив.

### 3) *Культурні аспекти:*

- Урахування культурних відмінностей та конотацій слів у різних мовах для забезпечення адекватності та еквівалентності перекладу.

- Уникнення термінологічного непорозуміння та використання лексики, яка є зрозумілою для цільової аудиторії.

### 4) *Адаптація до мови приймача:*

- Використання лексичних одиниць, які є зрозумілими для користувачів МП.

- Підтримання лексичної гармонії та стилістичної забарвленості МП.

Отже, прагматично зумовлені лексичні трансформації в англо-українському перекладі новинного медіатексту є складним завданням, яке вимагає від перекладача не лише високої мовної компетентності, а й уміння враховувати контекстуальні, культурні та прагматичні аспекти для виконання адекватного перекладу.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

### Наукові праці

1. Божеску М. Г. Сучасні дослідження політичного дискурсу. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2013. №14. С. 6–10.
2. Вітгенштайн Л. *Tractatus Logico-Philosophicus*; Філософські дослідження. Київ: Основи, 1995. С. 87–309.
3. Влахов, С., Флорин, С. Непереводимое в переводе. Москва : Международные отношения, 1980. 343 с.
4. Демецька В., Федорченко В. До проблеми перекладу кіно текстів. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Лінгвістика»*: зб. наук. праць. Розділ IV. Херсон, 2010. С. 239–243.
5. Журавель Т. В. Кінопереклад як вид аудіовізуального перекладу і його становлення в Україні та світі. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія «Філологічні науки (мовознавство)»*. 2018. № 10. С. 35-38.
6. Кривонос Я. В. Нормативні проблеми українського перекладу американської кінопродукції. *Лінгвістика*. 2010. № 1. С. 176–182.
7. Козак Т. Б. Особливості художнього перекладу. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Тернопіль, 2015. Вип. 51. С. 221.
8. Конкульовський В. В. До проблеми перекладацьких трансформацій у кінотекстах комедійного жанру. *Наукові записки [Національного університету «Острозька академія»]*. Сер.: Філологічна. 2012. Вип. 25. С. 62– 64.
9. Коптілов В. В. Теорія і практика перекладу: навч. посіб. Київ: Юніверс, 2003. 280 с.
10. Корунець І. В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад) : Підручник. Вінниця: Нова книга, 2003. 448 с.
11. Лотман Ю. М. Анализ текста. Филологический метод // Семиосфера. - Тарту: Тартуск. ун-т, 1999. С. 179-229.
12. Лукьянова Т. Г. Теоретичні аспекти кіноперекладу з англійської на українську мову. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна*.

2011. №973. Серія: Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов. Вип. 68. С.183–188.

13. Лукьянова Т. Г. Основи англо-українського кіноперекладу: навчальний посібник для студентів 4 курсу освітньо-кваліфікаційного рівня «Бакалавр»денної форми навчання факультету іноземних мов Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 104 с.

14. Некряч Т. Є., Чала Ю. П. Переклад і культура. *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики*: збірник наукових праць Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Київ: КНУ, 2004. Вип. 4. С. 32.

15. Новикова М.А. Символика в художественном тексті. Символика пространства (на матеріалі «Вечеров на хуторе близ Диканьки» Н.В. Гоголя и их английских переводов): навчальний посібник / М.А. Новикова, И.Н. Шама. – Запоріжжя: СП «Верже», 1996. 172 с.

16. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка / Б. Ю. Норман. М. : Флинта : Наука, 2006. – 344 с.

17. Орехова О. І. Теоретичні засади кіноперекладу: історичний аспект. Наукові записки [Ніжинського державного університету ім. Миколи Гоголя]. Серія: Філологічні науки. 2013. Кн. 3. С. 164-170.

18. Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі: монографія. Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 376 с.

19. Софієнко І. В. Переклад кінокомедій українською: крізь терни до сміху. Мовні і концептуальні картини світу. 2013. Вип. 46(4). С. 42–49.

20. Трифонова Г. В., Драчова Ю. О. Особливості перекладу художніх фільмів з італійської мови на українську. Вісник Маріупольського державного університету. Серія: Філологія. 2018. Вип. 19. С. 354–359.

21. Фоміна Л. В. Методичні рекомендації з дисципліни «Особливості перекладу художніх творів» для студентів заочно-дистанційної освіти спеціальності «Переклад». Дніпро : Державний ВНЗ «Національний гірничий університет», 2015. 164 с.

22. Чередниченко О. І. Теорія і практика перекладу. Київ: Либідь, 2005. 370 с.



23. Черноватий Л.М. Методика викладання перекладу як спеціальності: підручник [для студ. вищих заклад. освіти за спеціальністю «Переклад»]. Вінниця: Нова Книга, 2013. 376 с.
24. Шахновська І.І., Кондратьєва О. В. Прагматична адаптація під час перекладу англомовних анімаційних фільмів. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія» 2019. Вип. 40. Т. 3. С. 96–99.
25. Щигло Л. В., Гончарова О. В. Способи відтворення мовної гри (на прикладі ТВ шоу «Whose Line Is It Anyway?»). Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства: Матеріали ІХ Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників. Суми: СумДУ, 2021. 496 с.
26. Літературознавча енциклопедія: у 2-х т. / авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ: Академія, 2007. Т. 1. 608 с.
27. Anderman G., Cintas J. D. Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen. Palgrave Macmillan, 2009. 272 p.
28. Attardo S. Linguistic Theories of Humor. Berlin and New York: Mouton de Gruyter, 1994. P.128 - 131.
29. Banos Pinero R. Audiovisual Translation in a Global Context: Mapping an Ever-changing Landscape. Palgrave Macmillan, 2015. 312 p.
30. Chapman A.J, Foot H. C. Humor and Laughter: Theory, Research, and Applications. New Brunswick: Transaction, 1996. 348 p.
31. Chiaro D. The Language of Jokes: Analyzing Verbal Play. New York: Routledge, 1992. 144 p.
32. Chiaro D. Verbally Expressed Humour and Translation: An Overview of A Neglected Field // Humor, Special Issue of International Journal of Humor
33. Corner J. Documentary television: the scope for media linguistics. Applied linguistics across disciplines. 1997. P. 62-68.
34. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of the English Language. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 585 p.
35. Cronin M. Translation goes to the Movies. New York: Routledge, 2009. 164 p.

36. Diaz-Cintas J. *New Trends in Audiovisual Translation. Multilingual Matters*, 2009. 288 p.
37. Dirk Delabastita. *Wordplay and translation: special issue dedicated to the memory of André Lefevere (1945 – 1996)*. Manchester: St. Jerome, 1996. P. 228.
38. Dynel M. *Humorous Garden- Paths: A Pragmatic-Cognitive Study*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing, 2009. P.59 - 83.
39. Farb P. *Word play. What happens when people talk.* – New York, 1993.
40. Hervey S. and Higgins I. *Thinking translation – A course in translation method: French-English*. London. New York: Routledge. 1992.
41. Kozloff S. *Overhearing Film Dialogue*. University of California Press, 2000. 332 p.
42. Leech G.N. *A Linguistic Guide of English Poetry*. New York: Longman inc, 1969. 126 p.
43. Leppihalme R. *Culture bumps: an empirical approach to the translation of allusions*. Clevedon: Multilingual Matters. 1997.
44. Munday J. *Introducing. Translation Studies: Theories and Applications*. London: Routledge, 2001. 256 p.
45. Newmark P. *A Textbook of Translation*. Hemel Hempstead : Prentice Hall, 1988. 292 p.
46. Nida E. *Principles of Correspondence // The Translation Studies Reader*. London: Routledge, 2012. P.141 - 145.
47. Pavelieva A. K. *The peculiarities of translation of phraseological units in the works by M. V. Gogol into English (as exemplified in the «Ukrainian» stories)*. Молодий вчений. 2019. № 5.1 (69.1). С. 164-167.
48. Pettit Z. *Connecting Cultures: Cultural Transfer in Subtitling and Dubbing*. *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol/Buffalo/Toronto : Multilingual Matters. 2009. P. 44-57.
49. Orero P. *Topics in Audiovisual Translation*. Benjamins Translation Library. Barcelona, Benjamins Translation Library, 2004. 227 p.
50. O’Sullivan C. *Translating Popular Film*. Palgrave Macmillan, 2011. 243 p.

51. Vandaele J. "Humor in Translation". In Yves Gambier and Luc van Doorslaer (Eds.) // Handbook of Translation Studies, Volume 1. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2010. P. 1 - 6.

52. Veale T. Incongruity in Humor: Root Cause or Epiphenomenon? // Humor-International Journal of Humor Research. 17 (4), 2004. P. 419 - 428.

53. Veisbergs A. The Contextual Use of Idioms, Wordplay, and Translation. In Delabastita (ed.), 1997. P. 155 - 176.

54. Vermeer H. Ein Rahmen für eine allgemeine Translationstheorie // Lebende Sprachen. Berlin: De Gruyter, 1978, S. 99–102.

55. Venuti L. Strategies of translation. In: M. Baker (eds.), Routledge encyclopedia of translation studies. London: Routledge.1998. P. 240-244.

56. Welnic E., Fisiak J. "Friendly metaphors" // Essays on linguistics, literature and culture in honour of Aleksander Szwedek. Frankfurt: Peter Lang, 2008. P.61.

#### **Джерела матеріалу дослідження**

57. Баланс між інноваціями і правами людей. У ЄС домовилися про жорсткіше регулювання штучного інтелекту: що зміниться [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://nv.ua/ukr/world/countries/u-yes-domovilisya-pro-zhorstkishe-regulyuvannya-shtuchnogo-intelektu-shcho-zminitsya-50375026.html>

58. Виконати вимогу Заходу і зберегти контроль. Як Татаров і Шурма планують підмінити реформу Бюро економічної безпеки [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://biz.nv.ua/ukr/economics/tatarov-i-shurma-mozhut-peretvoriti-beb-na-naglyadacha-za-usima-organami-rozsliduvannya-novini-ukrajini-50372249.html>

59. Данілов: Через 15-20 років світ очікує нова "вісь зла", до якої, крім Ірану, Росії та Китаю, увійдуть деякі європейські країни [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://lb.ua/news/2023/11/20/585203\\_danilov\\_cherez\\_1520\\_rokiv\\_svit.html](https://lb.ua/news/2023/11/20/585203_danilov_cherez_1520_rokiv_svit.html)

60. Єврокомісія виділила Україні ще 1,5 мільярда євро макрофінансової допомоги [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://nv.ua/ukr/world/geopolitics/makrofinansova-dopomoga-yevrokomiya-vidilila-ukrajini-shche-1-5-milyarda-yevro-50370330.html>

61. Замкнений простір: чи може Україна відновити авіасполучення під час війни [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://lb.ua/society/2023/11/24/585318\\_zamkneniy\\_prostir\\_chi\\_mozhe\\_ukraina.html](https://lb.ua/society/2023/11/24/585318_zamkneniy_prostir_chi_mozhe_ukraina.html)

62. "Зараз у нас робота, як у блокбастері". Історії рятувальників, які працюють у містах під обстрілами [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://lb.ua/society/2022/04/09/512839\\_zaraz\\_robota\\_yak.html](https://lb.ua/society/2022/04/09/512839_zaraz_robota_yak.html)

63. Зеленський знову потрапив на обкладинку Time: "Ніхто не вірить у перемогу, як я. Ніхто!" [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://lb.ua/world/2023/10/30/581915\\_zelenskiy\\_znovu\\_potrapiv.html](https://lb.ua/world/2023/10/30/581915_zelenskiy_znovu_potrapiv.html)

64. «Зовні це видно». Олена Зеленська відповіла, як змінився її чоловік Володимир Зеленський під час повномасштабної війни [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://life.nv.ua/ukr/znamenitosti/olena-zelenska-vidpovila-yak-zminivsia-jiji-cholovik-volodimir-zelenskiy-pid-chas-povnomasshtabnoji-viyni-50373587.html>

65. На фронті нова зірка. Синичка сіла на голову бійця ЗСУ просто під час інтерв'ю — відео [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://nv.ua/ukr/lifestyle/na-golovu-biycyu-zsu-pid-chas-interv-yu-sila-sinichka-video-50372951.html>

66. Непереможений український боєць провів битву поглядів зі своїм наступним суперником [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://sport.nv.ua/ukr/mma/amosov-dzhekson-divitisya-video-bitvi-poglyadiv-pered-poyedinkom-bellator-50368698.html>

67. Олена Зеленська не хоче, щоб Володимир Зеленський знову балотувався у президенти [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://lb.ua/news/2023/12/01/587076\\_olena\\_zelenska\\_hoche\\_shchob.html](https://lb.ua/news/2023/12/01/587076_olena_zelenska_hoche_shchob.html)

68. Оголошено десятку фіналістів Нацвідбору на Євробачення 2024 [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://life.nv.ua/ukr/evrovizion/yevrobachennya-2024-stali-vidomi-finalisti-nacvidboru-na-yevrobachennya-novini-ukrajini-50369024.html>

69. Подаруй Різдво військовим. Як стати таємним Сантою для захисників [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://life.nv.ua/ukr/socium/tayemniy-santa-dlya-viyskovih-yak-privitati-zahisnikiv-z-rizdvom-50374119.html>

70. Рада прийняла в цілому закон про нацменшини з урахуванням експертної оцінки Ради Європи [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://lb.ua/news/2023/12/08/588081\\_rada\\_priynjala\\_tsilomu\\_zakon\\_pro.html](https://lb.ua/news/2023/12/08/588081_rada_priynjala_tsilomu_zakon_pro.html)

71. Скандальний блогер Мирослав Олешко міг виїхати з України з «довідкою» за \$15 тис. — ЗМІ [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://life.nv.ua/ukr/znamenitosti/skandalniy-bloger-miroslav-oleshko-mig-vijihati-z-ukrajini-z-pidroblenoyu-dovidkoyu-za-15-tisyach-foto-50373559.html>

72. США, ЄС і Велика Британія тиснуть на три країни, щоб посилити санкції проти російської нафти — Reuters [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://nv.ua/ukr/world/geopolitics/ssha-ta-jihni-soyuzniki-namagayutsya-posiliti-vpliv-sanciy-proti-rosijskoji-nafti-novini-rosiji-50373223.html>

73. Туск: Уряд Орбана відкрито перейшов на позиції Росії [Електронний ресурс] // Європейська правда URL: <https://www.eurointegration.com.ua/news/2023/12/8/7175196/>

74. Удар по прозору бізнесу. Підприємці просять Раду переглянути законопроект про криміналізацію контрабанди [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://biz.nv.ua/ukr/economics/biznes-prosit-pereglyanuti-zakon-pro-kriminalizaciyu-kontrabandi-zvernennya-do-radi-50374459.html>

75. Україна должна готовиться к агрессии РФ, как Япония к цунами, - помощник Богдана [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://rus.lb.ua/news/2019/08/07/434160\\_ukraina\\_dolzhna\\_gotovitsya\\_agressii.html](https://rus.lb.ua/news/2019/08/07/434160_ukraina_dolzhna_gotovitsya_agressii.html)

76. Українські військові показали «головну ялинку країни» під Бахмутом — фото [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://nv.ua/ukr/lifestyle/ukrajinski-viyskovi-vstanovili-yalinku-pid-bahmutom-foto-50373485.html>

77. Як передати в столичний бюджет мільярдні борги і проблеми 40 тисяч інвесторів без квартир? Перший крок — замовити аудит Київміськбуду [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://biz.nv.ua/ukr/consmarket/korupciya-chomu-kijivmiskbud-otrimaye-1-mlrd-vid-kmda-shcho-viyaviv-audit-novini-ukrajini-50372914.html>

78. Яскравий акцент. Вісім брендів, які перетворили українську хустку на стильний аксесуар для повсякденного гардероба [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://life.nv.ua/ukr/krasota-i-moda/moda-2023-yak-nositi-ukrajinsku-hustku-vzimku-foto-50289311.html>

79. Affluenza: the sick society [Електронний ресурс] // The Guardian – Електрон. дан. – URL: <https://www.theguardian.com/books/2007/jan/27/booksonhealth.society>

80. Airlines look to jettison co-pilots [Електронний ресурс] // The Times – Електрон. дан. – URL: <https://www.thetimes.co.uk/article/airlines-look-to-jettison-co-pilots-np8xbx2fv8h>

81. Burgernomics: When the chips are down [Електронний ресурс] // The Economist. URL: <https://www.economist.com/finance-and-economics/2010/07/22/when-the-chips-are-down>

82. Burkeman O. Dirty secret: why is there still a housework gender gap? [Електронний ресурс] // The Guardian. 2022. URL: <https://www.theguardian.com/inequality/2018/feb/17/dirty-secret-why-housework-gender-gap>

83. Camera hungry titmouse interrupts Ukrainian soldier's interview in adorable fashion – funny video [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/life/new-star-on-the-front-line-a-titmouse-lands-on-a-ukrainian-soldier-s-head-during-an-interview-50373012.html>

84. Confined space: can Ukraine resume air traffic during the war? [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://en.lb.ua/news/2023/11/24/24304\\_confined\\_space\\_ukraine\\_resume.html](https://en.lb.ua/news/2023/11/24/24304_confined_space_ukraine_resume.html)

85. Danilov predicts new global "axis of evil" in 15-20 years [Электронный ресурс] // LB.ua URL: [https://en.lb.ua/news/2023/11/20/24158\\_danilov\\_predicts\\_new\\_global\\_axis.html](https://en.lb.ua/news/2023/11/20/24158_danilov_predicts_new_global_axis.html)

86. Eight brands transform Ukrainian headscarves into stylish accessories for everyday wear [Электронный ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/life/how-to-wear-the-ukrainian-headscarf-in-winter-2023-50374524.html>

87. Entrepreneurs urge Ukraine's Parliament to review bill on smuggling criminalization [Электронный ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/business/business-association-urges-review-of-anti-smuggling-bill-in-ukraine-parliament-50374557.html>

88. FDA tells bakery that love is not an ingredient [Электронный ресурс] // Forbes. URL: <https://www.forbes.com/sites/brucelee/2017/10/04/fda-tells-bakery-that-love-is-not-an-ingredient/>

89. Forget love, I'd rather fall in chocolate! [Электронный ресурс] // The Express Tribune Blogs. URL: <https://blogs.tribune.com.pk/story/3424/forget-love-id-rather-fall-in-chocolate/>

90. Gift Christmas to the military — become a Secret Santa for Ukrainian defenders [Электронный ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/life/gift-christmas-to-the-military-initiative-by-ukraine-women-s-battalion-continues-50374210.html>

91. Griffiths J. Who is Richard Quinn and why was the Queen at the designer's London Fashion Week catwalk show? [Электронный ресурс] // The Sun. 2022. URL: <https://www.thesun.co.uk/fabulous/5631297/richard-quinn-queen-designers-london-fashion-week-catwalk-show/>

92. Hungary: much ado about not much? [Электронный ресурс] // Financial Times. URL: <https://www.ft.com/content/>

93. How Tatarov and Shurma plan to reshape the Economic Security Bureau [Электронный ресурс] // The new voice of Ukraine URL:

<https://english.nv.ua/business/how-tatarov-and-shurma-plan-to-reshape-the-economic-security-bureau-50374383.html>

94. Ig Nobels honour dead salmon's 'brain activity' in improbable research awards [Електронний ресурс] // The Guardian. URL: <https://www.theguardian.com/science/2012/sep/21/ig-nobel-awards-dead-salmon>

95. Infamous blogger Myroslav Oleshko allegedly flees Ukraine with a fake border permit purchased for \$15,000 [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/life/blogger-myroslav-oleshko-flees-ukraine-via-allegedly-forged-border-permit-50373626.html>

96. Jeremy Stamas J. You can make this amazing brunch using only a toaster oven [Електронний ресурс] // Reviewed. 2022. URL: <http://cooking.reviewed.com/features/you-can-make-this-amazing-brunch-using-only-a-toaster-oven/>

97. Kyiv left to foot the bill for Kyivmiskbud's stalled development [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/business/kyiv-left-to-foot-the-bill-for-kyivmiskbud-s-flagging-development-projects-50374043.html>

98. Last financiers standing [Електронний ресурс] // Zimbio. URL: <https://www.zimbio.com/search>

99. "Now we have a job like in a blockbuster." Stories of rescuers working in cities under fire [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://en.lb.ua/news/2022/04/10/12881\\_now\\_job\\_like.html](https://en.lb.ua/news/2022/04/10/12881_now_job_like.html)

100. Olena Zelenska does not want Volodymyr to run for president again [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://en.lb.ua/news/2023/12/01/24522\\_olena\\_zelenska\\_does\\_want.html](https://en.lb.ua/news/2023/12/01/24522_olena_zelenska_does_want.html)

101. Olena Zelenska tells Asian media about how full-scale war has changed President Zelenskyu [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/life/olena-zelenska-says-how-her-husband-volodymyr-has-changed-during-full-scale-war-50373661.html>



102. Orbán's government openly switches to Russia's positions // Ukrainska pravda  
URL: <https://www.pravda.com.ua/eng/news/2023/12/8/7432257/>

103. Rada adopts law on national minorities taking into account expert opinion of European Council [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://en.lb.ua/news/2023/12/08/24728\\_rada\\_adopts\\_law\\_national.html](https://en.lb.ua/news/2023/12/08/24728_rada_adopts_law_national.html)

104. Screen: 'Love at First Bite,' Dracula's 'Plaza Suite': Full-Blooded Humor (Published 1979) [Електронний ресурс] // The New York Times URL: <https://www.nytimes.com/1979/04/13/archives/screen-love-at-first-bite-draculas-plaza-suitefullblooded-humor.html>

105. Silent blight in a countryside of empty homes and shut shops [Електронний ресурс] // The Guardian URL: <https://www.theguardian.com/world/2015/aug/23/europe-rural-urban-migration-threat-countryside>

106. EU's landmark AI regulation aims to both safeguard human rights and foster innovation [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/nation/eu-reaches-agreement-on-strict-regulation-of-artificial-intelligence-50375068.html>

107. Ukraine announces finalists for Eurovision 2024 selection competition [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/life/10-finalists-chosen-who-will-compete-for-the-right-to-represent-ukraine-at-eurovision-2024-50369111.html>

108. Ukraine has some work to do to pass judicial reforms to get EU's next 1.5 billion euro aid package [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/business/ukraine-must-make-reforms-in-order-to-receive-european-commission-assistance-in-december-50372422.html>

109. Ukraine should prepare for Russian aggression like Japan for tsunami - expert [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://en.lb.ua/news/2019/08/07/7744\\_ukraine\\_should\\_prepare\\_russian.html](https://en.lb.ua/news/2019/08/07/7744_ukraine_should_prepare_russian.html)

110. Ukrainian soldiers showcase the "country's main Christmas tree" near Bakhmut — photos [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL:

<https://english.nv.ua/life/ukraine-military-unveils-christmas-tree-on-road-to-bakhmut-as-main-tree-of-ukraine-50373545.html>

111. Unbeaten Ukrainian fighter gives Jamaican foe a traditional Ukrainian embroidered shirt before fight [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/life/ukrainian-bellator-champ-yaroslav-amosov-gifts-opponent-embroidered-shirt-ahead-of-title-defense-50369218.html>

112. US aims to halve Russia's oil and gas revenues by 2030 [Електронний ресурс] // The new voice of Ukraine URL: <https://english.nv.ua/business/us-aims-to-slash-russia-s-oil-revenue-by-half-by-2030-50373205.html>

113. Zelenskyu again on Time cover: "Nobody believes in our victory like I do. Nobody!" [Електронний ресурс] // LB.ua URL: [https://en.lb.ua/news/2023/10/30/23596\\_zelenskyu\\_again\\_time\\_cover.html](https://en.lb.ua/news/2023/10/30/23596_zelenskyu_again_time_cover.html)

#### **Довідкова література**

114. Шевченко Л.І., Дергач Д.В., Сизонов Д.Ю. Медіалінгвістика : Словник термінів і понять // За ред. проф. Л.І. Шевченко. - К. : ВПЦ "Київський університет", 2013. - 240 с.

115. Короткий словник лінгвістичних та перекладацьких термінів.[msn.khnu.km.ua/pluginfile.php/199429/mod\\_resource/content/](http://msn.khnu.km.ua/pluginfile.php/199429/mod_resource/content/)

116. АБВУ Lingvo 12 Multilingual Edition [Электронный ресурс] : электронный словарь. - Электрон. дан. - АБВУ Software, 2006. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

117. Cambridge dictionary [Електронний ресурс] URL: <https://dictionary.cambridge.org/translate/>

118. Collins Dictionary.URL: <https://www.collinsdictionary.com/>

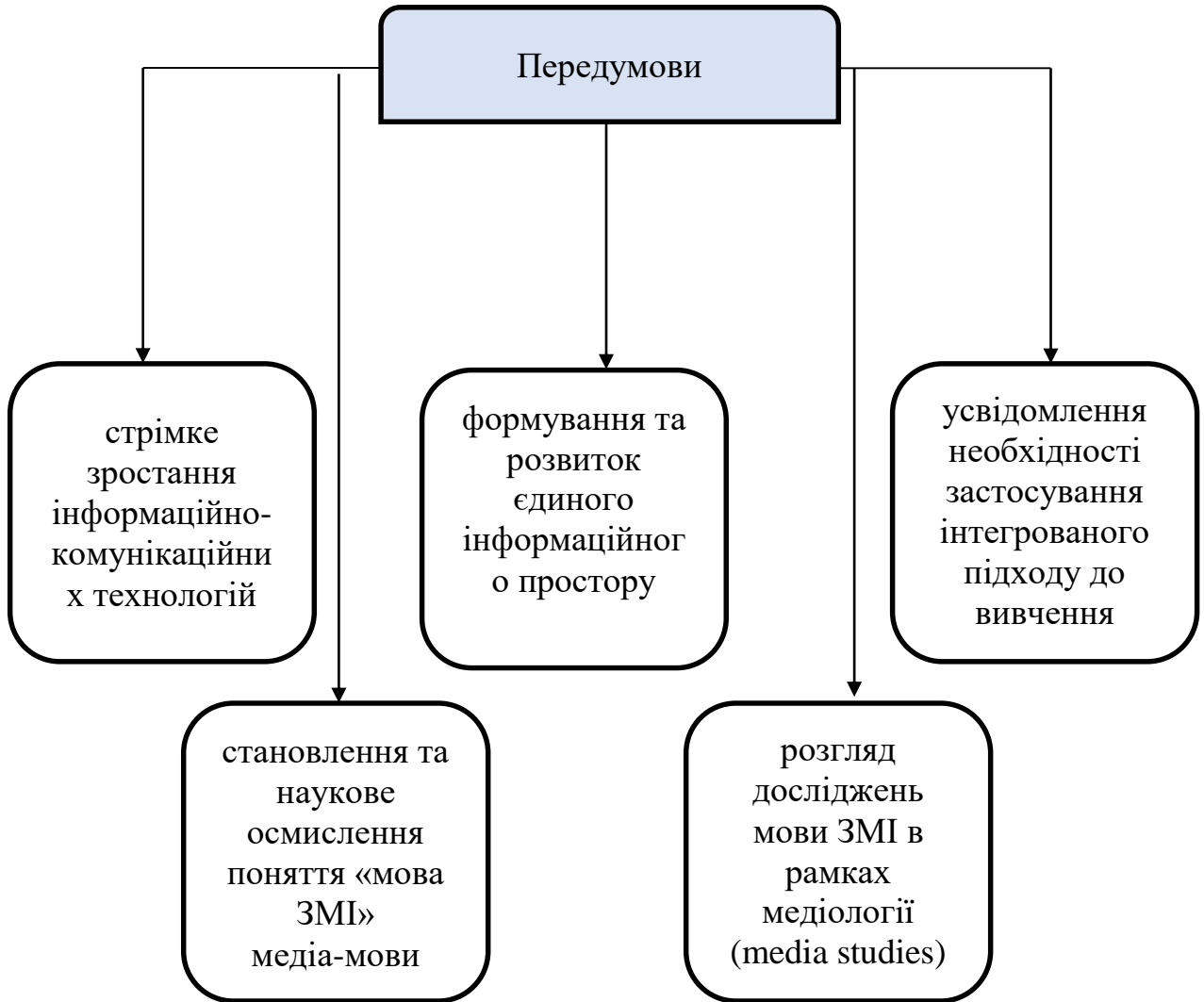
### Інтернет-джерела

119. Чернова А. В., Аванесян А. А. До проблем кіноперекладу як виду художнього перекладу. URL: [http://confcontact.com/2013\\_04\\_17/30\\_Chernova.htm](http://confcontact.com/2013_04_17/30_Chernova.htm)
120. Bergen B. Polysemy and homonymy. [Електронний ресурс]. 2008. URL: <http://www2.hawaii.edu/~bergen/ling640G/lec/lec4.htm>
121. Klein D.E., Murphy G.L. The representation of polysemous words // Journal of Memory and Language [Електронний ресурс]. 2001. 45(2). P.259 -282. URL: <http://www.academicpress.com>
122. Szarkowska A. The Power of Film Translation. In: Translation Journal Volume 9, No. 2, 2005. URL: <http://translationjournal.net/journal/32film.htm>
123. Vandaele J. “Each Time We Laugh” Translated Humour in Screen Comedy. [Електронний ресурс]. 1999. URL: <http://www.arts.kuleuven.be/info/bestanden-div/Vandaele.pdf>

## **ДОДАТКИ**

### Правила реалізації мовної гри



**Передумови становлення медіалінгвістики**

Функції мовної гри в медіатекстах



### Способи передачі емотивної лексики у тексті

Графічна передача фонетичних засобів	розділові знаки, знаки питання та оклику, тире, багатокрапка тощо.
Морфологічні засоби	суфікси, префікси, основоскладання
Лексичні засоби	лексика обмеженого вжитку, запозичення, синоніми, антоніми, стійкі вислови, вигуки



### Частота використання засобів мовної гри

