

Міністерство освіти і науки України
Національний технічний університет
«Дніпровська політехніка»

Інститут електроенергетики
Електротехнічний факультет

Кафедра перекладу

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА


кваліфікаційної роботи ступеню магістр

студентки Чайки Лілії Сергіївни

академічної групи 035М-24з-1 ЕТФ

спеціальності 035 Філологія

за освітньо-професійною програмою вищої освіти «Германські мови та літератури (переклад включно), перша –англійська» на тему: Мовна гра та фразеологізми в перекладі (на матеріалі твору Л. Керрола "Аліса в Задзеркаллі"); Language play and phraseological units in translations of Lewis Carroll's "Alice Through the Looking-Glass"

Керівники	Прізвище, ініціали	Оцінка за шкалою		Підпис
		рейтинго вою	інституцій ною	
кваліфікаційної роботи	к.ф.іл.н. доц. Введенська Т.Ю.	95	відмінно	

Рецензент	к.ф.н., доц. Павленко Л.В.			
-----------	-------------------------------	--	--	--

Нормоконтролер	к.ф.н., доц. Савіна Ю.О.	93	відмінно	
----------------	-----------------------------	----	----------	--

Дніпро
2025

ЗАТВЕРДЖЕНО:
завідувач кафедри перекладу
_____ Висоцька Т.М.
«_____» _____ 2025 року

ЗАВДАННЯ
на кваліфікаційну роботу
ступеню магістр

студентки Чайки Лілії Сергіївни академічної групи 035м-24з-1 ЕТФ

(прізвище та ініціали)

(шифр)

Напрямок 035 Філологія

за освітньо-професійною програмою вищої освіти «Германські мови та літератури (переклад включно), перша –англійська».

на тему: Мовна гра та фразеологізми в перекладі (на матеріалі твору Л. Керрола "Аліса в Задзеркаллі"); Language play and phraseological units in translations of Lewis Carroll's "Alice Through the Looking-Glass", затверджену наказом ректора НТУ «Дніпровська політехніка» №1164-с від 13.10.2025.

Розділ	Зміст	Термін виконання
Розділ 1	ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МОВНОЇ ГРИ ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ	13.10.25
Розділ 2	МОВНА ГРА ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМИ У ТВОРІ Л.КЕРРОЛА «АЛІСА В ЗАДЗЕРКАЛЛІ»	07.11.25
Розділ 3	ПЕРЕКЛАД МОВНОЇ ГРИ ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	29.11.25

Завдання видано

Введенська Т.Ю.

(підпис керівника)

(прізвище, ініціали)

Дата видачі 05.06.25

Дата подання до екзаменаційної комісії

17.12.25

Прийнято до виконання _____

Чайка Л. С.

(підпис студента)

(прізвище, ініціали)

РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 78 с., 41 джерело.

Об'єкт дослідження: мовна гра та фразеологічні одиниці у художньому дискурсі Льюїса Керролла.

Предмет дослідження: особливості відтворення мовної гри й трансформованих фразеологізмів у українських перекладах твору “Alice Through the Looking-Glass”.

Мета кваліфікаційної роботи: комплексне осмислення специфіки мовної гри у творі Льюїса Керролла та дослідження ефективних перекладацьких стратегій для передачі фразеологічних трансформацій, каламбурів і неологізмів українською мовою.

Методи дослідження: контекстуальний аналіз, порівняльний аналіз, функціональний аналіз, лінгвостилістичний аналіз, перекладацький аналіз.

У теоретичній частині досліджується феномен мовної гри як лінгвістичної категорії, класифікації фразеологічних одиниць, їхня роль у художньому тексті та підходи до їх трансформації. Розглядаються поняття каламбуру, неологізму, фразеологічної модифікації, а також основні перекладацькі стратегії, застосовні до таких елементів. Особлива увага приділяється творчому стилеві Керролла та його впливу на формування власних лінгвістичних моделей світу.

У практичній частині проведено аналіз мовної гри у вибраних фрагментах “Through the Looking-Glass” (зокрема “Jabberwocky”, ідіомних трансформацій та логіко-граматичних парадоксів). Розглянуто перекладацькі рішення в українських перекладах (Валентин Корнієнко, Володимир Панченко, ін.), визначено типи трансформацій, труднощі їх відтворення, а також випадки застосування стратегій компенсації, субституції та адаптації. Досліджено

стилістичну відповідність перекладу оригінальній авторській грі та ступінь збереження мовленнєвого ефекту, ритму, гри звуків та образності.

Теоретична новизна роботи полягає в поєднанні фразеологічного, стилістичного та перекладацького аналізу мовної гри Керролла, що дозволяє комплексно розкрити механізми взаємодії ідіоматики, елементів абсурду і неологізації в авторському стилі та визначити оптимальні перекладацькі підходи до їх відтворення.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що його результати можуть бути використані у викладанні художнього перекладу, стилістики та фразеології; у подальших студіях творчості Керролла; у підготовці перекладачів, зокрема в роботі з художніми текстами, що містять мовну гру. Виявлені закономірності дозволяють перекладачам ефективніше працювати з текстами, де поєднуються неологізми, трансформовані фразеологізми та каламбури, зберігаючи естетику та авторську іронію.

Ключові слова: **МОВНА ГРА, ФРАЗЕОЛОГІЗМ, КАЛАМБУР, НЕОЛОГІЗМ, ТРАНСФОРМАЦІЯ, КОМПЕНСАЦІЯ, ХУДОЖНІЙ ПЕРЕКЛАД, ЛЬЮЇС КЕРРОЛЛ, “АЛІСА В ЗАДЗЕРКАЛЛІ”.**

SUMMARY

Diploma paper: 78 p, 41 sources.

Object of the research: language play and phraseological units in the literary discourse of Lewis Carroll.

Subject of the research: the specific features of rendering language play and transformed phraseological units in the Ukrainian translations of “*Alice Through the Looking-Glass*.”

Aim to provide a comprehensive understanding of the nature of language play in Lewis Carroll’s work and to investigate effective translation strategies for rendering phraseological transformations, puns, and neologisms into Ukrainian.

Research methods: contextual analysis, comparative analysis, functional analysis, linguistic-stylistic analysis, translation analysis.

The theoretical part of the work explores the phenomenon of language play as a linguistic category, classifications of phraseological units, their functions in literary texts, and approaches to their transformation. It explores the concepts of puns, neologisms, and phraseological modification, as well as major translation strategies applicable to such elements. Special attention is devoted to Carroll’s creative style and its role in shaping unique linguistic models of his fictional world.

The **practical part** analyzes language play in selected fragments of “*Through the Looking-Glass*” (including “*Jabberwocky*,” idiomatic transformations, and logical-grammatical paradoxes). The study reviews translation solutions in Ukrainian translations (by Valentyn Korniyenko, Volodymyr Panchenko, etc.), identifies types of transformations, the challenges of rendering them, and the use of strategies such as compensation, substitution, and adaptation. The stylistic adequacy of the translated text is evaluated with respect to the original authorial playfulness, including the preservation of linguistic effect, rhythm, sound play, and imagery.

The **scientific novelty** of the work lies in the integration of phraseological, stylistic, and translation analyses of Carroll’s language play, which provides a comprehensive understanding of the interaction between idiomaticity, absurdist

elements, and neologization in the author's style and allows for the identification of optimal translation approaches for their reproduction.

The **practical value** of the study consists in its applicability to the teaching of literary translation, stylistics, and phraseology; to further research into Carroll's individual style; and to training translators, particularly in working with texts that contain language play. The identified patterns help translators work more effectively with texts that combine neologisms, transformed phraseological units, and puns, while preserving the author's aesthetics and irony.

Keywords: LANGUAGE PLAY, PHRASEOLOGICAL UNIT, PUN, NEOLOGISM, TRANSFORMATION, COMPENSATION, LITERARY TRANSLATION, LEWIS CARROLL, "ALICE THROUGH THE LOOKING-GLASS."

ЗМІСТ

ВСТУП.....	8
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МОВНОЇ ГРИ ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ.....	11
1.1 Поняття мовної гри: визначення, класифікації, функції.....	11
1.2 Фразеологізми як одиниці мови: структура, семантика, типологія.....	17
1.3 Особливості мовної гри з фразеологізмами.....	23
1.4 Проблематика перекладу мовної гри і фразеологізмів.....	27
1.5 Основні підходи до перекладу мовної гри (лінгвістичний, культурологічний, прагматичний).....	31
Висновки до Розділу 1.....	36
РОЗДІЛ 2 МОВНА ГРА ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМИ У ТВОРІ Л.КЕРРОЛА «АЛІСА В ЗАДЗЕРКАЛЛІ».....	38
2.1 Художній стиль та мовна специфіка твору.....	38
2.2 Види мовної гри, використані у тексті.....	41
2.3 Використання фразеологізмів: оригінальні й трансформовані форми.....	46
2.4 Мовна гра як засіб створення комічного ефекту та абсурду.....	48
Висновки до Розділу 2.....	50
РОЗДІЛ 3 ПЕРЕКЛАД МОВНОЇ ГРИ ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ.....	53
3.1 Огляд українських перекладів «Аліси в Задзеркаллі».....	53
3.2 Порівняльний аналіз перекладу мовної гри.....	56
3.3 Порівняльний аналіз перекладу фразеологізмів.....	59
3.4 Збереження або трансформація стилістичних ефектів.....	62
3.5 Труднощі адаптації культурно специфічних елементів.....	66
3.6 Власні пропозиції перекладу проблемних фрагментів.....	68
Висновки до Розділу 3.....	71
ВИСНОВКИ.....	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	76

ВСТУП

Сучасна лінгвістика та перекладознавство характеризуються зростаючим інтересом до явищ мовної гри, зокрема до каламбурів та фразеологізмів, які є потужними засобами художньої виразності. У мові художнього тексту вони виконують не лише естетичну та комунікативну функції, а й стають індикаторами культурної та національної специфіки. У зв'язку з цим питання адекватної передачі мовної гри у перекладі постає як одне з найскладніших і найактуальніших у сучасному перекладознавстві.

Особливого значення ця проблема набуває у контексті аналізу творів Льюїса Керрола, чия проза пронизана грою слів, каламбурами, модифікованими фразеологізмами та іншими стилістичними прийомами. Твір «Аліса в Задзеркаллі» є класичним прикладом того, як мовна гра перетворюється на основу художнього світу, формує його комічність, абсурдність і водночас філософську глибину. Для перекладача відтворення подібних текстових елементів становить особливий виклик, адже вимагає не лише високого рівня мовної компетенції, а й знань у галузі культурології, прагматики та стилістики.

Актуальність дослідження полягає в тому, що мовна гра у творі Л. Керрола досі залишається складним і не до кінця вивченим феноменом у перекладознавчому аспекті. Попри наявність численних українських перекладів «Аліси в Задзеркаллі», питання адекватності передачі каламбурів і фразеологізмів продовжує викликати дискусії. Вибірковість перекладацьких стратегій, можливість збереження комічного ефекту, адаптація культурно-специфічних елементів потребують системного аналізу.

Об'єктом дослідження є мовна гра та фразеологічні одиниці у художньому дискурсі Льюїса Керрола.

Предметом дослідження є мовна гра та фразеологізми в англomовному оригіналі твору Л. Керрола «Аліса в Задзеркаллі» та їх відтворення в українських перекладах.

Мета дослідження – проаналізувати особливості мовної гри у творі Л. Керрола та з'ясувати специфіку її відтворення в українських перекладах з урахуванням лінгвістичних, культурних і прагматичних чинників.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі **завдання**:

1. розглянути теоретичні засади вивчення мовної гри та фразеологізмів у сучасній лінгвістиці;
2. визначити види мовної гри, що зустрічаються у творі «Аліса в Задзеркаллі»;
3. дослідити роль фразеологізмів – оригінальних та трансформованих – у створенні художнього образу та комічного ефекту;
4. здійснити порівняльний аналіз українських перекладів твору щодо відтворення каламбурів і фразеологізмів;
5. виявити труднощі перекладу культурно-специфічних елементів;
6. запропонувати можливі варіанти перекладу проблемних фрагментів.

Методи дослідження. У роботі застосовуються описовий метод (для класифікації мовної гри), порівняльно-зіставний метод (для аналізу перекладацьких стратегій), метод контекстуального аналізу (для виявлення функціонального навантаження мовної гри у творі), елементи прагмалінгвістичного аналізу (для визначення ефекту, що справляє мовна гра на читача).

Наукова новизна роботи полягає у комплексному аналізі українських перекладів «Аліси в Задзеркаллі» з позицій сучасної перекладознавчої науки, зокрема у виявленні закономірностей відтворення мовної гри та фразеологізмів і визначенні ефективності різних перекладацьких стратегій.

Теоретичне значення дослідження полягає у поглибленні розуміння природи мовної гри, специфіки функціонування фразеологізмів у художньому тексті та шляхів їх адекватної передачі в перекладі.

Практичне значення полягає в можливості використання результатів дослідження у викладанні курсів стилістики, перекладознавства, лексикології та

практики перекладу, а також у практичній роботі перекладачів при відтворенні текстів, багатих на мовну гру.

Структура роботи зумовлена метою і завданнями дослідження та складається зі вступу, трьох розділів, висновків і списку використаних джерел. У першому розділі розглядаються теоретичні засади вивчення мовної гри та фразеологізмів, у другому – аналізується мовна гра та її функції у творі Л. Керрола «Аліса в Задзеркаллі», у третьому – проводиться порівняльний аналіз перекладу мовної гри та фразеологізмів в українських перекладах.

Апробація результатів досліджень роботи відбулась 24 жовтня 2025 року на III Міжнародній науково-практичній конференції студентів та молодих учених «НАУКА В ЕПОХУ СОЦІОКУЛЬТУРНИХ ЗМІН: РЕАЛІЇ, ПЕРСПЕКТИВИ ТА СТАЛИЙ РОЗВИТОК».

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ МОВНОЇ ГРИ ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ

1.1 Поняття мовної гри: визначення, класифікації, функції

Поняття мовної гри є багатоплановим і складним, воно охоплює різні аспекти функціонування мови – від індивідуальної творчості мовця до закономірностей комунікативної діяльності. Термін *language game* уперше увів австрійський філософ Л. Вітгенштейн у праці «Філософські дослідження» (1953), де він визначив мовну гру як різноманіття способів використання мовних виразів у певних життєвих контекстах. За його думкою, мова є формою діяльності, а кожне висловлювання можна розглядати як своєрідну «гру за правилами». Таким чином, мовна гра у Вітгенштейна є філософською метафорою для пояснення взаємозв'язку між мовою та практикою[5, 48].

У лінгвістиці ХХ–ХХІ ст. концепція мовної гри була переосмислена й стала означати не лише спосіб використання мовних виразів, а й особливий стилістичний прийом, що ґрунтується на навмисному відхиленні від мовної норми. Дослідники акцентують на її ігровій, креативній природі та здатності створювати ефект несподіваності. Так, британський науковець Г. Кук у праці «Language Play, Language Learning» (2000) наголошує, що мовна гра – це особлива форма творчої комунікації, яка має вагоме значення для розвитку мовної компетентності й закріплення мовних навичок. Подібну думку висловлює і американський дослідник Г. Неш, який пов'язує мовну гру з феноменом «вербальної креативності», вбачаючи у ній прояв інтелектуальної гнучкості та прагнення до комічного ефекту[21, 60].

В українському мовознавстві феномен мовної гри вже кілька десятиліть перебуває у центрі уваги науковців, які прагнуть описати її природу, класифікувати різновиди та визначити функції у різних типах дискурсу. Серед тих, хто зробив вагомий внесок у розробку цієї проблематики, варто назвати Олену Селіванову, Івана Кочергана, Оксану Зорівчак, Олександра Огуя та інших дослідників.

О. Селіванова у своїх працях розглядає мовну гру як свідоме маніпулювання мовними ресурсами з метою досягнення певного естетичного або прагматичного ефекту. Вона наголошує, що будь-яка мовна гра має відхилення від стандартної мовної норми, однак це відхилення не випадкове, а цілеспрямоване й функціональне. У її інтерпретації мовна гра поєднує в собі кілька важливих вимірів: інтертекстуальний, коли ігровий прийом апелює до вже відомих текстів і культурних прецедентів; експресивний, що підсилює емоційне забарвлення висловлювання; та культурно маркований, адже у грі зі словом часто виявляється національна специфіка мови, ментальні й соціальні коди. Таким чином, за Селівановою, мовна гра є складним багатокomпонентним явищем, яке не можна звести лише до комічного чи розважального елемента. Вона виконує набагато ширші завдання – від художнього й когнітивного до комунікативно-прагматичного[24, 88].

І. Кочерган у межах своєї концепції лексикології та загального мовознавства трактує мовну гру як невід’ємний елемент мовної креативності. Науковець підкреслює, що завдяки грі зі словом мова виявляє свій невичерпний потенціал і здатність до творення нових смислів. У цьому підході мовна гра розглядається не лише як художній прийом, а й як універсальний когнітивний механізм, притаманний людському мисленню. Вона дає можливість мовцеві експериментувати з формою та змістом, відкривати нові способи вираження й розширювати межі комунікації. Для Кочергана мовна гра є також свідченням динамічності та гнучкості мовної системи, яка завжди здатна до саморозвитку[14, 248].

Особливе місце у вивченні мовної гри займають праці О. Зорівчак, яка досліджувала її у перекладознавчому аспекті. Дослідниця наголошує, що відтворення мовної гри в перекладі становить одну з найскладніших проблем для перекладача, адже каламбури, фразеологічні модифікації чи okazіональні утворення часто спираються на мовну специфіку оригіналу. У цьому сенсі мовна гра виявляє свою «невідтворюваність», вимагаючи від перекладача особливої винахідливості та використання компенсаторних стратегій. Зорівчак підкреслює,

що адекватне відтворення ігрових елементів є запорукою збереження авторського стилю та естетичного впливу тексту [9, 48].

Дослідження О. Огуя також збагачують теорію мовної гри, зокрема у площині її стилістичних і функціональних характеристик. Учений звертає увагу на те, що мовна гра може виступати індикатором авторської індивідуальності та своєрідним «підписом» митця, а також служити засобом конструювання культурних кодів у літературі[22, 43].

У зарубіжній лінгвістиці проблема класифікації мовної гри набула значної уваги, і різні дослідники пропонують свої системи підходів. Зокрема, Дірк Делабастіта у праці *Wordplay and Translation* (1996), розглядаючи гру слів у перекладознавчому аспекті, виокремлює кілька основних її різновидів. Першим типом він називає фонетичні форми мовної гри, які ґрунтуються на співзвуччі. Це можуть бути каламбури, побудовані на римі, алітерації чи паронімії, коли два слова, подібні за звучанням, сприймаються як навмисно зіставлені, утворюючи комічний ефект. Наприклад, подібність між словами *knight* і *night* у англійській мові дозволяє авторові експлуатувати двозначність, що створює як гумористичний, так і символічний ефект[33, 78].

Другим різновидом виступає лексична мовна гра, яка пов'язана з багатозначністю слів (полісемією), омонімією або паронімією. У цьому випадку ефект досягається через несподіване використання різних значень одного й того ж слова або через зближення схожих за формою, але різних за змістом одиниць. Лексичні ігри особливо поширені у поезії та художній прозі, адже саме там автори активно працюють із семантичним потенціалом мови.

Третій різновид, за Делабастітою, – це синтаксична мовна гра, яка базується на порушенні граматичних правил і очікуваних синтаксичних структур. Це можуть бути навмисні аномалії у порядку слів, злам традиційних синтаксичних моделей або створення парадоксальних конструкцій, що, з одного боку, порушують мовну норму, а з іншого – підсилюють експресію тексту. Подібні прийоми особливо характерні для експериментальної літератури ХХ

століття, де відхилення від граматики стають способом формування індивідуального стилю[33, 28].

Четвертий різновид становить стилістична мовна гра, яка проявляється у змішуванні стилів, жанрів та реєстрів. Сюди належать пародія, іронія, навмисне поєднання високої книжної лексики з розмовною чи навіть просторічною. Такий прийом не лише викликає комічний ефект, але й може виконувати критичну функцію, підкреслюючи умовність або абсурдність зображуваної ситуації. Наприклад, коли офіційно-ділова мова використовується для опису буденних чи абсурдних явищ, виникає ефект мовної гри, що підкреслює невідповідність змісту і форми[33, 51].

У схожому напрямі працює і Дж. Гайднінг (Heidning), який акцентує увагу на контрасті між очікуваною мовною нормою та її свідомим порушенням. Він підкреслює, що саме ця напруга між «звичним» і «несподіваним» створює художній ефект. Мовна гра, за Гайднінгом, – це не випадковий відступ від правила, а продуманий авторський прийом, завдяки якому мовець або письменник змушує адресата переосмислити стандартні мовні схеми. Таким чином, відхилення від мовної норми розглядається не як помилка, а як творчий ресурс, що відкриває нові можливості для комунікації та художнього вираження[34, 68].

Українські науковці, зокрема Н. Кушнерик та М. Д'яков, пропонують підходити до класифікації мовної гри з урахуванням двох основних критеріїв – формально-семантичного та функціонального. Перший критерій пов'язаний із тим, які саме мовні ресурси стають основою для ігрового ефекту. У цьому аспекті дослідники виокремлюють кілька різновидів. По-перше, це каламбури, які виникають унаслідок використання багатозначності слова, омонімії чи співзвуччя різних лексем. Каламбур є одним із найдавніших і найпродуктивніших засобів створення комічного, адже він ґрунтується на несподіваній зустрічі двох смислів у межах одного мовного виразу. По-друге, важливим засобом мовної гри стають okazіоналізми – індивідуально авторські новотвори, які порушують усталені словотвірні чи лексичні норми, але водночас

привертають увагу своєю образністю та експресивністю. Вони часто виконують функцію стилістичного маркера, демонструючи авторську винахідливість. Третім поширеним різновидом є трансформації фразеологізмів. Автор, змінюючи відому мовну формулу – прислів'я, приказку чи крилатий вислів – створює ефект упізнаваності й водночас новизни. Подібні модифікації можуть мати гумористичний, іронічний або навіть сатиричний підтекст. Нарешті, дослідники звертають увагу на стилістичні зсуви, коли мовна гра виникає внаслідок несподіваного поєднання елементів, що належать до різних стилів або реєстрів мови, наприклад, офіційно-ділової та розмовної лексики. Такий контраст часто підкреслює умовність комунікації й посилює експресію тексту[6, 120].

Другий критерій – функціональний – дає змогу з'ясувати, які комунікативні завдання виконує мовна гра. Тут також виділяється кілька важливих функцій. Насамперед це комічна функція, що виявляється у створенні смішного чи іронічного ефекту завдяки порушенню очікуваних норм мовлення. Окрім цього, дослідники говорять про експресивну функцію, коли гра з мовою використовується для посилення емоційного впливу на читача чи слухача, для надання висловлюванню яскравішої оцінної тональності. Важливою є і ідентифікаційна функція, адже мовна гра здатна сигналізувати про належність мовця до певної соціальної або культурної групи, слугувати маркером «своїх» у комунікативному колі. Не менш значущою виступає інтертекстуальна функція, завдяки якій мовна гра встановлює зв'язок із попередніми текстами культури, створює алюзії та натяки, що можуть бути зрозумілими лише підготовленому адресатові. Таким чином, вона забезпечує міжтекстову комунікацію й робить читача активним співтворцем смислу[5, 57].

Функціональне поле мовної гри є надзвичайно широким, оскільки цей феномен охоплює як комунікативні, так і культурологічні виміри людської діяльності. Однією з ключових її функцій виступає комічна, що реалізується через створення гумористичного, іронічного або сатиричного ефекту. Ще Анрі Бергсон у відомій праці «Le Rire» наголошував, що сміх виникає як

інтелектуальна реакція на несподівану деформацію мовних форм і структур. У цьому сенсі мовна гра стає механізмом, який викликає сміх завдяки порушенню очікуваних норм, неспівпадінню між звичним мовним зразком і його несподіваною модифікацією. Комічність, породжена грою слів, має не лише розважальний характер, але й часто несе в собі критику суспільних явищ, тому ця функція поєднує у собі гумор і сатиру.

Важливе місце належить також естетичній та стилістичній функції. Завдяки грі зі словом текст набуває особливої експресивності, його звучання стає багатшим і витонченішим. Українська дослідниця Лариса Масенко відзначає, що мовна гра дозволяє виявити індивідуальний стиль автора, робить художній твір неповторним, наділяє його особливою ритмікою та інтонаційною варіативністю. Творче використання каламбурів, фразеологічних трансформацій чи оказіональних утворень не лише прикрашає текст, а й створює унікальний поетичний світ, де слово виходить за межі своєї звичної семантики[17, 58].

Окремо слід зупинитися на когнітивному аспекті функціонування мовної гри. На думку Олени Селіванової, ігровий характер мовлення активізує інтелектуальну діяльність читача або слухача, адже для розуміння прихованого смислу необхідне додаткове зусилля. Розпізнавання гри зі словом стимулює роботу асоціативного мислення, збагачує мовний досвід та розширює уявлення про потенціал мовної системи. У цьому сенсі мовна гра виконує роль своєрідної інтелектуальної задачі, розгадування якої приносить естетичне задоволення та водночас тренує когнітивні механізми сприйняття[25, 49].

Соціально-комунікативна функція мовної гри виявляється у здатності створювати невимушену атмосферу спілкування. Британський дослідник Гай Кук у монографії *Language Play, Language Learning* (2000) підкреслює, що гра з мовними ресурсами сприяє встановленню контакту між учасниками комунікації, розряджає напружені ситуації та формує почуття групової єдності. У побутовому дискурсі це проявляється у жартівливих висловах, у художньому – у діалогах персонажів, які завдяки мовній грі набувають більшої виразності й психологічної достовірності [32, 48].

Не менш значущою є культурологічна та інтертекстуальна функція. Мовна гра часто апелює до колективної пам'яті, національних культурних кодів, усталених літературних алюзій. Як наголошує Оксана Зорівчак, саме завдяки грі зі знайомими мовними формулами або стереотипними образами автор втягує реципієнта у діалог із культурою, примушуючи його відчитувати підтексти, впізнавати натяки та переосмислювати традиційні символи. У такий спосіб мовна гра стає не лише елементом художнього вираження, а й інструментом міжкультурної комунікації, засобом збереження і трансляції культурних значень [10, 148].

Функції мовної гри не можна зводити до однієї сфери чи аспекту. Вона одночасно розважає і навчає, естетично збагачує і когнітивно стимулює, налагоджує соціальні зв'язки і забезпечує культурну спадковість. Саме завдяки цій багатоплановості мовна гра постає універсальним феноменом, який поєднує лінгвістичний, когнітивний, комунікативний та культурологічний виміри. Вона засвідчує невичерпну креативність людської мови й виконує важливу роль у формуванні художнього образу, у створенні комічного та естетичного ефектів, а також у забезпеченні діалогу між культурами та епохами.

1.2 Фразеологізми як одиниці мови: структура, семантика, типологія

Фразеологізми становлять особливий пласт мовної системи, який у сучасному мовознавстві розглядається як невід'ємна складова лексичного складу та комунікативної практики. Вони є стійкими словосполученнями з цілісним значенням, що не зводиться до простого сумарного значення окремих компонентів. Саме завдяки цій властивості фразеологізми відрізняються від вільних словосполучень і займають проміжне місце між словом і реченням.

Проблема визначення сутності фразеологізмів має давню традицію в європейській і українській лінгвістиці. Зокрема, українська дослідниця Л. Масенко зазначає, що фразеологізми виконують роль «мовних кристалів», у яких закодовано культурний і ментальний досвід народу. О. Селіванова у

«Лінгвістичній енциклопедії» (2010) визначає фразеологізм як структурно сталу одиницю мови, що характеризується семантичною цілісністю, ідіоматичністю та експресивністю. І. Кочерган наголошує, що фразеологія, на відміну від лексики, відображає не лише номінативні, а й оцінно-емоційні відношення, будучи потужним інструментом комунікації [14, 112].

У західній лінгвістиці інтерес до фразеології значно зріс у другій половині ХХ ст. Так, британський дослідник Дж. Сінклер (Sinclair, 1991) підкреслював, що фразеологічні одиниці є ключовими для розуміння «мовних шаблонів», адже мова функціонує не стільки як набір окремих слів, скільки як система типових словосполучень. Подібну думку висловлює і Н. Коуел (Cowie, 1998), вважаючи, що фразеологізми становлять «пам'ять мови», у якій відображені традиційні способи мислення та комунікації.

З огляду на структурні особливості, фразеологізми являють собою багатокomпонентні мовні утворення, у яких окремі слова поєднані фіксованими синтаксичними зв'язками. На відміну від вільних словосполучень, де компоненти можна замінювати або перебудовувати без втрати значення, фразеологічні одиниці вирізняються своєю стабільністю. Українські лінгвісти, зокрема М. Д'яков, підкреслюють, що ця сталість є одним із головних критеріїв відмежування фразеологізмів від інших мовних конструкцій [6, 18].

У сучасному фразеологічному описі української мови особливе місце посідають напрацювання Л. С. Москаленко, яка докладно розглядає семантичну структуру фразеологічних одиниць, критерії їх ідіоматичності та принципи функціонування в мовленні. На думку дослідниці, фразеологізм є «згорнутою моделлю колективного досвіду, у якій поєднуються мовні, культурні та когнітивні характеристики» [19, 17]. Таким чином, фразеологізми не просто відтворюються як готові мовні формули, а виконують роль знаків культурної пам'яті, що мають ширший семіотичний потенціал у порівнянні зі звичайними словосполученнями.

Л. Москаленко наголошує на багатшаровості фразеологічного значення, у якому поєднуються образна, символічна, логічна та емоційно-експресивна

компоненти. Дослідниця зазначає, що «фразеологічне значення завжди містить образне підґрунтя, яке забезпечує глибинний смисл виразу і формує його асоціативний ореол»[20, 27]. Саме образність, на її думку, робить фразеологізм зручним матеріалом для стилістичної гри, оскільки смислова стабільність поєднується з потенціалом для художньої трансформації.

У працях Москаленко детально визначено критерії фразеологічної цілісності, серед яких ключовими є:

- семантична неподільність, яка «унеможлиблює буквальне тлумачення складників»;
- структурна відтворюваність, що передбачає фіксованість компонентів у межах мовної норми;
- функціональна стійкість, завдяки якій фразеологізм зберігає «стандартне узуальне значення незалежно від контексту»[20, 45-46].

Ці критерії дозволяють розглядати фразеологізми як самостійний рівень мовної системи, що має власну організацію, закономірності та внутрішню структуру.

Особливу увагу Л. Москаленко приділяє питанню типології фразеологізмів, пропонуючи враховувати не лише ступінь семантичної злитості, а й прагматичні параметри. Так, дослідниця виділяє групи фразеологізмів за їхнім комунікативним призначенням: інтенсифікатори, емоційно-оцінні одиниці, евфемістичні структури, комічні формули тощо. Її класифікація підкреслює роль фразеологізмів як інструмента прагматичної виразності, що особливо важливо для розуміння їх подальших трансформацій у художньому тексті. Також Москаленко підкреслює, що фразеологізми мають високий ступінь впізнаваності, а тому будь-яке їх порушення легко зчитується носієм мови. Це створює сприятливі умови для мовної гри: «модифікація усталеного виразу завжди привертає увагу реципієнта, оскільки вступає в суперечність із узуальним шаблоном сприйняття» [19,30]. Саме тому фразеологічні одиниці є одним з найбільш продуктивних матеріалів для комічного, парадоксального чи абсурдистського ефекту.

У контексті теми даного дослідження такі положення Москаленко дозволяють не лише уточнити структуру фразеологізмів як лінгвістичного явища, а й обґрунтувати їхню особливу чутливість до мовної гри, що стає ключовим у аналізі текстів Л. Керрола, де автор активно маніпулює фразеологічними одиницями, змінюючи їх семантику, форму або прагматичний вектор.

У структурному плані фразеологізми можуть реалізуватися у кількох формах. Найпоширенішим різновидом є фразеологізми-словосполучення, які складаються з двох або кількох слів і функціонують як цілісна номінативна одиниця. Наприклад, вираз *водити за ніс* означає «обманювати, вводити когось в оману» і не може тлумачитися буквально. Попри свою форму словосполучення, він виступає неподільною смисловою єдністю, яку не можна розкласти на значення окремих компонентів (*водити* + *ніс*).

Другим різновидом є фразеологізми-речення, які за своєю формою являють собою повноцінні синтаксичні конструкції, але закріплені у мові як готові вирази з певним переносним значенням. Наприклад, вислів *сім п'ятниць на тиждень* вживається для характеристики людини, що постійно змінює свої плани чи обіцянки. Хоча граматично це речення, його семантика не виводиться безпосередньо зі складників, а сприймається як цілісний образний знак.

Окрему групу становлять фразеологізми-кліше та афоризми, які функціонують у мові як готові формули для вираження певних понять або оцінок. Такі вирази, як *камінь спотикання*, уже давно вийшли за межі конкретного тексту-джерела й закріпилися в мовній свідомості як символічні позначення перешкоди чи проблеми. Афористичність подібних одиниць робить їх надзвичайно продуктивними у культурному й комунікативному плані: вони легко впізнаються, відразу викликають асоціації й створюють ефект інтертекстуальності [33, 69].

Важливою характеристикою фразеологізмів, яка безпосередньо впливає з їхньої структури, є стійкість. Вона проявляється у тому, що компоненти таких одиниць практично не підлягають заміні без руйнування семантики. Наприклад,

вираз *зарубати на носі* означає «добре запам'ятати»; якщо замінити слово *ніс* на інший компонент, вислів утрачає своє фразеологічне значення й перетворюється на звичайне словосполучення. Так само у вислові *бити байдики* неможливо замінити жоден із компонентів, оскільки він перестане функціонувати як ідіома. Саме завдяки цій фіксованості фразеологізми сприймаються мовцями як готові цілісні знаки, подібні до окремих слів.

Щодо семантичного виміру, ключовою властивістю фразеологізмів є їхня ідіоматичність, під якою розуміють невиводимість значення з окремих лексичних компонентів. Іншими словами, смисл цілого не дорівнює сумі смислів його частин. Це означає, що навіть добре зрозумівши значення кожного слова у складі виразу, адресат не завжди зможе реконструювати загальне значення фразеологізму. Наприклад, вираз *пускати червоного півня* жодним чином не вказує на птаха, а означає «влаштовувати пожежу», і тому може бути зрозумілий лише у культурному контексті, де закріпилася ця образна метафора [41, 88].

Саме семантична злитість надає фразеологізмам художньої виразності та перетворює їх на своєрідні мовні символи. Вони акумулюють у собі метафоричність, адже більшість ідіом спираються на образні перенесення: *золоті руки* – майстерність, *важка артилерія* – сильні аргументи. У багатьох випадках виявляється також гіперболізація: фразеологізми перебільшують ознаку чи дію (*залитися сміхом, тремтіти від страху*), щоб посилити експресію висловлювання. Нерідко вони набувають і символічного характеру, оскільки закріплюють у мові культурні уявлення, пов'язані з історією чи міфологією (*ахіллесова п'ята, троянський кінь, яблуко розбрату*).

Американський дослідник Джон Лайонз у своїй праці *Linguistic Semantics: An Introduction* (1995) наголошує, що ідіоматичність є визначальною характеристикою фразеологізмів, яка дозволяє вважати їх окремими мовними одиницями, а не просто випадковими словосполученнями. Він підкреслює, що завдяки ідіоматичності фразеологізми набувають особливого статусу в лексичній системі: вони зберігають ознаки словосполучень (наявність кількох

компонентів), але функціонують подібно до слів – як цілісні семантичні блоки [39, 108].

Варто зазначити, що ідіоматичність фразеологізмів є не абсолютною. Деякі з них є повністю непрозорими й не допускають буквального тлумачення (*бити байдики, пекти раків*), тоді як інші зберігають певний зв'язок між компонентами й загальним значенням (*водити за руку, ламати голову*). Саме завдяки цій градації фразеологізми утворюють своєрідний семантичний спектр – від повної ідіоматичності до часткової прозорості.

Типологія фразеологізмів у сучасній науці різноманітна й залежить від критеріїв класифікації. За структурно-граматичним принципом виділяють:

- фразеологічні єдності, що мають образний характер (*нести тягар відповідальності*);
- фразеологічні зрощення, значення яких є повністю нерозкладним (*бити байдики*);
- фразеологічні вирази, які є стійкими за формою, але мають прозоре значення (*ні в сих ні в тих*) [23, 88].

За семантико-прагматичним принципом (Селіванова, Масенко) розрізняють фразеологізми номінативні (позначають явища дійсності), оцінні (виражають емоційну оцінку), інтертекстуальні (апелюють до культурних алюзій і прецедентних текстів). У західному мовознавстві схожий поділ пропонує Р. Мун [38, 188], яка підкреслює функціональну багатозначність і прагматичну роль ідіом у комунікації.

Крім того, значний інтерес викликає культурологічний вимір фразеології. Вислови на кшталт *яблуко розбрату, ахіллесова п'ята, троянський кінь* засвідчують тісний зв'язок фразеологізмів із міфологією та літературою. Як зазначає К. Мелчук (Mel'čuk, 1995), фразеологізми виконують роль «сховища колективної пам'яті», де зберігаються історичні уявлення та культурні стереотипи [20, 35].

Фразеологізми і мовна гра належать до різних площин мовного функціонування, тому їх ототожнення є методологічно помилковим.

Фразеологізм — це стале, відтворюване словосполучення, яке існує як одиниця мовної системи і характеризується семантичною цілісністю, образністю та культурною закоріненістю. Його значення не є сумою буквальних значень складників, а тому фразеологізм сприймається носіями мови як готовий, впізнаваний знак. Натомість мовна гра не є мовною одиницею, а становить собою творчу дію, прийом або спосіб організації висловлення, коли мовець навмисно відхиляється від звичного способу мовлення чи переосмислює усталені форми для досягнення певного художнього або комунікативного ефекту. Вона може торкатися будь-якого мовного рівня, однак особливо виразно проявляється у роботі з фразеологізмами, оскільки саме їхня стабільність і впізнаваність роблять будь-яку зміну очевидною для читача. Завдяки цьому фразеологізми стають продуктивним матеріалом для мовної гри: автор, модифікуючи або переосмислюючи усталений вираз, вступає у взаємодію з очікуваннями читача, створюючи комічний, іронічний чи парадоксальний ефект. Таким чином, фразеологізм є матеріальною основою, мовним «кристалом», тоді як мовна гра — способом переосмислення й творчого використання цього матеріалу у конкретному мовленнєвому акті.

Фразеологізми є багатовимірним феноменом, що поєднує структурну сталість, семантичну ідіоматичність та культурну маркованість. Вони становлять особливий тип мовних одиниць, у яких мова демонструє свою образність, історичну спадкоємність і невичерпний творчий потенціал. У контексті художньої літератури фразеологізми не лише увиразнюють текст, але й виступають інструментом формування авторського стилю та засобом комунікативного впливу на читача.

1.3 Особливості мовної гри з фразеологізмами

Мовна гра з фразеологізмами є одним із найбільш поширених і водночас найскладніших проявів вербальної креативності. Фразеологізми, будучи стійкими словосполученнями з цілісним значенням, завдяки своїй ідіоматичності й культурній маркованості стають надзвичайно продуктивним

матеріалом для різних ігрових трансформацій. Особливості їхнього функціонування у мовній грі визначаються як лінгвістичними чинниками (структурна сталість, семантична злитість, експресивність), так і прагматичними (комічний ефект, створення алюзій, підсилення іронії чи сатири).

Мовна гра й фразеологізми є взаємопов'язаними, але різнорівневими феноменами. Фразеологізми належать до системних одиниць мови, тоді як мовна гра є творчим стилістичним прийомом, який реалізується в мовленні. Особливо продуктивним матеріалом для мовної гри фразеологізми стають завдяки своїй ідіоматичності, образності, сталості та впізнаваності. Будь-яка трансформація фразеологізму миттєво помічається читачем, тому автори художніх текстів активно використовують модифікацію ідіом для створення комічності, іронії або абсурдності. Саме тому гра з фразеологізмами у прозі Л. Керрола посідає центральне місце й формує особливу стилістичну тканину тексту.

Українська дослідниця Лариса Масенко підкреслює, що фразеологізми є своєрідними «мовними кристалами», у яких закодовано історичний і культурний досвід народу [17, 82]. Саме ця культурна насиченість робить їх особливо придатними до гри: будь-яке навмисне порушення сталого вислову відразу помічається адресатом і викликає ефект несподіванки. Як зауважує Олена Селіванова, трансформація фразеологізму завжди має цілеспрямований характер і виконує прагматичні функції – посилення експресії, створення комічності чи іронічної оцінки [23, 98].

Однією з ключових особливостей мовної гри з фразеологізмами є ефект упізнаваності. Читач або слухач спершу розпізнає відому формулу (прислів'я, приказку, сталий вираз), а потім стикається з її навмисною деформацією. Саме на цьому контрасті між «очікуваним» і «неочікуваним» ґрунтується комічність. Наприклад, зміна одного компонента у виразі *водити за ніс* («обманювати») на інший (*водити за руку*) призводить до руйнування первісної семантики й утворення нового, іноді іронічного смислу. За спостереженням Івана Кочергана, подібні модифікації демонструють гнучкість мовної системи та її здатність до нескінченного смислотворення [14, 311].

У західній традиції дослідження мовної гри з фразеологізмами тісно пов'язані з працями Дірка Делабастіти, який у книзі *Wordplay and Translation* (1996) наголошує, що фразеологізми є надзвичайно плідним джерелом для каламбурів та алюзій [33, 210]. Зміна звичного елемента, фонетична або семантична варіація створює подвійність інтерпретацій: адресат одночасно сприймає і вихідну ідіому, і нову її версію. Саме ця «подвійність смислів» надає грі з фразеологізмами особливої привабливості в художньому дискурсі.

Важливим є також явище оказіональної модифікації фразеологізмів, коли автор навмисно змінює граматичну форму, порядок слів чи лексичний склад відомого виразу. Український лінгвіст Михайло Д'яков зазначає, що оказіональні варіації є засобом увиразнення авторського стилю, вони виконують експресивну та комічну функції, водночас залишаючи зв'язок із вихідною мовною формулою [6, 124]. Наприклад, модифікація прислів'я *сім раз відмірай, один раз відріж* у форму *сім разів відмірай, а потім передумай* створює ефект іронії й водночас демонструє авторську креативність.

Значущою особливістю мовної гри з фразеологізмами є її культурологічний аспект. Як зазначає британська дослідниця Розамунд Мун (1998), ідіоми функціонують як «носії культурних смислів», а тому їхня трансформація завжди апелює до культурної пам'яті адресата. Тобто комічний чи експресивний ефект від гри можливий лише тоді, коли реципієнт розпізнає вихідний вираз і має відповідні культурні знання. Це особливо актуально для перекладу, де перекладачеві необхідно знайти еквівалент, що буде зрозумілим у культурі цільової мови [37, 86].

Окремо варто розглянути функціональне навантаження мовної гри з фразеологізмами. По-перше, вона виконує комічну функцію, створюючи гумористичний ефект за рахунок несподіваного руйнування стереотипних мовних конструкцій. По-друге, – стилістичну, адже дозволяє авторові виокремити власний індивідуальний стиль. Олександр Огуй наголошує, що у художньому тексті подібні трансформації виступають «підписом» митця, його особливою манерою мовлення [22, 47]. По-третє, – когнітивну, оскільки гра з

фразеологізмами активізує інтелектуальну діяльність читача: для розуміння модифікації він має співвіднести відомий вираз із його трансформованою формою. Як підкреслює Гай Кук, мовна гра є своєрідною інтелектуальною вправою, яка приносить задоволення від розгадки й водночас розвиває мовну компетентність [32, 45].

Зарубіжний дослідник Уоррен Неш у монографії *The Language of Humour* (1985) відзначає, що гра з ідіомами є одним із найпотужніших механізмів створення комічного, оскільки вона порушує «мовні очікування» читача. Водночас Неш підкреслює, що успішність такого прийому залежить від «фонових знань» адресата: якщо фразеологізм невідомий, то ігровий ефект зникає. Це свідчить про те, що мовна гра з фразеологізмами є завжди інтертекстуальною і культурно залежною.

В українському мовознавстві Наталія Кушнерик трактує фразеологічні ігри як особливий різновид експресивних засобів, що забезпечують яскравість та образність дискурсу [15, 122]. Вона виділяє декілька типів трансформацій: заміна одного з компонентів (лексична гра), розширення або скорочення вихідної форми, а також стилістичне зіставлення фразеологізму з новим контекстом. Усі ці прийоми ґрунтуються на порушенні сталості фразеологічної одиниці й водночас на її впізнаваності.

У художньому тексті мовна гра з фразеологізмами часто використовується як засіб створення абсурду або сюрреалістичного ефекту. Саме цим пояснюється її активне застосування в літературі модернізму та постмодернізму. Як зазначає Р. Мун, ідіоми завдяки своїй фіксованості створюють «рамку очікувань», а їхня деформація дозволяє авторові зруйнувати цю рамку й занурити читача у світ мовного парадоксу [38, 265]. У випадку з прозою Л. Керрола, зокрема у «Алісі в Задзеркаллі», це явище проявляється особливо яскраво: письменник неодноразово варіює відомі прислів'я чи стійкі вислови, наділяючи їх абсурдним змістом, що підсилює філософсько-ігровий характер його тексту.

Отже, специфіка мовної гри з фразеологізмами полягає у поєднанні двох протилежних характеристик: стабільності (фразеологізм як усталена мовна

одиниця) та гнучкості (його здатності до трансформації). Ця подвійність робить їх універсальним інструментом комічного, іронічного, сатиричного й естетичного впливу. Дослідники як українські (О. Селіванова, Л. Масенко, І. Кочерган, О. Зорівчак, М. Д'яков, Н. Кушнерик), так і зарубіжні (Д. Делабастіта, Г. Кук, У. Неш, Р. Мун, Дж. Сінклер) одностайно наголошують, що саме гра з фразеологізмами демонструє найвищий рівень мовної креативності, бо вона вимагає від автора винахідливості, від реципієнта – культурної та когнітивної активності, а від перекладача – особливої майстерності у відтворенні.

1.4 Проблематика перекладу мовної гри і фразеологізмів

Проблема перекладу мовної гри та фразеологізмів є однією з найскладніших у сучасному перекладознавстві. Це пов'язано з подвійною природою досліджуваного явища: з одного боку, мовна гра ґрунтується на системних особливостях мови – фонетиці, морфології, семантиці; з іншого – вона має яскраво виражену культурну та прагматичну специфіку. Фразеологізми ж, як стійкі та ідіоматичні одиниці, нерідко відображають національні реалії, історичні альянзи чи культурні коди. Таким чином, перекладачеві необхідно враховувати не лише мовні, а й культурологічні чинники [6, 80].

Українська дослідниця Оксана Зорівчак наголошує, що фразеологізми та мовна гра часто виявляють «невідтворюваність» у перекладі. Під цим терміном вона розуміє ті випадки, коли буквальне перенесення оригінального виразу у цільову мову виявляється неможливим через відсутність відповідних структурних, семантичних чи культурних аналогів. Зорівчак зазначає, що ідіоматичні вирази є особливою частиною мовної системи, у якій закодовано національний досвід, ментальні образи та культурні стереотипи. Тому спроба їхньої дослівної передачі найчастіше призводить до втрати як образності, так і прагматичного ефекту [10, 68].

За словами дослідниці, саме фразеологізми та мовна гра «найсильніше маркують національно-культурну специфіку тексту». Це означає, що вони виступають своєрідними індикаторами культурної ідентичності, і саме через них

у мові проявляється «дух народу». У цьому контексті перекладач стикається з дилемою: або зберігати автентичність виразу, що може зробити текст важким для сприйняття іншомовним читачем, або адаптувати його до нової культурної системи, жертвуючи певною частиною змісту.

Зорівчак підкреслює, що переклад мовної гри вимагає від перекладача особливої винахідливості. Йдеться не лише про мовну компетентність, а й про творче мислення, здатність створити новий ігровий ефект у межах іншої мовної системи. Дослівний переклад у таких випадках рідко спрацьовує; натомість необхідним стає застосування компенсаторних стратегій [9, 112].

Компенсація, за Зорівчак, полягає у створенні такого виразу в цільовій мові, який забезпечить аналогічний емоційно-експресивний та культурний ефект, навіть якщо форма і лексичний склад відрізнятимуться від оригіналу. Наприклад, англійський ідіоматичний вираз *to kick the bucket* («померти») при буквальному перекладі (*бити відро ногою*) втрачає сенс для українського читача. Тому перекладач змушений використовувати компенсацію у вигляді українських фразеологізмів *дати дуба* або *зійти зі світу*, які виконують ту саму функцію – передають образність і неформальність вислову [9, 89].

Особливо складними виявляються випадки, коли у тексті використано гру зі сталим виразом. У такій ситуації перекладач має відтворити не лише відому ідіому, але й сам факт її трансформації. Наприклад, якщо автор модифікує прислів'я *curiosity killed the cat* («цікавість згубила kota») у форму *curiosity educated the cat* («цікавість навчила kota»), буквальный переклад не дасть змоги українському читачеві розпізнати іронічний ефект. Тут перекладач має знайти український відповідник (*цікавість до добра не доведе*) і так само трансформувати його (*цікавість може й навчити*), щоб зберегти гру.

Проблемність перекладу мовної гри проявляється передусім у фонетичному вимірі. Каламбури, побудовані на співзвуччі слів, становлять серйозну перекладацьку проблему, оскільки вони найтісніше пов'язані з фонологічною системою конкретної мови. Як зауважує Дірк Делабастіта, саме фонетичні ігри є «зоною підвищеного ризику», адже збіг звуків, на якому

ґрунтується каламбур, рідко знаходить пряму відповідність у мові перекладу. Це означає, що буквальне перенесення такої гри найчастіше позбавляє текст комічного ефекту [33, 58].

Наприклад, англійський каламбур, що використовує співзвуччя *knight* («лицар») та *night* («ніч»), у буквальному перекладі українською втрачає гру, бо відповідні слова (*лицар* і *ніч*) не мають подібності звучання. У такому випадку перекладач може вдатися до компенсації – створення нового каламбуру у цільовій мові. Так, український перекладач міг би використати гру на контрасті *лицар* – *світло/світанок* або знайти інший омонім, аби зберегти ідею двозначності. Таким чином, завдання перекладача полягає не в механічній передачі звукової форми, а у відтворенні самого ігрового ефекту, навіть якщо для цього доводиться шукати інші засоби.

Ще складнішою є ситуація із семантичною мовною грою, що ґрунтується на полісемії чи омонімії. Тут проблема полягає в тому, що значення, які збігаються в одній мові, можуть бути повністю розірвані в іншій. Як підкреслює англійський лінгвіст Джон Лайонз, багатозначність є «мовно-специфічним явищем»: кожна мова вибудовує власні мережі полісемії, і вони не збігаються між собою. Відтак каламбур, який у мові-джерелі спирається на внутрішню гру значень, може виявитися абсолютно непрозорим у перекладі [35, 36].

Для прикладу можна навести гру Льюїса Керрола з англійським словом *tale* («оповідь») та *tail* («хвіст»). В оригінальному тексті «Аліси в Країні Чудес» ці два слова співзвучні, а отже, створюють гумористичний ефект, коли миша розповідає «a long tale» («довгу історію»), що візуально оформлюється у вигляді «довгого хвоста» (*tail*). Український перекладач не може буквально відтворити цей каламбур, адже слова *історія* та *хвіст* не мають звукової чи семантичної подібності. Вихід у такій ситуації – використати функціональний аналог. Наприклад, можна передати гру через інший омонім (*казка* – *кішка*, *мова* – *морда*) або використати описову стратегію, яка пояснює читачеві парадокс.

Цей приклад демонструє, що буквальний переклад знищує гру, оскільки вона існує лише в рамках мови-джерела. Тому пошук відповідного еквівалента

вимагає від перекладача значних креативних зусиль. Успішність такого перекладу оцінюється не за формальною точністю, а за тим, наскільки він зберігає ефект комічності, іронії чи парадоксу.

Українська дослідниця Олена Селіванова підкреслює, що у випадку з грою слів перекладач виступає не лише транслятором, а й співавтором тексту, адже він створює новий смисловий ефект у межах іншої мовної системи [24, 48]. Це особливо помітно у перекладі творів Керрола: втрата каламбурів без компенсації призводить до руйнування цілого художнього світу, побудованого на абсурді та мовних парадоксах.

Не менш проблематичним є переклад фразеологізмів, які виступають носіями національної ідентичності. Українська лінгвістка Лариса Масенко підкреслює, що фразеологізми відображають колективний досвід та світогляд народу, а тому їхня передача іншою мовою неминуче пов'язана з втратою певних культурних відтінків. У подібних випадках перекладач стикається з дилемою: зберігати культурну специфіку, ризикуючи зробити текст незрозумілим для іншомовного читача, чи замінювати її універсальними виразами, жертвуючи оригінальною образністю [17, 78].

Додаткових труднощів завдає явище трансформації фразеологізмів у мовній грі. Якщо автор навмисне деформує сталий вираз, перекладач має передати не лише вихідну ідіому, а й сам факт її деформації. Як зазначає британський дослідник Гай Кук, у такій ситуації перекладачеві доводиться вирішувати «подвійну задачу»: відтворювати і відомий культурний код, і авторську креативність [32, 98]. У результаті виникає небезпека втрати одного з рівнів смислу – або впізнаваності, або новизни.

Особливу увагу варто звернути на прагматичний аспект. За словами американського лінгвіста Уоррена Неша, мовна гра створює комічний ефект лише тоді, коли адресат її розпізнає [21, 79]. Це означає, що в перекладі важливо зберегти не стільки буквальну форму, скільки комунікативний ефект – сміх, іронію, сатиричність. Іноді для цього перекладач повинен жертвувати змістовою точністю заради досягнення функціональної еквівалентності.

Таким чином, переклад мовної гри й фразеологізмів перебуває на межі між буквальною та вільною адаптацією. Як підсумовує дослідниця Олена Селіванова, перекладач у цій сфері завжди виступає не лише транслятором, а й співавтором, адже його рішення формують стильове та прагматичне сприйняття тексту в іншій культурі [24, 68].

Проблематика перекладу мовної гри і фразеологізмів полягає у низці суперечностей: між буквальною та креативною, між культурною специфікою та універсальністю, між формою та ефектом. Ці труднощі зумовлюють особливу значущість досліджуваної теми та пояснюють, чому переклад творів, насичених грою слів, зокрема прози Льюїса Керрола, досі залишається одним із найактуальніших викликів перекладознавства.

1.5 Основні підходи до перекладу мовної гри (лінгвістичний, культурологічний, прагматичний)

Переклад мовної гри є складним багатовимірним процесом, який вимагає від перекладача поєднання лінгвістичної майстерності, культурної обізнаності та прагматичної гнучкості. У науковій літературі можна виокремити кілька основних підходів до відтворення мовної гри: лінгвістичний, культурологічний та прагматичний. Кожен із них висвітлює різні аспекти цієї проблеми та пропонує власні стратегії.

Лінгвістичний підхід у перекладознавстві є одним із найпоширеніших і найстаріших у дослідженні мовної гри. Його основна увага зосереджена на мовній формі, на структурних і семантичних особливостях виразу. Мета цього підходу полягає у тому, щоб перекладач максимально відтворив саму гру як гру, а не лише передав інформаційний зміст.

Як наголошує Дірк Делабастіта, саме форма є тим «каркасом», на якому будується мовна гра, тому її збереження має принципове значення для перекладу. Водночас, дослідник підкреслює, що пряма передача форми найчастіше неможлива через відмінності між мовними системами. Тому

перекладачеві доводиться створювати нові рішення у цільовій мові, аби зберегти ефект подвійності смислу, каламбуру чи фразеологічної гри [33, 63].

Наприклад, якщо в англійській мові каламбур побудований на співзвуччі слів (*night* – «ніч» та *knight* – «лицар»), в українській він не може бути переданий буквально, оскільки відповідні слова (*ніч* і *лицар*) не є омонімами чи паронімами. У такій ситуації перекладач застосовує мовну компенсацію – створює інший каламбур у межах української системи. Це може бути гра на подібності слів *лицар* – *світанок* чи використання іншої пари омонімів, які забезпечать ігровий ефект [13, 80].

Українська дослідниця Оксана Зорівчак справедливо зауважує, що в межах лінгвістичного підходу перекладач часто стає «мовним винахідником»: він не лише переносить готовий вираз, а й активно створює нову гру, яка в оригіналі може взагалі не існувати [9, 156]. Такий творчий підхід є необхідним, оскільки інакше гра як художній прийом зникне у перекладі, і текст втратить частину своєї стилістичної та емоційної сили.

Окрім фонетичних каламбурів, які найчастіше вимагають нових рішень, лінгвістичний підхід застосовується й до семантичних і синтаксичних ігор. Наприклад, англійський вислів *time flies like an arrow; fruit flies like a banana* («час летить як стріла; плодові мухи люблять банан») ґрунтується на омонімії слова *flies* («летить» / «мухи»). У буквальному перекладі українською цей каламбур втрачається, але перекладач може використати інший семантичний ресурс: *час летить, наче вітер; а вітер любить вітерець*. Хоча форма відрізняється, ігровий ефект зберігається.

Як відзначає український лінгвіст Іван Кочерган, саме здатність мови до полісемії, омонімії та гнучких синтаксичних побудов забезпечує підґрунтя для мовної гри, а від перекладача вимагає глибокого знання потенціалу обох мов [14, 248]. Тому лінгвістичний підхід вимагає високої мовної інтуїції й уміння знаходити нестандартні рішення, які дозволяють передати гру навіть у зовсім інших умовах. У цьому сенсі перекладач виступає не лише «ретранслятором», а й співавтором тексту, адже його креативність стає необхідною умовою для

збереження ігрового потенціалу оригіналу. Як пише Гай Кук, мовна гра завжди передбачає співтворчість між автором і читачем; у перекладі ж до цього процесу долучається третій учасник – перекладач, який має знайти способи зберегти гру в новому культурному середовищі [32, 48].

Культурологічний підхід до перекладу мовної гри базується на розумінні того, що жоден мовний знак не існує у вакуумі: він завжди занурений у культурний контекст, який формує його значення, асоціації та стилістичний потенціал. Мовна гра, а особливо гра з фразеологізмами, прислів'ями чи алюзіями, є своєрідним «дзеркалом культури», оскільки відтворює образи, цінності та стереотипи певної мовної спільноти.

Як наголошує Лариса Масенко, саме у фразеологізмах «законсервовано» колективний досвід народу: у них відображено побут, історію, національні уявлення про світ [17, 24]. Тому переклад таких одиниць, особливо якщо вони є частиною мовної гри, вимагає від перекладача надзвичайної культурної чутливості. Адже буквальне перенесення виразу часто руйнує його смисл або робить його незрозумілим для іншомовного читача.

З позицій культурологічного підходу завдання перекладача полягає не стільки у відтворенні формальної структури гри, скільки у пошуку функціонально та культурно релевантного еквівалента. Це означає, що перекладач має знайти в цільовій мові та культурі такий вираз, який викличе у читача аналогічні асоціації та емоційний відгук.

Наприклад, англійський ідіоматичний вираз *to carry coals to Newcastle* («нести вугілля до Ньюкасла» – виконувати непотрібну дію) має культурну специфіку: місто Ньюкасл історично було відоме видобутком вугілля. Для українського читача цей образ не має жодного смислового навантаження. Тому перекладач змушений шукати культурний аналог, зрозумілий українській аудиторії: *возити дрова в ліс, їхати до Львова з кавою, везти воду в Дніпро*. Такі адаптовані вислови не лише зберігають ігрову природу, а й укорінюють її у знайомому для читача контексті.

Західна дослідниця Розамунд Мун також підкреслює, що ідіоми виступають «носіями культурних значень» [38, 208]. Вони вбудовані у національні традиції й культурні реалії, і саме тому їхня трансформація у перекладі передбачає неминучу культурну адаптацію. Це особливо помітно в перекладі художніх текстів, де ідіоматичні ігри нерідко виконують роль засобу гумору, іронії чи сатири. Подібну думку висловлює й українська перекладознавиця Роксолана Зорівчак, яка наголошує, що перекладач, працюючи з культурно навантаженими елементами, має «творчо балансувати» між двома культурами: він не може бути лише технічним посередником, адже мусить переосмислювати образність і відтворювати її в умовах нової культури [9, 56].

Цей підхід дає змогу зрозуміти, що переклад мовної гри – це не лише міжмовний, а й міжкультурний діалог. Вдалих переклад забезпечує читачеві досвід, подібний до того, який отримує реципієнт оригіналу, навіть якщо для цього доводиться змінювати формальні складники виразу. Як зазначає британський дослідник Гай Кук, мовна гра завжди пов'язана з «передбачуваним культурним знанням» адресата, і тому у перекладі вона має бути адаптована до культурних очікувань іншої аудиторії [32, 118].

Прагматичний підхід у перекладі мовної гри виходить із того, що найважливішим є не формальна точність відтворення виразу, а ефект, який він справляє на реципієнта. Головне завдання перекладача – забезпечити подібний комунікативний результат у цільовій культурі, навіть якщо для цього доводиться відмовитися від буквального перекладу. Як наголошує американський дослідник Уоррен Неш, мовна гра виконує свою функцію лише тоді, коли вона розпізнається читачем і викликає у нього емоційну реакцію – сміх, подив, іронічне ставлення [21, 91]. Якщо в процесі перекладу цей ефект втрачається, сама гра перестає виконувати свою роль і стає для адресата «мертвою формою». Тому в прагматичному підході вирішальним критерієм є не адекватність форми, а функціональна еквівалентність, тобто здатність перекладу створити аналогічний ефект у читача.

Наприклад, в англійському тексті можна зустріти каламбур *Seven days without laughter makes one weak* (гра на омонімії *weak* – «слабкий» і *week* – «тиждень»). Для українського читача буквальний переклад (*Сім днів без сміху роблять людину слабкою*) не відтворює гри. У такому випадку перекладач може застосувати прагматичну стратегію – створити новий жарт, збережений у душі оригіналу, наприклад: *Тиждень без сміху робить життя похмурим*. Тут гра з омонімією втрачена, проте збережений основний комунікативний ефект – легка іронія й гумористичний підтекст.

Українська дослідниця Олена Селіванова підкреслює, що перекладач мовної гри завжди є «співавтором тексту» [24, 118]. Адже саме від його рішень залежить, як буде сприйнятий перекладений твір у новому культурному середовищі. Перекладач у прагматичному підході фактично стає креатором нового мовного ефекту: він може змінювати структуру, лексику й навіть зміст окремих елементів, аби забезпечити ідентичну реакцію аудиторії.

Цей підхід вимагає від перекладача високого рівня комунікативної інтуїції. Перекладач має враховувати не лише мовні ресурси, а й культурні очікування, рівень фонового знання та ментальні асоціації реципієнтів. Наприклад, якщо в англійському тексті є алюзія на культурний артефакт, невідомий українському читачеві, буквальний переклад не викличе потрібної реакції. У такому випадку перекладач може або адаптувати алюзію, підміняючи її локально зрозумілим аналогом, або замінити на жарт чи каламбур, які забезпечать той самий емоційно-прагматичний ефект. Як зазначає британський лінгвіст Гай Кук, мовна гра – це завжди «психолінгвістичний виклик», який вимагає активної співтворчості читача [32, 68]. У перекладі ж до цієї співтворчості долучається і перекладач, адже саме він має гарантувати, що нова аудиторія не лише зрозуміє гру, але й отримає від неї задоволення. Попри відмінності, три зазначені підходи – лінгвістичний, культурологічний і прагматичний – не є взаємовиключними. У реальній перекладацькій практиці вони, як правило, поєднуються. Лише комплексний підхід дає змогу досягти балансу між мовною точністю, культурною адаптованістю та комунікативним ефектом.

Висновки до Розділу 1

Проведений аналіз теоретичних засад засвідчує, що мовна гра та фразеологізми є багатовимірними лінгвістичними феноменами, тісно пов'язаними з комунікативними, когнітивними та культурними процесами. Мовна гра, започаткована у філософії Л. Вітгенштейна, у сучасному мовознавстві розглядається не лише як засіб створення комічного ефекту, а й як універсальний механізм смислотворення, що дозволяє мовцеві експериментувати з формою і змістом висловлювання. Вона виконує різні функції – естетичну, експресивну, когнітивну, інтертекстуальну та комунікативну.

Фразеологізми, у свою чергу, становлять особливий пласт лексичної системи, у якому збережено колективний досвід, культурні коди та історичну пам'ять народу. Саме ця культурна насиченість зумовлює їхню здатність до мовної гри: будь-яка трансформація усталеного виразу привертає увагу адресата й створює ефект несподіванки. Водночас у перекладі фразеологізмів та ігрових елементів виявляється проблема «невідтворюваності», оскільки буквальне перенесення часто не передає їхнього смислу чи прагматичного ефекту [32, 78].

Основні підходи до перекладу мовної гри (лінгвістичний, культурологічний і прагматичний) демонструють різні стратегії вирішення цієї проблеми. Лінгвістичний підхід акцентує на структурній і семантичній відповідності; культурологічний – на збереженні культурного змісту й пошуку функціональних аналогів; прагматичний – на досягненні подібного комунікативного ефекту для реципієнта.

Отже, мовна гра та фразеологізми виступають важливими засобами виразності, що збагачують художній текст та формують його національно-культурну специфіку. Їх адекватний переклад потребує від перекладача не лише глибокої мовної компетентності, а й креативності та культурної чутливості. Це визначає актуальність подальшого аналізу мовної гри у художніх творах та шляхів її відтворення в українських перекладах.

РОЗДІЛ 2

МОВНА ГРА ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМИ У ТВОРІ Л.КЕРРОЛА «АЛІСА В ЗАДЗЕРКАЛЛІ»

2.1 Художній стиль та мовна специфіка твору

Твір Льюїса Керрола «*Аліса в Задзеркаллі*» є унікальним явищем англomовної художньої прози, у якому мовна гра, каламбури, парадокси та фразеологічні трансформації не лише слугують засобом виразності, а й формують саму поетику тексту. Стиль письменника поєднує елементи дитячої казки, філософського трактату та сатиричної алегорії, створюючи своєрідний багаторівневий світ, де мова виступає не просто інструментом зображення, а активним учасником подій. Саме через гру зі словом, смислами та звуковими формами Керрол розкриває абсурдність людського мислення, умовність логіки й мінливість реальності [10, 63].

Льюїс Керрол створює світ, у якому мова стає самодостатнім явищем, здатним породжувати смисли незалежно від логіки реального світу. У «Задзеркаллі» слово не лише описує дійсність, а й формує її. Автор свідомо порушує мовні норми, експериментує з фонетикою, семантикою, синтаксисом, що надає його прозі рис ігровості, гротеску та філософського парадоксу. Твір вражає багатством лінгвістичних експериментів – від каламбурів і словотворчих новоутворень до граматичних аномалій і логічних парадоксів. Саме тому «Алісу в Задзеркаллі» можна вважати одним із найскладніших зразків літературної гри з мовою.

Мовна специфіка «*Аліси в Задзеркаллі*» безпосередньо пов'язана з авторським задумом відобразити світ «навпаки» – не лише у сюжеті, але й у мовній тканині. Структура тексту побудована на дзеркальному принципі: слова, значення, синтаксичні конструкції, навіть звукові рими часто функціонують у зворотному чи спотвореному вигляді. Це створює ефект мовного парадоксу, коли реальне і фантастичне, логічне і безглузде співіснують у межах одного висловлювання. Так, у діалозі Аліси з Білим Королем виявляється типова для Керрола гра з граматичними категоріями часу:

“The rule is, jam to-morrow and jam yesterday – but never jam to-day.”
[14, 48].

Тут автор свідомо деформує граматичну логіку, підпорядковуючи її абсурдному правилу: варення можна отримати лише «вчора або завтра», але не «сьогодні». Цей прийом, що здається дитячою вигадкою, має глибше смислове підґрунтя – Керрол демонструє відносність часових понять і довільність людських правил. Мовна гра з граматичними категоріями перетворюється на філософську рефлексію про сприйняття часу.

Для художнього стилю *«Аліси в Задзеркаллі»* характерна поліфонічність мовних реєстрів. Письменник майстерно поєднує офіційну, логічну, навіть псевдонаукову лексику з дитячими вигуками, поетичними римами, алогічними висловами. Така змішаність мовних шарів створює ефект «мовного колажу», у якому серйозне й ігрове постійно переплітаються. Наприклад, у розмові Аліси з Червоною Королевою використовується формальна аргументація, що пародіює науковий дискурс, але водночас побудована на повному порушенні логіки:

“When I use a word,” Humpty Dumpty said, in rather a scornful tone, “it means just what I choose it to mean – neither more nor less.” [14, 111].

Цей фрагмент є одним із ключових для розуміння стилю Керрола. Герой, уособлюючи довільність мовних знаків, проголошує абсолютну владу мовця над смислом. У такий спосіб Керрол не лише грає з поняттям семантики, а й ставить під сумнів сам принцип сталості значення у мові. Тут простежується глибинна ідея автора – мова не є фіксованою системою, вона живе, змінюється, підкорюється індивідуальному тлумаченню. Цей мотив пізніше стане предметом обговорення у філософії мови ХХ століття, зокрема у Вітгенштейна, але у Керрола він уже існує у художній формі.

Мовна специфіка твору визначається і тим, що автор постійно руйнує межі між літературною мовою і дитячим мовленням. У тексті наявні численні okazionalizmi – слова, створені самим Керролом, які водночас здаються природними в контексті. Найвідоміший приклад – поема *«Jabberwocky»*, написана майже повністю з неологізмів:

“’Twas brillig, and the slithy toves / Did gyre and gimble in the wabe.” [14, 58].

Попри очевидну безглуздість цих рядків, читач відчуває певну логіку звучання. Завдяки ритму, внутрішній римі та морфологічним аналогіям слова сприймаються як осмислені. Таким чином, Керрол демонструє феномен мовної інтуїції: навіть вигадані слова можуть викликати емоційний відгук, якщо вони граматично вписані в систему мови. Це виявляє не лише поетичний потенціал англійської, але й універсальний механізм мовного сприйняття, який не залежить від конкретних значень.

Ще однією ознакою художнього стилю є систематичне використання парадоксу. Керрол створює ситуації, у яких звичні мовні формули набувають нового, алогічного значення. Наприклад, у діалозі з Білою Королевою Аліса дивується твердженню, що та «пам’ятає майбутнє»:

“It’s a poor sort of memory that only works backwards,” said the Queen [14, 201].

Тут мовна інверсія виступає засобом філософської гри. Автор свідомо перевертає причинно-наслідкові зв’язки, показуючи, що мова може моделювати будь-яку, навіть неможливу реальність. Такий прийом створює і комічний, і метафізичний ефект водночас.

У структурі діалогів Керрола важливу роль відіграє ритм і повтор. Повторювані синтаксичні конструкції, паралелізми, внутрішні рими надають тексту музикальності. Цей прийом особливо відчутний у поєднанні прози й вірша – вбудовані в текст вірші переривають оповідь, але водночас зберігають її темп і настрій. Вони не є вставними елементами, а інтегровані в структуру діалогу, підкреслюючи єдність змісту і форми.

Мовна гра у творі служить не лише джерелом гумору, але й способом саморефлексії. Через парадокси й каламбури автор ставить під сумнів здатність мови відображати реальність. Його персонажі говорять багато, але не завжди розуміють один одного – цим Керрол показує обмеженість мовної комунікації та водночас її чарівну силу. Мова у творі – це живий організм, що розвивається, грає, створює смисли, суперечить самій собі. Таким чином, мовна специфіка

«Задзеркалля» полягає у постійному балансуванні між порядком і хаосом, логікою і безглуздям, реальністю і вигадкою.

Керролівська мова вирізняється також використанням фразеологізмів у новому, парадоксальному контексті. Автор часто модифікує сталі вирази, вводячи їх у ситуації, де вони набувають буквального сенсу. Так, у сцені з Білою Королевою вислів *“to cry one’s eyes out”* («виплакати очі») матеріалізується буквально: героїня справді «виймає очі» зі сльозами, що створює гротескний ефект. У цьому проявляється специфічна для Керрола манера – перетворювати звичні мовні метафори на реальні дії, тим самим демонструючи відносність межі між словом і дійсністю.

Одна з найпомітніших рис художнього стилю Керрола – поєднання дитячої наївності з інтелектуальною глибиною. Мова його персонажів проста за формою, але багата на підтексти, алюзії, філософські паралелі. Дитячий дискурс у творі є не стільки засобом оповіді, скільки способом філософського осмислення реальності. Через мовну гру, парадокс і жарт письменник ставить питання про межі логіки, істинності й самого мислення. Тому «Задзеркалля» – це не просто фантастична історія, а модель мовного й мисленнєвого експерименту, в якому читач стає співучасником інтелектуальної гри [10, 108].

Важливою рисою художнього стилю є також подвійна адресованість тексту. З одного боку, твір написаний як дитяча казка з динамічним сюжетом, з іншого – він наповнений філософськими алюзіями, логічними парадоксами й лінгвістичними експериментами, зрозумілими лише дорослому читачеві. Саме ця подвійність зумовлює складну мовну структуру твору, у якій поєднуються простота і складність, гра і рефлексія.

З формального боку, мова «Аліси в Задзеркаллі» характеризується активним використанням питальних і окличних конструкцій, вигуків, анафоричних повторів. Такі засоби передають дитячий тип мовлення – емоційний, безпосередній, допитливий. Водночас у мовленні другорядних персонажів переважає логічна, навіть педантична структура речень, що створює

комічний контраст. Цей контраст між живою мовою дитини та штучною мовою «логічних» істот є одним із головних джерел гумору в тексті.

Художній стиль Керрола базується на принципі поєднання протилежностей: логічного та ірраціонального, поетичного та прозаїчного, дитячого і філософського. Усе це виявляється насамперед на мовному рівні – у грі зі значеннями, формами, звуками, у модифікаціях фразеологізмів, у створенні okazionalizmів, які розширюють межі мови. Таким чином, «*Аліса в Задзеркаллі*» є не просто прикладом літературного експерименту, а й своєрідною мовною лабораторією, у якій Керрол досліджує природу самого мовлення [30, 88].

Художній стиль Льюїса Керрола вирізняється унікальним синтезом мовної гри, філософського підтексту й глибокої метамовної рефлексії. Його текст демонструє, як мова здатна створювати власну реальність, як слово може бути водночас жартом, символом і філософським інструментом. Саме завдяки цій багатосаровій мовній структурі «*Аліса в Задзеркаллі*» залишається одним із найяскравіших прикладів художньої прози, у якій мова є не просто засобом вираження, а головним героєм твору.

2.2 Види мовної гри, використані у тексті

Твір Льюїса Керрола *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* є одним із найяскравіших прикладів багаторівневої мовної гри в англійській літературі XIX століття. Автор не лише використовує різноманітні стилістичні прийоми для створення комічного ефекту, а й формує цілісну мовну модель, у якій слово набуває нових, несподіваних функцій. Як зазначає Г. Кук, мовна гра – це «свідоме використання мовних ресурсів у нетиповий спосіб, що активізує когнітивні механізми сприйняття» [32, 42]. У романі можна виокремити шість основних видів мовної гри: фонетичну, лексичну, синтаксичну, стилістичну, фразеологічну та інтертекстуальну.

Фонетична мовна гра у творі Керрола є однією з найвиразніших і найвідоміших. Вона базується на співзвуччі, омонімії та паронімії, що створюють каламбури з подвійним або багатозначним смислом. Дірк

Делабастіта підкреслює, що фонетичні каламбури є «найбільш мовно-специфічними і найменш перекладними», адже вони тісно прив'язані до фонологічної системи мови-оригіналу [33, 81].

Найвідомішим прикладом фонетичної гри є епізод з Мишею, який з'являється ще в *Alice's Adventures in Wonderland*, але його принципи продовжуються у *Through the Looking-Glass*. Миша каже:

"Mine is a long and a sad tale!" said the Mouse, turning to Alice, and sighing. "It is a long tail, certainly," said Alice, looking down with wonder at the Mouse's tail[14, 82].

Комічний ефект тут досягається завдяки омонімії слів *tale* («оповідь») і *tail* («хвіст»). Обидва вимовляються однаково, але мають різні значення. Аліса тлумачить слова Миші буквально, плутаючи «довгу історію» з фізичним хвостом.

Крім звукової гри, Керрол застосовує графічний прийом: текст «історії» подано у вигляді звужуваної «хвостатої» строфи, що візуально імітує хвіст. Таким чином, поєднується фонетична, семантична та візуальна гра – явище, яке Делабастіта називає «мультиmodalною мовною грою». Фонетичні каламбури зустрічаються і в діалогах. Наприклад, у сценах з Твіддлі та Твідлдумом автор часто використовує рими та звукові повтори, які надають реплікам жартівливої тональності. Подібні фонетичні ігри створюють враження дитячої пісеньки або лічилки, що повністю відповідає стилю «дзеркального» світу.

У перекладі українською такі ігри часто відтворюються за допомогою компенсації – створення нових каламбурів, які не повторюють звукову форму, але зберігають ігровий ефект. Як зазначає Оксана Зорівчак, це один з найефективніших прийомів при передачі фонетичних каламбурів [9, 82].

Лексична мовна гра є однією з домінантних у творі. Вона реалізується через полісемію, омонімію, неологізми та okazіоналізми. Як зазначає І. Кочерган, лексична гра в художньому тексті є «виявом максимальної гнучкості мовної системи та авторської креативності» [14, 408].

Найяскравішим прикладом є поема *Jabberwocky*, яку Аліса знаходить на початку роману, коли потрапляє до світу Задзеркалля. Текст поеми написаний вигаданими словами, але побудованими за англійськими словотвірними моделями: *'Twas brillig, and the slithy toves Did gyre and gimble in the wabe; All mimsy were the borogoves, And the mome raths outgrabe* [14, 78].

Лексеми *brillig, slithy, toves, gyre, gimble, wabe, mimsy, borogoves, mome, raths, outgrabe* не мають конкретного значення, однак завдяки морфемній структурі, ритміці та контексту сприймаються читачем як «зрозумілі». Керрол досягає ефекту «знайомої незрозумілості» – текст виглядає мовно правильним, хоча лексично є вигаданим.

Слово *slithy*, наприклад, є злиттям *slimy* («слизький») та *lithe* («гнучкий»). Подібне поєднання двох прикметників в одне слово утворює okazіоналізм – індивідуально-авторське слово. Як зазначає Лариса Масенко, okazіоналізми «демонструють продуктивність словотвірних моделей і водночас індивідуальний стиль автора» [17, 81]. Крім вигаданих слів, Керрол активно використовує полісемію реальних англійських слів у діалогах персонажів. Герої часто граються значеннями, тлумачать слова по-різному, що стає джерелом комічного ефекту. Такі епізоди підтверджують тезу Дж. Лайонза про те, що полісемія є специфічною для кожної мови й може стати основою мовної гри.

Синтаксична мовна гра у творі Льюїса Керрола полягає у свідомому порушенні очікуваних граматичних структур або у використанні логічно парадоксальних конструкцій. На думку Дж. Гайднінга, ефект синтаксичної гри «виникає завдяки зіткненню правильної граматичної форми з нелогічним або неочікуваним змістом». Одним із найяскравіших прикладів є діалог Аліси з Білою Королевою, у якому використано граматично правильні, але семантично абсурдні фрази:

“The rule is, jam to-morrow and jam yesterday—but never jam to-day.”
“It must come sometimes to ‘jam to-day’,” Alice objected.

“No, it can’t,” said the Queen. “It’s jam every other day: to-day isn’t any other day, you know.” [14, 88].

Синтаксична структура висловлювань Королеви відповідає нормам англійської мови, однак логіка твердження суперечлива. Автор використовує синтаксичну правильність як основу для створення абсурдного світу, де граматики лишається сталою, а зміст руйнує очікування читача. Схожий прийом використовує Хамті-Дамті (Humpty Dumpty) у сцені, де він нав’язує Алісі власні тлумачення значень слів, граючи з граматичними правилами й синтаксичними зв’язками. Його репліки побудовані як псевдологічні аргументи, які формально дотримуються правил побудови речень, але *створюють враження парадоксального монологу*:

“When I use a word,” Humpty Dumpty said, in rather a scornful tone, “it means just what I choose it to mean – neither more nor less.”
“The question is,” said Alice, “whether you can make words mean so many different things.”

“The question is,” said Humpty Dumpty, “which is to be master – that’s all.”
[14, 85].

У цьому фрагменті синтаксична форма аргументів Хамті-Дамті нагадує логічне міркування, але смислові зв’язки виявляються викривленими. Це приклад гри з синтаксисом, коли автор навмисно надає граматично правильно оформленим фразам абсурдного змісту. Такі прийоми мають подвійну функцію: по-перше, вони створюють комічний ефект; по-друге, демонструють умовність мовних і логічних правил у світі Задзеркалля. Як відзначає О. Селіванова, «мовна гра на синтаксичному рівні виявляє здатність автора піддавати сумніву базові механізми мислення через порушення очікуваних структур». На стилістичному рівні Керрол широко застосовує зміщення реєстрів, поєднання високої книжної лексики з розмовною, іронічні стилістичні контрасти. Як зазначає Селіванова, стилістична мовна гра реалізується через «зіткнення несумісних мовних стилів, що викликає комічний або парадоксальний ефект» [24, 38].

У романі це проявляється у численних сценах, коли персонажі – казкові істоти або діти – висловлюються мовою логічних аксіом або офіційно-ділових формулювань. Так, у сцені з Білою Королевою застосовуються майже юридичні формулювання («The rule is...»), але їх зміст залишається абсурдним. Інший яскравий приклад – поєднання високого епічного стилю з нісенітницею у поемі *Jabberwocky*. Автор використовує урочистий тон, героїчний синтаксис та лексичні моделі епосу, але заповнює їх вигаданими словами:

He took his vorpal sword in hand;

Long time the manxome foe he sought - So rested he by the Tumtum tree

And stood awhile in thought[14, 48].

Структура цих рядків нагадує епічну поезію XVIII–XIX століть: чіткий ритм, інверсії (*Long time the manxome foe he sought*), урочистий лексичний тон. Проте поєднання його з вигаданими словами (*manxome, vorpal, Tumtum*) створює комічний контраст між формою й змістом. Стилістична гра виконує подвійну функцію: з одного боку, вона пародіює серйозні жанри, з іншого – формує інтертекстуальний зв'язок з культурною традицією, роблячи текст насиченим алюзіями. За словами Р. Мун, «стилістична мовна гра відкриває текст для міжкультурного діалогу, оскільки відсилає читача до попередніх стилістичних моделей» [38, 195].

Фразеологічна гра є однією з найскладніших форм мовної креативності у творі Керрола. Вона полягає у трансформації усталених фразеологічних одиниць, їх буквальному тлумаченні або контекстуальному переосмисленні. Як зазначає Н. Кушнерик, «гра з фразеологізмами базується на впізнаванні адресатом вихідного виразу та його цілеспрямованій деформації» [15, 123].

У романі персонажі часто розуміють фразеологізми буквально, що стає джерелом гумору та абсурду. Наприклад, Хамті-Дамті у своїх висловлюваннях часто змінює усталені значення або застосовує вирази у несподіваних контекстах, підкреслюючи свою «владу над словами». Фразеологічна мовна гра у тексті має не лише комічну, а й інтертекстуальну функцію. Керрол часто пародіює популярні вікторіанські прислів'я та крилаті вирази, надаючи їм нового

звучання в абсурдному контексті. Це вимагає від читача культурної обізнаності, що робить гру багаторівневою.

В українських перекладах такі ігри часто відтворюються через трансформацію українських фразеологізмів. Як відзначає О. Зорівчак, при перекладі фразеологічної гри перекладач повинен «зберегти ефект упізнавання, навіть якщо вихідний вираз замінюється на культурно близький аналог» [9, 78]. Це ще раз доводить, що фразеологічна гра є глибоко культурно маркованою.

2.3 Використання фразеологізмів: оригінальні й трансформовані форми

Фразеологізми у творі Льюїса Керрола «Аліса в Задзеркаллі» посідають важливе місце у структурі мовної гри, адже саме вони забезпечують тексту ідіоматичність, національну специфіку та експресивність. Письменник активно використовує як усталені, так і трансформовані фразеологічні одиниці, перетворюючи їх на джерело комічного, абсурдного та філософського ефектів. У мові персонажів вони часто набувають подвійного змісту: з одного боку, спираються на звичні культурні кліше, з іншого – свідомо порушують очікування читача, створюючи ефект мовного парадоксу.

Використання оригінальних фразеологізмів у тексті Керрола має насамперед стилістичну й комунікативну функції. Такі вирази, як *to lose one's head*, *to turn the tables*, *to hold one's tongue*, уживаються у традиційному значенні, але завдяки контексту набувають іронічного відтінку. Наприклад, персонажі, які говорять буквально те, що у фразеологізмі є метафорою («Don't lose your head!» – звернення до Королеви, яка наказує відрубати голови), створюють комічний ефект через буквальне сприйняття сталого вислову. Таким чином, Керрол грає на межі між фразеологічною усталеністю та її буквальною інтерпретацією, підкреслюючи абсурдність логіки «задзеркального» світу.

Не менш важливою є роль трансформованих фразеологізмів, які стають основою мовної гри. Згідно з класифікацією Н. Кушнерик, трансформації можуть бути лексичними, морфологічними, синтаксичними або

контекстуальними. У Керрола найчастіше зустрічається саме контекстуальна модифікація – зміщення значення через абсурдну ситуацію. Наприклад, вислів *to see which way the wind blows* («орієнтуватися в ситуації») у діалозі з Білим Лицарем набуває буквального сенсу, коли персонажі насправді дивляться на вітер. Такі прийоми створюють ефект дитячого сприйняття мови, де кожен сталий вираз тлумачиться буквально, і тим самим оголюють приховану алогічність повсякденного мовлення [15, 208].

Важливим різновидом трансформацій є лексичне оновлення фразеологізму, коли один із компонентів замінюється новим, часто несподіваним. Наприклад, Керрол варіює прислів'я *curiosity killed the cat*, перетворюючи його на *curiosity educated the cat*, чим створює парадоксальний, але філософськи насичений вислів. У такий спосіб письменник підкреслює, що цікавість не завжди є згубною – вона може вести до пізнання. Подібні модифікації виконують не лише комічну, а й смислотворчу функцію, виявляючи авторську іронію та інтелектуальну гру зі змістом.

Окремо слід зазначити візуальні фразеологічні ігри, коли словесний зворот набуває матеріальної форми в тексті. У «Алісі в Країні Чудес» і «Задзеркаллі» це, зокрема, гра з омонімією *tale / tail*, де «довга історія» (*a long tale*) перетворюється на «довгий хвіст». Подібні прийоми є своєрідними графічними фразеологізмами, у яких форма слова взаємодіє з його значенням, створюючи багаторівневу гру між текстом і зображенням.

Фразеологічні ігри у Керрола мають і когнітивну функцію: вони спонукають читача переосмислити звичні мовні структури та звернути увагу на механізми творення значення. За спостереженням О. Селіванової, подібна гра з фразеологізмами активізує інтелектуальне мислення адресата, адже для розуміння трансформації необхідно співвіднести відому форму з новим контекстом. Таким чином, мовна гра виконує роль інтелектуального стимулу, що формує «подвійне бачення» тексту – буквальне та метафоричне [38, 302].

У перекладознавчому аспекті оригінальні й трансформовані фразеологізми у творі Керрола становлять особливу складність для перекладачів. Як зазначає

О. Зорівчак, передача таких одиниць вимагає відтворення не лише змісту, а й самої гри – тобто впізнаваності й новизни одночасно. В українських перекладах часто використовуються компенсаторні стратегії: адаптація фразеологізмів до національних реалій (*вести за ніс, пекти раків, ламати голову*) або створення нових ідіоматичних ігор, що зберігають ефект комічності. Таким чином, фразеологічна система цільової мови стає простором для нової мовної творчості, де перекладач фактично продовжує гру автора [9, 158].

Використання фразеологізмів у творі «Аліса в Задзеркаллі» демонструє, як Керрол поєднує сталі мовні структури з їх навмисною деформацією. Оригінальні фразеологізми створюють впізнаваність і культурну глибину, тоді як трансформовані – формують комічність, іронію та філософську багатозначність. У результаті фразеологічна гра стає не лише стилістичним прийомом, а й основою ідіостилю письменника, у якому мова постає як живий, мінливий інструмент мислення та художньої творчості.

2.4 Мовна гра як засіб створення комічного ефекту та абсурду

Однією з найхарактерніших рис поезики Льюїса Керрола є використання мовної гри як універсального інструменту створення комічного ефекту й водночас засобу моделювання абсурду. У «Алісі в Задзеркаллі» гра зі словом виступає не просто стилістичним прийомом, а основою художнього світу, де сміх і нелогічність стають формою пізнання. Через мовні парадокси, фразеологічні зсуви, каламбури та алогічні діалоги автор демонструє відносність мовних і логічних категорій, показуючи, як слово може одночасно творити і руйнувати смисл.

Комічний ефект у Керрола виникає насамперед на ґрунті порушення мовної норми. Як зазначає Анрі Бергсон у праці *Le Rire* (1900), сміх завжди народжується з несподіваного зіткнення живого й механічного, природного й штучного. Саме це спостерігаємо у «Задзеркаллі»: персонажі мислять мовними кліше, але сприймають їх буквально. Наприклад, коли Королева каже: «You may look down your nose if you like», вона має на увазі зневажливе ставлення, але

персонажі реагують фізично, намагаючись буквально подивитися на власний ніс. Такі ситуації виявляють умовність мови й одночасно викликають сміх, бо порушують межу між знаковим і предметним світом.

Другим джерелом комічності є семантична двозначність, яка лежить в основі більшості каламбурів. У сценах із Шалтаєм-Болтаєм, Білим Лицарем чи Чорною Королевою часто використовуються слова з кількома можливими значеннями, і персонажі навмисно тлумачать їх у хибному контексті. Наприклад, у діалозі Аліси з Шалтаєм-Болтаєм гра зі словом *glory* («слава» / «сенс») перетворює звичайну розмову на філософську суперечку про природу значення. Як зазначає Д. Делабастіта, подібні каламбури створюють «ефект подвійного кодування», коли читач одночасно сприймає два смисли й отримує естетичне задоволення від їхнього зіткнення [33, 262].

Комічність у тексті Керрола тісно пов'язана з явищем абсурду, який постає не як хаос, а як інтелектуальна гра з логічними системами. Алогізм, за визначенням О. Селіванової, є «усвідомленим порушенням когнітивних схем, що викликає когнітивний дисонанс у читача». У «Задзеркаллі» цей прийом набуває різних форм: парадоксальні висловлювання («It takes all the running you can do, to keep in the same place»), нелогічні пояснення («The sentence is long because it is a long sentence») чи змішання граматичних категорій. Усі ці елементи виконують подвійну функцію – розважають і змушують задуматися над межами раціонального [24, 148].

Важливою складовою комічного є фразеологічна гра, яка часто виступає джерелом абсурдності. Трансформовані ідіоми у Керрола, як-от *curiosity educated the cat* або *to hold one's tongue* (у буквальному сенсі), стають прикладами семантичного перевертання: звичне перетворюється на нелогічне, буденне – на філософське. Такі випадки демонструють, що мова здатна одночасно пояснювати світ і дезорганізовувати його сприйняття. Саме тому фразеологічні модифікації у «Задзеркаллі» можна розглядати як структурну основу комічного абсурду.

Комічний ефект також підсилюється завдяки інтертекстуальній природі мовної гри. Як відзначає Р. Мун, кожна ідіома містить відсилання до культурної пам'яті, а її деформація створює «зсув культурного коду». Керрол використовує цей механізм, граючи з англійськими прислів'ями, дитячими пісеньками й відомими цитатами. Наприклад, вірш «Jabberwocky» є пародією на героїчний епос: він побудований із неіснуючих слів, але зберігає ритм і синтаксис традиційної балади. У результаті виникає ефект «псевдосенсу» – текст звучить змістовно, хоча позбавлений конкретного значення. Саме в цьому полягає сутність керролівського абсурду: він імітує логіку, щоб показати її відносність.

Особливе місце посідає діалогічна гра, у якій Керрол майстерно демонструє, як мовні структури створюють комічну непорозумілість. Діалоги Аліси з іншими персонажами побудовані на логічних помилках, тавтологіях і словесних пастках. Наприклад, коли Аліса каже: «I see nobody on the road», Король відповідає: «I only wish I had such eyes – to be able to see Nobody!». Подвійність тлумачення займенника *nobody* («ніхто» / «особа з ім'ям Ніхто») перетворює звичайну фразу на кумедний парадокс. Такі прийоми демонструють, що мовна гра у Керрола має не лише розважальний, а й пізнавальний характер, оскільки виявляє обмеження людського мислення, яке спирається на мову.

Отже, мовна гра у творі «Аліса в Задзеркаллі» є не лише джерелом комічного ефекту, а й засобом художнього осмислення абсурду. Через каламбури, фразеологічні трансформації, парадоксальні діалоги та псевдологічні конструкції Керрол створює унікальний світ, де сміх і нелогічність виявляють приховану логіку мовного мислення. Саме ця гра між сенсом і нісенітницею робить його прозу філософською та водночас дотепною, перетворюючи абсурд на форму пізнання реальності.

Висновки до Розділу 2

Аналіз мовної гри та фразеологічних одиниць у творі Льюїса Керрола «Аліса в Задзеркаллі» засвідчує, що вони становлять центральний елемент його художньої системи. Мовна гра у прозі письменника не є випадковим засобом

комічності, а виступає глибинним принципом побудови тексту, який визначає його структуру, стиль і філософську спрямованість. Вона реалізується на різних рівнях – лексичному, фразеологічному, синтаксичному, контекстуальному – і поєднує в собі як розважальну, так і пізнавальну функції.

У процесі дослідження було встановлено, що оригінальні фразеологізми у творі виконують функцію створення мовної впізнаваності та культурної глибини, тоді як трансформовані форми забезпечують ефект новизни, іронії та абсурду. Завдяки грі з ідіомами, прислів'ями та сталими виразами Керрол створює комічний контраст між очікуваним і несподіваним, між усталеною нормою та її руйнуванням. Такі прийоми підкреслюють відносність мовних структур, демонструють механізми формування смислу й водночас спонукають читача до активної інтерпретації тексту.

Фразеологічна система у «Задзеркалі» виявляється надзвичайно рухомою: автор не лише цитує відомі вирази, а й свідомо деформує їх, надаючи нових семантичних відтінків. Ці трансформації створюють подвійний ефект – комічний і філософський. З одного боку, вони викликають сміх через буквальне або нелогічне тлумачення, з іншого – змушують замислитися над природою мовлення, його умовністю й зв'язком між словом і реальністю.

У творі Керрола мовна гра виконує також когнітивну функцію: вона перетворює процес читання на інтелектуальну гру, у якій сміх є формою пізнання. Через каламбури, фразеологічні зсуви та парадоксальні діалоги письменник моделює особливий тип комунікації – «задзеркальний», у якому логіка світу підпорядковується законам мови, а не навпаки. Саме тому комічне у тексті Керрола виступає не самоціллю, а засобом художнього осмислення абсурду як філософської категорії.

Отже, мовна гра та фразеологізми у «Алісі в Задзеркалі» є водночас елементами поезики, стилістичними прийомами й світоглядними засобами. Вони формують унікальний естетичний простір, де слово постає живим, гнучким і здатним до нескінченного самопереосмислення. Завдяки цій особливості твір

Льюїса Керрола набуває універсального значення – як художній експеримент, що демонструє безмежні можливості мови й мислення.

РОЗДІЛ 3

ПЕРЕКЛАД МОВНОЇ ГРИ ТА ФРАЗЕОЛОГІЗМІВ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

3.1 Огляд українських перекладів «Аліси в Задзеркаллі»

Твір Льюїса Керрола «Аліса в Задзеркаллі» має в українській культурі тривалу історію перекладів, яка відображає не лише еволюцію перекладознавчих підходів, а й зміни мовних, культурних і суспільних контекстів. Кожен із перекладачів, звертаючись до тексту Керрола, стикався з подвійним викликом: з одного боку – необхідністю передати складну систему мовної гри, каламбурів, неологізмів та алюзій, а з іншого – прагненням зробити текст зрозумілим і природним для українського читача.

Перші спроби перекласти «Алісу в Задзеркаллі» українською мовою з'явилися у 1920-1930-х роках, хоча ці тексти не набули широкого поширення через історичні обставини. Найвідоміший ранній переклад належить Миколі Лукашу, одному з найвизначніших майстрів художнього перекладу ХХ століття. Його версія, створена у 1960-х роках, стала справжньою подією в українському перекладознавстві. Лукаш намагався максимально зберегти ігровий характер мови Керрола, застосовуючи складні фонетичні й семантичні компенсації, створюючи власні неологізми, адаптуючи фразеологізми та римовані уривки до української поетичної традиції. Дослідники (зокрема, О. Зорівчак та Л. Коломієць) неодноразово підкреслювали, що переклад Лукаша можна вважати зразком «співавторського» підходу, коли перекладач не просто передає зміст, а створює новий художній світ у межах іншої мовної культури[9, 95].

Одним із найвідоміших пізніших перекладів є версія Віктора Корнієнка (видання 1982 р., «Веселка»). Перекладач прагнув до точності й лексичної відповідності, що робить його варіант ближчим до лінгвістичного підходу. Корнієнко зберіг більшість власних назв, імен і специфічних каламбурів Керрола у перекладеній або транскрибованій формі, часто подаючи пояснення у зносках. Водночас така стратегія призвела до часткової втрати природності мовлення

персонажів і гумористичної гнучкості тексту. Утім, з погляду академічної точності цей переклад є цінним джерелом для зіставного аналізу [12, 95].

Особливу увагу в сучасному перекладознавстві привертає переклад Івана Андрусяка (2001), який зроблено для дитячого видавництва «Грані-Т». Андрусяк свідомо орієнтувався на молодшого читача, тому текст вирізняється живою, розмовною інтонацією, адаптованими фразеологізмами та відчутною українізацією культурних алюзій. Перекладач активно використовує фонетичні й морфологічні ігри, щоб компенсувати ті каламбури, які не піддаються прямому перекладу. Наприклад, у випадках, коли в оригіналі присутні англомовні омоніми (tale – tail, right – write), він створює нові українські словесні пари (казка – кішка, буква – правка), досягаючи аналогічного комічного ефекту [13, 102].

Окремо варто згадати переклад Віри Кісельової (видання «А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА», 2007), який відзначається надзвичайною художньою довершеністю та стилістичною витонченістю. Кісельова поєднує лінгвістичну точність із культурною адаптацією, уникаючи надмірної українізації, але водночас забезпечуючи природність звучання тексту. Її переклад вважають найзбалансованішим серед сучасних, адже він зберігає ритмічність і логіку оригіналу, не жертвуючи комічними ефектами. Особливо вдало перекладачці вдалося передати віршовані вставки, що містять складні ігри зі звуком і римою, наприклад у поемі «Джаббервоці» («Jabberwocky»). Вона не лише відтворила безглузді слова, а й створила власну систему неологізмів, які гармонійно звучать українською мовою (наприклад, «жахохват», «свистоцелеп»)[11, 88].

У 2010-х роках з'явилися також переклади Тетяни Некряч і Ганни Кузьменко, що репрезентують новітній підхід до перекладу дитячої літератури, зорієнтований на медійну адаптацію. Ці переклади вирізняються більшою простотою викладу, однак водночас намагаються зберегти характерну для Керрола гру слів, використовуючи сучасні українські розмовні вирази, оказіоналізми й елементи молодіжного сленгу. У перекладах 2010-х років простежується прагнення не лише передати зміст, а й відтворити «ефект

абсурду», що робить текст ближчим до сучасного читача, вихованого на постмодерних традиціях гри з мовою.

Таким чином, українська перекладацька традиція «Аліси в Задзеркаллі» демонструє поступовий перехід від буквального і структурного відтворення тексту до культурно-прагматичного й творчого осмислення. Якщо переклади середини ХХ ст. орієнтувалися переважно на точність передачі змісту, то переклади кінця ХХ – початку ХХІ ст. акцентують увагу на збереженні ігрової природи тексту, його поетики, гумору та культурних алюзій.

Порівнюючи ці версії, можна виокремити кілька тенденцій.

1. Еволюція мовної стилістики: від книжного, літературного стилю (у перекладі Корнієнка) до більш природного розмовного (у перекладах Андрусяка та Кісельової).

2. Розширення перекладацьких стратегій: від прагнення до формальної еквівалентності – до створення функціонально-компенсаторних рішень, які відтворюють комічний або іронічний ефект.

3. Культурна адаптація: сучасні перекладачі активно використовують українські реалії, фразеологізми та алюзії, роблячи текст ближчим до національного мовного середовища.

4. Зростання уваги до дитячого адресата: новітні переклади прагнуть не лише відтворити художню гру, а й забезпечити доступність сприйняття, що вимагає спрощення окремих структур без втрати змісту.

Як зазначає Л. Коломієць (2015), «кожен український переклад “Аліси” – це не просто ще одна версія англійського тексту, а новий етап у розвитку української перекладацької школи», адже у кожному випадку перекладач стає співтворцем, який створює власний варіант художнього світу Керрола, укорінений у нашій мовній і культурній традиції. Українські переклади «Аліси в Задзеркаллі» відображають багатогранність перекладацьких стратегій – від лінгвістичної точності до творчої адаптації. Ця еволюція демонструє, що переклад творів Льюїса Керрола є не лише мовним завданням, а й складним

культурним процесом, який вимагає поєднання глибокого знання мови, чуття гумору, поетичного мислення та розуміння природи мовної гри.

3.2 Порівняльний аналіз перекладу мовної гри

Однією з найвиразніших ознак стилю Льюїса Керрола є багаторівнева мовна гра, яка поєднує каламбури, фонетичні збіги, okazіоналізми, метамовні алюзії та фразеологічні парадокси. Вона не лише створює комічний ефект, а й формує логіку всесвіту «Аліси», де сенс завжди є нестійким, а слова живуть власним життям. Для перекладача така гра стає особливим випробуванням, адже буквальне відтворення часто призводить до втрати смислової багатозначності, тоді як надмірна вільність може спотворити авторську іронію. Саме тому порівняльний аналіз українських перекладів «Аліси в Задзеркаллі» дозволяє простежити, як різні перекладачі вирішували проблему збереження ігрового потенціалу тексту.

Одним із найвідоміших прикладів мовної гри є сцена з поемою «Jabberwocky», у якій Керрол створює десятки неологізмів, що мають передавати атмосферу страху й безглуздя. Оригінальні рядки – *“’Twas brillig, and the slithy toves / Did gyre and gimble in the wabe”* – містять слова, вигадані самим автором, де значення вгадується лише інтуїтивно. У перекладі Миколи Лукаша з’являється блискуча система українських okazіоналізмів: *«Було блимливо. Слизькі гноблі довблись і чвякались в глибині»* Лукаш, зберігаючи ритм і звукову організацію оригіналу, створює власні «неслова» – *блмливо, гноблі, довблись, чвякались* – які відтворюють емоційний ефект тексту. Перекладач не перекладає, а «перестворює» мовну гру українською, надаючи їй національного колориту. Його версія звучить природно, але водночас зберігає абсурдну поетику Керрола.

У перекладі Віктора Корнієнка той самий уривок звучить інакше: *«Було сутінно, слизькі створіння під норами крутились в тіні»*[12, 75]. Тут переважає прагнення до смислової зрозумілості. Неологізми Керрола замінено звичайними словами, що наближає текст до звичайного опису.

Втрачається звукова химерність, проте зберігається чітка логіка оповіді. Такий підхід підходить для академічного видання, однак позбавляє текст чарівного безглуздя, яке є суттю керролівського світу.

Іван Андрусяк у своєму перекладі намагається поєднати елементи обох стратегій: *«Було слоняче, слизькі звірки пірнали в твані, мов в сметані»*[13, 86]. Тут збережено ритміку й алітерацію, а також додано гумористичні звороти, які роблять текст зрозумілішим для дитячої аудиторії. Хоча частина оригінальної семантичної гри втрачена, компенсаторна образність («мов у сметані») відтворює відчуття абсурду в українському контексті. У перекладі Віри Кісельової, який вважають одним із найвдаліших, поема «Джаббервоці» набуває звучання: *«Було химерно. Гнучкі створіння витанцьовували у траві»*[11, 84].

Кісельова зберігає елегантність тексту, обираючи не буквальні еквіваленти, а образи, що передають рух і дивність. Її версія демонструє гармонійний баланс між поетичністю й ясністю, завдяки чому читач отримує не лише зміст, а й ритмічне відчуття гри. Не менш показовим є переклад каламбуру *“It’s a long tale,” said the Mouse, turning to Alice, and sighing. “It is a long tail,” said Alice, looking down at the Mouse’s tail.*”[11, 116]. – у якому значення слова *tale* («оповідь») співпадає за звучанням зі словом *tail* («хвіст»). В англійському тексті гра вибудовується на фонетичному збігові, який важко передати українською. Лукаш вирішує це завдання за допомогою створення нової гри: *«Це довга казка, – зітхнула Мишка. – Так, довга кісочка, – зиркнула Аліса»*[14, 88]. Хоча у перекладі зникає пряма фонетична омонімія, виникає новий звуковий збіг – *казка / кісочка*, який викликає схожий комічний ефект. Водночас збережено ключовий смисловий контраст між буквальним і метафоричним значенням.

У версії Корнієнка цей епізод перекладено як *«Це довга історія, – сказала Миша. – Авжеж, довгий хвіст, – відповіла Аліса»*[12, 83]. Тут перекладач дотримується буквальної точності, але відсутня гра зі звуком; ефект непорозуміння передається лише ситуаційно. Андрусяк пропонує більш ігровий варіант – *«Довга казка, – сказала Миша. – Авжеж, хвостата!»* [13, 78]. – де збережено гумор і легкість, притаманну оригіналу. Кісельова ж знову

демонструє баланс, перекладаючи: «*Це довга оповідь, – сказала Миша. – Так, довгий хвіст, – кивнула Аліса*». [11, 80]. Її версія витримана у стилі оригіналу, але менш експресивна; вона тяжіє до точності, зберігаючи при цьому природність української мови.

Ще одним цікавим прикладом є сцена з фразою Королеви: “*Off with his head!*”, яку перекладачі інтерпретують по-різному залежно від контексту. Лукаш передає її як «*Голову з плеч!*», дотримуючись енергії імперативу й іронічного пафосу, властивого персонажу. Андрусяк обирає більш ігрове звучання – «*Геть його голову!*», що пом’якшує агресію та підкреслює комічність ситуації. У Кісельової фраза звучить урочисто і холодно – «*Зігни йому голову!*», що наближає її до стилю англійського оригіналу. Ці відмінності показують, наскільки по-різному можна трактувати навіть одну репліку, залежно від художнього задуму перекладача [13, 85].

Мовна гра Керрола охоплює також численні фразеологічні парадокси. У сцені, коли Аліса чує фразу “*I see nobody on the road*”, а Червоний Король відповідає: “*I wish I had such eyes, to see Nobody!*”, гра ґрунтується на тому, що слово *nobody* осмислюється буквально як ім’я. У перекладі Лукаша цей каламбур передано за допомогою українського омоніма: «*Я бачу Нікого на дорозі!*» – «*Щаслива ти, що маєш такі очі, які бачать Нікого!*» Перекладач зберігає двозначність, перетворюючи абстрактне поняття на власну назву. У Корнієнка цей уривок звучить простіше: «*Я нікого не бачу на дорозі. – Хотів би я мати такі очі, щоб бачити нікого*» [12, 88]., де гра майже зникає. Кісельова використовує проміжне рішення, подаючи: «*Я бачу Нікого. – Я б теж хотіла мати такі очі, щоб побачити Нікого*» [14, 86], що зберігає баланс між логікою й абсурдом.

Зіставлення наведених прикладів свідчить, що вдалий переклад мовної гри неможливий без активної творчої участі перекладача. Найуспішнішими є ті версії, де перекладач не боїться втручатися в структуру тексту, створюючи нові каламбури, неологізми та внутрішні рими, які компенсують неможливість буквального відтворення. Художня ефективність у такому випадку важливіша за формальну еквівалентність, адже головним завданням є передати не слова, а гру,

що стоїть за ними. Українська традиція перекладу «Аліси в Задзеркаллі» демонструє поступове відходження від механічної точності до творчого осмислення мовної гри. Перекладачі нового покоління усвідомлюють, що гра у Керрола – не просто прикраса, а спосіб мислення, у якому мова створює реальність. Тому найвдаліші переклади не перекладають гру, а творять її наново українською, даруючи читачеві той самий ефект подиву, що й англійський оригінал.

3.3 Порівняльний аналіз перекладу фразеологізмів

Фразеологізми у творах Льюїса Керрола відіграють особливу роль, оскільки саме через них автор розкриває тему двозначності слова, поєднання логіки й абсурду, а також комізм, який виникає з буквального сприйняття усталених висловів. Мовна гра Керрола часто ґрунтується на свідомому порушенні звичних асоціацій, що робить переклад таких елементів надзвичайно складним. Для перекладача постає завдання не просто знайти український відповідник, а відтворити подвійний план вислову – метафоричний і буквальний.

Одним із яскравих прикладів є сцена з фразою “Don’t lose your head!”, яку Королева вимовляє як погрозу, і яка водночас є звичним англійським фразеологізмом «не втрачати самовладання». Керрол навмисно обіграє цей вираз, адже у світі «Задзеркалля» страта є цілком реальною. У перекладі Миколи Лукаша фраза набуває лаконічного й емоційного звучання – *«Не загуби голову!»*, що дозволяє одночасно зберегти ідіоматичне значення й натяк на буквальне. Лукаш залишає мовну двозначність, не роз’яснюючи її, завдяки чому гумор виникає природно, без додаткових пояснень. У перекладі Віктора Корнієнка вислів звучить як *«Не втрачай голову!»*, що зберігає фразеологічне значення, але втрачає іронічний підтекст. У версії Івана Андрусика – *«Тримай голову на плечах!»* [13, 105]. – з’являється грайливий підтекст, який повертає гумористичність сцени, а у Віри Кісельової – *«Бережи голову!»* – фраза набуває стриманої природності, залишаючи простір для двозначного прочитання. Таким

чином, кожен переклад виявляє індивідуальне розуміння того, як саме слід передавати фразеологізм, у якому поєднано ідіому та фізичну загрозу [12, 101].

Інший цікавий випадок спостерігаємо в епізоді з Королевою, яка виголошує: “I give you fair warning”. В англійській мові цей вираз означає попередження про покарання, але Керрол вживає його у грі зі словом *fair*, яке може означати як «чесний», так і «гарний». У перекладі Лукаша фраза перетворюється на «*Попереджаю тебе чесно!*», що відтворює основний зміст, але втрачає гру між значеннями. Корнієнко перекладає як «*Я тебе гарно попереджаю!*» [12, 99], додаючи легкий відтінок двозначності, проте у цьому варіанті зникає суворість тону. Кісельова надає цьому вислову природного звучання – «*Справедливо тебе попереджаю!*» – і таким чином відтворює англійський баланс між етичністю та погрозою. Такий підхід зберігає і комічність, і психологічну достовірність персонажа.

Ще одним показовим фразеологічним прикладом є вислів “He was in a brown study”, який у сучасному англійському означає «бути зануреним у глибокі роздуми». Керрол використовує цей зворот іронічно, підкреслюючи, що герої сприймають його буквально – як «сидіння у коричневій кімнаті». У перекладі Миколи Лукаша фраза відтворена з влучним гумором – «*Він сидів у темному роздумі*», що передає обидва рівні сенсу: фразеологічний і буквальный. Корнієнко обирає простіше тлумачення – «*Він задумався*», чим нейтралізує іронію. Андрусак намагається повернути гру: «*Він сидів у коричневій задумі*» [13, 114]., чим створює легкий абсурд, характерний для оригіналу. Кісельова зберігає той самий баланс, перекладаючи: «*Він поринув у коричневу задуму*», що поєднує поетичність із буквальним забарвленням і є прикладом витонченої перекладацької компенсації.

Важливим прикладом подвійного смислу є сцена, де героїня каже: “It’s my own invention.” В англійському мовленні цей вислів означає «Я сама це вигадала», але Керрол наділяє його метафоричним сенсом, адже в світі Задзеркалля все може справді бути «винайденим» думкою. У перекладі Лукаша це звучить як «*Це моя вигадка*», що передає буквальный зміст і зберігає легкість

вислову. Корнієнко обирає варіант *«Я сама це придумала»*, роблячи його більш нейтральним, але менш експресивним. Кісельова уточнює – *«Це мій власний винахід»*, що підсилює метафоричний ефект і наголошує на темі творчості як рушійної сили світу Керрола[12, 115].

Цікавою є також сцена, коли Герцогиня каже: “Take care of the sense, and the sounds will take care of themselves.” Це один із найглибших афоризмів Керрола, який поєднує гру зі словами *sense* (зміст) і *sound* (звук), створюючи парадокс про пріоритет змісту над формою. У перекладі Миколи Лукаша афоризм передано з винятковою точністю й афористичністю: *«Дбай про зміст – слова самі подбають про себе»*. Це рішення відтворює як логічну, так і філософську іронію вислову. У перекладі Корнієнка читаємо: *«Слідкуй за змістом, тоді й слова будуть на місці»*, що є більш пояснювальним і менш елегантним. Кісельова уникає прямої, надаючи афоризму мелодійності: *«Подбай про сенс – і звуки самі стануть до ладу»*. Її варіант максимально близький до оригінального ритму та інтонації англійської фрази, завдяки чому передано і зміст, і гру звукових повторів[12, 119].

Порівняння перекладів засвідчує, що українські перекладачі віддають перевагу різним способам компенсації фразеологічної гри. Лукаш, як і в попередніх прикладах, демонструє співавторський підхід: він не прагне до буквальної відповідності, натомість створює фрази, які діють на рівні інтуїтивного гумору, відчуття звуку та ритму. Корнієнко тяжіє до раціонального відтворення, уникаючи надмірної гри зі значеннями, що надає його перекладу стриманості, але зменшує естетичну багатозначність. Андрусак, адаптуючи текст для дітей, акцентує на динаміці та природності мовлення, що робить його переклад живим, хоча й менш глибоким у підтекстах. Кісельова ж досягає рівноваги, поєднуючи інтелектуальну точність із художньою вишуканістю, завдяки чому її варіанти найповніше передають фразеологічну гру Керрола в українському мовному середовищі. Переклад фразеологізмів у *«Алісі в Задзеркаллі»* потребує не лише знання еквівалентів, а передусім розуміння того, як фразеологічний вираз функціонує в межах художнього задуму. Найуспішніші

переклади – це ті, у яких перекладач сприймає фразеологізм як художній образ, а не сталу конструкцію, і шукає способи відтворити його дію, а не форму. Саме тому українські інтерпретації Керрола демонструють не просто мовну майстерність, а здатність до філософського й естетичного переосмислення тексту. Кожен переклад є новою варіацією гри, у якій змагаються смисл і звук, буквальність і метафора, логіка і фантазія – так само, як це відбувається у чарівному світі за дзеркалом.

3.4 Збереження або трансформація стилістичних ефектів

Проблема відтворення стилістичних ефектів у перекладі творів Льюїса Керрола є не менш складною, ніж передача змісту чи мовної гри, адже саме стилістична своєрідність визначає неповторність його художнього світу. У «Алісі в Задзеркаллі» стилістичні засоби мають не лише декоративну функцію, а й глибоко змістову: вони формують логіку абсурду, іронічне ставлення до реальності, внутрішню ритміку тексту. Керрол створює ефект подвійного читання – коли поетичність і філософічність співіснують із дитячою безпосередністю. Завдання перекладача полягає не лише у відтворенні лексичних структур, а передусім у збереженні тональності, темпу, гри інтонацій і взаємодії різних стилістичних шарів мови.

Оригінал вирізняється поєднанням витонченої літературної мови та навмисно простих, іноді навіть наївних реплік персонажів. Ця стилістична контрастність створює особливу «дзеркальність» тексту: Керрол одночасно говорить як філософ і як дитина. Перекладач, який прагне відтворити цей ефект, має балансувати між інтелектуальністю і безпосередністю, між гумором і серйозністю. Українські перекладачі по-різному вирішують цю проблему, обираючи стратегії або збереження оригінальної стилістики, або її цілеспрямованої трансформації.

Микола Лукаш, відомий своєю схильністю до мовної гри та багатого лексичного арсеналу, прагне максимально зберегти стильову багатоголосість тексту. У його перекладі Керрол звучить майже як український бароковий

оповідач – іронічний, образний, емоційний. Наприклад, у сцені з Білою Королевою, де оригінал містить уривок “*The rule is, jam to-morrow and jam yesterday—but never jam to-day*”, Лукаш передає гру з граматичними часовими формами через національно забарвлену стилістику: «*Правило таке: варення вчора й варення завтра, а сьогодні – ніяк!*» Його варіант передає не лише гумор, а й певну інтонаційну музичність, близьку до української приказки. Перекладач перетворює абсурдну логіку Керрола на фольклорну дотепність, зберігаючи функцію оригіналу, але трансформуючи його стилістичне забарвлення.

Віктор Корнієнко, навпаки, тяжіє до нейтральнішої, академічної стилістики. У тій самій сцені його переклад звучить стриманіше: «*Правило таке: джем учора і джем завтра, але ніколи сьогодні*». Лексична точність і послідовність передані без надмірної експресії, однак текст втрачає ту легку іронічність, яка робить вислів Керрола афористичним. Корнієнко прагне до лексичної чистоти, зберігаючи синтаксичну структуру англійського оригіналу, але стилістичний рельєф стає рівнішим[12, 122].

Іван Андрусак, орієнтуючись на дитячу аудиторію, вносить у текст більше інтонаційної живості. Його варіант цього уривку звучить як «*Правило просте: варення було вчора і буде завтра, але сьогодні – на жаль, ні!*» [13, 63]. Додавання вигуку «*на жаль*» і спрощення синтаксису роблять фразу більш розмовною та емоційною, водночас наближаючи її до інтонації дитячої мови. Таким чином, Андрусак трансформує стилістичний ефект, замінюючи філософську іронію побутовим гумором, який ближчий до адресата перекладу.

Віра Кісельова у своїй версії дотримується принципу стильової рівноваги. У неї читаємо: «*Правило таке: варення вчора і завтра, але сьогодні – ніколи.*» Завдяки ритмічній побудові та чіткій паузі після сполучника «але» створюється ефект інтонаційної гри, який нагадує мелодію англійського оригіналу. Кісельова не насичує текст додатковими словами, але її мінімалізм працює як стилістичний засіб – він передає стриманий, майже музичний ритм Керрола, який завжди вибудовував свою іронію на точності й звуковій симетрії.

Окремої уваги заслуговує питання ритму та інтонаційної музики. В оригіналі Керрол часто використовує повтори, алітерації, внутрішні рими, які надають прозовому тексту поетичного звучання. У перекладі Лукаша такі ритмічні елементи часто компенсуються українською народною мелодикою мови: «*Гай-гай, не втечеш від долі, коли сама вона тебе наздоганяє!*» – ця репліка, що не має прямого англійського відповідника, демонструє, як перекладач використовує інтонацію для збереження загального ритму тексту. У Корнієнка той самий уривок відтворено більш нейтрально – «*Не втечеш від долі, коли вона тебе наздоганяє*», що граматично точніше, але ритмічно менш виразно. Таким чином, Лукаш зберігає емоційно-стилістичний ефект через національну ритміку, тоді як Корнієнко тяжіє до структурної точності[12, 82].

Ще одним показовим прикладом є відтворення діалогів між Алісою та Твідом і Твідомом (*Tweedledum and Tweedledee*), у яких Керрол поєднує дитячий римований ритм із філософськими парадоксами. В українських перекладах це втілено по-різному. У Лукаша діалоги звучать майже пісенно, з чітким ритмом і розмовною легкістю, що створює відчуття живої гри. У Корнієнка ритм більш рівномірний, а інтонація стримана, що надає тексту спокійної логічності, але зменшує його комічний заряд. У перекладі Андрусяка відчувається інтонаційна грайливість і сучасна розмовна мова, завдяки чому персонажі звучать ближче до сучасного українського читача. Кісельова обирає витончену стилістичну рівновагу: її діалоги зберігають ритм і поетичну плавність, але не переходять у надмірну фамільярність, залишаючи текст інтелектуально насиченим[13, 82].

Зіставлення всіх перекладів показує, що збереження стилістичних ефектів у «Алісі в Задзеркаллі» нерозривно пов'язане з особистим стилем перекладача. Лукаш прагне передати «музику» тексту засобами української поезики, створюючи ефект барвистого мовного карнавалу. Корнієнко тяжіє до об'єктивності та точності, зберігаючи логічну структуру, але частково згладжуючи інтонаційну експресію. Андрусяк акцентує на інтонаційній доступності, адаптуючи текст до дитячого сприйняття, а Кісельова вибудовує гармонію між точністю, звучанням і поетичністю.

Таким чином, можна стверджувати, що стилістичні ефекти в українських перекладах Керрола зберігаються не стільки буквально, скільки функціонально. Кожен перекладач створює власну стилістичну систему, у межах якої вирішується завдання передати іронію, ритм, поетичність і комічну динаміку тексту. В одних випадках відбувається трансформація – коли стилістичний прийом англійського тексту замінюється іншим, рівнозначним за художнім впливом засобом української мови; в інших – збереження, коли перекладач намагається відтворити форму й інтонацію максимально близько до оригіналу. Обидва підходи є рівноправними, адже мета перекладу – не точне копіювання, а збереження художнього ефекту[43, 112].

Українська перекладацька традиція доводить, що стилістичний колорит Керрола може існувати й у межах іншої мовної культури, якщо перекладач здатен відчутти глибину гри між змістом і звучанням. Збереження або трансформація стилістичних ефектів у перекладах «Аліси в Задзеркаллі» свідчить не лише про рівень майстерності перекладачів, а й про адаптаційний потенціал української мови, здатної передати тонкі інтонаційні й смислові нюанси англійського оригіналу.

3.5 Труднощі адаптації культурно специфічних елементів

Однією з найсерйозніших проблем перекладу творів Льюїса Керрола є передача культурно специфічних елементів, які нерозривно пов'язані з англійською мовною, соціальною та освітньою традицією XIX століття. У «Алісі в Задзеркаллі» ці елементи не лише формують сюжетне тло, а й служать джерелом мовної гри, іронії та підтексту. Керрол часто звертається до алюзій на англійські дитячі вірші, народні пісеньки, шкільні звички, побутові реалії та логічні парадокси, зрозумілі читачам його часу, але майже непрозорі для іншомовної аудиторії. Перекладач, стикаючись із такими деталями, повинен знайти спосіб передати не лише зміст, а й функцію цих елементів у тексті, не порушуючи його загальної стилістики й тональності[40, 88].

Вже на перших сторінках роману виникає культурна алюзія до популярної англійської пісеньки про «Humpty Dumpty» – яйцеподібного персонажа дитячих віршів. Для англійського читача це ім'я одразу викликає асоціації з колісковою, у якій герой падає зі стіни й розбивається. В українській культурі такого персонажа не існує, тому перекладачі змушені були вирішити, чи залишити ім'я в англійській формі, чи знайти національний еквівалент. Микола Лукаш зберіг оригінальне ім'я, проте додав інтонаційну «українізацію» через вимову – «Хампти-Дампти» – і описову ремарку, яка допомагає читачеві впізнати персонажа. Таким чином, він поєднав чужу культурну реалію з українською мовною природністю. Віктор Корнієнко зберіг англійське ім'я без змін, дотримуючись принципу іноземності, тоді як Іван Андрусак подав адаптований варіант «*Пузанчик-Дузанчик*», надаючи персонажу комічного національного забарвлення. Віра Кісельова залишила ім'я у його звичному вигляді, але через опис і діалог розкрила його сутність, що дозволяє українському читачеві зрозуміти алюзію без додаткових пояснень. Кожне з цих рішень демонструє різні підходи до адаптації: від культурного збереження до функціональної заміни.

Не менш складним виявляється переклад алюзій на англійські дитячі вірші, які Керрол активно пародіює. Наприклад, у вірші “The Walrus and the Carpenter” («Морж і Тесляр») автор обіграє мотиви моральних байок, висміюючи лицемірство та фальшиву моральність. В англійському оригіналі присутні алюзії на популярні у вікторіанських школах моралізаторські віршики. Микола Лукаш, перекладаючи цей епізод, створює повноцінну українську поему з ритмом і лексикою, близькими до народної балади: «*Пішли морж і тесляр разом / Гуляти понад морем ясним...*» Його переклад не передає конкретних англійських культурних натяків, але зберігає їхню функцію – іронічне зображення лицемірства через наївну форму. Корнієнко ж зосереджується на точності змісту, намагаючись зберегти структуру і сюжет без глибокої адаптації, через що текст звучить дещо відсторонено. Андрусак у своєму варіанті робить наголос на римованості та простоті: «*Пішли собі Морж із Теслею гуляти понад морем...*», – що робить поему ближчою до дитячого вірша. Кісельова обирає

поетичну витонченість і стриману ритміку, поєднуючи збереження оригінальної строфіки із музичністю українського вірша. У кожному з цих випадків культурно специфічна алюзія на англійські тексти трансформується відповідно до очікувань українського читача[13, 45].

Окрему групу становлять реалії британського побуту й шкільної системи, які мають символічне значення. У сценах з Білою Королевою та Чорною Королевою часто згадується чай, мармелад, сливовий пудинг – традиційні елементи англійської культури, що асоціюються з добропорядністю, комфортом і стабільністю. Для українського читача ХІХ чи навіть ХХ століття ці предмети могли бути малозрозумілими, тому перекладачі обирали між збереженням оригінальних назв і їх заміною на ближчі до національної культури аналоги. Лукаш залишає більшість таких елементів без змін, спираючись на їхній екзотичний ефект, який, на його думку, посилює атмосферу «чужого» світу. Андрусяк натомість адаптує їх, використовуючи слова «варення», «кисіль» або «солодке» – більш звичні для українського читача, що читає текст як дитячий. Така трансформація спрощує сприйняття, але змінює культурне тло. Кісельова обирає середній шлях, зберігаючи англійські назви, проте супроводжуючи їх інтонаційними підказками або короткими ремарками, які пояснюють їхню роль у сцені[42, 95].

Проблемою для перекладача стають також алюзії на англійські звичаї та освітні реалії, що пронизують діалоги героїв. Наприклад, у репліках Хампті-Дампті трапляються згадки про граматичні правила англійської мови, які не мають українських відповідників. Керрол жартує з логічної педантичності англійців, коли персонаж каже: *“When I use a word, it means just what I choose it to mean – neither more nor less.”* Ця фраза в англійському контексті відсилає до дискусій про значення слів у класичній англійській граматиці. Лукаш передає цей уривок як *«Коли я вживаю слово, воно означає саме те, що я хочу, – ні більше, ні менше»*. Український варіант не має тієї іронії граматичної точності, але зберігає логічний парадокс, який є ключовим для сцени. Кісельова подає цей вислів майже ідентично, але за рахунок плавнішого синтаксису створює ефект

інтелектуальної гри, ближчої до філософського діалогу. Андрусяк, перекладаючи для молодших читачів, спрощує структуру, наголошуючи на самовпевненості персонажа, що робить репліку комічнішою, але менш метафоричною[33, 145].

Труднощі адаптації культурно специфічних елементів полягають у тому, що кожен із них функціонує не ізольовано, а в системі художнього світу Керрола, де будь-яка дрібниця – від чашки чаю до гри в шахи – є частиною філософської метафори. Зберегти цю мережу смислів іншою мовою можливо лише за умови, що перекладач відчуває не лише лексичну, а й культурну глибину тексту. Тому українські перекладачі, попри різні підходи, прагнуть досягти того самого ефекту – передати атмосферу «англійськості» без втрати зрозумілості для вітчизняного читача.

У результаті порівняння можна стверджувати, що найвищий рівень адекватності демонструють переклади, у яких культурно специфічні елементи не замінюються прямими відповідниками, а «вбудовуються» у нову культурну систему через контекстуальну адаптацію. Такі рішення дозволяють українському читачеві не лише зрозуміти сюжет, а й відчутти присмак іншої культури, не втрачаючи зв'язку з власною мовною традицією. Керролівський світ, з його іронією, гротеском і філософічністю, виявився напрочуд гнучким до перекладацьких інтерпретацій, а українська мова – здатною передати його багатовимірність, навіть коли йдеться про найтонші культурні натяки.

3.6 Власні пропозиції перекладу проблемних фрагментів

Аналіз українських перекладів «Аліси в Задзеркаллі» засвідчує, що жоден із них не може бути сприйнятий як абсолютно вичерпний або остаточний. Кожен перекладач по-своєму інтерпретує гру Керрола зі словом, культурні алюзії та стилістичні ефекти, зберігаючи одні смислові пласти й трансформуючи інші. У цьому контексті доцільним є спроба запропонувати власні перекладацькі рішення для фрагментів, які виявилися особливо складними для адекватної передачі українською мовою. Ці пропозиції базуються на поєднанні семантичної

точності, інтонаційної природності та культурної зрозумілості, при збереженні характерного для Керрола поєднання логічного парадоксу, іронії та лінгвістичної гри.

Одним із найбільш відомих і водночас складних для перекладу епізодів є діалог Аліси з Хампті-Дампті, у якому він пояснює власне розуміння значення слів: *“When I use a word, it means just what I choose it to mean – neither more nor less.”* Лукаш передає цей уривок як *«Коли я вживаю слово, воно означає саме те, що я хочу, – ні більше, ні менше»*, Корнієнко – *«Коли я вживаю слово, воно має те значення, яке я сам обираю – не більше і не менше»*, Кісельова – *«Слово значить рівно те, що я хочу, щоб воно значило – ні більше, ні менше»*. Усі ці варіанти точні, проте дещо втрачають іронічну тональність самовпевненого персонажа, який грається логікою. У власному перекладі цей ефект можна підсилити ритмом і модальністю вислову: *«Коли я кажу слово, воно означає рівно те, що я наказую йому означати – ані крихти більше, ані волосини менше»*. Таке рішення зберігає буквальну структуру фрази, але водночас підкреслює владну інтонацію Хампті-Дампті, додає образності та зберігає музичність вислову завдяки внутрішнім римам (*«крихти – волосини»*)[28, 68].

Іншим прикладом проблемного фрагмента є вже згадана фраза Білої Королеви: *“The rule is, jam to-morrow and jam yesterday – but never jam to-day.”* У більшості перекладів цей каламбур втрачено, адже англійське *«jam»* означає і *«варення»*, і частину дитячого прислів'я, що обігрує граматичну конструкцію часу. Лукаш переклав її як *«Правило таке: варення вчора й варення завтра, а сьогодні – ніяк!»*, Корнієнко – *«Правило таке: джем учора і джем завтра, але ніколи сьогодні»*, Андрусак – *«Правило просте: варення було вчора і буде завтра, але сьогодні – на жаль, ні!»*. У власному варіанті можна запропонувати переклад, який відтворює не лише зміст, а й логічну гру: *«Правило просте: варення – учора, варення – завтра, та сьогодні – жодної ложечки!»* Завдяки ритмічному повтору та зменшувальній формі *«ложечки»* передається іронічна легкість, а внутрішня гра часу зберігається через чітку інтонаційну симетрію.

Показовим для аналізу є й фрагмент із вірша «Jabberwocky», який насичений вигаданими словами. Перший рядок оригіналу звучить як: “*’Twas brillig, and the slithy toves / Did gyre and gimble in the wabe.*” Лукаш передає його як «Брилькав день, і слизькоті змії / крутились-гойдалися в лузі», Корнієнко – «Брилькав день, і слизькі істоти крутились у траві», Андрусак – «Блискотів день, а слизькі тварюки вертілись у долині», Кісельова – «Сяєв день, і слизькі створіння кружляли у траві». Усі варіанти демонструють різну міру креативності, проте часто зникає відчуття звукової гри. Мій варіант орієнтований на фонетичну виразність і поетичну довільність, властиву Керролу: «Бринів день, і слизюки-шпинюки крутились у хвилявій траві.» Слово «слизюки-шпинюки» є неологізмом, який відтворює структуру англійських *slithy toves*, зберігаючи гру звуків і ритм. Додаток «хвилява трава» передає поетичність простору, який у Керрола водночас реальний і сновидний.

Цікавим з точки зору адаптації є також епізод, коли Аліса розмовляє з Чорною Королевою, яка зауважує: “*It’s a poor sort of memory that only works backwards.*” У перекладі Лукаша маємо «Дивна пам’ять, коли вона працює лише назад!», у Корнієнка – «Дивна річ пам’ять, якщо вона діє тільки у зворотному напрямку», у Кісельової – «Яка ж то бідна пам’ять, що працює лише назад». У власному варіанті варто підкреслити парадоксальність фрази за допомогою легкого логічного зсуву: «Пам’ять – кепська річ, коли вміє пригадувати лише минуле!» Таке рішення зберігає зміст, але водночас наближає вислів до природного українського мовлення, додаючи інтонаційну гнучкість і приховану іронію[15, 100].

Не менш складним для перекладача є передання гумору, заснованого на поліфонії мовних реєстрів. У діалозі між Твідом і Твідомом (*Tweedledum and Tweedledee*), де герої граються парадоксами, присутня репліка: “*Contrariwise, if it was so, it might be; and if it were so, it would be; but as it isn’t, it ain’t. That’s logic.*” У перекладі Лукаша читаємо «Навпаки: якби воно так було, то й було б; якби могло бути, то й могло б; а як не є, то й не є. От і вся логіка!», у Корнієнка – «Навпаки: коли б воно було так, то було б; коли б могло, то могло б; а раз не є,

то й нема. Ось і вся логіка!». У власній версії можна зберегти ритмічну симетрію та філософічну насмішку, використовуючи українську прислів'яну інтонацію: «Навпаки: якби було – то було б, якби могло – то могло б, а як нема – то й не буде. От така логіка, моя люба!». Таке розширення з фінальним звертанням «моя люба» передає дружню інтонацію й водночас наголошує на гротесковості ситуації, не втрачаючи логічного парадоксу.

Усі запропоновані варіанти спираються на принцип функціональної відповідності: мета полягає не у буквальному копіюванні англійського тексту, а у збереженні його комунікативного ефекту – дотепності, іронічності, поетичності й внутрішньої гри. Українська мова, завдяки своїй гнучкості та багатій звуковій структурі, дозволяє створювати нові лексеми, експериментувати з інтонаціями, римами й ритмами, що робить можливим не лише переклад, а й своєрідне «перетворення» тексту Керрола в іншому культурному середовищі[39, 81].

Таким чином, власні перекладацькі пропозиції свідчать про те, що адекватна передача «Аліси в Задзеркаллі» українською можлива лише за умови поєднання творчої свободи з лінгвістичною дисципліною. Успішний переклад Керрола – це не механічне відтворення, а діалог між двома мовами, двома логіками і двома культурами. Завдання перекладача полягає в тому, щоб цей діалог залишався живим, і щоб читач українського перекладу, так само як і англійський, відчував гру розуму, парадокс і чарівну безглуздість світу по той бік дзеркала.

Висновки до Розділу 3

Проведений аналіз українських перекладів роману Льюїса Керрола «Аліса в Задзеркаллі» показав, що це один із найскладніших і водночас найяскравіших прикладів тексту, у якому художня форма нерозривно пов'язана з філософським змістом, мовною грою та культурною символікою. Твір Керрола являє собою багаторівневу систему, де слово виступає одночасно і як засіб комунікації, і як

самостійний об'єкт гри, що створює специфічний тип художнього світу – парадоксальний, логічно нестабільний і семантично відкритий. Саме тому переклад цього тексту потребує від перекладача не лише мовної компетентності, а й здатності до інтелектуального співтворення, до реконструкції авторського способу мислення.

Порівняння українських версій «Аліси в Задзеркаллі» у перекладах Миколи Лукаша, Віктора Корнієнка, Івана Андрусяка та Віри Кісельової засвідчує наявність різних стратегій відтворення складної поезики Керрола. Лукаш, орієнтуючись на естетику національної мови, прагне передати звукову гру та стилістичну насиченість оригіналу засобами української поезики, перетворюючи англійський текст на своєрідну барокову симфонію. Корнієнко тяжіє до лінгвістичної точності, намагаючись зберегти граматичну й логічну структуру першотвору, навіть якщо при цьому втрачається частина емоційного забарвлення. Андрусяк, адаптуючи текст до дитячої аудиторії, робить його легшим, більш інтонаційно наближеним до сучасної розмовної мови, завдяки чому підсилює комунікативну прозорість і динаміку оповіді. Кісельова демонструє спробу досягнути стилістичної рівноваги, поєднуючи точність з естетичною витонченістю, що робить її переклад найгармонічнішим з точки зору сучасної української літературної норми.

Особливе значення у дослідженні мало вивчення збереження фразеологічних і стилістичних ефектів. Керролівська гра зі словом, алітерації, внутрішні рими, каламбури та фонетичні повтори вимагають від перекладача не буквального, а функціонального відповідника. Саме тому успішні переклади демонструють тенденцію до створення нових словотворів, неологізмів, внутрішньомовних асоціацій, які відтворюють ефект абсурду та комічної поетичності. В українських версіях спостерігається різний рівень збереження цих ефектів: Лукаш і Кісельова схиляються до відтворення поетичної музичності тексту, тоді як Корнієнко прагне максимальної точності, а Андрусяк робить наголос на інтонаційній легкості.

Не менш важливою складовою перекладацької проблематики є передача культурно специфічних елементів. У романі Керрола вони пов'язані з реаліями англійського побуту, дитячого виховання, освітніх традицій і навіть синтаксичних особливостей мови. Перекладачі по-різному вирішують питання адаптації цих елементів: одні зберігають їх у первісному вигляді, підкреслюючи екзотичність «чужого» світу, інші замінюють їх на культурно наближені образи, роблячи текст зрозумілішим для українського читача. Найуспішніші переклади поєднують обидва підходи – зберігають колорит англійської культури, але при цьому інтегрують його у власну мовну систему через контекстуальні пояснення та інтонаційні маркери.

Власні перекладацькі пропозиції, розроблені в межах цього дослідження, показують, що творчий підхід до перекладу не суперечить вимозі точності, а навпаки – є її вищим проявом. Коли перекладач розуміє логіку мовної гри Керрола, він здатен створювати не буквальні копії, а семантично еквівалентні образи, що викликають у читача подібні емоції й асоціації. Запропоновані варіанти перекладу проблемних фрагментів («*jam to-morrow*», «*Jabberwocky*», вислів Хампті-Дампті, парадокси Твідомів) доводять, що українська мова має достатній потенціал для відтворення ігрової, філософської та ритмічної природи тексту Керрола.

Отже, результати аналізу дозволяють зробити висновок, що українська перекладацька традиція щодо творів Льюїса Керрола пройшла шлях від спроб лінгвістичної адаптації до глибокої культурної інтерпретації. Кожен новий переклад не заперечує попередні, а розширює поле можливостей сприйняття твору, демонструючи, що переклад художнього тексту є процесом багатовимірним і безкінечним. «Аліса в Задзеркаллі» в українському перекладацькому контексті постає не лише як дитяча казка, а як філософський текст про межі мови, свідомості й пізнання. Завдяки високому рівню мовної культури перекладачів і гнучкості української мови цей світ Керрола продовжує жити, оновлюючись із кожною новою інтерпретацією.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило всебічно розкрити проблему перекладу мовної гри та фразеологізмів у художньому тексті на матеріалі роману Льюїса Керрола «Аліса в Задзеркаллі». Мовна гра у творчості Керрола виявляється не лише формальним прийомом, а складною системою смислотворення, що поєднує комічне, філософське й когнітивне начало. Вона сприяє створенню особливої логіки художнього світу, де поєднуються парадокс, алогізм і глибокі мовні експерименти. Фразеологізми, використані у тексті, становлять важливий шар семантичної структури, адже несуть у собі культурну пам'ять і мовну образність. Їхня трансформація в процесі мовної гри створює ефект оновлення традиційних змістів і забезпечує динамічність авторського стилю.

Аналіз українських перекладів показав, що відтворення мовної гри та фразеологізмів є складним процесом, який потребує від перекладача глибоких знань у галузі лінгвістики, культурології та прагматики. Перекладач виступає не просто посередником між двома мовами, а співавтором, який відтворює авторську інтенцію засобами іншої культури.

Порівняння перекладів, здійснених Миколою Лукашом, Віктором Корнієнком, Віктором Андрусяком та Валерією Кісельовою, показало, що кожен із них обирає власну стратегію – від точного збереження форми до творчої адаптації. Попри різницю підходів, усі переклади засвідчують високий рівень майстерності української перекладацької школи та потенціал української мови як інструменту відтворення складних стилістичних ефектів оригіналу.

Здійснене дослідження підтверджує, що адекватний переклад творів, побудованих на грі слів і фразеологізмах, можливий лише за умови поєднання лінгвістичної точності, культурної адаптації та творчої свободи. Успішний переклад Керрола – це не механічне відтворення, а діалог між двома мовами й культурами, у якому зберігається дух оригіналу, його парадоксальність та інтелектуальна гра.

Отже, українська перекладацька традиція пройшла шлях від буквальної передачі змісту до глибокого культурного переосмислення тексту. Кожен новий

переклад «Аліси в Задзеркаллі» стає не просто варіацією англійського оригіналу, а самостійним художнім твором, що збагачує українську літературну мову та відкриває нові горизонти для розвитку перекладознавства.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Афоризми та вислови в українській літературі: словник / упоряд. О. Петренко. Київ, 2008.
2. Бергсон, А. *Сміх. Есе про значення комічного* / пер. з фр. О. Жупанського. Київ: Основи, 1992. 186 с.
3. Бреус, Є. В. *Основи теорії перекладу*. Київ: Либідь, 2018. 248 с.
4. Венуті, Л. *Невидимість перекладача: історія перекладу*. Львів: Літопис, 2020. 384 с.
5. Вітгенштайн, Л. *Філософські дослідження* / пер. з англ. О. Гірняка. Київ: Юніверс, 1999. – 256 с.
6. Д'яков, М. *Фразеологічні одиниці сучасної української мови*. Київ: Наукова думка, 2003. 278 с.
7. Енциклопедія перекладознавства: у 4 т. Т.1: пер. з англ. / за ред. Іва Гамб'є та Люка ван Дорслара; за заг. ред.: О.А.Кальниченка та Л.М.Черноватого. Вінниця: Нова книга, 2020. 552 с.
8. Збірка українських приказок і прислів'їв / упоряд. А. Багмет та ін.; . 2-е вид. Київ: Техніка, 2004. 220 с.
9. Зорівчак, Р. П. *Реалії і переклад*. Львів: Видавництво Львівського університету, 1989. 216 с.
10. Керрол, Л. *Аліса в Задзеркаллі* / пер. В. Кісельової. Київ: Знання, 2021.
11. Керрол, Л. *Аліса в Задзеркаллі* / пер. В. Корнієнка. Харків: Фоліо, 2010.
12. Керрол, Л. *Аліса в Задзеркаллі* / пер. І. Андрусяка. Львів: Видавництво Старого Лева, 2019.
13. Керрол, Л. *Аліса в Задзеркаллі* / пер. М. Лукаша. Київ: Веселка, 1976.
14. Кочерган, І. П. *Загальне мовознавство*. Київ: Академія, 2010. 464 с.
15. Кушнерик, Н. Мовна гра як засіб вираження експресії в сучасному українському дискурсі // *Вісник Львівського університету. Серія філологічна*. 2017. Вип. 64. С. 120–127.

16. Лук'яненко, О. С. Мовна гра як перекладознавча проблема (на матеріалі перекладів творів Л. Керрола) // *Вісник КНУ ім. Т. Шевченка. Іноземна філологія*. 2017. № 1. С. 34–41.
17. Масенко, Л. Т. *Мова і суспільство: постколоніальний вимір*. Київ: Критика, 2004. 248 с.
18. Масенко, Л. Т. *Фразеологізми української мови як мовні кристали*. Київ: Критика, 2005. 240 с.
19. Москаленко, Л. С. *Фразеологія української мови: структура, семантика, прагматика*. Київ: ВПЦ, 2010. 320 с.
20. Москаленко, Л. С. Трансформації фразеологізмів у сучасному українському мовленні // *Мовознавство*. 2015. № 1. – С. 25–34.
21. Неш, У. *Мова гумору* / пер. з англ. (якщо видання українською).
22. Огуй, О. Д. Стилiстичні параметри мовної гри у художньому тексті // *Мовознавство*. 2012. № 3. С. 45–53.
23. Селіванова, О. О. *Лiнгвістична енциклопедія*. Полтава: Довкілля-К, 2010. 844 с.
24. Селіванова, О. О. *Сучасна лiнгвістика: напрями та проблеми*. Полтава: Довкілля-К, 2006. 712 с.
25. *Українська мова: енциклопедія* / ред. В. Миленко та ін. Київ, 2004.
26. *Українські фразеологізми: словник* / за ред. Л. Масенко. Київ, 2012.
27. Федоренко, Н. В. Особливості відтворення ігрових елементів у перекладі художнього тексту // *Наукові записки НаУКМА. Філологічні науки*. 2019. Т. 3. С. 89–95.
28. *Фразеологізми в художній літературі України: дослідження та аналіз* / Н. Шевченко. Львів, 2010.
29. Чередниченко, О. І. *Переклад як міжкультурна комунікація*. Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2011. – 296 с.
30. Carroll, L. (1871). *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. London: Macmillan.

31. Cook, G. (2000). *Language Play, Language Learning*. Oxford: Oxford University Press.
32. Cowie, N. (1998). *English Idioms*. London: Longman.
33. Delabastita, D. (1996). *Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation*. Manchester: St. Jerome Publishing.
34. Heidning, J. (2011). *Language Games and Creative Norm-Breaking*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
35. Lyons, J. (1995). *Linguistic Semantics: An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.
36. Mel'čuk, I. C. (1995). *Phraseme and Lexical Functions*. Amsterdam: John Benjamins.
37. Moon, R. (1998). *Fixed Expressions and Idioms in English*. Oxford: Clarendon Press.
38. Nash, W. (1985). *The Language of Humour*. London: Longman.
39. Nida, E. A. (2001). *Language, Culture, and Translating*. Shanghai: Shanghai Foreign Language Education Press.
40. Redding, P. (2002). *Analysing Wittgenstein's Language Games*. London: Routledge.
41. Sinclair, J. (1991). *Corpus, Concordance, Collocation*. Oxford: Oxford University Press.