

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

Інститут електроенергетики

Електротехнічний факультет

Кафедра перекладу

**ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА**  
**кваліфікаційної роботи ступеню магістр**

студента Колесник М.О.

академічної групи 035м-21-1

спеціальності 035 Філологія

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

на тему «Сучасний англomовний маркетинговий текст та особливості його перекладу українською мовою»

Керівник	Прізвище, ініціали	Оцінка за шкалою		Підпис
		рейтинговою	інституційною	
Кваліфікаційної роботи	Кабаченко І.Л.			

Рецензент	Нестерова О.Ю.			
-----------	----------------	--	--	--

Нормоконтролер	Бердник Л.В.			
----------------	--------------	--	--	--

Дніпро

2023

ЗАТВЕРДЖЕНО:  
Завідувач кафедри  
перекладу

\_\_\_\_\_ Висоцька Т.М.

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2023 року

**ЗАВДАННЯ**  
**на кваліфікаційну роботу**  
**ступеню магістр**

студенту Колеснику М.О. академічної групи 035м-22-1

напряму 035 Філологія

спеціалізації \_\_\_\_\_

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

на тему «Лінгвістичні особливості англійського та німецького каламбуру та аналіз засобів його перекладу українською мовою»

затверджену наказом ректора НТУ «Дніпровська політехніка» від № 918-с від 13.09.2022 р.

Розділ	Зміст	Термін виконання
Розділ 1	<i>Дослідити явища каламбуру та гри слів в англійській та німецькій мовах</i>	08.10.2023
Розділ 2	<i>Дослідити способи перекладу каламбурів з англійської та німецької на українську мову</i>	30.11.2023

Завдання видано \_\_\_\_\_  
(підпис керівника) (прізвище, ініціали)

Дата видачі 01.09.2023

Дата подання до екзаменаційної комісії 08.12.2023

Прийнято до виконання \_\_\_\_\_  
(підпис студента) (прізвище, ініціали)

## РЕФЕРАТ

Кваліфікаційна робота: 67 с., 60 джерел.

Об'єкт дослідження: явища каламбуру та гри слів.

Предмет дослідження: лінгвістичні особливості англійського та німецького каламбуру та аналіз засобів його перекладу українською мовою.

Мета кваліфікаційної роботи: проаналізувати структуру та семантику каламбуру в англійській та німецькій мовах, визначити особливості кожної з мов у цьому аспекті, а також розглянути способи та прийоми використання каламбуру цими мовами. Крім того, метою є виявлення та поглиблення розуміння культурного та мовного контексту, в якому функціонують каламбури в німецькій та англійській мовах.

Методи дослідження: лінгвістичний аналіз; контекстуальний аналіз; когнітивний аналіз; порівняльний аналіз.

У теоретичній частині досліджується поняття каламбуру, як предмету вивчення вчених, загальна структура каламбуру та його класифікація, комічні аспекти каламбуру та мовної гри, мовна гра, як засіб комунікативного впливу на читача (на матеріалі ЗМІ).

У практичній частині розглядаються приклади каламбурів з німецьких та англійських телешоу та способи їх перекладу.

Теоретична новизна роботи полягає у тому, що полягає у тому, що вона поглиблює розуміння лінгвістичної гри слів як мовного явища, виділяє усі проблеми, пов'язані із перекладом каламбуру у літературі та шляхи подолання цих проблем.

Практичне значення дослідження полягає у можливості застосування результатів дослідження для розв'язання практичних проблем, пов'язаних з труднощами які можуть виникнути в процесі перекладу каламбуру. Майбутні перекладачі можуть використовувати здобуті навички на практиці при перекладі.

Ключові слова: КАЛАМБУР, ГРА СЛІВ, ГУМОРИСТИЧНИЙ АСПЕКТ, ПЕРЕКЛАД.

## SUMMARY

Qualification work: 67 pages, 60 sources.

**Object** of research: phenomena of puns and word games.

The **subject** of the study: linguistic features of English and German puns and analysis of means of its translation into Ukrainian.

The **purpose** of the qualification work: to analyze the structure and semantics of puns in English and German, to determine the peculiarities of each of the languages in this aspect, as well as to consider the ways and techniques of using puns in these languages. In addition, the aim is to identify and deepen the understanding of the cultural and linguistic context in which puns function in German and English.

**Research methods:** linguistic analysis; contextual analysis; cognitive analysis; comparative analysis.

The **theoretical section** examines the concept of a pun as a subject of scientific study, the general structure of a pun and its classification, comic aspects of puns and language play, language play as a means of communicative influence on the reader (based on media material).

In the **practical section**, examples of puns from German and English TV shows and ways to translate them are discussed.

The **theoretical novelty** of the work lies in the fact that it deepens the understanding of the linguistic game of words as a linguistic phenomenon, highlights all the problems associated with the translation of puns in literature and ways to overcome these problems.

The **practical value** of the study lies in the possibility of applying the results of the study to solve practical problems related to difficulties that may arise in the process of translating a pun. Future translators can use the acquired skills in practice when translating.

Key words: PUN, PLAY OF WORDS, HUMORISTIC ASPECT, TRANSLATION.

## ЗМІСТ

Реферат.....	3
Summary.....	4
ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. Лінгвістична гра слів, як мовне явище.....	9
1.1. Каламбур, як предмет вивчення вчених.....	9
1.2. Загальна структура каламбуру та його класифікація.....	16
1.3. Комічні аспекти каламбуру та мовної гри.....	24
1.4. Мовна гра, як засіб комунікативного впливу на читача (на матеріалі ЗМІ).....	30
Висновки до першого розділу.....	41
РОЗДІЛ 2. Закономірності перекладу англійських та німецьких каламбурів на українську мову.....	43
2.1 Способи перекладу каламбурів та гри слів.....	43
2.2 Особливості перекладу на прикладах німецьких шоу програм (Dittsche, Heute-Show, TV total) .....	51
2.3 Труднощі перекладу каламбурів на прикладах англійських телешоу (Saturday Night Live, The Tonight Show Starring Jimmy Fallon).....	56
Висновки до 2 розділу.....	60
ВИСНОВКИ.....	61
СПИСКИ ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63

## ВСТУП

Мова завжди була ключовим інструментом людства для вираження думок, передачі ідей і встановлення міжособистісних зав'язків. У світі лінгвістики мова розглядається як складна система, яка несе в собі необмежені можливості для експресивності, творчості та індивідуального вираження. Одним із аспектів, який робить мову такою цікавою, є її здатність до каламбуру та гри слів. У рамках дипломної роботи ми досліджуємо мовні особливості англійських та німецьких каламбурів та аналізуємо засоби їх перекладу українською мовою.

Мова є не лише інструментом спілкування, а й ключем до культурної спадщини, історії та ідентичності. Кожна мова має свої особливості, які визначають її унікальність і специфіку. Каламбур — це одна з фігур мови, яка демонструє, наскільки багатогранною та творчою може бути мова. Він заснований на використанні слів, які мають кілька значень або звучать подібно, але мають різні значення. Каламбур — це не просто гра слів; це мовна стратегія, яка передає глибокі значення, розвиває гумористичні образи та сприяє творчому мисленню.

**Актуальність роботи** зумовлена тим, що живучі в часи великої кількості різноманітної інформації читачі бачать все більше і більше різноманітних способів привернути увагу до себе. А каламбур та гра слів – є одними з найпоширеніших методів привертання уваги та впливу на настрій споживача контенту. Тому перекладачу, що буде займатися перекладом подібних новин буде надзвичайно корисно знати для чого використовуються гра слів та каламбур, та як саме вони можуть впливати на підсвідомість людини, для того, щоб його переклад був грамотним та влучним.

**Новизна** магістерської роботи полягає у тому, що у ній детально розглянуто особливості використання гри слів та каламбурів, а також зроблена порівняльна характеристика їх перекладу на прикладах англійської та німецької мов.

**Об'єктом** дослідження є явища каламбуру та гри слів.

**Предметом** дослідження є лінгвістичні особливості англійського та німецького каламбуру та аналіз засобів його перекладу українською мовою.

**Мета дослідження** – це проаналізувати структуру та семантику каламбуру в англійській та німецькій мовах, визначити особливості кожної з мов у цьому аспекті, а також розглянути способи та прийоми використання каламбуру цими мовами. Крім того, метою є виявлення та поглиблення розуміння культурного та мовного контексту, в якому функціонують каламбури в німецькій та англійській мовах.

**Основні завдання:**

- дати визначення каламбуру та гри слів, розглянути питання схожості цих понять;
- розглянути виникнення явища гри слів та її структуру;
- провести класифікацію каламбуру та гри слів;
- проаналізувати гумористичний аспект каламбуру та гри слів;
- здійснити аналіз гри слів для впливу на споживача;
- проаналізувати аспекти гри слів на прикладі матеріалів сучасної німецької та англійської мов;
- проаналізувати використання каламбуру та гри слів у різних роботах та для досягнення різних цілей;

**Матеріалом дослідження** слугують матеріали ЗМІ та поп-культури англійською та німецькою мовами.

**Теоретико-методологічною основою дослідження** є роботи Л. О. Алексєєва, С. Н. Влахов, С.А. Колєсніченко, О.О. Сєліванова, Н. С. Трифонова, А. А. Щєрбина, С. А. Швачко та інших дослідників.

**Методи дослідження:**

- лінгвістичний аналіз;
- контекстуальний аналіз;
- когнітивний аналіз;
- порівняльний аналіз.

**Теоретична цінність дослідження** результатів дослідження полягає у тому, що вони поглиблюють розуміння лінгвістичної гри слів як мовного явища, виділяють

усі проблеми, пов'язані із перекладом каламбуру у літературі та шляхи подолання цих проблем.

**Практична цінність дослідження** полягає у можливості застосування результатів дослідження для розв'язання практичних проблем, пов'язаних з труднощами які можуть виникнути в процесі перекладу каламбуру. Майбутні перекладачі можуть використовувати здобуті навички на практиці при перекладі.

**Структура і обсяг роботи.** Кваліфікаційна робота магістра складається зі вступу, двох розділів, висновків і списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи становить 67 сторінки. Список використаних джерел налічує 60 найменувань.

**Апробація** основних положень цього дослідження проводилася на 21-й міжнародній науково-практичній конференції студентів і молодих учених «Євромови - 2023: інновації та розвиток», що відбулася 27 жовтня 2023 року. Де були представлені тези на тему: «Лінгвістична гра слів, як мовне явище».



## РОЗДІЛ 1 ЛІНГВІСТИЧНА ГРА СЛІВ, ЯК МОВНЕ ЯВИЩЕ

### 1.1 Каламбур, як предмет вивчення вчених

Каламбур та гра слів завжди були унікальними темами для вивчення вченими, адже вони одночасно включають в себе, як серйозний мовний феномен, так і дрібку жартівливості та, навіть, психології у лінгвістику.

Існує теорія, відома серед лінгвістів як «теорія неможливості перекладу». Згідно з цією теорією, переклад з однієї мови на іншу є неможливим завданням через дуже різні способи вираження різних мов. Вважається, що переклад є недосконалою копією оригінального тексту і не може повністю передати його зміст або ідеї.

З іншого ж боку, багато перекладачів вважають, що будь-яка мова, якщо вона достатньо розвинена, може слугувати ефективним засобом передачі думок та ідей, сформульованих іншою мовою. Робота перекладачів є доказом того, що будь-який текст може бути перекладений на іншу мову зі збереженням стилістичних і лексичних особливостей його автора. Однак іноді доводиться змінювати структуру речень, переставляти слова або змінювати деякі вирази для того, щоб краще зберегти зміст тексту [7, 58].

І каламбур та гра слів є дуже великим викликом для перекладача. Адже, тут йому потрібно не тільки звертати увагу на те, як граматично та логічно правильно перекласти фразу, а й зважати на культурологічні особливості носіїв мови на яку робиться переклад, адже кожна нація бачить смішне, в тій чи іншій мірі, по-своєму. Більш того, більшість науковців все ще мають диспути над тим, чи є каламбур та гра слів одним поняттям, чи вони є двома різними та самостійними термінами.

Згідно з Літературною енциклопедією, гра слів, що походить від французького слова "calembour", – це гра слів, яка використовує полісемію, синонімію та звукову схожість для створення комічного ефекту [11, 188].

Більшість дослідників не розрізняють ці два поняття. Існує тенденція до розмежування гри слів та каламбуру [19, 14; 28, 653]. Одним із перших українських науковців, який зробив значний внесок у проблему класифікації та відтворення каламбурів, був А.А. Щербина. У своїй книзі "Природа і мистецтво словесної

гостроти (каламбури)" дослідник стверджував, що каламбур – це "комічна гра значень слів і звуків" [23, 6] та перераховував такі елементи: полісемія, співзвуччя та подібні мовні явища [23, 14]. Питання правильного перекладу каламбурів також привертало увагу таких теоретиків і практиків перекладу, як Д.К. Кетфорд, В. Редферн і Д. Делла Бастіта.

О. Тараненко у статті «Гра слів» стверджує, що поняття «каламбур» не є тотожним поняттю «гра слів». «Гра слів – це спеціальне використання звуків слова, лексичних і граматичних форм, частин слова, фразеологічних одиниць і синтаксичних конструкцій для створення певних фонетичних, семантичних і стилістичних явищ на основі зіставлення, переосмислення та обману подібних або омонімічних мовних одиниць з різними значеннями» [54, 67].

Автор розглядає каламбур як форму гри слів, що створює комічний та сатиричний ефект. Визначення, які дає Кембриджський словник термінів «каламбур» і «гра слів», збігаються. Дійсно, ці терміни взаємозамінні з точки зору структури, лінгвістичної основи, оманливого впливу на очікування та двозначності, і обидва стилістичні прийоми спрямовані на створення комічного ефекту. Ці фактори сприяють тому, що більшість дослідників не розмежовують стилістичні прийоми «каламбуру» і «гри слів».

Однак аналіз поглядів дослідників на це питання дає підстави стверджувати, що ці поняття не можуть бути тотожними. Різницю між каламбуром і грою слів слід шукати не в них самих, а у визнанні їхньої семантичної основи. Це підтверджується дослідженням Л.О. Сазонової на тему «Закономірності передачі каламбуру в перекладі художньої літератури». Автор підкреслює, що семантичною основою стилістичних прийомів є двозначність, без якої не було б самих прийомів. Як в каламбурах, так і в грі слів автор створює контекст, в якому одне або кілька слів (словосполучень) можуть бути зрозумілі двояко.

У каламбурі обидва значення одного слова (словосполучення) реалізуються одночасно; в грі слів вони реалізуються безперервно. Каламбур – це прийом, заснований на візуальній інтеграції через несподіване зіставлення двох зображень.

Відмінності в механізмах сприйняття впливають на синтаксичне оформлення цього стилістичного прийому.

У каламбурах кожен план сприйняття має окрему мовну репрезентацію і сприймається послідовно [52, 16].

Таким чином, і «гру слів», і «каламбур» можна розглядати як самостійні стилістичні прийоми. Каламбур – це стилістичний прийом, що характеризується зведенням багатозначності до однієї мовної одиниці (слова або словосполучення), в якій обидва значення даного звукового слова сприймаються одночасно. Якщо двозначність з'являється лише в наступному висловлюванні, в якому повторюється слово (словосполучення), використане в попередньому висловлюванні, або дається його пояснення, то це каламбур. Обидва стилістичні прийоми є різновидом гри слів у більш широкому розумінні і включають, окрім вищезгаданих, всі види гри слів, такі як зевгма, шаради та паліндром.

Розглянемо погляди дослідників на «гру слів» як лінгвістичне явище. Незважаючи на велику кількість лінгвістичних досліджень, присвячених цьому явищу, єдиного визначення каламбуру не існує. Вважаємо за необхідне почати з аналізу існуючих визначень терміну «каламбур». Розпочнемо з розгляду визначень, які можна знайти в існуючих тлумачних словниках: Академічний словник англійської мови визначає цей термін наступним чином: «Каламбур – це гра слів, заснована на використанні різних значень одного слова або декількох різних слів, які звучать однаково» [45, 74]. Каламбур – гра слів, заснована на навмисній або ненавмисній двозначності, що виникає внаслідок омофонії або звукової подібності, яка викликає комічний ефект [45, 448]. Каламбур – це жарт, який смішно використовує слова, що звучать схоже, але мають різне значення [45, 140]. Каламбур – фігура мови, що полягає в жартівливому (пародійному) вживанні двох слів, які мають різне значення або звучать подібно до одного й того ж слова [45, 269]. Каламбур – дотепний жарт, гра слів, у якій використовуються слова, схожі за звучанням, але різні за значенням, або те саме слово, але різні за значенням [45, 438]. «Каламбур – це стилістичний мовленнєвий вислів або мініатюра певного автора, заснований на комічному використанні однакових за звучанням слів з різними значеннями, або схожих за

звучанням слів чи груп слів, або різних значень одного й того ж слова чи групи слів» [10, 146].

Відомий дослідник Л. С. Бархударов дає таке визначення каламбуру: «Каламбур - це стилістична ідіома, в результаті використання якої утворюються гумористичні або сатиричні, семантично багатозначні речення. Каламбур може бути самостійним твором або його частиною» [39, 5].

Одним із перших українських науковців, хто звернув увагу на проблему класифікації та відтворення каламбурів, був А. А. Щербина.

У своїй праці «Сутність та мистецтво гостроти слова (каламбура)» дослідниця зазначає, що каламбур – це «комічна гра значень слів і звуків» [23, 6] і перераховує такі елементи: полісемія, співзвуччя та подібні мовні явища.

В. З. Санніков вказує, що в основі каламбурів може лежати семантична близькість слів, а не формальне звучання, і дає власне визначення: «Каламбур – це жарт, заснований на різних значеннях слова в контексті, або на різних словах (виразах), тотожних чи близьких за звучанням, або на семантичних поєднаннях псевдосинонімів чи псевдонімів...» [53, 47].

І.В. Арнольд у своїй «Лексикологія сучасної англійської мови» пропонує більш розгорнуте формулювання: «Каламбури базуються на полісемії, омонімії, омографіях, комічній етимології тощо» [3, 114].

Каламбур виникає тоді, коли співзвучні слова або різні значення одного і того ж слова використовуються таким чином, що реципієнт сприймає одночасно і основне, і додаткове значення висловлювання, одне з яких дивує реципієнта і викликає сміх. Бельгійський лінгвіст Джеймс Браун у своїй статті «Вісім видів каламбурів» стверджує, що передумовою для розуміння каламбурів є контекст, в якому розпізнається кілька різних значень слова. Наприклад, речення «Йшов чоловік і дощ.» може бути сприйняте читачем як каламбур через стилістичну та логічну невідповідність. Хоча цей прийом виглядає як каламбур, він не є каламбуром. Цей вислів не викликає сміху. Лінгвісти називають такі стилістичні прийоми зевгмою. Зевгма – це прийом, при якому два або більше членів одного виду в реченні виступають одночасно як доповнення до одного дієслова, які не можуть синтаксично

поєднуватися. Хоча зевгма і каламбур мають однакову зовнішню форму, вони служать різним цілям. На відміну від каламбуру, цейтнот не має на меті створити комічний ефект. Розглянемо структуру каламбуру з точки зору різних дослідників: Л.С. Баркдаров зазначає, що кожен каламбур складається з ядра (двох компонентів, об'єднаних схожістю фонетичних або граматичних ознак, але які мають різні значення) і основного контексту, який створює умови для реалізації елементів ядра в каламбурі [39, 116].

Обидва компоненти є словами або словосполученнями. Першим компонентом (стимулом) такої бінарної структури є лексична основа, яка задає певні орфографічні та прагматичні норми для подальшої гри слів. Другий компонент, основа, завершує каламбур. Тільки тоді, коли цей компонент завершений, він може подумки асоціюватися з допоміжним компонентом – стимулом, який є основою комічного ефекту. Відомий лінгвіст М. Растер також зазначав, що кожен каламбур складається з двох компонентів. А саме, лексичної основи (допоміжного компонента), яка ініціює гру, і «родзинки», яка завершує каламбур [42, 200]; С. К. Влахов і С. М. Флорін знайшли недоліки в запропонованому методі, оскільки ігнорувалася роль контексту [5, 85]. Пізніше з'явилася теорія, згідно з якою каламбур складається з двох елементів: ядра та контексту. Ядро – це два компоненти, фонологія і форма яких однакові або схожі, але значення яких відрізняються, а контекст – це простір, який створює умови для реалізації компонентів ядра С. І. Влахов і С. П. Флорін подають класифікацію, що базується на каламбурах на лексичному рівні:

По-перше, гра слів на основі «частин» (на основі приголосних), яка полягає у схожості звучання слів, значення яких «гумористично перетинаються», будь то цілі слова або їх «частини» [23, 51];

По-друге, гра слів на основі полісемії. Полісемія (від грец. Poly – багато і sema – знак) означає, що слово має кілька значень одночасно, позначаючи різні класи предметів, явищ, дій, процесів, ознак і відношень [2, 63]. Завдяки полісемії одна й та сама лексична форма може мати різне семантичне наповнення, а каламбур може виникати тоді, коли два значення зустрічаються одночасно. Мабуть, найбільш типові та численні каламбури засновані на полісемії. Наприклад, слово «ключ» може

означати зграю птахів, музичну ноту або музичний інструмент, залежно від контексту. Англійське слово bright можна перекласти і як «світлий», і як «розумний».

У своїй книзі «Підходи до перекладу» Пітер Ньюмарк зазначає, що переклад у першому значенні – це передача змісту тексту іншою мовою відповідно до задуму автора. Тому, в його розумінні, теоретична наука перекладознавство має визначити проблему перекладу, зазначити всі фактори, які необхідно взяти до уваги для вирішення проблеми, перерахувати можливі послідовності перекладацьких дій і запропонувати найкращий переклад [36, 212].

У багатьох випадках науковці розглядали каламбури як семантико-стилістичні явища або як допоміжний матеріал для лексикографічних досліджень. У цьому сенсі В.З. Санніков, Л.А. Осіна, Д.Н. Шмельов, А.Н. Гвоздев, В.В. Виноградов та інші. Однак досі не існує єдиного визначення терміну «каламбур».

Каламбури та метафори проаналізовано на прикладі текстів сучасної німецької новели («Kürzestgeschichte») – відносно нового та малодослідженого жанру. Якщо короткі оповідання іноді стають предметом наукових досліджень, то це пов'язано з іншими чинниками, ніж їхня мова. Через невеликий обсяг оповідань їхній зміст є лаконічним, що збільшує насиченість кожного елемента. Адже вони не лише допомагають створювати комічні ефекти, але й сприяють підтекстовому характеру оповідання.

Н.С. Трифонова, слідом за Б.Ю. Норманом, виділяє лексичні, лексико-формальні, ідіоматичні, граматичні, письмові, фонетичні, комунікативно-стилістичні каламбури [20, 57; 56]. Дослідник С.С. Іванов подає класифікацію, що фокусується на семантичній грі слів, включаючи синоніми, полісемію, звуження значення ідіом, гру з числами, «розмивання» меж слів, фонологічну сегментацію слів з подальшою деформацією; збереження формальної структури ідіоми та співзвучних слів, і, нарешті, заміну слів у межах ідіоми на неспівзвучні та немовні слова [7, 227-228].

І все ще, культурні особливості залишаються одним з найголовніших чинників, адже культура та почуття гумору у кожної нації різне. Почуття смішного може складатися з багатьох чинників: культурні традиції, історія, негаразди, що нація пережила та багато іншого. А ще, треба пам'ятати і про самі особливості мови, як у

ній складаються слова та речення та що вона може запропонувати на шляху творення каламбуру.

Німецька – одна з небагатьох мов, яка може утворювати одне слово з кількох слів або цілих речень, як, наприклад, *schadenfreude*, поєднання *schaden* (жаль) і *freude* (радість).

Складні іменники часто не піддаються прямому перекладу іншими мовами, тому жарти, що використовують такі слова, не можуть бути зрозумілими для не-німецькомовних.

Професор МакКлелланд ілюструє це іншим прикладом: *«Чому ти не можеш впустити годинник і підняти його? З цієї причини, що ви не маєте Urheberrecht.»*

«*Urheberrecht*» означає «авторське право, право на копіювання», але це також складний іменник, що складається з кількох слів: «право-підіймати-годинник».

Загалом, здатність точно передавати зміст німецької мови призводить до того, що англійці відчують, що німець «висловлюється дуже точно», навіть якщо він чи вона досконало володіє англійською. Іноді це може дратувати носіїв мови. [48]

Крістіан Бауманн, юрист з Нюрнберга, який об'їздив багато країн і познайомився з різними культурами, пов'язує цей стереотип з особливостями німецької мови.

Коли він вперше приїхав до США, то намагався перекладати свої думки з німецької на англійську, навіть жартуючи.

В результаті його не розуміли. Дехто навіть вважав його відверту поведінку грубою.

«Коли ви намагаєтеся перекласти жарт безпосередньо з німецької на англійську, ви втрачаєте комічний ефект, – каже Бауманн. – Коли ви починаєте пояснювати жарт, він стає зовсім не смішним».

За словами Бауманна, культурні відмінності також відіграють важливу роль.

«В англійській мові, навіть коли ви щось критикуєте, це завжди дуже ввічливо. Німці – це інше.»

Німців сприймають як логічних, неотесаних (хоча вони хороші інженери) і позбавлених почуття гумору.

Німецький комік Крістіан Шульте-Лох доводить це. Він добре знає, що німецьке почуття гумору є стереотипним.

У своїй новій книзі «Zum Lachen auf die Insel» («До Англії – зі сміхом») він пише «Німці занадто чесні, щоб бути ввічливими, англійці занадто ввічливі, щоб бути відвертими».

Крістіан, який часто гастролює за кордоном, вважає цей стереотип корисним навіть під час своїх виступів.

Наприклад, на початку виступу в лондонському Top Secret Comedy Club, перед переповненою аудиторією, він почав з жарту про свою національність. [27, 34]

«Привіт, я Крістіан, німецький комік!» Тут він зробив паузу, щоб побачити реакцію аудиторії. «Здається, ви вже нічого від мене не очікуєте. Не хвилюйтеся, я зроблю все, що зможу, щоб хоча б змусити вас посміхнутися!»

Отже, при перекладі каламбуру дуже важливим аспектом є саме поняття смішного та незвичного для тієї культури на яку робиться переклад, також важливим є зазначити, що дуже багато мов, навіть ті, що належать до однієї мовної групи, мають велику кількість різноманітних відмінностей у структурі побудови речень або, навіть, слів, що дуже часто використовується при творенні гри слів та може бути неможливим, при перекладі на мову, в якій ці методи не використовуються.

## **1.2 Загальна структура каламбуру**

Ми можемо впевнено сказати, що будь-який жарт має під собою певну структуру. Те, що робить його смішним або кумедним. Також існують безліч різноманітних видів жарту, які мають зовсім іншу побудову та сенс. Більш того, багато, якщо не більшість жартів побудовані завдяки грі слів. Адже саме вона, своїми методами впливу на мозок, допомагає нам досягнути того самого комічного ефекту, що потрібен для гарного жарту.

Більшість людей кажуть, що жарт – це те, що хтось говорить, щоб розсмішити інших. Хоча це визначення правильне, воно мало що говорить про те, що таке жарт. Воно лише описує бажаний ефект.



Але як бути з жартом, який в одній ситуації викликає сміх, а в іншій – гробове мовчання? Якщо жарт не викликає сміху, чи перестає він раптом бути жартом? Люди завжди розпізнають жарт, навіть якщо вони не сміються. Це тому, що існують деякі очевидні структури, які кожен може використовувати для розпізнавання жартів. [24]

Почнемо з того, що відомо більшості людей. Зазвичай будь-який жарт ділиться на дві частини:

Наприклад, візьмемо жарт Уїтні Брауна:

*«Бачився з бабусею нещодавно. Можливо в останній раз. Ох, ні, вона не хвора, просто вона жахливо нудна».*

Тут жарт, як раз робиться завдяки грі слів, а саме недостатньо детальна інформація. «Бачити в останній раз» можна з багатьох причин. Коли ми не маємо достатньої інформації, а саме, як тут, причини, то наш мозок починає шукати цю причину самостійно. Коли ми шукаємо причину для того, чому автор не буде бачитися з літньою людиною більше, то в голову одразу приходять найбільш логічна думка, тобто смерть. До цього моменту це був сетап жарту. Сетап – це та частина, що підготовлює нас до жарту, дає час на те, щоб подумати та зробити якісь очікування. Але після сетапу автор руйнує наші здогадки, змушуючи посміхнутися. Ця вже частина носить назву «панчлайн», тобто частина, яка нас смішить [24; 47, 74].

У самому каламбурі та грі слів також є своя структура та види. Термін «мовна гра» вперше був використаний у 1945 році в «Філософських дослідженнях» австрійського філософа Людвіга Вітгенштейна. Під цим терміном Вітгенштейн мав на увазі «єдину тотальність мови та дій, в які вона вплетена» [47].

Згідно з його теорією, «мовна гра» – це специфічна модель комунікації або структура тексту, в якій слова вживаються лише в певних значеннях; «Літературна енциклопедія» Ю.І. Ковалів дає таке визначення: «Каламбур – гра, в якій звуки і граматичні форми мовної одиниці використовуються для створення смислу, що дає несподівані фонетичні, семантичні та стилістичні ефекти, засновані на спільній дії слів з різними значеннями» [10, 239]. Мовні ігри приносять естетичну насолоду і задовольняють психологічні та емоційні потреби. Граючись із формами мовлення,

мовці збагачують мову, підвищують виразність, створюють комічні ефекти та сприяють створенню нових слів [46, 56].

Сьогодні існує багато різних класифікацій ігор зі словами. Першу спробу зробив німецький лінгвіст Л. Райнерс. Він класифікував каламбури на чотири категорії: 1) каламбури, засновані на багатозначності слова, 2) каламбури, засновані на приголосних двох слів, 3) каламбури, в яких тільки частина слова схожа на інше слово, і 4) каламбури, в яких звукова схожість досягається шляхом інвертування речення [32, 19].

Відомий дослідник каламбуру бельгієць Д. Делла Бассіта розрізняє два типи каламбурів: горизонтальні каламбури та вертикальні каламбури. У горизонтальних каламбурах багатозначні мовні одиниці зустрічаються в реченні кілька разів, спочатку в одному значенні, а потім в іншому. У вертикальних каламбурах мовна одиниця вживається лише один раз для реалізації більш ніж одного значення [30, 194].

Болгарські лінгвісти С.П. Флорін та С.І. Влахов загалом класифікують каламбури на три категорії: 1) на фонетичній основі, 2) на лексичній основі та 3) на основі фразеологічних одиниць [5, с. 292].

Ми вважаємо за необхідне розглянути це питання більш детально. Існування фонологічного рівня пояснюється тим, що для того, щоб перенести каламбур з мови оригіналу на мову перекладу, необхідно знайти нову мовну форму, тобто форма мови оригіналу повинна бути переосмислена фонетично або графічно.

Прикладами омофонів, тобто слів, які звучать однакого, але мають різні значення або поняття можуть бути «*night*», що позначає час у добі, після заходу сонця та «*knight*», тобто титул, яким нагороджувалися воїни королівськими особами у часи середньовіччя [58]. Але також слід зазначити, що, от наприклад такі слова як «*sheep*» (вівця) та «*ship*» (корабель) не можна назвати омофонами, адже, хоча їх звучання і є дуже схожим, але воно відрізняється за довготою. Прикладом омофонічного жарту може бути: «– *She dyed.* – *Oh, that's horrible, I'm so sorry.* – *Yes, I love her naturar colour too.*» Тут жарт заснований на співзвучності слів *die* (померти) та *dye* (пофарбувати волосся), тому звучання першого речення можна перекласти як «Вона померла», та як «Вона пофарбувала волосся».

Ще ця група має у собі пароніми – стилістична фігура, яка полягає в постановці поруч слів, близьких за звучанням, але різних за значенням [38, 164]. Гарним прикладом паронімів в англійській мові є такі слова, як: *economis* (економічний) та *economical* (економний). Синонімічні каламбури створюються зіткненням двох значень слова: прямого (нейтрального) і переносного (іронічного).

Друга категорія каламбурів – лексичні, і дослідники обговорюють їхній перекладацький потенціал: С. І. Влахов та С. П. Флорін подають класифікацію каламбурів на лексичному рівні.

У першому випадку – це каламбури (на основі приголосних), тобто звукова схожість у словах, значення яких «гумористично перетинаються», будь то цілі слова або «фрагменти», засновані на їх «частинах» [22, 51].

Також, як ми вже зазначали вище, багато прикладів гри слів були засновані на такому мовному явищі, як полісемія. Вона є однією з основних складових гри слів та утворюється, коли одне та саме слово або вислів можуть мати декілька різних значень [2, 63].

Завдяки полісемії одна й та сама лексична форма може мати різне семантичне наповнення, а каламбур може виникати при одночасній наявності двох значень. Мабуть, найбільш типові та численні каламбури засновані на полісемії. Наприклад, слово «*коса*» у різних контекстах може означати інструмент для збору врожаю або ж стиль, частіш за все, жіночої зачіски. Так само англійське слово «*date*» можна перекласти як «дата» або «побачення». В англійській мові є слова, які в різних реченнях мають різні частини мови (*bear* - ведмідь; нести, витримувати).

Одним з прикладів цього може бути: «*When cow needs to hide, they always choose a cowhide*». В даному випадку слово *hide* (ховатися) та слово *cow* (корова) зливаються у єдине слово *cowhide* (корівник або приховане коріння), що і виступає тут суттю каламбуру [35].

Ще в одному з випадків в основі каламбурів лежить омофонія. Омофонія (грец. *omos* – однаковий, *онута* – іменник) – це відповідність написання і звучання слів з різними значеннями.

Це означає, що слова, які звучать однаково, з тих чи інших причин не мають між собою внутрішнього смислового зв'язку або вже втратили його [43]. Прикладом такого слова можна назвати «*present*», який у свою чергу може мати такі переклади, як «подарунок» або «теперішній», і все залежить саме від літерки «s» та її звучання.

Це є основними видами каламбурів, та тими, що зустрічаються найчастіше та є найбільш розповсюдженими, як у засобах масової інформації та у жартах, як от наприклад, стендап коміків.

Третій тип класифікації каламбурів – ідіоматичний закон; О.О. Щербіна підкреслює, що руйнування ідіоми стає продуктивним джерелом каламбурів, коли значення ідіоматичного або просто ідіоматично пов'язаного слова відривається від свого ідіоматичного оточення, трансформується, видозмінюється і перетворюється на «вільне» значення [2, 58].

Несподіванка і рідкість такої трансформації створює комічний ефект; С.А. Колесніченко вважає, що незалежно від форми ідіоматичної деструкції, її суть полягає в тому, що тут, як і в інших формах каламбуру, зіштовхуються і переплітаються в єдиному контексті два семантичні контексти - повсякденний і надзвичайний: «*Біда ніколи не приходить одна: і його праця була видана у двох томах*» [64, 160].

Іншим прикладом гри слів через експресію є наступне речення: «*I need to attend gym, don't want to be thick as thieves with food*». Хоча *thick as thieves* означає «бути дуже близьким з кимось/бути не розлий вода», у цьому контексті його можна перекласти прямо як «товстим завдяки їжі», але все ж ця ідіома все ще має свій переклад, що також дає йому своє значення, а саме «бути не розлий вода з їжею».

Основними ознаками каламбуру є подвійне впізнавання та поява гумористичного ефекту, часто несподіванки; У роботі К.А. Кожушко каламбури класифікуються за стилістичною функцією: каламбури як елементи речення; каламбури як форма висловлювання; каламбури як форма вираження; каламбури як форма висловлювання. У цьому випадку каламбур є частиною цілого, тісно пов'язаного з вузьким контекстом і залежного від нього.

Ще можна визначити каламбур як невеликий або самостійний твір, як елемент тексту, як елемент тексту.

Коли каламбур є елементом тексту, то тип каламбуру перекладається як єдине ціле, без урахування інших елементів, так що перекладач вільний у виборі засобів і створенні власних нових каламбурів. Цей тип перекладу вважається складним, оскільки він повинен передати не тільки авторський задум та ідейний зміст твору, але й гумористичні елементи, що містяться у творі.

Гумористичні елементи. У зарубіжній журналістиці каламбури особливо часто зустрічаються в газетних заголовках. Наприклад, історію про те, як місцевому фермеру погрожували кілька видр, репортер Daily Telegraph озаглавив «*Otter Destruction*», що в прямому перекладі означає «Знищення видр». Каламбур пов'язаний з тим, що слово «*otter*» співзвучне зі словом «*utter*». У поєднанні зі словом «*devastation*» фраза перекладається як «цілковите знищення» або «повне спустошення».

Каламбури можна класифікувати наступним чином: лексичні, фразеологічні та фонетичні. Треба окремо відмітити, що така класифікація дуже популярна саме серед аналізу британських робіт, що включають в себе елементи каламбуру та гри слів.

До групи лексичних каламбурів належать одиниці, що базуються на основних лексичних категоріях. Це багатозначні ігри, ігри на основі частин слів та особливі випадки, такі як терміни, власні назви та аббревіатури.

Приклади каламбурів, заснованих на багатозначності слова, є найбільш типовими і численними прикладами каламбурів. Такі ігри зазвичай базуються на одиниці, що містить той самий корінь слова, а не на багатозначності слів. Гра слів може ускладнюватися введенням авторського неологізму (справді нове слово, рідкісне слово, вжите тільки в даному випадку, яке надає нового значення вже існуючому слову просто за рахунок близькості приголосних). Цей тип лексичного каламбуру є другим за частотністю використання. Лексичні каламбури також включають каламбури, засновані на спеціалізованій лексиці, такій як терміни, власні назви та аббревіатури.

У випадку з термінологією було відзначено, що багато з них засновані на загальноживаних словах і можуть стати каламбурами, коли термінологічні та нетермінологічні значення можуть бути змішані. Однак загалом переклади каламбурів, побудованих на термінології, не відрізняються від перекладів звичайних каламбурів, побудованих на багатозначних словах. Про можливість виникнення таких каламбурів не слід забувати.

Як гарний приклад такого типу каламбуру можна навести наступний каламбур: «*Warum wollte der Tennisspieler nicht ans Telefon gehen? Weil er auf dem Platz 'aufgeschlagen' hat!*» Це є дуже гарним прикладом, адже у цьому каламбурі слово «*aufgeschlagen*», що при перекладі з німецької мови, означає «врізався» на тенісному корті, але також використовується у контексті «відкрити книгу» або «забити м'яч» (у тенісі). Англomовним же прикладом може слугувати: «*Why did the math book look sad? Because it had too many 'problems' it couldn't 'solve'!*». У цьому каламбурі слово «*problems*» має двозначне значення, вказуючи на математичні завдання та життєві проблеми, і «*solve*» означає «вирішувати» в обох контекстах.

Ще одним типом на який можна класифікувати каламбури – це фразеологічний. Фразеологізми завжди були однією з найцікавіших та творчих тем лінгвістики, тому не дивно, що каламбури, які засновані на фразеологізмах є одними з найбільш творчих.

Фразеологічні каламбури будуються на основі трансформації, що полягає в руйнуванні форми та/або змісту вихідної фразеологічної одиниці, забезпечують паралельне впізнавання фрази як фразеологічної одиниці та пряме значення або подвійну реалізацію складових елементів. Ознаками каламбуру є поява подвійного впізнавання та гумористичного ефекту, що часто супроводжується ефектом несподіванки. Перекладачі повинні пам'ятати про це при перекладі каламбурів.

Загалом, найпоширенішим способом перекладу каламбурів такого типу є дослівний переклад або навіть калькування, що передбачає копіювання змісту та форми відповідної варіантної одиниці, тобто, по суті, копіювання прийому, використаного автором оригіналу. Прийом копіювання мови оригіналу можливий лише тоді, коли в мові перекладу існує точний еквівалент – фразеологічна одиниця,

яка максимально точно передає мову оригіналу та її компоненти і дозволяє калькувати вираз.

Дуже гарними прикладами каламбурів заснованих на фразеологізмах є: «*Warum kann der Computer nicht singen? Weil er keine 'Lieder' herunterladen kann!*» У цьому каламбурі використовується фразеологічний вираз «*Lieder herunterladen*» (завантажувати пісні), але в змісті «комп'ютер не може співати пісні». Як ми можемо бачити, особливість констрування слів в німецькій мові дає дуже великий потенціал для подібних каламбурів. Стосовно ж англійської мови, там куди більше уваги буде приділятися саме фонетичному збігу та схожості, що також є акцентом на особливість англійської мови, де різні комбінації літер матимуть різне звучання: «*Why did the bicycle fall over? Because it was 'two-tired'!*» У цьому каламбурі використовується фразеологічний вираз «*too tired*» (занадто втомлений), але замість «*too*» вживається «*two*» (два), що створює гумористичний зв'язок.

Останнім типом є каламбури, що роблять акцент саме на звучанні слів, та виявлення гумористичного аспекту зі звучання слів та словосполучень, а саме фонетичний тип. Характерною рисою цього рівня є те, що звуковий аспект домінує над смисловим, так що іноді виникають сумніви, чи є вираз каламбуром, чи ні. Наступний каламбур німецькою мовою є прикладом цього: «*Warum war der Kühlschrank sauer? Weil er 'ausgekühlt' war!*». У цьому каламбурі слово «*ausgekühlt*» має двозначне значення, вказуючи на холодний стан (від слова «*kühlen*») і на «роздратований» (від слова «*kühl*»). Прикладом же англійського каламбуру фонетичного типу може слугувати: «*Why did the scarecrow win an award? Because he was 'out-standing' in his field!*» У цьому каламбурі слово «*out-standing*» може означати «поза стоянням» і «видатний» створюючи гумористичний зв'язок між обидвома значеннями.

Тож, як ми бачимо, хоча каламбури можуть бути схожими на перший погляд, вони мають свою особливу класифікацію, яка допомагає розрізнити їх. В особливості різниця полягає у спорідненні звучання або написання слів, які, у деяких реченнях, дають відчуття того, що це можуть бути інші слова з інакшим значенням.

### 1.3 Комічні аспекти каламбуру та мовної гри

Коли ми чуємо про каламбур або гру слів, то на думку одразу спадає якийсь жарт або хохма. Це і не дивно, зважаючи на те, що головна особливість гри слів, за яку її знають та люблять – це її комічний ефект.

Вивчення мовних засобів смішного належить до проблеми, що займає проміжне положення між лексикографією та стилістикою. Хоча вивченню коміксів присвячено велику кількість теоретичних досліджень у лінгвістиці та літературознавстві, каламбури та метафори є, мабуть, найменш вивченими з усіх семантичних засобів. Можливо, це пов'язано зі складністю ідентифікації цих мовних засобів в іншомовних текстах.

Одна з найпопулярніших комічних робіт, де можна віднайти безліч різноманітних прикладів каламбуру та гри слів, як ми зазначали вище, є сучасна німецька новела («Kürzestgeschichte») – відносно нового та маловивченого жанру. Якщо короткі оповідання і були предметом наукових досліджень, то вони стосувалися факторів, зовнішніх по відношенню до їхньої мови. Завдяки невеликому обсягу оповідання, його зміст є лаконічним, а кожен елемент легко насичується.

З точки зору нашого дослідження цікавою є типологія текстів, запропонована Кетрін Райс. Вона має під собою ґрунтовану теорію о поділенні текстів на переважання описової функції, що фокусується на змісті тексту, переважання експресивної функції – фокус на формі (художня література). Метою є збереження художньо-естетичного впливу на читача; Також туди ж входять переважання функції атрактивності – фокусується на привабливості шляхом досягнення екстралінгвістичних ефектів. Мета – чітко передати привабливість; аудіомедіатексти (радіо- та телетексти). Це тексти, які зафіксовані письмово, але передаються реципієнту усно і сприймаються на слух. Ці тексти сприяють усвідомленню повідомлення.

Автор поділяє тексти аудіальних медіа на три підгрупи. Це тексти, що поширюються через радіо і телебачення (радіокоментарі, повідомлення, радіоп'єси, телевізійні постановки і фільми); тексти, інтегровані з музикою, і також це всі сценічні постановки [37].



Зрозуміло, що функціональний спектр гри слів як функціональної одиниці, що реалізується на різних рівнях і одночасно в текстах різної функціональної спрямованості, є дуже широким і різноманітним. Дійсно, треба сказати, що, принаймні на перший погляд, не існує чіткої функціональної системи. Загальна стилістика, яка аналізує каламбур як стилістичний прийом (та інші дослідження, що не виходять за межі стилістичних підходів), визначає здатність продукувати гумор як основну і єдину функцію цього явища. Причому ця функція в такому розумінні є не лише первинною, а й однією з визначальних (разом зі структурними вимогами, притаманними явищу).

Це одині з основних засобів виробництва смішного. Вони має таку ж практичну спрямованість, як і такі стилістичні прийоми, як каламбур, зевгма та оксюморон, які визначаються в межах цих обмежень. Іншими словами, якщо звернутися до майже незліченних визначень естетичної категорії коміксу, то можна сказати, що контраст, який є характерним ефектом каламбуру, по суті є однією з наступних форм опозиції. Огидне – прекрасне (Аристотель), тривіальне – піднесене (Кант), безглузде – розумне (Жан Поль, Шопенгауер), автоматичне – живе (Бергсон).

Іншими словами, каламбур має бути своєрідним розпізнаванням реального об'єкта під комічною маскою, а психологічний механізм цього розпізнавання обов'язково є механізмом радісного жаху, здивування або радісного розчарування - здивування. Каламбур можна побачити і в трагічній цитаті з «Гамлета»: «*Then let's make haste away and look unto the main. – Warwick: Unto the Main! O Father, Main is lost...*» [44, 217]. Цей випадок гри слів чітко вписується в одну з традиційних класифікаційних комірок за своєю структурою. Протагоніст позіхає у відчаї через втрату Людини, але водночас обігрує вираз свого партнера по комунікації, ніби вказуючи на значущість і сутнісний характер втрати («*main*» - «головне»).

Успіх каламбуру на письмі забезпечується непередбачуваністю окремих ланок мовленнєвого ланцюжка, тобто ефектом несподіванки. Поява кожного елемента в мовленнєвому ланцюжку, так би мовити, детермінована всіма попередніми елементами і визначає всі наступні.

Гра слів в оповіданнях, як правило, будується на багатозначних словах. Основними елементами каламбуру є, з одного боку, використання однієї і тієї ж звукової форми в різних значеннях багатозначного слова, а з іншого – дисонанс між двома значеннями зліва. Наприклад, в оповіданні Гейнера Мюллера «Історія робітника Франца К.» [33, 23-24] це вираження є особливо яскравим та ґрунтовним: «*Wer nicht mit dem Schacht absoff, soff ab im Schnaps*». – «Хто не потонув у шахті, потонув у шинці». - Автор грає з прямим і переносним значенням слова "absaufen" («тонути»).

Крім того, слово має яскраво виражений розмовний та сленговий характер. За допомогою цих каламбурів автор створює мовний портрет звичайного робітника з «простого народу». Хоча більшість каламбурів у німецькій новелістиці ґрунтується на семантичному та лексичному принципах, існує третій тип, що базується на фонологічному принципі. Цей тип каламбуру використовується в оповіданні Лотара Крісто «*Endlich schiffen*» («Нарешті ми відпливаємо»): «*Ist ja fast noch geiler, wie als dichter Dichter die abartigsten Verse dichten.*» [33] – «фантазія ця ще крутіша, ніж «вигадливий вигадник», який складає брудний вірш». Використання граматичних синонімів (прикметник «*dicht*» – «повний», іменник «*Dichter*» – «поет, письменник, вигадник», дієслово «*dichten*» – «вигадувати, писати») створює необхідну для каламбуру гру слів.

Для того, щоб використати цю гру слів у перекладі, необхідно відійти від дослівного перекладу (товсті поети пишуть вірші). Запропонований переклад є варіантом. Принаймні граматична омофонія (слова на одну літеру і з одним коренем) збережена. Ще одним мовним прийомом, який часто використовується в коротких історіях, є «перифраза». Перифрази – це «стилістичні прийоми, які замінюють пряме визначення або іменник розгорнутим виразом синонімом» [43].

У короткому оповіданні перифрази є засобом створення експресії та виконують емоційно-оцінну функцію. Вони також слугують для характеристики персонажів, часто створюючи різницю між точкою зору оповідача та точкою зору оповіді. Як-от «*Rauchi*» («Цигарнятко»), цей вираз справляє комічний ефект на читача: «*Eines Nachts, im Tiefschlaf, klopfte es an die Schädeldecke*» [55] – «Одного разу вночі, у

*глибокому сні, хтось вдарив по черепу*». Замість виразу «вдарив по голові» автор використовує дещо описовий вираз «вдарив по черепу».

У контексті цього твору, де головний герой завжди описується як дурень або ідіот, така заміна, безсумнівно, має гумористичний ефект.

Ще однією особливістю за допомогою якої роблять більшість каламбурів з гумористичним спрямуванням є афоризми. Сьогодні лінгвісти схильні розглядати афоризми не як частину ідіоматичного корпусу, а як самостійну лінгвістичну галузь, яку називають парамірологією. Як наслідок, існує багато різних інтерпретацій афоризмів і, загалом, немає суттєвої різниці між включенням або виключенням категоріальних ознак, що входять до наукової дефініції.

У лінгвістиці поняття «афоризм» і «крилатий вислів» іноді розглядаються як синоніми. Наприклад, у «Словнику сучасних українських лінгвістичних термінів» за редакцією М. Голянича «афоризм» трактується як «короткий, влучний вислів, що стисло і виразно передає загальну і закінчену думку повчального або пізнавального змісту» [14, 30].

Афоризми характеризуються «гранично лаконічною і водночас вичерпною характеристикою теми чи ситуації, що активізує переживання суспільного життя, дійсності, яка оточує людину» [14, 30].

У цьому тлумаченні згадуються такі поняття, як «гасло», «парадокс» та «літературна алюзія», що свідчить про синонімічність цих явищ. Виходячи зі специфічних особливостей афоризмів, різні науковці трактують їх по-своєму: С. Швачко та І. Кобякова розглядають афоризми як моменти серйозних творів, що характеризуються лаконічністю, фіксованими висновками, піднесеністю та емоційністю, осмисленням вічних тем і виконанням з експресивними та витонченими формами вираження [22, 150-151].

В окрему групу лінгвісти виділяють гумористичні, парадоксальні, нонсенсні та неоднозначні авторські висловлювання. Незважаючи на наявність досліджень афоризмів та відповідних інтерпретацій досліджуваного явища, афористика в сучасній лінгвістиці є досить мало розробленою.

Незважаючи на хиткий статус афоризмів та необхідність подальших досліджень, усі науковці сходяться на думці, що афоризми – це солідний пласт історії та культури певного народу і невичерпний засіб для створення мовної гри.

У мовних іграх відхилення від норми має прагматичне завдання. Воно є свідомим відхиленням від систематичної варіативності знаків і активізує здатність мовця до інтеграції нормативного і ненормативного сприйняття.

Систематичні норми доповнюються кодифікованими письмовими нормами, де відхилення сприймаються як сигнали мовленнєвих помилок або мовних ігор. Мовні ігри виявляють невидимі для людини парадокси у використанні автоматизованих, повсякденних мовних одиниць. Однак через брак здорового глузду вона може не усвідомлювати аномалій чи абсурду.

Іншими словами, в ситуаціях мовної гри важливу роль відіграє звернення до мовної компетенції комуніканта. Суб'єкт мовної гри передбачає, що асоціативний код буде інтерпретований належним чином і ілюзорна мета буде досягнута. Для цього потрібно, щоб зміст висловлювання відповідав загальним знанням слухача [15, 50].

Оскільки вміння творчо використовувати мову вимагає вільного володіння мовою і знання правил (норм) мови, то лінгвістична компетенція реципієнта і слухача є вирішальним фактором успіху мовної гри. Рівень мовної компетенції мовця визначає частоту і доречність мовної гри в мовленнєвих актах. Реципієнт повинен вміти виявляти порушення мовних норм і розуміти мету їх використання.

В. Санніков зазначає: «Мовна гра є різновидом неточної мови, і точність, усвідомлена і свідомо прийнята мовцем, має велике значення. При цьому слухач повинен усвідомлювати, що це «свідомо сказано», інакше він буде оцінювати сказане як неправду або помилкове» [13, 23].

Різниця між каламбуром і помилкою полягає у свідомому чи несвідомому порушенні мовних норм. Перспективним є розгляд явища гри слів у його прагматичному контексті. Свідомо маніпулюючи мовними одиницями, автори обирають певні стратегії у спілкуванні з читачами та досягають прагматичних цілей, притаманних сучасному літературному дискурсу. У постмодерністських текстах іронія стає основною авторською стратегією вираження безглуздості світу. Читач

може прийняти або відкинути іронію. Тому стратегія, яку обирає автор, може бути кооперативною або некооперативною.

Зазвичай адресант постмодерністського твору намагається досягти своїх комунікативних цілей шляхом конфронтації з адресатом. Однак на практиці адресатом повідомлення часто стає читач, який поділяє цинічне ставлення автора до світу, культури і людства, а отже, між адресантом і адресатом виникають відносини співпраці. Така неоднозначна природа постмодерністських творів вказує на постструктуралістську тезу про те, що продукування смислу в тексті значною мірою залежить від стратегій читача.

Науковому дослідженню мовних ігор в українському постмодерністському дискурсі сприяє застосування методології діалогічної інтерпретації. Ця методологія являє собою сукупність процедур аналізу текстів як індикаторів дискурсу і враховує принцип інтеграції позамовних чинників комунікації та діалогічності [13, 47].

Застосовуючи методологію діалогічної інтерпретації тексту, можна зробити висновок, що часта поява мовних ігор у постмодерністських прозових творах репрезентує сучасне світосприйняття людини в посттоталітарній, посткорнобільській, постколоніальній та постіндустріальній реальності.

Ігри є морально нейтральними у своєму якісному визначенні. Морального значення вони набувають у взаємодії з іншими реаліями людського буття, які формують ситуацію морального вибору. З одного боку, існує уявлення про цілісність гри є неадекватним по відношенню до природи цього явища.

Ігри мають тенденцію проникати елемент за елементом у різні сфери життя (політику, роботу, кохання тощо) і намагаються підпорядкувати їх собі, а оскільки мораль є конституційною основою існування між людьми, то існує небезпека розчинення моралі в грі.

Сучасна гра – це спосіб вирішення фундаментальних проблем людських стосунків. Постмодернізм проголошує гру одним зі своїх фундаментальних принципів, а гру розглядає як основу і стрижень сучасної культури в цілому. Наприклад, філософи-постмодерністи Ж. Батай і М. Фуко вважають, що для того, щоб доторкнутися до життя як до "заразного божевілля", як до способу позбутися влади,

як до трансцендентного досвіду, потрібно відтворювати ігри, в яких таємниця переважає над розгадкою, а повноцінне сприйняття світу є смертю.

#### **1.4 Мовна гра, як засіб комунікативного впливу на читача (на матеріалі ЗМІ)**

Будь-який продукт мас-медіа має доносити інформацію до глядача, слухача чи читача. Але, щоб ця інформація була привабливою та люди захотіли її сприймати. Існує багато способів, які допомагають зробити матеріал привабливим для читача.

Сучасні засоби масової інформації, такі як преса, телебачення, радіо та Інтернет, мають важливу роль у формуванні і поширенні громадської думки в суспільстві. Вони представляють собою канали зв'язку, через які поширюється інформація. Засоби масової інформації володіють технологіями, які дають їм змогу впливати на сприйняття дійсності, переконання та моделі поведінки людей.

В сучасному суспільстві мас-медіа відіграють важливу роль у взаємодії між політичними силами та електоратом, перетворюючи інформацію про діяльність політичних сил і органів державного управління на публічну. Засоби масової інформації також сприяють комунікації між різними учасниками політичного життя суспільства.

Дуже часто методи, що мали б приваблювати та допомогати в розповсюдженні інформації використовуються для маніпулювання свідомістю виборців через засоби масової інформації, а також вивчення ролі телебачення в процесі виборчої практики. Проведення цього дослідження викликано необхідністю виявлення політичних маніпуляцій під час виборів та їх впливу на волевиявлення громадян.

Як приклад цього можна згадати пост у соціальній мережі Твітер, що був опублікований Дональдом Трампом під час його предвиборчої кампанії у 2020 році.

Цей твіт є дуже гарним прикладом гри слів. Треба також зазначити кадр, що підібран. На ньому можна побачити налякане та невпевнене обличчя Берні Сандерса, що був одним з головних конкурентів Дональда Трампа та представляв собою партію соціал-демократів. Зображення явно дискредитує кандидата, виражаючи його невпевненість та змушуючі виборців запитувати себе: «Чи це справді та людина, що може вести за собою країну?». Також хочеться зауважити, що кнопка з ім'ям

Дональда Трампа, на цьому твіті, горить червоним, тобто натиснутою, явно спонукаючи читача зробити вибір на його користь.

Але найголовніше у цьому всьому – це слова, які використовуються. Зліва є надпис «Президент Дональд Трамп», що показує впевненість кандидата та підсвідомо підключає у читача бажання на підсвідомості для того щоб віддати свій голос за Дональда Трампа. Тоді як надпис праворуч – це «*A Socialist Democrat*», немов би показуючи, що це «якийсь там ще один соціал-демократ», яких було и буде багато, та які здатні лише на брехню та пусті обіцянки.

«*Демократи зовсім відірвалися від американського народу*», – говорить реклама Трампа на фоні наляканого обличчя Сандерса [44].

Діяльність ЗМІ у політичному контексті та їх статус у суспільній політичній системі привертала увагу вчених, таких як Ю. Дорошенко, Д. Дуцик, В. Карпенко та Т. Стрекаль. Останнім часом обговорення викликає проблема політичних маніпулятивних технологій, що використовуються ЗМІ, особливо під час виборів.

Маніпуляція – це вид впливу, що призводить до зміни світогляду та переконань особи. Дослідник І.М. Дзялошинський виділяє дві головні ознаки маніпуляції: вона є асиметричною та прихованою. Вплив маніпулятора спрямований на психіку особи та вимагає спеціальних знань. Технології маніпуляції ґрунтуються на створенні штучної реальності та зовнішніх стимулів для фіксації уваги людини. Дослідник також виділяє три рівні маніпулювання: посилення існуючих ідей та установок, часткові зміни поглядів, та докорінну зміну життєвих установок через поширення важливих повідомлень [20, 30].

Спираючись на висновки соціолога Г. Франке, І. М. Дзялошинський відокремлює медіатехнології.

«Використання почуття страху» – страх змін, смерті, втрати тощо забезпечує фокус на об'єднання людей за допомогою однієї з найсильніших людських емоцій – страхом.

Пропонується зрозумілий і простий спосіб попередити проблему: не голосуйте за цього кандидата, купляйте саме цей продукт і так далі, і тоді все буде добре.

Як гарний приклад цього – соціальна рекламна кампанія, що мала місце у 2019 році під хештегом #HELMERETTENLEBEN. «Виглядає жахливо. Але рятує моє життя» – каже слоган. Тут фраза грає саме на людях, які мають тенденцію зневажати особисту безпеку перед спокусою виглядати «круто» у компанії своїх друзів чи знайомих. Ця фраза використовує іронію щоб трішки висміяти таких людей, щоб далі зіграти на відчутті страху за життя. Адже ти не зможеш красуватися ні перед ким, якщо загинеш через відсутність шолома [52].

Хоча почуття страху це дуже сильний механізм, одного його буде мало. Ще одним з найпопулярніших методів впливу через влучні образи та вирази є використання або створення контрасту – це вибір фактів і образів, за якими оцінюються концепції. Для цього потрібно знайти необхідну чітку перспективу. Це може бути, наприклад, чорно-біле рекламне зображення, або цей метод можна побачити у порівнянні портретів кандидатів з різними якостями, образами. Також цей метод використовують при рекламі «до» та «після» де порівнюють людей до та після пластичних операцій, зачіски або до і після створення нового «іміджу» та ін.

У пресі для цей метод втілюється у вживанні емоційно забарвленій лексиці, яка передбачає порівняння: новий, унікальний, чудовий, легкий, щасливий, чудовий, безкоштовний.

Відома по всьому світу газета Times, а саме його відділення у Лос Анджелісі, використовувала цей метод у своєму випуску про ситуацію у Бахмуті. Заголовок їх статті звучить як «*In Ukraine, an Endless Caravan of Death*» – «*В Україні, нескінченний караван смерті*». Хоча весь вираз ми можемо вважати емоційно забарвленою лексикою, особливо хочеться відмітити слово *Endless*. Саме воно дає те саме відчуття жаху та холоду по спині. Цей вираз дуже добре грає з читачем через порівняння його спокійного та тихого життя, та тим, що прямо зараз відбувається в Україні і слово «нескінченний», як раз допомагає прийти до відчуття цього контрасту. Також цей вираз грає на відчутті страху, тому ми можемо його віднести до інструменту з використанням почуття страху. І це є також гарним прикладом того, що дуже часто у ЗМІ використовується більше ніж один інструмент впливу через лексичний вираз.



Ще один гарний приклад – рекламне суперництво двох відомих по всьому світі брендів PEPSI та Coca-Cola. Обидві компанії були створені майже одночасно наприкінці 19 сторіччя. Обидва напої дуже схожі, а тому їх суперництво було неминуче. У великій кількості рекламних компаній ці два бренди так чи інакше шуткують один над одним та намагаються якимось довести, за допомогою, співвідношення чому саме їх бренд кращий. Дуже часто саме PEPSI є тим, хто починає ворожнечу, тоді як Coca-Cola відповідає йому. Так і тут, перед початком рекламної компанії на честь Хеллоуїну PEPSI випустили рекламний постер на якому була зображена банка напою цього бренду, що загорнута у простираadlo імітуючи банку Coca-Cola. Ця реклама мала підпис «*We wish you a scary Halloween!*» - «*Ми бажаємо Вам страшного Хеллоуїну!*». Цим виразом вони прямо натякають на те, що такий костюм, що має їх напій на постері є страшним та потворним. Без сумнівів цей надпис дуже комічно дискредитує бренд Coca-Cola.

Однак відповідь не змусила себе довго чекати. Coca-Cola випустила рекламу з точно таким же зображенням, однак змінила надпис на «*Everybody wants to be a hero!*» – «*Кожен хоче бути героєм!*». Простираadlo на постері було дуже схоже на плащ, чим і скористалися маркетологи, відсилаючись на класичний образ супергероя з поп-культури, що має плащ за спиною. Цим надписом вони змінили всю суть реклами, натякаючи за заздрість PEPSI та його бажання були більш схожим на свого більш відомого та успішного конкурента [54].

Але що робити, коли посил має бути більш масовим та впливати саме на підсвідомість та примітивні інстинкти споживача? Для цього використовується такий інструмент, як «спрощення проблеми» – використання простих інтерпретацій складних понять, експлуатація відчуттів переваги над іншими.

Один з постерів у Німеччині, що з'явився напередодні виборів у парламент у 2017 році. Гасло каже «*Die Reichen sollen endlich bezahlen!*» – «*Багаті мають нарешті заплатити!*» Це гасло як раз давить на всім відому проблему не рівності шарів населення, де частіш за все багаті стають ще більш багатими, тоді як бідні тільки бідніють. Просте гасло, що донесе проблему до кожного. Але, що тут дійсно гідно уваги, так це слово *bezahlen*, а саме те що частинка «*be*» у цьому слові виділена

червоним. Хоча в німецькій мові обидва слова zahlen та bezahlen мають переклад «платити» або «оплачувати» між ними є велика різниця. Bezahlen ми використовуємо коли не знаємо скільки саме людина має заплатити, тоді як zahlen навпаки використовується, коли сума нам відома. Подібне використання дає дуже гарне враження та посилює того, що людям насправді відома та сума, яку багаті мають заплатити. Це дає подвійне враження злості та ненависті до цієї нерівності [49].

До найпопулярніших ЗМІ, які використовують маніпулятивні технології, належать телебачення, газети, радіо, інтернет. І постійно в них можна побачити заголовки, вирази, гасла, які так чи інакше чіпають інструмент гри слів для того, щоб зробити свої новини більш цікавими та резонуючими зі споживачем.

Сьогодні існує декілька підходів до визначення поняття мовної гри дослідниця Т. Грідіна визначає його ключовий аспект як розуміння конвенції мовних технік, призначених для розпізнавання реципієнтом коду спілкування в грі, який можна визначити як спираючийся на мовні стреріотипи та вирази, які звично використовуються у одному контексті, і знищення якого створює парадокс сприйняття відповідної тактики гри. Це завжди стосується використання лінгвістичних технік, які підкреслюють парадокс між стандартною формою і значенням, яке воно несе у конкретному випадку. Це робить нову асоціативну обробку лінгвістичних знань [16].

Точка зору В. Саннікова, що є дуже поширеною у лінгвістичних колах: мовна гра – це певна «неточність», що використовується та, щоб бути сприйнятим неточно і використана адресатом навмисно. Обов'язковою умовою є відповідна реакція реципієнта [37, 136]. В. Шаховський вважає, що гра слів - це відхиленням від певних правил, яке все ж залишається в рамках норми і ґрунтується на «творчій компетентності комунікантів у певному емоційному дискурсі» [20, 52].

Ці підходи мають дві спільні системоутворюючі риси мовної гри: навмисна ненормальність і комічний ефект. Навмисне порушення мовних норм для досягнення певного ефекту – це те, що відрізняє гру від мовної помилки. Головний критерій – компетентність адресата та надання інформації коректного сенсу через цю «помилку». Ця «помилка» може проявлятися на рівні окремих мовних одиниць, а

також мовних кліше та стійких моделей утворення тексту. Це робить можливим визначення мовної гри, як феномен уявної травми. Коли людина не навмисно помиляється, щоб через мить зрозуміти свою помилку, через цю дію відбувається ефект «нагороди», коли мозок людини виділяє гормони щастя, як начебто вона впоралася зі складною задачею.

Мовні норми та мовно-текстові стандарти, що супроводжують появу комічної конотації та мета досягнення конкретного комунікативний ефекту є головною складовою гри слів. Адже основою гри слів також є норми самої мови. Як от *zahlen* та *bezahlen* з прикладу вище.

Слід пам'ятати про важливість дискурсивного контексту роботи цієї технології, оскільки саме дискурс встановлює норми та правила створення і сприйняття тексту, визначає ступінь і спрямованість ігрової інтерпретації дійсності. Текст, що перевищує певний фрагмент фактичної інформації в рамках визначеного дискурсу, сприяє цьому, тим самим відбувається його комунікативне «зміцнення» [21].

Таким чином, все, що в тій чи іншій мірі порушує ці стандарти, є результатом ігрових прийомів – від індивідуальної заміни нейтральних офіційних термінів і номінацій їх розмовними еквівалентами до метаморфоз фактичної інформації.

Для реалізації мовної гри конче необхідне відповідне сприйняття з боку реципієнта. Залучаючи адресата до процесу розуміння мови, ми отримуємо нові знання, які пов'язують текст, який ми бачимо і чуємо, з підтекстом, який ми не бачимо і не чуємо [5]. Що стосується ієрархії функцій мовної гри, то тут переважає підхід, розроблений у контексті дослідження художньої літератури. Зберігається провідна естетична функція, яка виникає внаслідок підкреслення новизни форми та зміщення акценту з того, про що йдеться, на те, як про це говорять [29, 178]. Іноді цю функцію визначають як розважальну [37, 9].

Для мас-медійного аспекту важливими є функції оцінки та маніпулювання, виділені Л. Амірі, С. Ільясовою та В. Шаховським [20, 7]. Дослідниця Алексеева Л.О. пропонує таке розуміння мовної гри, яке найкраще відображає специфіку цього явища в ЗМІ. Вона говорить про нього як про потужний оцінний механізм, що контролює свідомість суспільства [1]. Алексеева Л.О. розглядає іронію як спосіб

інтерпретації дійсності, що має інтенціональний характер, тому можна говорити про функцію впливу в мас-медіа.

Його можна розглядати як системоутворюючу мовну гру в сучасних ЗМІ, оскільки їхній дискурс спрямований на трансформацію реальної інформації з певної точки зору. Функцію впливу в журналістських матеріалах можна виразити через створення комічного ефекту, оскільки він розширює змістове наповнення тексту таким чином, що комічне стає специфічним прийомом аргументації.

Інтертекстуальність, яка виступає в постмодернізмі як самостійний прийом і є однією з головних засад існування напряду, можна розглядати як специфічний прийом мовної гри в мас-медійному тексті. Р. Барт у своїй праці «Смерть автора» приходить до висновку, що текст — це не лінійний ланцюжок слів, а багатовимірний простір, у якому поєднуються й сперечаються різноманітні типи текстотворчості, жоден із яких не є оригінальним джерелом. оскільки текст складається з цитат і посилається на багато культурних джерел. У цьому сенсі текст є інтертекстом, інші тексти присутні в ньому на різних рівнях у формах [4, 428]. Ю. Лотман також говорить про обов'язковий зв'язок кожного тексту з іншими, про їхній діалог чи навіть полілог. Текст не може існувати сам по собі, він має бути інтегрований у певний контекст. Сприйняття тексту, відірваного від «позатекстового фону», неможливо, оскільки ми проектуємо текст на фон сучасних уявлень, щодо яких він стає твором [36, 184].

Досить часто гра слів може слугувати велику роль у назвах. Це допомагає донести прихований сенс у назви та зробити її такою, щоб було краще запам'ятати та тримати у голові. Як ми знаємо, людей, які можуть зробити щось маловірогідне, дістати щось, що майже неможливо дістати та викрутитися з будь-якої ситуації, жартівливо називають «жуками».

Джон Леннон любив гру слів, змінивши оригінальні «*Beetles*» на «*Beatles*», щоб відобразити походження їхньої біт-групи. *The Dead Kennedys*, оригінальна каламбурна група, назвала себе на честь єдиного Кеннеді, який на той час ще живий, і випустила трихвилинні сатиричні ракети в мейнстрім. Денді Ворголи пережили передбачені Енді 15 хвилин слави, а Кемпер ван Бетховен, Рінго Детстаар і Джой

Орбісон доводять, що гра слів все ще є сильною силою, яка очолила сучасний музичний ландшафт [46].

Заголовки, що ґрунтуються на грі слів, можуть негайно привернути увагу читачів, але такі заголовки не використовуються без розбору в журналістиці. Наскільки онлайн-новини впливають на появу веселих, креативних заголовків (на відміну від традиційних газет)?

Заголовки, що ґрунтуються на грі слів, можуть негайно привернути увагу читачів, але такі заголовки не використовуються без розбору в журналістиці. Наскільки онлайн-новини впливають на появу веселих, креативних заголовків (на відміну від традиційних газет)?

Три секунди. Це приблизно те, скільки часу письменник має вкласти в назву, яка допоможе читачеві вирішити, чи буде історія корисною для його/її потреб. За словами Томаса Сміта, співзасновника та генерального директора Gado Images, це означає приблизно 2–3 секунди для середнього читача, щоб прочитати шість слів. Дуже важливо, щоб заголовок містив переконливі обіцянки та задавав належний тон для випадкового читача, щоб присвятити деяке виважене читання решті історії.

Як і в будь-якому іншому підприємстві, мистецтво написання заголовків — це окрема навичка, яка потребує значної кількості часу та креативності. Організації новин значною мірою покладаються на яскраві та яскраві заголовки, щоб залучити читачів і ознайомити їх із актуальною інформацією та подіями дня. Однак із появою цифрових медіа форма та стиль заголовків більше не обмежуються лише стислістю та точністю. Цифрові медіа започаткували новинне середовище, насичене не лише фактичними та креативними історіями, а й сенсаційними та оманливими — це здебільшого використовувалося в Інтернеті з комерційною метою.

Розглянемо наступні заголовки: «*You won't believe how these 9 shocking clickbaits work! Number 8 is a killer! (medium.com) – Ви не повірите, як працюють ці 9 шокуючих клікбейтів! Номер 8 – просто бомба! (medium.com)*»

В даному випадку ми маємо досить іронічну назву. Тут ми маємо статтю про клікбейти – досить набридаючі методи, які грають з цікавістю читача, провокуючи її,

тим самим змушуючи тебе перейти за посиланням. Іронічність тут у тому, що сам заголовок написаний у дуже клікбейтному стилію.

*«In the Land of Sumo, Belts Are Tightened (The Times Supplement) – У країні сумо затягують пояси (додаток The Times)»* Як ми знаємо, сумо – це вид спорту, коли люди, що мають дуже велику надлишкову вагу, б'ються один з одним. Стаття тут, як раз таки розповідала про тяжкі часи у цьому виді спорту. Тобто сам жарт тут робиться через логічну зв'язку: важкі часи, тобто менше грошей. І ми як раз маємо крилатий вираз «затягти пояси», тобто почати економію. Але, у сумо змагаються люди саме з надлишковою вагою, то цей вираз також може натякати на інший жартівливий сенс. Менше грошей, менше їжі, спортсмени худнуть, а отже настає час для них «затягти пояси».

*«The Bruins are in Ruins (Sports Illustrated) - Брюїнз знаходяться в руїнах (Sports Illustrated)»*. Тут гра слів створюється через назву Bruins, що дуже схоже на за звучанням та правописом на ruins – руїни. Все що різнить ці два слова – це літера «b» на початку. Гра слів, що виконана дуже просто, але зі смаком.

*Busted at Barneys for Being Black (Daily News) – Затриманий у Barneys за те, що він чорний (Daily News)*

Хочеться відмітити, що термін Black відносно людини у наш час є дуже расистським та неприйнятним у сучасному суспільстві. Саме слово, що тут використане вже дає читачеві зрозуміти причину конфлікту, а саме расизм. Більш того, воно дає ще більшу ненависть до цього явища та несправедливості, що буде описана у статті. Тобто, завдяки одному влучному слову автор вже вклад у думки читачів той настрій, який йому було потрібно для кращого резонансу з новиною.

*«Big rig carrying fruit crashes on 210 Freeway, creates jam (Los Angeles Times) – Великий пристрій з фруктами розбився на автостраді 210, створивши затор (Los Angeles Times)»*. В даному випадку ми маємо гарний приклад гри слів завдяки омоніму. Адже слово jam має переклад не тільки як «затор», а ще й як «варення». Тобто, тут ми маємо більш жартівливий посил. Можливо, він використовувався, щоб розслабити читача та дати йому можливість запевнитися в тому, що нічого страшного

у новині не буде, адже частіш за все ніхто не ставить жартівливу гру слів у заголовок, якщо там буде йтися про жахливі події.

Це п'ять прикладів, взятих з Інтернету, які представляють різні форми та стилі заголовків, опублікованих в Інтернеті. Однією спільною рисою, яку вони поділяють, є їх креативність у встановленні тону історії. Наведені вище заголовки успішно досягли цього за допомогою гри слів. Крім того, заголовки містять підсвідомі нюанси, які створюють когнітивне середовище, де знання та досвід діляться як автором, так і читачами [26, 441-459]. Ухвалений заголовок, таким чином, набуває власної форми, яка спонукає до дискурсу.

Заголовки новин – це форма дискурсу, характерна для друкованої преси, але її можна порівняти з поезією, оскільки в ній використовуються ті самі мовні особливості, які зазвичай асоціюються з віршуванням [27].

За останні 40 років газетні заголовки характеризуються застосуванням риторичних прийомів у своїй побудові [36]. Ці риторичні засоби використовуються виключно з метою переконання, тому вони повсюдно присутні в більшості онлайн-заголовки [26, 167-184] «Роль алітерації та рими в нових метафоричних і метонімічних сполуках» виявило п'ять функцій цих ігор слів, які є помітними в журналістиці та рекламі: вони посилюють акцент, спрямовуючи увагу на текст, допомагають автору та читачеві смислоутворення, забезпечує запам'ятовуваність тексту, сигналізує про неформальність сенсу, створює солідарність учасників комунікативної події.

Незважаючи на те, що гра слів використовується на всіх платформах онлайн-медіа, перший зразок заголовка, наданий раніше, є, мабуть, найпоширенішою формою, яку нещодавно почали використовувати в онлайн-заголовках. Дослідники комунікації описали ці типи як клікбейти або лістікли (набір списків і статей), які є маркетинговими стратегіями цифрового контенту, популяризованими цифровими новинними агентствами, такими як *Buzzfeed*, *Upworthy* і *The Huffington Post*. Клікбейти, так би мовити «приманки для кліків», не обов'язково мають бути лістіклами, але більшість лістіклів є клікбейтами.

Вони характеризуються очевидною несуттєвістю та наданням оманливої інформації після ретельного вивчення. Ці типи породили фейкові новини. Такі

заголовки, як «29 приголомшливих способів їсти чіпси» або «Людина намагається обійняти дикого лева, ви не повірите, що станеться далі», спонукатимуть читачів натиснути на фотографію чи гіперпосилання, щоб побачити або прочитати «що буде далі», збільшення доходів сайтів і переглядів сторінок [29].

Більшість із цих сайтів використовують цікавість читачів за допомогою емоційної мови. Ці довгі та розмовні структури створюють дуже людський та особистий зв'язок між читачами. З точки зору структури, конструкції заголовків у клікбейтах і лістіклах не вимагають особливої креативності.

Чотири заголовки, що залишилися, демонструють різноманітне застосування кількох риторичних прийомів, які більшість англійських таблоїдів і застарілих ЗМІ використовують в Інтернеті. Найчастіше ці оповідання є електронними версіями оригінальних друкованих версій. [24] і виділяє артікуль серед решти заголовки на сторінці.

Цікаво відзначити, що більшість заголовків, які використовують грайливу конструкцію, є новинами, які вимагають від автора більшого опису. Вони використовують цю креативну гру слів, щоб додати «кольору» людській стороні історії на відміну від важких новин, які зазвичай короткі та зрозумілі та більше є інкапсуляцією. Інше цікаве спостереження полягає в тому, що спортивні новини та новини розваг мають відповідний стиль оформлення заголовків.

Принаймні на більшості англомовних сайтів у спортивних новинах використовується багато слів і фраз із високою фальшивістю, і вони більш ліберальні у своїй конструкції, як показує цей сумно відомий заголовок в історії футболу: *Super Caley Go Ballistic, Celtic Are Atrocious* (з лютого The Sun). Історія 2000 року, коли футбольна команда «Селтік» програла шотландському «Кейлі Тістл», що є п'єсою пісні Мері Поппінс «Supercalifragilisticexpialidocious».

Тим часом конструкція розважальних новин – особливо новин про членів королівської сім'ї – формується за допомогою провокаційних ігор слів, таких як короткі *Megxit* і *Not in Meg Back Yard*, які стосуються того, як Меган Маркл і принц Гаррі відмовилися від своїх королівських титулів.



Аналіз невеликої вибірки онлайн-заголовків показує, що мовна гра та винахідливість у риторичних прийомах використовуються переважно для того, щоб заманити та переконати читачів. Однак використання риторичних прийомів не є новим у написанні новин, і більшість заголовків в Інтернеті не сильно відрізняються від друкованих ЗМІ. Однак цифрові новинні сайти, які використовують емоції для маніпуляції над читачем, часто ставлять під загрозу журналістські цінності правди та об'єктивності, щоб підвищити свої доходи та популярність своєї сторінки, використовують нову структуру написання онлайн-заголовків – за допомогою клікбейтів і лістіклів. Якщо це явище й надалі залишатиметься тенденцією, майбутнє комунікації та споживання інформації буде похмурим. Тоді на довірених журналістів покладається знайти баланс щодо того, скільки серця та розуму вкладено у створення креативного заголовка.

## Висновки до 1 розділу

Отже, зважаючи на сказане вище, ми можемо зі всією впевненістю сказати, що каламбур та гру слів можна вважати зовсім різними термінами, які можуть функціонувати окремо один від одного, хоча більшість науковців та тлумачних словників не дають їм жодного розрізнення, вважаючи різними назвами для одного і того ж явища.

Сам каламбур дуже часто будується завдяки особливостям мови та таким мовним явищам, як омоніми, афоризми або пароніми. Дуже часто гра слів працює саме зі схожістю слів, напочатку спонукаючи читача до однієї думки, потім замінюючи її іншою, цим самим викликаючи комічний ефект.

Сам же комічний ефект під час використання гри слів для жартів виконується завдяки як раз таки невинуватим очікуванням та осмислюванню «помилки», яку зробив мозок реципієнта.

Комічний ефект – це не єдине для чого гра слів використовується. Дуже часто вона є гарним прийомом для того, щоб привертати увагу до статті, адже подібні заголовки з розумною грою слів можуть дуже добре виділитися на фоні інформаційного шуму та допомогти підвищити шанси статті бути прочитаною.

Під час ситуацій де потрібно маніпулювати думкою та настроєм людей, як от у рекламі чи політичних гаслах, гра слів також стає у нагоді. Дуже часто саме вона може навести на потрібні думки та змусити купити якийсь товар, налаштувати проти якоїсь групи людей, схилити до вибору, навіть того який для будь-якої розумної людини буде очевидно дурним та ін.

Частіш за все використовують наступні важелі впливу за допомоги гри слів: маніпуляція відчуттям страху, співвідношення, апелювання до загальних людських цінностей або ж гра на інстинктивному бажанні людей бути частиною великої та популярної спільноти.

## РОЗДІЛ 2 ЗАКОНОМІРНОСТІ ПЕРЕКЛАДУ АНГЛІЙСЬКИХ ТА НІМЕЦЬКИХ КАЛАМБУРІВ НА УКРАЇНСЬКУ МОВУ

### 2.1 Способи перекладу каламбурів та гри слів

Переклад каламбурів та гри слів – є, безпосередньо, однією з найбільш цікавих та проблемних тем. Адже при перекладі цих явищ, потрібно приділяти увагу дуже великій кількості різноманітних фактів, такі як: культурні особливості мови, адже кожна нація має свої поняття комічного та культурні фактори, побудова слів, фонетичні особливості мови і т.д.

Практично неможливо правильно перекласти каламбур і при цьому дотриматися всіх норм іншої мови, відтворити індивідуальний стиль автора, зберегти стилістичну відповідність між текстом оригіналу та перекладу, а також зберегти образність самого каламбуру. С. Влахов і С. Флорін зазначають, що всі ці вимоги є досить винятковими і в принципі є втратою. Оскільки каламбур не має фіксованого еквівалента в мові перекладу, перекладачеві доводиться покладатися на свою фантазію і творчість, коли він стикається з цим стилістичним прийомом [5, 184].

Одними з основних способів перекладу, які є – це, по-перше, переклад аналогії. Цей спосіб включає себе вибір слів або виразів, які мають фонетичну схожість, або схожість за сенсом. Переклад аналогії широко вивчався І.Г. Гердером. Він зазначав, що перш за все, при перекладі цим методом, потрібно розуміти оригінальний каламбур достатньо добре. Визначити, які саме фрази та слова створюють каламбур та як вони викликають гумористичний ефект [11, 134].

Далі, в цільовій мові вишукується слово або вираз, які будуть передавати той самий гумористичний контекст, що і в оригіналі. Вони можуть мати схожість за звучанням або семантикою, мати подібний фонетичний вигляд. Також дуже важливим є звернути увагу на контекст, в якому використовувався каламбур, адже при перекладі треба використовувати саме ту лексику, яка не тільки влучно зможе передати каламбур, а й не порушити контекст всього тексту.

Наприклад: «*Warum hat der Mathematikbuch geweint? Weil es zu viele 'Probleme' hatte, die es nicht 'lösen' konnte!*», цей каламбур, за допомогою аналогії, можна

перекласти наступним чином: «Чому підручник з математики плакав? Тому що в нього було занадто багато «завдань», які він не міг розв'язати!». У цьому прикладі використано аналогічну ситуацію з математичними завданнями та використано слова «завдань» і «розв'язати» що мають подібність з оригінальними словами «Probleme» і «lösen». Таким чином, гумористичний ефект каламбуру зберігається у перекладі.

Гарним же прикладом англійської мови може стати: «*I used to play piano by ear, but now I use my hands.*», його переклад: «Раніше я грав на піаніно «по слуху», але тепер я використовую свої руки.». У цьому прикладі оригінальний каламбур грає на двозначності фрази «*play by ear*» яка може означати гру музики без нот або використання вух як інструмента, і фрази «*use my hands*» яка вказує на фактичне використання рук для гри на піаніно.

У перекладі аналогії використано слова, що зберігають подібність до оригіналу, тим самим зберігаючи гумористичний зміст [8, 94].

Ще одним способом перекладу каламбурів є використання пародії. Цей спосіб перекладу робить акцент саме на перекладі за допомогою контексту. Сутність цього способу перекладу – це не спроба передачі фонетичного або лексичного жарту, а створення контексту та схожої ситуації в цільовій мові.

При перекладі каламбуру таким чином, перекладач має робити акцент саме на комічній ситуації. К. Райсон та Д. Крамер, визначають, що при перекладі пародією, перекладачу потрібно добре розуміти контекст та культурні особливості цільової мови, адже саме передача жарту, а не зберігання лексичних особливостей є головними тут. [27, 59]

Треба зауважити, що такий переклад каламбуру може здатися зовсім не схожим на каламбур, яким ми звикли його бачити. Може здатися, що це лише звичайний жарт, проте не треба забувати, що хоча не кожен жарт – це каламбур, кожен каламбур є жартом. Допоки жарт будується на непорозумінні понять або подібності виразів, цей жарт вважається каламбуром.

Як приклад можна навести наступний каламбур: «*Warum hat die Katze den Computer gefressen? Weil sie dachte, es sei eine Maus!*», та його переклад: «Чому кішка з'їла комп'ютер? Тому що вона подумала, що це миша!». У цьому прикладі створено

ситуацію, в якій кішка з'їдає комп'ютер, через те, що вона плутає його з мишею, що відтворює гумористичний ефект оригінального каламбуру, де комп'ютер асоціюється з мишею. Таким чином, переклад здійснено за допомогою пародії, зберігаючи гумористичний зміст.

Хоча, перекласти таким чином німецькомовний приклад є досить складною задачею, він все ж є можливим. Гарним прикладом каламбуру німецької мови може стати: «*Time flies like an arrow; fruit flies like a banana.*», з його перекладом українською: «*Час летить як стріла; фрукти летять як банани.*». У цьому прикладі словосполучення «*time flies*» має двозначне значення: «*час летить*» і «*часові мухи.*» Перекладач створив аналогічний гумористичний зміст, використовуючи словосполучення «*фрукти летять*» для створення пародії на оригінальний каламбур.

Таким чином, переклад відтворює гумористичний ефект оригіналу за допомогою пародії. Також треба відмітити, що, якби переклад робився, зі зберіганням параномазії каламбуру та розкриття жарту з подвійним значенням слова «*fly*», як «*летіти*» та «*муха*» та слова «*like*», як «*полюбляти*» та «*бути схожим*», то в такому випадку сенс контексту був би зруйнованим та речення би не мало ніякого гумористичного сенсу: «*Час летить як стріла; фруктові мухи полюбляють банани.*». Як ми бачимо з такого перекладу, будь-який натяк на жарт тут відсутній, тому можна вважати, що каламбур був зруйнований.

Ще одним способом перекладу каламбурів є пояснення його. Іноді перекласти каламбур без втрати контексту є майже неможливим. М. Матерлінк та М. Блумфільд зазначають, що іноді перекладач має робити переклад за допомогою пояснення. В такому випадку перекладач не намагається перекласти каламбур використовуючи слова цільової мови, що зроблять комічний ефект та не акцентує увагу на збереженні типового для каламбуру жарту, а пояснює що саме в тому чи іншому виразі є смішним та чому жарт працює. При такому перекладі, жарт перекладається дослівно, тоді як після нього робиться пояснення з тим, чому жарт виконує свою гумористичну функцію [32, 182].

Прикладом такого каламбуру може стати: «*I used to play piano by ear, but now I use my hands.*», з його перекладом: «*Колись я грав на піаніно за вухом, але зараз я*

використовую свої руки.»). У цьому прикладі пояснення розкриває смисл оригінального каламбуру, вказуючи, що «*грати на піаніно за вухом*» вказує на гру на піаніно без нот, і зміст каламбуру полягає в гумористичному порівнянні цього виразу з тим фактом, що тепер автор грає на піаніно «своїми руками.» Пояснення допомагає читачам зрозуміти гумор оригіналу в перекладі.

Якщо ж взяти за приклад каламбур німецької мови, то ми можемо привести: «*Warum hatte der Stuhl drei Beine? Weil er nicht laufen konnte!*», з перекладом: «*Чому у стільця було три ноги? Тому що він не міг ходити!*». У цьому прикладі пояснення розкриває гумористичний зміст оригінального каламбуру, вказуючи на те, що «*стілець має три ноги*» і, відповідно, не може «*ходити*».

Ми можемо побачити, що переклад за допомогою пояснення це вже є готовим жартом, де ми маємо зав'язку та панчлайн. Саме каламбури такого сенсу, де ми спочатку ставимо до читача питання, а потім відповідаємо на нього гумористичним посилом є найпопулярнішою структурою для жартів стендапу, які зараз є одними з найпопулярніших, а тому перекладач матиме дуже часто стикатися з подібним типом жартів, а отже і обирати переклад за допомогою пояснення, адже цей спосіб є найкращим для того, щоб перекласти такий тип жартів.

Також ми можемо зробити переклад каламбуру завдяки парафразу. При такому перекладі ми будемо використовувати схожі за змістом виразу на схожі в цільовій мові, щоб передати гумористичний аспект каламбуру при перекладі. Переклад каламбурів за допомогою парафразу – це спосіб перекладу, при якому перекладач створює аналогічний гумористичний ефект, використовуючи аналогічні за змістом вирази чи слова в цільовій мові. Цей метод дозволяє зберегти гумор оригінального каламбуру, навіть якщо форма або словесне вираження змінюються.

Деякі вчені та лінгвісти вивчають методи перекладу каламбурів за допомогою парафразу. Один із них – Джордж Орвелл, англійський письменник та лінгвіст, автор таких відомих книг, як «Скотський Двір» або «1984», досліджував вплив мови на гумор і її вплив на переклад [33].

Прикладом подібного способу перекладу є «*Warum hat der Besen den Staubwedel geheiratet? Weil er in ihn verliebt war!*», з його перекладом: «*Чому мітла одружилася*

з пилюмоком? Тому що вона була в нього закохана!»). У цьому прикладі, оригінальний каламбур базується на грі слів, а саме на подібності між словами «*Staubwedel*» (пилюмок) і «*verliebt*» (закоханий). Для перекладу збереження гумористичного ефекту, використовуються подібні слова в українському перекладі, що створює аналогічний гумористичний зміст. Англійським ж прикладом може слугувати: «*I used to be a baker, but I couldn't make enough dough.*», з перекладом: «*Колись я працював у пекарні, але я не міг заробити достатньо грошей.*». У цьому прикладі, оригінальний каламбур базується на подвійному значенні слова "dough," яке може означати як тісто, так і гроші. Для перекладу, тут використовується парафраз, щоб передати це подвійне значення. Таким чином, гумористичний ефект оригінального каламбуру зберігається в українському перекладі, хоча самі слова змінилися.

Ми можемо зі всією впевненістю сказати, що переклад парафразом може стати досить складним для перекладача саме з тієї причини, що потрібно обрати вираз, який не тільки зробить каламбур робочим, а й не зруйнує сенс тексту та його контекст. Адже використовуючи іншу фразу, яка зберігає сенс каламбуру, але звучить інакше, перекладач може зіштовхнутися з проблемою, де у попередньому або подальшому тексті не буде працювати той посил, який заклав у свою роботу автор. Через це, парафраз для великих текстів може нести великий ризик для перекладача.

Ще одним прикладом може слугувати переклад за допомогою інверсії. Тобто перекладач може зробити зворотній порядок слів, або просто змінити його та використати інверсію заради того, щоб перефразувати каламбур та зробити його робочим.

Віктор Ріхтер, німецький лінгвіст та літературознавець, який вивчав вплив мовних засобів на гумор та креативність у мові зазначає, що переклад каламбурів за допомогою інверсії – це спосіб перекладу, при якому порядок слів або елементів фрази змінюється, щоб створити гумористичний ефект аналогічний оригінальному каламбуру. Цей метод може бути вкрай ефективним, оскільки інверсія може створити несподіваний і гумористичний оберт на мовному рівні [35].

Гарним прикладом перекладу каламбуру за допомогою інверсії може стати: «*Warum hat der Computer kalte Füße? Weil er Windows hat!*», з його перекладом: «*Чому*

у комп'ютера холодні ноги? Тому що він має вікна!». У цьому прикладі, оригінальний каламбур ґрунтується на подвійному значенні слова «*Windows*», яке може означати як вікна в операційній системі, так і вікна в буквальному розумінні. Інверсія слів українського перекладу «*вікна*» та «*холодні ноги*» допомагає передати цей гумористичний ефект, створюючи несподіваний інвертований порядок слів. Прикладом англomовного каламбуру може стати: «*I used to play piano by ear, but now I use my hands.*», який ми можемо перекласти за допомогою інверсією як: «*Колись я грав на піаніно вухами, але тепер я використовую свої руки.*». У цьому прикладі, оригінальний каламбур ґрунтується на подвійному значенні фрази «*play piano by ear*», яка може означати як гру на піаніно без нот, так і використання вух для музичного сприймання. За допомогою інверсії слів українського перекладу, гумористичний ефект оригінального каламбуру зберігається, створюючи несподіваний інвертований порядок слів.

Хоча інверсія і не є способом, який може бути використаним для великої кількості каламбурів, адже не всі подібні явища можна перекласти за допомогою інверсії через те, що гумористичний ефект може будуватися завдяки методам, які буде неможливо перекласти таким способом, інверсія є однією з найкращих способів перекладу тоді, коли вона є можливою, адже допомагає передати саме той емоційний посыл, що є найбільш наближеним до оригіналу.

Ще одним способом перекладу може стати переклад каламбурів за допомогою асоціації. Цей спосіб може використовувати асоціації або аналогічні мовні образи в цільовій мові для передачі гумористичного ефекту. Цей спосіб дуже гарно адаптує каламбур на цільову мову використовуючи саме ті мовні особливості, що притаманні цільовій мові. Цей спосіб може зробити переклад близьким до читача, адже він надає увагу культурологічним особливостям мови на яку робиться переклад.

Юханс Вагенфельс, німецький філолог та мовознавець, котрий вивчав, як культурні асоціації можуть впливати на переклад гумористичних елементів мови зазначає, що переклад каламбурів за допомогою асоціації – це спосіб перекладу, при якому перекладач створює аналогічний гумористичний ефект, спираючись на асоціації та аналогії між культурними або мовними особливостями вихідної та



цільової мов. Цей метод вимагає розуміння психології сприйняття та культурного контексту обох мов [27].

Гарним прикладом для цього способу перекладу є «*Warum mögen Geister so gerne Fast Food? Weil es zum Geistigen Wachstum führt!*», який можна перекласти способом асоціації наступним чином: «*Чому духи так люблять фаст-фуд? Тому що він сприяє духовному росту!*». У цьому прикладі, оригінальний каламбур базується на подвійному значенні слова «*Geistigen*», яке може означати як «*духовний*» (spiritual), так і «*духовний*» у контексті їжі.

Для перекладу з використанням асоціації, перекладач створює аналогію між фаст-фудом і духовним ростом, спираючись на культурні асоціації між харчуванням та духовністю, зберігаючи гумористичний ефект оригінального каламбуру. Прикладом ж англійського каламбуру може стати: «*I told my wife she was drawing her eyebrows too high. She looked surprised.*», та його переклад: «*Я сказав дружині, що вона робить брови занадто високими. Вона виглядала здивованно.*» У цьому прикладі, оригінальний каламбур ґрунтується на асоціації між високо піднятими бровами і виразом обличчя «*здивований*». Створюється асоціація між цими елементами, щоб передати гумористичний ефект оригінального каламбуру.

Використання перекладу асоціації при перекладі каламбурів є ефективним способом збереження гумористичного ефекту та інтриги оригінального каламбуру в цільовій мові. Цей метод полягає в тому, що перекладач створює аналогічні асоціації, які викликають подібні гумористичні реакції і асоціації, що має оригінальний каламбур. Цей спосіб вимагає глибокого розуміння культурних та лінгвістичних особливостей обох мов, а також здатності перекладача до креативного мислення. Важливо знати, які асоціації можуть виникнути в мовному та культурному контексті цільової мови, щоб досягнути подібного гумористичного ефекту. Він може бути особливо ефективним при перекладі каламбурів, які базуються на місцевих чи культурних особливостях, оскільки він дозволяє перекладачу відтворити гумор, який сприйматимуть мовці цільової мови [19, 32].

Ще однією класифікацією для перекладу каламбурів, яку варто згадати, є класифікація запропонована П.М. Боковою, українською вченою та лінгвістом, яка

запропонувала такі способи перекладу каламбуру як: опущення, калькування та компенсація [8].

Вона підкреслює, що компенсація та калькування є частковими перекладами. Наприклад, перекладачі можуть передавати каламбури, змінюючи переносне значення, жертвуючи значенням або змінюючи зміст. Який із цих методів перекладач обирає, залежить від того, чи зміст має пріоритет над формою, чи форма над змістом. Часто змістом доводиться жертвувати. У поезії, наприклад, прийнято змінювати контекст, оскільки тут головну роль відіграє звукова форма. Однак там, де важливу роль відіграє зміст, перекладач повинен працювати з формою. Він може створювати власні каламбури відповідно до вимог контексту, використовувати ряд синонімів та антонімів, трансформувати частини мови та структуру речення, адаптувати вже існуючі каламбури.

Іншими словами, якщо автор оригінального тексту висміює певну поведінку персонажа, то в перекладі каламбур має бути використаний з тією ж метою, навіть якщо базові слова мають іншу основу або інші слова, які не є еквівалентами лексичних одиниць оригінального тексту. Такий спосіб перекладу називається заміною або компенсацією. Як пояснює П.М. Бокова, компенсація буває двох видів: часткова і повна компенсація: при частковій компенсації перекладач замінює один з елементів каламбуру. Повна компенсація використовується тоді, коли неможливо використати один з основних елементів каламбуру [7].

Через відсутність еквівалентності між мовами калькування використовується дещо рідше, ніж компенсація, особливо коли перекладач має справу з неспорідненими мовами. Якщо попередні два способи перекладу неможливі в даному контексті, перекладачеві не залишається нічого іншого, як відмовитися від каламбуру взагалі. У цьому випадку, якщо логіка і зміст історії не порушуються без каламбуру, рекомендується або прямий переклад, або використання анотацій для пояснення каламбуру (останнім способом користується все менше перекладачів).

Отже, ми можемо сказати, що наразі існує дуже багато способів перекладу каламбурів. Одні з них більш націлені на збереження оригінального сенсу каламбуру та жарту. Провести в цільовій мові такий же ефект, як і в оригіналі, щоб передати

каламбур. Тоді як, інші способи націлені більше на збереження контексту та сенсу всього тексту, іноді, навіть, нехтуючи гумористичним ефектом, як, наприклад, переклад за допомогою пояснення.

## **2.2 Особливості перекладу на прикладах німецьких шоу програм (Dittsche, Heute-Show, TV total)**

Німецький каламбур можна назвати особливим та унікальним. Його словотвір, те, як слова будуються, часто з'єднанням, декількох слів, дає чудову базу для каламбуру. Окрім словотвору, будь-хто, хто вивчає німецький гумор, може сказати зі всією впевненістю, що німці мають дуже специфічне поняття гумору, де дуже часто фігурують або логічні зв'язки, які часто не є смішними для носіїв іншої мови, або ж дуже великий рівень вульгаризмів. І, слушно буде зауважити, що обидва ці елементи можуть бути дуже добре побудовані завдяки каламбуру.

Як один із прикладів можна навести шоу програму Dittsche. Це гумористичне шоу, яке має типовий німецький гумор. Dittsche – популярне німецьке телешоу, яке стало культовим серед глядачів завдяки своєму неповторному гумору і неформальному стилю. Головним персонажем і ведучим шоу є Дітмар Дітман, відомий під псевдонімом «Dittsche». Він виступає як простий чоловік, який зазвичай проводить свій час в закусочні «Eppendorfer Grillstation» в Гамбурзі, де обговорює актуальні теми та філософські питання. Шоу має формат телешоу-ток-шоу з комедійними елементами і включає в себе гостей, інтерв'ю, розмови, гумористичні роздуми та веселі моменти. Жанр і стиль шоу можна описати як комедійно-філософське, і воно відоме своїм неформальним і непередбачуваним стилем. Ведучий і його гості обговорюють різні актуальні теми, події, новини та філософські питання. Зміст шоу може варіюватися від жартів і анекдотів до серйозних дискусій про суспільні проблеми. Dittsche має велику кількість прихильників і залишається популярним серед глядачів [50].

Каламбур вже можна побачити у назві ресторану, де відбувається шоу. Ресторан під назвою «*Zum goldenen Handschuh*» [50]. Тут можна дуже добре використати

інверсію при перекладі та перекласти цей каламбур, як «Золотий вівсяний глобус». Жарт же будується тут на подібності понять. Нагорода, Золотий Глобус існує і в реальному світі, вона дається за особливі досягнення на кінематографічному поприщі. Тут же «золотий вівсяний глобус» дає більш жартівливий та не серйозний варіант. Нагорода, що не дає ніякої пошани, ще раз нагадує нам про швидкоплинність та двоякість всього. Адже, як нагорода Золотий Глобус є важливою та престижною лише через те, що люди надали йому такий сенс, все цінне в житті є таким лише через те, що люди надали йому такий сенс. Адже навіть гроші є такими цінними тільки через те, що суспільство зробило їх такими.

Але не лише місце проведення шоу є гарним прикладом каламбуру. Сам же Dittsche, у реаліях свого шоу, має прізвисько «*Dittsche, Der Philosoph vom Imbiss*», [51] яке ми можемо, за допомогою парафразу перекласти як «*Дітче, філософ із закускової*». Цей жарт, який будується на співвідношенні місць та професії, адже філософ, в масовому понятті – це людина вчена та високоінтелектуальна і знайти його в якійсь забігайлівці не є звичним, а як згадувалося вище, каламбур дуже часто дає гумористичний ефект за рахунок незвичності та відхилення від нормальних, загальноприйнятих понять. Також цей каламбур дає чітко зрозуміти, що глядач має очікувати від шоу. Адже назвавши Дітче «*філософом із закускової*». Глядач може одразу зрозуміти, що в шоу буде багато не очевидних посилів та моментів для роздуму, але воно все ще, у першу чергу, буде залишатися комедійним та розважальним.

В самому шоу, можна було почути наступну фразу: «*Gesundheit – das ist Ihr Kapital*», [50] яку, за допомогою асоціації можна перевести, як: «Здоров'я – це вас *капітал*». Ця фраза асоціюється із здоров'ям як важливим активом. Адже, без здоров'я людина не зможе існувати, тож вона має підтримувати свій стан здоров'я заради того, щоб жити. Проте, також, треба зауважити, що «*Kapital*» (капітал), може використовуватися і як грошовий термін. Це дає дуже гарний філософсько-гумористичний посил, адже багато людей, постійно намагаються збагатити себе якомога сильніше, постійно розмінюючи своє здоров'я, як фізичне, так і ментальне на те, щоб збагатити себе або ж просто заробити на життя. Іншими словами, люди

постійно розмінюють свій час на гроші, проте забуваючи, що без здоров'я ці гроші не допоможуть.

У Дітче велика частина гумору та різноманітних ситуацій відбувається навколо кави, її приготування, споживання і так далі. Тому у цьому шоу дуже часто фігурує таке поняття, як «*Kaffeepott*» [50], яке може бути перекладено за допомогою асоціації. При перекладі буде отримано слово «*Кавоварка*», але сам цей каламбур краще перекладати за допомогою пояснення, адже в німецькій мові слово «*Pott*» може асоціюватися, як і з великою кавоваркою, так і з великим горщиком. Тобто, можна сказати, що саме для цього шоу, каламбур працює таким чином, як те, що кавоварка – це ще і горщик різноманітних ситуацій та явищ. Адже, так як, багато всього у шоу відбувається навколо кави, її можна назвати справжнім «горщиком ситуацій».

У світі дуже популярний формат ранкових шоу, де ведучі розглядають останні новини, беруть інтерв'ю в різноманітних гостей та роблять все це в розслабленому та гумористичному форматі. В Німеччині також є подібні шоу, одне з яких має назву *Heute-Show*.

*Heute-Show*, що транслюється на каналі ZDF, визначається своєю вираженою сатирою та саркастичним ставленням до політичного та суспільного життя. Ведучий, Олівєр Вельке, і його команда іронізують над новинами та подіями тижня, роблячи акцент на політичних аспектах, а також використовуючи гострий гумор для висміювання публічних постатей та прийнятих рішень. Один із характерних елементів *Heute-Show* – це регулярні сегменти, такі як «Новини тижня», де ведучий коментує ключові події з тижня з власною гострою та часто несподіваною інтерпретацією. Шоу також славиться своїми гумористичними прогнозами погоди, де погоджуються найнеочікуваніші фактори, щоб зробити цю рутинну тему цікавою та смішною [51].

Гості *Heute-Show* часто стають об'єктом гострого гумору та неформальних інтерв'ю. Політики, як правило, взаємодіють з командою шоу з готовністю грати на гумористичному полі, що робить програму цікавішою для глядачів. *Heute-Show* вважається важливим елементом німецького телевізійного простору, оскільки вона не лише розважає аудиторію, але й надає альтернативний погляд на події, що

відбуваються в країні та світі. Шоу активно використовує сучасні технології та соціальні мережі для взаємодії з аудиторією та висловлюється щодо найгостріших питань дня з точки зору сатири та гумору [51].

В цьому шоу звучало дуже багато каламбурів. Один з них – це «*Wie groß ist der Kaffee? Die Art, die man mit einem Teleporter schießen kann.*» [51]. За допомогою пояснення це речення може бути перекладене як: «*Яка велика кави? Така, щоб ти міг знімати телепортатором.*». Жарт цього каламбуру базується на комічній гіперболізації та подібності понять. Адже при замовленні кави, кав'ярні мають деякі варіанти розміру чашки кави, які часто мають такий варіант, як «великий». Тут же, далі йде гіперболізація, де перебільшенням «великий» розмір збільшується у розумінні слухача до неймовірних розмірів. Таких великих, що «їх можна було б знімати телепортатором». Саме таке відходження від стандартного світосприйняття і дає комічний ефект.

Також в цьому шоу звучала наступна фраза: «*Wenn Sie das Gefühl haben, dass im Tunnel kein Licht ist, fahren Sie vielleicht nur mit der U-Bahn.*». [51] За допомогою асоціації цей вираз може бути перекладений як: «Якщо ти відчуваєш, що світло в тунелі – це не вихід, можливо, ти просто подорожуєш метрополітеном.». Гумористичний ефект тут базується на подвійності понять. Адже «світло в кінці тунелю» в масовій культурі означає смерть, кінець життя, проте тут його прирівнюють до буквального значення, а саме справжнє світло, яке людина бачить в кінці справжнього тунелю. Саме ця подвійність понять і робить тут гумористичний ефект.

Також хочеться згадати шоу TV Total. «TV total» було популярним німецьким телешоу, яке виходило в ефір щоденно з 1999 по 2015 рік. Ведучим та творцем програми був Стефан Рааб, відомий своїм гумором та талантом ведучого. Шоу включало в себе різноманітні розважальні сегменти, гостей та музичні виступи. Програма отримала величезну популярність завдяки своєму гумору, сатирі та виразному стилю ведучого. «TV total» регулярно влаштовувало гумористичні секції, такі як «Blamieren oder Kassieren» (Позоритися чи Заробляти), де гості відповідали на різні питання, а невдачі призводили до комічних ситуацій. Шоу також славилося

своїми музичними виступами та інтерв'ю з різними гостями. Стефан Рааб був відомий своєю вмінням створювати гумористичні ситуації та каламбури навіть з найбанальніших тем. «TV total» закінчило своє існування в 2015 році, але залишило невимовний вплив на німецьке телевізійне простір та важливе місце в історії розважальних шоу [60].

В цьому шоу ведучій Стефан Рааб дуже часто жартував над гостями або ситуаціями, проте вершиною його гумору стали слова-вигуки, які він використовував залежно від ситуацій. Такими авторськими словами стали «Bimmel Bimmel» та «Dingens» [60]. Краще за все використати тут переклад за допомогою пародії, щоб перекласти ці вирази, як «Дзинь Дзинь» та «Дінгенчик». Дуже часто подібні слова використовувалися для створення каламбурів, які були зрозуміли лише тим, хто знає контекст шоу.

Адже ці слова, які на перший погляд, не мають жодного сенсу, використовувалися у шоу досить активно, та стали там частиною місцевої лексики. Дуже часто подібне можна побачити у молодих людей, які часто використовують подібні вигадані слова для того, щоб зробити додатковий ефект для своїх повідомлень. Як приклад можна навести англійське «xd», яке схоже на обличчя, що сміється, коли написане великими літерами, але з часом було перероблене в написання малими літерами, створюючи неіснуюче слово. Та його український аналог «пх». Ці слова, що створені з усього двох літер, використовуються наприкінці повідомлень, щоб надати йому більш жартівливий та гумористичний ефект.

Отже, німецькі каламбури є досить логічними та часто будують гумор за допомогою параномазії. Перекласти ці каламбури можна різними способами, але основними методами можна виділити: інверсію, асоціацію та парафрар.

### **2.3 Труднощі перекладу каламбурів на прикладах англійських телешоу (Saturday Night Live, The Tonight Show Starring Jimmy Fallon)**

При перекладі англійських каламбурів можна зіштовхнутися з проблемою передачі гумору, адже багато англійських каламбурів будуються на основі

багатозначності слів, тобто омонімії та паронімії, а в цільових мовах, на які робиться переклад, подібні значення у слова можуть бути просто відсутні. Дуже часто при перекладі англомовних каламбурів можуть допомогти способи перекладу за допомогою пародії, пояснення або ж асоціації, однак, не можна забувати, що при перекладі такими способами сама структура каламбуру може страждати для кращої передачі змісту та відповідності контексту.

Дуже часто каламбури можна почути у різноманітних англомовних телешоу, де вони використовуються більш природньо та не нав'язливо. Одним з найпопулярніших англомовних телешоу, яке широко відоме навіть поза англомовних країн є Saturday Night Live.

«Saturday Night Live» (SNL) – це американське телевізійне розважальне шоу, яке вперше вийшло в ефір у 1975 році. Воно стало відомим своїми комедійними скетчами, музичними виступами та гостинними ведучими. SNL став ареною для численних коміків і акторів, які подали свій внесок у світ американського розважального мистецтва. Шоу відоме своїми пародіями на політику, культуру, телебачення та інші сфери життя. Ключовою особливістю SNL є живий формат, тобто воно ведеться в прямому ефірі, що надає можливість реагувати на актуальні події та створювати гумор на ходу. Кожен епізод має головного ведучого, який представляє гостьовий виступ, і музичного гостя, який виступає під час ефіру. SNL став важливою частиною поп-культури, формуючи і впливаючи на гумористичну сцену в Сполучених Штатах. Шоу отримало численні нагороди та номінації за свої досягнення в розважальній галузі [57].

Це шоу дуже відоме також своїми скетчами, тобто невеликими гумористичними вставками пародійного характеру. В одній із таких сцен народився каламбур, який став дуже популярним серед поціновувачів цього шоу. У відомому скетчі «Olympia Cafe», Джон Белуші, зігравши роль власника кав'ярні, намагається виголосити слово «Cheeseburger», але кожен раз виходить «Cheezborger». [57] Цей каламбур досить складно перекласти, адже його гумор будується на створенні нового, не існуючого слова. В такому випадку доцільним є використати спосіб пародії та перекласти його як «Чізборгер». Гумор викликається саме незвичним звучанням



цього слова, але саме воно стало основою, яке може дуже влучно охарактеризувати гумор, що є в цьому шоу.

Досить часто скетчі в цьому шоу могли повторювати один одного. Одним з таких став сценарій із Алеком Болдвіном, де він грає роль власника кондитерської, представляючи «*Schweddy Balls*» [57]. Тут ми маємо одразу подвійник каламбур. Один з них будується на фонетичній подібності слів «*Schweddy*» та «*sweaty*» (спітнілий). Друга ж частина каламбуру будується на багатозначності слова «*Balls*», він може мати багато значень: «М'ячі», «Шарики», або ж навіть «Чоловічі геніталії». Використовуючи це поняття як вульгаризм і будується жарт. Перекласти його досить складно, можна допустити варіант перекладу за допомогою аналогії «*Шарики Шведді*», але при такому жарт буде не таким очевидним та прийомом, що використовує оригінал, будуть зруйновані. Через це тут краще за все використати пояснення, яке буде пояснювати сенс жарту та каламбуру, який був закладений в оригіналі.

Також в «*Saturday Night Live*» досить часто можна почути вирази, які є каламбурами, адже більшість жартів в подібних шоу будуються саме завдяки каламбурам та грі слів. Одним з таких виразів може слугувати: «*Why did the bicycle fall over? It was two-tired of standing up!*» [57]. Цей каламбур грається із двозначністю слів «*tired*» (втомлений) та «*tire*» (шина). При його перекладі з'являється проблема, адже якщо ми перекладемо цей вираз, то жарт загубиться. «*Чому велосипед впав? Він був занадто втомленим, щоб стояти*». Жарт повністю зруйнований, тому його можна перекласти з поясненням, щоб повідомити читача про те, як жарт будується в оригіналі. Але існує ще один варіант з використанням пародії та словотвору, де буде утворено нове слово, яке не є існуючим, але буде передавати сенс жарту: «*Чому велосипед впав? Бо він заколисався стояти*». Тут при перекладі було створено нове, неіснуюче слово «*заколисався*», що є поєднання жаргонізму «*заколибався*» та слова «*колесо*». Такий варіант зберігає каламбур та залишає його робочим, не руйнуючи зміст та контекст речення.

«*The Tonight Show Starring Jimmy Fallon*» – це ще одне телешоу, яке є надзвичайно популярним в англomовному середовищі. Хоча, воно не настільки

значуще, як «Saturday Night Live», воно здатне зробити йому досить велику конкуренцію, та також є гарним джерелом різноманітних каламбурів.

«The Tonight Show Starring Jimmy Fallon» - це популярне американське телешоу, яке виходить щоденно з понеділка по п'ятницю на телеканалі NBC. Ведучим програми є Джиммі Феллон, відомий своїм гумором, імпровізацією та інтерв'ю зі світовими знаменитостями.

Шоу почало виходити в лютому 2014 року і швидко завоювало велику аудиторію глядачів. Формат передачі включає моно- та діалогові комедійні скетчі, ігри, музичні виступи та інтерв'ю з гостями. Один з визначних елементів програми - ігри, які Джиммі грає зі своїми гостями, часто використовуючи нестандартні правила та курйозні завдання. «The Tonight Show» здобуло популярність завдяки своєму легкому гумору, взаємодії ведучого з гостями та різноманіттю розважальних сегментів. Програма стала платформою для промоції нових фільмів, музичних альбомів та інших проектів в розважальній індустрії. Джиммі Феллон відомий своєю доброзичливістю та здатністю створювати невимушену та радісну атмосферу в студії, що робить «The Tonight Show» однією з популярних розважальних програм в американському телебаченні [59].

Головною особливістю цього шоу є гості, які є часто джерелом різноманітних жартів та каламбурів. В одному з серпневих випусків 2022 року гостем шоу був Мартін Шорт, канадський актор та комік. Його екранний час був постійно наповнений різноманітними жартами, сатирою та каламбурами. Під час шоу він сказав наступну фразу: «In fact, it's hard for me to express how excited I am to be here tonight, because the Botox is fresh». За допомогою пояснення та асоціації можна перекласти цей жарт наступним чином: «Насправді мені важко передати, наскільки я радий бути тут сьогодні ввечері, тому що ботокс свіжий» [59].

Жарт тут будується завдяки знанню про те, що після того, як вкололи ботокс, обличчя трішки німіє. Але також тут жарт робиться завдяки стереотипічному образу багатії та відомої людини, яка дивиться на всіх зверхньо, якому Мартін одночасно і відповідає, проте своєю поведінкою та цією фразою він цей образ руйнує, створюючи комічний ефект.

Гості шоу постійно роблять жарти, проте і сам Джиммі Феллон дуже часто робить різноманітні жарти, які базуються на каламбурі. В одній з програм він сказав: «Justin Bieber's film «BELIEVE» has only made about \$3 million. Hard to say where his audience went, but there's ONE DIRECTION he may want to look in». Жарт цього каламбуру будується завдяки назві одієї з груп, з якими Джастін Бібер мав колоборацію та спільну пісню, «One Direction» [64].

Щоб перекласти цей каламбур, потрібно подивитися офіційний переклад цієї групи та, за допомогою парафразу, перекласти це, як "Фільм Джастіна Бібера «ВІРІЮ» заробив лише близько 3 мільйонів доларів. Важко сказати, куди прийшла його аудиторія, але є один напрям, у якому він, можливо, захоче шукати". Жарт будується на тому, що ця група є одними з найбільших конкурентів Джастіна Бібера, та через те, що вони можуть бути кращі, ніж він, фільм Джастіна Бібера міг зібрати менше грошей.

Отже, англomовні каламбури дуже часто будуються на багатозначності слів та омонімії. Вони є дуже складними для перекладу і часто потрібно опускаєти гумористичний аспект каламбуру для того, щоб зберегти зміст тексту. Перекласти англomовні каламбури можна різними способами, але основними методами можна відмітити: пародію, пояснення або асоціацію.

## Висновки до 2 розділу

Переклад каламбурів є дуже великим викликом для перекладача, адже він має звертати увагу не тільки на граматичні, фонетичні та лексичні аспекти, а й на культурологічні. Також перекладений каламбур має бути відповідним до контексту, в якому каламбур використовується. Через це, переклад каламбурів є дуже творчим завданням, що вимагає від перекладача гарного почуття гумору та знання цільової мови та розуміти як працює каламбур, що надає йому гумористичного ефекту

Перекладач може використовувати різні способи перекладу. Одні з них більш спрямовані на збереження контексту, такі як пародії, пояснення чи асоціації. Інші ж слугують передачі гумору та тому, як каламбур побудований, такі як парафраз, інверсія або аналогії.

Каламбури німецької мови дуже часто будуються за допомогою словотворення або ж суміжності понять. Такі каламбури можна зручно перекласти за допомогою інверсії або парафразу. Тоді як англійські каламбури базуються більше на багатозначності слів, або схожому звучанню. Такі каламбури є дуже складними для перекладу, і часто перекладач вимушений опускати жарт, щоб зберегти суцільність контексту. Для подібних каламбурів слід використовувати такі способи перекладу, як пояснення, пародія або асоціація. Парафраз же є, часто найкращим способом для перекладу каламбурів з обох цих мов, однак треба пам'ятати, що цей спосіб перекладу є найскладнішим та вимагає від перекладача великого вміння та творчості.

Варто зауважити, що це лише стосовно більшості каламбурів, адже в кожній з цих мов можна побудувати каламбур, при перекладі якого можна використовувати кожен зі способів перекладу каламбурів.

## ВИСНОВКИ

Отже можна сказати, що каламбур і гра слів – це абсолютно різні терміни і функціонують окремо один від одного.

Каламбури часто породжуються мовними особливостями та мовними явищами, такими як синоніми, прислів'я та омоніми. Каламбури часто використовують схожість між словами для досягнення комічного ефекту, змушуючи читача думати одним способом, а потім замінюючи його іншим способом мислення.

Комічний ефект від використання каламбуру як жарту досягається за рахунок невинуватих очікувань і усвідомлення «помилки», зробленої мозком реципієнта.

Комічний ефект – не єдина причина використання каламбурів. Заголовки з дотепними каламбурами дуже добре виділяються на тлі інформаційного шуму, адже вони допомагають підвищити ймовірність того, що стаття буде прочитана.

Каламбури також корисні в рекламі, політичних гаслах та інших ситуаціях, коли потрібно маніпулювати думками та настроями людей. Гра слів часто може наштовхнути людей на правильну думку, змусити їх купити товар, налаштувати їх проти групи або переконати зробити вибір, навіть якщо це безглуздий вибір для раціональної людини.

Найпоширеніші засоби впливу, що використовуються в каламбурах, включають маніпулювання страхом і кореляцією, апеляцію до загальнолюдських цінностей та експлуатацію інстинктивного бажання людей бути частиною великої та популярної спільноти.

Переклад каламбурів становить великий виклик для перекладача, оскільки вимагає уваги не лише до граматичних, фонетичних та лексичних аспектів, але й до культурних. Крім того, перекладені каламбури повинні відповідати контексту, в якому вони використовуються. Таким чином, переклад каламбурів є дуже творчим завданням і вимагає від перекладача не тільки почуття гумору та знання мови перекладу, але й розуміння того, як каламбури працюють і що робить їх гумористичними.

Перекладачі можуть використовувати різні методи перекладу. Деякі з них зосереджені на збереженні контексту, наприклад, пародія, перефразування та алюзії. Інші, такі як перефразування, інверсія та порівняння, використовуються для передачі гумору та походження каламбуру.

Німецькі каламбури часто будуються на основі словотворення або суміжності понять. Такі каламбури можна легко перекласти за допомогою інверсії та перефразування. Англійські каламбури, з іншого боку, засновані на багатозначності слів або схожих звуках. Такі каламбури дуже важко перекладати, і перекладачам часто доводиться опускати гумор, щоб зберегти контекстуальну відповідність. Для таких каламбурів слід використовувати такі методи перекладу, як перефразування, пародія та асоціація. Найкращим способом перекладу каламбурів обома мовами зазвичай є перефразування, але пам'ятайте, що цей метод перекладу є найскладнішим і вимагає від перекладача майстерності та творчого підходу.

Створити перекладний каламбур обома мовами можна за допомогою будь-якого з методів перекладу каламбурів.

## СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Алексєєва Л. О. Виразальні засоби мови у текстах розмовного, художнього та публіцистичного стилів. Донецьк, 2009. 202 с.
2. Барт Р. Вибрані роботи. Семиотика. Поетика, 1989. 616 с.
3. Голянич М. І. Словник лінгвістичних термінів: лексикологія, фразеологія, лексикографія. Івано-Франківськ: О. Голіней, 2011. 268 с.
4. Гром'як Р. Літературознавчий словник-довідник. Академія Рік, 2007. 752 с.
5. Еко У., Кар'єр Ж. Не сподівайтесь позбутися книжок / пер. з французької І. Славінської. Львів: Видавництво Старого Лева, 2015. 256 с.
6. Жулавська О. О. Методологічні проблеми перекладознавства. Суми, 2015. 97с.
7. Ільїна І. П., Цурганова Е.А. Сучасне зарубіжне літературознавство. Енциклопедичний довідник: довідник, 1996. 317 с.
8. Коваль Ю. І. Літературознавча енциклопедія. Київ: ВЦ «Академія», 2007. 608 с.
9. Колесніченко С. А. Умови реалізації стилістичного прийому гри слів в англійській мові, 1984. 20с.
10. Рябіна О. К. Історія вивчення природи явища інтертекстуальності в сучасній філології. Харків: ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 2006. С. 77 – 80.
11. Селіванова О.О. Сучасна лінгвістика : термінологічна енциклопедія. Полтава, 2006. 716 с.
12. Сніховська І. Е. Механізми, засоби та прийомимовної гри в сучасній англійській мові. Запоріжжя, 2005. 218 с.
13. Станкевич Б. Політичні маніпуляції в інформаційній сфері під час проведення виборчих кампаній в Україні, 2008. С. 125-129.
14. Станкевич Б. Роль телебачення як ефективного інформаційного ресурсу під час виборів Президента України 1999 р. Українська національна ідея : реалії та перспективи розвитку: зб. наук. Праць, 2010. С. 94-99.
15. Тимчук О. Т. Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові. Київ, 2003. 14 с.
16. Трифонова Н. С. Досвід побудови класифікації каламбурів, 2003. С. 66-70.

17. Швачко С. А., Кобякова І. К. Статус культурем в текстах малого жанра. Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. Харків. 2004. С. 148–153.
18. Щербина А. А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбура). Киев, 2008. 45 с.
19. Bassnett S. Translation Studies. ePUB, 2013. 196 p.
20. Blackwell W. The Encyclopedia of Applied Linguistics. Hoboken: NJ, USA, 2013. 6582 p.
21. Corbett E. P. Classical rhetoric for the modern student. New York: Oxford UP, 1971. 653 p.
22. Delabastita D. There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay. Atlanta: Rodopi, 1993. 522 p.
23. Derick F., Bagchi R., Block L.G., Alliteration Alters: Phonetic Overlap in Promotional Messages Influences Evaluations and Choice. Journal of Retailing. New York University: Elsevier Inc. 2015.
24. Gwilyn L. Academic clickbait: articles with positively-framed titles, interesting phrasing, and no wordplay get more attention online. The Winnower, 2016.
25. Hummel C., Kürzestgeschichten Texte und Materialien für den Unterricht. Stuttgart: Reclam, 2010. 136 p.
26. Iarovici, E., Amel R., The Strategy of a Headline. Semiotica, 1989. P. 441–459.
27. Marwick A., Lewis R. Media Manipulation and Disinformation Online. 2017. 106p.
28. Neubert A. Text und Translation. Leipzig: Enzyklopadie. 1985.
29. Newmark P. Approaches to Translation. Hertfordshire: Prentice Hall, 1988. 221p.
- 30, Nord C. Text Analysis in Translation: Theory, Methodology, and Didactic Application. Amsterdam & New York: Rodopi, 2006. 284 p.
31. Orero P. Topics in audiovisual translation. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 2004. 225 p.
32. Reiß K. Texttyp und Übersetzungsmethode. Der operative Text. Heidelberg: Groos, 1983.
33. Réka B. The Role of Alliteration and Rhyme in Novel Metaphorical and Metonymical Compounds, Metaphor and Symbol. 2013. P. 167–184.



34. Schulte-Loh C. *Zum Lachen auf die Insel*. Piper Verlag GmbH, 2017. 241 p.
35. Shaeda I. *Of headlines & headlines: Towards distinctive linguistic and pragmatic genericity*. *ASp la revue de GERAS*. 2011
36. Shakespeare W. *Hamlet* / ed. by P. Edwards. Cambridge University Press, 2019. 252 p.
37. Stolze R. *Language and Translation: A Hermeneutic Approach*, 1997. 42 p.
38. Sullet-Nylander, Françoise. *Play on Words and Free Expression on the Front Page of the French daily Libération*. *Langage et société* Volume: Issue, 2005.
39. Whitney B. A. *The Big Picture*. HarperPerennial. 1991. 180 p.
40. Академічний тлумачний словник: Словник української мови: веб-сайт. URL: <http://sum.in.ua/s/kalambur> (Дата звернення: 24.10.2023)
41. Болдирева А. Є. Переклад каламбурів як засобу створення гумористичного ефекту: до постановки проблеми: веб-сайт. URL: <http://rgnotes.onu.edu.ua/article/download/93663/89202> (Дата звернення: 18.10.2023)
42. Вітгенштейн Л. Філософські дослідження: веб-сайт. URL: <http://www.philsci.univ.kiev.ua/biblio/vitgen.html> (Дата звернення: 24.10.2023)
43. Колдомасов А. Роль соціальних мереж на президентських виборах США *ADASTRA*: веб-сайт. URL: <https://adastra.org.ua/blog/rol-socialnih-merezh-na-prezidentskih-viborah-u-ssha> (Дата звернення: 15.10.2023)
44. Кошачек Я. Як працюють панчлайни: веб-сайт. URL: <https://jak.koshachek.com/articles/jak-pracujut-panchlajni.html> (Дата звернення: 17.10.2023)
45. Макферсон Е. Чи справді в німців немає почуття гумору? *BBC Travel*: веб-сайт. URL: <https://www.bbc.com/ukrainian/vert-tra-40974629> (Дата звернення: 15.10.2023)
46. Мовчан П. Медіа-конструювання та громадська думка *Віче*: веб-сайт. URL: <http://www.viche.info/journal/961/> (Дата звернення: 24.10.2023)
47. Снідалов О. Про німецьку зовнішню політичну рекламу *LB.ua*: веб-сайт. URL: [https://lb.ua/blog/snidalov\\_olexandr/375247\\_pro\\_nimetsku\\_zovnishnyu\\_politichnu.html](https://lb.ua/blog/snidalov_olexandr/375247_pro_nimetsku_zovnishnyu_politichnu.html) (Дата звернення: 24.10.2023)

48. Тараненко О. Гра слів: веб-сайт. URL: <http://kulturamovy.univ.kiev.ua/KM/pdfs/Magazine50-10.pdf> (Дата звернення: 18.10.2023)
49. Чант Р. The serious pity of wordplay. *Creative Review*: веб-сайт. URL: <https://www.creativereview.co.uk/advertising-copywriting-puns-wordplay/> (Дата звернення: 18.10.2023)
50. Dittsche - Das wirklich wahre Leben [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://www.imdb.com/title/tt0410977/> (Дата звернення: 18.11.2023)
51. Heute-Show: веб-сайт. URL: <https://www.zdf.de/comedy/heute-show> (Дата звернення: 18.11.2023)
52. Krist L. Endlich schiffen: веб-сайт. URL: <http://www.kurzgeschichten.de/vb/archive/index.php?t-16188.html> (Дата звернення: 15.10.2023)
53. „Looks like shit“ ist Kampagne des Jahres: веб-сайт. URL: <https://www.runtervomgas.de/aktuelles-und-downloads/aktuelles/looks-like-shit-ist-kampagne-des-jahres/> (Дата звернення: 24.10.2023)
54. Opentalk. Омоніми в англійській мові *Opentalk*: веб-сайт. URL: <https://opentalk.org.ua/langstory/omonimy-v-anglijskij-movi/> (Дата звернення: 18.10.2023)
55. Pepsi vs Coca-Cola an advertising battle *TBS Education*: веб-сайт. URL: <https://barcelona.tbs-education.com/news/pepsi-vs-coca-cola-the-advertising-battle/> (Дата звернення: 24.10.2023)
56. Rundle C., Zanettin F. The Routledge Handbook of Translation and Methodology *ResearchGate*: веб-сайт. URL: [https://www.researchgate.net/publication/357973439\\_The\\_Routledge\\_Handbook\\_of\\_Translation\\_and\\_Methodology](https://www.researchgate.net/publication/357973439_The_Routledge_Handbook_of_Translation_and_Methodology) (Дата звернення: 24.10.2023)
57. Saturday Night Live *NBC*: веб-сайт. URL: <https://www.nbc.com/saturday-night-live> (Дата звернення: 18.11.2023)

58. Schoenenberger R. Rauchi: веб-сайт. URL: <http://www.kurzgeschichten.de/vb/archive/index.php?t34155.html> (Дата звернення: 15.10.2023)
59. The Tonight Show Starring Jimmy Fallon *NBC*: веб-сайт. URL: <https://www.nbc.com/the-tonight-show> (Дата звернення: 18.11.2023)
60. TV total *NBC*: веб-сайт. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0207274/> (Дата звернення: 18.11.2023)