

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет міжнародних відносин і права
Кафедра германської філології та перекладознавства

КВАЛІФІКАЦІЙНА ДИПЛОМНА РОБОТА

магістр

Освітній рівень


Галузь знань 03 Гуманітарні науки
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 035 Філологія
Шифр і назва спеціальності

Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська


на тему: **Гра слів як засіб творення та збереження комічного
ефекту в перекладі (на матеріалі наукового та
військового гумору)**

Шифр 23248

Виконала:
студентка 2 курсу, групи ФПАм-23-1  К. В. Гуцал
Підпис

Керівник:
к. філол. н., професор  О. В. Ємець
Підпис

Нормоконтроль: к. пед. н., доцент  О.О. Мацюк
Підпис

До захисту допускаю: 
Зав. кафедри проф. Бойко Ю.П.
«26» з грудня 2024 р.

Хмельницький, 2024

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет	<u>міжнародних відносин і права</u>
Кафедра	<u>германської філології та перекладознавства</u>
Освітній рівень	<u>магістр</u>
Галузь знань	<u>03 «Гуманітарні науки»</u>
Спеціальність	<u>035 Філологія. Переклад (англійська)</u>
Освітня програма	<u>Германська філологія та перекладознавство: англійська мова та друга іноземна мова</u>

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
 Юлія БОЙКО
« 02 » лютого 2024 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ ДИПЛОМНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Катерини ГУЦАЛ

1. Тема роботи: ГРА СЛІВ ЯК ЗАСІБ ТВОРЕННЯ ТА ЗБЕРЕЖЕННЯ КОМІЧНОГО ЕФЕКТУ В ПЕРЕКЛАДІ (НА МАТЕРІАЛІ НАУКОВОГО ТА ВІЙСЬКОВОГО ГУМОРУ)_____

Керівник роботи Олександр ЄМЕЦЬ кандидат філологічних наук, професор кафедри германської філології та перекладознавства

Тему затверджено наказом ректора університету від «26» серпня 2024 р. № 60

2. Термін подання студентом роботи на кафедру 2 грудня 2024 р.

3. Вихідні дані до роботи: Об'єктом нашого дослідження виступає гра слів в англійській мові. Предметом дослідження є контекстуальні принципи інтерпретації та перекладу гри слів. Матеріалом дослідження є англійські гумористичні жарти з таких статей: 35 Nerdy Science Jokes You Can't Help but Laugh At, 75+ Top Military Jokes for Every Branch, а також стаття про гумор воєнного часу в Україні «Laughing at the Enemy: How Ukrainians Weaponize Jokes in the Face of Danger».

4. Перелік питань, які потрібно розробити: 1) схарактеризувати основні особливості англійського гумору; 2) визначити поняття гри слів як різновиду лінгвістичного гумору; 3) встановити роль контекстуального аналізу в характеристиці гри слів; 4) виявити лексичні та стилістичні засоби створення гри слів у сучасних коротких текстах наукової та військової тематики; 5) перекласти 50 коротких гумористичних текстів, що базуються на грі слів; 6) визначити стратегії відтворення гри слів у перекладі гумористичних текстів.

5. Дата видачі завдання 5 лютого 2024 року

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН
ВИКОНАННЯ КВАЛІФІКАЦІЙНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ**

Назва етапів виконання кваліфікаційної дипломної роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
Опрацювання літератури за темою дослідження	5 лютого – 5 березня 2024 року	виконано
Написання теоретичного розділу дослідження	5 березня – 12 квітня 2024 року	виконано
Презентація теоретичного розділу на науковому семінарі /конференції	16-17 квітня 2024 року	виконано
Підбір фактичного матеріалу за темою дослідження для практичного розділу	15 квітня – 10 травня 2024 року	виконано
Написання практичного розділу	До 5 червня 2024 року	виконано
Подання чорнового варіанту дипломної роботи керівнику	10 червня 2024 року	виконано
Захист переддипломної практики	8 листопада 2024 року	виконано
Попередній захист кваліфікаційної роботи	14 листопада 2024 року	виконано
Подання кінцевого варіанту дипломної роботи на кафедрі	2 грудня 2024 року	виконано
Перевірка на плагіат	3 10 по 13 грудня 2024 року	виконано
Захист дипломних робіт магістра	26-30 грудня 2024 року	виконано

Здобувач



Катерина ГУЦАЛ

Керівник роботи



Олександр ЄМЕЦЬ

Анотація

Гуцал К. В. Гра слів як засіб творення та збереження комічного ефекту в перекладі (на матеріалі наукового та військового гумору).

У роботі розглянуто особливості перекладу гри слів в наукових та військових жартах, з урахуванням ролі контексту в передачі комічного ефекту. Описано основні класифікації та особливості творення гри слів. Запропоновано адекватні способи передачі гри слів на українську мову. У роботі також розглядаються проблеми та стратегії, пов'язані зі збереженням гумору та комічного ефекту мови оригіналу при перекладі гри слів.

Ключові слова: контекст, гра слів, омонімія, полісемія, ефект ошуканого очікування, лінгвістичний гумор.

Summary

Hutsal K. V. Wordplay as a means of creating and retaining a comic effect in translation (based on the material of scientific and military humor).

The master's thesis deals with the characteristics of translating wordplay in scientific and military jokes, taking into account the role of context in conveying the comic effect. The main classifications and features of wordplay creation have been described. Adequate ways of rendering wordplay into Ukrainian have been suggested. The thesis also examines the challenges and strategies involved in maintaining the humor and comic effect of the original language when translating wordplay.

Keywords: context, play of words, homonymy, polysemy, effect of defeated expectation, linguistic humor.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ГРА СЛІВ ЯК РІЗНОВИД АНГЛІЙСЬКОГО ГУМОРУ	16
1.1. Основні тенденції розвитку англомовного гумору	16
1.2. Контекст та його роль в створенні лінгвістичного гумору.....	27
1.3. Гра слів як лінгвістичне явище.....	41
1.4. Особливості перекладу гри слів	50
Висновки до Розділу 1.....	54
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНІ ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ ГРИ СЛІВ ТА ПРИЙОМИ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ	56
2.1. Контекстуальний аналіз як спосіб виявлення та перекладу полісемії у грі слів..	56
2.2. Роль контекстуального аналізу в інтерпретації та перекладі омонімії та паронімії	70
2.3. Ситуативний гумористичний контекст як спосіб створення ефекту ошуканого очікування	77
Висновки до Розділу 2.....	89
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	92
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	95
ДОДАТКИ	104

ВСТУП

Дослідження гумору є одним з актуальних напрямів у сучасній лінгвістичній науці. Гумор відіграє важливу роль у сучасному суспільстві, адже допомагає подолати сум, депресію, підтримати душевний стан, а також є популярним серед людей будь-якого віку. Англійський гумор відрізняється актуальністю, іронічністю. Одним із засобів гумористичного ефекту є гра слів. У мовознавстві гра слів знаходить відображення у незвичному, цікавому оперуванні мовними одиницями. Відтворення гри слів є складним завданням, яке вимагає від перекладача великих зусиль, креативності та хисту, особливо у випадку наукового та військового гумору.

Дослідженню цього лінгвістичного явища приділяють увагу як вітчизняні, так і зарубіжні науковці, а саме: А. Алексєєв, О. Тимчук, П. Щербань, Л. Райнерс, А. Щербіна, Д. Делабастіта, Ф. Гайберт та інші.

Актуальність нашого дослідження полягає у необхідності поглиблення та систематизації знань про способи перекладу мовної гри, оскільки немає чітко сформульованих принципів перекладу гри слів. Слід зазначити, що ця тема є одною з суперечливих і, водночас, найцікавіших проблем в будь-якій мові.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Магістерська робота пов'язана з проблематикою наукової теми кафедри германської філології та перекладознавства «Проблеми лексико-граматичної семантики, прагматики та стилістики в когнітивно-дискурсивній парадигмі».

Об'єктом нашого дослідження виступають мовні засоби створення гри слів у гумористичних текстах.

Предметом дослідження є контекстуальні принципи інтерпретації гри слів у гумористичних текстах та стратегії їх відтворення у перекладі.

Мета нашого дослідження полягає у визначенні особливостей функціонування гри слів та шляхів її перекладу засобами української мови.

Реалізація даної мети включає виконання наступних **завдань**:

- 1) схарактеризувати основні особливості англомовного гумору;
- 2) визначити поняття гри слів як різновиду лінгвістичного гумору;
- 3) встановити роль контекстуального аналізу в характеристиці гри слів;
- 4) виявити лексичні та стилістичні засоби створення гри слів у сучасних коротких текстах наукової та військової тематики;
- 5) перекласти 50 коротких гумористичних текстів, що базуються на грі слів;
- 6) визначити стратегії відтворення гри слів у перекладі гумористичних текстів.

Матеріалом дослідження є англійські гумористичні жарти з таких статей: 35 Nerdy Science Jokes You Can't Help but Laugh At, 75+ Top Military Jokes for Every Branch, а також стаття про гумор воєнного часу в Україні

«Laughing at the Enemy: How Ukrainians Weaponize Jokes in the Face of Danger». Використано наступні **методи** дослідження: метод контекстуального аналізу – для розуміння тексту в його конкретному контексті і взаємодії між його елементами; метод зіставного аналізу оригіналу і перекладу – для порівняння оригінального тексту і його перекладу; метод стилістичного аналізу гри слів – для виявлення і вивчення стилістичних особливостей гри слів; описовий метод – для детального висвітлення основних характеристик досліджуваного явища (гри слів), розкривши його особливості та основні аспекти; елементи кількісного аналізу – для отримання достовірних кількісних даних.

Положення, що виносяться на захист:

1. Контекст – це сукупність умов, середовища та оточення (вербального чи невербального), в якому функціонує мовна одиниця, що забезпечує актуалізацію її значення, визначення смислу, граматичних форм та стилістичних функцій у мовленнєвій комунікації. Вчені розрізняють такі види контексту: лінгвістичний та ситуативний. Лінгвістичний контекст поділяється

на лексичний, граматичний та стилістичний. Контекст відіграє визначальну роль в інтерпретації лінгвістичного гумору.

2. Лінгвістичний гумор – це вид гумору, який базується на особливостях мови, її структури, значення слів, граматики, фонетики або стилістики. Різновидом лінгвістичного гумору є гра слів. Гра слів – це мовний прийом, який полягає у використанні схожості звучання, написання або подвійності значень слів для створення комічного, стилістичного чи несподіваного ефекту. Чимало науковців пропонували підходи до перекладу гри слів. Одна з таких класифікацій включає наступне: 1) мовна гра → мовна гра (перекладач зберігає гру слів); 2) мовна гра → не мовна гра або компенсація (перекладач вилучає гру слів у перекладі); 3) мовна гра → редакторська техніка, тобто експлікація (перекладач використовує пояснення).

3. Гра слів в аналізованих гумористичних текстах реалізується через омонімію, полісемію, паронімію та ефект ошуканого очікування. Лексичний контекст дозволяє визначити різні значення полісемантичних одиниць та паронімів в гумористичних афоризмах та текстах. У ситуативному контексті виявляється ефект ошуканого очікування.

4. Переклад полісемантичних слів найчастіше здійснюється з використанням того самого прийому – мовна гра зберігається без змін, хоча іноді застосовуються інші засоби, наприклад, паронімія. Гра слів, побудована на паронімії, також зазвичай передається тим самим прийомом, але в окремих випадках може бути замінена полісемією. Омонімія є найскладнішою для перекладу, тому часто передається іншими прийомами, такими як полісемія чи паронімія, з адаптацією гумористичного ефекту.

5. Ефект ошуканого очікування є одним із найефективніших способів створення гумору. На відміну від полісемії, омонімії та паронімії, ефект ошуканого очікування реалізується не в афоризмах, а в коротких гумористичних текстах, в їх кінцівці. При перекладі цього прийому зазвичай вдається зберегти як зміст, так і іронію, адже його універсальність дозволяє адаптувати гумор до різних мовних і культурних контекстів. Для посилення

ефекту часто використовуються додаткові стилістичні прийоми, такі як антитеза, градація, гіпербола чи іронія, що робить гумористичний текст багаторівневим. Ситуативний контекст часто взаємодіє з лексичним контекстом у створенні ефекту ошуканого очікування.

Наукова новизна роботи полягає у встановленні контекстуальний основ інтерпретації гри слів, а також у визначенні прийомів перекладу гри слів в залежності від їх лексико-стилістичної основи.

Теоретичне значення даної роботи полягає у застосуванні та поглибленні теорії контекстуального аналізу до інтерпретації лінгвістичного та ситуативного гумору.

Практична цінність роботи полягає у можливості використання результатів дослідження під час проведення лекційних та практичних занять з лінгвістичного аналізу, художнього перекладу, стилістики англійської мови, порівняльної лексикології англійської та української мов, на курсах з теорії та практики перекладу, а також під час написання курсових та дипломних робіт.

Апробація отриманих результатів.

Апробація роботи відбулась на I Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Міжкультурна комунікація і переклад: напрями, пріоритети та перспективи», яка проходила 16-17 квітня 2024 року у Хмельницькому національному університеті, за результатами якої було опубліковано тези:

Смець О.В., Гуцал К.В. The role of situational and linguistic context in the translation of play of words. «Міжкультурна комунікація і переклад: напрями, пріоритети та перспективи»: тези доп. I Всеукраїнської студент. наук.-практ. конф. (16-17 квіт. 2024 р., м. Хмельницький). Хмельницький: ХНУ, 2024. 115 с. (укр., англ.).

Деякі основні положення нашої роботи висвітлено в таких публікаціях:

Смець О.В., ст. Гуцал К.В. Прийоми перекладу гри слів у гумористичних текстах. Актуальні проблеми філології та перекладознавства: зб. наук. пр. студентів і молодих вчених. Хмельницький: Полідрак, 2023, Вип. 2., С. 19-23.

Ємець О. В., Гуцал К. В. Гра слів у перекладі сучасних гумористичних текстів: лексичні та стилістичні аспекти. Вісник наук і освіти. 2023. Вип № 6 (12). С. 91-101.

Структура роботи складається зі вступу, двох розділів та висновків до кожного з них, загальних висновків, переліку використаних джерел та додатків, які містять уривки гумористичних текстів. Загальний обсяг роботи становить 94 сторінки.

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми, сформульовано мету та конкретні завдання дослідження, визначено об'єкт та предмет дослідження, його наукову новизну, теоретичне значення та практичну цінність, зазначено матеріал та методи дослідження.

У **першому розділі** подається характеристика англійського гумору, визначення поняття «гра слів» та класифікації способів перекладу мовної гри у певному контексті.

У **другому розділі** роботи представлені практичні приклади використання гри слів у текстах оригіналу та її переклад на українську мову. Також визначаються прийоми перекладу гри слів в українській і англійській мовах, що були використані при перекладі.

У **загальних висновках** підведені підсумки дослідження та запропоновані перспективи подальших досліджень в даній галузі.

Перелік використаних джерел налічує 54 праці вітчизняних та 18 зарубіжних вчених, а також 4 джерела ілюстративного матеріалу.

Додатки розміщено на 4 сторінках.

РОЗДІЛ 1. ГРА СЛІВ ЯК РІЗНОВИД АНГЛІЙСЬКОГО ГУМОРУ

Гумор відіграє значну роль у вираженні культурних особливостей кожної нації. Він відображає світогляд людей та особливості менталітету, дозволяє нам поділитися своїми думками, почуттями та спостереженнями з іншими людьми через забавні ситуації, жартівливі коментарі та несподівані обставини. Кожна країна має свої унікальні форми гумору, які різняться за своїми характеристиками та стилем. Одним з найвідоміших і впізнаваних видів гумору є англійський гумор, який відрізняється своєрідністю і особливим стилем. Починаючи з комедійних традицій епохи Реставрації та комедій Вільяма Шекспіра, англійський гумор має довгу і багату історію.

1.1. Основні тенденції розвитку англійського гумору

Гумор – художній прийом у літературному чи художньому творі, заснований на зображенні чогось у комічній формі, а також твір літератури або мистецтва, що використовує цей прийом. Водночас гумор – це ще й доброзичливо-глузливе ставлення до чого-небудь, спрямоване на викриття вад [63]. Як зазначає відомий дослідник гумору у перекладі Йерун Вандале, гумор – це те, що розважає, спричиняє радість, викликає раптову посмішку та сміх, гумор притаманний виключно людині [64, с. 65].

Сьогодні гумор є найпоширенішим типом комічного. Жартівливе відображення світу є однією з домінуючих характеристик людської думки, бачення світу, ідей та уявлень, і у свою чергу, пов'язане з карнавалом, який не має ні акторів, ні сцени, ні глядачів. Гумор можна охарактеризувати як карнавал мови, оскільки він не є справжнім актом комунікації та не має на меті передавати інформацію. Він, як і карнавал, базується на порушенні незмінних правил (мовних, соціальних і прагматичних), які є важливими для світосприйняття людини. Водночас розуміння гумору неможливе без знання цих норм, адже без них ефект комічного втрачається. Гумор потребує

взаємодії між гумористом і слухачами. Розуміння й реакція аудиторії, наприклад сміх чи усмішка, є обов'язковою умовою. Без цього гуморист залишає свої жарти непоміченими й незрозумілими, адже байдужість слухача зводить нанівець саму суть гумору [40, с. 86].

У сучасній науковій літературі поняття «комічне», «смішне» та «гумор» нерідко ототожнюються. Зокрема, західноєвропейські та американські вчені схильні використовувати термін «гумор» як узагальнюючий, надаючи йому більш широкого значення. У результаті, у цих теоріях поняття гумору охоплює широкий спектр комічного, який включає як позитивні, так і нейтральні прояви, що супроводжуються сміхом або посмішкою. Водночас українські дослідники розглядають гумор як один із видів комічного, наділяючи його специфічними характеристиками, насамперед позитивною емоційною тональністю. У цьому контексті поняття «комічне» та «гумор» співвідносяться як родо-видові категорії [40, с. 87]. У нашому дослідженні під гумором розуміється феномен, який має позитивне забарвлення та проявляється у словах або діях, здатних викликати у людей радість, сміх і веселий настрій. Гумор, таким чином, відрізняється від інших форм комічного своєю здатністю збагачувати міжособистісну комунікацію та сприяти емоційній розрядці.

В українських словниках гумор описується як здатність створювати сміх чи веселощі через дотепні висловлювання або кумедні ситуації. У цьому контексті гумор часто розглядається як форма позитивного комічного, націлена на створення сприятливої атмосфери та встановлення соціальних зв'язків.

Гумор (англ. *humour* – настрій, вдача, натура) – 1. різновид комічного, відображення смішного у життєвих ситуаціях та рисах людського характеру. 2. здатність людини, а також певних об'єктів чи ситуацій викликати сміх. 3. одна з форм людського спілкування, його призначення – знімати напруження, стрес, нівелювати агресію; він є передумовою виникнення позитивних емоцій: радості, веселості тощо [65].

Гумор – 1. різновид комічного, відображення смішного в життєвих ситуаціях і людських характерах. 2. узагальнена назва творів, мета яких – розсмішити, викликати гарний настрій. 3. взагалі сміх і відчуття комічного [70].

Значно більш деталізоване трактування цього феномену пропонують англійські тезауруси:

Гумор – 1. якість, яка апелює до почуття смішного або абсурдного: смішна або забавна якість; 2. розумова здатність виявляти, виражати або оцінювати смішне або абсурдне: здатність бути смішним або розважатися тим, що є смішним; 3. щось, що є або призначене для того, щоб бути комічним або забавним [72].

У словнику «New Webster's» гумор розглядається не лише як властивість або здатність людини, але і як засіб створення комічного ефекту через широкий спектр жанрів, таких як сатира, бурлеск, пародія, словесні ігри тощо. Згідно з цим підходом, гумор може бути як високим (витонченим), так і низьким (грубо комічним), залежно від контексту та культурної традиції [73, с. 627]. Додатково у словнику представлено перелік синонімів, таких як *funniness, drollery, wittiness*, та антонімів: *seriousness, gravity, sadness, sobriety*. Цей перелік підкреслює багатогранність англійського розуміння гумору.

Типологія жартів охоплює їх багатогранну природу. Найбільш системним є підхід В. Самохіної [40, с. 138], який дозволяє класифікувати жарти за такими критеріями:

1. **Тематика** – жарти відображають різні аспекти життя, включаючи:
 - Політичні жарти (political jokes), які відображають соціально-політичні реалії;
 - Жарти про професії (lawyer jokes, medical jokes, mathematical jokes);
 - Релігійні жарти (religious jokes), що стосуються вірувань і обрядів;
 - Жарти на межі дозволеного (dirty jokes, sick jokes), які включають чорний гумор;

- Жарти про блондинок (blonde jokes), тварин (animal jokes), або тривалі історії з несподіваним кінцем (shaggy dog stories, elephant jokes);

2. **Джерело та культурне походження** – жарти часто ґрунтуються на етнічних чи культурних особливостях. Вони передають національні традиції, архетипи та мовні коди.

3. **Структура та форма** – жарти мають різноманітну форму:

- «Питання – відповідь» (knock-knock jokes, lightbulb jokes, grape jokes);
- Діалог – взаємодія двох персонажів;
- Монолог – дотепні вислови однієї особи;
- Віршовані форми (limericks, nursery rhymes, tongue-twisters);
- Прозова форма (narrative jokes), гумористичні казки (fairy tales).

4. **Комунікативна мета** – жарти найчастіше виконують оцінну функцію, спрямовану на досягнення певної реакції аудиторії:

- Негативна оцінка – для висміювання, приниження або критики.
- Позитивна оцінка – для вираження схвалення, захоплення чи підтримки.

Контекст відіграє вирішальну роль у сприйнятті комунікативної мети жарту. Наприклад, позитивна оцінка в іронічному контексті може набути негативного забарвлення, і навпаки.

В сучасному суспільстві, гумор настільки важливий, що без нього практично неможливо уявити життя. Почуття гумору цінується у всіх сферах життя та рівнях суспільства. Гумор зустрічається не тільки в спілкуванні, але і в літературі. Існує безліч форм гумору: сатира, пародія, жарт, анекдот, каламбур, іронія і т.д. Ми можемо знайти дуже багато гумористичних оповідань, романів, повістей, п'єс. І всі вони залишаються веселими, смішними і цікавими, незалежно від року видання, адже гумор – невід'ємна частина людського життя і завжди буде актуальним в будь-який час.

Гумор буває різним – дотепним, грубим, фізіологічним, чорним, добрим. Проте серед цього різноманіття найбільше цінується саме англійський гумор – лаконічний, тонкий і часом дошкульний. Традиційно, саме англійці вважаються майстрами найвишуканіших жартів. Гумор має етнічне забарвлення, оскільки орієнтований на культуру і традиції носіїв мови. Національна диференціація гумору була визначена В. Проппом, який зауважив, що «французький гумор відрізняється витонченістю та дотепністю (А. Франс), німецький – важкістю (Гю Гауптман), англійський – іноді доброзичливий, а іноді глузливий (Ч. Дікенс, Б. Шоу)» [64, с. 21].

Однією з визначальних рис світосприйняття британців та американців є їхнє унікальне почуття гумору. Сміхова традиція, що зародилася багато століть тому, зберігається та розвивається у всіх аспектах національної культури цих народів. Англійська сміхова культура вирізняється своєю самобутністю, унікальними формами вираження та глибоким зв'язком із культурами Великої Британії й США, що проявляється в побуті, звичаях, обрядах і фольклорі.

Особливості створення комічного в англійській мові формуються під впливом конкретних історичних і соціальних умов. Аналіз англійського гумору розкриває національну психологію, характер, соціальний контекст гумору, його зв'язок із історією та настроєм нації. Як зазначено, «гумор будь-якої нації визначається її характером, поведінкою, упередженнями, захопленнями, традиціями та історією» [40, с. 142].

Англійський гумор – це гумор «поліфонічний». Кожен його прояв відображає відразу кілька фактів, обставин, не знаючи яких, важко насолодитися всім блиском і гостротою думки. За словами О. Варданяна, така пристрасть до творчо вибудованого, дещо «аналітичного» гумору саме і властива англійцям [6, с. 7].

Британський (або англійський) гумор сформувався у відносно стабільних умовах британського суспільства і містить в собі сильний елемент сатири над «абсурдністю повсякденного життя».

Гумор іноді використовують для того, щоб приховати за ним свої справжні емоції, причому заховати в такій манері, що людям з іншого культурного середовища, людина, яка так жартує, може здатися байдужою і безсердечною [62].

Англійці сміються над чим завгодно: над урядом, над погодою, над своєю поведінкою, над своїми традиціями, над своєю зайвою манірністю, над своїми історичними фактами. Дуже часто їхні жарти здаються нам вульгарними, використовуючи табуйовану лексику. Але якщо поміркувати, ми теж над цим сміємося, тому не можна сказати, що англійський гумор надто вульгарний [3].

Вища ступінь британського національного гумору є вміння сміятися над самим собою. Ця риса вважається гідністю, а на жарт у свою адресу не прийнято ображатися. Вони схильні висміювати свої характерні риси менталітету, такі як холонокровність, серйозність; потішаються над власними помилками і промахами [52, с. 54]. Згідно з твердженням англійського письменника-гумориста Джорджа Майкса, англійці – єдина раса в світі, яка насолоджується смертю. Більшість інших людей думають про смерть зі страхом; англійці чекають її із задоволенням. Вони говорять про смерть як про щось природне. Ніде в світі люди так жорстоко не жартують над старими та німецькими, як тут [53, с. 120].

Британський гумор вважається ознакою аристократії, благородства і елегантності. Дослідники стверджують, що в основі британського гумору лежить старовинна властивість британців приховувати свої емоції [56, с. 275]. Однією з притаманних властивостей англійського гумору є те, що жартівники зберігають серйозність коли жартують. Жартівливість та серйозність – два найважливіші компоненти англійського гумору.

Гумор і сміх є невід'ємною частиною також американського спілкування на всіх рівнях. Американці часто жартома применшують свої досягнення або висміюють себе, спостерігаючи за реакцією оточення. У сімейному, корпоративному чи будь-якому іншому середовищі постійне

піджартовування (kidding) сприймається як нормальна і навіть необхідна частина спілкування. Відсутність жартів може свідчити про напруженість у групі. Гумор також є важливою якістю для політиків, учителів і викладачів, а в публічних виступах американці часто починають із жарту, що сприяє встановленню контакту з аудиторією. Американські жарти, зазвичай прості й невігадливі, часто мають практичний характер і супроводжуються жестами або діями. Їхня дитяча радість від комічних ситуацій, як-от торт, що летить в обличчя, залишається частиною національної культури гумору [40, с. 143].

Виходячи з національних та специфічних особливостей англійців, виділяються найбільш характерні види гумору для англійської мовної культури, які включають в поняття «англійський гумор». До них відносяться – применшення (understatement), перебільшення (overstatement), самоіронія (self-deprecation), абсурд, нісенітниця і наївні форми смішного (лічилки, лімерики), похмурий гумор (grim humour) [14, с. 5].

До типових форм британської комічної культури належать іронія та сарказм. Характерна риса англійських іронічних та саркастичних зауважень полягає в тому, що їх говорять з рівною, абсолютно нейтральною інтонацією. Ще одною популярною формою британського гумору є розіграш або шуткування (*kidding around, putting someone on*), що становить органічну частину повсякденного спілкування британців. Іншою популярною формою гумору в американській культурі є також *one liners*, однострокові жарти, якими прикрашають футболки чи бампери автомобілів: *Bald is beautiful; If you can read this, thank your teacher*. Багато таких жартів побудовано на обіграванні двозначності слів: *Teachers have class. Nurses are patient people* [15, с. 201].

Схильність до гротеску й абсурду глибоко вкорінена в англійській літературній традиції, що бере початок у давніх часах. Багато англійських письменників і літературознавців вказують на це як на унікальний внесок Англії у світову літературу.

Вся англійська література повна гумору, і більшість англійських письменників є майстрами комічного. Майже всі видатні англійські

письменники та поети, так чи інакше, мали справу з гумором. Наприклад, розглянемо твір Джерома Клапка Джерома «Три в однім човні (Крім пса)». У цьому романі головний герой заходить до бібліотеки Британського музею, щоб прочитати про лікування легкої хвороби, і знаходить у себе симптоми 107 хвороб – тифу, віспи, ангіни, дифтериту і т. д. Гумористичний ефект створено поєднанням гіперболи і градації: *I sat for a while frozen with horror* [81, с. 5]. Єдина хвороба, яку він не знайшов у собі, – це рак сажотруса (в оригіналі – запалення коліна у хатньої працівниці, *housemaid's knee*). Цей твір є прикладом того, що англійці аж ніяк не позбавлені почуття гумору, адже він насичений гумористичними сценами, посміятися над якими зможе кожний. Повість наповнена смішними, гумористичними історіями про життя і не менш кумедними моментами, під час прогулянки на човні [44].

Жартівливість і серйозність є ключовими складовими англійського гумору. У британських жартах домінують інтелектуальні форми, такі як каламбури, оксиморони, парадокси, абсурд тощо. «Англійський гумор – це нескінченна гра словами, де звучання й значення переплітаються, що часто ускладнює його розуміння для іноземців» [39, с. 250].

У цій країні найвищою формою дотепності у XVII-XVIII століттях вважався каламбур, як вид лінгвістичного гумору. Його легкість, блиск, галантність відповідали стилю життя французької аристократії [15, с. 200]. Гра слів дозволяє використовувати мовні засоби для створення комічних ефектів, підкреслюючи гнучкість, різноманітність та багатогранність англійської мови. Наприклад, у реченні *A happy life depends on a liver* слово *liver* може вказувати на орган людини (печінка) або просто на особу, яка живе [55, с. 39]. Така гра слів створює комічний зворот, оскільки двозначність слова призводить до несподіваного й смішного сприйняття речення. У наступному жарті гра слів заснована на багатозначності слова *space*: (1) *cosmos* (космос), (2) *space* (простір) і (3) *interval* (інтервал або пробіл). Таким чином, словосполучення *space bar* може мати значення «космічний бар» і «пробіл» (клавіша на клавіатурі). Комічність у тому, як ці значення перетинаються й створюють

несподіване завершення: *Why was the thirsty alien hanging around the computer? – He was looking for the space bar* [86].

Прозова форма характерна для «*narrative jokes*», гумористичних казок – *talltales*. Жарти такого типу часто наслідують структуру казки, мають казковий початок, персонажів-тварин і використовують характерну для казок мову (наприклад, *deep within a forest* – стилістична інверсія, повтори слів і фраз, як от *jumped* і *climbed*), як от у наступному жарті:

Deep within a forest a little turtle began to climb a tree. After hours of effort he reached the top, jumped into the air waving his front legs and crashed to the ground. After recovering, he slowly climbed the tree again, jumped, and fell to the ground. The turtle tried again and again while a couple of birds sitting on a branch watched his sad efforts. Finally, the female bird turned to her mate. «Dear», she chirped, «I think it's time to tell him he's adopted» [77].

Гумор виникає в самій кульмінації жарту, коли птахи вирішують вважати черепаху «своєю», тобто птахом.

Англійський гумор відомий не тільки в прозі, але і в поезії. Наприклад, гумористичний вірш – епітафія, короткий текст на честь померлого, що написаний на надгробній плиті [66]. Чудовий приклад епітафій є у письменника-гумориста Джона Мортонна:

*Here lies a cannibal who, now and then,
Forgetting the advice of his physician,
Absorbed deadliest poison known to men,
And died of politician* [80].

Ходить легенда, що Вільям Шекспір настільки боявся спашлюження власної могили, що сам придумав собі епітафію, в якій проклинав будь-кого, хто наважиться потурбувати його прах [42].

Оскільки англійці, як правило, рідко говорять про те, що думають і схильні недоговорювати взагалі, їх гумор частково базується на певному зосередженні цієї межі при переході до англійського характеру. На думку

вчених, відчуття гумору є національною рисою будь-якого англійця, так само як і «чопорність» та «поважність» [57, с. 242].

Гумор має також фольклорну основу. До малих форм англійської сміхової культури можна віднести також лімерики – короткі віршики-небилиці гумористичного змісту на будь-яку тему, що беруть початок з фольклору, для яких характерні комічні елементи, параномазії, каламбури, гра слів [68]. Основою для лімериків послужили короткі, відомі з давніх часів пісні, походження яких за традицією пов'язують з ірландським містом Лімерик. Візьмемо до прикладу лімерик Вільяма Космо Монкхауса:

*There was a young lady of Niger
Who smiled as she rode on a tiger.
They returned from the ride
With the lady inside
And the smile on face of the tiger* [43, с. 219].

Лімерики засновуються на використанні абсурду і нісенітниці. Чорний гумор у цьому вірші створює прийом зворотного паралелізму та метафора (*tiger – smiled*) [19, с. 33].

Гумор і афоризми часто переплітаються, оскільки використовуються для висміювання людських слабкостей, соціальних стереотипів або просто для створення комічних ситуацій. Афоризми є короткими, змістовними висловами, які висловлюють важливі істини або надають життєву мудрість; вони також можуть підкреслити нелогічність або суперечності у людському мисленні та привернути увагу до абсурдних аспектів життя. Вони часто мають глибокий підтекст і можуть містити елементи гумору, такі як гра слів, сарказм і іронія [35, с. 11]. Найвідомішими авторами афоризмів в англійській літературі є О. Вайлда та Дж. Б. Шоу. Ось декілька прикладів афоризмів О. Вайлда: *Women are meant to be loved, not to be understood; To live is the rarest thing in the world. Most people exist, that is all* [83]. Його цікавила перш за все естетика та гармонія, він захоплювався мистецтвом, значна частина його парадоксальних афоризмів була спрямована на руйнування усталених

моральних конвенцій. Що стосується Дж. Б. Шоу, то в його афоризмах він міркує про більш «приземлені» речі – гроші, суспільне становище, мораль [7, с. 64]: *We learn from experience that men never learn anything from experience; He knows nothing and he thinks he knows everything. That points clearly to a political career* [79].

Англійський гумор є надзвичайно різноманітним і включає багато різних форм вираження. Загальновідомо, що англійська література багата на гумористичні твори, які демонструють високу майстерність у використанні комедійних ситуацій, жвавих діалогів та гострого сарказму. Також значну роль у англійському гуморі відіграють епітафії, які розташовуються на надгробних плитах і містять гумористичні гравюри, гра слів, яка використовується для створення комічних ефектів завдяки гармонійному поєднанню слів з подвійним або багатьма значенням, лімерики, з своїм унікальним ритмом та несподіваними поворотами, афоризми, використовуються для висміювання соціальних стереотипів або просто для створення комічних ситуацій. Всі ці види гумору спільно додають англійській мові своєрідний колорит та неперевершений химерний настрій, а також відіграють важливу роль у комунікації та розважають людей за допомогою комічних ситуацій та несподіваних обертів. Англійський гумор – мовний, лінгвістичний гумор. Звідси любов до гри слів, лімериків, анекдотів, тощо. Гумор часто має національний колорит, і тому його часто вважають зразком неперекладності. «Відносна або повна неперекладність гумору зазвичай пов'язана з його культурними та мовними аспектами» [58, с. 67]. Як відомо, гумор є перекладацькою проблемою. Лінгвістичний аспект гумору включає проблеми конотації, соціолектів та діалектів, гри слів. Разом з тим незначні мовні зміни у цільовому тексті можуть допомогти зберегти гумористичну ідею.

1.2. Контекст та його роль в створенні лінгвістичного гумору

На різних етапах розвитку сучасного мовознавства увага лінгвістів традиційно була спрямована на питання про співвідношення лексичного значення і контексту. Це одна з центральних проблем сучасної лінгвістики, пов'язана з лексикологією, семантикою та лексикографією. Поняття контексту докладно досліджували Е. Мороховська, С. Сухорольська, О. Федоренко, О. Дикан, М. Кочерган, Дж. Ферт та ін. Хоча більшість згаданих лінгвістів встановили, що зв'язок між лексичним значенням і контекстом є незаперечним, акцент робиться на понятті лексичного значення, і в меншій мірі, хоч і незначно, на понятті контексту. Тому виникає потреба систематизувати існуючі трактування контексту з метою глибшого розуміння природи цього явища.

Термін **контекст** (від лат. *contextus* – «з'єднання разом») означає будь-яке оточення і середовище, вербальне та невербальне, в якому функціонує елемент у процесі мовленнєвої комунікації і яке актуалізує його значення [33]. Інше визначення терміну контекст подає І. Кочан: «Контекст – це змістовно закінчений відтінок усного та писемного мовлення, достатній для визначення смислу слова, виразу чи речення, що входять до його складу, для встановлення граматичних словоформ, характеристики синтаксичних структур і для з'ясування стилістичного або лінгвістичного функціонування слів (словоформ) виразу чи вислову» [26, с. 45]. У праці О. Визирей подається два визначення поняттю контекст: «Контекст – 1) лінгвістичне оточення даної мовної одиниці; умови особливості вживання даного елемента в мові. 2) закінчений в смисловому відношенні відрізок письмового мовлення, що дозволяє встановити значення слова або фрази, що входить в нього» [8, с. 9].

Однією з найважливіших особливостей контексту є його здатність формувати випадкове значення слів. Оказіоналізм виникає, коли слово знаходиться в не характерному для нього середовищі. Реалізуючи зв'язки, які не виникають із парадигматичних ознак (невалентні зв'язки), слова набувають

нових семантичних чи емоційних відтінків. Це переносне вживання або випадкове значення слова іноді називають контекстним значенням, оскільки воно неможливе поза контекстом [13]. Так, слово *зелений* у сполученні зі словами *світло, трава, дерево* означає колір; у словосполученнях *зелені вишні, зелені помідори* має значення «недостиглий, незрілий»; у сполученнях *зелений спеціаліст, зелений лікар* набуває значення «молодий, недосвідчений» [20, с. 349].

Отже, існують різні погляди щодо значення контексту. Одні лінгвісти відстоюють думку, що контекст може включати слово, інші ж вважають що фрагмент тексту, а дехто взагалі весь текст. Звідси випливають три поняття: **мікроконтекст** – контекст, який складається з одного речення чи фрази; **макроконтекст** – контекст, який може включати невеликий фрагмент тексту, абзац; **мегаконтекст** – контекст, який за обсягом як розділ книги, оповідання або книга повністю [41, с. 154].

В. Калько виокремлює три основні категорії контексту:

- 1) обмежує значення контексту до рівня фрагментів тексту, речень або словосполучень, які визначають значення певної мовної одиниці;
- 2) враховує цілі тексти за для інтерпретації змісту однієї з його одиниць, з метою отримання найбільш повної інформації, розкриття його змісту та взаємодії;
- 3) контекст, як комунікативна ситуація, що впливає на семантику досліджуваних одиниць (Т. ван Дейк, Дж. Фьорс, М. Холлідей та ін.), є найширшим. Комунікативний контекст – це спосіб передачі і розуміння повідомлення через вербальні та невербальні засоби. Він включає різні аспекти, такі як мова, ситуація, психологія, культура тощо. Це розуміння контексту охоплює не лише сам текст, але і загальні умови комунікації, такі як цілі спілкування, соціальні ролі учасників, їхні вподобання та соціокультурне середовище [22, с. 101].

Інші дослідники пропонують виділяти такі типи контексту, враховуючи особливості художнього тексту, який є водночас цілісним і дискретним [31, с. 189]. Це дозволяє для наукових цілей виділяти окремі його частини:

1) **Нульовий контекст** – такий контекст, у якому новоутворене слово (оказіоналізм) повністю розкриває своє значення завдяки внутрішній формі. У цьому випадку контекст є надлишковим і не обов'язковим для розуміння семантики слова.

2) **Контекст найближчого оточення (мініконтекст)** – охоплює невеликий фрагмент тексту, наприклад, рядок, строфу, речення або абзац. Такий контекст зазвичай є достатнім для інтерпретації значення новоутворення.

3) **Контекст дискурсу (макроконтекст)** – використовується, коли семантика оказіоналізму стає зрозумілою лише в межах усього тексту.

4) **Контекст творчості** – враховується при аналізі авторського стилю та його змін у використанні новоутворень на різних етапах творчості.

5) **Соціокультурний контекст (вертикальний контекст)** – відіграє важливу роль у розумінні семантики оказіоналізмів, адже дозволяє враховувати культурне, історичне та соціальне тло.

6) **Словотвірний контекст** – включає супровідний авторський коментар, який містить інформацію про спосіб творення слова або його значення.

При перекладі художнього твору чи маленьких гумористичних віршів контекст стає ще важливішим, оскільки він відіграє велику роль у зв'язку художнього твору з реальністю поза текстом і значною мірою впливає на те, як читач розуміє і тлумачить твір. Текст і контекст взаємозалежні. Контекст – це певне «оточення», так званий фон тексту, який сприяє його розумінню.

Інколи під контекстом розуміють словесне оточення, жанр висловлювання. І. Ковалик поділяє контекст на горизонтальний та вертикальний [24]. У своїй роботі Г. Лещенко співвідносить терміни «мікроконтекст» і «макроконтекст» поняттям «горизонтальний» та

«вертикальний» контекст. У даному дослідженні автори визначають горизонтальний контекст як лінгвістичне середовище мовної одиниці, яке дає змогу визначити значення слів і речень, що містяться в ній. Це середовище передбачає розпізнавання значення конкретних одиниць, активує лінгвістичні висновки, які розрізняють значення слів із кількома значеннями, і відіграє важливу роль у початковому розпізнаванні фрагментів тексту. Крім того, в еліптичній структурі горизонтальний контекст служить основою для розуміння та реконструкції елементів тексту [29, с. 66].

Горизонтальний контекст також включає семантичні зв'язки, які формують мовне творення. Неправильне тлумачення горизонтального контексту може призвести до помилок у перекладі. Завдяки мовному середовищу можна ідентифікувати «хибних друзів перекладача» і помилкові порівняння, такі як спотворення власних імен або назв місць. Тому, перекладаючи, наприклад, художній твір, не можна ігнорувати горизонтальний контекст. Словники не завжди можуть надати перекладачам єдиний найбільш відповідний переклад, який повністю передає суть мовної одиниці. Як правило, семантична структура мовної одиниці, тобто обсяг усіх її значень, не вичерпує всіх семантичних можливостей, закладених у ній. Саме в горизонтальному контексті може повною мірою реалізуватися специфічне значення мовної одиниці.

Однак неможливо повністю зрозуміти текст без розуміння вертикального контексту, в якому знаходиться інформація, представлена в стислому вигляді або імпліцитно. Вертикальний контекст відноситься до фонових знань, фактів, обставин та історичної інформації, що міститься в тексті. Г. Лещенко вважає, що «поширеними категоріями вертикального контексту є алюзії, символи, реалії, ідіоми, цитати тощо» [28, с. 32].

На думку вчених, з одного боку, вертикальний контекст може містити приховану інформацію, яка визначається самою мовою і не залежить від наміру відправника тексту. Те ж саме стосується реалій, фразеологічних одиниць і різних ідіом. Ці мовні одиниці природним чином пов'язані з так

званою фоною інформацією. З іншого боку, вертикальний контекст може бути створений мовцем для вказівки на різні мовні, літературні, соціальні або інші факти. Мовець створює текст таким чином, щоб він містив натяк на додаткову інформацію або ситуацію. Алюзія є своєрідним прийомом для реалізації такого вертикального контексту.

Розглянувши різні точки зору, стає зрозуміло, що поняття горизонтального і вертикального контексту тісно пов'язані з поняттями мікроконтексту та макроконтексту. Мікроконтекст відноситься до безпосереднього лінгвістичного оточення фрази або одиниці перекладу речення. Макроконтекст відноситься до мовного середовища цієї одиниці за межами речень, що включає абзац, розділ або цілий твір.

Контекст висловлювання може означати дві різні речі. Він може стосуватися ситуації, в якій відбувається мовлення – це **ситуативний контекст**. Він може стосуватися мовного середовища – це **лінгвістичний контекст**. Обидва типи контексту впливають на вибір мовних форм, а отже, і на результат вжиті [41, с. 149]. Поняття контексту як екстралінгвістичного середовища, в якому функціонують мовні одиниці, з'явилося раніше, ніж поняття лінгвістичного контексту, що лежить в основі контекстуального аналізу. Засновником теорії контексту був Джон Руперт Ферт (1890-1960), перший професор загального мовознавства у Великій Британії та очільник Лондонської лінгвістичної школи. Дж. Р. Ферт займався визначенням значення з точки зору мовного та немовного контексту, в якому використовується мова.

Розробляючи свою загальну теорію, яку можна назвати **контекстуальною теорією мови**, Дж. Р. Ферт спирався на роботи антропологів, зокрема на праці польського антрополога Броніслава Малиновського, який, зіткнувшись із завданням перекладу національної лексики та речень, розробив **теорію ситуативного контексту**, згідно з якою значення висловлювань (взятих як первинні дані) і складових їхніх слів і

словосполучень співвідносилися з їхніми різноманітними функціями в конкретному ситуативному контексті, у якому вони були вжиті [41, с. 150].

Дж. Р. Ферт запропонував більш точний і чіткий лінгвістичний підхід до проблеми контексту. Він вважав за краще розглядати ситуативний контекст як частину лінгвістичного аналізу мови і запропонував наступні категорії, за допомогою яких ситуативні контексти можуть бути згруповані і класифіковані [41, с. 150]:

- 1) Відповідні характеристики учасників:
 - a) Вербальні дії учасників.
 - b) Невербальні дії учасників.
- 2) Об'єкти, що мають відношення до справи.
- 3) Наслідки вербальної дії.

Ситуативний контекст включає всі умови, за яких відбувається мовне спілкування. Висловлення залежать від оточення, вони щоразу змінюються і можуть навіть набувати протилежного значення в залежності від ситуації. Тому завжди потрібно оцінювати сказане з урахуванням конкретної ситуації.

A priest in a long gown saw a general in a splendid uniform at a railway platform. «Excuse me,» said the clergyman addressing the general. «Are you the station master? When is the next train for Manchester departing?» The general replied with dignity: «At 13.15, Madam» [43].

Ситуація може змінюватися, але є деякі типові, які зустрічаються часто, тому можна виокремити такі типи ситуативних контекстів [32, с. 181]:

1) **Одиничний ситуативний контекст.** Сенс, який було передано, є унікальним для цієї ситуації, а не для інших. Часто це казкові сценарії, які не мають аналогів у реальному житті, і навіть в уявному таких випадків немає.

2) **Типовий ситуативний контекст.** Висловлення зрозуміле лише в певних обставинах, які відомі людям зі схожими професіями, захопленнями чи смаками.

3) **Соціально-історичний контекст.** Він охоплює не лише конкретні обставини, а й ширший фон, який включає події, факти, дати, а також

філософські та ідеологічні переконання мовців. Включені також національні пріоритети, духовні цінності, сучасні смаки. В соціально-історичному контексті відображаються історичні періоди, соціальні зміни, художні стилі та загальна культурна атмосфера суспільства.

Д.Р. Ферт та його послідовники також наголошували на необхідності досліджувати слова в їхніх мовних контекстах для визначення значення досліджуваних одиниць. Д. Р. Ферт стверджував, що кожне слово, вжите в новому контексті, є новим словом. У багатьох працях, що вивчають вплив контексту, виявлено, що кожне слово зазвичай має відносно стабільне, фіксоване ядро значення, яке може бути змінено контекстом лише в певних межах. Водночас ніхто не стане заперечувати важливість контексту у визначенні значення. Роль лінгвістичного контексту, була визнана як фундаментальна деякими вченими сучасної семантики. Однак сучасні лінгвісти не тільки надають більшого значення контексту, але й значно розширюють його сферу і глибше досліджують його вплив на значення [41, с. 150].

У своїй роботі С. Сухорольська подає таке значення лінгвістичного контексту: «Лінгвістичний (вербальний) контекст визначається як відрізок тексту, відокремлений та інтегрований мовним елементом, який функціонує в ньому, розкриваючи його значення; безпосереднє синтаксичне оточення слова, здатне реалізувати його значення; мінімальний відрізок мовлення, необхідний і достатній для того, щоб визначити, яке з можливих значень багатозначного слова вжито, пор. *blue eyes* та *to feel blue*» [41, с. 152].

Лінгвістичний контекст – це мовне середовище, в якому використовується певна мовна одиниця. Контекстом слова є всі інші слова, граматичні форми і конструкції середовища, в якому зустрічається це слово. Це оточення допомагає усунути його багатозначність, тобто зробити значення чіткішим. Лінгвістичний контекст особливо важливий для слів, які можуть мати кілька значень або бути однаковими в написанні, але відрізнитися за значенням, як у випадку з омонімами та полісемією [38, с. 15]. Лінгвістичний

контекст може бути охарактеризований як лексичний, граматичний або стилістичний відповідно до особливостей контекстуальних явищ.

Лексичний контекст (який також називають **лексико-семантичним** або **семантичним**) представлений денотативними одиницями в оточенні досліджуваного елемента. Семантика (тобто значення) одиниць в оточенні даного елемента або форми є релевантною для актуалізації його значень, як лексичних, так і граматичних. Наприклад, прикметник *black* має дуже широку семантику. Він позначає колір, коли вживається з ключовим словом, що називає якийсь матеріал або предмет, наприклад, *black gloves*. У поєднанні з ключовими словами, що позначають почуття або думки, він означає «сумний», «похмурий»: *black thoughts*. З іменниками на позначення часу має значення «нещасливий», «сповнений труднощів»: *black days* [41, с. 153].

Граматичний контекст – це граматичне оточення, в якому використовується одиниця, синтаксична конструкція, у якій уживається дане слово, словосполучення або (підрядне) речення, та має велике значення для актуалізації граматичних значень. Наприклад, дієслово *stop* може змінювати своє лексичне та граматичне значення в залежності від того, як воно використовується у реченні. Якщо воно узгоджується з інфінітивом, то зберігає своє звичайне денотативне значення *to stay*: *The waiter stopped to take their order*. І навпаки, герундій (-ing), який стоїть після дієслова *stop*, перетворює його на фазове дієслово, синонімічне дієсловам типу *finish*, *cease*: *She even stopped shivering for a moment*. Необхідно зазначити, що граматичні та лексичні типи контексту співвідносяться як узагальнені та конкретні. Вони складаються з певних класів (граматичний контекст) або окремих лексичних одиниць (лексичний контекст), тобто все, що оточує те чи інше слово в процесі промови, передує йому або слідує за ним. Часто для з'ясування значення багатозначного слова потрібно розглядати обидва типи контексту, особливо при перекладі, де важливо враховувати як граматичні, так і лексичні аспекти [8, с. 13].

Діапазон вербального контексту розширився в кількох напрямках. Лінгвістичний контекст більше не обмежується тим, що безпосередньо передує і слідує за мовними одиницями, але може охоплювати весь уривок, а іноді й цілу книгу, в якій зустрічається слово. Ця тенденція особливо помітна в стилістиці, де повне значення ключових термінів часто можна зрозуміти лише в контексті твору в цілому. Щоб врахувати цей факт, було винайдено і введено в обіг термін «стилістичний контекст» [41, с. 154].

Теорію стилістичного контексту розробив французький лінгвіст Майкл Ріффатер. Він характеризує **стилістичний контекст** як відрізок тексту, що переривається появою елемента, непередбачуваного по відношенню до даного контексту. Функція стилістичного контексту – прямо протилежна функції лінгвістичного. Якщо лінгвістичний контекст допомагає зняти двозначність слів, то стилістичний контекст, навпаки, вносить додаткові значення до слова за допомогою його стилістичного забарвлення. Наприклад, різні варіанти слова про смерть (нейтральне *to die*, піднесене *to pass away*, розмовне *to kick the bucket*) мають різне стилістичне забарвлення [38, с. 18].

Лексичний та ситуативний контексти тісно пов'язані між собою і впливають один на одного, кожен відіграє свою роль у тлумаченні та інтерпретації мовних одиниць. Взаємозв'язок між лексичним та ситуативним контекстами полягає в тому, що разом вони забезпечують більш повне і глибоке розуміння тексту. Лексичний контекст допомагає визначити конкретні значення слів у мовному потоці, а ситуативний контекст додає розуміння того, як ці слова використовуються в певній ситуації, з урахуванням всіх відповідних соціальних та культурних факторів. Завдяки цьому можна правильно інтерпретувати не тільки ізольовані слова або фрази, але й цілі тексти, розуміючи їх значення і наміри автора у конкретних умовах.

Для дослідження мовних феноменів, включаючи гру слів, необхідно застосовувати різноманітні види аналізу художнього тексту. Це дозволяє всебічно розкрити смислову, стилістичну та естетичну багатогранність твору. Кожен метод аналізу акцентує увагу на окремих аспектах тексту і сприяє

кращому розумінню авторського задуму. Аналіз художнього тексту може здійснюватися за різними класифікаціями, проте ми зупинимось на загальній класифікації, яку запропонувала І. Козуб у своїй роботі [25, с. 8]. Ця класифікація включає такі види аналізу:

1) **Контекстуальний аналіз** ґрунтується на розумінні тексту в певному контексті, що включає культурні, історичні та соціальні аспекти. Головне завдання цього підходу – вивчення тексту як способу вираження авторського бачення світу. Особливістю такого аналізу є акцент на зв'язку між текстом та середовищем його створення.

2) **Інтертекстуальність передбачає** зв'язки між текстами. Окрім відкритих цитат, увага приділяється ремінісценціям (прихованим відсилкам) та алюзіям (натякам). Інтертекстуальний аналіз дозволяє зрозуміти, як текст «спілкується» з іншими творами, які джерела вплинули на автора, і як ці впливи відображаються в його творчості.

3) **Асоціативний аналіз** звертається до роботи людської уяви. Він спрямований на виявлення зв'язків між образами та подіями, що викликають у читача певні асоціації. Цей підхід допомагає розширити можливості тлумачення тексту, виявляючи приховані смислові шари.

4) **Лінгвістичний аналіз** зосереджується на мовних засобах тексту, досліджуючи їх функціонування в конкретному контексті. Наприклад, використання діалектизмів у тексті може вказувати на спробу автора передати колорит певної місцевості.

5) **Стилістичний аналіз.** У цьому виді аналізу увага приділяється стилю автора. Досліджуються мовні засоби, які роблять текст унікальним, наприклад, метафори, епітети, гра слів тощо. Стилістичний аналіз дозволяє зрозуміти, які інструменти використовує автор для створення атмосфери та впливу на читача.

Кожен із розглянутих видів аналізу має свої сильні сторони та обмеження. У сучасній літературознавчій практиці їх нерідко комбінують, що дозволяє отримати багатомірне уявлення про художній твір. Наприклад,

аналіз гри слів у тексті стає більш глибоким і багатогранним, якщо поєднати контекстуальний, лінгвістичний, стилістичний та інтертекстуальний підходи.

Контекстуальний аналіз є одним із найефективніших способів дослідження художнього тексту, адже він дозволяє не лише зрозуміти значення окремих елементів твору, але й розкрити взаємозв'язки між текстом і ширшим соціокультурним середовищем, у якому цей текст створювався та функціонує. У своїй основі цей метод спирається на концепцію контекстної семантики, яка виникла завдяки роботам британського лінгвіста Джона Ферта. Його ідеї продовжували розвиток думок антрополога Броніслава Малиновського, котрий підкреслював значення ситуативного контексту в аналізі мовних висловлювань [1, с. 20].

Контекст розглядається як широке позамовне середовище, у якому функціонують мовні одиниці: слова, речення, тексти. Смісл будь-якого висловлювання формується завдяки ситуативним, соціальним, історичним та культурним чинникам. Наприклад, слово чи фраза може набувати абсолютно різного значення залежно від історичних обставин, ролі автора чи читацької аудиторії. Мовна семантика, тобто значення мовних одиниць, формується під впливом багатьох чинників: комунікативної ситуації, умов спілкування, соціальних ролей учасників комунікації. Так, текст художнього твору може розглядатися як відображення об'єктивного світу через суб'єктивне сприйняття автора. Контекстуальний аналіз розглядає текст не лише як набір мовних одиниць, але і як завершену структуру, що передає цілісний художній задум автора. Це дозволяє враховувати всі рівні тексту – від окремих слів до складних стилістичних прийомів.

Контекстуальний аналіз – це метод спостереження за словами в реальному мовленні, а також за їхнім впливом одне на одне в мовленні. Контекстуальний аналіз, який зосереджує увагу на визначенні мінімального відрізка мови та умов, необхідних для виявлення того, в якому з окремих значень вживається слово, що розглядається. Цитуючи Бертрана Рассела: «Слово має значення, більш-менш невизначене; але значення можна виявити,

лише спостерігаючи за його вживанням; вживання стоїть на першому місці, а значення випливає з нього» [41, с. 157]. Семантична структура слова аналізується в його лінійних зв'язках із сусідніми словами у зв'язному мовленні. Іншими словами, семантичні характеристики слова спостерігаються, описуються і вивчаються на основі його типових контекстів.

Контекстуальний аналіз художнього твору передбачає наявність певного контексту, в якому твір вивчається та аналізується [45, с. 9]. Розрізняють такі контексти:

1) **Певної історико-літературної доби** (визначенням у ній місця твору). Цей контекст допомагає визначити місце твору в межах певного літературного періоду, виявити, як він співвідноситься з тенденціями та традиціями часу. Наприклад, аналіз текстів епохи Бароко може розкрити специфічні релігійно-філософські ідеї, властиві цьому періоду, тоді як твори модернізму часто зосереджуються на екзистенційних питаннях;

2) **Творчості окремого письменника** (з визначенням у ній місця твору). У цьому випадку досліджується взаємозв'язок між окремим твором і загальним літературним доробком письменника. Це дає змогу простежити еволюцію стилю автора, його художні пріоритети та тематику;

3) **Певної історичної доби** (досліджується повнота відображення доби в літературному творі). Тут увага зосереджується на тому, як у творі відображено конкретну епоху, її соціальні, політичні та культурні аспекти.

Метод контекстуального аналізу спрямований на вивчення тексту у його взаємозв'язку з іншими текстами, визначення його значення у соціокультурному просторі, а також розкриття задуму автора, його цілей і стратегій. Цей метод допомагає реконструювати загальний зміст тексту, розкрити його рецептивну спрямованість (тобто, як текст сприймається читачами) та зрозуміти його значення на глибшому рівні.

Контекстуальний аналіз передбачає два етапи: **контекстуалізацію й інтерпретацію**. Контекстуалізація – передбачає створення «карти» контексту, у межах якого розвивається тема тексту і розкривається його концепт. При

цьому враховуються *контексти створення тексту* (світогляд, особисті особливості автора, його мовні засоби, вплив культури, часу і простору, у яких текст було створено), *контексти сприйняття тексту* (культурний та інтелектуальний рівень читача, його уявлення про світ, що впливають на розуміння тексту), *комунікативний контекст* (як текст впливає на аудиторію і які комунікативні цілі ставив перед собою автор), *макроконтекст* (загальне місце тексту у великому масиві подібних творів), *мікроконтексти* (зв'язки між окремими частинами тексту (реченнями, абзацами, розділами)). На підставі контекстуалізації здійснюється другий етап контекстуального аналізу – інтерпретація інформації. На цьому етапі дослідник розкриває глибокий зміст тексту, розуміє авторські цілі, способи впливу на читача та підходи до передачі інформації. Цей процес ґрунтується на процедурі герменевтичного кола: спочатку аналізуються частини тексту, потім ціле, а потім знову повертаються до частин на новому рівні розуміння [1, с. 22].

Деякі дослідники називають контекстуальний аналіз варіацією описового методу, хоча останній здебільшого використовується для аналізу простіших мовних одиниць. Контекстуальний аналіз дозволяє опрацьовувати складніші об'єкти, такі як цілі тексти або навіть групи текстів, враховуючи їхній зв'язок із культурними, історичними та соціальними обставинами.

Як зазначає О. Мороховський, текст має певну структуру смислів, які взаємопов'язані та підпорядковуються одне одному. Це дозволяє досліднику розглядати текст як цілісну структуру, у якій кожен елемент відіграє роль у передачі основного змісту. У контексті художніх текстів контекстуально-інтерпретаційний метод часто прирівнюють до лінгвістичного аналізу, основна увага якого приділяється коментуванню незрозумілих місць, стилістичних прийомів, а також лінгвопоетичному чи лінгвостилістичному аналізу. Головна відмінність між інтерпретаційним і стилістичним аналізом полягає в підході: перший базується на аналізі цілого через розгляд його складових – від окремих речень, надфразних єдностей, абзаців та розділів до

загального змісту твору. Цей етап є необхідною умовою для проведення стилістичного аналізу. Стилiстичний пiдхiд, своєю чергою, починається iз загального огляду тексту як цiлiсної структури i поступово переходить до аналізу його окремих елементiв, з можливістю подальшого повторного розгляду цiлого на бiльш глибокому рiвнi [34, с. 98].

Гра слiв, як мовний феномен, завжди функціонує в межах конкретного контексту. Саме контекст дозволяє розкрити її значення, встановити зв'язок мiж поверхневим значенням висловлювання та його глибоким змістом. Наприклад, слово «ключ» може позначати предмет (ключ від дверей) або символ (ключ до розгадки таємниці), i лише контекст визначає, про що саме йдеться.

У нашому дослідженi ми пропонуємо власний алгоритм контекстуального аналізу для характеристики гри слiв та гумористичного ефекту:

- 1) Визначити тип контексту – ситуативний чи лiнгвістичний контекст;
- 2) У разі ситуативного контексту – виявити тип ситуації (побутова, політична, наукова, мистецька i т. iн.);
- 3) Визначити тип висунення при гумористичній ситуації – ефект ошуканого очiкування та його значення (функція);
- 4) При лiнгвістичному контексті – визначити частину мови та її синтаксичну функцію у реченні;
- 5) Виявити мовні засоби контексту – граматичні або лексичні;
- 6) У разі граматичного контексту (герундій, iнфiнiтив i т. iн.) – встановити граматичне i лексичне значення i перекласти;
- 7) При лексичному контексті для гри слiв – визначити лексичні засоби гри слiв – полiсемiя або омонiмiя;
- 8) Пiдбрати прийом перекладу – аналогiчний засiб або заміна – полiсемiя на паронiмiю.

Запропонований алгоритм дозволяє систематично аналізувати гру слів у текстах, що сприяє глибшому розумінню її функцій та особливостей реалізації у мовленні. Завдяки цьому підходу стає можливим не лише виявити основні механізми створення гумористичного ефекту, а й розкрити взаємозв'язок між мовними засобами та контекстуальними умовами їх використання.

1.3. Гра слів як лінгвістичне явище

Ще з середини ХХ ст. привертає до себе увагу науковців такий стилістичний прийом як «гра слів» (інша назва – «каламбур»). Дослідженню цього лінгвістичного явища приділяють увагу як вітчизняні, так і зарубіжні науковці, а саме: А. Алексєєв, Р. Якобсон, Л. Райнерс, А. Щербіна, Д. Делабастіта, Ф. Гайберт та інші.

Незважаючи на численні лінгвістичні дослідження цього феномену, єдиного визначення терміну гри слів не існує. У академічному тлумачному словнику подається, що «**каламбур** – гра слів, в основі якої лежить використання різних значень якогось одного слова або кількох різних слів зі схожим звучанням» [67, с. 74]. Багато інших лінгвістів пропанували власні визначення терміну «гра слів». Наприклад, деякі вчені вважали, що «гра слів створюється завдяки вмілому використанню різноманітних співзвучь з метою досягнення комічного ефекту, повних або часткових омонімів, паронімів і таких мовних феноменів, як полісемія та зміна сталих лексичних зворотів» [60, с. 83]. Також, наприклад, український вчений-філолог А. Алексєєв запропонував своє визначення: «Гра слів ґрунтується на вживанні семантично різних або протилежних за змістом слів, що створюють ефект ошуканого очікування у адресата» [2, с. 361]. Інші дослідники дають більш розгорнуте формулювання: «**Каламбур** – стилістичний зворот, гра слів, заснована на комічному обіграванні співзвучних слів або словосполучень з несумісними значеннями; каламбур будується на полісемії, омонімії, омографи, жартівливій етимології слів» [47, с. 114]. Дірк Делабастіта

запропонував коротке, але вичерпне визначення гри слів: «**Гра слів** – це загальна назва для різноманітних текстових явищ, в яких ми використовуємо структурні особливості мов(и) для створення комунікативного зіставлення між двома або більше мовними структурами зі більш-менш схожими формами та більш-менш відмінними значеннями». Гра слів активується через використання ідентичних або схожих форм у тексті. Це може бути досягнуто за допомогою омонімії (однакової вимови і написання), омофонії (однакової вимови), омографії (однакового написання) або паронімії (схожої форми) [49, с. 128].

Хоча терміни «гра слів» і «каламбур» часто використовують як синоніми, лінгвісти підкреслюють, що ці поняття мають певні відмінності. Історичне походження слова «каламбур» відображає його культурні корені. За однією з версій, термін пов'язаний із графом Каланбером або Калембергом із Вестфалії, який жив за часів Людовика XIV. Інша версія пов'язує його з іменем паризького аптекаря Каланбура. Водночас є припущення, що слово може походити від італійського вислову *calato burlare*, що означає «жартувати пером» [5, с. 46].

У сучасних словниках каламбур описується як гумористичне використання слова чи фрази, що має кілька значень або звучить як інше слово. Наприклад, у значенні іменника він означає дотепне, часто смішне використання слів із подібним звучанням, але різними значеннями. Якщо ж розглядати каламбур як дієслово (*to pun*), то йдеться про розважання людей за допомогою словесної гри [71].

Цей стилістичний прийом має широкий діапазон використання: від буденних реплік до літератури високого стилю. Водночас науковці зазначають, що найбільш традиційною сферою застосування каламбуру є художнє мовлення [16, с. 15]. Попри це, лінгвісти наголошують на складності визначення меж між поняттями «жарт», «гра слів» та «каламбур» [5, с. 50].

На відміну від каламбуру, термін «гра слів» у лінгвістиці має ширше значення, позначаючи не лише комічний ефект, а й різні способи творчого

експериментування зі словами. Вона активізує лінгвокреативне мислення, виводячи мовні одиниці зі стандартного контексту [16, с. 15]. Гра слів не обмежується гумором, а включає у себе елементи іронії, сарказму, драматизму й навіть трагедії, як це, наприклад, демонструється в текстах В. Шекспіра.

У творах Шекспіра гра слів відіграє багатогранну роль, виходячи за межі стилістичної прикраси. Вона нерідко стає засобом вираження гострих драматичних конфліктів, допомагаючи змальовувати характери персонажів і додаючи динаміки діалогам. Зокрема, Шекспір майстерно використовував як горизонтальну гру слів із повтором компонентів, так і вертикальну гру слів із повтором чи без нього. Найчастіше такі прийоми базуються на спільнокоренових лексемах, омонімах, паронімах, полісемії чи антонімах [48, с. 57].

Як зазначають дослідники, шекспірівська гра слів має вагоме драматургічне значення, адже виконує одразу кілька функцій. Окрім комічного чи іронічного ефекту, вона може надавати діалогам глибину та драматичну напругу, висвітлюючи основний конфлікт п'єси. Успішне відтворення цих ефектів у перекладі є важливим завданням для сучасних лінгвістів та перекладачів [36, с. 166].

Хоча поняття «гра слів» і «каламбур» мають спільні риси, такі як використання багатозначності, омонімії чи паронімії, між ними існує важливе розмежування. Каламбур здебільшого орієнтований на створення комічного ефекту, у той час як гра слів охоплює значно ширший спектр стилістичних прийомів і функцій. Гра слів може використовуватися не лише для гумору, але й для створення іронії, драматизму, висвітлення конфліктів чи підкреслення культурних та історичних особливостей тексту.

У нашій роботі ми будемо використовувати значення «гра слів», оскільки цей термін є більш універсальним і охоплює широкий спектр лінгвістичних явищ, що дозволяє розглядати їх у більш широкому контексті. Крім того, «гра слів» включає в себе всі варіанти, які можуть бути представлені через різні види комунікації, що виходять за межі простого

каламбуру. Таким чином, ми зможемо дослідити як прості, так і складні варіанти мовної гри, включаючи не тільки гумористичні ефекти, але й глибші комунікативні та стилістичні аспекти.

Сьогодні існують різноманітні класифікації гри слів. Одна із них стверджує, що існує два типи каламбурів: каламбури, засновані на омонімії і полісемії. За приклад співзвучних каламбурів автор обіграє лише власні імена. До другого типу (полісемії) дослідник відносить каламбури, засновані на багатозначності слів, на паронімії та омонімії; до цієї групи також належить гра слів, створена внаслідок зміни складу фразеологізмів [59, с. 56]. Інші дослідники виділяють наступні види каламбурів: гра слів, заснована на полісемії; гра слів, заснована на певній або частковій омонімії; гра слів, заснована на співзвуччі, тобто омофонних лексичних елементах; гра слів, заснована на антонімах [47, с. 114-116]. Розповсюджена класифікація представлена болгарськими лінгвістами С. Флоріним та С. Влаховим, за трьома категоріями: 1) ті, що мають фонетичну основу; 2) ті, що мають лексичну основу; 3) ті, що побудовані на фразеологізмах [61, с. 292].

Незважаючи на численні спроби дослідників вивчити функціональні компоненти каламбуру, одностайної класифікації досі не прийнято. У той же час дослідження інформативних характеристик каламбуру показали його багатофункціональність, тобто він поєднує дані про різні функції одного прийому. Одним із найтиповіших різновидів функціональної інформації є естетична складова, яка зустрічається практично в будь-яких каламбурах. Мета цієї складової – доставити естетичну насолоду [21, с. 52]. У даній роботі ми будемо використовувати класифікацію, яка аналізує гру слів з використанням трьох складових: полісемія, омонімія та ефект ошуканого очікування.

Перший тип класифікації заснований на багатозначності (полісемії). Полісемія (від грецького слова «poly» – багато і «sema» – знак) означає здатність слова мати одночасно кілька значень, вказуючи на різні класи предметів, дій, ознак, процесів, явищ і відносин [46, с. 63].

Багато лексичних каламбурів, мабуть, засновані на полісемії. Приміром, англійське слово *bright* ми можемо перекласти як *світлий* або *розумний* або *bear* різними частинами мови – *ім. ведмідь; діє. слово. нести, витримувати* [11, с. 150]. Розглянемо на прикладі: *Where do fish learn to swim? They learn from a school*. В даному контексті перше значення слова *school* – школа, проте *school of fish* також перекладається як *зграя риб*, що й створює гру слів [50, с. 273].

Другий тип класифікації базується на омонімії, яка включає в себе омофони та пароніми. Омоніми (від грецького «*omos*» – однаковий і «*onuma*» – ім'я) – це слова, які однаково звучать та пишуться, але мають різне значення [69]. Наприклад, англійське *close* може одночасно означати *близько* або *зачинений*, в залежності від вимови літери «s» [23, с. 19].

Омонімічний каламбур містить аспекти як омофонічного, так і омографічного каламбуру. У цьому типі каламбуру гра слів включає слово, яке пишеться і звучить однаково, але має різні значення. Наприклад, *Two silk worms had a race and ended in a tie*. Полісемантичне слово *tie* може стосуватися перегонів, у яких двоє учасників фінішують одночасно (нічия), а також до предмету одягу – краватка [37, с. 310].

Фонологічна подібність та морфологічна структура слів є характеристикою паронімічних каламбурів. Наприклад, слова *faith* (віра) та *face* (обличчя) відрізняються лише останньою фонемою. Паронімічний каламбур виникає, коли два слова пишуться або вимовляються однаково, але мають різні значення. Він створюється за рахунок зіткнення двох значень слів – прямого (нейтрального) та переносного (іронічного). *I'm feeling very hungry* та *I'm feeling very angry* (лише невелика зміна у підборі слів створює враження, що йдеться про щось зовсім інше) [4, с. 6].

Третій тип класифікації – ефект ошуканого очікування. Поняття ошуканого очікування (*defeated expectancy*) було запропоновано видатним лінгвістом Романом Якобсоном, проте сам науковець детально не описав цей термін. У сучасній лінгвістичній і літературознавчій науці ефект ошуканого

очікування визначається як: 1) стилістичний прийом, заснований на протиставленні контрастних понять, образів та значень; 2) психолінгвістичне явище, що ґрунтується на механізмах непередбачуваності [12, с. 15]. Воно близьке до визначення стилістичного контексту Майкла Ріффатерра: фрагмент тексту, перерваний появою непередбачуваного елемента. Ефект ошуканого очікування можна зустріти в жартах, анекдотах, гумористичних віршах на зразок лімериків, а також у детективних романах і трилерах [17, с. 57]. Одним з проявів ефекту ошуканого очікування є парадокс. Його можна охарактеризувати як фігуру думки, що реалізується за допомогою таких мовних засобів, як антитеза і оксиморон [18, с. 74].

Doctor: How is the boy who swallowed the dollar?

Nurse: No change yet.

Ефект ошуканого очікування реалізовано в сюжеті Агати Романи Крісті «The Murder of Roger Ackroyd», «Ten Little Niggers» та інші [17, с. 57].

Гра слів є важливим стилістичним і комунікативним інструментом, який виконує численні функції залежно від контексту. Вона не лише збагачує текст, але й виконує конкретні завдання, спрямовані на досягнення певного ефекту. Її значення виходить далеко за межі комічного ефекту, охоплюючи ширший спектр прагматичних завдань. Функціональна різноманітність гри слів охоплює як традиційні, так і нетрадиційні аспекти. У художніх текстах, рекламних слоганах або драматичних творах вона може виконувати різні ролі, які залежно від мети та аудиторії підкреслюють комунікативний та естетичний ефект [30, с. 95].

1. Традиційні функції гри слів. До традиційних відносяться функції, які історично і систематично визнаються основними в літературі, драматургії, рекламі та інших текстах. Їх можна назвати «класичними», оскільки вони найчастіше зустрічаються і зрозумілі для широкої аудиторії [10, с. 101].

1) Комічна функція – основна і найпоширеніша функція гри слів, яка використовується для створення гумористичного ефекту. Основна мета гри слів у цьому випадку – створення гумористичного ефекту, який може бути

досягнутий за рахунок використання каламбурів, подвійних значень або звукових співзвуч. Наприклад, у назвах комедій Оскара Уайльда, таких як *The Importance of Being Earnest*, комічний ефект ґрунтується на співзвучності імені героя з англійським словом *earnest* (серйозний), що створює двозначність і провокує сміх.

2) Розважальна функція – подібна до комічної, але більш загальна за своєю суттю, спрямована на привернення уваги і підтримання інтересу читача або слухача. У текстах художньої літератури або реклами гра слів може сприяти захопленню читача, роблячи текст динамічним і яскравим.

3) Естетична функція – гра слів може бути використана для прикрасення тексту, підкреслення його краси, ритму або гармонії. Це особливо характерно для поезії, де гра слів підсилює художній образ. Наприклад, алітерації або співзвуччя в поезії Роберта Фроста створюють не лише смислове, а й звукове багатство.

4) Експресивна функція – гра слів підсилює виразність тексту, надаючи йому емоційного забарвлення або підкреслюючи важливі смислові акценти. Ефектне слово або фраза здатні викликати сильні емоції, акцентуючи увагу на ключових моментах.

5) Функція економії засобів – використання гри слів дозволяє передати складну ідею у лаконічній формі. Наприклад, у заголовках газет або рекламі часто використовуються короткі, але змістовні словосполучення, що викликають асоціації чи емоції.

2. Нетрадиційні функції гри слів з'явилися у результаті розвитку сучасних текстових жанрів і підходів до літератури. Вони є більш складними, багатограними та орієнтованими на глибший рівень сприйняття тексту [30, с. 95].

1) Структуруюча функція – гра слів може виступати інструментом формування загальної структури тексту. У літературі це часто використовується для об'єднання тем чи символів. Наприклад, повтори або паралелізми, засновані на грі слів, створюють ритм та послідовність.

2) Алюзійна функція – полягає у створенні культурних або історичних посилань через подвійне значення. Це сприяє залученню читача до інтелектуальної гри, активізуючи його знання й асоціативне мислення. Наприклад, у заголовках літературних творів часто приховано посилання на класичні тексти.

3) Асоціативна функція – використання слів із подвійним значенням дозволяє викликати багатогранні асоціації. Це характерно для ліричних текстів, де кожне слово може мати кілька емоційних або змістових відтінків.

4) Іронічна функція – іронія через гру слів підкреслює контраст між прямим значенням і контекстом. Це дозволяє автору передати сатиричне ставлення до певних тем або персонажів. У політичних текстах гра слів часто підкреслює саркастичне ставлення до обговорюваних тем.

5) Функція створення атмосфери абсурду – гра слів підкреслює абсурдність ситуації або подій, що сприяє створенню парадоксальної або нелогічної атмосфери. Часто зустрічається у постмодернізмі.

6) Функція інтелектуальної гри з читачем – вимагає від аудиторії активного залучення і розуміння прихованих значень. Це характерно для наукової фантастики, детективів і текстів із філософським підтекстом.

7) Функція характеристики персонажа – через специфічну мову або гру слів можна підкреслити риси героя: його інтелект, гумор, манери чи соціальний статус. Наприклад, у творах Шекспіра мовні ігри часто допомагають розкрити хитрість або мудрість героїв. Використання гри слів у діалогах персонажів дозволяє підкреслити їхній настрій, хвилювання або емоційну нестабільність.

8) Оціночно-тенденційна функція – використання гри слів може передавати ставлення автора до зображуваних подій чи персонажів. Це особливо помітно у політичних текстах і публіцистиці. Гра слів може виступати інструментом для передачі авторського голосу або тонкого натяку на його позицію.

Основна відмінність між цими типами функцій полягає у ступені їх універсальності та цільової спрямованості:

– Традиційні функції легко ідентифікуються, оскільки їх мета зазвичай очевидна (викликати сміх, привернути увагу). Вони спрямовані на широку аудиторію.

– Нетрадиційні функції є складнішими за природою, орієнтованими на глибше розуміння тексту, залучення читача до інтелектуальної чи емоційної взаємодії з твором. Вони вимагають активного читача, готового аналізувати й інтерпретувати.

Отже, можна зробити наступний висновок, що гра слів полягає в непередбачуваному поєднанні і обіграванні співзвучних слів, різних або протилежних за змістом, з метою досягнення комічного та гумористичного ефекту. Всі каламбури будуються за допомогою різних мовних засобів, тим самим вказуючи на їх різноманіття. Омоніми часто вживаються в явищі гри слів, так як вони допомагають створити абсурдні ситуації і додати більш іронічного та сатиричного ефекту. Лексичні каламбури мають дещо складнішу семантику, оскільки для їх розуміння глядачу необхідно знати хоча б два значення слова, яке використовується як основний елемент гри слів. Ефект ошуканого очікування реалізується в кінцевих абзацах, підсилюється стилістичною конвергенцією, де важлива роль належить антитезі і градації. Гра слів є багатофункціональним засобом, який значно збагачує текст. Її функції варіюються залежно від жанру та цілей, але всі вони сприяють посиленню комунікативного і прагматичного впливу. Розуміння цих функцій дозволяє ефективніше використовувати гру слів у творчості, перекладі та аналізі текстів.

1.4. Особливості перекладу гри слів

Переклад гри слів – це складне питання, яка вимагає детального вивчення з літературної, психологічної та особливо лінгвістичної точки зору. Найголовніша проблема, з якою стикаються перекладачі це те, що якби віртуозно людина не володіла вихідною та цільовою мовами, існують слова, які просто не піддаються перекладу. Звісно, майже не можливо перекласти каламбур із точно таким самим семантичним змістом, а також з тими самими формальними аспектами як у оригіналі. Щонайменше, деякі нюанси або неявне значення неминуче будуть втрачені в процесі [21, с. 53].

Гра слів, будь то серйозна або комічна, призводить до складнощів у перекладі, оскільки різні мови мають різний спосіб розподілу форм і значень. Дірк Делабастіта зазначає, що структурно-типологічні відмінності між мовами ускладнюють переклад каламбуру, який є текстовим явищем і вимагає текстового рішення. Саме підхід, що зосереджується на тексті, сприяє більш успішному перекладу [64, с. 29]. Крім того, за словами Делабастіти, якщо перекладачі розглядають різні текстуальні функції каламбуру, використані в тексті, то вони зможуть знайти способи та методи їх перекладу. Наприклад, вони можуть використовувати різні види каламбуру в перекладі, відтворити каламбур не каламбуром або риторично відносним засобом на кшталт повторення, алітерації чи рими, замінити комічний каламбур комічним не каламбуром тощо [49, с. 134].

Чимало науковців пропонували свої варіанти систематизації способів перекладу гри слів. Нижче наведемо найпопулярніші серед них.

Одна зі спроб класифікації способів перекладу мовної гри належить Ф. Гайберту, який виокремив такі варіанти [51, с. 87]:

1) Мовна гра → мовна гра. Явище мовної гри у вихідному тексті передається явищем мовної гри у тексті перекладу, отже гумор відтворюється. Остання може певним чином відрізнитися за формою та семантикою.

Наприклад, у англійському жарті «Brains and Beauty» гумор базується на зворотному паралелізмі та метонімії:

A Hollywood actress once met the British philosopher Bertrand Russell. Whereas he was quite ugly, the actress turned heads wherever she went. She was rather full of herself and said to Russell, «They say I'm the most beautiful woman in the world, and I hear you are the smartest man. Imagine if we had a child with your brains and my beauty». Russell, who was never lost for words, replied, «Imagine if the child had my beauty and your brains» [17, с. 70].

У нашому перекладі цей гумористичний ефект відтворюються:

Якось голлівудська акторка познайомилася з британським філософом Бертраном Расселом. Він був досить потворним, а актриса привертала до себе погляди, де б вона не з'являлася. Вона була досить самовпевнена і сказала Расселу: «Кажуть, що я найкрасивіша жінка у світі, а я чула, що ви найрозумніший чоловік. Уявіть, якби у нас народилася дитина з вашим розумом і моєю красою». Рассел, який завжди знав що сказати, відповів: «Уявіть, якби у дитини була моя краса і ваш розум».

У наступному жарті «Other fellows» гумор базується на метонімії, у перекладі зберігається даний прийом:

Bill: Well, what did she say when you proposed to her?

Jim: I didn't propose. Before I got a chance she told me she loved Emerson, Longfellow and Poe, and what chance did I have with a girl who is in love with three other fellows [74, с. 48]?

Біл: Ну, що вона відповіла, коли ти зробив їй пропозицію?

Джим: Я не освідчувався. Ще до того, як у мене з'явився шанс, вона сказала, що любить Емерсона, Лонгфелло і По, а які у мене шанси з дівчиною, яка закохана в трьох інших хлопців?

2) Мовна гра → не мовна гра (або компенсація). Досліджуване явище перекладається виразом, що не містить мовної гри. Особливо характерним для такого способу перекладу є прийом вилучення.

Наприклад: *There are cynics who claim that movies would be better if they shot less films and more actors* [17, с. 65]. Основний жарт базується на полісемії дієслова *to shoot*, яке може мати два значення – стріляти і знімати. Ми переклали цей жарт таким чином: *Є циніки, які стверджують, що було б краще, якби вони вбивали поганих акторів, а не вбивали час на зйомки.*

Цей жарт передано за допомогою перефразування оригінального вислову та заміни полісемантичного дієслова *to shoot* за допомогою компенсації, тобто заміна іншим полісемантичним словом *вбивати* (вбивати людей – вбивати час).

У наступному прикладі жарт утворений за допомогою полісемії слова *board*, яке має значення *дошка* та *пансіон* у словосполученні *board school*, у перекладі жарт передано також полісемією слова *середня*, тобто середня – вікова або середня – не дуже гарна.

Grandfather: Is it a board school you go to, my dear?

Grandchild: No, it is a brick school [17, с. 71].

Дід: Ти ходиш у середню школу?

Онук: Ні, це гарна школа.

3) Мовна гра → редакторська техніка, тобто експлікація. Перекладач вдається до використання пояснень, приміток або посилань.

Візьмемо для прикладу лімерик, де гумор базується на омонімії слів *fare* та *fair*. У перекладі жарт відтворюється за допомогою паронімії слів *білет* та *балет*:

There was a young girl of West Ham

Who smiled as she entered a tram.

When she had embarked

The conductor remarked,

«Your fare», and she said, «Yes, I am» [43, с. 219].

Жив чоловік на Гавайях,

Який часто їздив у трамваях

Якось у трамвай зайшов, кондуктор запитав: Ваш білет?

Він відповів: Який балет?

У нас немає балету на Гавайях (переклад О. Ємця).

Вартою уваги є класифікація М. Оффорда, який розрізняє 6 стратегій перекладу каламбуру: 1) повне ігнорування; 2) наслідування техніки реалізації гри слів у мові оригіналу; 3) переклад з акцентом на первинне або поверхнєве значення; 4) переклад з акцентом на другорядне, основне значення; 5) переклад зі збереженням обидвох значень; 6) створення нової гри слів [54, с. 241].

Існують анекдоти, коли можливий дослівний переклад гумору із грою слів, що значно полегшує завдання перекладача: *Name two pronouns? – Who? Me? Назвіть два займенники. – Хто? Я?.* Набагато складніше перекладати тексти, засновані на обіграванні фонетичних, словотвірних і лексичних засобів мови, на каламбурі. Ось один із варіантів перекладу відомого англійського анекдоту, комічний ефект якого ґрунтується на грі слів, вибудованій на лексичному матеріалі: Хтось приходить на похорони і ставить запитання: *I'm late?* Йому відповідають: *Not you, sir. She is.* Прикметник *late* можна перекласти і як «покійний», і як «пізній». Тобто той, хто прийшов, запитує: *Я запізнився?.* А у відповідь отримує фразу: *Ні-ні, сер, покійний не ви, а вона.* Ось як вийшов із цієї ситуації перекладач: *Усе закінчилось? – Не для вас, сер. Для неї* [9, с. 134].

Розглянемо анекдот, в основі якого лежить фонетичний каламбур, коли використовується одне слово, а мається на увазі інше, схоже за вимовою. Зазвичай у таких випадках різниця між вимовою двох слів незначна, і неважко зрозуміти задум автора. Наведемо такий приклад: *A policeman pulled over a speeding motorist and asked, «Do you have any ID?» The motorist replied, «About what?».* Англійське *ID* означає *документи*, що на слух можна сприйняти як *idea* (ідея). Але при перекладі жарту українською необхідно створити свій каламбур: *Поліцейський запитує гонцицю на мотоциклі: «Права?».* Та відповідає: *«Я завжди права»* [27, с. 2].

Отже, у більшості випадків для перекладача є тільки один спосіб передачі гумору – не перекладати дослівно, а створювати власний каламбур, тобто придумати свій жарт, використовуючи ті ж засоби, що й автор оригіналу, при цьому якнайближче зберігаючи значення і враховуючи контекст. Це досить складне завдання, що під силу далеко не кожному перекладачеві. Іноді в таких випадках навіть високого рівня володіння рідною та іноземною мовами недостатньо, потрібно ще мати багату уяву й креативність.

Висновки до Розділу 1

Гумор відіграє велику роль у вираженні культурних особливостей націй, дозволяючи поділитися думками та почуттями через забавні ситуації та жартівливі коментарі. Англійський гумор, зокрема, має свої унікальні форми, що розкриваються у комедійних творах, гострому сарказмі, грі слів, епітафіях, афоризмах, лімериках тощо. Ці різноманітні форми гумору забарвлюють англійську мову, а також виконують важливу роль у комунікації між людьми, роблячи спілкування ще цікавішим та приємнішим.

Гра слів є одним з найвідоміших видів гумору, мета якого полягає у несподіваному поєднанні та обігруванні співзвучних слів, що створює комічний ефект. Сучасна класифікація каламбурів включає різноманітні підходи, але загально визнаної системи немає. Загалом, класифікація може бути поділена на три основні категорії: 1) каламбури, які ґрунтуються на використанні багатозначності слів, а саме полісемії; 2) каламбури, які засновані на омонімії, які в свою чергу охоплюють омофони (слова з однаковим звучанням, але різним значенням) та пароніми (слова, що схожі за звучанням і написанням, але мають різне значення); 3) каламбури, які створюють гумор, за допомогою несподіваного поєднання слів або фраз (ефект ошуканого очікування). Ці різні категорії дають можливість охопити широкий спектр гумористичних ефектів, що виникають у грі слів.

Для аналізу гри слів контекст відіграє ключову роль, оскільки саме контекст визначає, як сприймається те чи інше мовне явище. Наприклад,

багатозначні слова можуть набувати різних значень залежно від ситуації, історичних обставин чи стилю автора. У контексті лінгвістичного та контекстуального аналізу, важливе значення має правильне розуміння контексту, в якому функціонує мовна одиниця. Лінгвістичний контекст визначається як оточення слова, яке допомагає зняти багатозначність і чітко виявити його значення, особливо для омонімів і полісемій. Лексичний контекст, зокрема, визначає значення слів через їхню взаємодію з іншими елементами мовного потоку, а граматичний контекст сприяє уточненню граматичних значень, залежно від синтаксичних конструкцій. Окрім цього, контекстуальний аналіз художнього твору дозволяє розкрити взаємозв'язок тексту з соціокультурним середовищем і передати авторський задум через конкретні культурні та історичні аспекти. Ситуаційний контекст дає змогу зрозуміти, як слова використовуються в певних обставинах, враховуючи соціальні та культурні фактори. Використання різних видів контекстуального аналізу дозволяє глибше вивчити смислову, стилістичну та естетичну багатогранність тексту, що є важливим для інтерпретації твору.

Переклад гумористичних творів, зокрема гри слів, є складним завданням, яке вимагає не лише знання мови, але й креативності, уяви та розуміння культурних нюансів. Збереження гумористичного ефекту при перекладі є важливим, і для досягнення успіху перекладач повинен знаходити адекватні аналоги та зберігати стиль і контекст гри слів. Чимало науковців пропонували свої варіанти систематизації способів перекладу гри слів. Одна з таких класифікацій включає наступне: 1) мовна гра → мовна гра (перекладач зберігає гру слів); 2) мовна гра → не мовна гра або компенсація (перекладач вилучає гру слів у перекладі); 3) мовна гра → редакторська техніка, тобто експлікація (перекладач використовує пояснення). Переклад гумористичних творів, особливо гри слів, вимагає творчого підходу для збереження гумористичного ефекту, враховуючи мовні, культурні та соціальні особливості. Таким чином, гумор та його переклад мають багатогранну природу, що вимагає уважного й детального підходу до кожного аспекту.

РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНІ ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ ГРИ СЛІВ ТА ПРИЙОМИ ЇХ ПЕРЕКЛАДУ

На основі теоретичного матеріалу, ми дослідимо прийоми передачі та відтворення гри слів з англійської мови на українську. Для практичного розділу послугували матеріали англійських сайтів з гумористичними жартами, та стаття про гумор воєнного часу в Україні. Загалом ми проаналізували та переклали 53 коротких гумористичних текстів, із них 21 жарт який ґрунтується на полісемії, 16 з омонімією та паронімією, та 16 з ефектом ошуканого очікування.

2.1. Контекстуальний аналіз як спосіб виявлення та перекладу полісемії у грі слів

Одним з основних прийомів створення гри слів є полісемія. Хоча полісемія може виявлятися в словах різних частин мови, іменники і дієслова є найбільш поширеними для вираження багатозначності. Це пояснюється тим, що іменники і дієслова мають більшу гнучкість у своїй структурі і можуть мати різні значення в різних контекстах. Проте у нашій роботі найбільше жартів створено за допомогою полісемії іменників та прикметників. Відтворення полісемії у перекладі жартів з грою слів є важливим аспектом, що вимагає від перекладача кмітливості та креативності. Один із способів досягнення комічного ефекту полягає у збереженні того самого лінгвістичного засобу під час перекладу, у нашому випадку полісемії. Наприклад:

What kind of hair does the ocean have? Wavy hair [83].

Яке волосся в океану? Хвилясте.

У цьому жарті, гра слів полягає у використанні багатозначного слова *wavy* (хвилясте). Таким чином, відбувається гра слів, де семантика «хвилястого» волосся пов'язується з хвилями в океані. При перекладі ми використали прийом еквівалентної гри слів. Слово *wavy* в англійській мові передається як

хвилясте в українській мові, зберігаючи семантику хвиль у відношенні як до волосся, так і до океану. Тобто ми використовуємо той самий лінгвістичний засіб у перекладі – полісемія (мовна гра → мовна гра).

*How do you know that Saturn has been married multiple times? Because she has a lot of **rings** [83]!*

Як дізнатися, що Сатурн був одружений кілька разів? Бо у нього багато кілець!

У цьому жарті, гра слів полягає у використанні полісемії слова *rings* (кілець). З одного боку, лексичний мікроконтекст створюється назвою планети – *Saturn*, і може відноситися до астрономічного поняття, тобто кілець, які є характерною рисою планети Сатурн. А з іншого боку ця лексична одиниця визначається іншим контекстом, а саме словом *married*, що може вказувати на кількість шлюбних обручок, тобто скільки раз людина одружувалась. При перекладі ми використовуємо той самий прийом – полісемія (мовна гра → мовна гра). В українській мові слово *кілець* також багатозначне і має такі ж значення. А також у перекладі застосована прагматична адаптація, тобто заміна займенника жіночого роду на займенника чоловічого роду (вона – він).

В іншому гумористичному тексті, жарт полягає у використанні полісемантичного слова *chemistry*, яке має подвійне значення:

Why did the physicist break up with the biologist?

*Answer: There was no **chemistry** [86].*

Чому фізик розлучився з біологинєю?

*Відповідь: Між ними не було **хімії**.*

У мікроконтексті реалізуються два значення слова *chemistry*. З одного боку це відноситься до науки (хімія – як навчальний предмет) і контекст створюється назвами людей науки *physicist* та *biologist*, а з іншого боку контекст створюється лексичною одиницею сфери кохання – *break up*, де хімія може означати взаємодію між людьми, взаємна привабливість, відносини. У процесі перекладу ми створюємо гру слів з використанням того ж самого

лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра), зберігається комічний ефект, використовуючи слово *хімія* як еквівалентне значення для обох тлумачень.

Інший текст включає гру слів, яка утворюється за допомогою полісемантичного слова *atmosphere*:

*Did you hear about the new restaurant on the moon? The food is great but there is no **atmosphere** [85]!*

*Ви чули про новий ресторан на місяці? Їжа чудова, але **атмосфери** немає!*

З одного боку основне значення слова *atmosphere* в мікроконтексті реалізується за допомогою іменника семантичного поля «Космос» – *moon*, тобто атмосфера як фізичне, космічне поняття, *повітряна оболонка планети*. А з іншого боку, друге значення реалізується за допомогою лексичної одиниці *restaurant*, семантичного поля «Їжа / харчування», де слово атмосфера тлумачиться як *умови, обстановка*. При перекладі зберігається гра слів, використовуючи теж саме слово в українській мові *атмосфера*, яке має такі ж значення. Ми застосовуємо однаковий лінгвістичний прийом – полісемія (гра слів → гра слів).

У наступному гумористичному тексті дуже оригінальна гра слів:

*Why are chemists excellent for solving problems? They have all the **solutions** [83].*

*Чому хіміки чудово вирішують проблеми? Вони мають швидку **реакцію**.*

Багатозначне слово *solution* у жарті має два значення, з одного боку, воно використовується в науковому значенні як розчин, що є характерною рисою хімічних процесів, з іншого боку, може мати іншу інтерпретацію як *рішення* або *розв'язання* проблеми. Таким чином, гра слів створює комічний ефект,

вказуючи, що хіміки мають не тільки розчини, але й всі варіанти вирішення проблеми. При перекладі використовується прийом мовна гра → мовна гра із використанням іншого полісемантичного слова. Український переклад зберігає гру на подвійному значенні слова *реакція*. Воно може

використовуватися як в науковому контексті, що стосується хімії, так і в переносному значенні, що означає швидку реакцію на виникаючі проблеми.

*Why didn't the **sun** go to graduate school?*

*Answer: It already had a million **degrees** [86].*

Чому сонце не пішло в університет?

*Відповідь: Воно мало дуже високу **температуру**.*

В даному лексичному мікроконтексті реалізується два значення слова *degrees*, завдяки присутності з одного боку лексичної одиниці *sun* з семантичного поля «Космос», що допомагає інтерпретувати лексему як *градус* (одиниця виміру температури), а з іншого боку слова *school* семантичного поля «Наука», що можна тлумачити як *ступінь* (академічне досягнення). Жарт використовує перехресну асоціацію між двома значеннями, підкреслюючи іронію: сонце вже має мільйон градусів (дуже високу температуру), тому йому не потрібно отримувати академічні ступені. Також у жарті наявна інша гра слів створена на омонімії слів *sun* та *son*. Під час перекладу ми застосували прийом компенсації, оскільки ми замінили образ (метонімія) і використали інше багатозначне слово в українській мові *температура*, яке в словосполученні *висока температура* може мати значення температура поверхні Сонця, а також один із симптомів хвороби. Тобто, ми створюємо гру слів у перекладі з використанням того ж самого лінгвістичного засобу – полісемія (мовна гра → мовна гра). Інша гра слів не передана та вилучена, отже прийом перекладу мовна гра → не мовна гра.

Розглянемо наступний жарт «Very nearly», де ми також маємо подвійну гру слів:

– *Did you go to the doctor the other day, John?*

– *Yes, I did.*

– *And did he find out **what you had**?*

– *Very nearly.*

– *What do you mean – «**very nearly**»?*

– *Well, I had \$3.40, and he charged me \$3.00 [74].*

– *Ти ходив до лікаря днями, Джоне?*

– *Так.*

– *І він дізнався, що у тебе було?*

– *Майже.*

– *Що ви маєте на увазі – «майже»?*

– *Ну, у мене було 3 долара 40 центів, а він узяв з мене 3,00 долара.*

Перша гра слів полягає у подвійному тлумаченні фрази *what you had*. З одного боку, це запитання про медичний діагноз, яка у вас хвороба або проблема. З іншого боку, це може бути тлумачено, що ви мали фінансово, скільки грошей. Друга гра слів полягає у фразі *very nearly*, яка може означати *майже* в контексті виявлення проблеми та скільки грошей було у пацієнта. Ми використовуємо однаковий мовний засіб, полісемія → полісемія, для створення гри слів у двох випадках (мовна гра → мовна гра). Так, фрази *what you had* та *very nearly* ми переклали як *що у тебе було* та *майже*.

What do hungry Marines eat? SUB sandwiches [87]!

Що їдять голодні морські піхотинці? Підводні бутерброди.

В даному лексичному мікроконтексті реалізується двозначність слова *sub*, яке створює комічний ефект, поєднуючи з одного боку військову термінологію (морські піхотинці, підводні човни), де *sub* є скороченням від *submarine* (підводний човен), що асоціюється з морськими піхотинцями, які часто служать на підводних човнах. А з іншого боку, контекст реалізується за допомогою слова *sandwich*, семантичного поля «Їжа», де *sub* є скороченою формою від *submarine sandwich* – довгого бутерброда з начинкою, популярного у США. У перекладі на українську мову гра слів зберігається завдяки схожій полісемії. Слово *підводний* може одночасно асоціюватися з підводним човном і бутербродом, що логічно вписується в контекст і зберігає жартівливий тон. Тобто, ми створюємо гру слів у перекладі з використанням того ж самого лінгвістичного засобу – полісемія (мовна гра → мовна гра).

What should have been the day we chose to celebrate World Military Day?

March forth [87]!

Яким мав би бути місяць, який ми обрали для святкування Всесвітнього дня збройних сил? Лютий!

У цьому жарті використано гру слів, побудовану на полісемії слова *march*. В англійській мові *march* має два значення: *марш* (у контексті військового наказу) і назва місяця *March* (березень). Таким чином, жарт обігрує звукову подібність фрази *march forth* («крокуйте вперед») до дати *March 4th* (4 березня). У перекладі використано полісемію українського слова *лютий*, яке також має два значення: назва місяця, і характеристика емоцій або стану (лютувати, сильний гнів чи завзятість). Комічний ефект створюється за аналогією до оригіналу: місяць *лютий* асоціюється з емоційною інтенсивністю, що добре відповідає бойовому духу військових. Таким чином, у перекладу ми створюємо гру слів з використанням того ж самого лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра), зберігається комічний ефект, проте із використанням іншого полісемантичного слова – *лютий*.

Oh, you're a troop who survived pepper spray AND mustard gas? Well, I, too, am a SEASONED Veteran [87]!

Ти витримав газовий балончик і гірчичний газ? Що ж, я теж досвідчений ветеран... з перчинкою!

В даному лексичному мікроконтексті реалізується два значення слова *seasoned* завдяки присутності з одного боку лексичної одиниці *veteran* з семантичного поля «Армія», де *seasoned* можна трактувати як «досвідчений» (у контексті військового ветерана), а з іншого боку контекст реалізується за допомогою слів *pepper* та *mustard*, семантичного поля «Їжа», де лексема *seasoned* означає «заправлений спеціями». Таким чином, жарт обігрує одночасно досвід служби у війську та згадку про кулінарні спеції, пов'язані з подразниками, які згадуються в першій частині. При перекладі на українську мову також використано полісемію, однак адаптовано гумор до мовних реалій. Слово *досвідчений* пов'язується з ветераном, а додавання фрази *з перчинкою* підкреслює кулінарну асоціацію з перцем і гірчицею, а також вказує на темпераментність особи, її цілеспрямованість та сміливість. Це дозволяє

зберегти комічний ефект і логіку жарту. Переклад залишає основну ідею жарту, адаптуючи її до української мови шляхом збереження того ж самого лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра).

У наступному жарті, гра слів полягає у використанні багатозначного слова *private*:

*Why didn't the troop tell anyone about their rank in the military? It was **PRIVATE** [87].*

*Чому військовослужбовець не розповідав про свій ранг? Бо це було **рядове** питання!*

У даному мікроконтексті полісемантичне слово *private* можна тлумачити як *рядовий* (найнижчий військовий ранг), де контекст реалізується за допомогою слів *military* та *troop*, а також інше значення *приватний* (особистий, секретний) завдяки присутності питання. Жарт обігрує це багатозначне слово, підкреслюючи подвійний сенс вислову. У перекладі збережено полісемію через подвійне значення слова *рядове*. З одного боку, слово вказує на військовий ранг (рядовий – найнижче військове звання), а з іншого – означає звичайне, несуттєве, який нічим не виділяється серед інших. Така адаптація дозволяє відтворити комічний ефект гри слів в українській мові із використанням того ж самого лінгвістичного засобу – полісемія (мовна гра → мовна гра). У військовому контексті слухач спершу очікує відповідь, пов'язану із секретністю інформації. Однак гра слів підкреслює, що йдеться про найнижчий ранг, що додає іронії. Переклад досягає такого ж ефекту, зберігаючи основну ідею завдяки лінгвістичній адаптації.

Інший текст включає гру слів, яка утворюється за допомогою полісемантичного слова *march*:

*What is a Soldier's least favorite month? **MARCH** [75]!*

*Яку музику військові люблять найменше? **Марш!***

З одного боку основне значення слова *march* в мікроконтексті реалізується за допомогою іменника семантичного поля «Армія» – *soldier*. А з іншого боку, друге значення реалізується за допомогою лексичної одиниці

month, де слово тлумачиться як *місяць* (березень). Жарт базується на подвійності цього слова, де слухачу спочатку пропонується подумати про календарний контекст, але насправді відповідь пов'язана з організованим пересуванням військ. В українському перекладі гра слів відтворена через полісемію слова *марш*, яке означає і музичний жанр (військовий марш), і команду «марширувати». Замість календарного контексту у перекладі використано тему музики, що дозволяє зберегти комічний ефект, але пристосувати його до української мови. Таким чином, у перекладу ми створюємо гру слів з використанням того ж самого лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра). Така адаптація зберігає смислову і структурну подібність до оригіналу та передає ефект ошуканого очікування.

Why did the Soldier bring a blanket to an active battle zone? He needed COVER [75]!

Чому солдат узяв ковдру на поле бою? Йому потрібне було укриття!

У цьому жарті гра слів полягає у використанні полісемантичного слова *cover*, яке має два основних значення. Таким чином, одне із значень у лексичному мікроконтексті створюється військовим терміном, що означає захист від небезпеки – укриття, а з іншого боку ця лексична одиниця визначається іншим контекстом, а саме словом *blanket* (ковдра), предмет, який можна використати, щоб накритися. Жарт базується на зміщенні сенсу слова *cover* з військового контексту на побутовий. В українському перекладі збережено гру слів через полісемію слова *укриття*, яке також має два значення: фізичне укриття для захисту, і дія або предмет, який слугує для накриття (наприклад, ковдра). Комічний ефект створюється через поєднання цих двох значень у несподіваному контексті. У перекладі вдало адаптовано жарт, зберігаючи основний принцип гри слів, що дозволяє зберегти двозначність і комічність оригіналу. Тобто, ми створюємо гру слів у перекладі з використанням того ж самого лінгвістичного засобу – полісемія (мовна гра → мовна гра).

В іншому гумористичному тексті, жарт полягає у використанні полісемантичного слова *fly*, яке має подвійне значення:

*Why aren't there any insects in an Army base? It's a **NO FLY** zone [75]!*

*Чому на військовій базі немає комах? Це ж **закрита для польотів** зона!*

У мікроконтексті реалізуються два значення слова *fly*. З одного боку це відноситься до комах (*fly* – муха) і контекст створюється за допомогою слова *insect*, а з іншого боку контекст створюється лексичною одиницею військової сфери – *Army base*, де *fly* має значення *літати*, тобто зона, заборонена для польотів літаків. У перекладі використано полісемію слова *польоти*, яке в українській мові також може асоціюватися як із дією «літати», так і з переміщенням у повітрі, що притаманно як літакам, так і комахам. Завдяки цьому вдається зберегти гру слів і двозначність, на якій базується жарт із використанням того ж самого лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра).

Розглянемо наступний жарт, де ми також маємо подвійну гру слів:

*What's the difference between a special forces member of the Navy and an otter? One is a **SEAL**, and the other is an otter [87]!*

*Чим відрізняється боєць спецназу від «котика»? Один «**котик**» у воді, а інший на суші!*

В даному лексичному мікроконтексті реалізується два значення слова *seal* завдяки присутності з одного боку лексичної одиниці *otter* з семантичного поля «Тварини», де *seal* можна трактувати як морський котик (тюлень), а з іншого боку контекст реалізується за допомогою слів *special forces* та *Navy*, семантичного поля «Армія», де акронім *SEAL* – Sea, Air, and Land означає спеціальний підрозділ військово-морських сил США. Таким чином, оригінальний жарт базується на полісемії, яка виникає через збіг звучання та написання слова *SEAL*, що має різні значення залежно від контексту. У перекладі застосовано аналогічний прийом – полісемію, де слово «котик» передає як жартівливу назву морських тварин (тюлень, видра), так і позначення військовослужбовців. Це дозволяє зберегти як гумористичний, так і змістовий потенціал гри слів і підкреслити двозначність.

В іншому гумористичному тексті, жарт полягає у використанні полісемантичного слова *stars*, яке має потрійне значення:

How different military branches use the stars:

The U.S. Army sleeps beneath the stars.

The U.S. Navy uses the stars to navigate.

The U.S. Air Force chooses their hotels based on the stars [76].

Як різні підрозділи військ використовують зірки:

Сухопутні війська США сплять під зорями.

Військово-морський флот США використовує зорі для навігації.

Військово-повітряні сили США обирають готелі за зірками.

У цьому жарті можливі значення полісемантичного слова створюються у лексичному мікроконтексті. У кожному з трьох речень слово *stars* набуває нового значення, обумовленого контекстом. У фразі *sleeps beneath the stars* – зірки асоціюються із природними умовами, в яких розташовується армія. У фразі *uses the stars to navigate*, слово *stars* відсилає до зоряної навігації, що є традиційним методом орієнтування у морі. У фразі *chooses their hotels based on the stars* – зірки стосуються рейтингу готелів, що вказує на комфортний спосіб життя військово-повітряних сил. Також у жарті використовується стилістичний засіб – антитеза, протиставлення умов життя військових підрозділів через різні способи «використання зірок». Жарт також грає на стереотипах щодо способу життя різних військових гілок: сухопутні війська США асоціюються з аскетизмом і перебуванням у польових умовах, військово-морський флот використовує старовинні методи навігації, символізуючи традиційність і практичність, а військово-повітряні сили часто сприймаються як більш забезпечена та розкішна гілка військових. У процесі перекладу ми створюємо гру слів з використанням того ж самого лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра), зберігається комічний ефект, використовуючи слово *зірки* як еквівалентне значення для всіх тлумачень.

Іншим прикладом який ґрунтується на використанні полісемії може слугувати жарт «Gone Fishing»:

One day, the rain was pouring like crazy and a big puddle formed in front of a local pub just outside the Navy base. An old Marine Sergeant was standing near the edge of the puddle with his fishing line in a puddle. When a Navy fighter pilot saw this, he decided to approach the man and see what he was doing.

«Fishing,» the old Sergeant replied.

«This poor old fool,» thought the Navy officer, so he invited the old man inside to buy him a drink.

*While drinking their beers, the smart-ass fighter pilot decided to ask, «How many did you end up **catching** today».*

«You the eighth,» the old Marine answered [76].

Одного дня дощ лив, як з відра, і перед місцевим пабом, що неподалік від військово-морської бази, утворилася велика калюжа. Старий сержант морської піхоти стояв біля краю калюжі з вудкою в руках. Побачивши це, пілот винищувача ВМС вирішив підійти до чоловіка і подивитися, що він робить.

«Рибалю», – відповів старий сержант.

«Бідолашний старий дурень», – подумав військовий і запросив старого у паб, щоб пригостити його випивкою.

*Поки вони пили пиво, кмітливий пілот-винищувач вирішив запитати: «Скільки ти сьогодні **зловив?**».*

«Ти восьмий», – відповів старий морський піхотинець.

Основою гумору є полісемія слова *catch*, яке має два основних значення: *catch fish* – ловити рибу (буквальне значення), *catch someone* – заманити або обдурити когось (переносне значення). Сержант, вдаючи риболовлю в калюжі, фактично «ловить» на гачок довірливих людей, які зупиняються, аби запропонувати допомогу чи підтримку. У цьому гумористичному тексті окрім лексичного контексту використовується і ситуативний: дощова погода, калюжа, іграшкова вудка та паб створюють реалістичну сцену, яка викликає перше очікування – сержант намагається рибалити, проте відповідь сержанта у фіналі розкриває реальний задум – залучити людей, щоб ті його пригостили

пивом. Для передачі гумору під час перекладу ми використали той самий лінгвістичний засіб – полісемія (мовна гра → мовна гра), адже слово *зловити* в українській мові має схожі значення: ловити рибу та заманити, обдурити когось. Переклад зберігає комічний ефект через відтворення тієї ж двозначності у словах *зловив* і *рибалити*.

What's the difference between a fighter pilot and a fighter jet?

*The fighter jet stops **whining** once the engines are cut off [76].*

Яка різниця між пілотом винищувача і самим винищувачем?

*Винищувач перестає **скиглити**, як тільки вимикаються двигуни.*

У даному мікроконтексті полісемантичне слово *whining* можна тлумачити як *шум від двигунів* (фізичне значення, пов'язане з літаком), де контекст реалізується за допомогою слів *fighter jet* та *engines*, а також інше значення *скиглення як невдоволення або емоційна реакція людини* (психологічне значення, що використовується для опису поведінки пілота). Комічний ефект створюється через обігрування двох значень цього слова. Літак перестає скиглити після вимкнення двигунів, але пілот продовжує скиглити через його характер чи звички. Переклад жарту зберігає гру слів через полісемію. В українській мові слово *скиглити* також має два значення: фізичний звук, пов'язаний з роботою двигунів та переносне значення, яке описує поведінку людини (постійне невдоволення). Використання цього слова у перекладі зберігає зміст і ефект гумору, адже відтворюється та сама двозначність, що і в оригіналі (мовна гра → мовна гра).

*Two PFCs are walking down the street and one of them says, «Oh look, **a dead bird.**» The other PFC looks at the sky and says, «Where? I don't see it» [76].*

*Два пілоти йдуть вулицею, і один з них каже: «О, дивись, **мертвий птах**». Інший військовослужбовець дивиться на небо і каже: «Де? Я його не бачу».*

Гумор у цьому жарті виникає завдяки грі слів, що базується на полісемії – багатозначності фрази *dead bird*, яка може мати два значення в залежності від ситуації. У військовому контексті, термін *dead bird* є сленговим виразом,

що означає підбитий літак, що падає або вже знищений. У літературному контексті, *dead bird* може означати просто мертвого птаха, що лежить на землі. Гумористичний ефект полягає в тому, що один із пілотів сприймає фразу *dead bird* у буквальному сенсі (як птаха), тоді як інший розуміє його як термін, що описує підбитий літак, і тому це призводить до непорозуміння. У перекладі жарту зберігається полісемія через аналогічне використання терміну «мертвий птах». В українській мові також існує переносне значення фрази «мертвий птах» у військовому контексті, що дозволяє зберегти гумористичний ефект. Таким чином, при перекладі застосовується той самий прийом – полісемія (мовна гра → мовна гра).

Інший текст включає гру слів, яка утворюється за допомогою двозначної фрази:

What did one panicking sailor say to the other?

*«Well, we're all **in the same boat**» [76].*

Що сказав один моряк, який панікував, іншому?

*«Ну, ми всі **в одному човні**».*

Гумор цього жарту виникає завдяки використанню полісемії в фразі *we're all in the same boat*. З одного боку, фраза є ідіомою, що означає «усі перебувають в однакових умовах» або «всі разом у скрутній ситуації». З іншого боку, в контексті моряків, це також має своє буквальне значення – вони фізично перебувають в одному човні. Комічний ефект виникає з поєднання цих двох значень, адже хоча моряки й переживають труднощі разом, ситуація насправді набагато більш серйозна, ніж просто перебування в одному човні. Така подвійність значень створює непередбачуваний поворот у відповіді, коли мовний вираз, що звучить спочатку серйозно, насправді є частиною більш глибокої іронії. При перекладі жарту на українську мову ми зберегли гру слів, оскільки фраза «в одному човні» є поширеним ідіоматичним виразом в українській мові, що має те саме значення – усі в однакових умовах. Це дозволяє зберегти гумористичний ефект, використовуючи той самий лінгвістичний прийом – полісемію (мовна гра → мовна гра).

В іншому гумористичному тексті, жарт полягає у використанні полісемантичного слова *reservations*:

What does a military soldier usually do if he has to go out to have dinner?

*He usually makes the **reservations** [75]!*

Що зазвичай робить військовий солдат, якщо йому потрібно піти пообідати?

*Зазвичай він **бронює** столик!*

В даному лексичному мікроконтексті реалізується два значення слова *reservations* завдяки присутності з одного боку лексичної одиниці *soldier* з семантичного поля «Армія», а з іншого боку слова *dinner* семантичного поля «Їжа». Таким чином, одне із значень слова *reservation* – бронювання (наприклад, місця в ресторані), а інше *reservation* – резерв (група військовослужбовців або підрозділів, залишена в розпорядженні командира і призначена для використання в разі гострої потреби в бою). Комічний ефект виникає через двозначність лексичної одиниці, пов'язаної з їжею, а також з військовою термінологією. Під час перекладу ми застосували прийом компенсації та використали інший прийом – паронімія, оскільки в українській мові слово *бронювати* має схоже значення як в оригіналі, проте воно дуже близьке до слова *броня*, що відноситься до військової тематики (захисний одяг воїна). Тобто, мовна гра перекладається мовною грою, проте з використанням іншого лінгвістичного прийому.

Отже, перекладаючи такий лексичний засіб як полісемія, відзначимо, що гра слів у більшості випадках відтворюється грою слів у перекладі з тим самим прийомом мовна гра → мовна гра (20 жартів з 21), проте інколи жарт можна перекласти іншим прийомом, наприклад, як у нашому випадку, паронімія.

2.2. Роль контекстуального аналізу в інтерпретації та перекладі омонімії та паронімії

Наступний за частотою вживання лінгвістичний засіб, який ми будемо розглядати, – омонімія. Також у багатьох жартах з грою слів використовується такий лексичний прийом як паронімія. Загалом у даному пункті ми переклали 8 жартів з паронімією та 8 жартів з омонімією. Ці два прийоми є дуже цікавими, оскільки вони створюють надзвичайно смішні та комічні жарти. Наприклад, дуже відомий жарт, де гумористичний ефект створюється за допомогою паронімії слів *butter* (масло) та *fly* (муха), що разом звучать як іменник *butterfly*:

*What do you call a **fly** that lands on the **butter**? A **butterfly** [83]!*

Як називається комаха, яка літає в заметіль? Метелик!

При перекладі також використовується прийом паронімії. Слова *заметіль* та *метелик* в українській мові мають подібне звучання, і ми відтворюємо семантику комахи, яка літає в заметіль. Тобто використовується той самий лінгвістичний засіб – паронімія (мовна гра → мовна гра), але замість англійських слів вживаються відповідні українські пароніми для забезпечення подібності звучання та смислу.

У наступному жарті, гру слів створює паронімія слова *mushroom* (гриби) та словосполучення *much room* (багато кімнат, місця):

*How **much room** does fungi need in order to grow? As **mushroom** as possible [83].*

*Скільки місця потрібно **печерицям**, щоб вирости? Якомога більше **печер**.*

Під час перекладу ми застосували прийом компенсації, оскільки ми використали паронімію слів *печериця* та *печера*, та конкретизацію, проте гра слів зберігається з використанням того ж самого лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра).

Вдалим прикладом використання паронімів може слугувати наступний жарт:

*What type of dogs do chemists own? **Laboratory Retrievers** [85].*

*Якій породі собак надають перевагу лаборанти? **Лабрадор-ретривер**.*

У цьому жарті гра слів полягає в подібності звучання між словом *laboratory* (лабораторія) і породою собак *Labrador Retriever* (лабрадор). У перекладі ми створюємо гру слів з використанням того ж самого лінгвістичного засобу (мовна гра → мовна гра), оскільки пароніми *лаборант* та *лабрадор* також забезпечують подібності звучання.

*How do astronauts organize a successful surprise party? They **planet** [83].*

*Як космонавтам вдається влаштувати таку класну вечірку? Вони організовують **зіркові** вечірки.*

В іншому гумористичному тексті бачимо обігрування паронімії за допомогою слова *planet* (планета) та фрази *plan it* (спланувати), у той час як в перекладі збережено гру слів, однак застосовано зовсім інші прийом, полісемія слова *зіркові*, яке може мати значення «тематика вечірки, пов'язана зі зірками» та «вечірки, де виступають знаменитості або видатні особистості». Тобто, мовна гра перекладається мовною грою, проте з використанням іншого лінгвістичного прийому.

У іншому тексті, жарт полягає у використанні омонімії слова *light* у фразі, де воно може означати «подорожувати без багажу» або ж «фотон, це частинка світла, тобто він подорожує за допомогою світла»:

Why doesn't the photon have any luggage?

*Answer: He's traveling **light** [86].*

Чому фотон не має багажу?

*Відповідь: В нього **світла** дорога.*

У перекладі ми застосували прийом компенсації, використавши полісемантичну фразу *світла дорога*, яку можна тлумачити як «освітлена» та «щаслива і легка дорога». Тобто, ми перекладаємо гру слів, проте з

використанням іншого лінгвістичного прийому – полісемія (мовна гра → мовна гра).

*What did the biologist wear to impress his date? Designer **genes** [83].*

Що одягнула біологиня, щоб вразити свого партнера? Інфузорії тувельки.

У цьому жарті омонімія реалізується за допомогою слова *genes* з двох різних семантичних полів. З одного боку це семантичне поле «Одяг» (*designer*), з іншого боку «Наука» – *biologist*. Як бачимо, в оригіналі представлено лексичну гру слів, яка обігрує омофони *genes* (гени) і *jeans* (джинси), а в перекладі її перетворено на полісемантичну гру слів. У даному жарті гра слів полягає у подвійному значенні терміну *туфельки*. З одного боку, воно вживається у звичайному сенсі як жіноче взуття, з іншого боку, може бути використано для позначення мікроскопічних організмів, таких як інфузорія тувелька, яка отримала свою назву завдяки формі, що нагадує відбиток туфлі. Ця гра слів створює комічний ефект, коли біологиня, щоб вразити свого партнера має намір взутися в *інфузорії тувельки* (мікроскопічні організми), а не у традиційне взуття. Тобто, ми застосовуємо інший лінгвістичний прийом у перекладі, проте гру слів передаємо грою слів.

Ось дуже цікавий приклад омонімічної гри слів в оригіналі:

*What kind of tree can be placed into your hand? A **palm tree** [85].*

*Яке **дерево** можна тримати в руці? Дерен.*

В даному лексичному мікроконтексті гра слів полягає у використанні омонімії слова *palm*. Завдяки присутності з одного боку лексичної одиниці *hand* з семантичного поля «Частина тіла», а з іншого боку слова *tree* семантичного поля «Природа», слово *palm* може тлумачитись як долоня або пальма. Цей жарт використовує цю подібність звучання, показуючи, що вид дерева, який можна помістити у вашу руку, це *palm tree* (пальма). При перекладі зберігається гра слів (гра слів → гра слів), застосовуючи інший лінгвістичний прийом, паронімію слів *дерево* та *дерен*.

У наступному короткому тексті, жарт полягає у омонімії англійських слів *mass* (богослужіння) та *mass* (маса):

How do you know that atoms are Catholic?

*Answer: They have **mass** [86].*

Звідки ви знаєте, що атоми – католики?

*Відповідь: Вони масово відвідують **месу**.*

У перекладі ми створюємо паронімію, відтворюючи жарт дослівно, оскільки слова *маса* та *меса*, майже подібно звучать. Ми застосовуємо той самий перекладацький прийом із використанням іншого лінгвістичного засобу – паронімія (гра слів → гра слів).

Дуже яскравий приклад омофонів можна побачити у наступному жарті:

What do you call an accountant for the biology department?

*A **buy**-ologist [83].*

*Як називають бухгалтера факультету харчових технологій? **Бухолог**.*

У цьому жарті гра слів полягає в сполученні *buy-ologist*, утвореним зі слова *biologist* (біолог) і слова *buy* (купувати). Ця гра слів підкреслює, що бухгалтер, який працює на факультеті біології, займається купівлею і фінансами. У перекладі ми компенсуємо гру слів неологізмом *бухолог* (створений методом телескопії), який ґрунтується на паронімії слів *бухгалтер* та *біолог*.

Також чудовим прикладом фонетичної гри слів в оригіналі може слугувати жарт:

*What do you call it when a biologist takes a photo of himself? A **cell-fie** [85].*

*Що люблять одягати біологи? Сорочку в **клітинку**.*

Гра слів у цьому жарті полягає у використанні словосполучення *cell-fie*, яке утвореним зі слова *cell* (клітина) та має ідентичне звучання до *selfie* (селфі). При перекладі частково компенсується гра слів (мовна гра → мовна гра), застосовуючи інший лінгвістичний прийом – полісемія слова *клітинка*, яке може мати два різних значення – одиниця всіх живих організмів та візерунок на сорочці.

У наступному жарті, гра полягає у використанні омонімії слова *bark*:

*How can you know a tree is a dogwood tree? By its **bark** [83]!*

*Як дізнатися, що цей кущ – **дерен**? **Подерти**!*

У даному контексті слово *bark* можна тлумачити як *кора дерева* та *гавкіт*, оскільки назва дерева *dogwood* має лексему *dog* утворюючи жарт. Під час перекладу ми застосували прийом компенсації, оскільки ми замінили образ та використали інший лінгвістичний прийом – паронімія, у словах *дерен* та *подерти*. Тобто, мовна гра перекладається мовною грою, проте з використанням іншого лінгвістичного засобу.

*What do you call a training sergeant who's very kind and respectful? A drill **serGENTLEMEN** [87]!*

*Як назвати сержанта, який завжди каже «будь ласка» і «дякую»? **Сердженцильмен**!*

У даному жарті гра слів побудована на фонетичній подібності компонентів *gentleman* (джентльмен) та частини слова *sergeant* (сержант), які в англійській вимові легко поєднуються, створюючи гумористичний неологізм *sergentlemen*. Утворення нового слова здійснено методом телескопії. У перекладі українською гра слів зберігається через використання утвореного слова *серджанцильмен*, який ґрунтується на паронімії слів *сержант* і *джентльмен*. Тобто використовується той самий лінгвістичний засіб – паронімія (мовна гра → мовна гра).

What do you call a group of kids who enlists in the military?

*The **INFANTry** [87]!*

Як назвати підрозділ дітей, які підуть у піхоту?

***Ясельний батальйон**!*

В даному лексичному мікроконтексті оригінальний жарт базується на омонімії англійських слів *infant* (немовля, дитина молодшого віку), яке реалізується завдяки присутності слова *kids*, та слова *infantry* (піхота), за допомогою лексичної одиниці *military*, семантичного поля «Армія». Поєднання цих понять створює комічний ефект: слово *infantry* набуває

подвійного сенсу, підкреслюючи як військову термінологію, так і згадку про дітей. В українському перекладі гра слів відтворюється за допомогою компенсації. Оскільки пряма омонімія між поняттями «піхота» і «немовля» в українській мові відсутня, використовується фраза *ясельний батальйон*, яка зберігає асоціативний зв'язок із дітьми (ясла – заклад, в якому здійснюється догляд і виховання дітей до трьох років). Таким чином, гумор залишається зрозумілим для українського читача, а комічний ефект відтворюється шляхом підкреслення невідповідності між військовим контекстом і участю дітей, що підкреслює абсурдність ситуації. Тобто, гра слів в оригіналі перекладається виразом, що не містить мовної гри (мовна гра → не мовна гра або компенсація).

*A cookie and a piece of cake joined the army, but eventually, they abandoned their fellow soldiers. Now, they are wanted for **dessertion** [76].*

*Печиво і шматок торта пішли в армію, але з часом вони покинули своїх товаришів по службі. Тепер їх розшукують за **дезертирство**.*

У цьому жарті гра слів ґрунтується на використанні лексичного засобу паронімії, в подібності звучання між словами *desertion* та *dessert*. Обидва слова прив'язані до різних семантичних полів. У контексті армії *desertion* має військове значення (термін, який означає самовільне залишення служби). У контексті їжі *dessert* асоціюється з десертом, тобто солодка страва. Цей жарт легко зрозумілий англійській аудиторії завдяки фонетичній подібності паронімів і усталеній фразі *wanted for desertion* (розшуковуються за дезертирство), яка є впізнаваним військовим штампом. При перекладі жарту ми зберегли той самий лінгвістичний засіб – паронімія (мовна гра → мовна гра). Прямий переклад з англійської є доречним, оскільки українська мова також дозволяє зберегти подібність звучання слів *десерт* і *дезертирство*, що підтримує гумористичний ефект.

*What do you call a deer that's enlisted in the Air Force? A **Bombardeer** [76].*

*Як назвати оленя у Повітряних силах? **Бомболень!***

Гумор у цьому жарті виникає через гру слів, що базується на паронімії – схожості в звучанні між словами *bombardier* (бомбардир – військове звання, яке відноситься до членів екіпажу літаків) і *deer* (олень). Ці два слова мають схоже звучання, але належать до абсолютно різних семантичних полів: одне – військове, інше – зоологічне. В результаті, відповідь на питання викликає гумористичний ефект завдяки несподіваній асоціації двох різних понять та стає жартівливою, оскільки поєднує непоєднуване – військове звання і дикого звіра. При перекладі ми зберігаємо лінгвістичний засіб – паронімію (мовна гра → мовна гра), між словами «бомбардир» і «олень», утворюючи неологізм *бомболень* (створений методом телескопії).

Why does the Norwegian Navy put bar codes on their ships?

*So when they return to port, they can **Scandinavian** [75].*

Навіщо норвезький флот наносить штрих-коди на свої кораблі?

*Щоб, повернувшись у порт, вони можуть їх **сканувати** як справжні скандинави.*

Гумор цього жарту базується на грі слів через використання паронімії – подібності звучання між словами *scan* (сканувати) та *Scandinavian* (скандинав). Подібність цих слів у вимові створює несподіваний зв'язок між дією (сканування штрих-кодів) та географічною приналежністю (скандинавські народи). Слова *scan* і *Scandinavian* мають спільний фонетичний елемент (*scan*), що сприяє створенню хибного зв'язку між двома різними поняттями. В даному лексичному мікроконтексті реалізується два слова: *scan* належить до семантичного поля «Техніки та процесів» і стосується дії сканування, та *scandinavian* стосується семантичного поля «Географії», зокрема регіону Скандинавії. Гумор виникає завдяки несподіваному завершенню, де слухач очікує логічного пояснення використання штрих-кодів, але натомість отримує гру слів із географічним контекстом. При перекладі ми зберігаємо гру слів у жарті завдяки тому, що українська мова також дозволяє відтворити подібність звучання: *сканувати* та *скандинав*. Обидва слова залишаються впізнаваними в контексті української мови, що

дозволяє зберегти гумористичний ефект. При цьому основний прийом – паронімія – зберігається як засіб передачі гри слів.

Отже, як у випадку з полісемією, гру слів створену за допомогою паронімії легше перекласти, при цьому зберігаючи той самий лексичний прийом (7 жартів з 8), проте також можна використати інший засіб, наприклад полісемію. Що стосується омонімії, то тут набагато важче, оскільки такий лексичний прийом майже неможливо відтворити у перекладі. Тому найчастіше його можна передати за допомогою інших засобів, до прикладу полісемією (3 жартів з 8) або паронімією (4 жартів з 8), або вилучити гру слів.

2.3. Ситуативний гумористичний контекст як спосіб створення ефекту ошуканого очікування

Ефект ошуканого очікування є одним з характерних засобів у багатьох жартах і найчастіше реалізується за допомогою ситуативного контексту, який у свою чергу зазвичай базується на алюзії. Автори жартів підкреслюють контраст між звичайною відповіддю і ефектом неочікування, який ми отримуємо. Вдалим прикладом ефекту ошуканого очікування може слугувати жарт, що ґрунтується на зворотному паралелізмі:

Ukrainians in 2014: «Oh, shit!»

Europeans in 2014: «We are deeply concerned.»

Europeans in 2022: «Oh, shit!»

Ukrainians in 2022: «We are deeply concerned» [82].

Українці в 2014 році: «От, дідько!»

Європейці в 2014 році: «Ми глибоко стурбовані.»

Європейці у 2022 році: «От, дідько!»

Українці у 2022 році: «Ми глибоко стурбовані.»

У даному короткому тексті ситуативний контекст базується на алюзії – 2014 рік, захоплення Криму. Основна ідея жарту полягає в тому, що обіцянка Будапештської угоди гарантій безпеки Україні в обмін на здачу ядерної зброї

виявилася марною, коли Росія вторглася в Крим і Донбас у 2014 році. Фраза «глибоко стурбовані» стала синонімом відсутності осмисленої дії. Цей жарт підкреслює стурбованість українців тим, що враховуючи обмежену міжнародну реакцію на вторгнення 2014 року, Росія може ще більше розширити свої амбіції та становити загрозу для Європи.

Іншим прикладом який ґрунтується на використанні зворотного паралелізму може слугувати жарт «A Skilled Doctor»:

Mrs Jones: Good morning, doctor. I am so terribly upset to her of the death of Mrs Spinks. It was so sad, and, to think, you were treating her for asthma and then for her to go and die of heart disease!

Doctor: Mrs Jones, when I treat a patient for asthma, that patient dies of asthma [74].

Місіс Джонс: Доброго ранку, докторе. Я так засмутилася, коли почула про смерть місіс Спінкс. Це дуже сумно, і подумати, ви лікували її від астми, а вона померла від хвороби серця!

Доктор: Місіс Джонс, коли я лікую пацієнта від астми, то цей пацієнт помирає від астми.

У цьому жарті використовується ефект ошуканого очікування. У розмові між пацієнткою (Mrs Jones) і лікарем виникає комічна ситуація, коли вона висловлює своє обурення тим, що лікар лікував місіс Спінкс, а вона померла від хвороби серця. Однак лікар дає несподівану відповідь, що коли він лікує пацієнта від астми, то пацієнт помирає саме від астми. Цей несподіваний поворот створює комічний ефект ошуканого очікування, коли ми очікуємо одну відповідь, а отримуємо зовсім іншу.

Наступний жарт є прикладом чорного гумору, та написаний американським журналістом, який знаходився в Україні та перекладав деякі українські жарти, які йому розповіли українці. Улюблений жарт автора, який він пізніше використав у своєму романі «Calling Ukraine», мав такий сюжет:

When God created Eastern Europe, he carved from the earth three hulking nations: a dull gray valley called Germany, an endless white tundra called Russia, and, between the two, a bursting field of yellow flowers called Ukraine.

When the Ukrainian people saw their new home, they could not believe their good fortune. They walked the fertile fields marveling at the richness of the soil, breathing in the crisp air of the Carpathian Mountains, and staring out in awe at the glimmering Black Sea. They looked to the dull German valleys to the west and the barren Russian plains to the east, and then back at the Eden in which they were going to get to spend their lives.

They said to God, «What have we done to deserve such bounty? What have we done to deserve such good fortune? Why have you blessed us with such riches?».

And God said to the Ukrainians, «Let me introduce you to the neighbors» [82].

Коли Бог створював Східну Європу, він вирівав із землі три величезні країни: похмуру сіру долину під назвою Німеччина, безкрайню білу тундру під назвою Росія, а між ними – яскраве поле жовтих квітів під назвою Україна.

Коли український народ побачив свій новий дім, він не міг повірити у свою щасливу долю. Вони гуляли родючими полями, захоплюючись багатством землі, вдихаючи чисте повітря Карпатських гір і з трепетом дивлячись на мерехтливе Чорне море. Вони дивилися на похмурі німецькі долини на заході і неродючі російські рівнини на сході, а потім знову на Едем, в якому вони мали прожити своє життя.

Вони запитали в Бога: «Що ми зробили, щоб заслужити таку щедрість? Що ми зробили, щоб заслужити таку удачу? Чому ти благословив нас такими багатствами?».

І Бог сказав українцям: «Дозвольте мені познайомити вас із сусідами».

Ефект ошуканого очікування в цьому жарті полягає в іронічному зіткненні очікувань українського народу з реальністю ситуації. У останній фразі використовується синтаксичний прийом апосіопеза або замовчування, де Бог не прямо каже, які саме будуть сусіди, не завершуючи речення, тим самим підказуючи про наявність складних та напружених відносин з сусідніми

країнами. Замовчування спонукає слухачів самостійно здогадуватись про ці деталі, що збільшує гумористичний ефект жарту та сюрпризу.

An officer calls a young Soldier to attention, scolding him for not attending camouflaje training that morning. «Thank you, sir.» the Soldier responds [87].

Офіцер сварить солдата: «Чому тебе не було на камуфляжному тренуванні?» Солдат: «А я там був, але добре замаскувався!»

Даний жарт побудовано на ефекті ошуканого очікування, коли солдат, замість визнання помилки чи пояснення, дякує офіцеру за увагу, оскільки добре замаскувався під час тренування з камуфляжу. В основі жарту лежить логічний парадокс: відсутність солдата була очікуваною, адже успішний камуфляж передбачає непомітність. Комічний ефект створюється завдяки несподіваній зміні напряму думки слухача. Очікується, що солдат виправдовуватиметься, але його вдячність змінює акцент на те, що його «невидимість» – не помилка, а успіх. Жарт легко адаптується для української мови, оскільки він не вимагає складних лінгвістичних конструкцій, а основна комічність базується на універсальній ситуації. Використання слова *замаскувався* зберігає логіку жарту, підкреслюючи успіх у завданні, хоча формально це є причиною докору офіцера.

Why do members of the military often marry lovers from the foreign countries they were deployed in? When they come home, they get to leave their inlaws thousands of miles away [76].

Чому військові часто одружуються з коханими з інших країн, де вони проходили службу? Коли вони повертаються додому, їм доводиться залишати своїх родичів за тисячі кілометрів.

Цей жарт будується на очікуванні, що військові обирають партнерів з інших країн через романтичні чи культурні причини: кохання, новизна чи інтерес до іншої культури. Однак несподіване завершення пропонує прагматичну (й водночас комічну) мотивацію – уникнути частих контактів із родичами партнера, які залишаються далеко. У даному гумористичному тексті використовується такий стилістичний прийом, як антитеза. У першій частині

жарту формується сценарій із позитивним підтекстом: шлюб, кохання, взаєморозуміння. У другій частині використовується різка зміна контексту через специфічну культурну алюзію: відомі жарти про тещу/свекруху як потенційне джерело конфлікту чи незручності в сімейних стосунках. Цей жарт спирається на універсальний культурний стереотип про складні стосунки з родичами партнера (переважно тещами чи свекрухами). Комічність посилюється тим, що ця ідея неочікувано вписується в серйозну тему – армія та військовослужбовці.

Іншим прикладом який ґрунтується на використанні ефекту ошуканого очікування може слугувати жарт «If You Could Have One Superpower...»:

*An Air Force pilot says to a seaman, «You're in the Navy but you can't swim?»
The seaman replies, «Are you saying that since you're in the Air Force you're able to fly?» [76].*

Пілот ВПС запитує моряка: «Ти служиши на флоті, але не вмієш плавати?» Моряк відповідає: «Ти хочеш сказати, що раз ти служиши у ВПС, то вмієш літати?»

У даному жарті початкова фраза пілота створює установку на логічний висновок про невідповідність професії моряка (вміння плавати є природною вимогою для служби на флоті). Однак відповідь моряка перевертає логіку жарту, адже він демонструє абсурдність очікування, проводячи аналогію між собою та пілотом, який, очевидно, не має здатності літати. Гумор досягається через несподівану зміну перспективи та перехід до гіперболізованої логіки. Таким чином, реалізується ситуативний контекст: діалог між представниками двох військових гілок – військово-повітряних сил (Air Force) та військово-морського флоту (Navy). Ключові слова тут – *swim* (плавати) та *fly* (літати), що символізують очікувані навички. Також використовується прийом антитези: протиставлення ситуації моряка та пілота. Відповідь моряка створює паралельний логічний абсурд, показуючи, що очікування пілота є несправедливим та однобоким. При перекладі на українську гумористичний

ефект повністю передається через точний переклад фраз із збереженням стилістики.

One day an airman, an Army soldier, and a Marine were talking about the hardships they faced during their last deployment.

Airman: «The worst was when the air conditioner broke in our tent and it was 110 degrees outside!»

Soldier: «No way, you guys had air conditioners?!»

Marine: «Wait, stop. You had tents» [76].

Одного разу льотчик, армійський солдат і морський піхотинець розмовляли про труднощі, з якими вони зіткнулися під час останньої ротації.

Льотчик: «Найгірше було, коли в нашому наметі зламався кондиціонер, а на вулиці було 43 градуси за Цельсієм!»

Солдат: «Не може бути, у вас, хлопці, були кондиціонери?!»

Морпих: «Зачекайте, зупиніться. У вас були намети?»

Цей жарт побудований на ефекті ошуканого очікування. Льотчик описує проблему, що здається серйозною для нього (зламаний кондиціонер). Солдат підсилює контраст, ставлячи під сумнів саму наявність кондиціонерів, що вже натякає на значно гірші умови. Морський піхотинець знижує рівень «комфорту» до абсурду, висловлюючи здивування, що інші мали хоча б намети. Комічний ефект досягається через перебільшення та порівняння різних уявлень про труднощі. Таким чином у ситуативному контексті реалізується тема жарту – порівняння умов служби у різних родах військ США: льотчики зазвичай мають найбільш комфортні умови служби, солдати армії стикаються з помірними труднощами, морські піхотинці славляться спартанськими умовами, що часто висміюється в гуморі. Також жарт є прикладом використання іншого стилістичного засобу – гіпербола, проблеми льотчика (зламаний кондиціонер) здаються дріб'язковими порівняно з умовами морпихів (відсутність наметів). При перекладі використовується прагматична адаптація для збереження контексту (*43 градуси за Цельсієм*).

Основна структура зберігається, адже ефект ошуканого очікування однаково працює в обох мовах.

What do pilots and air traffic controllers have in common?

If pilots screw up, they die. If air traffic controllers screw up, pilots also die [76].

Що спільного між пілотами та авіадиспетчерами?

Якщо пілоти облажаються, вони гинуть. Якщо авіадиспетчери облажаються, пілоти теж гинуть.

Гумор у жарті виникає через ефект ошуканого очікування, який ґрунтується на чорному гуморі. Жарт грає з очікуванням, що авіадиспетчери контролюють ситуацію і повинні бути менш уразливими в порівнянні з пілотами. Однак виявляється, що навіть незначна помилка диспетчера може вплинути на пілота, роблячи ситуацію ще більш небезпечною. Це виглядає як несподіваний іронічний момент у жарті. У жарті також використовується стилістичний засіб – паралелізм у відповідях. При перекладі ми зберегли гру слів та ефект ошуканого очікування, оскільки і в українській мові слова «помилка» і «смерть» мають той самий важкий, чорний гумор, що й у оригіналі.

Two Army second lieutenants started debating over certain distances. One started by saying, «Okay smartass, which one is closer, the moon or Florida?» The second responded by saying, «Obviously it's the moon – you can't see Florida» [76].

Два армійські молодші лейтенанти почали сперечатися про певні відстані. Один почав зі слів: «Гаразд, розумнику, що ближче, Місяць чи Флорида?». Другий відповів: «Очевидно, що Місяць, бо Флориду не видно!»

Цей жарт базується на ефекті ошуканого очікування, оскільки другий лейтенант не відповідає на питання про фізичні відстані, а відповідає з точки зору видимості. Слово «ближче» викликає в уяві фізичне порівняння відстаней, тобто питання, яке з об'єктів знаходиться на меншій відстані від слухача. Але замість логічного, раціонального підходу до вимірювання відстаней, лейтенант відповідає на основі того, що видиме небо, з якого Місяць

можна побачити, а Флориду – ні. Цей кумедний контраст між очікуваним і фактичним відповіданням призводить до непорозуміння, яке й створює гумор. При перекладі жарту на українську мову ми зберегли ефект ошуканого очікування, оскільки аналогічна концепція порівняння відстаней за допомогою фізичних характеристик є зрозумілою для української аудиторії.

Ось наступний жарт, де також використовується ефект ошуканого очікування:

A senior chief prompted his 25 sailors by saying, «I have an easy job for the laziest man here. Put your hand up if you're the laziest.»

24 men raised their hands, so the senior chief turns to the last man and says, «Why didn't you raise your hand, sailor?»

The sailor replies, «It was too much trouble, senior chief» [76].

Старший помічник капітана звернувся до своїх 25 моряків зі словами: «У мене є легка робота для найледачішого з вас. Підніміть руку, якщо ви найледачіший».

24 чоловіки підняли руки, тоді командир звертається до останнього і каже: «Чому ти не підняв руку, матросе?».

Матрос відповідає: «Це було занадто складно, командире».

Спочатку створюється очікування, що той, хто підніме руку, буде визнаний найледачішим, адже завдання, яке йому пропонують, є «легким». Всі 24 моряки піднімають руки, оскільки очікується, що вони хочуть потрапити в категорію «найледачіших». Але коли старший помічник звертається до останнього моряка, він отримує неочікувану відповідь. Останній матрос, виявляється, не підняв руку не через те, що він не хоче бути визнаним найледачішим, а тому, що це *занадто складно*, що є ще більшим підтвердженням його лінії, але у зворотному сенсі. Його відповідь не має сенсу з точки зору загальних норм поведінки, але саме ця абсурдність створює гумор. У оригіналі також використано стилістичний засіб – градація. При перекладі жарту на українську мову зберігається гумористичний ефект. Фраза «це було занадто складно» в українському варіанті так само звучить абсурдно

та гумористично. При цьому залишається збереженою суть того, що навіть дуже просте завдання стає для героя «занадто складним», що підсилює ефект ошуканого очікування. У цьому випадку переклад зберігає лінгвістичну гру і ситуативний контекст.

The company commander and the sergeant were in the field. As they go to bed for the night, the first sergeant said: «Sir, look up into the sky and tell me what you see?»

The commander said: «I see millions of stars».

Sgt: «And what does that tell you, sir?»

«Astronomically, it tells me that there are millions of galaxies and potentially billions of planets. Theologically, it tells me that God is great and that we are small and insignificant. Meteorologically, it tells me that we will have a beautiful day tomorrow. What does it tell you, Top?»

Sgt: «Well sir, it tells me somebody stole our tent» [75].

Командир підрозділу і сержант були в польових умовах. Коли вони лягали спати вночі, перший сержант сказав: «Сер, подивіться на небо і скажіть, що ви бачите: «Сер, подивіться в небо і скажіть, що ви бачите?»

Командир відповів: «Я бачу мільйони зірок».

Сержант: «І про що це вам говорить, сер?»

«З астрономічної точки зору, це говорить мені, що існують мільйони галактик і потенційно мільярди планет. З теологічної точки зору, це говорить мені про те, що Бог великий, а ми малі і незначні. З точки зору метеорології, вони говорять мені, що завтра буде чудовий день. А що вони говорять тобі, сержанте?»

Сержант: «Ну, сер, це говорить мені, що хтось вкрав наш намет».

Гумор цього жарту базується на ефекті ошуканого очікування. Спочатку командир інтерпретує питання сержанта у високому абстрактному сенсі, пропонуючи глибокі астрономічні, теологічні та метеорологічні висновки. Сержант, натомість, зводить ситуацію до банальної, але практичної проблеми – відсутності намету. Командир надає символічне та абстрактне значення

спогляданню зірок, тоді як сержант обмежується прямим і буквальним спостереженням. Прямий переклад жарту на українську мову зберігає ефект ошуканого очікування, де серйозність і абстрактність однієї відповіді (командира) контрастує з простотою та буквальністю іншої (сержанта). Цей ефект забезпечується порушенням логіки, що підсилює комічність ситуації.

Why was the guy who just passed high school and wanted to join the navy rejected when he was asked if he knew how to swim or not? Because he instantly replied, «Won't there be any boats in the navy?» [75].

Чому хлопця, який щойно закінчив школу і хотів вступити до військово-морського флоту, відмовили, коли його запитали, чи вміє він плавати чи ні? Тому що він миттєво відповів: «А хіба на флоті не буде човнів?»

Гумор у цьому жарті створюється завдяки ефекту ошуканого очікування, коли очікування логічної відповіді змінюється на несподівану й абсурдну репліку, що порушує початковий контекст питання. Питання про вміння плавати припускає, що це базова навичка для служби у військово-морському флоті. Слухач очікує відповіді типу «так» або «ні», з відповідною аргументацією. Замість передбачуваної відповіді кандидат на службу звертається до буквального значення концепції військово-морського флоту, натякаючи, що використання човнів має усувати необхідність плавання. Така репліка є абсурдною в контексті реальних вимог до флоту, що створює комічний ефект. При перекладі на українську гумор зберігається через дослівне відтворення фрази і дозволяє зрозуміти гумор без втрати значень, адже і в українській мові використовується аналогічна логіка та сприйняття абсурдності відповіді.

Розглянемо наступний, не менш цікавий жарт «Ben joins the military»:

Recruitment sergeant: what would you like to achieve?

Ben: I want to be a general after 2 years.

Recruitment sergeant: are you insane?

Ben: is that required [75]?

Бен вступає до армії.

Сержант призовної дільниці: Чого б ти хотів досягти?

Бен: Я хочу стати генералом через 2 роки.

Сержант: ти здурів?

Бен: це обов'язково?

Гумор у цьому жарті створюється завдяки ефекту ошуканого очікування, коли питання сержанта про розумовий стан героя (метафоричне «*are you insane?*») сприймається буквально, що створює несподівану зміну логіки та викликає комічний ефект. Сержант очікує, що Бен відповідь відповідно до стандартної логіки розмови, визнавши, що його бажання є нереалістичним. Замість цього Бен трактує риторичне питання сержанта буквально, припускаючи, що для досягнення мети в армії потрібний особливий психічний стан. Такий несподіваний перехід від метафори до буквального розуміння створює комічний ефект. Контекст пов'язаний із завищеними амбіціями новобранця, який демонструє абсолютне нерозуміння реальності військової кар'єри. При перекладі на українську мову жарт повністю зберігає свій комічний ефект, оскільки структура діалогу і логіка ошуканого очікування є універсально зрозумілими. У перекладі дослівно передано ключову фразу «*це обов'язково?*», що підтримує гру з буквальною сприйняттям метафоричної репліки.

An alien mothership is scouting planet Earth.

Alien Scout: Sir, the Humans appear to possess massive military capabilities, nuclear weapons included.

Alien Commander: This is problematic, are they really such an intelligent species?

Alien Scout: Apparently not Sir, they appear to have them pointed at themselves [75].

Инопланетний корабель розвідує планету Земля.

Инопланетний розвідник: Сер, люди, схоже, володіють величезним військовим потенціалом, включаючи ядерну зброю.

Інопланетний командир: Це проблематично, чи справді вони такий розумний вид?

Інопланетний розвідник: Очевидно, ні, сер, вони, здається, націлили її на себе.

У цьому жарті, гумор базується на ефекті ошуканого очікування, коли початкова установка на розумний висновок про людський інтелект (володіння потужною зброєю як показник технологічного розвитку) спростовується через абсурдність їхніх дій (націлювання зброї на самих себе). Гумор досягається через антитезу між очікуваннями та реальністю, а також через сатиричну оцінку людської поведінки. При перекладі жарту на українську мову використано дослівний підхід, який зберігає всі ключові смисли та ефект несподіванки.

Отже, з проаналізованих нами жартів можна стверджувати, що ефект ошуканого очікування є одним із найбільш ефективних способів досягнення комічного ефекту. Його суть полягає у створенні очікувань, які потім несподівано ламаються, виводячи слухача чи читача за межі передбачуваного. Завдяки цьому прийому гумор досягає свого кульмінаційного ефекту через контраст між очікуванням і результатом.

При перекладі жартів, що використовують цей ефект, у більшості випадків вдається зберегти як зміст, так і іронію оригінального тексту. Зокрема, з 16 проаналізованих прикладів усі 16 вдалося адаптувати без втрати комічного ефекту. Це свідчить про те, що цей стилістичний прийом є універсальним і не залежить виключно від мовних чи культурних бар'єрів. Однак спосіб реалізації гумору може мати певні варіації, що пов'язані з особливостями мовних систем та культурними контекстами.

Окрім цього, разом із ефектом ошуканого очікування, часто використовуються й інші стилістичні прийоми для створення гумору: зворотній паралелізм, градація, антитеза, гіпербола та іронія. Таким чином, гумористичний текст часто є багаторівневим і базується на комбінації декількох прийомів, що робить його адаптацію викликом для перекладача.

Успіх залежить від здатності зберегти не лише зміст, а й стилістичні особливості оригіналу, адже саме вони створюють гумористичний ефект.

Висновки до Розділу 2

У даному розділі нами були розглянуті основні прийоми, які використовуються для передачі гри слів і гумору у перекладі. Ці прийоми дозволяють перекладачеві зберегти жартівливість та ефективність оригінального тексту в цільовій мові. Один із найпоширеніших прийомів — це знаходження еквівалентних слів або виразів у цільовій мові, які мають подібне звучання або містять семантичну подібність. Інший прийом — це використання синтаксичних чи інших лексичних засобів, таких як полісемія, паронімія, омонімія та ефект ошуканого очікування, щоб передати гру слів і створити комічний ефект.

У цьому розділі були розглянуті лише деякі прийоми передачі гри слів у перекладі гумористичних творів, існує багато інших підходів і стратегій, які можуть бути застосовані залежно від конкретного контексту і тексту.

Проаналізувавши 53 гумористичних тексти, ми встановили, що основними способами відтворення гри слів у цих текстах були полісемія, омонімія, паронімія та ефект ошуканого очікування.

Переклад такого лексичного засобу, як полісемія, зазвичай здійснюється через відтворення гри слів у перекладі за допомогою того ж самого прийому («гру слів» у вихідному тексті замінюють «грою слів» у перекладі). Зокрема, у 20 жартах з 21 полісемію успішно збережено. У деяких випадках, однак, полісемію можна замінити іншим прийомом, наприклад, паронімією, що також дозволяє передати комічний ефект. Особливістю полісемії є те, що мікроконтекст жарту часто будується на двох значеннях одного слова, які належать до різних семантичних полів. Наприклад, одне значення відповідає загальному контексту жарту, а інше створює несподівану інтерпретацію, що й породжує гумор. Цей підхід дозволяє втілити ефект ошуканого очікування навіть у коротких афоризмах.

Гру слів, створену за допомогою паронімії, також порівняно легко перекласти із збереженням цього самого лексичного прийому. У 7 із 8 текстів комічний ефект вдалося зберегти, відтворивши паронімію у перекладі. Проте у рідкісних випадках для передачі жарту використовується інший прийом, наприклад, полісемія. Паронімія, як і полісемія, часто базується на звуковій подібності двох слів, які належать до різних семантичних полів, але співзвучність підсилює гумористичний ефект.

Омонімія є більш складним прийомом для перекладу через те, що прямі еквіваленти омонімів у різних мовах трапляються рідше. У 3 із 8 текстів омонімію було збережено через інший прийом, наприклад, полісемію. Ще в 4 текстах омонімія була відтворена, завдяки іншому прийому – паронімія. Один жарт не вдалося повністю адаптувати через неможливість знайти відповідний контекст, але гумористичний ефект зберігався завдяки додатковим стилістичним прийомам.

Жарти, що базуються на ефекті ошуканого очікування, виявилися найпростішими для перекладу. Усі 16 текстів із цим прийомом були успішно адаптовані, зберігаючи як зміст, так і іронію. Ефект досягається через порушення очікувань аудиторії та створення контрасту між очевидним і несподіваним. Особливістю цього прийому є те, що гумористичний контекст часто формується ситуативно, з використанням соціокультурних або професійних стереотипів, що полегшує адаптацію до іншої культури.

Навіть у коротких гумористичних текстах (афоризмах) контекст реалізується через мінімальну кількість елементів. Найчастіше це два слова, які належать до різних семантичних полів. Одне слово має своє базове значення, тоді як інше переносить ситуацію в іншу площину, створюючи комічний ефект. Для перекладу важливо зберегти цей мікроконтекст, що дозволяє передати гру слів і відповідний гумористичний потенціал.

Окрім перелічених вище, у текстах гумору часто використовуються й інші стилістичні засоби: зворотний паралелізм, градація, антитеза, гіпербола та іронія. Вони допомагають підсилити ефект основного прийому або

створити багаторівневу комічність. Успіх перекладу залежить від здатності передати ці стилістичні особливості, адже саме вони формують гумористичний ефект тексту.

Таким чином, переклад гумористичних текстів є складним завданням, що вимагає від перекладача не лише лінгвістичної компетентності, а й розуміння культурного контексту та здатності адаптувати стилістичні особливості оригіналу до умов цільової мови.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Гумор – художній прийом у літературному чи художньому творі, заснований на зображенні чогось у комічній формі. Гумор – слова, які вживаються у мові дуже часто та безпосередньо проникають у повсякденне мовлення. Відповідно таким словам притаманна сучасність, тому вони привертають до себе увагу, особливо молодого населення. Багатьох дослідників, науковців цікавило, як правило, нестандартний вид мови, тож гумору – один із найбільш досліджуваних аспектів.

Серед усього розмаїття гумору цінується саме англійський гумор – лаконічний, тонкий і часом дошкульний. Саме англійці традиційно вважаються майстрами найвишуканіших жартів. Виходячи з національно-специфічних особливостей англійців, виділяють види гумору, такі як іронія, сатира, анекдот, жарт, епітафія та лімерик.

В результаті дослідження, аналізу наукових джерел з'ясували, що гра слів є предметом наукових розвідок багатьох вітчизняних та зарубіжних науковців, а саме А. Я. Алексєєв, А. О. Щербіна, Д. Делабастіта, Ф. Гайберт, які розглядають термін гра слів (інша назва – каламбур) як лінгвістичне явище, в основі якого лежить використання різних значень одного слова або слів зі схожим звучанням. Цей прийом створює комічний ефект за допомогою вмілого використання співзвучь, повних або часткових омонімів, паронімів, полісемії та зміни сталих лексичних зворотів. Загалом, гра слів є загальною назвою для різноманітних текстових явищ.

Для аналізу гри слів контекст є ключовим, адже він визначає, як сприймається мовне явище. Багатозначні слова можуть набувати різних значень залежно від ситуації, історії чи стилю автора. Лінгвістичний контекст допомагає розв'язати багатозначність, особливо для омонімів і полісемій, завдяки взаємодії слів та граматичних конструкцій. Контекстуальний аналіз художнього твору також дозволяє виявити зв'язок тексту з соціокультурним середовищем і авторським задумом, зокрема через історичні та культурні

аспекти. Використання різних видів контексту дає змогу глибше вивчити смислову, стилістичну та естетичну багатогранність гумористичного тексту.

Сучасна класифікація гри слів включає різноманітні підходи, але загально визнаної системи немає. Загалом, класифікація може бути поділена на три основні категорії: 1) гра слів, яка ґрунтується на використанні багатозначності слів, а саме полісемії; 2) гра слів, яка базуються на омонімії, які в свою чергу охоплюють омофони (слова з однаковим звучанням, але різним значенням) та пароніми (слова, що схожі за звучанням і написанням, але мають різне значення); 3) гра слів, яка створюють гумор, за допомогою несподіваного поєднання слів або фраз (ефект ошуканого очікування). Дана класифікація дає можливість охопити широкий спектр гумористичних ефектів, що виникають у грі слів.

Переклад гумористичних творів, зокрема гри слів, є складним завданням, яке вимагає не лише знання мови, але й креативності, уяви та розуміння культурних нюансів. Збереження гумористичного ефекту при перекладі є важливим, і для досягнення успіху перекладач повинен знаходити адекватні аналоги та зберігати стиль і контекст гри слів. Чимало науковців пропонували свої варіанти систематизації способів перекладу гри слів. Одна з таких класифікацій включає наступне: 1) мовна гра → мовна гра (перекладач зберігає гру слів); 2) мовна гра → не мовна гра або компенсація (перекладач вилучає гру слів у перекладі); 3) мовна гра → експлікація (перекладач використовує пояснення).

Таким чином, проаналізувавши 54 гумористичних тексти, ми дослідили, що основними способами творення гри слів в цих текстах були полісемія, омонімія та ефект ошуканого очікування. Перекладаючи такий лексичний засіб як полісемія, відзначимо, що гра слів у більшості випадках відтворюється грою слів у перекладі з тим самим прийомом мовна гра → мовна гра (20 жартів з 21), проте інколи жарт можна перекласти іншим прийомом, наприклад, як у нашому випадку, паронімія.

Як у випадку з полісемією, гру слів створену за допомогою паронімії легше перекласти, при цьому зберігаючи той самий лексичний прийом (7 жартів з 8), проте також можна використати інший засіб, наприклад полісемія. Що стосується омонімії, то тут набагато важче, оскільки такий лексичний прийом майже неможливо відтворити у перекладі. Тому найчастіше його можна передати за допомогою інших засобів, до прикладу полісемією (3 жартів з 8) або паронімією (4 жартів з 8). Один жарт не вдалося повністю адаптувати через неможливість знайти відповідний контекст, але гумористичний ефект зберігався завдяки додатковим стилістичним прийомам.

Зважаючи на аналіз жартів, які були створені за допомогою ефекту ошуканого очікування, можна стверджувати, що цей прийом може бути відтворений у перекладі (16 жартів з 16), якщо вдається передати зміст та іронію, що присутні у вихідному тексті. У більшості випадків цей ефект може бути збережений, хоча й із варіаціями, залежно від мови та культурних особливостей. Окрім цього, разом із ефектом ошуканого очікування, часто використовуються й інші стилістичні прийоми для створення гумору: зворотній паралелізм, градація, антитеза, гіпербола та іронія. Таким чином, гумористичний текст часто є багаторівневим і базується на комбінації декількох прийомів, що робить його адаптацію викликом для перекладача.

Таким чином, при перекладі з англійської мови на українську з 53 прикладів, 53 англійських жартів з грою слів перекладено на українську із тим самим прийомом, що й в оригіналі (85 %), 4 перекладено за допомогою паронімії (7,5 %), і 4 перекладено за допомогою полісемії (7,5 %).

Перспективи подальших розвідок вбачаємо у розробці нових методик та підходів до використання гри слів у мовній освіті з метою вивчення впливу гри слів на комунікацію та сприйняття повідомлень.

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексенко С.Ф. Конкретно-наукові методи лінгвістичних досліджень: методичні рекомендації для студентів 1 курсу магістратури факультету іноземної та слов'янської філології. Суми: СумДПУ імені А.С.Макаренка, 2020. 44 с.
2. Алексєєв А.Я. Порівняльна стилістика. Дніпропетровськ: НГУ, 2012. 470 с.
3. Англійський гумор. Веб-сайт. URL: <http://enlizza.com/англійський-гумор/> (дата звернення: 20.05. 2023).
4. Баган М. П. Паронімія в сучасній українській лінгвістичній термінології: причини й тенденції розвитку. Науковий вісник ДДПУ імені І.Франка. *Серія «Філологічні науки». Мовознавство*. Том 1. №8. 2017. С. 5-9.
5. Бокова П. Каламбур, або гра слів. Проблеми та особливості перекладу. Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики. 2017. Вип. 27. С. 45-50.
6. Варданян. О. Особливості англійського гумору. Матеріали II Всеукраїнської студентської науково-технічної конференції «Природничі та гуманітарні науки. Актуальні питання». Том 2. Тернопіль: ТНТУ, 2009. С. 7-9.
7. Вельможко К. Г. Афоризми в художньому тексті: типологія та структура: дипломна робота. Запоріжжя. 2020. 110 с.
8. Виризей О. Комунікативно-інформативний контекст біблійних фразеологізмів іспанської та української мов: порівняльно-зіставний аналіз: автореф. кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня «магістр». Київ. 2021. 80 с.
9. Габідулліна А. Р., Жарикова М. В. Лінгвістична природа гумору: навчальний посібник. Слов'янськ: Видавництво Б. І. Маторіна, 2021. 140 с.
10. Галас А. С. Відтворення функцій гри слів у перекладі драми. Вісник Житомирського державного університету. *Філологічні науки*. 2011. № 58. С. 100-104.

11. Гнедкова О. Г., Карпенко З. О. Каламбур як ефект комічностей аудіо-медіальному тексті. Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. *Серія: Філологія. Журналістика*. 2022. Т. 1. № 5. С. 146-152.
12. Давидюк Ю. Б. Ефект ошуканого очікування у семантичній темпоральній і сюжетній структурі англomовного художнього тексту: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. н.: спец. 10.02.04 – «Германські мови». Київ. 2015. 20 с.
13. Дикан О. В. Лексичне значення й контекст: теоретичні аспекти. Івано-Франківськ: Івано-Франківський національний медичний університет, 2015. С. 3-20.
14. Діденко І. А. Особливості національного англійського гумору. Збірник статей учасників двадцять сьомої всеукраїнської практично-пізнавальної конференції «Наукова думка сучасності і майбутнього». 2019. № 27. С. 3-6.
15. Дубенко О. Ю. Порівняльна стилістика англійської і української мов. Вид. 2-е перероб. і допов. Навч. посібник. Вінниця: Нова Книга, 2011. 328 с.
16. Євтушенко Н. І. Каламбур як компонент ситуативного гумору в оповіданнях О. Генрі. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. *Сер.: Філологія*. 2019. Т. 3. № 39. С. 14-18.
17. Ємець О. В. Лінгвістичний аналіз тексту: стилістичні та перекладацькі аспекти: метод. вказівки. Хмельницький: ХНУ, 2020. 86 с.
18. Ємець О. В. Особливості сюжетного парадоксу у художньому тексті. Вісник Житомирського державного університету ім. І. Франка. № 56. 2011. С. 74-76.
19. Ємець О. В. Стратегії та стилістичні прийоми перекладу поетичних текстів. Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. *Філологічні науки*. 2016. С. 32-35.
20. Загнітко А. Сучасний лінгвістичний словник. Вінниця: ТВОРИ, 2020. 920 с.

21. Ісакова А. К. Теоретичні аспекти дослідження поняття «гра слів» в науковій парадигмі. Пріоритетні завдання сучасної філології і лінгвістики. 2022. С. 51-54.
22. Калько В. Контекстуально-інтерпретаційний аналіз українських паремій. Молодий вчений: наук. журнал. Херсон: Гельветика, 2018. № 9 (61). С. 100-105.
23. Карпенко З. О. Особливості перекладу каламбуру (на матеріалі телесеріалу «How I met your mother») під шифром «Каламбур НІМУМ». Львів: ТНУ імені В.І. Вернадського, 2021. 34 с.
24. Ковалик І., Мацько Л.І., Плющ М.Я. Методика лінгвістичного аналізу тексту. Київ: Вища школа, 1984. 120 с.
25. Козуб І. М. Інноваційні підходи до аналізу та інтерпретації художнього твору. Донецьк. 2020. 26 с.
26. Кочан І. Лінгвістичний аналіз тексту: Навч. посіб. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ: Знання, 2008. 423 с.
27. Ладнюк. В. Особливості перекладу англійського гумору українською мовою. Вінниця: ВТЕІ ДТЕУ, 2022. 144 с.
28. Лещенко Г. Фонова інформація vs вертикальний контекст твору. *Держава та регіони. Серія: Гуманітарні науки*. 2017. № 3 (50). С. 31-34.
29. Лещенко Г.А., Блакита І.О. Особливості передачі елементів вертикального контексту мовою перекладу (на матеріалі перекладу повісті О. Кобилянської «В неділю рано зілля копала»). *Нова філологія*. 2019. № 76. С. 65-70.
30. Лоленко О. Функціональні особливості гри слів: Новітня філологія. № 6 (26). Миколаїв: МДГУ, 2007. С. 91-97.
31. Матвієнків О. С. Контекстуальний аналіз фразеологічних одиниць в англomовному художньому тексті доби постмодерну. Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. *Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. Т. 32. № 4. С. 188-192.

32. Мацько Л., Сидоренко Л., Мацько О. Стилiстика української мови. Київ: Вища школа, 2003. 462 с.
33. Мороховська Е.Я. Основи граматики англійської мови: теорія і практика: навч. посіб. Київ: Вища школа, 1993. 454 с.
34. Мороховський О. М. Стилiстика англійської мови. Київ: «Вища школа», 1984. 246 с.
35. Напаснюк О. П. Специфіка жанру афоризму (перекладацький аспект): кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня «магістр». Суми. 2020. 60 с.
36. Олексин О. Особливості відтворення Шекспірової гри слів у перекладах Ірини Стешенко. Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки. *Філологічні науки. Мовознавство*. 2013. № 17. С. 165-170.
37. Пушик Н. В., Зубрицький Р. Я. Особливості перекладу каламбурів. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. *Сер.: Філологія*. 2022. № 58. С. 309-312.
38. Романюха М.В. Конспект лекцій з дисципліни «Порівняльна стилістика англійської та української мов» для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня зі спеціальності 035 «Філологія». Кам'янське: ДДТУ, 2022. 60 с.
39. Самохіна В. О. Комічне у постмодерністських художніх текстах ХХ–ХХІ ст. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. *Сер.: Філологічні науки*. 2015. № 7. С. 248-255.
40. Самохіна В.О. Сучасний англomовний жарт: Монографія (видання друге, перер. та доп.). Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2012. 475 с.
41. Сухорольська С.М., Федоренко О.І. Методи лінгвістичних досліджень: Навч. посібник. 2-ге вид., перероб. і доп. Львів: Видавничий центр ЛНУ ім. Івана Франка, 2009. 344 с.

42. Таємниця існування Вільяма Шекспіра. *На скрижлях*: веб-сайт. URL: http://na-skryzhalyah.blogspot.com/2016/04/blog-post_8.html (дата звернення: 20.05.2023).
43. Теорія і практика перекладу: навч. посіб. / Ємець О.В., Скиба К.М., Мацюк О.О. та ін. Хмельницький. 2014. 222 с.
44. Що таке гумор, англійський гумор. Веб-сайт. URL: <https://jak.koshachek.com/articles/shho-take-gumor-anglijskij-gumor-porivnjannja.html> (дата звернення: 20.05. 2023).
45. Якимчук Г.В. Аналіз художнього твору як засіб розвитку читацьких інтересів на уроках світової літератури. Кіровоград. 2012. 64 с.
46. Antrushina G.B. *Leksikologiya angliiskogo yazika: Uch. posobie dlya ped.in-tov.* М.:Drofa, 2001. 288 p.
47. Arnold I.V. *Stilistika sovremennogo angliiskogo yazika.* L.: Prosveshchenie, 1990. 300 p.
48. Delabastita D. *There's a Double Tongue. An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay.* Amsterdam, Atlanta: Rodopi, 1993. 522 p.
49. Delabastita D. *Wordplay and Translation. Special Issue of «The Translator».* Manchester: St Jerome Publishing, 1996. Vol. 2. №. 2. 227 p.
50. Giorgadze M. *Linguistic features of pun, its typology and classification.* 2nd Eurasian Multidisciplinary Forum. 2014. Vol. 2. P. 271-275.
51. Heibert F. *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: am Beispiel von sieben Übersetzungen des «Ulysses» von James Joyce.* Tübingen: Gunter Narr, 1993. 164 p.
52. Karasik A. V. *Lingvokulturnie kharakteristiki angliiskogo yumora: dis. kand. filolog. nauk: – 10.02.04.* Volgograd, 2001. 196 p.
53. Mikes G. *How to Be a Brit: How to Be an Alien, How to Be Inimitable, How to Be Decadent.* Penguin Books, Limited, 2016. 272 p.
54. Offord M. *Mapping Shakespeare's puns in French translation.* In: Delabastita, Dirk (ed). *Traductio: Essays on Punning and Translation.* Manchester: St. Jerome & Namur: Presses Universitaires de Namur, 1997. P. 233-260.

55. Satvoldievna U. D., Qizi R. K. B. Linguistic analysis of puns in the English language. *Problems of modern science and education*. 2020. Vol. 147. №. 2. P. 38-40.
56. Shestakov V.P. *Angliiskaya literatura i angliiskii natsionalnii kharakter*. M.: Nestor-Istoriya, 2010. 312 p.
57. Ter-Minasova S. G. *Rol yazika v formirovanii lichnosti. Yazik i natsionalnii kharakter*. Yekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t, 2004. P. 241-249.
58. Vandaele J. *Humor in Translation. Handbook of Translation Studies. Volume 2*. Amsterdam: John Benjamins, 2010. P. 180-183.
59. Vinogradov V. S. *Vvedenie v perevodovedenie (obshchie i leksicheskie voprosi)*. M.: Izdatelstvo instituta obshchego srednego obrazovaniya RAO, 2001. 224 p.
60. Vinogradov V.S. *Perevod. Obshchie i leksicheskie voprosi*. M: Dom knigi «Universitet», 2004. 240 p.
61. Vlahov S. N. *Neperevodimoe v perevode*. S. N. Vlahov, S. V. Florin. M: Mezhdunarodnie otnosheniya, 1980. 343 p.

ПЕРЕЛІК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ

62. Британський (англійський) гумор. *Вікіпедія*: веб-сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Британський_\(англійський\)_гумор](https://uk.wikipedia.org/wiki/Британський_(англійський)_гумор) (дата звернення: 20.05. 2023).
63. Гумор. *Вікіпедія*: веб-сайт. URL: <http://uk.wikipedia.org/wiki/Гумор> (дата звернення: 20.05. 2023).
64. *Енциклопедія перекладознавства: у 4 т. Т. 2: пер. з англ. / за ред.: Іва Гамб'є та Люка ван Дорслара; за заг. ред.: О. А. Кальниченко та Л. М. Черноватого*. Вінниця: Нова Книга, 2020. 276 с.
65. *Енциклопедія сучасної України*. URL: <https://esu.com.ua/article-24711> (дата звернення: 20.09. 2024)
66. Епітафія. *Вікіпедія*: веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Епітафія> (дата звернення: 20.05. 2023).

67. Каламбур. Академічний тлумачний словник української мови: веб-сайт. URL: <http://sum.in.ua/s/kalambur> (дата звернення: 20.05.2023).
68. Лімерик (поезія). *Вікіпедія*: веб-сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Лімерик_\(поезія\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Лімерик_(поезія)) (дата звернення: 20.05.2023).
69. Омоніми. *Вікіпедія*: веб-сайт. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Омоніми>. (дата звернення: 20.05.2023).
70. УкрЛіб. Бібліотека Української Літератури. URL: <https://www.ukrlib.com.ua/dic/show.php?w=52> (дата звернення: 20.09.2024).
71. Collins Dictionary. URL: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pun> (дата звернення: 20.09.2024).
72. Merriam Webster Dictionary. URL: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/humor> (дата звернення: 20.09.2024).
73. New Webster's Dictionary of the English Language. Danbury: Lexicon, 1993. 1149 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

74. Ярошенко М. І. 100 британських та американських жартів: Читаємо, дискутуємо і переказуємо англійською мовою (100 British and American jokes: Let's read, discuss and retell in English). Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2005. 88 с.
75. 60+ Military Jokes To Get Your Attention. *Little Day Out*. URL: <https://www.littledayout.com/military-jokes-to-get-your-attention/> (дата звернення: 20.09.2024).
76. 75+ Top Military Jokes for Every Branch. *Thought Catalog*. URL: <https://thoughtcatalog.com/katee-fletcher/2021/04/military-jokes/> (дата звернення: 20.09.2024).

77. Flying Turtle. *Mahachaat*: веб-сайт. URL: <https://mahachaat.com/jokes/28-animal-kingdom/3607-flying-turtle.html> (дата звернення: 20.09.2024).
78. Funny Military Jokes. *Vetfriends*. URL: https://m.vetfriends.com/ugc/military_jokes/military_jokes.cfm?page=567 (дата звернення: 20.09.2024).
79. George Bernard Shaw Quotes on Life, Love, and Change. Everyday Power. URL: <https://everydaypower.com/george-bernard-shaw-quotes/> (дата звернення: 20.05.2023).
80. J. B. Morton. Here lies a cannibal. URL: https://fabulae.ru/poems_b.php?id=386212 (дата звернення: 20.05.2023).
81. Jerome J. K. Three Men in a Boat (Wordsworth Classics). Wordsworth Editions Ltd, 1999. 160 p.
82. Laughing at the Enemy: How Ukrainians Weaponize Jokes in the Face of Danger. Literary Hub. URL: <https://lithub.com/laughing-at-the-enemy-how-ukrainians-weaponize-jokes-in-the-face-of-danger/> (дата звернення: 06.06.2023).
83. Liles M. 35 Nerdy Science Jokes You Can't Help but Laugh At. *Parade*: веб-сайт. URL: <https://parade.com/1193513/marynliles/science-jokes/> (дата звернення: 06.06.2023).
84. Oscar Wilde Quotes (Author of The Picture of Dorian Gray). Goodreads | Meet your next favorite book. URL: https://www.goodreads.com/author/quotes/3565.Oscar_Wilde?page=1 (дата звернення: 07.06.2023).
85. Science Jokes and Puns. *KidPillar*. URL: <https://kidpillar.com/funny-science-jokes-puns-for-the-everyone/> (дата звернення: 06.06.2023).
86. Sullivan C. These Corny Jokes About Science Will Make You Laugh Harder Than Nitrous Oxide. *Woman's Day*. URL: <https://www.womansday.com/life/a40024798/funny-science-jokes/> (дата звернення: 06.06.2023).

87. Top 18 funny military jokes to share with all your military friends.
Veteranlife. URL: <https://veteranlife.com/veteran-life/military-jokes> (дата
звернення: 20.09.2024).

ДОДАТКИ

Додаток А

Аналіз гумористичного твору

Ok, how about a true story. I was in Navy Boot Camp in Orlando. We were all home-sick, and in desperate need of cheering up.

My mother (God Bless her soul), she's a good woman, but there are certain things that she just doesn't understand, like, for example: Military addresses.

Eighty-three of my best friends and I were in the Company on a Saturday when time came for mail-call. We were opening our letters and reading them to each other, and I was dreading my turn...you see, I know how my mother is...

My turn finally came, and I quote:

«Dear Tracy, I called the Base Commander and got your address from him, a really nice young man by the way. He said that if I wrote you at this address, you'd get the letter, but I wasn't sure I had it right, so if this isn't the right address and you don't get this letter, please write me back with the right one so I can resend your letter. Love MOM.»

Even the CC's got a good laugh out of that [78]!

Гаразд, а як щодо реальної історії. Я був у військово-морському навчальному таборі в Орландо. Ми всі сумували за домом і відчайдушно потребували підтримки.

Моя мама (нехай Господь благословить її душу), вона хороша жінка, але є певні речі, які вона просто не розуміє, як наприклад: Військові адреси.

В суботу, коли прийшов час отримувати поштові листи, я і ще вісімдесят три мої найкращі товариші були в роті. Ми відкривали наші листи і читали їх один одному, а я з острахом чекав своєї черги... Розумієте, я знаю, яка моя мама...

Нарешті прийшла моя черга, і я зачитав:

«Дорогий Трейсі, я подзвонила командирю бази і попросила у нього твою адресу, до речі, дуже приємного молодого чоловіка. Він сказав, що якщо я

напишу тобі на цю адресу, то ти отримаєш листа, але я не впевнена, що вказала її правильно, тому якщо це невірна адреса і ти не отримаєш цього листа, будь ласка, напиши мені правильну, щоб я могла повторно відправити тобі листа. Люблю, мама».

Навіть командири підрозділів добряче посміялися з цієї історії!

Цей жарт базується на ефекті ошуканого очікування, що виникає через абсурдність висловлювання, яке здається серйозним, але виявляється нелогічним. Ключова фраза: *«If this isn't the right address and you don't get this letter, please write me back with the right one so I can resend your letter»*. Очікування аудиторії полягає в тому, що мати розуміє принцип листування, адже її намір допомогти здається щирим і логічним. Проте гумор полягає у протиріччі: якщо адреса неправильна, отримати відповідь на лист неможливо, оскільки сам лист не дійде до адресата. Створюється контраст між формальною серйозністю військової ситуації та наївним підходом матері. Абсурдність висловлювання мами підкреслюється її бажанням бути точною, що суперечить здоровому глузду. Ефект досягається через використання протиріччя (між умовою та висновком у листі) та іронії, що підкреслює гумор, властивий побутовим ситуаціям. Переклад зберігає структуру і гумористичну суть оригінального тексту, адаптуючи його для української аудиторії.

Аналіз гумористичного твору

There was once a religious man who was very fond of God.

One day there was a giant flood and an Army Ranger came to rescue him saying, «sir, please come with me or you will surely drown».

The man replied, «no, I believe in God and I know that HE will rescue me».

As the water got much deeper, a U.S. Marine chopper flew over and a Marine yelled to him, «jump on or you will drown».

Again the man replied, «no, I believe in God and I know HE will rescue me».

Soon the water was up to his nose and a Navy Seal came on a boat and said, «jump in or else!»

Again the man said, «no, I believe in God and I know HE will rescue me».

Finally, an Air Force jet appeared and over the loud roar a voice said, «sir, if you don't grab on to our rope, YOU WILL DROWN!»

Sure enough, the man drowns. As he get's to the pearly gates of heaven he sees God and say's, «what happened? I am a very devoted person towards you and YOU let me drown? Why didn't you save me?!»

And God replied, «You idiot! I did try to save you! I sent the Army, Navy, Air Force and Marines! How do you think they found you? An act of God, perhaps?» [78].

Жив колись один дуже релігійний чоловік, який дуже любив Бога.

Одного разу сталася величезна повінь, і армійський рейнджер прийшов, врятувати його, сказавши: «Сер, будь ласка, ходімо зі мною, інакше ви неминуче потонете».

Чоловік відповів: «Ні, я вірю в Бога і знаю, що Він мене врятує».

Коли вода стала значно глибшою, над ним пролетів вертоліт морської піхоти США, і морський піхотинець крикнув йому: «Застрибуйте, інакше ви потонете».

Чоловік знову відповів: «Ні, я вірю в Бога і знаю, що Він мене врятує».

Незабаром вода була по самий ніс, і морський котик підплив до нього на човні і сказав: «Залізайте, інакше потонете!».

Чоловік знову відповів: «Ні, я вірю в Бога і знаю, що Він мене врятує».

Нарешті, з'явився літак ВПС, і крізь гучний шум пролунав голос: «Сер, якщо ви не вхопитесь за нашу мотузку, ви потонете!».

Звичайно, чоловік потонув. Коли він потрапив до перламутрових небесних воріт, він побачив Бога і запитав: «Що сталося?

Чому ти не врятував мене?!»

А Бог відповів: «Бовдуре! Я намагався врятувати тебе! Я послав армію, військово-морські сили, військово-повітряні сили і морську піхоту! Як ти думаєш, як вони тебе знайшли? Можливо, завдяки Божому промислу?»

Цей жарт демонструє класичний приклад ефекту ошуканого очікування, що базується на іронії та не виправданих очікуваннях. У даному короткому тексті ситуативний контекст базується на алюзії – Бога та релігії. У тексті розкривається ситуація, коли людина потрапляє у складне становище (затоплення під час повені) та вірить, що її врятує Бог. У своїй наївній вірі вона ігнорує всі реальні спроби порятунку, сприймаючи їх як «непов'язані» з Божою волею. Очікування, що Бог безпосередньо втрутиться для порятунку людини, руйнується у фіналі, коли з'ясовується, що всі дії (військових, морських піхотинців, льотчиків) вже були допомогою Бога. Ключова фраза: *I sent the Army, Navy, Air Force and Marines! How do you think they found you? An act of God, perhaps?* Наполегливе повторення героєм фрази *God will rescue me* стає комічним та абсурдним через його повне ігнорування реальних рятувальних зусиль. Гумор підкреслює важливість здорового глузду і розуміння, що «божа допомога» може проявлятися у звичайних, але дієвих способах.

РІШЕННЯ ЕКСПЕРТНОЇ КОМІСІЇ КАФЕДРИ

ГПП

ПРО ДОПУСК КВАЛІФІКАЦІЙНОЇ РОБОТИ ДО ЗАХИСТУ

Підтверджуємо ознайомлення з результатами звіту/звітів перевірки роботи,

продукованими програмно-технічним засобом (ами), на наявність текстових збігів:

Назва кваліфікаційної роботи Гра слів як засіб творення та збереження когнітивного ефекту в перекладіАвтор Гуцал Катерина ВолодимирівнаОсвітня програма Германська філологія та перекладознавство англійська мова та друга іноземна моваСпеціальність: 035 ФілологіяНауковий керівник: к. філол. н., професор Євген Олександрович Василюк

Після аналізу звіту/звітів зроблено такий висновок:

№	Висновок	Позначка про відповідність
1	Запозичення, виявлені в роботі, є законними і не є академічним плагіатом (далі – зазначаються підстави віднесення запозичень до правомірних, якщо потрібно). Робота приймається до захисту.	✓
2	Виявлені запозичення не є академічним плагіатом, розміщені в розділах, які не описують безпосередньо авторське дослідження, але кількість цитат перевищує обсяг, виправданий поставленою метою роботи (далі – зазначаються детальні та аргументовані підстави віднесення запозичень до правомірних). Робота приймається до захисту, але має бути відкоригована.	
3	Виявлені запозичення не є академічним плагіатом, але частково розміщені в розділах, які описують безпосередньо авторське дослідження, а кількість цитат перевищує обсяг, виправданий поставленою метою роботи. Робота може бути допущена до захисту після того як буде відкоригована та доопрацьована і успішно пройде повторну перевірку на академічний плагіат.	
4	Робота містить навмисні текстові спотворення, передбачувані спроби укриття текстових запозичень або інші прояви академічного плагіату. Робота містить фабрикацію або фальсифікацію даних. Робота не допускається до захисту.	
5	Інше:	

Підтвердження:

Робота виконана відповідно до вимог Вимог плагіату, не перевищує
 безпосередню норму. Робота допускається до захисту.

Дата 26.12.2024

Завідувач кафедри

Підпис

Ім'я, прізвище

Гарант освітньої програми

Підпис

Ім'я, прізвище

Керівник кваліфікаційної роботи

Підпис

Ім'я, прізвище