

Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна
Міністерство освіти і науки України

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

ПЕШКОВА ОЛЬГА ГЕННАДІЇВНА

УДК 811.111:811.161.2]’25(043.5)

ДИСЕРТАЦІЯ

**«СТРАТЕГІЇ ТА ЧИННИКИ АНГЛО-УКРАЇНСЬКОГО ПЕРЕКЛАДУ
МОВНОЇ ГРИ В НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОМУ ДИСКУРСІ»**

Спеціальність – 035 Філологія

(Галузь знань 03 – Гуманітарні науки)

Подается на здобуття наукового ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ О.Г. Пешкова

Науковий керівник: Ребрій Олександр Володимирович, доктор філологічних наук, професор

Харків – 2024

Анотація

Пешкова О. Г. Стратегії та чинники англо-українського перекладу мовної гри в науково-популярному дискурсі. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 – Філологія (Галузь знань 03 – Гуманітарні науки). – Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна Міністерства освіти і науки України, Харків 2024.

Дисертація присвячена визначенню та аналізу чинників та сформованих на їхній основі стратегій англо-українського перекладу різновидів мовної гри в науково-популярному дискурсі. В дослідженні висунуто гіпотезу, що засоби мовної гри виконують в науково-популярному дискурсі низу функцій, сукупна дія яких зумовлює їхній статус перекладацької домінанти, відтворення якої в міжмовному трансфері здійснюється під впливом низки чинників мовного, культурного та особистісного характеру, які, у свою чергу, зумовлюють вибір перекладацької стратегії.

Актуальність дослідження визначається потребою комплексного перекладознавчого опрацювання мовної гри як лінгвального та мультимодального феномену в її діяльнісному та результативному вимірах. Такий підхід сприятиме подальшій розбудові науки про переклад на засадах актуальних гуманітарних принципів міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності.

Матеріалом для дослідження виступили 1019 прикладів мовної гри, з яких 416 є лінгвальними каламбурами, 179 – мультимодальними каламбурами, 302 – прецедентними іменами та висловленнями і 122 – okazіональними квазітермінами. Частину матеріалу утворюють переклади, виконані в перебігу двох ретроспективних експериментів.

Методологічну основу дослідження утворюють принципи міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності, які

структурують дослідження та забезпечують його комплексний характер, а отже й надійність отриманих результатів. Міждисциплінарність характеризує поточне дослідження як таке, проведення якого вимагало звернення до теорій та методів лінгвістики, філософії, психології, культурології, когнітології. Поліпарадигмальність дослідження реалізована в поєднанні компонентів методологічного апарату трьох парадигм перекладознавства – системно-структурної, культурної та діяльнісної. Мультиmodalність дослідження проявляється в залученні до його орбіти вербально-візуальних каламбурів як актуальної форми наукового гумору.

Методи і методики дослідження зумовлені його комплексним характером. У роботі застосовані загальнонаукові методи аналізу й синтезу, необхідні для вивчення як теоретичних джерел, так й ілюстративного матеріалу та вироблення власних дослідницьких гіпотез та висновків на основі зібраних теоретичних та емпіричних даних. Метод класифікації був необхідний для розподілу різновидів мовної гри за класифікаційними ознаками. Мовознавчі методи структурного, семантичного та контекстного аналізу було задіяно для вивчення лінгвальних параметрів засобів актуалізації мовної гри, релевантних для перекладознавчого дослідження. Метод комунікативно-функційного аналізу забезпечив розуміння доцільності та ефективності використаних перекладацьких стратегій. Ретроспективна експериментальна методика забезпечила висвітлення механізму прийняття перекладацьких рішень і розробки стратегії подолання перекладацьких труднощів, спричинених мовною грою, так само як і висвітлення чинників, що впливають на вказані рішення та стратегії. Метод кількісних підрахунків було застосовано для опрацювання результатів перекладацьких експериментів.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що в ньому вперше розроблено комплексний підхід до висвітлення перекладацької специфіки мовної гри в науково-популярному дискурсі на основі принципу тріангуляції, що полягає в поєднанні положень трьох перекладознавчих парадигм та трьох дослідницьких принципів сучасної гуманітаристики. В роботі вперше

виокремлено й досліджено стратегії та чинники перекладу мультимодальних каламбурів; висвітлено особливості перекладацьких рішень щодо відтворення мовної гри на основі експериментальних методів; запропоновано принципово нову модель дослідження міжмовного відтворення мовної гри на основі тлумачення перекладу як ігрової діяльності.

Дисертація складається зі вступу, чотирьох розділів із висновками до кожного з них, загальних висновків, списків використаних джерел, джерел ілюстративного матеріалу, довідкових та лексикографічних джерел та додатків.

У першому розділі простежуються філософські та психологічні витoki вивчення мовної гри, здійснюється огляд існуючих підходів до її тлумачення, на основі яких виводиться власна дихотомічна дефініція досліджуваного феномену, обґрунтовується необхідність дискурсного підходу до перекладознавчого висвітлення мовної гри, а також можливість та доцільність вивчення особливостей перекладу найбільш репрезентативних форм її актуалізації в науково-популярному дискурсі.

У другому розділі проведено аналіз перекладознавчих підходів до вивчення перекладу як гри, виходячи з якого сформульована власна методологічна концепція, згідно якої переклад об'єднує з грою наявність стратегій і правил. Стратегія перекладу, як і будь-якої іншої гри, має бути скерована на перемогу або виграш, під якими розуміється достатній рівень відповідності між вихідним та цільовим текстами на релевантних рівнях зіставлення: структурно-семантичному, комунікативно-функційному, прагматичному, дискурсному, культурному тощо. Деталізовано методикy дослідження, що визначається сукупною дією трьох принципів сучасної гуманітарної науки: міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності.

У третьому розділі проаналізовано три різновиди мовної гри у її результативному вимірі: лінгвальні каламбури, мультимодальні каламбури та вербальні прецедентні феномени. Наведено їхні класифікації, релевантні

перекладознавчому аналізу, встановлено та описано стратегії їхнього англо-українського перекладу на базі науково-популярного дискурсу.

У четвертому розділі проаналізовано переклад okazіональних квазітермінів у діяльнісному вимірі. З цією метою розроблено та імплементовано ретроспективну експериментальну методика, використання якої дозволило верифікувати алгоритмічно сформульовані методи інтерпретації інновацій та стратегії їхнього англо-українського перекладу в науково-популярному дискурсі.

Результати наукового дослідження узагальнюються в таких висновках, що підтверджують гіпотезу роботи.

Інтегративний підхід до розуміння мовної гри розглядає її як дихотомічний феномен, що об'єднує: (1) лінгвокреативну діяльність мовця, скеровану на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та (2) результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем). На основі емпіричного аналізу виокремлюємо такі форми мовної гри в англomовному науково-популярному дискурсі: (1) каламбури, в яких неконвенційним є навмисне поєднання в одному контексті двох різних значень ідентичних або подібних лексичних одиниць чи граматичних форм, внаслідок чого створюється семантична неоднозначність як джерело гумористичного ефекту; (2) вербальні прецедентні феномени (прецедентне ім'я та прецедентне висловлення), що набувають статусу мовної гри за умов апеляції до фрагментів дійсності, що видаються несумісними з тим різновидом дискурсу, в якому їх актуалізовано, хоча насправді мають із ним символіко-метафоричний зв'язок; (3) інновації, ігровий статус яких зумовлюється їхньою номінативною функцією: вони виступають знаками, що заміщують відповідні об'єкти дійсності, а в перекладі відбувається подвійна гра-заміна, коли знаки однієї мови заміщуються знаками іншої.

Віднесення мовної гри до перекладацьких труднощів означає деавтоматизм перекладацьких дій через відсутність готових засобів її

іншомовного та іншокультурного перестворення і, відповідно, необхідність значних творчих зусиль задля забезпечення перекладацької перемоги завдяки встановленню належного рівня адекватності як на рівні окремого прийому, так і тексту в цілому. Мовна гра в науково-популярному дискурсі реалізує низку функцій, серед яких виокремлюємо атракційну, популяризаторську, рекламно-пропагандистську, символічну, парольну тощо. Виступаючи ефективним засобом презентації власне наукової інформації і залучення потенційних реципієнтів, мовна гра претендує на статус дискурсної домінанти, що отримує право на пріоритетне відтворення в цільовому лінгвокультурному середовищі.

Концепція перекладу-гри передбачає творче змагання між автором та перекладачем, критерієм перемоги в якому виступає здатність перекладача до еквівалентного відтворення оригіналу на структурно-семантичному, комунікативно-функційному та культурному рівнях. У випадку мовної гри перекладач може досягти перемоги над автором за рахунок стратегій аналогічної мовної гри або її компенсації схожими засобами, натомість поразкою вважаємо стратегії вилучення мовної гри, її передачі описовим шляхом або через коментар.

Узагальнений аналіз стратегій, задіяних для відтворення різних форм мовної гри в англо-українському науково-популярному перекладі, вказує на те, що всі вони вкладаються в стандартний набір, який включає переклад за допомогою прямих (паралельних, словникових) відповідників, переклад на основі різноманітних смислових трансформацій та/або функційних відповідників, нульовий переклад, тобто збереження вихідної одиниці у її первинному вигляді та вилучення.

Теоретична значущість дослідження визначається його внеском до загальної теорії перекладу (розробка комплексної моделі перекладознавчого дослідження мовної гри), спеціальної теорії наукового перекладу (виокремлення та аналіз принципів перекладацького відтворення мовної гри в науково-популярному дискурсі); теорії інтерсеміотичного перекладу (визначення стратегій та чинників перекладу вербально-візуальних каламбурів);

діяльнісної теорії перекладу (розробка експериментальної методики для вивчення перекладацьких рішень стосовно стратегій та способів перекладу різних форм мовної гри).

Практична значущість дослідження визначається можливістю використання його теоретичних положень та практичних результатів в освітньому процесі при викладанні таких навчальних дисциплін, як: «Вступ до перекладознавства», «Актуальні проблеми теорії та практики перекладу», «Лексикологія з порівняльним компонентом», «Порівняльна стилістика», «Сучасні філологічні концепції», «Теорія міжкультурної комунікації». Зібраний в перебігу дослідження ілюстративний матеріал та вироблені методики можуть бути використані в освітньому процесі, а головні теоретичні постулати та висновки – при здійсненні досліджень, присвячених проблематиці перекладацьких труднощів, перекладацьких стратегій, експериментальних досліджень перекладацької діяльності та дискурсним перекладознавчим студіям.

Перспективу подальшої роботи бачимо у двох потенційних напрямках, що передбачають як розширення номенклатури засобів реалізації мовної гри, так і розширення номенклатури досліджуваних дискурсів як її середовища.

Ключові слова: діяльнісний підхід, дихотомія, каламбур, мовна гра, мультимодальність, okazіональний квазітермін, науково-популярний дискурс, перекладацькі труднощі, поліпарадигмальність, прецедентний феномен, ретроспективний експеримент, спосіб перекладу, стратегія перекладу, чинник перекладу, функція.

ABSTRACT

Piешkova O. H. Strategies and factors of English-Ukrainian translation of language game in popular science discourse. – Qualification scholarly paper: a manuscript.

Thesis for the Doctor of Philosophy degree in Specialty 035 – Philology (Field of knowledge 03 – Humanities). – V. N. Karazin Kharkiv National University of the Ministry of Education and Science of Ukraine, Kharkiv 2024.

The thesis deals with identifying and analyzing the factors and formed on their basis strategies of English-Ukrainian translation of different types of language game in popular science discourse. The study puts forward a hypothesis that the means of language game perform a number of functions in popular science discourse, the combined effect of which determines their status as a translation dominant, the reproduction of which in interlingual transfer is influenced by a number of linguistic, cultural and personal factors, which, in turn, determine the choice of translation strategies.

The relevance of the study is determined by the need for a comprehensive translation study of language game as a linguistic and multimodal phenomenon in its activity-based and result-based dimensions. Such an approach will contribute to further development of the science of translation on the basis of the current humanitarian principles of interdisciplinarity, polyparadigmatism and multimodality.

The material for the study is presented by 1019 examples of language game, of which 416 are linguistic puns, 179 are multimodal puns, 302 are precedent names and expressions, and 122 are nonce quasi-terms. Part of the material is made up of translations obtained in the course of two retrospective experiments.

The methodological basis of the study is formed by the principles of interdisciplinarity, polyparadigmatism and multimodality, which structure the research, provide for its comprehensive nature and, consequently, the reliability of the results obtained. Interdisciplinarity characterizes the current study as one that required recourse to the theories and methods of linguistics, philosophy, psychology,

cultural studies, and cognitive science. The polyparadigmatic nature of the study is realized in the combination of the components of the methodological apparatus of the three paradigms of translation studies – systemic-structural, cultural and activity-based. The multimodality of the study is manifested in the involvement of verbal-visual puns as a popular form of modern scientific humor.

The methods and techniques of the study are determined by its complex nature. The paper uses general scientific methods of analysis and synthesis, which are necessary for studying both theoretical sources and illustrative material and developing our own research hypotheses and conclusions based on the collected theoretical and empirical data. The method of classification was necessary to distribute the types of language games according to their classification features. The linguistic methods of structural, semantic and contextual analysis were used to study the linguistic parameters of the means of actualizing language game relevant to translation studies. The method of communicative and functional analysis provided for understanding the feasibility and effectiveness of the translation strategies used. The retrospective experimental methodology allowed to expose the mechanism of the translator's decision-making and developing strategies for overcoming translation difficulties caused by language game, as well as the factors influencing these decisions and strategies. The method of quantitative calculations was used to process the results of translation experiments.

The scientific novelty of the study lies in the fact that it is the first to develop a comprehensive approach to highlighting the translation specifics of language game in popular science discourse based on the principle of triangulation, which is a combination of the provisions of three paradigms and three research principles of modern humanities. The work is the first to identify and study the strategies and factors of translating multimodal puns; to highlight the specifics of translators' decisions regarding the reproduction of language game based on experimental methods; to propose a fundamentally new model for studying the interlinguistic reproduction of language game based on the approach to translation as a game.

The thesis consists of an introduction, four chapters with conclusions to each chapter, general conclusions, a list of references, a list of illustrative material sources, a list of dictionaries and encyclopedias, and appendices.

Chapter 1 traces the philosophical and psychological origins of the study of language game, reviews existing approaches to its interpretation, on the basis of which the author derives their own dichotomous definition of the phenomenon under study, substantiates the need for a discourse approach to the analysis of language game, as well as the possibility and expediency of studying the specifics of translating the most representative forms of its actualization in popular science discourse.

Chapter 2 analyzes translation studies approaches to the study of translation as a game, based on which the author formulates their own methodological concept, according to which translation resembles a game due to the presence of strategies and rules. The strategy of translation, like that of a game, should be aimed at winning, which means a sufficient level of correspondence between the source and target texts at the relevant levels of comparison: structural, semantic, communicative, functional, pragmatic, genre, stylistic, cultural, etc. The research methodology is outlined as determined by the combined effect of three principles of modern humanities: interdisciplinarity, polyparadigmatism and multimodality.

Chapter 3 investigates the three types of language game in its result-based dimension: linguistic puns, multimodal puns and verbal precedent phenomena. Their classifications relevant to translation analysis are presented and strategies of English-Ukrainian translation in popular science discourse are identified and described.

Chapter 4 analyzes the translation of nonce quasi-terms in their activity-based dimension. To this end, a retrospective experimental methodology was designed and implemented, the use of which allowed to verify the algorithmically formulated methods of interpreting innovations and strategies of their English-Ukrainian translation in popular science discourse.

The results of the scientific research are summarized in the following conclusions, which confirm the hypothesis of the work.

The integrative approach to understanding language game considers it as a dichotomous phenomenon that combines: (1) the speaker's linguistic creative activity aimed at enhancing the discourse expressiveness through the unconventional combination/use of units/elements of different linguistic hierarchies and (2) the result of this activity in the form of various language and speech formations. Proceeding from the empirical analysis, we distinguish the following forms of language game in the English popular science discourse: (1) puns, whose unconventional nature derives from the deliberate combination in one context of two different meanings of identical or similar lexical items or grammatical forms, which results in semantic ambiguity as a source of humorous effect; (2) verbal precedent phenomena (names and utterances) that acquire a language game status when appealing to fragments of reality that seem incompatible with the type of discourse in which they are actualized, although they actually have a symbolic and metaphorical connection with it; (3) innovations, whose playful status is determined by their nominative function: they act as signs that replace the corresponding objects of reality, consequently, their translation is a double play when signs of one language are replaced by signs of another.

The attribution of language game to translation difficulties means de-automation of translation actions due to the lack of ready-made means of its foreign language and foreign cultural representation and, accordingly, the need for significant creative efforts to ensure the appropriate level of equivalence both at the level of a particular stylistic device and the text as a whole. Language game in popular science discourse implements a number of functions, among which we distinguish those of attraction, popularization, advertising and propaganda, symbolism, identification, etc. As an effective means of presenting scientific information and attracting potential recipients, language game claims the status of a genre dominant, which is entitled to priority reproduction in the target linguistic and cultural environment.

The concept of translation as a game implies a creative competition between the author and the translator, the winning criterion of which is the translator's ability to equivalently reproduce the original at the structural, semantic, communicative, functional and cultural levels. In the case of language game, the translator can

achieve victory over the author by referring to the strategies of resorting to similar language game or its compensating, while the strategies of removing language game, conveying it in a descriptive way or through commentary are considered as a defeat.

A generalized analysis of the strategies used to reproduce various forms of language game in English-Ukrainian popular science translation shows that they all fit into a standard set, which includes translation with direct (parallel, dictionary) equivalents, translation based on various semantic transformations and/or functional equivalents, zero translation, i.e. preservation of the source unit in its original form, and extraction.

The theoretical significance of the study is determined by its contribution to the general theory of translation (development of a comprehensive model of translation studies of language game), special theory of scientific translation (identification and analysis of the principles of translation reproduction of language game in popular science discourse); theory of intersemiotic translation (identification of strategies and factors of translation of verbal-visual puns); activity-based theory of translation (development of an experimental methodology for studying translation decisions regarding strategies and methods of translating different forms of language game).

The practical significance of the study is determined by the possibility of using its theoretical provisions and practical results in the educational process in teaching such disciplines as: “Introduction to Translation Studies”, “Topical Issues of Translation Theory and Practice”, “Lexicology with a Comparative Component”, “Comparative Stylistics”, “Modern Philological Concepts”, “Theory of Intercultural Communication”. The illustrative material collected in the course of the study and the methods developed can be used in the educational process, and the main theoretical postulates and conclusions can be used in research dedicated to translation difficulties, translation strategies, experimental studies of translation activity and discourse translation studies.

The prospect of further work is seen in two potential directions, which include both the expansion of the nomenclature of means of realizing language game and the expansion of the nomenclature of the studied discourses as its environment.

Keywords: activity-based approach, dichotomy, function, language game, multimodality, nonce quasi-term, popular science discourse, polyparadigmatism, precedent phenomenon, pun, retrospective experiment, translation difficulties/problems, translation factor, translation method, translation strategy.

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:

Публікації у фахових виданнях України:

1. Ребрій О.В., Пешкова О.Г. Як перекладачі грають в мовні ігри (і перемагають): експериментальне дослідження. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов»*. Харків : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. Випуск 92. С. 82-92. <https://doi.org/10.26565/2227-8877-2020-92-11>

URL: <https://periodicals.karazin.ua/foreignphilology/article/view/17235/>

2. Пешкова О.Г. Переклад як гра: нова методологія дослідження перекладу мовної гри. *Нова філологія. Збірник наукових праць*. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2023. № 89. С. 192-200. <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2023-89-28>

URL: <http://novafilolohiia.zp.ua/index.php/new-philology/article/view/838>

3. Пешкова О.Г. Прецедентні феномени як засіб мовної гри в англо-українському перекладі науково-популярних текстів. *Закарпатські філологічні студії*. Ужгород : Ужгородський національний університет, 2023. Випуск 28. Том 2. С. 154-160. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2023.28.2.29>

URL: http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/28/part_2/29.pdf

Публікація у закордонних періодичних наукових виданнях, що входять до міжнародної наукометричної бази Scopus:

4. Rebrii O., Rebrii I., Pieshkova O. When Words and Images Play Together in a Multimodal Pun: From Creation to Translation. *Lublin Studies in Modern Languages and Literature*. 2022. Vol. 46. № 2. <http://dx.doi.org/10.17951/lsmll.2022.46.2.85-97>

URL: <https://journals.umcs.pl/lsmll/article/view/13820>

Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

5. Rebrii O., **Pieshkova O.** Language games vs. the game of translation. *SHS Web of Conferences*. 2021. Vol. 105. DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110503004>

6. Пешкова О.Г. Прецедентні імена як засіб мовної гри в англо-українському науковому перекладі. Тези доповідей XI науковій конференції з міжнародною участю «Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2021. С. 54-55.

7. Pieshkova Olha The Game of Translation: How to Win. IALS Conference 2021 «Game of Theories». Book of abstracts, 2021. P. 34-35.

8. Пешкова О.Г. Способи перекладу каламбурів в науково-популярних текстах». Тези доповідей XXI науковій онлайн-конференції з міжнародною участю “Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація”. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2022. С. 89-91.

9. Пешкова О.Г. Особливості перекладу okazionalizmів у науково-популярних текстах. Тези доповідей XXII науковій онлайн-конференції з міжнародною участю “Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація”. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2023. С. 103-105.

Наукові праці, які додатково відображають наукові результати дисертації (публікація у науковому виданні, включеному на дату опублікування до переліку наукових фахових видань України):

10. Пешкова О.Г. Еволюція підходів до визначення поняття «мовна гра». *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Філологічна*. 2014. Вип. 44. С. 238–239.

11. Пешкова О.Г. Науковий дискурс як об'єкт реалізації прийомів мовної гри. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія»*. 2017. Вип. 31 (2). С. 104–108.

(Особистий внесок здобувачки в публікації 1 полягає в зборі ілюстративного матеріалу та обробці отриманих результатів; в публікації 4 – в розробці методики дослідження, його організації та узагальненні висновків).

ЗМІСТ

ВСТУП.....	18
РОЗДІЛ 1: ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АНГЛО-УКРАЇНСЬКОГО ВІДТВОРЕННЯ МОВНОЇ ГРИ В НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОМУ ДИСКУРСІ.....	26
1.1. До витоків феномену мовної гри: від філософії та психології до філології	26
1.2. Прикладні аспекти мовної гри: лінгвістичний.....	33
1.3. Прикладні аспекти мовної гри: перекладознавчий.....	43
1.4. Огляд підходів до розуміння дискурсу в перекладознавстві	58
1.5. Мовна гра в науково-популярному дискурсі та принципи її відтворення в англо-українському перекладі.....	72
Висновки до Розділу 1.....	81
РОЗДІЛ 2: МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ АНГЛО-УКРАЇНСЬКОГО ВІДТВОРЕННЯ МОВНОЇ ГРИ В НАУКОВО-ПОПУЛЯРНОМУ ДИСКУРСІ.....	84
2.1. Переклад гри і переклад як гра: вироблення моделі дослідження.....	85
2.2. Методологічні принципи дослідження перекладу мовної гри: міждисциплінарність, поліпарадигмальність та мультимодальність.....	96
Висновки до Розділу 2.....	106
РОЗДІЛ 3: ПЕРЕКЛАД МОВНОЇ ГРИ В ЇЇ РЕЗУЛЬТАТИВНОМУ ВИМІРІ.....	110
3.1. Переклад лінгвальних каламбурів.....	110
3.2. Переклад мультимодальних каламбурів.....	136
3.3. Переклад прецедентних феноменів.....	149
Висновки до Розділу 3.....	166
РОЗДІЛ 4: ПЕРЕКЛАД МОВНОЇ ГРИ В ЇЇ ДІЯЛЬНІСНОМУ ВИМІРІ....	172
4.1. Обґрунтування й опис ретроспективного експерименту.....	172

4.2. Результати експерименту з перекладу квазітермінів.....	183
Висновки до Розділу 4.....	210
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	213
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	219
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	237
СПИСОК ДОВІДКОВИХ ТА ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ.....	240
ДОДАТОК А. СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ.....	241
ДОДАТОК Б. РЕЗУЛЬТАТИ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ.....	243

ВСТУП

У своїй теорії когнітивного розвитку видатний швейцарський філософ і психолог Жан Піаже описує гру як провідний тип діяльності, що визначає психічний розвиток людини з самого раннього віку [Piaget, Inhelder 2000; Piaget 2005]. Тому цілком логічним видається й те, що по мірі засвоєння мови як головного механізму комунікації, людина починає ототожнювати гру з мовою, а мову з грою, тим більше, що формування мовленнєвих та ігрових навичок розвивається паралельно, протягом т. зв. «доопераційної фази» її інтелектуального розвитку [Piaget, Inhelder 2000]. Так з'являється мовна гра, прояви якої пронизують буквально всі сфери як внутрішньомовного, так і міжмовного спілкування.

Складність і неоднозначність феномену мовної гри засвідчується відсутністю єдиного підходу до її тлумачення, форм та засобів дискурсної репрезентації. Дослідники вважають, що за останні десятиріччя мовна гра все активніше поширюється тими сферами комунікації, які раніше вважалися для неї абсолютно непроникними, як, наприклад, політична чи наукова [Агаришева 2020; Гнедкова, Вдодович 2021; Добжинська 2008; Лосєва 2013; Ягодзінський 2008; Baranova, Nazarenko, Makarenko 2023]. Водночас спостерігається брак ґрунтовних досліджень, присвячених створенню мовної гри та її перестворенню засобами іншої мови. Майже невивченими на сьогодні залишаються (між)культурні аспекти функціонування мовної гри, а також її мультимодальні прояви на перетині мови та інших семіотичних систем, що також можна вважати прерогативою сучасного перекладознавства в його інтерсеміотичному вимірі.

Зважаючи на все зазначене, **актуальність** поточного дослідження визначається потребою комплексного перекладознавчого опрацювання мовної гри як лінгвального та мультимодального феномену в її діяльнісному та результативному вимірах. Такий підхід сприятиме подальшій розбудові науки

про переклад на засадах актуальних гуманітарних принципів міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності.

Зв'язок з науковими темами. Проблематика дисертації відповідає профілю досліджень, які проводяться на кафедрі перекладознавства імені Миколи Лукаша факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна в межах наукової теми «Актуальні проблеми перекладознавства, мовознавства і методики навчання перекладу» (протокол № 10 засідання Вченої Ради факультету іноземних мов від 28 серпня 2021 року).

Метою дослідження є встановлення та вивчення мовних, культурних та особистісних чинників і сформованих на їхній основі перекладацьких стратегій англо-українського відтворення засобів мовної гри в науково-популярному дискурсі. Відповідно до поставленої мети, в роботі реалізовано низку **завдань**:

- дослідити філософські та психологічні витoki філологічного тлумачення мовної гри;
- проаналізувати прикладні аспекти мовної гри – лінгвістичний та перекладознавчий;
- описати специфіку реалізації мовної гри в науково-популярному дискурсі та встановити принципи її відтворення в англо-українському перекладі;
- виробити методологічну модель дослідження на основі тлумачення перекладу як гри;
- визначити чинники та стратегії перекладу каламбурів (лінгвальних та мультимодальних) та прецедентних феноменів як головних форм репрезентації мовної гри в науково-популярному дискурсі;
- організувати та провести ретроспективний експеримент для визначення діяльнійшої специфіки перекладу квазітермінів в науково-популярному дискурсі.

Об'єктом дослідження виступають актуалізовані в науково-популярному дискурсі форми мовної гри (каламбури, прецедентні явища, оказіональні

квасітерміни) в англomовному оригіналі та українськомовному перекладі, а предметом дослідження – чинники та зумовлені ними стратегії відтворення різновидів мовної гри в іншомовному та іншокультурному середовищі.

Методологічну основу дослідження утворюють принципи міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності, які структурують дослідження та забезпечують його комплексний характер, а отже й надійність отриманих результатів. Міждисциплінарність характеризує поточне дослідження тією ж мірою, що й загальний розвиток перекладознавства, яке сформувалося як синтетична наукова галузь на перетині низки гуманітарних дисциплін. Враховуючи об'єкт нашого дослідження, його проведення було би неможливим без апелювання до теорій та методів філософії [Вітгенштайн 1997; Гадамер 2000; Хьойзінга 1980; Foucault 1981; Hintikka 1998], психології [Павелків 2009; Elkonin, Piaget Inhelder 2000; Piaget 2005; Vygotsky 1978], культурології [Хьойзінга 1980, Есо 1995], когнітивної науки [Ташенко 2016, 2017; Fauconnier, Turner 2003; Kovalenko, Martynyuk 2021]. Поліпарадигмальність дослідження, що є проявом концепції онтологічної відносності Вілларда Квайна [Quine 2013], реалізована в поєднанні компонентів методологічного апарату трьох провідних парадигм сучасного перекладознавства – системно-структурної, культурної та діяльнісної. Мультимодальність дослідження проявляється в залученні до його орбіти вербально-візуальних каламбурів, вивчення яких здійснювалося на засадах семіотичної класифікації перекладів Романа Якобсона [Jakobson 1959].

Матеріалом дослідження виступають засоби омовлення тих форм мовної гри, які, за результатами дослідження, є найтипівішими в англomовному науково-популярному дискурсі, та їхні українські переклади. Ними стали: лінгвальні каламбури (416 одиниць), мультимодальні каламбури (179 одиниць), прецедентні феномени (302 одиниці). Джерелом ілюстративного матеріалу виступили монографії й журнальні статті, а також Інтернет-сайти. За останні роки надзвичайно виросла популярність Інтернет-ресурсів, присвячених науковому гумору, які виступають експериментальною площадкою для

формування нових гібридних та мультимодальних жанрів (на кшталт мемів, відеодайджестів чи комік-стріпів), а сам науковий гумор став значно прогресивнішим та відкритішим. Частина досліджуваного в роботі матеріалу було отримано в результаті двох ретроспективних експериментів з перекладу каламбурів (див. Додаток Б) та квазітермінів (див. Розділ 4 та Додаток Б).

Вибір **методів і методик** дослідження пов'язаний із його комплексним характером. У роботі застосовані загальнонаукові методи аналізу й синтезу, необхідні для вивчення як теоретичних джерел, так й ілюстративного матеріалу та вироблення власних дослідницьких гіпотез та висновків на основі зібраних теоретичних та емпіричних даних. Метод класифікації був необхідний для розподілу різновидів мовної гри за класифікаційними ознаками. Мовознавчі методи структурного, семантичного та контекстного аналізу було задіяно для вивчення лінгвальних параметрів засобів актуалізації мовної гри, релевантних для перекладознавчого дослідження. Метод комунікативно-функційного аналізу забезпечив розуміння доцільності та ефективності використаних перекладацьких стратегій. Ретроспективна експериментальна методика під назвою «Частковий відкладений звіт про проблеми та їхнє вирішення», розроблена на основі методики Даніеля Гіла під назвою «Інтегрований Звіт про Проблеми та їхнє Вирішення» (*Integrated Problem and Decision Reporting*) [Gile 2004], забезпечила висвітлення механізму прийняття перекладацьких рішень і розробки стратегії подолання перекладацьких труднощів, спричинених мовною грою, так само як і висвітлення чинників, що впливають на вказані рішення та стратегії. Метод кількісних підрахунків було застосовано для опрацювання результатів перекладацьких експериментів.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що в ньому вперше:

- на теоретичному рівні: розроблено комплексний підхід до висвітлення перекладацької специфіки мовної гри в науково-популярному дискурсі на основі принципу триангуляції, що забезпечує валідність отриманих результатів і полягає в поєднанні положень трьох парадигм (системно-структурної, культурної та діяльнісної) та трьох дослідницьких принципів сучасної

гуманітаристики (міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності); виокремлено і досліджено стратегії та чинники перекладу мультимодальних каламбурів; висвітлено особливості перекладацьких рішень щодо відтворення мовної гри на основі експериментальних методів;

- *на методологічному рівні*: запропоновано принципово нову модель дослідження міжмовного відтворення мовної гри на основі тлумачення перекладу як ігрової діяльності.

Наукова новизна отриманих результатів втілюється в таких **положеннях, що виносяться на захист**:

1. Інтегративний підхід до розуміння мовної гри позиціонує її як дихотомічний феномен, що об'єднує: (1) лінгвокреативну діяльність мовця, скеровану на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та (2) результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем). На основі емпіричного аналізу виокремлюємо поширені в англomовному науково-популярному дискурсі форми мовної гри:

1.1. Каламбури, в яких неконвенційним є навмисне поєднання в одному контексті двох різних значень ідентичних або подібних лексичних одиниць чи граматичних форм, внаслідок чого створюється семантична неоднозначність як джерело гумористичного ефекту;

1.2. Вербальні прецедентні феномени (прецедентне ім'я та прецедентне висловлення), що набувають статусу мовної гри за умов апеляції до фрагментів дійсності, що видаються несумісними з тим різновидом дискурсу, в якому їх актуалізовано, хоча насправді мають із ним символіко-метафоричний зв'язок;

1.3. Інновації, ігровий статус яких зумовлюється їхньою номінативною функцією: вони виступають знаками, що заміщують відповідні об'єкти дійсності, а в перекладі відбувається подвійна гра-заміна, коли знаки однієї мови заміщуються знаками іншої.

2. Неконвенційність як онтологічна риса всіх заявлених в роботі форм мовної гри зумовлює їхній статус перекладацьких труднощів. Віднесення

мовної гри до перекладацьких труднощів означає деавтоматизм перекладацьких дій через відсутність готових засобів її іншомовної та іншокультурної репрезентації і, відповідно, необхідність значних творчих зусиль задля забезпечення належної адекватності як на рівні окремого прийому, так і тексту в цілому.

3. Мовна гра в науково-популярному дискурсі реалізує низку функцій, серед яких виокремлюємо атракційну, популяризаторську, рекламно-пропагандистську, символічну, парольну тощо. Виступаючи ефективним засобом презентації власне наукової інформації і залучення потенційних реципієнтів, мовна гра претендує на статус дискурсної домінанти, що отримує право на пріоритетне відтворення в цільовому лінгвокультурному середовищі.

4. Концепція перекладу-гри передбачає творче змагання між автором та перекладачем, критерієм перемоги в якому виступає здатність перекладача до еквівалентного відтворення оригіналу на структурно-семантичному, комунікативно-функційному та культурному рівнях. У випадку мовної гри перекладач може досягти перемоги над автором за рахунок стратегій аналогічної мовної гри або її компенсації схожими засобами, натомість поразкою вважаємо стратегії вилучення мовної гри, її передачі описовим шляхом або через коментар.

5. Узагальнений аналіз стратегій, задіяних для відтворення різних форм мовної гри в англо-українському науково-популярному перекладі, вказує на те, що всі вони вкладаються в стандартний набір подолання перекладацьких труднощів, який включає переклад за допомогою прямих (паралельних, словникових) відповідників, переклад на основі різноманітних смислових трансформацій та/або функційних відповідників, нульовий переклад, тобто збереження вихідної одиниці у її первинному вигляді та вилучення.

Теоретична значущість дослідження визначається його внеском до загальної теорії перекладу (розробка комплексної моделі перекладознавчого дослідження мовної гри, яка може бути потенційно адаптована до інших різновидів перекладацьких труднощів); спеціальної теорії наукового перекладу

(виокремлення та аналіз принципів перекладацького відтворення мовної гри в науково-популярному дискурсі); теорії інтерсеміотичного перекладу (визначення стратегій та чинників перекладу вербально-візуальних каламбурів); діяльнісної теорії перекладу (розробка експериментальної методики для вивчення перекладацьких рішень стосовно стратегій та способів перекладу різних форм мовної гри).

Практична значущість дослідження визначається можливістю використання його теоретичних положень та практичних результатів в освітньому процесі при викладанні таких навчальних дисциплін, як: «Вступ до перекладознавства» (тема «Труднощі перекладу»); «Актуальні проблеми теорії та практики перекладу» (теми «Проблеми перекладності», «Переклад наукових текстів. Проблема відтворення термінології»); «Лексикологія з порівняльним компонентом» (тема «Стилістична типологія словника англійської мови»); «Порівняльна стилістика» (теми «Лексичні стилістичні фігури англійської та української мов», «Функціональні стилі англійської та української мов»); «Сучасні філологічні концепції» (тема «Онтологічна природа перекладу та перекладознавчі парадигми»); «Теорія міжкультурної комунікації» (теми «Мова і культура: теорія мовної відносності та концепція неперекладності», «Лексичні бар'єри на шляху міжкультурної комунікації»).

Зібраний в перебігу дослідження ілюстративний матеріал та вироблені методики можуть бути використані в освітньому процесі, а головні теоретичні постулати та висновки – при здійсненні різноманітних досліджень, присвячених проблематиці перекладацьких труднощів, перекладацьких стратегій, експериментальних досліджень перекладацької діяльності та дискурсним перекладознавчим студіям.

Апробація роботи. Основні теоретичні положення й висновки дисертації обговорено на засіданнях кафедри перекладу імені Миколи Лукаша факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна (2020–2023 рр.), а також на таких наукових конференціях: Міжнародна науково-практична конференція для перекладачів, молодих науковців та

здобувачів освіти “Translation Industry: Theory in Action” (Київ, 11-12 грудня 2020 року), XI наукова конференція з міжнародною участю «Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу (Харків, 15-16 квітня 2021 року), Міжнародна конференція Міжнародної Асоціації лінгвістичної семантики “Game of Theories” (Вільнюс, Литва, 22-24 жовтня 2021 року), Всеукраїнська наукова конференція «Переклад в Україні: тенденції, напрямки та соціополітичні виклики» (Львів, 8-9 листопада 2021 року), XXI наукова онлайн-конференція з міжнародною участю «Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація» (Харків, 4 лютого 2022 року), Міжнародна наукова конференція “Chance for Science” (Лейпциг, Німеччина, 8 вересня 2022 року), XXII наукова конференція «Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація» (Харків, 3 лютого 2023 року).

Публікації. Основні теоретичні положення й висновки роботи відображені в 11 публікаціях здобувачки: 2 статтях у виданнях інших держав, які входять до Організації економічного співробітництва та розвитку та Європейського Союзу, з яких 1 стаття входить до міжнародної наукометричної бази Scopus, 5 статтях у фахових виданнях України, 4 тезах на міжнародних наукових конференціях. Одноосібних статей – 4, у співавторстві – 3.

Особистий внесок здобувачки в публікації у співавторстві полягає в організації та проведенні експериментів, що лежали в основі публікацій, а також аналізі отриманих результатів.

Структура роботи. Дисертація складається зі вступу, чотирьох розділів із висновками до кожного, загальних висновків, списків використаних джерел (236 позицій, серед них 91 – англomовна наукова література), джерел ілюстративного матеріалу (32 позиції), довідкових та лексикографічних джерел (9 позицій), 2 додатків (список опублікованих праць автора та результати двох ретроспективних експериментів з перекладу каламбурів). Обсяг загального тексту дисертації складає 252 сторінки, з них основного тексту – 218 сторінок.

Розділ 1

Теоретичні засади дослідження англо-українського відтворення мовної гри в науково-популярному дискурсі

1.1. До витоків феномену мовної гри: від філософії та психології до філології

Автором терміну «мовна гра» вважається австрійський філософ Людвіг Вітгенштайн, завдяки якому він і отримав подвійну інтерпретацію – в загальному філософському та (пізніше) суто лінгвістичному сенсах. У своїх «Філософських дослідженнях» (*“Philosophische Untersuchungen”*) Вітгенштайн намагався представити весь процес мовокористування як одну з тих ігор, через які діти оволодівають рідною мовою. Саме ці ігри він і називав «мовними»: «Мовною грою я буду називати також єдине ціле: мова та дії, з якими вона перетинається» [Вітгенштайн 1997, с. 83]. Таким чином, у його розумінні гри на перший план виходить інструментальна функція мови, тобто її зв'язок із дією та впливом цієї дії на всіх залучених «гравців».

Вітгенштайн вважав, що взаємодія мови та життя проявляється у формі мовних ігор, що спираються на певні соціальні регламенти. Він стверджував, що мова як гра утворюється і складається з багатьох різновидів, що плідно взаємодіють між собою. Його основна ідея полягала в тому, що мова, яку використовує певний народ, є динамічною грою зі своїм набором правил: «Термін “мовна гра” має... підкреслити, що мовлення є частиною діяльності, способу життя» [Вітгенштайн 1997, с. 101]. І якщо мова – це гра, то припустимими є зміни її структури (інакше кажучи, системи правил), необхідні для подальшого вдосконалення її функціонування.

Аналізуючи позицію Вітгенштайна в діяльнісному вимірі, доходимо суголосного висновку про те, що не все в мові є грою, а лише те, що включено до комунікації, а отже, створює смисл для іншого. Інакше кажучи, не кожне

слово і не кожне висловлення є мовною грою, а тільки ті з них, що несуть в собі звернення до іншого. Тоді стає зрозумілим визначення мовної гри як особливої форми мовленнєвої комунікації, заснованої на правилах, але не зведеної до них. Адже правила гри завжди можна поміняти, про що і свідчить вся історія мовної еволюції.

Мовні ігри є тісно пов'язаними з суб'єктивною настановою індивіду щодо вибору конкретних мовних засобів в тій чи іншій ситуації спілкування. В концепції Вітгенштайна основою для вибору мовних знаків є правила мовної гри, які, у свою чергу, є тісно пов'язаними зі звичаями, традиціями, соціальними нормами та звичками. Тож, мовець будує своє висловлення згідно з правилами-нормами, що закріплені в мові. Цікавим є той факт, що один із сучасних підходів до тлумачення мовної гри прямо суперечить цьому положенню теорії Вітгенштайна, адже пояснює мовну гру через порушення мовних норм.

Надзвичайно важливим здобутком філософа є виокремлення низки рис, що об'єднують мовну гру з іншими іграми, підтверджуючи таким чином, що його теорія має радше онтологічний, ніж суто метафоричний характер: «Що це означає: бачити, чим є гра? Що означає бачити це й не могли цього сказати? Чи це знання є якимось еквівалентом невисловленого визначення? Так, немовби висловивши його, я міг би визнати його як вияв свого знання? Чи моє знання – моє поняття гри – виявляється все в поясненнях, які я міг би дати? А саме, в тому, що я описую приклади різних ігор, показую, як за аналогією до них можна сконструювати інші різноманітні ігри, кажу, що з того й того, я, мабуть, уже навряд чи назвав би грою, і таке інше» [Вітгенштайн 1997, с. 125].

Як ми спробуємо показати в практичній частині свого дослідження, деякі описи ігор та їхніх рис, якими рясніють сторінки «Логіко-філософського трактату», можуть бути достатньо логічно й послідовно екстрапольовані на ситуацію перекладу. Наприклад, можемо припустити, що трьома головними учасниками гри в перекладі є автор, перекладач і реципієнт, кожен з яких діє за своїми правилами. Якщо говорити про перекладацьку діяльність, то вона, на

відміну від авторської, є значно жорсткіше регламентованою низкою правил-обмежень, про що, зокрема, свідчить і такий жарт: перекладачу ніколи не наздогнати автора, адже автор біжить порожнем, а перекладач – навантажений словниками. Гра як засіб реалізації контактної функції є, безумовно, релевантною для перекладу, який якраз й існує для забезпечення зв'язків між різномовними індивідами і спільнотами. Врешті-решт, потрактування гри як способу розвитку креативності абсолютно узгоджується з поширеними сьогодні теоріями перекладацької творчості [Ребрій 2012], які набувають настільки великої популярності серед дослідницького загалу, що це дає підстави стверджувати про зародження потужного «креативного повороту» в сучасному перекладознавстві [Loffredo, Perteghella 2007], який уможлиблює наближення перекладу до оригінальної літературної практики, а отже й постмодерністський погляд на текст перекладу як на (відносно) самостійний продукт, автономний від тексту оригіналу.

Повертаючись до філософської концепції Вітгенштайна, зазначимо, що, на думку автора, кожна гра, в тому числі й мовна, «повинна бути визначена правилами» [Вітгенштайн 1997, с.237]. Але, з іншого боку, він «схильний і в грі розрізняти важливі й неважливі правила», а з цього, у свою чергу, випливає, що «гра, сказати б, має не лише свої правила, а й свій *сенса*» [Вітгенштайн 1997, с. 236]. І саме тому, будь-яка комунікація, яка і є грою, має виходити з її сенсу, тобто, в термінах Вітгенштайна, логіки: «У логіці — хочемо сказати — не може бути неясності. <...> Суворі і ясні правила логічної будови речень уявляються нам як щось таке, що ховається в глибині – в середовищі розуміння. Я тепер уже їх бачу (хоч і крізь те середовище), бо ж я розумію знак, укладаю в нього якийсь зміст» [Вітгенштайн 1997, с. 135].

Філософ вказує на те, що комуніканти далеко не завжди спілкуються за допомогою оповідних речень, а часто застосовують накази, прохання, висловлюють власні думки та сподівання, жартують, що, на думку дослідника, і є окремими прикладами мовної гри. Тут ми теж вбачаємо певну неузгодженість в межах авторської позиції, адже, пропонуючи глобальний погляд на мовну гру

як на використання мови взагалі, Вітгенштайн водночас не цурався наведення прикладів конкретних форм її реалізації, які пізніше дозволили філологам наступних генерацій використовувати ці його приклади як обґрунтування для виокремлення власних дослідницьких об'єктів.

Зокрема, великою популярністю користується наступна цитата з «Філософських досліджень»: «Усвідомте розмаїття мовних ігор на цих та інших прикладах: Давати накази й діяти згідно з ними; Описувати предмет за його виглядом або розмірами; Виготовляти предмет за його описом (малюнком); Розповідати про хід подій; Висувати й перевіряти гіпотезу; Демонструвати наслідки досліду таблицями й діаграмами; Вигадувати й читати оповідки; Прикидатися; Співати в хороводі; Відгадувати загадки; Вигадувати, розповідати жарт; Розв'язувати приклади з арифметики; Перекладати з однієї мови на іншу; Просити, думати, лаяти, вітати, молитися» [Вітгенштайн 1997, с. 101–102].

Звертаючи особливу увагу на переклад як форму мовної гри, не можемо не пригадати ще один цікавий різновид мовних ігор, що має безпосереднє відношення до нашого дослідження. Йдеться про номінацію, щодо якої Вітгенштайн писав наступне: «Таке питання разом із його корелятом – вказівним поясненням – становить, можна сказати, особливу мовну гру. Власне, це означає: нас так виховують, привчають до того, щоб ми питали: “Як це зветься?” – після чого йде називання. А є й така мовна гра: вигадати для чогось назву. Отже, ми кажемо: “Це зветься...”, а далі вживаємо нову назву. Так діти, наприклад, називають своїх ляльок, а потім говорять про них і до них» [Вітгенштайн 1997, с. 103]. До речі, про номінацію як форму гри писав ще один видатний філософ ХХ сторіччя, який присвятив чимало уваги вивченню гри як культурного феномену, – Йохан Хьойзінга. У своєму трактаті «Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури» (“*Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*”) вчений зазначає: «Мова дозволяє їй [людині – О.П.] розрізняти, встановлювати та визначати речі, найменувати їх і, іменуючи, залучати їх до царини духу. Продукуючи мовлення і мову, дух повсякчасно

“іскриться” між матерією та розумом, так би мовити, грає з цією чудовою номінативною владою» [Хьойзінга 1980, с. 4].

Хьойзінга доходить висновку про те, що гра є однією з іманентних властивостей людини. Більше того, «гра розглядається ним також як найвища з можливих форм діяльності людини. Невипадково й сама людина визначається у нього як *homo ludens*» [Білик 2011, с. 6]. Філософ висловлює декілька важливих припущень щодо сутності й ролі феномену гри, що мали величезний вплив на подальший розвиток теорії ігор. За його висновками, справжня культура не може взагалі існувати без ігрового начала, яке виступає провідним культуротвірним чинником. Іншою важливою характеристикою гри є її творчий характер, адже вона «прямо не пов'язана із задоволенням будь-яких матеріальних потреб людини та суспільства, але обов'язково відрізняється від буденного звичайного життя; гра з необхідністю постає виходом за межі його буденності і часто співпадає з поняттям святкового» [Білик 2011].

Водночас український філософ Сергій Ягодзінський піддає критиці характеристику Хьойзінгою гри як системи чітких, обов'язкових для всіх учасників правил і норм. Він вважає неактуальною тезу про те, що гра не передбачає динамічної зміни правил, «адже саме в грі зіштовхуються різні, навіть суперечливі, позиції, інтерпретації, моделі, що легітимуює варіативність її правил». Таким чином, невірним є й припущення Хьойзінги про те, що «наука, принципи, методологія та методика якої регулярно трансформуються, не може вважатися грою». Натомість, Ягодзінський пропонує сучасніший (на його думку) погляд на мовну гру як на «один із методологічних принципів аналізу наукового дискурсу, його органічну складову, атрибут» [Ягодзінський 2008, с. 68].

Діяльнісний підхід до тлумачення гри є єдиною ланкою між поглядами Вітгенштайна (лінгвофілософськими) та поглядами Хьойзінги (культурологічними), а ще одним спільним елементом в концепціях двох науковців є соціальна природа мовної гри, адже комунікативний консенсус досягається тільки за умови залученості суб'єктів спілкування до єдиної мовної

гри. Успіх (по)розуміння в діалозі визначається тим, якою мірою кожен його учасник оволодів актуальними на цей момент правилами мовної гри.

В перебігу дослідження ми звернули увагу на суголосність філософських міркувань щодо феномену (мовної) гри з психологічним тлумаченням ігор як різновиду людської діяльності. Йдеться передусім про школу психології ігор, представлену такими всесвітньо відомими авторитетами, як Сергій Рубінштейн, Лев Виготський та Данило Ельконін. Спробуємо проаналізувати цей зв'язок та визначити релевантність психологічного підходу меті та об'єкту власного дослідження.

У своїй основоположній праці «Основи загальної психології» (1940 р.) Рубінштейн, по-перше, акцентує діяльнісний і творчий характер гри, на що свого часу вказував і Вітгенштайн. На його думку, гра для людини – породження діяльності, за допомогою якої людина перетворює дійсність та змінює світ. Сутність людської гри – у здатності відбивати дійсність та перетворювати її. У грі здійснюються лише дії, цілі яких значущі для індивіда за їхнім власним внутрішнім змістом. В цьому головна особливість ігрової діяльності і в цьому її основна чарівність і краса, порівняна з чарівністю вищих форм творчості. Дослідник звертає увагу на важливу замісну функцію всіх ігор, яка повною мірою проявляється і в мові, і в перекладі. Йдеться про здатність заміщувати в межах, що визначаються смислом гри, предмети, що функціонують у відповідній неігровій дії, іншими, здатними слугувати для виконання ігрової дії [Довбня 2010, с. 91–94; Павелків 2009, с. 99–101]. Так, в мові слова виступають знаками, що заміщують відповідні об'єкти номінації – денотати, а в перекладі відбувається подвійна гра-заміна, коли знаки однієї мови заміщуються знаками іншої. Із цього випливає, що мовною грою фактично є функційна репрезентація знакової діяльності свідомості. Навіть більше, зважаючи на семіотичний характер нашого сприйняття дійсності, гра може бути проєктована на будь-яку форму суспільної свідомості. Гра, таким чином, може вважатися універсальним інструментом когніції, а отже бути цілком доречною і в науковому дискурсі.

Цікаво, що Рубінштейн піддавав критиці деякі положення теорії ігор Льва Виготського, зокрема, припущення останнього про те, що провідною властивістю гри є те, що гравець створює собі уявну ситуацію замість реальної і діє в ній, виконуючи певну роль відповідно до тих переносних значень, які він при цьому дає оточуючим предметам [Сокурєнко 2015, с. 23]. Парадоксальним є те, що хоча ця позиція Виготського, на думку, Рубінштейна, є хибною, оскільки не охоплює всі можливі різновиди ігор і є «суто інтелектуалістською», вона цілком узгоджується із запропонованим філософами і окресленим нами вище (нехай і дещо метафоричним) розумінням мови як гри.

Звичайно, що жоден екскурс в психологію гри не буде повним без опертя на спадщину піонера теорії когнітивного розвитку Жана Піаже, який у своїх психолого-когнітивних розробках приділяє значну увагу грі як невід'ємній частині філогенезу та онтогенезу людини. На це, зокрема, звертає увагу у своїй монографії «Психологія гри» учень Виготського Данило Ельконін, згідно концепції якого, гра виступає як форма діяльності, в якій відбувається формування передумов до переходу розумових дій на новий, більш високий етап – розумових дій з опертям на мовлення. Функційний розвиток ігрових дій вливається в онтогенетичний розвиток, утворюючи зону найближчого розвитку розумових дій. Можливо, ця модель співвідношення функційного й онтогенетичного розвитку, який ми спостерігаємо настільки наочно у грі, є загальною моделлю співвідношення функційного й онтогенетичного розвитку [Elkonin 2009].

Сам Піаже пов'язує гру із символічним мисленням людини, яке перебуває в основі її мовно-мовленнєвої компетентності, оскільки користування мовою по суті і є тією символічною грою, що полягає у «використанні знаків в якості символів і передбачає ту абсолютно нову, порівняно із сенсомоторною поведінкою, здатність представляти одну річ за допомогою іншої» [Piaget 2005, с. 126].

Завершуючи цей підрозділ, зазначимо, що наведений нами психологічний огляд тлумачення гри цілком узгоджується з окресленими вище філософсько-

культурологічними припущеннями щодо її сутності. В цьому ми бачимо не тільки геніальність філософів, які побудували свої теорії не емпіричним шляхом, а виключно на основі інтуїції¹ та логіки, а й справжній приклад тих міждисциплінарних зусиль, завдяки яким і здійснюється розвиток сучасної гуманітаристики. В прикладному сенсі украй важливим вважаємо те, що філософсько-культурологічний та когнітивно-психологічний (діяльнісний) підходи до розуміння феномену гри і мовної гри, зокрема, можуть слугувати надійним теоретико-методологічним підґрунтям для використання ігрового підходу з метою вивчення як діяльнісного, так і результативного аспектів перекладу. До того ж, залучення концепту гри до методологічного та термінологічного апарату перекладознавства може виявитися потенційно корисним для унаочнення когнітивних та творчих аспектів перекладу.

1.2. Прикладні аспекти мовної гри: лінгвістичний

Розробки концепції мовної гри Людвіга Вітгенштайна [Вітгенштайн 1997], Йохана Хьойзінги [Huizinga 1980], Ганса-Георга Гадамера [Гадамер 2000], Яакко Гінтіккі [Hintikka 1998] та інших філософів, з одного боку, виявилися всеохоплюючими, а з іншого боку – доволі загальними і дещо абстрактними, відірваними від форм і засобів втілення. Тому вони потребували певного уточнення та конкретизації, внаслідок чого було вироблено декілька підходів до конкретнішого тлумачення мовної гри у її філологічному, а точніше, лінгвістичному, розумінні. Саме ці підходи зазвичай використовуються для виокремлення випадків мовної гри в прикладних дослідженнях на кшталт дисертаційних. Тож, маємо передусім визначитися, яке мовознавче тлумачення мовної гри найбільше відповідає меті та завданням нашої розробки. Практична доцільність розв'язання цієї проблеми визначається необхідністю уточнення об'єкту дослідження та формування корпусу ілюстративного матеріалу.

¹ Як пригадує Норман Малькольм, одного разу, коли Вітгенштайн йшов повз поле, де грали у футбол, йому спало на думку, що люди грають в ігри словами, тобто основна ідея його концепції з'явилася у формі інсайта [Malcolm 2001].

Огляд літератури за темою дозволяє виокремити щонайменше чотири підходи до лінгвістичної інтерпретації феномену мовної гри. Перший пов'язує його з різноманітними виразними засобами мовлення (відповідно, може бути схарактеризований як «стилістичний»), другий – виключно з тими стилістичними засобами, що розраховані на створення комічного, гумористичного ефекту (відповідно, «гумористичний»; в цьому випадку мовна гра фактично дорівнює грі слів). Важливо, що на нашу думку, ці два підходи перебувають у родо-видових відносинах, отже часто тлумачаться як «широке» та «вузьке» розуміння мовної гри. Третій підхід, так само дотичний до першого і другого, пов'язує мовну гру з лінгвокреативною діяльністю мовця (відповідно, «лінгвокреативний»). Врешті-решт, четвертий підхід пов'язує мовну гру з порушенням норми (відповідно, «нормативний» або ж, навпаки, «анормативний»/«аномальний»). Але і тут уважний аналітик зможе побачити певні паралелі з першими трьома підходами. Тож, припускаємо, що між усіма визначеними поглядами існує як певний паралелізм, так і наявність значних зон перетину. Проаналізуємо кожний із них детальніше, аби перевірити це припущення, а також визначитися із власним розумінням.

Представники першого – стилістичного – підходу до потрактування мовної гри вважають, що вона є передусім засобом виразності, що порушує понятійні та мовні шаблони, активізує процес сприйняття художнього тексту, стимулює динаміку створюваних образів шляхом привертання уваги до парадоксальності суджень, до зовнішнього алогізму. В діяльнісному сенсі сутність мовної гри полягає в особливому типі мовленнєвої поведінки, скерованому на створення експресивних структур, здатних викликати у реципієнта певну емоційну реакцію.

В широкому сенсі під мовною грою пропонують розуміти всі явища такого роду, де мовець «грає» з формою мови, коли вільне ставлення до мови отримує додаткове естетичне завдання. Як зазначають Олена Тимчук та Ірена Сніховська, «лінгвістичні роботи, присвячені мовній грі, висвітлюють різні аспекти цього феномену: мовна гра як маніфестація почуття гумору, мовна гра

як відображення асиметрії мовного знака, мовна гра як вияв мовного смаку епохи, мовна гра як лінгвістичний експеримент. Разом з тим, основним проявом мовної гри переважно вважаються стилістичні прийоми створення комічного ефекту». Розглядаючи мовну гру в загальному стилістичному контексті, дослідниці підкреслюють, що «парадоксальний комічний ефект феномену мовної гри полягає у тому, що його аномальність, асистемність досягається системними мовними засобами» [Тимчук, Сніховська 2019, с. 233], тобто ефект мовної гри досягається за рахунок неконвенційного поєднання та/або використання конвенційних мовних елементів – від фонем до речення, що в цілому є принципом, на якому ґрунтуються всі стилістичні прийоми на різних рівнях.

Алла Габідулліна і Марина Жарикова прямо заявляють, що «гумор у дискурсі реалізується з допомогою мовної гри» як «діяльності, головною метою якої є досягнення задоволення». Авторки вважають, що «у свідомості носіїв мови мовна гра асоціюється із цілеспрямованими “пустощами”, грою з мовою в широкому значенні слова, із різноманітним словесним і звуковим “кривлянням”, з обіграванням прихованих значень (смислів) багатозначних слів чи омонімів у формі метафор, каламбурів, а також із мовними жартами, дотепами, афоризмами» [Габідулліна, Жарикова 2005, с. 8].

На наш погляд, у питаннях атрибуції мовної гри авторки посідають дещо проміжну позицію між «стилістичним» та «комічним» підходами, коли, з одного боку, постулюється всеохопність мовних ігор, що поширюються на всі можливі рівні мовної ієрархії – від фонем до тексту, а з іншого боку, підкреслюється, що найповніше концепція мовних ігор втілюється в тих прийомах, які характеризуються відчутною коміко-гумористичною забарвленістю. Розглядаючи досліджуваний феномен в діяхронічному аспекті, вони зазначають, що «у 1980–1990-і рр. вчені в основному займалися пошуком, аналізом і класифікацією типових мовних засобів, використовуваних для створення мовної гри. Було доведено, що жанри мовної гри найрізноманітніші: дотепи, каламбури, прислів'я, примовки, словесні дуелі, розіграші, дитячі

дражнилки, жарти, насмішки, кепкування, загадки, римування, анаграми, акровірші, кросворди, лімерики, настінні написи (графіті), жартівливі заклики, лозунги, заголовки, підписи під рисунками, карикатурами тощо» [Габідулліна, Жарикова, с. 9].

Важливо підкреслити той факт, що більшість дослідників мовної гри на радянському та пострадянському просторах приділяли і продовжують приділяти завелику увагу комічному ефекту як основній функційній складовій мовної гри, вважаючи його чи не єдиною її характерною рисою. Крім цього, часто стереотипним варіантом реалізації мовної гри в дискурсі видається саме гра слів (каламбур) [Гнедкова, Карпенко 2021, 2022], що суттєво звужує простір будь-якої розвідки з окресленого питання.

Лінгвокреативний підхід до феномену мовної гри акцентує увагу не стільки на власне засобах її створення, скільки на творчому підході мовця до використання мовних ресурсів з тією чи іншою прагматичною та/або естетичною метою і має, таким чином, антропоцентричну спрямованість. Хоча, як пише Жанна Колоїз, «попри посиленій інтерес до лінгвокреативності нині ще зарано говорити про те, що такий феномен є всебічно дослідженим, а відповідна теорія – викінченою», «не викликає жодних спростувань твердження про те, що проблема лінгвокреативності має безпосередній стосунок до явища, кваліфікованого в лінгвістичній науці як мовна гра, яке так само неодноразово ставала об'єктом зацікавлення як зарубіжних, так і вітчизняних науковців» [Колоїз 2016, с. 165].

Втім, на думку більшості прибічників цього підходу, комічна функція гри і в цьому випадку залишається незмінною, адже мовленнєвий креатив часто має характер балагурства, каламбуру, жарту. Показовою в цьому сенсі є позиція Юлії Молошної, за словами якої, саме «гумористичний дискурс характеризується як сфера ігрової комунікації, в якій велике значення має авторська творчість, оказіонально-ігрові елементи» [Молошна 2020, с. 19]. Тому мета гри – доставити задоволення людям, які беруть в ній участь, а гра як форма мовленнєвої поведінки людини, у свою чергу, дозволяє мовній

особистості розвивати лінгвокреативні (творчі) здібності й формувати свій індивідуально-авторський стиль, що реалізується в тексті.

Додамо, що привабливість такого підходу для нас підсилюється тим, що він виходить за рамки власне мови і дає більше можливостей зосередитися на особистості мовця-гравця, що значною мірою узгоджується з обраним нами дискурсним підходом. Такий підхід дає унікальну можливість розширити коло питань, пов'язаних із досліджуванним феноменом, адже «у ході звернення до явища мовної гри як форми лінгвокреативної діяльності піднімаються такі питання, як особливості прагматичної установки на деавтоматизацію знака; результати мовного впливу з урахуванням установки продуцента; виявлення основних рівнів мовної здатності, що відображають реальну картину мовних уявлень мовців – тезаурусного, прагматичного, асоціативно-вербального» [Тимчук, Сніховська 2019, с. 234]

В межах лінгвокреативного підходу, не можемо оминати увагою ґрунтовне дослідження мовної гри Іреною Сніховською, яка пропонує таке визначення: «Феномен мовної гри становить собою усвідомлену лінгвокреативну діяльність індивіда, процес і результат усвідомленої, інтенціональної, нестереотипної лінгвокреативної діяльності мовної особистості з метою створення певного прагмасемантичного ефекту. Мовна гра реалізує комунікативні інтенції мовця – переключення тональності спілкування на лудично марковану та вплив на емоційну та інтелектуальну сферу адресата. Головний принцип лудичної тактики полягає в інтенціональній здатності маніпулювати мовним матеріалом та встановлювати асоціативні зв'язки як показники лінгвокреативної особистості». Дослідниця вважає, що «основу механізму створення ігрем (одиниць мовної гри – *О.П.*) утворює відхилення від мовних норм використання лінгвальних одиниць, наслідком чого є виникнення ефекту невідповідності та протиріччя» [Сніховська 2004, с. 10–11]. Тобто, підхід Сніховської можна вважати поєднанням лінгвокреативного та (а)нормативного з акцентом на дихотомічній (процесуально-результативній) сутності мовної гри.

Якщо звернутися до (а)нормативного/аномального підходу до мовної гри, почати, на наш погляд треба з відповіді на три дотичних питання: (1) Чому порушення норм можна вважати грою? (2) Порушення яких норм підпадає під визначення мовної гри? (3) Які аспекти норми порушуються в ігровому процесі? Спробуємо знайти відповіді у наявних працях, а за їхньої відсутності, запропонувати свої.

Хотілося би звернути увагу на два важливих аспекти тлумачення мовної гри як мовної/мовленнєвої аномалії. Перший полягає в тому, що аномалії в контексті стилістики аж ніяк не варто сприймати як (цілком) негативне явище. Доцільнішим тут буде їхнє розуміння в широкому сенсі як будь-яких значущих відхилень від прийнятих в даному соціальному, культурному та мовному середовищі стандартів. За такого підходу, практично будь-яка мовна аномалія набуває потенціалу художньо-естетичного використання мови. В цьому сенсі можна казати про функційну значущість аномалій як джерела мовної гри.

Подібне ставлення до мовної гри видається нам співзвучним концепціям «висунення» (*foregrounding*) та «мовної девіації» (*linguistic deviation*) відомого британського мовознавця Джеффри Ліча. Він називає девіацією «порушення нормального процесу комунікації», породжене «правом автора порушувати норми, принципи, внаслідок чого у читача з'являється подив та підвищена зацікавленість. І тому його увага буде зосереджена на формі тексту, а не на змісті» [Leech 1969, с. 61]. Девіації Ліч поєднує з «висуненням», оскільки «висуненими елементами слугують лінгвістичні девіації, в той час як фоном є сама мова» [Leech 1969, с. 57]. На думку дослідника, девіації як основа висунення неначе підштовхують читача до пошуку імпліцитних сенсів. Коли ненормативне вживання потрапляє у фокус нашої уваги, ми намагаємося дати йому певне пояснення, звертаючись до своєї уяви, свідомості та підсвідомого, намагаємося розгадати інтенції автора.

Другий аспект полягає в тому, що мовні аномалії як джерело мовної гри розглядаються, як правило, на матеріалі художньої літератури (художнього дискурсу), що є цілком закономірним, адже художній текст вважається

найбільш типовим вмістилищем для різноманітних засобів увиразнення, а отже й мовних аномалій ігрової природи. В художньому дискурсі мовні аномалії позбуваються свого деструктивного характеру та набувають прагматичної виправданості, функційної доцільності та естетичної значущості. Джерелом для матеріалу нашого дослідження, натомість, є науково-популярний дискурс, в якому експресивні засоби мовної гри мають скоріше другорядне значення, але водночас за рахунок своєї незвичності та вибірковості сприймаються значно «гостріше», а отже й мають доволі потужний прагматичний потенціал, що має обов'язково бути збережений у перекладі.

Для співвідношення мовної гри з нормою необхідно прояснити, що сьогодні вважається мовною нормою. Світлана Єрмоленко визначає мовну норму як «сукупність мовних засобів, що відповідають системі мови й сприймаються її носіями як зразок суспільного спілкування у певний період розвитку мови і суспільства» [Зборник].

Якщо подивитися на мовну гру з погляду норми в першому значенні, то однозначно, що в її рамках здійснюється пошук потенційних реалізацій мовних моделей та усвідомлення цих моделей учасниками гри. Мовна гра допомагає мові розвиватися, підтримує її вітальність. Поняття норми в другому значенні як сукупності правил (зразків) використання зазначених засобів існує в нерозривній єдності з можливістю помилки: норма регулює, попереджає помилку. Навмисність та інтенціональність з погляду адресанта мови виключають можливість розгляду мовної гри як помилки, а отже й порушення мовної норми. Усвідомлення учасниками мовного акту мовної гри виключає наявність відхилень від норми в цьому сенсі. Головна різниця полягає саме в тій усвідомленості мовної гри, яка була обумовлена вище, та в спонтанності, випадковості помилки.

Однак розмежування мовної гри та помилки за принципом усвідомленості, з одного боку, та випадковості, з іншого боку [Партико 2006], не є основним критерієм в розумінні певних явищ в дискурсі як випадків мовної гри. Опосередковане сприйняття тексту без урахування контексту та

інтенцій мовця не дозволяє з повною впевненістю говорити про усвідомленість або випадковість певного відходу від мовної норми в усіх можливих ситуаціях.

Як правило, нормативність мовного явища визначається на основі низки критеріїв, таких як: (1) відповідність можливостям системи мови/правильність; (2) регулярність використання/обов'язковість/традиційність; (3) суспільне схвалення/позитивна соціальна оцінка [Макарець 2019; Селігей 2016; Семенов 2010; Стратулат, Яслик 2020]. Розглянемо ці критерії детальніше.

Якщо система охоплює ідеальні форми реалізації певної мови – техніку та еталони для відповідної мовленнєвої діяльності, норма включає моделі, які вже були історично реалізованими, та відповідає фіксації мови в її традиційних формах. Визначаючи релевантність цього критерію мовній грі, доречно згадати про її дихотомічний статус. Можна зазначити, що цей критерій норми навряд чи стосується мовної гри в її результативному статусі, оскільки в більшості випадків вона матиме мовленнєвий характер. Якщо ж говорити про гру в її процесуальному статусі, тобто на рівні прийомів/способів/моделей репрезентації, то тут, навпаки, вона матиме нормативний характер, адже навіть найбільш креативний мовний «гравець» навряд чи здатний видумати такий експресивний прийом/спосіб/модель, якого ще не бачив світ.

Стосовно другого та третього критеріїв норми ситуація не є настільки ж однозначною. На наш погляд, мовна гра може вважатися порушенням другого критерію відносно тих різновидів дискурсу, які не є проникними для більшості експресивних засобів ігрового характеру. Наприклад, як вже йшлося раніше, мовну гру найчастіше асоціюють із художнім дискурсом, тому намагання автора гратися з мовою задля підсилення експресивності літературного твору та його естетичного впливу на реципієнта будуть вважатися нормою, хоча і тут багато залежатиме від жанрового (дискурсного) канону. Натомість, ігрові елементи в різновидах наукового або офіційно-ділового дискурсу не є ані регулярними, ані обов'язковими, ані традиційними, і в такому разі їхня поява може вважатися певною частиною суспільства порушенням мовної норми.

Дія третього критерію норми відносно мовної гри схожа на дію другого, оскільки наявність засобів експресивності, які можна було би вважати різновидами мовної гри, схвалюється суспільством і отримує від нього позитивну оцінку, наприклад, в художньому дискурсі, тоді як сприймається досить неоднозначно в науковому дискурсі, як всередині наукового співтовариства, так і за його межами.

Таким чином, можемо зробити висновок, що ненормативність як критерій мовної гри має не стільки абсолютний, скільки відносний характер.

Представники комунікативно-функційної парадигми змінили ракурс вивчення феномену мовної гри. Особливу увагу вони почали приділяти не системоцентричному поясненню мовної дійсності, а вивченню мовленнєвої діяльності в її динаміці, внаслідок чого мовна гра може бути визначена як двоплановий процес, який проявляє себе у свідомому порушенні норм мови за умови повного розуміння законів використання певної мовної одиниці. Однією з головних особливостей комунікативно-функційного погляду на мовну гру є намагання не стільки констатувати факти, скільки розкрити механізми мовної гри, які тим чи іншим чином пов'язуються з поняттям норми. Наприклад, однією з основних вимог, що висувуються до мови її носіями, є суворі відповідність форми змісту, тож обігрування багатозначності, омонімії, паронімії є ігровим проявом ігнорування цих вимог.

Поєднавши семіологію з теорією комунікації, спостерігаємо мовну гру там, де з'являється деавтоматизація рецепції. Оскільки ігрові зусилля адресанта можна тлумачити як спробу побудови індивідуальної парадигматики та синтагматики за рахунок неконвенційного використання конвенційних елементів, намагання адресата вибудувати когерентні структурно-семіотичні зв'язки деавтоматизує сприйняття такого повідомлення. Вважаємо, що тут йдеться про стереотип сприйняття, визначальним чинником якого є те, що в нашій свідомості існують не розрізнені, а взаємопов'язані мовні одиниці. Мовна гра не використовує готові зв'язки в межах системи, а, навпаки, порушує їх, одночасно утворюючи нові. Відповідно, нормативним або

аномальним мовне явище може бути тільки для носіїв певної мови, які в даний конкретний момент мають знання про стабільний стан системи своєї мови. З такої точки зору мовна гра становить собою універсальне мовне явище, сенс якого полягає в ситуативно різних комбінаціях стабільних та нестабільних одиниць мови.

Дещо окремо від розглянутих вище підходів до тлумачення мовної гри розташовані спроби пояснити її виникнення та функціонування на основі психологічно-когнітивних механізмів людської свідомості [Kovalenko, Martynuk 2021]. Зокрема, на передній план виходять «супроводжуючі» мовну гру ефекти – «обманутого очікування» та «комічного шоку» [Габідулліна, Жарикова 2005, с. 10]. Комічне розуміється в цьому випадку як відхилення від стереотипної форми, що виникає в результаті несподіваного переходу від одного плану змісту до іншого (зіткнення «звичного» з «незвичним»). Одні події (в нашому випадку – висловлення) очікуються комунікантами з більшою ймовірністю, інші з меншою, при цьому суб'єктивна ймовірність очікуваної події може не збігатися з об'єктивною. Чим більш несподіваною є ситуація для людини, тим сильнішим буде емоційне потрясіння від неї.

Сучасна лінгвістика для пояснення природи гумору користується теорією інконгруентності [Самохіна 2012], згідно з якою ефект мовної гри «виникає через несумісність очікувань і реального розгортання ситуації» [Богуславська 2017, с. 138]. Вікторія Самохіна пише: «Інконгруентність – це *гра* протиріччями, протиставленнями, несумісностями. Жарт – це ігровий текст, призначений розсмішити, а отже адресант грає з адресатом. Так, мовна гра повинна ґрунтуватися на знанні системи одиниць мови, на здатності до творчої інтерпретації цих одиниць, тобто до порушення норм. Такого роду використання мови є *когнітивним процесом*» [Самохіна 2012, с. 71].

Втім, на думку Людмили Богуславської, більш адекватне пояснення механізму мовної гри як когнітивного феномену надає теорія концептуальної інтеграції Жюлія Фоконьє і Марка Тернера (*Conceptual Blending Theory*) [Fauconnier, Turner 2017, с. 140]. Інтерпретуючи цю теорію до власних потреб,

дослідниця стверджує, що в процесі створення мовної гри між комунікантами утворюється «прототипова інтеграційна мережа», що включає «чотири ментальних простори: узагальнюючий металний простір, який містить найбільш абстрактну інформацію про тематизовані сутності (елементи простору), два вихідних простори й інтеграційний простір або бленд, в який проектується концептуальні структури із двох вихідних просторів і в якому породжується нові структури на основі переосмислення інформації із вихідних просторів у процесі ‘зворотного проектування’» [Богуславська 2016, с. 41].

Наступним кроком у нашому дослідженні є виявлення особливостей перекладознавчого висвітлення мовної гри.

1.3. Прикладні аспекти мовної гри: перекладознавчий

Випадки використання мовної гри у міжмовних комунікативних актах за перекладацького посередництва отримують у сучасній комунікації все більшого поширення. При передачі мовної гри перекладач часто стикається з дуже складними, інколи нерозв'язними, на перший погляд, завданнями. Зазвичай у перекладача виникають проблеми, пов'язані не тільки з передачею мовної гри, а й з її правильною інтерпретацією, крім того, іноді перекладачі можуть побачити мовну гру навіть там, де її немає в оригіналі.

Принциповим питанням є проблема (не)перекладності мовної гри, яка може розглядатися принаймні в двох площинах: загальної (не)перекладності та (не)перекладності на рівні конкретного прийому чи засобу. Очевидно, що вимагає роз'яснення наша позиція щодо тлумачення поняття «перекладність» сучасним перекладознавством. В цьому питанні для нас становлять інтерес два аспекти. По-перше, немає жодних сумнівів у тому, що (не)перекладність є однією з найдавніших проблем теорії перекладу, про що свідчать праці таких видатних мислителів, як Вільгельм фон Гумбольдт, Фрідріх Шляйєрмахер, Август Шлегель, Олександр Потебня, Поль Рікер, Вальтер Беньямін тощо. Втім, чіткого розуміння, що можна перекладати, а що ні, немає й досі, частково

через еволюцію наших поглядів стосовно самої сутності перекладу, а частково через динамічність перекладацької норми.

З цього приводу вітчизняний класик Олександр Фінкель писав ще в далекому 1929 році: «Якщо не ставити перед собою завідомо невирішуваних завдань, якщо не ставити знака рівності між адекватністю та абсолютним збігом перекладу з оригіналом у всіх деталях, якщо відмовитися від хибної думки, що переклад іншою мовою має відтворити не тільки значення слова, а й усі його співзначення та морфологічні особливості, – тоді переклад є цілком можливим [Фінкель 2007, с. 258]. Від цього спостереження логічно переходимо до другого аспекту перекладності/неперекладності, який стосується, так би мовити, обсягу цього поняття та його номенклатури.

Очевидно, що й тут не може бути однозначної відповіді, оскільки, за спостереженнями Джона Кетфорда, неперекладність має місце тоді, «коли неможливо вбудувати функційно релевантні ознаки ситуації в контекстне значення тексту цільовою мовою» [Catford 1978, с. 94]. Автор виокремлює дві таких ситуації, які термінує «лінгвістичною» та «культурологічною». Перша має місце тоді, коли «неможливість знайти еквівалент повністю визначається відмінностями між мовою-джерелом і цільовою мовою» [там само, р. 98]. Хоча такі випадки є надзвичайно поширеними в будь-якій мовній парі, вони самі по собі не означають неможливості підібрати цільовий еквівалент: «Формальні мовні відмінності <...> призводять до неперекладності тільки тоді, коли формальна риса вихідної мови сама по собі є функційно релевантною в цьому тексті». Другий тип неперекладності – культурологічний – виникає тоді, коли «ситуаційна ознака, функційно релевантна для тексту мови-джерела, повністю відсутня в культурі, частиною якої є цільова мова». На щастя, цей тип неперекладності «зазвичай є менш “абсолютним”, ніж лінгвістична неперекладність» [Catford 1978].

Підсумовуючи наявні точки зору на вирішення проблеми (не)перекладності, Олександр Ребрій зауважує, що вона «має декілька варіантів вирішення, включаючи визнання абсолютної неперекладності та абсолютної

перекладності, так само як і помірковану проміжну позицію часткової (відносної) перекладності/неперекладності. Вибір варіанта вирішення визначається обраною автором в якості відправної точки онтологією перекладу та пов'язаною з нею методологією дослідження» [Ребрій 2012, с. 98].

Оскільки наше власне дослідження виконано на перетині декількох онтологій, які ми термінуємо як «системно-структурну» («лінгвістичну»), «когнітивно-дискурсну» («діяльнісну») та «культурну», цілком закономірним для нас є прийняття тези відносної перекладності, яка є характерною для цих напрямів в цілому. Сутність цієї позиції полягає у визнанні принципової можливості відтворити всі можливі різновиди мовної гри в англо-українському напрямку за винятком тих випадків, коли на заваді цьому наміру стоять мовні та/або культурні чинники. І навіть тоді перекладач, як правило, в змозі компенсувати одну мовну гру іншою. Випадки повного опущення мовної гри мають поодинокий та несистемний характер. Власне кажучи, такий погляд на існуючий стан речей у царині перекладацького відтворення мовної гри підтверджується і проаналізованими нами дослідженнями.

Вірним є також і те, що в плані (не)перекладності різні види мовної гри є нерівноцінними. Мається на увазі те, що, наприклад, такий еталонний різновид досліджуваного нами явища, як каламбур (гра слів) цілком справедливо вважається одним із найскладніших для іншомовного відтворення стилістичних прийомів. Це дає підстави деяким фахівцям стверджувати: «Майже неможливо адекватно перекласти каламбур і при цьому дотриматися всіх норм мови-реципієнта, відтворити індивідуальний стиль автора, дотриматися стилістичної відповідності між текстом оригіналу та перекладом й до того ж зберегти образність самого каламбуру» [Гнедкова, Карпенко 2021, с. 259].

Аналогічно відомі болгарські дослідники Сергій Влахов і Сидір Флорин пишуть про те, що проаналізовані ними масиви емпіричного матеріалу не дозволяють беззастережно приєднатися до занадто оптимістичної заяви про те, що неперекладної гри слів немає. Таке твердження, на думку авторів, стало би по суті несприйняттям очевидного факту неповторної своєрідності кожної

мови: якщо нормальний переклад, передача змісту даної мовної або мовленнєвої одиниці вихідної мови засобами мови перекладу, тобто за допомогою іншої форми – справа цілком здійсненна, то можливість перенесення до мови перекладу також вихідної форми (чого зазвичай вимагає переклад каламбуру), безсумнівно, є виключенням [Влахов, Флорин 1990].

Тим не менш, поєднання творчих зусиль перекладача з розвиненими ресурсами цільової мови дають можливість оптимістично припустити перекладність більшості прийомів мовної гри, в тому числі в англо-українському напрямку і на матеріалі науково-популярного дискурсу. На користь цієї гіпотези можемо скористатися принаймні трьома теоретико-методологічними обґрунтуваннями концепції відносної перекладності, запропонованими Ребрієм: перекладність із позицій холистичного підходу до вирішення антиномії «ціле – частина»; перекладність із позицій виражально-зображувального потенціалу мови перекладу; перекладність із позицій динамічності мовного розвитку [Ребрій 2012, с. 100–102].

Оскільки головними чинниками (не)перекладності мовної гри є (між)мовна та (між)культурна асиметрія, гіпотетично ми могли би поділити всі можливі її випадки на декілька категорій.

(1) мовну гру низької перекладацької складності. Сюди мають бути віднесені ті випадки, коли вихідну гру можна відтворити прямими (словниковими) відповідниками без будь-яких семантичних та/або прагматичних втрат;

(2) мовну гру середньої перекладацької складності. Сюди мають бути віднесені ті випадки, коли вихідну гру можна відтворити за допомогою різних трансформацій компенсаційного характеру. Головною умовою перекладацької успішності є збереження того прагмастилістичного ефекту, який ця гра має в оригіналі;

(3) мовну гру високої перекладацької складності. Сюди мають бути віднесені ті випадки, коли вихідну гру неможливо зберегти, і вона або втрачає в

перекладі притаманний оригіналові прагмастилістичний ефект, або взагалі вилучається.

Хоча ми й усвідомлюємо, що такий розподіл має гіпотетичний характер, його користь полягає в тому, що він може виступити методологічною основою для вироблення комплексу відповідних перекладацьких стратегій. Підтвердження валідності такого підходу знаходимо в працях багатьох дослідників, зосереджених на «технічних» аспектах перекладу різних форм і засобів мовної гри в різноманітних дискурсних різновидах [Баранова, Гончарова 2021; Лук'янова, Матійко 2020].

Ольга Демиденко та Олександра Козиряцька цілком слушно зауважують, що феномен мовної гри має універсальний характер, поширюється на всі рівні мовної системи і ґрунтується на «взаємодії стабільних та нестабільних її елементів» [Демиденко, Козиряцька 2018, с. 83]. Водночас дослідниці підкреслюють, що в прикладному сенсі більшість мовознавців все ще ототожнюють мовну гру з грою слів. Самі вони у відборі мовного матеріалу керуються комічним ефектом як головною перлокутивною ознакою і доходять висновку, що «мовна гра як свідоме порушення мовних норм задля утворення комічного ефекту, є певним викликом для перекладача, який має орієнтуватися на забезпечення належного прагматичного ефекту тексту перекладу, збереження гумору оригінального висловлювання і адекватного його відтворення у перекладі» [Демиденко, Козиряцька 2018, с. 84]. Причини, що ускладнюють можливість адекватного трансферу мовної гри, пов'язані не тільки з міжмовною асиметрією, а й з культурними відмінностями, адже «смішне для англomовного реципієнта як представника певної лінгвокультури не завжди є смішним для українця, і такі втрати потребують компенсації у перекладі» [Демиденко, Козиряцька 2018].

Аналізуючи особливості перекладацького відтворення мовної гри в драматургічному тексті, Анна Галас цілком слушно зауважує, що «перший чинник, який повинен врахувати перекладач – функція, яку виконує гра в діалогічному або монологічному мовленні персонажа. Традиційно основною

функцією мовної гри вважається функція продукування комічного. На рівні художнього тексту працюють і нетрадиційні функції гри слів. Серед них: структуроутворююча; алюзійна; асоціативна; іронічна; функція генерування атмосфери абсурду; функція інтелектуальної гри з читачем; характеристики персонажа; оціночно-тенденційна; маркування прихованої авторської присутності або прихованої присутності того чи іншого персонажа; функція показу психоемоційного стану персонажа; орнаментальна; ритміко-звукової інструментовки тексту [Галас 2011, с. 101]. Відштовхуючись від такої гіпотези, авторка доходить висновку про те, що «не варто намагатися будь-якою ціною відтворити гру слів, адже часом природність оригіналу перетворюється на штучну формулу в перекладі. У випадках, коли неможливо відтворити мовну гру, достатньо буде відтворити її головні функції» [Галас 2011, с. 104].

Сприймаючи мовну гру як цілісне лінгвостилістичне утворення, перекладач з технічної точки зору має докласти всіх можливих зусиль та передати його з художньою точністю, але за необхідності він отримує право відступити від букви оригіналу, якщо інакше йому не створити того самого ефекту, якого прагнув автор. В такій позиції ми відчуваємо паралелі з тим явищем, яке Джеффри Ліч позначає терміном «творча ліцензія», розуміючи під нею право автора «вийти за межі мови, аби досліджувати та комунікувати нові сфери досвіду» [Leech 1969, р. 36]. Ліч уточнює, що автор може творчо використовувати мовні ресурси, якщо він (а) незвичним чином (оригінально) використовує вже відомі можливості мови (що перегукується з нашим визначенням мовної гри як неконвенційного використання/поєднання конвенційних елементів/засобів) або (б) створює нові комунікативні можливості, яких раніше не було в цій мові. «В обох цих сенсах мовна креативність може бути перефразована як “вигадливість” чи “оригінальність”. Вона є характерною для всіх [мовних – *О.П.*] реєстрів, де спостерігаються ліберальні тенденції» [Leech 1969, с. 24].

За аналогією ми можемо припустити, що перекладач, так само як і автор, має право на творчу ліцензію як дозвіл на використання всіх можливих

компенсаторних засобів/механізмів задля збереження вихідного ефекту мовної гри в цільовому творі. Також маємо відмітити, що науково-популярний дискурс, як ми вже вказували раніше, цілком доречно вважати одним із тих мовних реєстрів, в якому не просто відчуваються а просто-таки панують зазначені «ліберальні тенденції».

Продовжуючи наш огляд, припускаємо, що при перекладі мовної гри перекладачі найчастіше звертаються до прийомів *компенсації*, що визначається як «спосіб перекладу, за якого елементи змісту, прагматичні значення, а також стилістичні нюанси, тотожна передача яких неможлива, а, отже, призведе до їх втрати при перекладі, передаються в тексті перекладу елементами іншого порядку» [Богуславська 2017, с. 162].

У своїй дисертації, присвяченій перекладу мовної гри в творчості Льюїса Керролла, Людмила Богуславська пропонує розрізняти компенсацію за двома параметрами: парадигматичним та синтагматичним. За парадигматичним параметром виділяється горизонтальна та вертикальна компенсація. За умов горизонтальної компенсації елементи тексту оригіналу, що виражаються одиницями одного рівня і втрачаються при перекладі, відтворюються в тексті перекладу одиницями того ж рівня.

За умов вертикальної компенсації елементи тексту оригіналу, що виражаються одиницями одного рівня і втрачаються при перекладі, відтворюються в тексті перекладу одиницями іншого рівня. За синтагматичним критерієм виділяється контактна та дистантна компенсація. За умов контактної компенсації можливі втрати компенсуються в тому ж місці тексту перекладу, що й в тексті оригіналу. За умов дистантної компенсації можливі втрати компенсуються в іншому місці тексту перекладу у порівнянні з текстом оригіналу [Богуславська 2017,с. 162].

Хоча мовна гра завжди має конкретну мету, не можна не погодитися з твердженням про те, що категорії естетики та творчості іноді важко пояснити, а ще важче виміряти, тому відомий постулат про те, що «головне прагматичне завдання перекладу полягає в тому, аби створити мовою перекладу текст, який

володіє здатністю чинити аналогічний [оригінальному] художньо-естетичний вплив на реципієнта перекладу, мають скоріше гіпотетичний характер, не підкріплені методикою емпіричного аналізу» [Богуславська 2017, с. 256]. Для вирішення цієї проблеми пропонується такий вихід: «Насправді в перекладі йдеться не про реакції конкретних носіїв мови перекладу, а тільки про *перекладацькі гіпотези* стосовно цих реакцій, адже рівноцінність регулятивного впливу вихідного тексту та перекладеного тексту на своїх адресатів не можна розуміти як ідентичність реакцій конкретних людей. Одне й те саме повідомлення... здатне викликати безліч різноманітних відгуків, тому текст оригіналу й текст перекладу мають забезпечити однаковий психологічний та естетичний ефект лише *в принципі*» [Богуславська 2017, с. 256–257]. Тому більш логічним шляхом дослідження особливостей перекладу мовної гри є не порівняння її гіпотетичного прагматичного впливу у вихідному та цільовому дискурсах, а порівняння цілком доступних для емпіричного аналізу перекладацьких стратегій, втілених у відборі конкретних мовних засобів.

Окрім суто технічних можливостей відтворення мовної гри, пов'язаних з асиметрією вихідної та цільової мов, хотілося би звернути увагу й на чинник природності при перекладі мовної гри, який вже понад п'ятдесят років визнається головною ознакою якісного перекладу: Сутність цього чинника можна сформулювати наступним чином: аби гра слів була виразною, вона має органічно вписуватися в перекладний дискурс. А задля забезпечення природності зв'язку мовної гри з (кон)текстом, перекладач має право більш рішуче поводитися з її контекстним обрамленням: щось перероблювати, щось додавати, тобто, виражаючись термінологічно, здійснювати різні види перекладацьких трансформацій.

Перейдемо до аналізу розвідок закордонних фахівців, загальна позиція яких визначається тим, що мовна гра (*language game*) у них фактично зводиться до гри слів (*wordplay*) або навіть вужче – до каламбуру (*pun*). Тому всі вказані терміни, як правило, використовуються недиференційовано. Яскравим прикладом такої позиції є праці найвідомішого авторитета в царині перекладу

мовної гри Дірка Делабастіти, який визначає її як «текстовий феномен, що використовує структурні особливості залученої мови, сприймається як комунікативно значуще явище і є заснованим на подібних формах, що передають різні значення» [Delabastita 1996, с. 128].

Особливість такого підходу полягає в тому, що мовна гра спирається не лише на парадигматичну базу, яка передбачає використання мовного потенціалу одиниці, а й на синтагматичну, оскільки гра розглядається як комунікативно релевантне (тобто функційно вмотивоване) текстове явище. Делабастіта використовує два критерії для встановлення власної типології гри слів:

(1) тип формальної подібності між лексичними одиницями: омонімія, гомофонія, гомографія та паронімія (взаємозв'язок між словами, що мають у своєму складі дуже схожі, хоча й не однакові звуки та орфограми);

(2) вертикальне/горизонтальне розрізнення. Вертикальні каламбури – це ті, в яких два (або більше) значення, які можна активувати, є співприсутніми в тому самому слові або послідовності слів, тоді як у горизонтальних каламбурах йдеться про два (або більше) значення розподіляються між двома (або більше) словами чи послідовностями [Delabastita 1996].

Безсумнівно, переклад гри слів утворює цілий набір перекладацьких труднощів, які можуть вирішуватися так само цілим набором можливих стратегій, серед яких можна виділити наступні: (1) каламбур вихідного тексту перекладається каламбуром на цільовій мові; (2) каламбур вихідного тексту замінюється фразою, що не містить каламбуру, але має схоже значення або у мові вихідного тексту, або в обох мовах; (3) каламбур вихідного тексту замінюється стилістичним засобом, пов'язаним із грою слів (повторення, алітерація, рима, іронія, парадокс тощо) з метою відтворення прагматичного ефекту каламбуру вихідного тексту; (4) фрагмент вихідного тексту, де відбувається каламбур, вилучається; (5) перекладач передає каламбур вихідного тексту в оригінальному формулюванні, тобто фактично не перекладаючи його; (6) перекладач уводить каламбур в іншому фрагменті вихідного тексту, де до

цього не було жодного каламбуру; (7) перекладач додає новий текстовий матеріал, який включає каламбур; (8) використовуються редакційні прийоми, такі як пояснювальні виноски або кінцеві виноски, коментарі перекладача в пролозі чи передмові тощо [Delabastita 1996, с. 134].

Як можна впевнитися, Делабастіта описує локальні стратегії перекладу гри слів, які в працях інших дослідників також термінуються прийомами, трансформаціями чи навіть способами перекладу. Такий термінологічний різнобій є типовим для сучасної науки про переклад, хоча й не становить суттєвої загрози валідності отриманих результатів, адже ілюстративний матеріал та супровідний коментар дають можливість достатньо чітко зрозуміти, про що саме йдеться. Ще однією новацією дослідника є те, що він намагається врахувати не тільки позицію самого перекладача («експерта» в термінах скопос-теорії), а й його «комісіонера» (в нашому випадку – редактора).

Узагальнюючи, зазначимо, що можливі варіанти перекладу мовної гри умовно поділяються на три групи: (1) збереження та компенсування мовної гри – застосування аналогічної чи схожої мовної гри; (2) втрата мовної гри – вилучення мовної гри, передача її описово або через коментар тощо; (3) додавання мовної гри – введення нових текстових фрагментів із метою створення мовної гри у друготворі за умови її відсутності у першотворі.

Якщо розглядати результати перекладу в термінах змагання між автором та перекладачем, які можуть виступати як віртуальні суперники, то групу (1) можна вважати перекладацькою перемогою, а групу (2) – перекладацькою поразкою. Статус групи (3) не є однозначним, але, на нашу думку, скоріше має бути оцінений негативно, адже штучне насичення цільового тексту виразними засобами (нагадуємо, що тут не йдеться про прийом компенсації, а саме про додавання того, що відсутнє в оригіналі) є прикладом перекладацького волюнтаризму або перекладацьких відсебеньок, які термінуємо як перекладацькі похибки, що полягають у необґрунтованому та недоречному використанні тих чи інших прийомів перетворення тексту оригіналу. Такі «додавання» несумісні з сучасним підходом до перекладу і личать скоріше

епосі *les belles infidels*. Водночас не можна виключати й ненавмисного створення мовної гри перекладачем. В будь-якому разі, в нашій вибірці таких прикладів не зафіксовано.

Болгарська дослідниця Бістра Алексієва вивчає специфіку перекладацького відтворення мовної гри в когнітивному ракурсі. Мовна гра зазвичай описується як явище, що витікає з протистояння або ж зіткнення двох значень. Втім необхідно подивитися на нього під дещо іншим кутом, а саме вийти за рамки лексичних одиниць та їхніх значень, аби зосередитися на сферах людського знання та досвіду, з якими вони можуть бути пов'язані. Таким чином, можна дійти висновку про те, що гра слів є результатом не стільки протистояння двох (або більше) різних значень ідентичних або схожих графічних чи фонетичних поєднань, скільки зіткнення між двома (або більше) сферами людського знання та досвіду. Більше того, можемо припустити, що саме відстань між цими областями та зв'язки між ними значною мірою визначають силу прагматичного ефекту гри слів [Alexieva 2014, с. 138].

Мовна гра є принципово можливою в будь-якій мові, оскільки універсальною особливістю мови є наявність слів з більш ніж одним значенням (полісемантів), різних слів з однаковим написанням або вимовою (омографів та омофонів), а також слів, які є близькими за значенням (синонімами), хоча й мають різні прагматичні прояви та викликають різні асоціації. Усі ці ознаки вказують на існуючу асиметрію між мовою та позамовним світом, що визначає перебіг та результат номінації: ми не можемо розраховувати на те, що кожна мова створюватиме окремий знак для кожного окремого об'єкта чи події у світі. Якби існувала мова, здатна до такого прямолінійного зв'язку з дійсністю, вона була б надзвичайно громіздким і неефективним інструментом спілкування, не говорячи вже про те, що нею фактично було б неможливо користуватися. Таким чином, мова працює з відносно невеликим набором знаків, які, однак, можна комбінувати різними способами, щоб відобразити всю складність реальності [Alexieva 2014, с. 139].

Далі Алексієва слушно вказує на те, що кожна мова є незалежною та автономною функційною системою, і ми не можемо очікувати, що асиметрія між її знаками та позамовними об'єктами і їхніми концептуалізаціями відобразатиме ідентичну модель взаємодії між мовами. Як кожен перекладач занадто добре знає, мови, як правило, глибоко відрізняються за своєю семантичною структурою: багатозначне слово в мові оригіналу може бути або не бути полісемантичним у мові перекладу; в мові перекладу можуть бути знайдені слова, які є синонімами вихідних одиниць, але мають принципово відмінні емотивні чи стилістичні конотації. На додачу, існують міжмовні відмінності на фонологічному (звуковому) і графемному (письмовому) рівнях; тут слід пам'ятати, що тотожність або близька схожість звукової та графічної форми виступає так би мовити «матеріальною» основою для мовної гри [Alexieva 2014, с. 141].

На думку ізраїльського дослідника Гідеона Турі, який вивчав таке цікаве явище, як спунерізм², у мовній грі та її основних правилах немає нічого, що зробило б її принципово неперекладними, за умови врахування культурного фактору, загальноприйнятого статусу та прийнятності гри в суспільстві або ж певному мовному регістрі [Toury 1997]. Однак це не означає заперечення того, що коли справа доходить до перекладу конкретного випадку мовної гри мовою А, цілком можуть існувати фактори, відмінні від тих, що пов'язані зі звичкою до гри, які можуть зменшити потенціал для збереження характеристик мовної гри при перекладі певною мовою Б – незважаючи на універсальність правил гри. Найпомітніші з цих додаткових обмежень, здається, пов'язані з двома параметрами: (1) мірою, до якої ознаки вихідних та/або вхідних виразів є специфічними для мови; (2) відносною важливістю як вхідних, так і вихідних характеристик (незалежно від того, чи є вони фізично присутніми чи ні) для загального повідомлення, переданого за допомогою мовної гри (або більш масштабного висловлення, в яке воно вбудовано); іншими словами, їх значення

² Спунерізм – навмисна або ненавмисна перестановка звуків (зазвичай початкових) у двох або більше словах, що викликає часто комічний ефект.

закарбовані в усій мережі текстових відносин, що перетинаються в мовній грі та відповідному ієрархічному наборі функцій [Toury 1995, с. 84].

Яким би не був ступінь початкової перекладності мовної гри певною цільовою мовою, цей фактор не є єдиним і навіть не завжди найсильнішим обмеженням, яке буде впливати на її переклад. Зрештою, незважаючи на ступінь відтворюваності, переклад служить для задоволення певних потреб, які встановлені в цільовій культурі, і виконується у спосіб, який найкраще відповідає цілям цієї культури. Насправді, саме культура мови перекладу визначає міру, до якої вихідний текст матиме вплив на формування та формулювання його перекладу цільовою мовою – інакше кажучи, наскільки потенціал перекладу вихідного тексту буде реалізованим [Toury 1995, с. 12].

Таким чином, для будь-якого висловлення вихідною мовою може виконуватися багато різних видів операцій перекладу, що призведе до створення будь-якої кількості різних перекладів, кожен з яких перекодує цільовою мовою лише частину початкового потенціалу цього висловлення. Одним із зручних способів встановлення різних типів поведінки гри слів в перекладі є порівняння різних перекладів цього випадку використання мовної гри, бажано однією і тією самою мовою, або (з урахуванням певних необхідних коригувань) різними мовами. Такий порівняльний аналіз дозволить досліднику відзначити відмінності та подібності, після чого він/вона може спробувати пов'язати ці висновки з обмеженнями, яким, здається, піддавався кожен перекладач, особливо міжсуб'єктивними, культурно-залежними обмеженнями, які, власне, і належать до норм перекладу [Toury 1995, с. 53–69].

На жаль, цілком слушне припущення Турі видається релевантним стосовно художнього перекладу, в якому множинні переклади є нормою, і навряд чи може бути реалізоване в науковому або навіть в науково-популярному дискурсі. Єдиним шляхом отримати численні переклади одного й того самого прикладу мовної гри вважаємо перекладацький експеримент. В ході дослідження ми організували й провели два таких експерименти. Один – задля висвітлення перекладацької гри в її діяльнісному втіленні, а другий –

якраз задля отримання множинних перекладів та порівняння задіяних різними перекладачами стратегій (див. Додаток Б).

В межах когнітивного підходу Франсіско Хав'єр Діаз-Перез пропонує стратегії відтворення мовної гри на основі положень когнітивно-прагматичної теорії релевантності (2014), що дає можливість оцінити не тільки отриманий результат, а й сам процес прийняття перекладацьких рішень. Теорія релевантності, як її описує дослідник, ґрунтується на «припущенні, що адресат зробить зусилля опрацювати повідомлення, якщо він/вона вважає його релевантним, тобто якщо він/вона вірить, що це повідомлення буде в змозі модифікувати або виправити його/її когнітивне середовище або, інакше кажучи, його/її бачення світу» [Díaz-Pérez 2014, с. 109].

У відповідності до теорії релевантності критерієм успішності перекладу є не «ідеалізоване, упереджене поняття еквівалентності», а «інтерпретативна подібність» між вихідним і цільовим текстами. Відповідно, перекладач має застосувати стратегію, найбільш придатну для «відтворення когнітивного ефекту, передбачуваного автором вихідного повідомлення за умови найменших зусиль з боку цільового реципієнта» [Díaz-Pérez 2014, с. 123].

До потенційних стратегій відтворення гри слів автор відносить: (1) створення каламбуру-відповідника, що «ґрунтується на тому самому мовному явищі, що й вихідний каламбур, і відтворює ту ж саму семантичну неоднозначність» [там само, с. 112]; (2) заміна каламбуру, що застосовується тоді, коли «неможливо зберегти форму та значення оригіналу» [там само, с. 115]; (3) вилучення каламбуру і збереження (частини) змісту. У цьому випадку перекладачеві доведеться вирішувати, чи зберегти обидва значення, що містяться у вихідному каламбурі, чи надати перевагу одному з них, який визначається як більш релевантний. «Якщо перекладач робить вибір на користь другого варіанту, він вилучить ту інформацію, яку вважає другорядною після оцінки контексту та доступності збереженої інформації в когнітивному середовищі цільового адресата» [Díaz-Pérez 2014, с. 118]; (4) (некаламбурна) розмита парафраза – спостерігається у випадках, коли перекладач вирішив, що

«існування гри слів не є достатньо релевантним у цьому контексті, адже зусилля, які потрібно докласти адресату, не будуть компенсовані позитивним когнітивним ефектом»; як наслідок, перекладач може дійти висновку, що «релевантним буде інше, хоча й прив'язане до вихідного значення» [там само, с. 119]; (5) квазі-каламбур (термін *ripoid* запозичено Діазом-Перезом у працях Делабастіти), який автор описує як «відтворення когнітивного ефекту каламбуру іншими стилістичними засобами, такими як повтор, рима, алітерація тощо» [Díaz-Pérez 2014, с. 120]. Враховуючи наше розуміння мовної гри, можна було би схарактеризувати цю стратегію як прагматичну компенсацію, в перебігу якої одна форма мовної гри замінюється іншою; (6) пряме копіювання, яке «передбачає відтворення вихідного каламбуру в його оригінальній формі, тобто без перекладу» [Díaz-Pérez 2014, с. 121]. На наш погляд, така стратегія може виявитися результативною у випадку використання в обох залучених мовах однієї абетки (наприклад, латиниці або кирилиці); за умов різних типів письма вона неефективна; (7) трансфер, в межах якого «одиниці цільового тексту змушені набувати значень від свої вихідних відповідників, хоча вони зазвичай позбавлені такої сигніфікації» [Díaz-Pérez 2014, с. 122]. Вважаємо, що ця класифікація стратегій мовної гри не може вважатися повністю оригінальною, адже значною мірою спирається на аналогічну класифікацію Делабастіти.

Класифікація стратегій перекладу мовної гри латвійського дослідника Андреяса Вейсбергса більшою мірою стосується гри слів, заснованої на okazionalnih модифікаціях ідіом. Незважаючи на труднощі, пов'язані з іншомовним відтворенням такого різновиду мовної гри, автор вважає його принципово перекладним, адже «контекстне модифікування ідіом є однією з тих характеристик ідіоматичного використання мови, що може вважатися семантичною універсалією» [Veisbergs 2014, с. 162]. Таким чином, мовна гра може і має бути збережена в перекладі. На матеріалі перекладів творів Оскара Вайлда та Льюїса Керролла Вейсбергс пропонує свій «каталог прийомів» (а фактично стратегій) міжмовного трансферу ідіоматичної мовної гри: (1)

еквівалентна трансформація ідіоми (*equivalent idiom transformation*); (2) ідіоматична калька (*loan translation*); (3) розширення (*extension*), яке по суті є різновидом додавання, пов'язаним з уведенням в тіло ідіоми додаткової інформації; (4) аналогічна трансформація ідіоми (*analogue idiom transformation*); (5) заміна (*substitution*); (6) компенсація (*compensation*); (7) вилучення (*omission*); (8) метамовний коментар (*metalingual comment*) [Veisbergs 2014, с. 164–171].

В наступних підрозділах зосередимося на особливостях використання та перекладу мовної гри в науково-популярному дискурсі.

1.4. Огляд підходів до розуміння дискурсу в перекладознавстві

Розглядаючи поняття дискурсу, ми маємо передусім дати відповіді на деякі важливі питання. Перше стосується того, яким чином співвідносяться поняття «дискурсу», «стилю», «жанру» і «тексту», адже традиційно об'єктом дослідження в перекладознавстві виступають тексти, відбір яких здійснюється за жанрово-стильовим критерієм. А звідси випливає й друге питання: В чому для нас є перевага вивчення перекладу наукового дискурсу на противагу перекладу текстів наукового стилю? Спробуємо знайти відповіді на основі аналізу провідних вітчизняних та закордонних досліджень в галузі дискурсології.

Вважається, що Еміль Бенвеніст був першим, хто надав слову «дискурс», яке у французькій лінгвістичній традиції вживалося на позначення мовлення взагалі, термінологічного значення. Він визначив дискурс як мовлення, властиве мовцю і, таким чином, протиставив дискурс об'єктивній оповіді. Бенвеніст започаткував антропоцентричний підхід до дослідження мови і мовлення (різновидом якого і є переклад). Головною складністю дискурсного підходу є те, що саме поняття дискурсу тлумачиться настільки широко, що врешті-решт ризикує втратити свій термінологічний статус, а його розуміння іноді мають різну парадигматичну природу. Втім, очевидним спільним

знаменником є визнання того факту, що дискурс у широкому сенсі є складною єдністю мовної практики й екстралінгвальних чинників, необхідних для розуміння продуктів цієї практики, тобто дискурс дає уявлення не тільки про мовне наповнення комунікації, а й про її учасників, їхні цілі, умови вироблення та сприйняття повідомлення. Сам цей факт, здається, є достатньою підставою для того, аби активізувати упровадження дискурсного аналізу стосовно перекладу як такого, що відповідає комунікативно-функційним, культурологічним та діяльнісним тенденціям транслятології. Однак, як ми зможемо впевнитися трохи згодом, фактично цього не відбулося [Ситник 2020, с. 123–124].

Як і у випадку з мовною грою, філологічне вивчення дискурсу починається з праць філософів, найвідомішим із яких є видатний французький постструктураліст Мішель Фуко. У своїй праці 1970 р. «Порядок дискурсу» (“*Ordre du discours*”) він дещо неочікувано аналізує дискурс у психоаналітичних термінах «Я (его)» (*ego*) та «Воно» (*id*). Сутність дискурсу, на його думку, «визначається відносинами між бажанням, яке прагне, аби дискурс був необмеженим, безкінечно відкритим, та інституціями, які стверджують, що дискурс утворюється завдяки обмеженням та контролю і що саме у такий спосіб він набуває влади. Іншими словами, ці двоє нерозлучні: дискурс формується та функціонує завдяки їхній спільній дії, так само як ‘его’ та ‘воно’ утворюють сутність одне одного. З іншого боку, аналіз розділяє цих двох: критичний аналіз (який вивчає функцію виключення та процес виснаження, тобто інституційну роль) та генеалогічний аналіз (який вивчає формування дискурсів, тобто конституційні процеси бажання)» [Foucault 1981, с. 49].

Головною гіпотезою праці є припущення Фуко про те, що «в кожному суспільстві продукування дискурсу одночасно контролюється, відбирається, організовується та перерозподіляється певною кількістю процедур, чие призначення – відвертати його владу та небезпеки, сягати панування над його

випадковостями, уникати його важкої, очевидної матеріальності» [Foucault 1981, с. 52].

Іншим важливим популяризатором дискурсу вважається Теун ван Дейк, головним досягненням якого є те, що він помістив об'єкт свого дослідження в широкий міждисциплінарний контекст, і це дозволило йому не тільки об'єднати аналіз лінгвістичних, когнітивних та культурних аспектів тексту та мовлення в контексті, а й зробити це з критичної, соціо-політичної перспективи [Dijk van 1993, 1997]. Ван Дейк надає дискурсу дихотомічного процесуально-результативного статусу, яким, як ми з'ясували раніше, характеризуються і гра, і переклад.

В його процесуальному аспекті («широкому» в термінології ван Дейка) дискурс визначається автором як «спеціальна комунікативна подія», яка є сама достатньо складною, і щонайменше залучає декілька соціальних акторів, що зазвичай беруть участь в комунікативному акті в ролях мовця/письменника та слухача/читача (але також і в інших ролях, як, наприклад, спостерігача або підслуховувача); така комунікативна подія відбувається в конкретному оточенні (час, місце, обставини) та ґрунтується на інших контекстних характеристиках. Комунікативний акт може бути письмовим чи усним і, особливо при розмовній інтеракції, об'єднує вербальні та невербальні елементи (жести, вирази обличчя тощо). В його результативному аспекті («вузькому» в термінології ван Дейка) дискурс визначається як «завершений або такий, що перебуває в процесі створення продукт – результат комунікативного акту в його письмовій або усній формі, соціально доступній для інтерпретації реципієнтами» [Корольов 2012, с. 286-288].

До вивчення дискурсу активно вдаються й вітчизняні вчені. Зокрема, Алла Белова, по-перше, вказує на «концептуальне і термінологічне перетинання термінів “стиль”, “жанр”, “дискурс”, “текст”», якого варто позбутися, а по-друге, вважає, що «проблема диверсифікації дискурсу, його варіативності і, відповідно, його класифікація становлять найважливіше теоретичне питання в дискурсивному аналізі» [Белова 2002, с. 11–12]. Оскільки обидва питання

мають ключове значення для нашого дослідження, на їхньому вирішенні і будуть зосереджені подальші пошуки в поточному підрозділі роботи.

Здійснивши порівняльно-термінологічний аналіз, дослідниця доходить висновку про те, що «види дискурсу співвідносяться з функційними стилями за сферами комунікації й частково характером комунікації (спонтанний, підготовлений, офіційний, неофіційний), а різновиди дискурсу більшою мірою відповідають жанрам». При цьому, очевидно, мається на увазі, що дискурсні види і різновиди перебувають в родо-видових відносинах. Далі Белова продовжує: «Стилі, дискурс, жанри матеріалізуються в тексті, який може мати звуковий, рукописний, друкований, а також електронний вигляд» [Белова 2002, с. 14]. Таким чином, акцент зроблено на мультимодальній природі дискурсу та тексту, що є актуальною дослідницькою проблемою сучасного мовознавства та перекладознавства.

Питання типологізації дискурсів далі розвиває у своїх працях і Валентина Бурбело, яка пропонує розширене визначення дискурсу з опорою на його інгерентні властивості: «З нашого погляду, дискурс можна визначити як закріплену в мовленнєвому просторі потенційно повторювану функційно-сміслову єдність комунікативно організованих (актуалізованих) системних ознак. При цьому основною диференційною ознакою дискурсу виступає комунікативний модус, який визначає інші мовні параметри» [Бурбело 2002, с. 80].

На думку дослідниці, проблема диверсифікації дискурсу, його варіативності, і, відповідно, його класифікація становлять найважливіше теоретичне питання в дискурсному аналізі. Спроби запропонувати нову класифікацію дискурсу підтверджують той факт, що ця класифікація можлива з урахуванням декількох параметрів. Бурбело вважає, що така визначальна ознака дискурсу, як його смістова процесуально-результативна єдність вимагає застосування досить гнучкого та динамічного методологічного апарату дослідження та відповідних операційних одиниць, та пропонує використання таких класифікаційних рубрик дискурсології, як змістова (тематизація,

семантизація), організаційна (структурування, функціоналізація) та когезійна (смыслотворення, семіотизація).

За думкою авторки, «дискурсна тематизація полягає у визначенні основних суспільних та культурних сфер, які потребують формування та функціонування певного типу чи різновиду дискурсу. До таких сфер можуть належати, наприклад, різні галузі науки та відповідні суспільні інституції їх функціонування зі своєю організаційною структурою, соціо професійними відносинами тощо. Дискурсна семантизація полягає у відборі та організації понятійних парадигм, які складають денотативний зміст дискурсу та основу для формування його смислу» [Бурбело 2002].

Структурування дискурсу відбувається на «основі актуалізації пропозиційних та надфразових моделей із застосуванням відповідних жанрових норм та конwersаційних правил, які мають на меті забезпечення категорійних вимог когезії і когерентності і перетворюють синтаксичні моделі на висловлення, що організуються, у свою чергу, в мовленнєві жанри» [Бурбело 2002].

Ми вважаємо, що зазначений вище підхід не є класифікацією в традиційному розумінні, а є скоріше аналітичним принципом, тобто основою для подальшої розробки можливих класифікацій різновидів дискурсу. Водночас хотілося би звернути увагу на те, що і в цьому випадку авторка проводить паралелі між теорією дискурсу та традиційною жанрово-стилістичною моделлю дослідження, що цілком відповідає концепції нашої розвідки. У такій перспективі дискурс можна визначити в термінах функційно-смыслової єдності, системної організації лінгвальних і позалінгвальних компонентів, їх закріплення, невіддільності від певної суспільної практики. Стосовно ж співвідношення дискурсу з текстом та стилем, Бурбело поділяє висловлену вище позицію Белової, наголошуючи на тому, що «текст (корпус текстів) виступає як фіксована мовленнєва реалізація, результат дискурсної діяльності» [там само], натомість «стильова характеристика є надзвичайно важливою тематично-функційною характеристикою дискурсу» [Бурбело 2002, с. 83]

Безумовно, намагаючись обрати найбільш релевантне меті та завданням нашого дослідження тлумачення дискурсу, ми не можемо оминати дефініцію, запропоновану Іриною Шевченко та Оленою Морозовою, за твердженням яких дискурс є інтегральним феноменом, мислекомунікативною діяльністю, що протікає в широкому соціокультурному контексті і є сукупністю процесу та результату, що характеризується континуальністю і діалогічністю [Шевченко, Морозова 2003, с. 37; Шевченко 2005, с. 28].

У цьому визначенні простежуються очевидні паралелі до дихотомічного визначення перекладу, запропонованого одним із батьків перекладознавства Андрієм Федоровим, який ще в далекому 1953 році наполягав на необхідності приділяти вивченню процесуального аспекту перекладу не менше уваги, ніж результативному. Він писав: «Наукова цінність перекладацької теорії полягає в тому багатогранному інтересі, який вона продукує своїм об'єктом. Переклад як творча діяльність прив'язаний до мови, що неминуче призводить до контакту двох мов та відтворенню оригіналу за допомогою мовних ресурсів іншої мови» [Fedorov 2021, с. 8]. Розкриваючи діяльнісний бік перекладу, Федоров зазначає: «Процес перекладу, незважаючи на те, як швидко він здійснюється, неминуче розпадається на два етапи. Аби щось перекласти, вам необхідно, перш за все, зрозуміти, прояснити та інтерпретувати це щось для себе (за допомогою мовних образів, тобто вже із залученням елементів перекладу). Пізніше вам необхідно знайти та відібрати відповідні виражальні засоби (слова, словосполучення та граматичні форми) в мові, на яку здійснюється переклад» [Fedorov 2021, с. 6]. Уважний спостерігач знайде в цій цитаті посилання на феномен, який з легкої руки Романа Якобсона (але тільки через шість років, у 1959 році) отримає назву «інтерлінгвального перекладу» [Jakobson 1959].

Дійсно, лінгвальним втіленням дискурсу як явища, що розгортається в часі та просторі, служить текст – його результат. На відміну від текстів, дискурсні події відбуваються не онтологічно, вони конструюються тими, хто говорить і слухає (у випадку перекладу ця діада перетворюється на тріаду, а до автора/мовця та слухача/читача/реципієнта додається міжмовний та

міжкультурний посередник – перекладач) і виходять за межі лінгвістики як науки, що відповідає експансіонізму як ознаці когнітивно-дискурсної парадигми. Тут важливо уточнити, що йдеться про ту лінгвістику, яку свого часу влучно охрестили «мікролінгвістикою», традиційні інтереси якої обмежувалися вивченням системи та структури мови, і яка сьогодні виявляється нездатною для подальшого дослідження перекладу як мовленнєво-розумового процесу та як засобу забезпечення міжмовної комунікації. Натомість, творці лінгвістичної теорії перекладу успішно перейшли до застосування методів іншої лінгвістики, «макролінгвістики», яка «розглядає переклад як знаряддя мислення та комунікації та включає цілу низку таких дисциплін, як лінгвістика тексту, психолінгвістика, прагмалінгвістика, соціолінгвістика тощо.

Дискурс-аналіз вдало доповнює цей перелік, адже в одній зі своїх пізніших праць Ірина Шевченко надає більш розлогу дефініцію дискурсу як «багатоаспектної когнітивно-комунікативно-мовної системи-гешталту, яка визначається сукупністю трьох аспектів: формуванням ідей і переконань (когнітивний аспект), взаємодією комунікантів в певних соціально-культурних контекстах/ситуаціях (соціально-прагматичний аспект) і використанням знаків, вербальних і паравербальних (мовний аспект)» [Шевченко 2017, с. 115–116]. В умовах сьогодення кумулятивний ефект зазначених аспектів є запорукою комплексного вивчення перекладу, дослідники якого намагаються виробити таку методологію його вивчення, яка дозволяла б органічно сполучити ментальний досвід перекладача з технічними можливостями цільової мови та широким соціокультурним контекстом.

Важливі зауваження стосовно застосування дискурс-аналізу в ситуації перекладу роблять австралійські фахівці Міра Кім та Крістіан Маттієсен, які вважають, що головною перевагою дискурсної методології є те, що вона дозволяє підійти до перекладу як до багатовимірного явища: «На відміну від статичного лінгвістичного підходу до перекладу, що ґрунтувався на правилах, новий дискурсний підхід в межах перекладознавства почав розглядати переклад

як процес продукування тексту в контексті, що передбачає постійний процес прийняття рішень» [Kim, Matthiessen 2017, с. 13].

Відома представниця комунікативно-функційного підходу до перекладу Джуліан Гаус намагається поєднати дискурс-аналіз зі своєю відомою функційною теорією. Дослідниця ставить питання: «Який внесок робить дискурсний аналіз у розвиток перекладознавства?». Відповідаючи, вона вважає дискурс-аналіз «текстуальним підходом, що висвітлює функції висловлення внаслідок його позиції в тексті/дискурсі, або функції певної частини висловлення в межах крупнішої формації. І як і у всіх текстуально-лінгвістичних підходах, об'єкт дослідження тут має подвійний характер: аналіз висловлення залежно від його позиції та аналіз того, як дискурс конструюється цим висловленням у поєднанні з іншими висловленнями» [House, с. 47–48]. Ці міркування німецької дослідниці видаються особливо актуальними для нашого дослідження, адже, по-перше, сам феномен мовної гри тлумачиться нами як такий, що має комунікативно-функційну природу (див. підрозділ 1.2), а по-друге, переклад мовної гри найчастіше аналізується саме з позицій комунікативно-функційної парадигми.

Китайські дослідники Мейфанг Жанг та Хантінг Пан упроваджують поняття «критичного дискурс-аналізу» (*critical discourse analysis* або *CAD*), пов'язуючи його з актуальним для культурного підходу поняттям влади. Вони виділяють два напрямки такого аналізу: «влада в дискурсі» (*power in discourse*) та «влада, що стоїть за дискурсом» (*power behind discourse*). «Влада в дискурсі» розуміє його як «місце, де владні відносини безпосередньо здійснюються та втілюються», тоді як «влада, що стоїть за дискурсом» може досліджуватися через «порядок дискурсу та соціальний порядок» [Zhang, Pan 2017, с. 64]. Тут треба пояснити, що поняття «порядок дискурсу» запозичене китайськими фахівцями із вже згадуваної нами праці Фуко. Дещо абстрагуючись від філософської тональності міркувань постмодерніста, посміємо припустити, що тут йдеться про дискурсні норми, які в їхньому лінгвальному вимірі регулюють

доречність/недоречність використання певних мовних засобів в певних ситуаціях спілкування.

В цьому сенсі для нас мають значення два важливих моменти: по-перше, наскільки ті чи інші різновиди англомовного наукового дискурсу демонструють толерантність стосовно такого явища, як мовна гра, і по-друге, як поведуть себе в аналогічних ситуаціях відповідні різновиди українськомовного наукового дискурсу. Отримавши відповіді на ці запитання, ми зможемо побудувати методологічну модель дій перекладача. Очевидним є й те, що більшою мірою ці нормативні обмеження стосуються інституційних дискурсів як «сфери інституційного спілкування – мовленнєвої взаємодії представників соціальних груп/інститутів з метою реалізації статусно-рольових можливостей у заданих цими соціальними інститутами межах» [Шепітько 2014, с. 77]. Відповідно, спілкування, зумовлене соціальними функціями комунікантів, є регламентованим як за змістом, так і за формою. Однак намагання вивести сучасну науку за стіни академічних закладів та популяризувати її серед максимально широкого загалу постійно розхитує ці жорсткі рамки і англомовний науковий дискурс є в цьому сенсі своєрідним дороговказом, на який починають орієнтуватися дослідники з інших культуромовних середовищ, а шляхом проникнення нових прогресивних тенденцій в консервативніші суспільства є переклад.

Цікаві спостереження стосовно використання терміну «дискурс» у перекладознавстві знаходимо в програмній статті Безіла Хатіма *“Discourse analysis and translation”*, розташованій в авторитетній *“Routledge encyclopedia of translation studies”*. В ній автор, подібно до своїх колег-мовознавців, підтверджує важливість розмежування суміжних понять «дискурсу», «жанру» і «тексту», про яке вже йшлося у лінгвістичній частині нашого огляду. Він пише: «На загальному рівні, жанр відноситься до мовного вираження, яке зазвичай асоціюється з певними письмовими формами..., текст відноситься до послідовності речень, що слугують загальній риторичній меті..., а дискурс відноситься до того матеріалу, з якого формується взаємодія». Водночас, в

межах цієї тріади «дискурсу відводиться провідна роль як інституційно-комунікативній структурі, в межах якої текст і жанр перестають бути простими носіями комунікації і перетворюються на повністю операційні засоби значимої комунікації». Головним аргументом на користь такої схеми мовокористування є те, що «хоча усвідомленість конвенцій, що визначають доречність використання того чи іншого жанру або текстового формату і має важливе значення для перекладу, тільки усвідомленість дискурсних імплікацій забезпечує оптимальний трансфер і надає такій бажаній для будь-якого перекладу еквівалентності цілком досяжної об'єктивності» [Natim 2001, с. 68].

Далі у своїй статті дослідник розглядає ще одне питання, значущість якого з огляду на наше дослідження важко переоцінити. Йдеться про феномени, які сам Хатім визначає як «дискурси, що змагаються» (*competing discourses*) та «дискурси, що накладаються» (*overlapping discourses*). Автор пише: «Особливо цікавим і таким, з яким перекладачам часто доводиться боротися, явищем є ситуація дискурсу в дискурсі, відома як “дискурси, що змагаються”. Таке трапляється тоді, коли окремий дискурс позичає з або ефективно “захоплює” інший дискурс..., передаючи в процесі усі різновиди маркованих значень, які перекладач може бажати зберегти» [Natim 2001, с. 68].

Хатім вказує на суголосність розглянутого ним явища концепції «двохголосності» Михайла Бахтіна, що на гашу думку, є доречним тільки в самому широкому метафоричному сенсі. Спробуємо прояснити нашу позицію. Справа в тому, що Бахтін розглядає «двохголосне слово» (до речі, слово тут теж треба розуміти в широкому сенсі, як виСЛОВлення, як мовлення, тобто певною мірою й як дискурс) не стільки як філологічне, скільки як естетичне явище, яке може набувати різних форм втілення, таких, наприклад, як суміщення автора й оповідача або автора й персонажа, адже оповідач або персонаж важливий авторові не як власний, а як «чужий голос, передусім як соціально-визначена людина з відповідним духовним рівнем і підходом до світу; а вже потім і як індивідуально-характерний образ. Тут, відповідно,

відбувається заломлення авторських інтенцій у слові оповідача; слово тут – двохголосне» [Bakhtin 1984, с. 192].

Безумовно, розвиваючи цю тезу, можна припустити, що двохголосність Бахтіна є поєднанням двох дискурсів – автора як реальної людини й оповідача як художньо-естетичної категорії. Тож чому б не називати двохголосною будь-яку іншу взаємодію будь-яких інших дискурсів? З іншого боку, Бахтін визнає не тільки художньо-естетичний, а й лінгвальний потенціал двохголосності, зазначаючи, що «ціла низка інтонаційних, синтаксичних та інших мовних явищ пояснюється в оповіді [в нашому розумінні, в дискурсі – *О.П.*]... саме його двохголосністю, схрещенням у ньому двох голосів і двох акцентів» [Bakhtin 1984, с. 193]. Втім, наша позиція залишається тут незмінною, адже емпіричний потенціал такого розширення дії терміну видається несуттєвим.

Повертаючись до міркувань Хатіма стосовно дискурсів, що змагаються, бачимо, що дослідник доходить доволі песимістичного висновку стосовно можливості такого перекладу, який би рівною мірою врахував усі їхні особливості: «У змаганні двох дискурсів можна досягти примирення і отримати інституційно прийнятний результат..., який, тим не менш, буде інтертекстуально згубним». Як результат, «перекладач має працювати з цією складною мережею відносин, кожне з яких визначатиме межі дискурсного вираження, яких потрібно сягнути задля повноцінної передачі реальних намірів [мовця]» [Hatim 2001, с. 69].

Якщо «дискурси, що змагаються» співіснують в межах одного культуромовного простору, «дискурси, що накладаються», на думку Хатіма, є по суті різномовними і різнокультурними варіантами одного й того самого дискурсу. Вони «розгортаються паралельно один одному, а найскладніше завдання посередника [перекладача – *О.П.*] полягає в тому, аби керувати обома, аби мати змогу передавати інформацію з одного до іншого» [Hatim 2001]. Оскільки аналогічні дискурси в різних мовах і суспільствах збігаються лише частково як на мовному, так і на позамовному рівнях, «керувати» в цій ситуації очевидно означає в зрозумілих нам термінах сягнути максимально можливого

рівня еквівалентності, залишивши за межами перекладу лише ту частину інформації, яка є комунікативно нерелевантною. Внаслідок цього між вихідним і цільовим повідомленнями встановлюється достатній ступінь спільності, аби забезпечити необхідне взаєморозуміння в конкретних умовах спілкування. Або, якщо така взаємодія не досягається, комуніканти можуть обмінятися додатковою інформацією, збільшуючи точність сприйняття повідомлення. Врешті-решт обидва повідомлення неначе об'єднуються в акті спілкування в єдине ціле, а відмінності між ними видаються нерелевантними для учасників комунікації, які не усвідомлюють цих відмінностей, вважаючи, що отримане повідомлення і є тим, що було передано, і навпаки.

З іншого боку, в сфері професійної комунікації (до якої має бути віднесений і науковий дискурс), вірогідність усвідомлення відмінностей між першотвором і друготвором є тим більшою, чим більш професійними і досвідченими є автор і реципієнт, які можуть залучатися безпосередньо до процесу перекладу в якості консультантів, здатних забезпечити максимальний рівень рівноцінності.

Міркування Хатіма стосовно дискурсів, що змагаються та/або накладаються, мають безпосереднє і дуже велике значення для нашої роботи, адже науково-популярний різновид наукового дискурсу, який виступає джерелом матеріалу нашого дослідження, фактично є поєднанням власне наукового та публіцистичного дискурсів, що й визначає високий рівень його проникності для різних форм мовної гри. Таким чином, завдання перекладача ускладнюється, по-перше, намаганням відтворити домінуючі риси обох цих дискурсів, а по-друге, тими відмінностями, які існують між науковим та публіцистичним стилями викладу в українськомовному та англomовному соціумах.

Намагаючись визначити методологічну привабливість дискурсного підходу для сучасного перекладознавства, звертаємо увагу на монографію Тетяни Андрієнко (2016), присвячену висвітленню такого важливого методологічного інструменту, як перекладацькі стратегії. Андрієнко

потрактуює стратегію як когнітивний регулятив перекладацького дискурсу, що ґрунтується на фахових знаннях (особливо актуально для наукового дискурсу) перекладача, визначає та організовує відбір ним мовних і мовленнєвих засобів друготвору. Дослідниця висуває таку гіпотезу: «Розглядаючи переклад як дискурс, когнітивно-комунікативну діяльність, ієрархічно організовану як єдність організаційно-регулятивної діяльності перекладача і опосередкованої діяльністю перекладача комунікації між автором і адресатом, стратегії перекладу відводимо керівну, організуючу роль у перекладацькій діяльності. Діяльнісну сутність стратегії перекладу вбачаємо в інтерактивній природі діяльності перекладача з пересотворення концепту вихідного тексту відповідно до обраної стратегії перекладу, що незмінно впливає на кінцевий результат перекладу» [Андрієнко 2016, с. 51].

Водночас дослідниця формулює дещо песимістичний погляд на повну перекладність науково-популярного дискурсу, обґрунтовуючи свою позицію міркуваннями в царині компаративної концептології: «Ґрунтуючись на мовній та концептуальній картині світу одного соціуму (соціокультури), оригінал не може бути “дзеркально” відтворений засобами іншої мови насамперед, через розбіжності в концептуальних картинах світу» [Андрієнко 2016, с. 25].

Аналогічну позицію займає Олександр Чередниченко, який пише про те, що, з одного боку, спостерігається взаємодія та зближення мовних і концептуальних картин світу внаслідок глобалізаційних процесів, а з іншого боку, ці процеси не можуть призвести до повного нівелювання культурних розбіжностей [Чередниченко 2007, с. 12]. А в іншій праці дослідник далі розвиває цю ідею: «Глобалізація насправді розмиває підвалини національної ідентичності, стирає відмінності між націями. Водночас вона створює додаткові комунікаційні можливості для її утвердження, передусім завдяки відкритості світового інформаційного простору. Існує низка чинників, що працюють на збереження національної ідентичності, головним з яких є мовнокультурний чинник. Адже саме цей чинник утворює різницю, формуючи константи, які

визначають специфіку концептуальної картини світу» [Чередниченко 2017, с. 136–137].

Продовжуючи давати відповіді на питання, поставлені на початку цього підрозділу, звертаємо увагу на феномен дискурсного мислення як такий, що стане в пригоді при описі процесуального аспекту перекладу. Передумовою такого припущення є усвідомлення того, що сутність дискурсу як важливої антропоцентричної категорії зумовлюється діяльнісною природою людини. Олександр Ребрій в межах вивчення перекладацької творчості висуває припущення про існування специфічної вербалізованої форми мислення, яка спостерігається в процесі як породження, так і сприйняття мовлення та характеризується ним як дискурсна, адже «саме дискурс у сукупності всіх притаманних йому лінгвістичних та екстралінгвістичних факторів перетворює та збагачує думку, спрямовуючи її у напрямку, найбільш адекватному як ситуації комунікації, так і особистостям її учасників [Ребрій 2006, с. 595].

Це припущення варто брати до уваги при вивченні особливостей перекладу мовної гри. Справа в тому, що різні типи дискурсу відрізняються різним ступенем формалізованості мовних засобів або, навпаки, толерантності до їхнього вживання, тому дискурсне мислення мовця начебто «підказує йому про доцільність або ж недоцільність вживання тих чи інших лексичних одиниць та граматичних конструкцій» [Ребрій 2006, с. 596]. Аналогічні операції мають відбуватися й у свідомості перекладача, який має справу з двома різномовними дискурсами, що накладаються.

Соціолінгвістичний характер дискурсного мислення зумовлюється тим, що вибір мовних засобів відбувається не тільки під впливом «жанрових сценаріїв», а й картини світу мовця, в межах якої формується тип сприйняття та відтворення дійсності. Перекладач, у свою чергу, «має перекодувати мовні засоби тексту оригіналу в мовні засоби тексту перекладу з урахуванням заданих дискурсних параметрів та мовної картини мови перекладу». При цьому чим більш формалізованим є дискурс, тим більше перекладач схильний застосовувати стандартні формули (програми) відтворення змісту, які його

свідомість пов'язує з даним різновидом дискурсу. Водночас будь-які випадки мовної гри, хоча й стають все популярнішими в науково-популярному дискурсі, вочевидь порушують в ньому «стандартні ходи розгортання типових комунікативних сценаріїв» [Ребрій 2006], що підтверджує на когнітивному рівні їхній статус перекладацьких труднощів.

1.5. Мовна гра в науково-популярному дискурсі та принципи її відтворення в англо-українському перекладі

У цьому підрозділі нашої роботи спробуємо з'ясувати, наскільки мовна гра притаманна науково-популярному дискурсу, і за якими принципами відбувається її відтворення в перекладі. На цьому етапі дослідження не можна обійтися без уточнення, що йдеться передусім про *англомовний* науково-популярний дискурс і його переклад *українською* мовою. В подальших розділах дисертації наші теоретичні припущення будуть підкріплені аналізом мовного матеріалу, тоді як тут ми обмежуватимемося аналізом наявних наукових джерел. Прийнятними для реалізації поставлених завдань вважаємо спостереження на матеріалі не тільки англійської та української, а й інших мов, які в аналогічних комунікативних ситуаціях (продукування та перекладу науково-популярного дискурсу) ведуть себе схожим чином. Це, передусім, германські мови та інші мови європейського ареалу, чиї принципи побудови науково-популярного дискурсу зумовлені схожими (а можливо, й ідентичними) соціальними настановами та обмеженнями, та слов'янські мови (передусім пострадянського простору), в яких становлення перекладацьких традицій відбувалося в тісному історико-соціальному контакті протягом щонайменше останніх двох сторіч. Такий підхід уможливорює значне розширення теоретико-методологічної бази дослідження.

Виходячи з того, що всі існуючі тлумачення мовної гри так чи інакше відносять до неї експресивні засоби мови та мовлення, більшість прикладних досліджень цього явища проведено на основі саме тих дискурсів, які прихильно

ставляться до максимального увиразнення свого текстуального матеріалу. Сюди потрапляють, зокрема, художній дискурс [Колоїз 2016], публіцистичний дискурс [Добжинська 2008], дискурс ЗМІ [Кондратенко 2019], рекламний дискурс [Карпенко, Сіроус 2018; Ковальова, Хант 2022], розмовний дискурс [Єрмачкова 2023] тощо.

В той же час мовна гра суперечить пересічним уявленням про мовностилістичне оформлення наукового дискурсу, принаймні українськомовного. Якщо розглянути науковий дискурс як вербалізовану форму наукового спілкування, то дійсно, консервативність наукової сфери комунікації підтримується за рахунок вживання загальноприйнятої терміносистеми і тяжіння до традиційних мовних форм і засобів, оскільки наукові дослідження у своїй переважній більшості спираються на здобутки попередників. Науковий стиль викладу позбавлений яскраво вираженої експресивності та емоційності, що вважаються зайвими проявами суб'єктивності, несумісними з пошуками наукової істини. Його також дотримуються і через існуючі суспільні норми, такі як уніфікація термінологічних стандартів, вимоги до оформлення дисертацій, статей в наукових журналах та патентів. За традицією, науковий стиль характеризується повідомленням нової інформації у строгій, логічно організованій та об'єктивній формі, що впливає з пізнавальної функції наукового мовлення та прагнення впливати на ум, а не на почуття реципієнта [Ребрій, Пешкова 2020, с. 15].

У зв'язку з цим нерідко висловлюються протилежні погляди на доцільність оздоблення наукового дискурсу експресивними засобами. Одні дослідники припускають, що саме експресивні засоби, в яких значущим є елемент суб'єктивного, індивідуального, а отже й емоційно-оцінного, можуть зашкодити ясності викладу, точному та систематичному висвітленню наукових питань [Непийвода 1997; Пільгуй, Шкурченко 2021]. Інші ж, навпаки, відносять «емоційно-оцінну насиченість» до важливих ознак як англomовного [Ірклій 2013], так і українськомовного [Дядюра, Колесник 2017; Мельник 2019; Семенов 2010] наукового тексту та дискурсу.

Сьогодні з'являються розвідки, в яких неминучість експресивного забарвлення наукового дискурсу пояснюється на психологічному рівні, адже «тексти навіть нейтрального стилістичного забарвлення (у тому числі й науково-технічні тексти) створюються людьми, а люди зазвичай не позбавлені емоційності й образності мислення» [Пільгуй, Шкурченко 2021, с. 83]. На додачу, в цьому питанні треба враховувати ще два цікавих моменти. Перший («внутрішній») полягає в тому, що «експресивність відображує підсвідомий виклад образу мислення людини», а другий («зовнішній») – в тому, що «для низки наук суттєвою для дослідження є не лише логіка, а й емоційне сприйняття інформації (наприклад, для філософії, теології, етики)» [Пільгуй, Шкурченко 2021].

Наталія Пільгуй та Н. Ріман вважають, що мова науки – це джерело не тільки логіки, а й складних емоцій, що зумовлюють наявність експресивних засобів інтелектуального характеру: «Експресивність властива не тільки емоційній сфері мовлення, але й суцільно інтелектуальній. Однак в “чистому” вигляді “інтелектуальна” (або “логічна”) та “емоційна” експресія зустрічаються дуже рідко. Вони виступають, як правило, у взаємодії, можна лише стверджувати про перевагу елементів емоційної та логічної експресії в тому чи іншому повідомленні» [Пільгуй, Ріман 2011, с. 195]. На нашу думку, мовна гра, що змушує читача до активних інтерпретативних заходів, цілком підпадає під таке розуміння інтелектуальної експресивності.

Не варто забувати й про діахронічний чинник, адже динамічний характер розвитку мови науки, зумовлений такими факторами, як відкритість системи наукових знань до нових ідей, інтуїтивність і оригінальність мислення окремого науковця та особливість наукових пошуків у певний історичний час. Всі ці чинники урізноманітнюють наукову творчу діяльність та становлять специфіку наукового дискурсу, який є багатоаспектною комунікативною діяльністю в межах наукової спільноти. Динаміка еволюції наукового дискурсу перебуває в центрі уваги Пилипа Селігея, який цілком слушно зауважує, що «швидкий і дієвий обмін науковою інформацією залежить від того, як добре вчені обізнані

зі стильовими нормами, чи дотримуються комунікативних якостей мовлення, наскільки вдало добирають виражальні засоби відповідно до мети висловлювання» [Селігей 2016, с. 1]. Малюючи портрет сучасного вченого, він зазначає: «Що вправніший і досвідченіший він у мові, то швидше, ясніше й точніше спроможний передати наукову думку, найрізноманітніші її відтінки й переходи. Добра обізнаність з арсеналом виражальних засобів розкріпачує мовлення, робить його гнучким, стислим, влучним, досконалим» [Селігей 2016, с. 9]. Сам автор відносить експресивність до «допустимих» комунікативних якостей наукового дискурсу.

Філософ Сергій Ягодзінський вважає, що на сучасному етапі розвитку світова наука як культурний феномен зазнає «методологічної та соціокультурної трансформації», однією з характеристик якої є «перебудова методологічної свідомості вчених, їх орієнтація на діалог, взаєморозуміння, плюралізм аргументацій тощо». Важливою характеристикою поточного постнекласичного етапу є «зіткнення думок, інтерпретацій, методологій», яке і «змушує розглядати феномен гри як принцип організації й функціонування наукового дискурсу» [Ягодзінський 2008, с. 67].

Для вивчення мовної гри у сфері наукової комунікації важливу роль грає неоднорідність наукового дискурсу, яку ми постулюємо за аналогією з неоднорідністю (ієрархічністю, родо-видовою організацією) наукового стилю. Серед багатьох фахівців у цій галузі досі немає єдності щодо виокремлення підстилів/різновидів наукового стилю, які могли би створити онову для відповідної дискурсної типології. Тим не менш, в найбільш узагальненому вигляді така типологія могла би мати наступний вигляд: (1) академічний (власне науковий) дискурс; (2) дидактичний (навчально-науковий) дискурс; (3) науково-технічний дискурс (в межах якого часто відмежовують науково-діловий та науково-інформативний дискурси); (4) науково-довідковий дискурс; (5) науково-популярний дискурс [Маслова 2013; Непійвода 1997; Шевчук, Гаврилюк, Гаврилюк 2016].

Цілком очевидним є те, що в наведеному переліку розмежування дискурсів здійснюється не за жанровим, а за тематично-функційним критерієм. Тож, які функції визначають мовне наповнення науково-популярного дискурсу і забезпечують його більшу проникність для засобів експресії, потрактованих нами як мовна гра, порівняно з іншими науковими дискурсами?

Катерина Шевчик доволі помірковано вважає, що головною функцією науково-популярного тексту є «ознайомлення неспеціаліста з науковими досягненнями шляхом використання певних прийомів опрацювання знань», які «використовуються авторами для опису досягнень сучасної науки та викладаються в такій формі, яка є більш зрозумілою та відповідає рівню знань адресатів» [Шевчик 2019, с. 172].

Олена Четверікова називає науково-популярний дискурс «“містком” між спеціальною літературою з великим обсягом наукової інформації та неспеціальною». На її думку, науково-популярний текст має в «доступній і цікавій формі донести до адресата наявний матеріал. Він не переслідує мети дати послідовне викладення наукових концепцій». Тому в межах науково-популярного дискурсу цілком закономірно використовуються експресивні «прийоми для того, щоб досягнення передової науки подавалися у формі, що є найбільш сприятливою для читача, та відповідали рівню знань тих, кому вони адресовані» [Четверікова 2016, с. 178].

Світлана Радецька привертає увагу до того, що «науково-популярна література розрахована на широке коло читачів і допускає проникнення в неї експресивних елементів та прояву авторської індивідуальності та суб'єктивності». Функційне навантаження цих елементів в тому, що вони «служать для пояснення, конкретизації, досягнення доступності викладу наукової інформації», адже «популяризація науки – самостійна та важлива суспільна сфера діяльності, яка має свої цілі, задачі, засоби та область застосування» [Гонтар, Радецька 2013].

Увагу Тетяни Коропатніцької прикуто до чинника адресата, за рахунок якого й відбувається мовностилістичне наповнення науково-популярного

дискурсу, адже «із проблемою адресата пов'язаний один з найважливіших аспектів вивчення й аналізу науково-популярної літератури – експресивний аспект» [Коропатніцька 2016, с. 46]. Розшифровуючи, авторка зазначає: «Найважливішою ознакою науково-популярних текстів є їхня направленість на певного читача, особливості якого враховуються авторами й у відборі наукового матеріалу, і у виборі лінгвістичних засобів для його реалізації, тому що від розуміння адресатом змісту тексту залежать умови вдалої комунікативної доцільності» [Коропатніцька 2016]. Звідси логічно випливає наступне питання: хто є адресатом науково-популярної літератури? Нам не вдалося знайти відповіді на це питання, яка б ґрунтувалася на соціологічних дослідженнях, тому гіпотетично можемо виокремити такі групи потенційних реципієнтів: (1) науковці-початківці, для яких науково-популярна література є тим самим «містком» до власне наукового (академічного) дискурсу; (2) аматори науки, для яких науково-популярна література є джерелом цікавої інформації; (3) молоді читачі, для яких науково-популярні тексти є доступним засобом засвоїти необхідний навчальний матеріал.

Отже, проведений огляд дозволяє встановити, що головною функцією текстів науково-популярного дискурсу є *популяризація* наукових знань. Хоча концепція популяризації науки є такою ж древньою як і сама наука, теоретичне опрацювання цього явища є відносно новим. Справа в тому, що в сучасному соціумі у зв'язку із швидким науково-технічним прогресом спостерігається все більший розрив між наукою та суспільством. Хоча суспільство в цілому стає все більш освіченим, його представники не здатні опанувати більшість новацій, що мають місце в царині науки та високих технологій. В цьому контексті популяризація сучасних наукових досягнень виступає найдієвішим способом скоротити цей розрив. У свою чергу, автор дискурсного утворення задля скорочення цього розриву може вдаватися до лінгвістичної креативності, в тому числі й до мовної гри. В основі наукової популяризації лежить ігровий по своїй суті «принцип казати незнайоме через знайоме, зрозуміле та сприйнятливим, коли ступінь популярності визначається ступенем

підготовленості адресата сприйняти інформацію». Відповідно, «реалізація даного принципу потребує використання в науково-популярному мовленні спеціальних засобів, що наближують його певним чином до загальнолітературного» [Ващук 2020, с. 29].

Якщо ж говорити не просто про експресивні засоби науково-популярного дискурсу, а ті з них, що потрапляють під наше розуміння мовної гри, то вони, безумовно, можуть вважатися одним із найефективніших прийомів показати наукове явище з незвичного, неочікуваного боку. Як наслідок, «відбувається зіставлення несумісних понять, навмисне відхилення від логічних норм, порушення законів формальної логіки» [Габідулліна 2019].

Переходячи до відтворення мовної гри в англо-українському перекладі науково-популярного дискурсу, хотілося б акцентувати, що слово «принципи» в назві підрозділу з'явилося не випадково. Якщо подивитися на дефініції цієї лексеми в «Академічному тлумачному словнику», увагу привертають дві з них – загальнонаукова та побутова. З наукових позицій «принцип» тлумачиться як «основне вихідне положення якої-небудь наукової системи, теорії, ідеологічного напрямку і т. ін.», тоді як в побутовому сенсі він визначається як «переконання, норма, правило, яким керується хто-небудь у житті, поведінці» [Словник української мови]. Обидва визначення є, безумовно, взаємопов'язаними і, що головне, обидва відповідають нашому завданню на цій теоретичній ділянці дослідження – показати загальне ставлення науковців до відтворення експресивних ігрових засобів науково-популярного дискурсу в англо-українському перекладі, тобто встановити як доцільність самого їхнього перенесення в інше культуромовне середовище, так і пов'язані з цим труднощі та чинники впливу. Водночас наголошуємо на тому, що власне, методологічні питання рекреації мовної гри в англо-українському напрямку, такі як стратегії, способи та прийоми перекладу, алгоритм та етапи дослідження тощо будуть досліджені та висвітлені в другому – методологічному – розділі дисертації.

Отже, у вирішенні першого питання щодо доцільності перекладацького відтворення експресивних засобів мовної гри в науково-популярному дискурсі

всі вчені, розробки яких ми ви вивчили в перебігу цієї розвідки (варто визнати, що їхня кількість є катастрофічно недостатньою, що ще раз підкреслює актуальність обраного об'єкту та матеріалу) принципово постулюють його необхідність, адже саме ці засоби є основним джерелом наукової популяризації. Наприклад, Віктор Коптілов вказує на те, що «науково-популярні тексти, з одного боку, спираються на наукову термінологію, хоча й використовують її не так широко і послідовно, як суто наукові твори, а з другого – включають у свій склад певні риси художньої мови <...>. Зрозуміло, що ці прикмети жанру неодмінно мають враховуватися при перекладі» [Коптілов 2003, с. 250].

Облігаторність перекладу мовної гри дослідники, як правило, обґрунтовують її функційним навантаженням, адже саме вона є запорукою успішності наукової популяризації, коли допомагає авторові створити атмосферу довірливості, рівності між ним та читачем, прихилити адресата до прочитання тексту. Домінантний перекладний статус мовної гри в науково-популярному дискурсі підсилюється низкою інших функцій, до реалізації яких долучаються її засоби. Серед них: довідково-пошукова (що дозволяє читачеві швидко орієнтуватися в книзі та відбиває підрядність рубрик), інформаційно-пояснювальна (що представляє загальний тематичний зміст тексту) та рекламно-пропагандистська (що зацікавлює читача у прочитанні тексту, викликає в нього бажання придбати та вивчити його).

Іншомовне відтворення експресивних засобів науково-популярного дискурсу взагалі й засобів мовної гри зокрема розглядається як бажане, чи то навіть облігаторне, «оскільки у науково-популярних творах окрім популяризації знань за допомогою стилістичних засобів, прийомів та відходження від норм наукового стилю розкривається внутрішній світ автора та його суб'єктивна точка зору» [Гонтар, Радецька 2013].

Олена Четверікова зосереджує увагу на культурному аспекті перекладу мовної гри у формі «вживання “несумісних” мовних засобів для створення ефекту несподіваності або іронічності», який «дозволяє загострити увагу на головному» а, «іронія служить засобом розрядки при сприйманні складного

матеріалу». Але оскільки велика кількість текстів є перекладами з інших мов, «культурологічний чинник набуває в них важливого значення. При перекладі науково-популярних текстів перекладач стикається з більш ускладненим комунікативним завданням, ніж при перекладі суто наукового тексту» [Четверікова 2016, с. 180].

Зважаючи на двоїстий характер науково-популярного дискурсу, що становить собою комбінацію двох дискурсів: наукового та публіцистичного, кожен з яких привносить свої мовностильові домінанти, перекладач має бути готовий до постійних переходів від одного дискурсного середовища до іншого, що значно ускладнює його роботу за рахунок необхідності узгоджувати між собою окремі рішення.

Серед опрацьованих нами джерел є й такі, автори яких уникають використання терміну «мовна гра», надаючи перевагу таким традиційно мовознавчим поняттям, як стилістичні, виразні, експресивні, емоційні, естетичні тощо засоби науково-популярного дискурсу/тексту/літератури. Вважаємо їх достатньо показовими для реалізації поставленої нами мети, адже саме такі засоби ми розглядаємо як актуалізатори мовної гри.

Одним із таких фахівців є Ілько Корунець, який серед рис науково-популярного тексту вказує на його зв'язок із розмовною оповіддю, через що «в ньому часто використовуються різні тропи» [Корунець 2008, с. 288]. Цікаво, що погляди автора на відтворення цих засобів, що межують із мовною грою, разюче відрізняються, оскільки «розмовна та близька до розмовно-просторічної манера оповіді дає змогу часто застосовувати не власне переклад, а переклад-переказ (*rendering*) таких текстів», внаслідок чого «текст оригіналу може зазнати як адаптування (структурного спрощення і скорочення), так і розширення, що постає внаслідок описового перекладу певних частин тексту» [Корунець 2008].

Хоча Корунець і не надає подальших пояснень, підозрюємо, що «жертвами» такого «переказу» можуть, на його думку, стати саме елементи

мовної гри, які, по-перше, не містять суто наукової інформації і, по-друге, підпадають у переважній більшості під категорію перекладацьких труднощів.

Завершуючи цей підрозділ, хотіли би звернути увагу на інтерсеміотичний переклад мовної гри, яка все частіше виходить за межі мовної знакової системи. При підготовці та проведенні цього дослідження ми натрапляли на випадки гри слів, що має характер контамінації між мовою і малюнком і дійшли висновку про те, що вони вимагають власних стратегій, опис яких і буде наданий у підрозділі 3.2.

Висновки до Розділу 1

1. Лінгвофілософське тлумачення мовної гри, в якому ми вбачаємо виток її перекладознавчого висвітлення, сформульовано в працях Людвіга Вітгенштайна та Йохана Хьойзінга.

1.1. Вітгенштайн вважав грою весь процес мовного користування, заклавши таким чином підвалини її процесуально-результативного розуміння. Філософ відносить переклад до найочевидніших різновидів мовної гри, а головні положення його концепції є релевантними ситуації перекладу: переклад, як і гра, має творчий характер, але обмежується низкою норм-правил; переклад, як і гра, передбачає наявність суперників – автора і перекладача; переклад, як і гра, реалізує контактну функцію, виступаючи головною формою й водночас засобом міжмовної комунікації.

1.2. Хьойзінга вказує на культуротвірну функцію гри, що є визначальною для перекладу, який з часів зародження людської цивілізації виконує роль не тільки міжмовного, а й міжкультурного посередника.

2. Психологічне тлумачення гри (Жан Піаже, Лев Виготський, Сергій Рубінштейн) акцентує її замісну (символьну) функцію, яка ефективно реалізується в мові і в перекладі: оскільки мовні знаки є символами, що заміщують в комунікації відповідні об'єкти – денотати, в перекладі має місце подвійна гра-заміна, коли знаки однієї мови вживаються замість знаків іншої мови. Завдяки семіотичному характеру нашого засвоєння дійсності гра може

вважатися інструментом пізнання, що визначає її природність у сфері наукової комунікації.

3. Існує чотири магістральних підходи до мовознавчого тлумачення мовної гри. Перший («стилістичний») ототожнює її з різноманітними засобами мовної експресивності; другий («гумористичний») перебуває з першим у гіпогіперонімічних відносинах і фактично зводить мовну гру до гри слів (каламбуру); третій («лінгвокреативний») тлумачить мовну гру як прояв лінгвокреативної діяльності мовця; четвертий («(а)нормативний») відносить до мовної гри усвідомлені порушення мовної норми. Інтегруючи різні підходи до розуміння мовної гри, ми визначаємо її як *дихотомічний феномен: лінгвокреативну діяльність, скеровану на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем).*

4. Неконвенційність є провідною рисою мовної гри, що забезпечує прагматичний ефект увиразнення дискурсу. Вона тлумачиться в максимально широкому сенсі і проявляється на структурному/комбінаторному, семантичному, функційному, дискурсному та культурному рівнях.

5. Проблема перекладності мовної гри має вирішуватися на основі загальнонаукових принципів доцільності та можливості.

5.1. Доцільність перекладацького відтворення мовної гри визначається її функційним навантаженням. Зважаючи на її важливу роль засобу привернення уваги та увиразнення наукового стилю викладу в науково-популярному дискурсі, можемо вважати мовну гру однією з його домінантних рис, що, у свою чергу, визначає перекладацьку пріоритетність.

5.2. Можливість перекладацького відтворення (перекладність) різних форм мовної гри, як і будь-яких інших різновидів перекладацьких труднощів, має не абсолютний, а відносний характер, що підтверджується принаймні трьома теоретико-методологічними підходами до вирішення цієї проблеми: перекладність з позицій холістичного вирішення антиномії «ціле – частина»;

перекладність з позицій виразально-зображувального потенціалу мови перекладу; перекладність з позицій динамічності мовного розвитку.

5.3. З огляду на можливість адекватного відтворення ми пропонуємо розрізняти:

5.3.1. мовну гру низької перекладацької складності, яку можна відтворити прямими (словниковими) відповідниками без значних формально-семантичних та/або прагматичних втрат;

5.3.2. мовну гру середньої перекладацької складності, яку можна відтворити за допомогою різних трансформацій компенсаційного характеру;

5.3.3. мовну гру високої перекладацької складності, яку неможливо зберегти, внаслідок чого вона або втрачає в перекладі притаманний оригіналові прагмастилістичний ефект, або опускається.

6. Науково-популярний дискурс, який становить собою поєднання двох дискурсів – наукового та публіцистичного – виступає органічним середовищем функціонування мовної гри як джерела інтелектуальної експресивності, що змушує читача до активних інтерпретативних дій і водночас розкріпачує його мислення й мовлення. Домінантний перекладацький статус мовної гри в науково-популярному дискурсі визначається тими функціями, які вона або безпосередньо реалізує (атракційна, популяризаторська), або сприяє реалізації (довідково-пошукова, інформаційно-пояснювальна, рекламно-пропагандистська).

Розділ 2

Методологічні засади дослідження англо-українського відтворення мовної гри в науково-популярному дискурсі

Оскільки в цьому розділі йтиметься про методологію і методику дослідження, вважаємо за необхідне розтлумачити своє розуміння цих понять. Ми дотримуємося доволі традиційного погляду на методологію як «учення про принципи дослідження в науці», яке «визначає підхід до об'єкта..., взаємовідносини між суб'єктом і об'єктом дослідження, спосіб побудови наукового знання, загальну орієнтацію і характер ... дослідження» [Дорофєєва 2020, с. 8]. Маргарита Дорофєєва пише про активну фазу формування власно перекладознавчої методології, яке відбувається за двома напрямками: «(1) класичне розуміння методології як вчення про методи дослідження перекладу; (2) діяльнісне розуміння методології як вчення про організацію перекладознавчого дослідження». Далі дослідниця вносить важливе для нас уточнення про те, що «за умов діяльнісного підходу методологія перекладознавства включатиме всі елементи структури методології науки як вчення про організацію наукової діяльності» [Дорофєєва 2020, с. 10]. Натомість, методика має більш прикладний характер і розглядається нами як сукупність методів, спеціально відібраних і застосованих для реалізації мети і завдань дослідження, а метод, у свою чергу, визначається як «форма практичного й теоретичного освоєння дійсності, виходячи із закономірностей руху об'єкта, що вивчається; система регулятивних принципів перетворювальної, практичної або пізнавальної, теоретичної діяльності» [Дорофєєва 2020, с. 13]. Леонід Черноватий вносить важливе для нас уточнення ролі методики як «експериментальної бази й поля перевірки відповідних гіпотез» [Черноватий 2013, с. 22].

Таким чином, підрозділ 2.1. буде присвячено методологічному аспекту дослідження, адже в ньому буде розглянуто новий для вітчизняного

перекладознавства напрям вивчення перекладу як гри, тоді як підрозділ 2.2. більшою мірою висвітлюватиме залучені методи та розроблені на їхній основі методики з огляду на міждисциплінарний, поліпарадигмальний та мультимодальний характер дослідження.

2.1. Переклад гри і переклад як гра: вироблення моделі дослідження

В попередньому Розділі дисертації ми розглянули мовознавчі та перекладознавчі підходи до розуміння мовної гри, особливості її реалізації в науково-популярному дискурсі та відтворення в англо-українському перекладі. Розробляючи методологію та обираючи методи для практичної частини дослідження, ми хотіли би скористатися розумінням *перекладу як гри*, яке, на наш погляд, має універсальний потенціал, тобто може поширюватися не тільки на засоби дискурсної актуалізації мовної гри, а й на будь-які мовно-мовленнєві формації, в тому числі й тексти, що мають експресивний потенціал. Такий погляд на переклад, не характерний для вітчизняної перекладознавчої традиції, як ми спробуємо надалі показати, розширює діапазон традиційних методологічних моделей та методик їхнього втілення.

Поштовхом для формулювання нашої гіпотези слугували два важливих положення теорії мовних ігор. Перше стосується форм реалізації мовних ігор, наведених Вітгенштайном, серед яких згадується й «переклад з однієї мови на іншу», а друге – дихотомічного – процесуально-результативного – статусу мовної гри, подібного до аналогічного статусу перекладу.

На думку Олександра Ребрія, поняття гри «в перекладознавстві може розглядатися принаймні у двох різних сенсах. У першому гра виступає формалізованим принципом організації перекладацької діяльності; у другому – способом організації й презентації мовного матеріалу, який визначає специфіку його перекладу. В англійській мові першому значенню ‘гри’ відповідає лексема *game*, а другому *play*» [Ребрій 2014, с. 62]. Таким чином, переклад як вид

людської діяльності – це *game*, тоді як творчий характер цієї діяльності з необхідністю наділяє її рисами *play*.

Цікаво, що представлення перекладу як гри має переважно метафоричний характер, на що, зокрема вказує у своєму огляді Фабіо Регаттін [Regattin 2013]. Підставою для порівняння перекладу з грою виступають різні обставини. Найчастіше це наявність правил: «Переклад – це гра з ретельно визначеними правилами, кожне з яких не може бути проігнороване без значних втрат. Кожна одиниця (фраза або речення, не одне слово) має бути зважена сама по собі, аж доки ми не отримаємо, нехай і в тимчасовій формі, думку, яку виражає ця одиниця» [Gardner Moore 1925, с. 285].

Втім, більшість порівнянь перекладу з грою припадає на останні 30 років, що може бути пов'язано як із пануванням культурного підходу [Абдуллаєва, Баранова 2020], так і з пошуком перекладознавством нової ідентичності. В більшості випадків вказівки на ігрову природу перекладу в працях окремих дослідників є спорадичними. За приклад тут може слугувати Крістіана Норд: «Як єдиний учасник у комунікативній ‘грі’ перекладу, хто знає вихідну і цільову культури, перекладач грає потужну роль» [Nord 2002, с. 35]. Або Розмарі Вальдроп: «Гра в переклад. Ставки в перекладі. Муки перекладу. Тяжка праця мандрів крізь безкінечний простір книги з іншого боку кордону. Тож, очікуйте на проблеми і будьте готові» [Waldrop 2003, с. 44]. Або Віллард Шпігельман: «Переклад є грою, в якій ніхто ніколи не виграє; кожне покоління заново відкриває, заново винаходить, заново тлумачить класиків, але кожен переклад є нічим іншим, як складним аналізом або насильством над матеріалом» [Spiegelman 2009, с. 9].

Стефанія Стілі підкреслює здатність перекладу приносити перекладачу-гравцю задоволення: «Що стосується перекладу як гри, то якщо ви не отримуєте задоволення від перекладу, вам варто тримати від нього подалі» [Steele 2005, с. 7]. А Роберт Векслер, у свою чергу, акцентує спонтанність рішень перекладача художньої літератури, подібну до спонтанності рішень гравця: «Як той, хто пише у стані, схожому на транс, я знаю, що писання

відчувається як щось містичне, загадкове, натхненне. Але так само відчувається й гра в теніс. Коля я пишу, я часто приймаю неусвідомлені рішення про те, яке саме слово вжити, як побудувати речення, як найкраще виразити ідею чи образ. Я часто не думаю про цей образ чи ідею, вони просто з'являються і все» [Wechsler 1998, с. 104–105].

Натомість, ми хотіли би зосередити свою увагу на розробках тих науковців, які більш послідовно підійшли до вирішення проблеми ігрової природи перекладу, аби, застосувавши їхні здобутки, запропонувати свій власний погляд на її вирішення.

Першим у нашому переліку стоїть ім'я чехословацького дослідника Іржі Лєвого, який у 1967 р. використав у своїй моделі прийняття перекладацьких рішень деякі положення математичної теорії ігор Неймана–Моргенштерна, що вивчає поведінку двох або більше людей, які мають різні інтереси, – як це буває в суперників по грі, причому під «грою розуміється процес, в якому задіяні дві або більше сторін, що ведуть боротьбу за реалізацію своїх інтересів» [Ребрій 2014, с. 63]. Для гри двох осіб з нульовою сумою (або інакше, антагоністичної гри, тобто такої, в якій гравці мають протилежні інтереси) була запропонована стратегія *мінімакс*, згідно з якою «гравці мають можливість мінімізувати максимальні втрати з боку інших гравців». Ця стратегія і стала основою для вироблення Лєвим частково формалізованої моделі перекладацьких рішень, хоча очевидно, що сам дослідник «не був настільки наївним, аби вірити, що для такого “невизначеного” (*open-ended*) явища як переклад, можна виробити безпомилково оптимальні стратегії» [Cronin 2005, с. 91].

1. З позицій діяльнісного підходу переклад, як і гра, є процесом прийняття рішень – послідовністю певної кількості ситуацій (ходів) що змушують перекладача обирати з-поміж певної кількості варіантів. Рішення перекладача поділяються на два види: (1) щодо тлумачення вихідного тексту/одиниці, та (2) щодо відбору відповідника для актуалізації вилюченого змісту. Переклад є детермінованим процесом, в тому сенсі, що всі наступні рішення перекладача визначаються його першим вибором, який, таким чином, формує простір його

подальших дій. Виходячи з цього, першим важливим висновком Левого є те, що «процес перекладу має форму гри з повним обсягом інформації», адже в ній «на кожний наступний хід впливає знання про попередні рішення та ситуації, які виникають внаслідок цих рішень» [Levy 2000, с. 148–149].

Науковець вважає, що вибір на користь того чи іншого мовного знаку скеровується дією як усвідомлених, так і неусвідомлених настанов об'єктивно-суб'єктивної природи. Настанови бувають двох видів. «Визначальні» настанови окреслюють коло рішень, тобто набір усіх мовних елементів, що їм відповідають. «Відбірні» настанови скеровують вибір перекладачем засобів із наявних альтернатив і перебувають в інклюзивних відносинах із визначальними. Другий висновок Левого стосується взаємодії двох типів настанов як механізму прийняття рішень: «Із множини альтернатив, обмежених визначальною настановою, підмножина вилучається внаслідок дії відбірної настанови, яка, у свою чергу, стає визначальною настановою цієї підмножини і так далі, аж доки не залишається один елемент парадигми» [Levy 2000, с. 150], який і стає перекладацьким рішенням.

Третій висновок дослідника стосується прагматичного аспекту перекладу, під яким розуміється процес відбору мовного матеріалу перекладачем. Теорія перекладу характеризується нормативністю, тобто пояснює, як знаходити оптимальне рішення; насправді ж перекладач робить вибір на користь лише одного із множини рішень, а саме того, що пропонує максимальний результат за умови докладання мінімальних зусиль. Такий підхід в теорії ігор отримав назву *стратегії мінімакс*³: «Перекладач задовольняється, коли знаходить той варіант перекладу, який достатньою мірою відтворює всі релевантні елементи значення, хоча вірогідно, що після тривалих пошуків можна було б знайти і кращий. Перекладачі прагнуть прийняти ті рішення, “цінність” яких – навіть за найнесприятливішої реакції читачів – не опуститься нижче певного припустимого мінімуму, що відповідає їх мовно-естетичним критеріям» [Levy 2000, с. 156].

³ Порівняйте з наведеним вище тлумаченням стратегії мінімакс Майклом Кронінім

Підсумовуючи, зазначаємо, що подібність перекладу до гри в інтерпретації Лєвого зумовлюється, по-перше, наявністю стратегії, по-друге, послідовністю взаємопов'язаних дій (ходів), кожна наступна з яких зумовлюється попередньою, і по-третє, прагматичною обумовленістю, що межує з естетичною. Якщо екстраполювати ці положення на ситуацію перекладу мовної гри, можна побачити повну сумісність, адже визначення доцільності відтворення ігрових дій визначається перекладачем на основі її прагматико-естетичної цінності в контексті ситуації та/або твору в цілому, тоді як вибір перекладачем способу відтворення ігрових дій визначається, з одного боку, правилами («настановами» в термінах Лєвого), визначеними автором, а з іншого, наявністю відповідних можливостей в цільовій мові. Інакше кажучи, визначившись з альтернативою, перекладач формує програму своїх подальших рішень щодо відбору як формальних, так і змістових характеристик, створюючи, таким чином, певну кількість наступних ігрових ходів. А завданням дослідника є реконструювати цю стратегію перекладача у сукупності його рішень та дій, що можна робити опосередковано на основі порівняльного аналізу вже наявних текстів (про що йтиметься в Розділі 3) або безпосередньо на основі використання експериментальних методів (про що йтиметься у Розділі 4).

Підхід Лєвого до перекладу як гри був реанімований у 1990-х роках нідерландською дослідницею Діндою Горле, яка у своїх пошуках об'єднала деякі положення теорії ігор із концепцією семіозису Чарльза Пірса і побачила аналогію між перекладом і пазлом [Gorlee 1994]. Як наслідок, з'являється її розуміння перекладу як «евристичної мовної гри з одним учасником, що відбувається на основі евристики проб та помилок, в перебігу якої здійснюються ходи на основі попередніх рішень стосовно окремих (часткових) проблем, глобальних проблем та їхньої взаємодії» [Shen 1996, с. 53]. Порівнюючи переклад з пазлом, Горле моделює його як усвідомлений індивідуальний процес прийняття рішень на підставі раціонального вибору з множини можливих альтернатив. Завдання гри в переклад – знайти найбільш

адекватне рішення з урахуванням встановлених правил, хоча, на відміну від пазла, в перекладі-грі відсутнє заздалегідь визначене рішення. Дослідниця також вдається й до порівняння гри в переклад із шахами, яке дозволяє провести паралель між правилами гри та мовними правилами, але, на відміну від шахів, мета перекладу не осмислюється авторкою як перемога чи програш (скоріше як успіх або неуспіх).

Погоджуючись із Горле щодо основних положень її теорії, не можемо не відзначити той факт, що, займаючись пошуком паралелей між перекладом та різними формами гри, вона так і не змогла підібрати приклад гри, яку можна було би повністю уподібнити перекладу. Зокрема, це свідчить не тільки про унікальність гри-перекладу, а й про унікальність будь-якої гри взагалі, що, у свою чергу, є підставою стверджувати про неможливість знайти критерії, які задовольняли би всім без винятку іграм.

Продовжуючи наше знайомство з вельми великим доробком Горле, звертаємо увагу на деякі положення, що видаються цікавими для наших власних методологічних пошуків. Так, авторка вказує на те, що будь-яка спроба підкорити гру в переклад раз і назавжди визначеному набору правил, приречена на поразку, адже «раціональність» та «об'єктивність» дій перекладача ставиться під сумнів через вплив різноманітних суб'єктивних чинників, які просто неможливо врахувати в будь-якій формальній моделі, як це намагався зробити Левий: «Безумовно, переклад не створюється ефективним мультілінгвальним механізмом, а залишається людською діяльністю, до якої залучені білінгвальний (або мультілінгвальний) перекладач та реципієнт(и). Переклад – це навчена та наукова “гра”, в яку грає людина-перекладач». Таким чином, «артикульована форма перекладу, обрана та представлена перекладачем, залишається ненадійним мистецтвом – в термінах Пірса, грою, що піддається помилкам, – оскільки переклад постулює, що не тільки знання, а й інтуїція ніколи не будуть закріпленими та кінцевими» [Gorlee 2012, с. 20–21].

Як справжній семіотик, Горле не може оминати концепцію перекладу Романа Якобсона, зазначаючи, що саме її підхід «наближає “звичайну”

концепцію фрагментарного перекладу до повного семіозису, включаючи інтралінгвальний, інтерлінгвальний та інтерсеміотичний різновиди перекладу» [Gorlee 2012, с. 94]. Далі авторка пояснює, яким саме чином це відбувається: «Інтралінгвальний переклад є монадичною мовною грою через те, що встановлює еквівалентність на рівні однієї мови. Інтерлінгвальний переклад є діадичною мовною грою через те, що є орієнтованим на дві мови. Інтерлінгвальний переклад є війною, боротьбою або принаймні ворожнечею між мовою та мовленням, означуванням та означенням, що вказує на зустріч між текстовою та мовною реальністю. Інтерсеміотичний переклад, відповідно, є тріадичною (або навіть більш складною) мовною грою, до якої залучено об'єднання інтермедіальних перекладів у мовленні, образах тощо» [Gorlee 2012] (див., наприклад, [Лук'янова 2020; Lukianova, Pchenko 2019]).

Уподібнення перекладу до семіозису також вказує на його безкінечний характер, що втілюється в концепції множинних перекладів: «У безкінечній грі перекладу-крізь-час 'погані' переклади представляють фальш і програють, тоді як 'гарні' переклади породжують 'кращі' переклади, що знову породжуватимуть інші переклади» [Gorlee 1994, с. 228].

Вивчаючи доробок Горле, Ендрю Честерман, у свою чергу, виокремлює три принципи професійної поведінки перекладача-гравця, які ми тут наводимо у зв'язку з їхньою беззаперечною методологічною цінністю:

(1) принцип *TIANA* (*There Is Always an Alternative* – «Вибір є Завжди»), згідно якого не може існувати єдиного ідеального або навіть оптимального перекладу. Переклад – це безкінечний семіозис, завжди відкритий до подальших змін та вдосконалень;

(2) принцип діалогічності (*The Dialogic Principle*) стосується залучення перекладача до соціального діалогу з низкою агентів-партнерів, таких як автор, замовник, видавець, читач тощо. Перекладач також перебуває в діалозі із самим собою та з текстом оригіналу;

(3) принцип індивідуальності (*Only the I can speak* – «Тільки Я Можу Говорити») полягає в тому, що внаслідок індивідуальності кожного випадку

використання мови переклад перетворюється на особистісний акт. Перекладач бере на себе відповідальність за те, що і кому він говорить. Відповідальність неможливо передати, адже перекладений текст належить перекладачу і на ньому стоїть його ім'я. Перекладач не анонім, тому кожен переклад або підсилює довіру до нього, або, навпаки, підриває її. Водночас перекладач не володіє своїм перекладом повністю, він поділяє відповідальність з автором та замовником [Chesterman 2016, с. 191].

Наступним дослідником, чий внесок в розробку концепції перекладу як гри має значення для нашої розробки, є Майкл Кронін, в доробку якого звертаємо увагу на два цікавих спостереження. Перше стосується поняття стратегії, яке, на думку дослідника, є єдиною ланкою між перекладом і грою. Втім, поняття стратегії, як його використовують відносно ігор, має бути дещо переосмислено в термінах теорії перекладу, аби «охопити два рівні стратегічного аналізу – рівень перекладача як читача і рівень перекладача як письменника. Якщо читання текстів є діалогічною діяльністю, в якій тексти частково генеруються за рахунок інтерпретаційних стратегій читача, де в цьому процесі місце перекладача? Чи є перекладачі – в термінах Умберто Еко – зразковими читачами або чи є вони особливим різновидом читачів, і якою мірою їхні інтерпретаційні кроки передбачені авторськими стратегіями? Які ігри з читачами перекладених текстів є можливими на рівні перекладачів як письменників? Тож, переклад як місце, де рецепція зустрічається з продукуванням, є двома послідовними (переклад текстів) або одночасними (усний переклад) іграми» [Cronin 2005, с. 92].

Очевидно, що в цьому пасажі додаткового розтлумачення вимагає згадана Кроніним концепція Зразкового Читача (*Model Reader*). На думку Еко, зразковим може вважатися лише читач, «передбачений» (*foreseen*) автором, а отже, «здатний поводитися з текстом у процесі його інтерпретації так само, як із ним поведився автор у процесі його генерації» [Еко 1981, с. 7]. Згідно нашого власного розуміння герменевтичної концепції Еко, перекладач може бути уподібнений до Зразкового Читача другого рівня, який «міркує, яким саме

читачем ця оповідь хоче його бачити і який прагне точно визначити, яким чином Зразковий Автор хоче бути дороговказом для читача» [Есо 1995, с. 27]. Хоча це твердження і є дещо гіпотетичним, а сама модель – метафоричною, воно набуло значного поширення в перекладознавчих дослідженнях у зв'язку з тим, що визначати текст лише як те, що «вкладено» автором, означало би позбавити інтерпретатора ролі суб'єкта інтерпретації й звести його роль до механічного пристрою декодування. Додамо, що така позиція суголосна й перекладознавчому тлумаченню здобутків рецептивної естетики.

Повертаємось до Кроніна, друге спостереження якого стосується когнітивних аспектів діяльності перекладача, пов'язаних із поняттям «когнітивного задоволення» (*cognitive pleasure*), адже психологи вважають, що саме задоволення є важливим аспектом ігрової діяльності. Повністю прозорому тексту оригіналу бракує грайливості (*playfulness*); отже, аби перекладач отримав задоволення від своєї роботи, він має відчутти, як текст «опирається» його спробам спочатку інтерпретувати його, а потім перевиразити вилучений зміст засобами іншої мови. З іншого боку, робота з текстами з «нульовою сумою» вихідних даних (коли автор лише мінімально співпрацює з читачем) здатна розчарувати перекладача в його професійній діяльності. Така позиція може хоча б частково пояснити, чому перекладачі знову й знову повертаються до роботи зі складними літературними текстами. Кронін пропонує тезу, яка в англо-українському перекладі перетворюється на своєрідний каламбур: *If there is no play, the game of translation is likely to lose its appeal* [Cronin 2005, с. 93] – «Якщо немає гри слів/мовної гри, гра в переклад втрачає свою привабливість».

Знов-таки, тут ми бачимо певні паралелі зі здобутком естонського семіотика Юрія Лотмана, який писав про те, що «у процесі культурного розвитку постійно ускладнюється семіотична структура переданого повідомлення, і це також призводить до ускладнення однозначного дешифрування» [Lotman 2009, с. 201]. Автор ранжує різні типи повідомлень – від найпростішого («повідомлення вуличної сигналізації») до найскладнішого («глибоке творіння поетичного таланту») і доходить висновку про існування

комунікативного парадоксу: «Текст, що становить найбільшу культурну цінність, передача якого має бути високогарантованою, виявляється найменш пристосованим для такої передачі» [Lotman 2009, с. 202].

Розмірковуючи над концепцією гри в переклад Кроніна, ми хотіли би додати, що окрім задоволення ігрової опір вихідного тексту може призводити й до фрустрації або навіть когнітивного дисонансу, спричинених неповнотою інформації, що є в розпорядженні перекладача (нагадаємо, що Левий характеризував переклад як гру з повним обсягом інформації, хоча інші дослідники по-різному інтерпретують цей термін відносно гри-перекладу) і пов'язаною з нею необхідністю йти на ризик. Шляхом подолання цих негативних впливів і отримання повноцінного задоволення від гри в переклад та перекладу гри, є здатність перекладача не тільки здійснити когерентне тлумачення першотвору, а й знайти ті засоби його перестворення, які сам він вважає оптимальними. Якщо «перекласти» ці міркування термінологічною мовою перекладознавства, матимемо еквівалентність як критерій перекладацької перемоги. Тим більше, що, на наше глибоке переконання, будь-яка стратегія сама по собі є тільки інструментом створення цільового тексту, головним критерієм віднесення якого до перекладу залишається еквівалентність, незважаючи на інтенсивні спроби позбавити її цього статусу.

Ще одним важливим питанням, що вимагає висвітлення у зв'язку з поняттями перемоги та поразки, є постать антагоніста-суперника, проти якого й зосереджує свої зусилля протагоніст-перекладач. Почати тут потрібно з того, що антагоніста як такого може і не бути, оскільки суперник не є обов'язково передбаченим всіма іграми. Довести цей факт можна двома шляхами. По-перше, емпіричним, просто пригадавши ті ігри, в яких немає переможців та переможених, вони позбавлені елемента змагальності і слугують для задоволення. По-друге, потенційну відсутність антагоніста можна довести за рахунок кластерної природи концепту ГРА.

Тут треба пояснити, що кластерним вважається концепт, який визначає не якась одна (прототипова) ознака, а одразу декілька, причому, як правило,

неможливо визначити, яка з них є головною. Інакше кажучи, кластерні концепти – це ті, при аналізі яких можна виокремити комбінації або пучки (*clusters*) ознак, жодна з яких не є обов'язковою, але кожна з яких є суттєвою. Класичним прикладом кластерного концепту якраз і вважають ГРУ з легкої руки самого Людвіга Вітгенштайна, який писав: «Пригляньмося, наприклад, до процесів, які ми називаємо “іграми”. Я маю на увазі настільні ігри, гру в карти, у м'яча, спортивні ігри і т. д. Що в них усіх є спільне? – Не кажіть: “Вони повинні мати щось спільне, а то б не називалися іграми”, – а *подивіться*, чи є в них усіх щось спільне. – Бо як ви придивитесь до них, то хоч не побачите нічого спільного для них *усіх*, зате побачите спорідненість, подібність, і не одну, а цілий ряд» [Вітгенштайн I, с. 121]. І далі філософ доходить висновку: «А підсумок цих спостережень звучить так: ми бачимо складну мережу подібностей, що поширюються одні на одних і перехрещуються одні з одними. Подібностей більших і менших. Ті подібності найкраще можна охарактеризувати словами “родинні подібності”, бо так поширюються одні на одних і схрещуються одні з одними різні подібності, що існують між членами родини: ріст, риси обличчя, колір очей, хода, темперамент і т. д, і т. д. – І я кажу: “ігри” утворюють родину» [Вітгенштайн I, с. 122].

Висновок, який робимо ми, полягає в тому, що наявність антагоніста у грі в переклад не є обов'язковою, але водночас може бути доволі важливою. Якщо він все ж таки існує, хто може претендувати на цю роль? Найбільш очевидною кандидатурою є автор, який створює текст, що й виступає об'єктом творчих здібностей для перекладача. Сутність змагання між перекладачем і автором полягає в тому що другий намагається відтворити все те, що створив перший, але засобами іншої мови і за умов іншої культури. З цього припущення, у свою чергу, випливає, що перемогу або поразку в їхньому творчому протистоянні варто визначати в термінах еквівалентності/адекватності перекладу.

У випадку множинності перекладів, антагоністами можуть бути інші перекладачі, оскільки сама наявність ретрансляцій, часто пояснюється творчим змаганням або змаганням талантів. В цьому випадку визначення «переможця»

виходить за суто мовні рамки, адже здійснюється реципієнтом, який вирішує, який переклад подобається йому більше.

Підсумовуючи, зазначимо, що викладені в поточному підрозділі головні положення ігрового підходу до вивчення перекладу, сукупно можуть претендувати на статус людичної дослідницької моделі, що охоплює не тільки засоби мовної гри, а й будь-які виразні засоби, що виступають об'єктом міжмовного трансферу. Зазначені положення будуть враховані при опрацюванні матеріалу дослідження в його практичній частині.

2.2. Методологічні принципи дослідження перекладу мовної гри: міждисциплінарність, поліпарадигмальність та мультимодальність

Міждисциплінарність, поліпарадигмальність та мультимодальність є провідними методологічними принципами сучасних досліджень в гуманітарній сфері. Повною мірою вони характеризують й перекладознавство. Нашим завданням в поточному підрозділі є визначення ступеню актуальності та особливостей реалізації зазначених принципів відносно нашого об'єкту дослідження – мовної гри та нашої мети – аналізу особливостей її міжмовного трансферу.

Варто почати з того, що перекладознавство сформувалася як синтетична міждисциплінарна галузь на перетині літературознавчих та мовознавчих студій, про що пише корифей української науки про переклад Роксолана Зорівчак: «Як струнка система, що охоплює історію, теорію та критику перекладу, перекладознавство сформувалося в окрему комплексну загальнофілологічну дисципліну на зіткненні лінгвістики, естетики, поетики й історії літератури ще в 20-30-х роках ХХ ст.» [Зорівчак 1983, с. 4].

Вивчаючи становлення науки про переклад в історичному зрізі, ми можемо дійсно засвідчити, що наукове опрацювання міжмовної комунікації справді почалося в період між двома світовими війнами з художнього перекладу і, відповідно, мало переважно літературознавчу скерованість. У

зв'язку з цим український теоретик Олександр Фінкель у своїй монографії «Теорія й практика перекладу» зазначив таке: «Принципово кажучи, проблема перекладу починається там, де закінчується проблема мови. Це визначає, що питання утворення мови, ц.т. слів, висловів та зворотів для визначення будь-якого питання або висловлення думки, питання, які завше виникають підчас перекладу, по суті, ще не є проблема перекладу. Це є проблема утворення мови, проблема, що її можна (і навіть треба) розв'язувати незалежно від перекладів» [Фінкель 2007, с. 85]. На нашу думку, тут йдеться про те, що пізніше теоретики перекладу охрестили «перекладацькими труднощами», а у своїх численних публікаціях «забутий теоретик українського перекладознавства» якраз і приділяв їм чимало уваги. Зокрема, не оминув своєю увагою й гру слів, визнавши її майже неперекладною: «Щодо відтворення калямбурів, то це майже безнадійний пункт. Найбільш поширена калямбурна будова – гомонімічна гра слів – відтворенню не піддається (за рідкими випадковими винятками)» [Фінкель 2007, с. 135].

Далі автор висловлюється стосовно доцільності використання прийому компенсації: «Можна, звичайно, намість авторського калямбура вигадати свій перекладницький – так іноді роблять – але чи є це переклад? Там, де калямбур вживано одного разу та й взагалі зрідка, можна скористатися з цього способу. Але коли каламбур є один з домінантних тропів... там цього способу вже ухвалити не можна, бо замість авторського гумору матимемо гумор перекладача» [Фінкель 2007, с. 135–136]. Коментуючи цю цитату, можемо зазначити: по-перше, не варто забувати, що книга була написана майже сто років тому, і з тих пір наші погляди на те, що вважати і що не вважати перекладом, так само як і те, що є і що не є перекладним, суттєво змінилися; а по-друге, цей висновок Фінкеля суперечить його ж власному твердженню про принципову відсутність неперекладних явищ, яке ми наводили у підрозділі 1.3.

Повертаючись до формування перекладознавства як міждисциплінарної галузі, нагадуємо, що вже з початку 1950-х років і особливо протягом 1960-х – 1970-х років відбувається активне переформатування перекладознавства з

акцентом на мовну складову. Підґрунтям для розбудови лінгвістичної теорії перекладу стало усвідомлення того простого факту, що переклад не є ані наукою, ані мистецтвом, а є низкою операцій над мовними та мовленнєвими одиницями, тож і вивчати його потрібно з мовознавчих позицій. Варто зазначити, що просування перекладознавства шляхом лінгвістики відбувалося не без спротиву як з боку літературознавців, які не хотіли втрачати своїх позицій, так і з боку самих мовознавців, які вперто приписували переклад до царини контрастивного літературознавства або ж (у крайньому випадку) контрастивного мовознавства.

Однак із часом ці суперечки було успішно вирішено, про що й пише Віктор Коптілов: «Перекладачам і дослідникам перекладу всі ці галузі філології, їх методи та здобутки потрібно сприймати в їх взаємопов'язаності та взаємодоповнюваності. Перекладач має бути водночас і літературознавцем, і лінгвістом, бо в його праці ніби знімається протиставлення цих двох філологічних наук. Відійшли в минуле суперечки про те, до якого відомства належить наука про переклад – літературознавчого чи лінгвістичного. У наші дні все більше поширюється погляд на перекладознавство як на повноцінний розділ філології, що має свій предмет і методи, що співвідноситься з окремими галузями наук про літературу і про мову, але не розчиняється ні в лінгвістиці, ні в літературознавстві» [Коптілов 2003, с. 9].

Лінгвістично-орієнтоване перекладознавство ставило перед собою амбітну мету – виробити універсальну теорію перекладу, тобто таку, положення якої рівною мірою охоплювали би всі можливі види і форми перекладу. Для цього в парадигму перекладознавчих студій і було впроваджено концепт еквівалентності як того єдиного критерію, що здатний відокремити переклад від неперекладу, так само як і оцінити його якість.

Треба визнати, що лінгвістичне перекладознавство аж ніяк не було статичним, а його розвиток пов'язаний передусім із розвитком тих мовознавчих теорій, які брали на озброєння фахівці з перекладу. Таким чином, ми робимо висновок, що міждисциплінарність визначала розвиток перекладознавства на

цьому етапі як всередині філології, так і за її межами. Доволі показовими в цьому сенсі є міркування болгарської дослідниці Анни Лілової, зроблені нею ще на початку 1980-х років: «Розглядаючи розвиток науки про переклад у світлі наукового прогресу та як його невід'ємну частину, неможна не побачити, що розвиток сучасної науки характеризується двома глобальними процесами: з одного боку, диференціацією наукових дисциплін і з іншого, все більш зростаючою їхньою інтеграцією». Далі дослідниця висновує: «Таким чином, перекладознавство є необхідним як для пізнання перекладу та розвитку перекладацької практики, так і як складова розвитку сучасного наукового прогресу у всьому світі. Разом з іншими суспільними та природничими науками і, конкретніше, з більш близьким йому наукознавством, літературознавством, мовознавством, мистецтвознавством тощо, перекладознавство бере участь в зусиллях науки висвітлити певні сторони природи та розвитку людського суспільства» [Лилова 1981, с. 19].

Отже, на думку Лілової, перекладознавство не тільки «позичає» з інших наук, а й саме здатне «поділитися» з ними своїми здобутками. Прикметно, що ці міркування певним чином суголосні пошукам представників філософії постмодернізму, на думку яких, сам процес пізнання є по суті перекладом, в перебігу якого людина здійснює переклад несвідомого у критичні або перетворені форми свідомості. Тож, хоча «переклад – явище, в першу чергу, мовне, водночас безальтернативно замикає переклад в знаковій сфері означає примітивізувати його, позбавляючи того креативного потенціалу, завдяки якому формується сучасна гуманітарна й культурна парадигми. Отже, переклад постає не лише посередником в міжкультурному й міжмовному інформативному обміні, а й передумовою будь-якого соціального та гуманітарного пізнання» [Ребрій 2014, с. 25].

Перейдемо до принципу поліпарадигмальності, сутність якого полягає в комплексному дослідженні об'єкта одночасно з позицій та за допомогою інструментарію декількох різних парадигм. Як відомо, саме поняття парадигми належить американському філософу Томасу Куну, який у своїй праці 1962 року

“*The Structure of Scientific Revolutions*” визначив її як «визнані всіма наукові досягнення, що протягом певного часу дають модель постановки проблем і їхніх розв’язок науковому співтовариству» [Кун 2001, с.9]. Інакше кажучи, парадигму можна представити у вигляді низки дослідницьких принципів, методів, теорій тощо, визначених онтологією досліджуваного явища. Відповідно, зміна онтології призводить до зміни парадигми, причому, на думку самого Куна, «бувають обставини (хоч, гадаю, і досить рідко), за яких дві парадигми можуть мирно співіснувати у пізніший період» [Кун 2001, с. 11].

Як слушно вважає Надія Андрейчук, «ідеї Т. Куна мали визначальний вплив на формування сучасного розуміння парадигми як вказівки на те, *що* слід вивчати, які *питання* розглядати стосовно об’єкта вивчення, як ці питання мають бути *структуровані*, як слід *інтерпретувати* результати дослідження» [Андрейчук 2008, с. 256].

Звужуючи коло дослідницьких інтересів, звертаємося до мовознавчого тлумачення парадигми, яке, на нашу думку, може виступати підґрунтям для аналогічного перекладознавчого. В цьому питанні ми орієнтуємося на «Сучасний лінгвістичний словник», згідно якого лінгвістична парадигма – це «система поглядів на мову як об’єкт дослідження, втілена у відповідних концепціях, теоріях, методологіях і дослідницьких програмах, на базі яких створюються нові дослідницькі напрями, зокрема гібридні лінгвістичні дисципліни» [Загнітко 2020, с. 526].

Час показав, що співіснування різних парадигм дослідження одного об’єкта, не тільки є можливим, а, навпаки, забезпечує максимальну повноту та вичерпність його висвітлення. Принаймні, саме така ситуація спостерігається в перекладознавстві, що й підтверджує актуальність методологічного принципу поліпарадигмальності. Серед фахівців немає єдиного погляду як на кількість, так і на сутність різних парадигм перекладознавчих студій, тому ми в цьому питанні рухаємося вслід за Олександром Ребриєм, на думку якого головними парадигмами перекладу є: системно-структурна, когнітивно-дискурсна та

культурна [Ребрій 2022]. Тож, спробуємо показати, що саме в межах зазначених парадигм ми використовуємо задля реалізації поставленої мети.

З огляду на об'єкт та мету нашого дослідження, системно-структурна парадигма перекладу грає першочергову роль, оскільки саме в її надрах було здійснено ті важливі розробки, які перебувають в основі цієї дисертації. Маємо на увазі і вирішення проблеми перекладності/неперекладності, і розбудову жанрових теорій перекладу, і вельми ґрунтовні розвідки, присвячені перекладацьким труднощам як явищу та їх окремим різновидам.

Важливим етапом розвитку лінгвістично-орієнтованого перекладознавства став когнітивно-дискурсний, який часто уособлюють з діяльнісною парадигмою перекладу. Як ми вже писали в першому розділі, дискурсне тлумачення перекладу тільки набирає обертів, натомість його когнітивні теорії є численними і доволі різноманітними. В найбільш узагальненому вигляді когнітивно-орієнтоване перекладознавство термінується як «розділ або галузь перекладознавства, об'єктом зацікавленості якої є свідомість того, хто перекладає» [Jaaskelainen, Lacruz 2018, с. 2] або сукупність дослідницьких трендів, що ґрунтуються на когнітивній науці та психолінгвістиці.

Цей напрям перекладознавчих досліджень грає для нас важливу роль, оскільки ми тлумачимо мовну гру як дихотомічний феномен, а її діяльнісне втілення будемо аналізувати на основі ретроспективного експерименту. Цей експеримент, як і інші експериментальні методи, що використовуються перекладознавцями, походить із когнітивної психології, а його результати дозволяють певною мірою екстеріоризувати міркування перекладачів в перебігу опрацювання безеквівалентних інновацій оказіонального характеру, віднесених нами до проявів мовної гри.

Рухаючись далі, не можемо оминати увагою культурну парадигму перекладознавства, що сформувалася на рубежі 1980-х – 1990-х років як спроба протистояти надмірній лінгвізації перекладу. Хоча роль культурних чинників не тільки не заперечувалася, а й усіляко підкреслювалася перекладознавцями як

літературознавчого, так і мовознавчого спрямування, новий культурний напрям запропонував власне бачення перекладу як культурної практики. Як заявили головні ідеологи культурного повороту С'юзан Басснетт та Андре Лефевр у передмові до збірки "*Translation, History and Culture*", «переклад – це не просто вікно, відкрите в інший світ, або інша подібна благочестива банальність; це скоріше канал, відкритий часто не без певного опору, через який іноземні впливи можуть проникати до рідної культури, кидати їй виклик та навіть сприяти її підриву» [Bassnett, Lefevere 1992, с. 2].

Лефевр характеризує переклад як «переписування оригінального твору», і «як усі переписування, незважаючи на їхній намір, відбивають певну ідеологію та поетику і таким чином маніпулюють літературою, змушуючи її функціонувати в певному суспільстві певним чином. Переписування – це маніпуляція, що здійснюється на службі у влади і в своєму позитивному сенсі може сприяти еволюції літератури та суспільства. Переписування може запроваджувати нові концепції, нові жанри, нові прийоми, а вся історія перекладу – це історія літературних інновацій, історія формуючої влади однієї культури над іншою» [Bassnett, Lefevere 1992, с. xi].

Цінність культурного підходу для вивчення перекладу мовної гри, в тому числі і в нашому дослідженні, полягає передусім у впровадженні в арсенал методологічних інструментів перекладознавства концепції двох стратегій – одомашнення й очуження – Лоренса Венуті.

Очевидно, що при перекладі мовної гри ми можемо спостерігати все ті ж дві стратегії, описані багатьма науковцями – від Шляйєрмахера до Венуті, втім різні вчені схильні наповнювати їх власним змістом. Якщо виходити з (а)нормативного тлумачення мовної гри, можна, наприклад, «прив'язати» перекладацькі стратегії до поняття мовної норми. І тоді стратегія очуження, орієнтована на збереження всіх семантико-стилістичних особливостей тексту оригіналу, що значно відрізняються від мови приймаючої культури і, відповідно, не усвідомлюються та не сприймаються більшістю цільових читачів, значно зменшує можливість визначення ступеню відхилення від

норми. Стратегія одомашнення, натомість, дозволяє відтворити авторську мовну гру через заміну всіх мовних особливостей оригіналу питомими засобами цільової мови. Таким чином, читач співвідносить механізм створення мовної гри з системою правил і особливостей цільової мови, що і дозволяє йому оцінити ступінь відхилення від нормативної бази.

Леонід Черноватий пропонує власну інтерпретацію, надаючи перевагу термінам «формоорієнтована стратегія» та «змістоорієнтована стратегія». Дослідник пише: «Формоорієнтована стратегія (буквальний переклад) може спричинити значну інтерференцію з боку вихідної мови, наслідком чого буде порушення норм цільової мови в цільовому тексті. Змістоорієнтована стратегія передбачає передачу значення вихідного тексту, абстрагуючись від його структури» [Chernovaty, Kovalchuk 2020/2, с. 166]. Цікаво, що, за спостереженнями науковця, «професійні перекладачі переважно обирають змістоорієнтований підхід», однак «існує значна кількість підстав вірити, що перекладачі-початківці неминуче проходять через стадію буквального перекладу, який деякі дослідники схильні вважати “стратегією за умовчанням”» [там само; див. також: Balling, Hvelplund, Sjrurp 2014; Lörscher 2005; Martynyuk, Akhmedova 2021, 2022; Tirkkonen-Condit 2005].

Погляди Черноватого стосовно застосування стратегій, зокрема, перекладачами-початківцями мають для нас важливе значення з наступних міркувань. В перебігу дослідження ми провели два експерименти, одним із завдань яких було якраз встановлення стратегій перекладу каламбурів як еталонної форми мовної гри та квазітермінів-інновацій. Результати другого з цих експериментів будуть проаналізовані в Розділі 4 поточної роботи. Стосовно результатів першого експерименту, учасниками якого стали 27 перекладачів-початківців, то вони з очевидністю показали, що вже на цьому етапі свого професійного становлення респонденти чітко усвідомлювали неможливість застосування стратегії буквального перекладу стосовно такого різновиду перекладацьких труднощів, як каламбури і прагнули досягти природності сприйняття власних перекладів мовної гри цільовим реципієнтом, що,

безумовно, вказує на пріоритетність стратегії одомашнення. Повністю з результатами цього експерименту можна ознайомитися в Додатку Б.

Також варто зазначити, що виокремлення перекладацьких стратегій може здійснюватися за різними критеріями, і в цьому сенсі одомашнення–очуження є тільки одним із можливих, хоча й надзвичайно популярних, напрямків вивчення цієї проблеми. Так, наприклад, у своїй роботі ми використовуємо термін «стратегія» фактично на позначення різних способів перекладу тих чи інших різновидів мовної гри. Про певну неоднозначність перекладацьких термінів «стратегія», «спосіб» чи «прийом» перекладу ми вже писали в Розділі 1, і тут лише можна додати, що у своєму виборі термінології ми користувалися світовою практикою, оскільки у всіх англійських публікаціях за темою дослідження йдеться саме про стратегії перекладу мовної гри у вказаному сенсі. З іншого боку, ці – назвемо їх «локальні» – стратегії цілком співвідносні з глобальними стратегіями одомашнення–очуження за принципом перекладацької перемоги–поразки у відповідності до запропонованої нами методології вивчення перекладу як гри.

На черзі останній із заявлених в цьому підрозділі методологічних принципів – мультимодальність, «у фокусі уваги якої опиняється взаємодія слова, зображення, звуку/музики, а також невербальних засобів комунікації у творенні смислів» [Коваленко 2021, с. 38]. Поєднання мультимодальності з перекладом не є чимось принципово новим, адже перше визначення інтерсеміотичного перекладу, за допомогою якого здійснюється перехід від засобів однієї семіотичної системи до засобів іншої семіотичної системи, було запропоновано Романом Якобсоном ще в далекому 1959 році.

Мультимодальним вважається твір (прийом), у створенні якого беруть участь декілька модусів, де модус тлумачиться як «соціально сформований і культурно зумовлений ресурс для породження значення. До таких ресурсів належать вербальний текст, рухоме і нерухоме зображення, а також мова, жести, погляд та поза в комунікативній взаємодії [там само]. У зв'язку з таким розумінням мультимодальності виникає, перш за все, питання про те, в яких

відносинах перебувають між собою різні модуси як при створенні мультимодальних текстів (прийомів), так і при їхньому іншомовному перестворенні. Тут існують різні погляди – від рівноправності, до підлеглості одного модусу іншому або іншим. Вирішення цього питання ускладнює розмаїття мультимодальних поєднань, тому вважаємо за краще зосередитися тільки на актуальному для потреб нашого дослідження поєднанні мовного (лінгвального) модусу з візуальним (зображенням).

Поєднання мовного й візуального модусів в межах окремого тексту (прийому) надає йому креолізованої форми. Асимілюючи дефініції різних науковців, Олена Завадська пропонує вважати креолізованим текстом (прийомом) такий, що «складається з двох негомогенних частин: вербальної (мовно-мовленнєвої) та невербальної (що належить до іншої, порівняно з мовою, знакової системи)», при цьому «вербальний і невербальний компоненти утворюють одне візуальне, структурне, смислове й функційне ціле, що забезпечує його комплексну прагматичну дію на адресата» [Завадська 2016, с. 164].

Інший термін на позначення двохмодусних мультимодальних текстів (прийомів) запропонували харківські дослідники Генріх Ейгер та Володимир Юхт – полікодовий текст (прийом) як «поєднання природного мовного коду з кодом іншої семіотичної системи (образ, музика тощо)» [Завадська 2016].

Цікаві роздуми стосовно інтерпретації мультимодальних текстів, що є запорукою їхнього успішного перенесення до іншомовного та іншокультурного середовища, пропонує Тетяна Лук'янова, на думку якої вони є «перцептивними висловлюваннями, зміст яких впливає на органи чуттєвого сприйняття у вигляді відчуттів». Таким чином, їхнє успішне тлумачення, тобто здатність реципієнта створити у свідомості когерентний образ, «залежить від уміння інтуїтивно сприймати та відчувати інформацію на рівні тіла та розуму, від знань, досвіду та наявних асоціацій у певній сфері» [Лук'янова 2020, с. 123; див. також Chrzanowska- Kluczewska, 2016].

Продовжуючи тему інтерпретації, відмітимо, що популярною є теза про підлеглість візуального складника вербальному, адже в більшості випадків спочатку пишеться текст, а вже пізніше до нього додається зображення. Таким чином, зображення саме по собі може вважатися формою інтерсеміотичного перекладу. Якщо ж креолізований/полікодовий текст (прийом) надалі виступає об'єктом інтерлінгвального перекладу, ми можемо припустити, що перекладачу потрібні різні стратегії для відтворення різних модусів.

В нашому випадку йдеться про мультимодальні каламбури, в яких візуальний складник (зображення) грає роль, відмінну від звичайних ілюстрацій, які найчастіше асоціюються з візуальним модусом креолізованих/полікодових текстів (прийомів). Коротко кажучи, ця відмінність полягає в тому, що вилучення зображення часто позбавляє сенсу весь мультимодальний прийом мовної гри. Стратегії вирішення цієї проблеми буде висвітлено далі у підрозділі 3.2.

Наприкінці цього підрозділу маємо сказати декілька слів про ті міркування, якими ми керувалися при відборі мовного матеріалу. Тут маються на увазі різновиди мовної гри, адже наш доволі широкий підхід до її розуміння, дозволяє віднести до її складу будь-які виразні засоби мови, які так чи інакше пов'язані з концепцією невідповідності (структурної, семантичної, функційної, дискурсної тощо). Саме тому ми обрали емпіричний шлях *de usu ad doctrina*, виходячи з наявності та кількості виокремлених різновидів мовної гри в опрацьованих текстах.

Висновки до Розділу 2:

1. За Вітгенштайном, переклад є формою мовної гри з дихотомічним статусом. У своєму процесуальному вимірі гра-переклад втілюється у послідовності перекладацьких рішень, подібних до ходів у грі, де кожне наступне, з одного боку, визначається попереднім, а з іншого боку, скеровується дією настанов-правил (перекладацьких норм). У своєму результативному вимірі гра-переклад є цільовим текстом, в якому, подібно до

пазла, кожен елемент розташований у заздалегідь визначеному місті, аби відповідати заданому зразку (вихідному тексту);

2. Гру-переклад об'єднує з іншими іграми наявність стратегій та правил. Стратегія перекладу, як і будь-якої іншої гри, має бути скерована на перемогу або виграш, під якими ми розуміємо достатній рівень відповідності між вихідним та цільовим текстами на релевантних рівнях зіставлення: структурно-семантичному, комунікативно-функційному, прагматичному, дискурсному, культурному тощо.

3. Правила гри-перекладу мають об'єктивно-суб'єктивний характер. Об'єктивний характер мають мовні закономірності, що регулюють перехід від тексту оригіналу до тексту перекладу, тоді як суб'єктивними вважаються правила ситуативного, особистісного, культурного тощо характеру. Наявність суб'єктивного елемента в гри-перекладі заперечує її алгоритмічний характер і підсилює креативне начало;

4. В термінах теорії ігор Неймана–Моргенштерна переклад може бути представлений у вигляді антагоністичної гри або гри з нульовою сумою, тобто такої, в якій суперники – автор і перекладач – мають протилежні інтереси, адже намагаються передати аналогічний зміст засобами різних мов. Поведінка перекладача в такій грі керується принципом мінімакс (або інакше, стратегією мінімакс). Згідно цього принципу/стратегії, гравець прагне мінімізувати можливі втрати шляхом вибору із множини рішень найбільш вигідне, тобто таке, що забезпечує максимальний ефект при мінімальних витратах. У ситуації перекладу це, зокрема, означає, що перекладач припиняє пошук рішення (здійснюваного на основі евристики проб та помилок) тоді, коли вважає отриманий результат адекватним (оптимальним, але не обов'язково ідеальним);

5. В термінах семіотики Пірса гра-переклад уподібнюється до семіозису, тобто безперервної креативної інтерпретації та конструювання різнорівневих знакових утворювань. Безкінечність перекладацького семіозису виступає концептуальним підґрунтям множинності перекладів. В термінах семіотичної концепції Якобсона виокремлюються три різновиди гри-перекладу: монадична

– гра в інтралінгвальний переклад, діадична – гра в інтерлінгвальний переклад та тріадична – гра в інтерсеміотичний переклад;

6. Перекладач як гравець керується етичними принципами Честермана, які визначають соціальний (кооперативний) вимір ігрової моделі перекладу. На когнітивно-психологічному рівні діяльність перекладача визначається водночас прагненням задоволення та відчуттям фрустрації. Задоволення має подвійну природу: від усвідомлення власної перемоги/виграшу, що супроводжує як переклад тексту в цілому, так і переклад окремих його елементів, та від усвідомлення текстуального спротиву, тобто тих труднощів перекладу, подолання яких вимагає особливого творчого напруження. Фрустрація виникає на основі когнітивного дисонансу, спричиненого неповнотою наявної інформації та пов'язаною з нею необхідністю йти на ризик.

7. Методика дослідження визначається сукупною дією трьох потужних принципів сучасної гуманітарної науки: міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності.

7.1. Міждисциплінарний ракурс дослідження є логічним наслідком синтетичного характеру сучасної науки про переклад, яка сформувалася під впливом низки філологічних і нефілологічних дисциплін. Зокрема, при проведенні власного дослідження ми спиралися на положення і методи мовознавства (задля вивчення структурно-семантичних, контекстних та функційних характеристик досліджуваних об'єктів, релевантних для їхнього перекладу), культурології та теорії міжкультурної комунікації (задля визначення впливу культурних чинників як на можливість, так і на доцільність відтворення мовної гри в науково-популярному дискурсі), філософії та психології (задля усвідомлення формування концепції мовної гри в гуманітарному просторі ХХ сторіччя).

7.2. Поліпарадигмальний ракурс дослідження визначається поєднанням елементів одразу трьох провідних парадигм сучасного перекладознавства на основі принципу тріангуляції: системно-структурної, культурної та когнітивно-

дискурсної. Такий підхід забезпечує комплексний характер дослідження й гарантує надійність та валідність отриманих результатів.

7.3. Мультимодальний ракурс дослідження дозволяє увести в орбіту перекладознавчого вивчення мовної гри її мультимодальні (також, креолізовані або полікодові) форми, поява яких в сучасному інформаційному просторі сигналізує про тенденцію до все більш відчутного переходу від вербалізованої до візуалізованої інформації. Залучення семіотичної класифікації перекладів Романа Якобсона дозволило, по-перше, представити переклад таких утворень як поєднання інтерсеміотичного та інтерлінгвального перекладу, а по-друге, визначити притаманний їм набір перекладацьких стратегій.

Розділ 3

Переклад мовної гри в її результативному вимірі

3.1. Переклад лінгвальних каламбурів

Аналізуючи особливості перекладацького відтворення каламбурів у науково-популярних текстах, слід почати з окреслення кола відмінностей у вітчизняному та англomовному підходах до визначення понять «каламбур» та “*pun*”. У вітчизняній філологічній традиції каламбур традиційно визначається як стилістичний прийом, що будується на використанні багатозначності, омонімії або паронімії і діє на різних мовних рівнях, при цьому він реалізується за допомогою як існуючих, так і новостворених (оказіональних) мовних одиниць [Літературознавчий словник-довідник 1997, с. 322; Загнітко 2020, с. 277]. В англomовній філологічній традиції класичне визначення каламбуру дає, наприклад, Джеффри Ліч, для якого це «висунута на передній план лексична невизначеність, що може мати свої витoki або в полісемії, або в омонімії» [Leech 1969, с. 209].

Водночас варто зазначити, що протягом останніх десятиріч англomовні колеги все частіше ототожнюють каламбур (*pun*) з грою слів (*wordplay*), а гру слів, у свою чергу з мовною грою⁴. Найочевиднішим представником такої позиції є вже відомий нам Дірк Делабастіта, який широко термінує каламбур як «різні текстуальні явища, в яких структурні характеристики мови/мов використовуються для створення комунікативно значущої конфронтації між двома або більше мовними структурами з більш або менш однаковою формою та більш або менш відмінними значеннями» [Delabastita 1996, с. 128].

Опонуючи цій позиції, іспанський дослідник Рамон Льядо у своєму ґрунтовному дослідженні феномену гри слів та його перекладацького відтворення полемізує з Делабастітою, підкреслюючи, що «каламбур є лише

⁴ На відміну від Ліча, який абсолютно чітко пише про те, що каламбур є тільки одним із можливих проявів гри слів [Leech 1969, с. 210].

однією з багатьох форм [гри слів – *О.П.*], що може вивчатися і належить певній національній традиції» [Llado 2002, с. 47, див. також: Marco 2010, с. 166]. Дослідник вочевидь має на увазі саме англомовну традицію, підтверджуючи наші припущення про існування різних (в тому числі й національних) поглядів або ж навіть традицій щодо співіснування та/або протистояння каламбуру та гри слів.

Подібна різниця у визначеннях частково пояснює той факт, що часто «каламбури» в англомовних дослідженнях не є такими на наш погляд і тим більше не перекладаються українською мовою за допомогою класичних каламбурів, побудованих на однаковому звучанні полісемантів/омонімів/паронімів, а за допомогою інших засобів, які можна віднести до мовної гри, але не до каламбурів безпосередньо. Зазначену термінологічну відмінність варто враховувати і при здійсненні вітчизняних досліджень, в тому числі перекладознавчих. Підкреслюємо, що в поточному підрозділі дисертації йтиметься про переклад каламбурів у вузькому сенсі, традиційному для українського мовознавства.

При перекладі каламбурів важливими чинниками, що визначають успішність (перемогу) або неуспішність (поразку) перекладача, традиційно є жанрово-стильові (дискурсні), культурні, комунікативно-функційні та структурно-семантичні параметри цього стилістичного прийому, які ми і розглянемо в запропонованому порядку.

Використання каламбурів, як і мовної гри взагалі, може видатися і традиційно видається непритаманним та навіть дивним для текстів, що містять наукову інформацію. Проте дослідження в галузі психології наукової творчості доводять, що мислення та його мовне вираження не може бути повністю позбавлене оціночності та експресії, що й відкриває двері до наукового дискурсу мовній грі та каламбуру як одному з її різновидів. Ще більш актуальним це твердження видається в контексті науково-популярного дискурсу, тексти якого розраховані на більш масову аудиторію, інтересом якої можна заволодіти не стільки сухими науковими фактами, скільки доступною

формою наративу у поєднанні з різноманітними мовно-мовленнєвими засобами його увиразнення.

Самі ж автори, які працюють у сфері науково-популярної літератури, схильні пов'язувати вплив жанрово-стильового (дискурсного) чинника з комунікативно-функційним і доволі чітко формулюють мету використання каламбурів у своїх текстах. По-перше, використання гумору в науково-популярних текстах – це те, що вочевидь сподобається більшості читачів. Науковий матеріал, безсумнівно, може бути ускладненим для сприйняття, а невелике додавання гумору спрощує завдання такого сприйняття. Як наслідок, читачі можуть починати інтерпретувати науковий текст як щось доступне й написане саме для них. Якщо вони змогли побачити та зрозуміти використану автором гру слів, це певним чином може означати для читачів, що і в науковій темі, яка обговорюється, вони зможуть розібратися.

Таким чином, можна вважати каламбури експресивною домінантою науково-популярного дискурсу, яка має пріоритетне право на відтворення в інтерлінгвальному трансфері. Аналогічну позицію висловлюють Катерина Телешун та Аріна Свірепова, на думку яких не варто нехтувати й культурними чинниками перекладу каламбуру: «Науково-популярні тексти характеризуються наявністю специфічних лінгвістичних і стилістичних засобів, котрі безпосередньо або опосередковано висловлюють позицію автора як представника певної культури» [Телешун, Свірепова 2021, с. 217].

Розглянемо приклад:

What is in common between Queen Elizabeth and bad weather?

One rains and rains and never gives place to the sun.

The other reigns and reigns and never gives place to the son [Byster 2014, с. 210].

В даному випадку об'єктом жарту виступають одразу дві сакральні для британського читача теми – монархія та погода. Сам каламбур є подвійним омонімічним (омофонічним) і побудований на співзвучності дієслів *to rain* («дощити») та *to reign* («панувати»/ «царювати») та іменників *the sun* («сонце»)

і *the son* («син»). Певне додаткове посилення впливу на реципієнта забезпечується наявністю контрастного протиставлення референтів (*one* → *the other*; *Queen Elizabeth* → *the son*) та повтору (*and never gives place to*). Незважаючи на таку культурну прив'язку, каламбур має бути цілком зрозумілий і представникам інших спільнот, адже всі добре знають про те, як часто в Британії йдуть дощі та про те, як довго перебувала на троні королева Єлизавета II і, відповідно, як довго довелося чекати своєї черги її сину – принцу Чарльзу, сьогоднішньому королю Карлу III.

Тепер проаналізуємо переклад:

«Що об'єднує британську погоду та королеву Єлизавету?»

*Все розвивається так: одне і те саме, одне і те саме, одне і те саме, і ніяких перспектив для інших зручно **вмоститися**. В першому випадку – для всього народу **вмоститися** десь на сонці у шезлонгах. В другому випадку – для одного конкретного сина **вмоститися** десь на троні»* [Байстер 2019, с. 216].

Очевидним є прагнення перекладача зберегти культурну ідентичність каламбуру, і якщо королева Єлизавета та її син залишаються в контексті експліцитно, погана погода тільки імплікується через вказівку на прагнення англійців «вмоститися десь на сонці у шезлонгах». Натомість, каламбур фактично втрачається, оскільки його потенційне джерело – дієслово «вмоститися» – в обох випадках реалізує одне й те саме значення «розташовуватися (сідати, лягати) де-небудь, намагаючись влаштуватися найзручніше, найвигідніше» [Словник української мови], нехай і буквально (в першому випадку) та метафорично (в другому).

Структурно-семантичні характеристики каламбурів є важливим чинником, що має суттєвий вплив на вибір перекладачами стратегій їхнього відтворення. Складність та неоднозначність досліджуваного стилістичного прийому підтверджує наявність водночас декількох різних напрямів його класифікації. За мотиваційною основою виокремлюємо каламбури на основі омонімії (лексичної та граматичної), полісемії (лексичної та граматичної), антонімії та паронімії. На нашу думку, внаслідок міжмовної асиметрії, всі

зазначені каламбурні форми можуть бути рівною мірою віднесені до перекладацьких труднощів, хоча поширеною є думка про те, що лексичні каламбури перекладаються легше за граматичні. Тут мається на увазі, що лексичні каламбури легше відтворити в перекладі за рахунок саме лексичних каламбурів (прямих або компенсованих). В основі такого припущення перебуває твердження про те, розмаїття лексичних засобів у вихідній та цільовій мовах завжди перевищує розмаїття наявних в них граматичних форм та категорій.

В будь-якому разі вважаємо за потрібне дещо розтлумачити наше розуміння перекладацьких труднощів, про які вже неодноразово йшлося на сторінках цієї роботи.

Хоча в англомовній перекладознавчій традиції вивчення перекладацьких труднощів не знайшло такого вивчення, як у вітчизняній, нам траплялося наближене до них за змістом визначення «перекладацьких проблем». Наприклад, Франсіско Хав'єр Діаз-Перез пропонує дефініцію перекладацької проблеми як «(вербального чи невербального) сегменту, який може бути представлений або в текстовому сегменті (мікрорівень) або в тексті в цілому (макрорівень) і який змушує студента/перекладача приймати усвідомлене рішення або застосувати умотивовану перекладацьку стратегію або процедуру з-поміж наявних опцій» [Díaz-Pérez 2013, с. 284, див. також: Gonzalez Davies, Scott-Tennent 2005, с. 164].

Наведемо для порівняння визначення перекладацьких труднощів, запропоноване українським дослідником, як «мовних/мовленнєвих утворень різних рівнів, що спричиняють перешкоди на шляху міжмовної вербальної та невербальної взаємодії внаслідок об'єктивних розбіжностей у структурах та правилах функціонування контактуючих мов, так само як і суб'єктивного сприйняття цих розбіжностей агентом перекладацької дії» [Ребрій 2012, с. 106].

У самому загальному вигляді ми можемо припустити, що проблема перекладацьких труднощів починається там, де закінчується автоматизм перекладацьких дій. Якщо представити процес перекладу у вигляді

послідовного прийняття рішень, то перекладацькі труднощі виникають тоді, коли у перекладача немає готового рішення, тобто готової цільової одиниці, яку можна використати замість вихідної (як у внутрішньому лексиконі, так і у зовнішніх джерелах) і йому потрібно таку одиницю створити або знайти самостійно.

Розглянемо класифікацію каламбурів за мотиваційною основою, яка, за нашим переконанням, є релевантною меті та завданням цієї розвідки.

(1). Лексичний омонімічний каламбур. В його основі перебуває явище лексичної омонімії, під якою розуміють «збіг за звуковим складом двох або більше різних за значенням, семантично не пов'язаних мовних одиниць» [Загнітко 2020, с. 505]. На додачу до власне омонімів, тобто слів, а також стійких словосполучень, що за однакового звучання та написання мають абсолютно різні значення, у філології також виокремлюють омофони – «слова, що збігаються за вимовою в усіх чи в окремих граматичних формах, проте мають різне значення й різне графічне оформлення» та омографи – «орфографічний тип омонімії, що витворюється словами, однаковими за написанням, але різними за звучанням» [Загнітко 2020, с. 504].

Розглянемо приклад омофонічного каламбуру:

*The distances are just too far. But if we can understand the mysteries of gravity, it may lead us to understand more about how space can be bent and controlled or how **wormholes** can be created or manipulated. In other words, made **warmer*** [Cham, Whiteson 2017, с. 96]

*Відстані завеликі. Але якщо ми осягнемо таємниці гравітації, то, можливо, дізнаємося, як викривляти і контролювати простір. Чи як створювати самотужки нори **критів** та маніпулювати ними. Чи, іншими словами, робити критів **крутішими*** [Чем, Вайтсон 2019, с. 98].

В оригіналі лексичний каламбур утворений на основі співзвучності лексем *worm* («черв'як») та *warm* («теплий»). В перекладі каламбур збережено за рахунок компенсаційної заміни паронімами: *worm* → «крит» та *warm* → «крутий». Цікаво, що заміна однієї істоти на іншу, яка теж риє в землі нори,

дозволила не втручатися в науковий контекст, хоча омонімічний каламбур поступився місцем паронімічному, про який йтиметься далі у цьому підрозділі.

Розглянемо приклад повноомонімічного каламбуру, в якому збігаються і написання і вимова лексем, що протиставляються і утворюють контекстну невизначеність:

*My wife and I had this long pointless argument about which **vowel** is the most important. I won* [Friedman 2021, с. 12].

*Моя **подруга** колись розповідала: «Ми з чоловіком довго сперечалися, яка **голосна** є найважливішою в мові. Звісно, я виграла»* [Фрідман 2021, с. 13].

В цьому прикладі маємо повністю ідентичні як за правописом, так і за вимовою різнорівневі мовні одиниці: *I* (особовий займенник) та *i* (літера). Невизначеність виникає за рахунок можливості подвійного тлумачення переможця – об'єкта суперечки (голосної літери) чи її суб'єкта (чоловіка).

В перекладі маємо збереження каламбуру на основі прямих відповідників: «я» (особовий займенник) та «я» (літера), але перекладач змушений частково трансформувати ситуацію і ввести до неї іншого суб'єкта суперечки – подругу оповідача – через те, що в українській мові існує категорія граматичного роду і «я» як літера (голосна) має жіночий рід.

Розглянемо приклад омографічного каламбуру:

*What are the elements of St. Patrick's day? – **Be** and **Er!*** [Forsyth 2017, с. 25]

*А де ж тут в торговому центрі басейн та пиво? – Все правильно, ось **Pull and Bear!*** [Форсайт 2023, с. 25]

В оригіналі цього «хімічного» жарту перебуває поєднання двох періодичних елементів *Be* (*Beryllium* – «Берилій») та *Er* (*Erbium* – «Ербій»), яке графічно збігається з лексемою *beer* («пиво»), що є популярним напоєм ірландців при святкуванні дня Святого Патрика.

В перекладі також маємо каламбур, який, проте, з'являється внаслідок повної зміни ситуації. Дія переноситься зі святкування дня святого Патрика в торговельний центр, де розташований магазин популярного молодіжного бренду одягу, чия назва викликає в одного з учасників бесіди асоціації з

відпочинком біля басейну (*Pull* за вимовою збігається з *pool* – «басейн») та з напоями (*Bear* – збігається з англійським словом зі значеннями «ведмідь» або «нести»/«виношувати», але також є паронімом до *beer*⁵ – «пиво»)

(2) Лексичний полісемічний каламбур. В його основі перебуває явище лексичної полісемії (багатозначності), під якою розуміють «наявність різних лексичних значень ц тому самому слові, здатність слова позначати різні явища дійсності» [Загнітко 2020, с. 569]. Стилiстичне, а отже й iгрове, використання багатозначності слів «ґрунтується на можливості їхнього вживання не тільки в прямому, а й переносному значенні [Загнітко 2020, с. 53], а сам зв'язок між цими значеннями «ґрунтується на певних асоціативних смислових ознаках» [Літературознавчий словник-довідник 1997, с. 545], що й утворюють простір для створення гумористичного ефекту.

Розглянемо приклад:

*If you don't know what to say on your first date try to talk about global warming. It's a great **ice-breaker*** [Atlas 2022, с. 109].

*Якщо ви не знаєте, про що говорити на першому побаченні, спробуйте тему **глобального потепління**. Принаймні, що краще **розтопить лід**, ніж воно?* [Атлас 2023, с. 110]

В оригіналі маємо гру слів на основі двох значень лексеми *ice-breaker*: прямого («корабель, спеціально побудований для прокладання морських шляхів крізь лід» [Online dictionary] та переносного («вступне зауваження, дія тощо, призначена для полегшення напруги або формальної ситуації» [Online dictionary]). Тригером для актуалізації каламбуру у свідомості реципієнта виступає згадка про «глобальне потепління» (*global warming*) як тему для бесіди. В перекладі гри слів, на жаль, втрачено, хоча певний ефект мовної гри зберігається, а загальну експресивність вислову частково компенсовано за рахунок риторичного запитання.

(3). Граматичний омонімічний каламбур. Явище граматичної омонімії все ще залишається суперечливим, незважаючи на те, що його системне вивчення у

⁵ Якщо вірити британському журналу The Spectator, «багато іспанців вимовляють Bear в назві бренду саме так, як вимовляють beer [The Spectator]

вітчизняному мовознавстві почалося ще у 20-х роках минулого сторіччя в працях Леоніда Булаховського, який, у своїй класифікації серед інших виокремлював «омоніми, належні до різних граматичних категорій, що не створюють перепон до розуміння змісту слів» [Булаховський 1978, с. 320; див. також: Демська 2015]. У свою чергу, Наталія Голубенко з-поміж граматичних (морфологічних) омонімів окремо вказує на «омонімічні слова, що належать до різних частин мови» і є по суті «різними частинами мови однакового фонетичного вигляду» [Голубенко 2021, с. 62], а Олександр Білоус на позначення таких одиниць використовує термін «омоморф» [Білоус 2005].

В нашій вибірці також зафіксовано приклади гри слів на основі граматичних омонімів. Розглянемо один із них:

*My uncle was arrested for **feeding** pigeons at the zoo. To be precise, he was **feeding** them to lions* [Friedman 2021, с. 216].

*Мого родича заарештували за надмірну увагу до проблеми **харчування голубів**. Якщо точніше, він **годував ними** левів* [Фрідман 2021, с. 217].

У наведеному каламбурі гра слів будується навколо ідентичних граматичних форм герундію (*feeding pigeons*) та дієприкметника теперішнього часу (*was feeding them*). Таким чином, власне граматичний омонімічний каламбур в перекладі втрачено, проте певний ефект мовної гри зберігається за рахунок протиставлення іменника «харчування (голубів)» та дієслова «годував (ними)».

(4). Граматичний полісемічний каламбур. На відміну від граматичної омонімії, граматична полісемія спостерігається тоді, коли «різні, хоча й споріднені функції виконуються однією граматичною формою чи конструкцією» [Emantian 1985, с. 1]. У своїй дисертації Мішель Емантян вказує на те, що «граматичні маркери дуже рідко виконують одну функцію», і навіть більше – «мультифункційність є нормою для граматичних форм чи конструкцій» [Emantian 1985]. Таким чином, логічно припустити, що граматична полісемія насправді є доволі поширеним явищем, причому таким, що спостерігається в різних мовах, зокрема в англійській та українській.

Водночас, каламбури на основі граматичної полісемії значно кількісно поступаються іншим різновидам семантичної неоднозначності. Наша вибірка не є тут виключенням. Розглянемо такий приклад:

*And so Joe took over all the responsibility for running the shop, communicating with the staff and clients. I was only 36 but already seemed to be retired. I thought that I would get more time for cricket and even traveling but eventually I found myself sitting and thinking to myself: I am **retired** in the sense that I was **tired** yesterday and today and I am tired again* [Harmon 2017, с. 21].

«І ось Джо взяв на себе керівництво кав'ярнею, сам спілкувався і з командою, і з відвідувачами. Мені було всього лише 36, а я начебто опинився на пенсії. Я то думав, що в мене просто з'явиться більше часу на крикет, а може, навіть, і на подорожі, але врешті решт я просто сидів на самоті із бокалом пива. До речі, якщо вам здається, що словосполучення 'за смажений хліб' вже звучить як тост, то вам, мабуть, треба відпочити» [Гармон 2021, с. 22].

В оригіналі маємо гру слів за рахунок хибного тлумачення префікса *re-*, яке має в англійській мові два значення: “*a prefix, occurring originally in loanwords from Latin, used with the meaning 'again' or 'again and again' to indicate repetition, or with the meaning 'back' or 'backward' to indicate withdrawal or backward motion*” [Online Dictionary]. Якщо в дієслові *to retire*, що має французьке походження, реалізоване друге з цих двох значень (*First recorded in 1525–35; from Middle French retirer “to withdraw, pull back,” equivalent to re- + tirer “to draw”* [Online Dictionary]), то в контексті жарту – перше, створюючи оказіональне значення: *I am retired = I am tired again*.

У перекладі задля збереження каламбуру відбуваються значні деформації на ситуативному рівні. У результаті, в оповідача замість сумних думок з'являється келих із пивом, а гра слів, яка теж має граматичний характер будується навколо форманта «за», який експліцитно виступає в ролі прийменника («за смажений хліб»), а імпліцитно – в ролі префікса («засмажений хліб»).

(5). Антонімічний каламбур. За визначенням Наталії Євтушенко, в основі цього різновиду каламбуру перебуває інконгруентність, що створюється за допомогою «з'єднання двох контрастних за значенням слів (що містять антонімічні семи, які розкривають суперечність описуваного)» [Євтушенко 2019, с. 17]. Оскільки, за результатами нашої вибірки, це доволі поширений різновид мовної гри в науково-популярному дискурсі, варто загадати, що каламбур може будуватися на основі як мовних (узуальних), так і контекстних (оказіональних) антонімів, а також псевдоантонімів (контрастивних). До останніх відносимо одиниці, «об'єднані у свідомості мовців в силу сформованого узусу», оскільки «у таких пар слів немає чітких семантичних ознак, за якими їх протиставляють» [Паршукова, Крайняк 2016, с. 221].

Розглянемо приклад:

*My head was full of some strange thoughts. Sometimes now I still come back to those thoughts and, strange to say, but I still remember some of my reflections. Sometimes I have a feeling that if we have **badminton** there must be **goodminton** somewhere* [Harmon 2017, с. 56].

*В голові були якісь дивні думки. Іноді я й зараз повертаюся до цих думок і, як не дивно, пам'ятаю деякі свої роздуми. Іноді я відчував себе розгубленим, тому що не знав, проти чого, власне, виступають **АНТИлопи*** [Гармон 2021, с. 56].

В оригіналі маємо мовну гру за рахунок протиставлення класичних антонімів *bad* та *good*. Перший з'являється внаслідок хибного морфемного членування лексеми *badminton*, а другий – внаслідок утвореного за аналогією okazіоналізму *goodminton*. В перекладі задля збереження гри слів перекладачеві доводиться вдаватися до радикальних змін на ситуативному рівні, але оскільки йдеться про «якісь дивні думки» в голові оповідача, така заміна сприймається цілком органічно. Перекладач, так само як і автор, вдається до хибного морфемного членування, виокремлюючи довільний фрагмент «анти» в якості префікса. Але на відміну від оригіналу, перекладач не створює на основі контрасту okazіональної лексеми.

Розглянемо ще один приклад:

*My wife asked me why I was doing the dishes while **sitting** down. I told her that's because I **can't stand** doing it* [Friedman 2021, с. 304].

*Дружина попросила мене **прибрати** все зайве з кімнати перед приїздом її батьків. Я погодився. І **пересів** читати книгу на балкон* [Фрідман 2021, с. 305].

У створенні вихідного жарту беруть участь антонімічні дієслова *to sit* («сидіти») і *to stand* («стояти»), але сам ефект гри слів з'являється за рахунок використання *stand* в іншому значенні у складі виразу *can't stand* – «не виносити (чогось/когось)». Таким чином, виникає двозначність: чи мовець не може мити посуд стоячи, чи взагалі не може терпіти це заняття. В перекладі для збереження ефекту мовної гри перекладач змінює всю ситуацію: коли дружина просить чоловіка «прибрати з кімнати все зайве», він сам йде з неї, не бажаючи, таким чином, виконувати це завдання («прибрати щось» = «прибрати себе»/«піти»).

Наступний приклад не є настільки очевидним, як попередні, втім, на нашу думку, антонімічні відносини також грають важливу роль в його утворенні:

*Our journalists never die. They just get **de-pressed*** [Florida 2014, с. 200].

*Успішні журналісти не сидять склавши руки. Але іноді **деПРЕСують*** [Флоріда 2018, с. 201].

В оригіналі маємо досить складний каламбур, утворений за рахунок переосмислення дієслова *to depress* («пригнічувати»). Його нове оказіональне значення виникає внаслідок додавання префікса *de-* (із заперечним значенням) до основи *press* (зі значенням «преса») і може бути приблизно сформульоване таким чином: *Journalists get de-pressed = Journalists are left without press*. Антонімами в цьому випадку виступають вихідна словотвірна основа (*press*) і семантичний оказіоналізм (*de-pressed*).

В перекладі бачимо доволі успішну спробу зберегти каламбур за рахунок прямих відповідників залучених одиниць, що уможлиблюється їхнім інтернаціональним статусом. Не зовсім зрозумілою залишається заміна *Our*

journalists never die (буквально: «Наші журналісти ніколи не помирають») на «Успішні журналісти не сидять склавши руки».

(6). Паронімічний каламбур. Білоус визначає пароніми як «слова, близькі за звучанням, але різні за значенням», підкреслюючи, що «пароніми – це пари (рідше групи слів), які внаслідок звукової подібності, а іноді й часткового збігу морфологічного складу, можуть використовуватися в мовленні з певними семантично-стилістичними настановами» [Білоус 2005, с. 35], в тому числі й для каламбуру.

Іван Білодід навіть вважає, що саме паронімія для каламбурів виявляється набагато кращою за омонімію та полісемію, оскільки «приблизно однакове звучання, а не точний звуковий збіг, більш придатний до потрібних семантичних зіставлень» [Сучасна українська літературна мова 1973, с. 111]. Таким чином, «ступінь звукової схожості слів, вживаних у каламбурі, перебуває у прямій залежності від семантики паронімів: чим ближчі слова-пароніми за значенням, тим менш точною може бути їх звукова подібність» [Сучасна українська літературна мова 1973, с. 112]. Можемо, у свою чергу, припустити, що саме ця характеристика паронімів безпосередньо впливає на ступінь їхньої перекладності.

Розглянемо приклад:

*My wife left me because I kept buying so many stringed instruments and storing them in our house. She was sick of the **domestic violins*** [Friedman 2021, с. 317].

*«Моя дружина пішла від мене після того, як я сказав їй, що її мрія бути за чоловіком як за **кам'яною стіною** здійснилася – в мене знайшли **каміння в нирках**»* [Фрідман 2021, с. 317].

В оригіналі маємо каламбур на основі семантично неспоріднених паронімів *violins* («скрипки») та *violence* («насильство»/«насилля»). У купі з прикметником *domestic* маємо експліковане значення «домашні скрипки» (тобто придбані для домашнього використання) та «домашнє насилля». Таким чином, гумористичний ефект утворюється за рахунок припущення, що купівля

все нових і нових музичних інструментів чоловіком сприймається дружиною як прояв домашнього насилля.

В перекладі маємо зовсім іншу ситуацію, яка дозволяє компенсувати вихідний каламбур за рахунок функційної заміни на основі семантично споріднених паронімів: «кам'яна (стіна)» vs «каміння (в нирках)».

Ще одним релевантним для потреб перекладознавчого дослідження є розподіл каламбурів на основі структурного критерію на лексичні (однослівні), фразеологічні та фразові. Фразовими вважаємо традиційні каламбури, в яких значення двох різних слів, словозначень, граматичних форм протиставлено на фразовому (діалогічному) рівні. Інакше кажучи, мінімально необхідним контекстом для інтерпретації каламбуру є фраза, речення, висловлення, репліка, діалог тощо, тож надалі ми хотіли би визначитися з розумінням лексичного та фразеологічного каламбурів, яким дослідники зазвичай приділяють значно менше уваги. Водночас, за нашими спостереженнями, лексичні та фразеологічні каламбури є доволі популярними формами мовної гри в науково-популярному дискурсі.

Аналіз текстового матеріалу дозволяє також дійти висновку про те, що для науково-популярних текстів характерним є вживання лексичного каламбуру як лексикалізованого способу передачі інформації, що робить можливим подвійне тлумачення. З точки зору системної мовної класифікації такий каламбур є оказіональною номінативною одиницею, тобто інновацією, що не набула розповсюдження в мовному соціумі та не стала складовою лексичної системи. Оказіоналізми створюються задля реалізації певної прагматичної мети в конкретній ситуації спілкування і, як правило, не відтворюються в інших контекстах. З технічної точки зору оказіональний лексичний каламбур утворюється внаслідок поєднання усічених частин двох лексем (контамінація), накладання частини одного слова на інше (міжслівне накладання) або заміни однієї з морфем слова або його довільного фрагменту іншою лексемою (субститутивний словотвір).

Лексичні каламбури нашої вибірки утворюються на основі як омонімії, так і паронімії, тобто одиниці/морфем/довільні фрагменти, залучені до їхнього створення, можуть бути як ідентичними за вимовою та/або за правописом, так і лише подібними. Використання саме такого різновиду каламбурів, побудованих у формі okazionalizmів, пояснюємо великою частотністю вживання тематичних, «негумористичних» okazionalizmів в наукових, в тому числі, науково-популярних текстах, на позначення нових явищ, і ще не закріплених у словниках. Таким чином, використання і каламбурів, які мають гумористичне значення, здається стилістично виправданим.

Розглянемо приклад:

“Who Moved My Cheese?”

An A-Mazing Way to Deal with Change in Your Work and in Your Life
[Johnson 2002, с. 2].

«Хто взяв мій сир?»

«Дивовижний спосіб упоратися із змінами» [Джонсон 2018, с. 2].

Назву своєї книги відомий американський лікар і письменник Спенсер Джонсон (*Spencer Johnson*) супроводжує підзаголовком, в якому розташовує okazionalnyi лексичний каламбур на основі омонімії *A-Mazing*, що суміщає два узуальних слова і два значення (*amazing* – «дивовижний») та *mazing* – (дієприкметник теперішнього часу від дієслова *to maze* – «блукати лабіринтом»). Сутність каламбуру стає зрозумілою читачеві тільки в процесі ознайомлення з книгою, герої якої неначе блукають метафоричним лабіринтом в пошуках відповідей на питання, що їх цікавлять. В перекладі каламбур втрачено, а перекладач зумів відтворити тільки його перше – експліковане – значення.

Розглянемо ще один приклад:

This Sounds Ridic-goo-lous. Are You Sure? [Cham, Whiteson 2017, с. 406]

Маячня якась. Ви впевнені? [Чем, Вайтсон 2019, с. 406]

Тут, як і в попередньому випадку, okazionalnyi лексичний каламбур, але цього разу на основі паронімії, розташовано у складі підзаголовка – назви

розділу в книзі Хорхе Чема та Деніела Вайтсона “*We Have No Idea. A Guide to the Unknown Universe*” (в перекладі Олександри Асташової «Гадки не маємо. Подорож невідомим Всесвітом»), що ми пов’язуємо з атракційною функцією мовної гри. Читач, який, скоріше за все, не до кінця зрозуміє сенс стилістичного прийому, буде змушений ознайомитися з текстом і таким чином отримати необхідну інформацію.

В основі каламбуру лежить заміна довільного фрагменту (фактично однієї літери) всередині лексеми *ridiculous* на співзвучну лексему *goo*, яка є сленгізмом і має такі значення: (1) рідка субстанція, що має такі ж якості, як, наприклад, мед чи фарба; (2) виділення людського організму [Urban Dictionary]. Аби самім зрозуміти, що саме мали на меті автори, звернемося до ширшого контексту:

*For example, you might be tempted to say that what we used to call space should now be called **physics goo** (“**phgoo**”) but that this goo has to be in something, which we could now call space again. That would be clever, but as far as we know (which to date is not very far), the **goo** does not need to be in anything else [Cham, Whiteson 2017, с. 407].*

*«Наприклад, у вас може виникнути спокуса назвати звичний нам простір **фізичним желе**. Однак це желе повинно бути в чомусь, що можна називати простором замість нього. Це було б логічно, проте, наскільки нам відомо (а відомо нам небагато), **желе** не обов’язково повинно бути ще в чомусь» [Чем, Вайтсон 2019, с. 407].*

Отже, перекладач обирає відповідник «желе», що є близьким до першого тлумачення *goo*, а в тексті насправді йдеться про новітні гіпотези стосовно структури Всесвіту. Залишилося тільки додати, що в українському перекладі каламбур було втрачено, так само як й інший оказіоналізм *phgoo*, утворений за рахунок поєднання перших двох літер лексеми *physics* та *goo*.

Як можна впевнитися з наведених прикладів, переклад лексичних каламбурів може вважатися перекладацькою проблемою, по-перше, через відсутність відповідників у цільовій мові (що є притаманним всім

оказіоналізмам), а по-друге, через необхідність зберегти сам ефект мовної гри та гумору. Відносне виключення з цього загального правила становлять лексичні okazіоналізми, до створення яких було залучено слова-інтернаціоналізми, які часто мають подібну форму в різних мовах, що й забезпечує високий рівень їхньої відтворюваності.

За спостереженнями В'ячеслава Карабана, інтернаціоналізми та часткові інтернаціоналізми, особливо характерні для наукового стилю викладу, «в англійській мові характеризуються більш розгалуженою семантичною структурною, ніж відповідні українські слова», що «має важливі наслідки для перекладацької практики: переклад міжмовних омонімів з англійської мови на українську приховує у собі більше можливостей помилок, ніж переклад таких слів з української на англійську мову» [Карабан 2001, с.149]. Від себе ж додамо, що в контексті перекладу лексичних каламбурів на основі інтернаціональних слів, цей факт навпаки надає перекладачеві більше поле для стратегічного маневру.

Розглянемо приклад:

*When I wrote the original edition of this book, the suburban **nerdistan** remained the predominant high-tech industrial model* [Florida 2014, с. 101].

*У час підготовки першого видання цієї книжки панівною моделлю індустрії високих технологій був «приміський **ботаністан**»* [Флоріда 2018, с. 102].

В цьому випадку okazіональний лексичний каламбур на основі паронімії утворений за допомогою субститутивного словотвору, коли в географічній назві *Kurdistan* («Курдистан»), яка є інтернаціоналізмом, адже зберігає свою форму в різних мовах, кореневу морфему *Kurd* («курд»/«курдський») замінено на парноімічну їй лексему *nerd* («ботанік»). Тут йдеться про те, що більшість фахівців у галузі комп'ютерних технологій надають перевагу роботі онлайн, залишаючись у себе вдома подалі від шумних міських центрів (Курдистан тут грає символічну роль місця, віддаленого від світових центрів цивілізації).

Як ми і передбачали в теоретичній преамбулі, перекладачеві вдалося зберегти гру слів, хоча і без паронімічного ефекту («Курдістан» → «ботаністан»).

Перейдемо до аналізу фразеологічних каламбурів, в основі яких, як впливає з їхньої назви, перебувають фразеологічні одиниці. З точки зору перекладності вони видаються доволі складним випадком перекладацьких труднощів, оскільки наявність українськомовних фразеологічних відповідників відповідних одиниць англійської мови зовсім не гарантує звукової або графічної подібності їхніх конститuentів, на основі якої, як правило, створюються омонімічні чи паронімічні каламбури, так само як і наявності ідентичних значень у слів, що входять до складу фразеологізмів, на основі якої створюються полісемічні каламбури.

Розглянемо приклад:

It's hard to explain puns to kleptomaniacs because they always take things literally [Stuart-Smith 2020, с. 140].

«Вважаю логічним пояснювати свої каламбури тільки кораблебудівникам та фокусникам – тільки вони знаються на тому, що таке подвійне дно» [Стюарт-Сміт 2021, с. 140].

В оригіналі каламбур обіграє два значення дієслова *take* у складі фразеологічного словосполучення: «брати» (узуальне, словникове) та «сприймати» (у складі фразеологізму: *take something literally* – «сприймати щось буквально»).

В перекладі відбувається зміна ситуації (замість kleptomaniacs з'являються кораблебудівники та фокусники) та заміна фразеологізму («сприймати щось буквально» → «подвійне дно»). Перекладач успішно обіграє узуальне та метафоричне значення лексеми «дно» («подвійне дно» – метафора, що вказує на наявність прихованого смислу, підступу або оманливості).

Переходимо до найважливішого в цьому підрозділі питання про стратегії англо-українського перекладу науково-популярних каламбурів, у вирішенні якого ми частково спираємося на напрацювання Дірка Делабастіти, про які вже

йшлося в підрозділі 1.3, частково виходимо з наявного мовного матеріалу, а частково керуємося загальними принципами подолання перекладацьких труднощів. Справа в тому, що за нашими спостереженнями як теоретичного, так і емпіричного характеру, більшість перекладацьких труднощів лексичного та стилістичного характеру відтворюються за допомогою стандартних стратегій, набір яких є більш менш універсальним і включає переклад за допомогою прямих (паралельних, словникових) відповідників, переклад на основі різноманітних смислових трансформацій та/або функційних відповідників, нульовий переклад, тобто збереження вихідної одиниці у її первинному вигляді, та вилучення. Наше власне дослідження також підтверджує цю гіпотезу, повноцінна верифікація якої вимагає звичайно ж значно масштабніших спостережень, можливо, на основі корпусного підходу.

(1). Відповідно до першої стратегії – прямого або еквівалентного – перекладу, каламбур вихідного тексту перекладається каламбуром цільовою мовою з використанням прямих (словникових) відповідників залучених одиниць. Найкраще для реалізації такої стратегії підходять слова-інтернаціоналізми, форма і значення яких є подібними у вихідній та цільовій мовах. Розглянемо приклад:

*“You can hardly come across such a situation that a composer forgot to divide their musical piece into **tacts**. This would be really **untactful** in all meanings of the word”* [Byster 2014, с. 292].

*«Навряд ви зможете десь зіткнутися із ситуацією, щоб композитор забув поділити свій музичний твір на **такти**. Це, принаймні, було б **нетактовно**, в усіх значення цього слова»* [Байстер 2019, с. 292].

Каламбур побудовано на основі однокореневих лексем *tact* та *untactful*. Хоча з точки зору їхнього походження вони можуть вважатися семантично спорідненими, оскільки походять від латинського *tactus*, що означає «дотик» або «відчуття», за нашою класифікацією, ці одиниці перебувають у відносинах граматичної омонімії, оскільки репрезентують різні частини мови. В перекладі українською мовою ми маємо паралельний переклад, який, завдяки

інтернаціональному характеру кореневої морфеми, дозволяє зберегти каламбур, не додаючи жодного текстового матеріалу та не змінюючи того, що є в першотворі. Цікавим, на наш погляд є й те, що автор прямо вказує на наявність гри слів фразою *in all meanings of the word*.

В термінах нашої концепції перекладу як гри застосування цієї стратегії означає перемогу перекладача над автором.

(2). Відповідно до другої стратегії – непрямого або функційного – перекладу, каламбур вихідного тексту перекладається каламбуром цільовою мовою з використанням непрямих (оказіональних або функційних) відповідників залучених одиниць. Ми термінуємо такий переклад як «функційний», тому що він дозволяє за рахунок контекстної заміни зберегти гумористичний ефект каламбуру, що є за будь-яких обставин головним перекладацьким пріоритетом:

Колін Гармон в своїй роботі “*What I Know About Running Coffee Shops*” (переклад Олени Любенко – «Що я знаю про роботу кав’ярень») радить читачам бути самими собою, каламбурно стверджуючи:

“*One can't be everybody's cup of tea, especially if he / she is a coffee*” [Harmon 2017, с. 216].

«*Ви не можете для кожного бути кругленьким солодким пиріжечком, якщо ви, припустимо, трикутний шматок піци*» [Гармон 2021, с. 216].

Зрозуміло, що каламбур будується на значенні слова *tea*, яке, очевидно, позначає напій («чай»), але у складі усталеного виразу *be one's cup of tea* перекладається приблизно як «бути комусь цікавим, захоплювати когось» [Collins Online Dictionary]. Звичайно, за відсутності аналогічного усталеного виразу в українській мові, перекладачці потрібно було вдаватися до протиставлення, також пов’язаного з темою їжі і об’єктивованого у певному усталеному виразі. Так в перекладі з’являється «солодкий пиріжечок» («бути чийось солодким пиріжечком» – розповсюджений український розмовний вираз), який у своєму прямому значенні «різновид випічки» протиставлений

піці. Щоб посилити ефект контрасту, перекладачка додає означення «кругленький» та «трикутний».

Аналогічну стратегію спостерігаємо і в наступному прикладі:

*“The topic was so complicated that we need special inspiration here. Precisely, **ginspiration**”* [Forsyth 2017, с. 131].

*«Тема була настільки складною, що ми потребували особливого натхнення, а конкретніше – алкогольного. Зазвичай ми обирали **джин**, щоб була змога попросити цього **джина** виконати наше бажання розібратися з цією темою»* [Форсайт 2023, с. 131].

В оригіналі маємо лексичний каламбур, створений за допомогою контамінації двох основ – *gin* та *inspiration*, а в перекладі комічний ефект викликає омонімія вже інших слів «джин» – алкогольний напій та «джин» – магічна істота, здатна виконувати бажання. Для того, щоб реалізувати цей каламбур у перекладі, було додано окреме речення про виконання бажань, якого не було в оригінальному тексті. Такими чином, фактично ми отримуємо одночасну реалізацію двох трансформацій: вилучення і додавання.

Розглянемо ще один приклад:

*Do you hear about the restaurant on the Moon? The food was **out of this world**, but there was **no atmosphere*** [40 science puns that will poke at your funny bone].

*Чому бідні люди не ходять в ресторан на місяці? Там **ціни космічні*** [переклад учасника експерименту].

В цьому жарті поєднується два випадки гри слів. Перший пов'язаний з деме́тафоризацією усталеного вислову *out of this world* («неземний» в сенсі «той, що відбувається не на Землі»), а другий – з обіграванням значень полісеманта *atmosphere* («суміш газів, що оточує планету» та «обстановка в певному місці»). В перекладі маємо комплексну трансформацію, в ході якої перекладач дещо змінив ситуацію, вилучивши згадку про їжу (що є проявом стратегії вилучення, про яку йтиметься нижче) й помінявши «атмосферу» на «космічні» ціни. В результаті, в основі каламбуру перебувають два значення

прикметника «космічний»: «той, що знаходиться в космосі» та «нереально високий (про ціну)».

В термінах нашої концепції перекладу як гри застосування цієї стратегії скоріше характеризує отриманий перекладачем варіант як перемогу, оскільки в перекладознавстві давно утвердився примат функції над формою.

(3). Відповідно до третьої стратегії – заміни – каламбур вихідного тексту замінюється стилістичним прийомом (виразним засобом), що є втіленням іншої мовної форми (повторення, алітерація, рима, іронія, парадокс тощо) з метою відтворення не стільки ефекту каламбуру вихідного тексту, скільки ефекту мовної гри в самому широкому сенсі. Розглянемо приклад із галузі хімії:

– *What is the least interesting element?*

– ***Bohrium!*** [165+ super-charged science jokes and puns that are out of this world]

– *Валентино Петрівна, у вас барієва кислота на стільці.*

– ***Брешеш-ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш-ш!*** [переклад учасника експерименту]

В цьому випадку гра слів побудована на співзвучності назви хімічного елемента *Bohrium* («Борій») з прикметником *boring* («нудний»). Через відсутність співзвучних паронімів-відповідників в українській мові, перекладачка вдалася до повної заміни ситуації, так само як і заміни каламбуру на інший стилістичний прийом – оноματοпею. Ось яким чином він сам мотивує своє рішення на користь стратегії заміни: «В цьому випадку в мене виникла асоціація з барієвою кислотою, яка може розщепити предмети і тут я використав повну заміну компонентів речення. Було складно, адже в оригіналі, ймовірно, обігрывалось слово *bore/boring*, а в перекладі вийшло зовсім інше».

Наведемо ще один приклад:

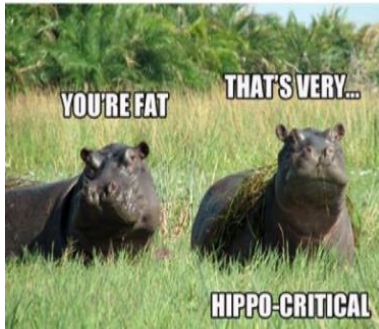


Рис. 3.1 [200 science jokes]



Рис. 3.2 [переклад учасника експерименту]

У цьому мультимодальному каламбурі (див підрозділ 3.2.) вихідний лексичний каламбур, побудований на контамінації одиниць *hippopotamus* («гіпопотам») та *hypocritical* («лицемірний»), замінений перекладачем на інший стилістичний прийом – порівняння («ти як свиня»).

В термінах нашої концепції перекладу як гри застосування цієї стратегії характеризує отриманий перекладачем варіант як часткову перемогу, оскільки заміна каламбуру на інший стилістичний прийом тільки частково компенсує його прагматичний ефект.

(4). Відповідно до четвертої стратегії – вилучення – фрагмент вихідного тексту, де розташований каламбур, вилучається з цільового тексту і втрачається. Розглянемо приклади:

*This Sounds **Ridic-goo-lous**. Are You Sure?* [Cham, Whiteson 2017, с. 406]

Маячня якась. Ви впевнені? [Чем, Вайтсон 2019, с. 406]

*An **A-Mazing** Way to Deal with Change in Your Work and in Your Life*
[Johnson 2002, с. 2].

Дивовижний спосіб упоратися із змінами [Джонсон 2018, с. 2].

В наведених прикладах спостерігаємо переклад на основі словникового відповідника однієї із залучених до гри слів одиниць (в першому випадку *ridiculous* → «маячня», а в другому випадку *amazing* → «дивовижний»).

Розглянемо ще один приклад, отриманий в перебігу нашого експерименту:

*I might be a chemist, but I'd never **Bohr** you* [40+ clever science puns and jokes that any nerd would love]

*Я міг би бути хіміком, але ніколи не став би **Бором** для вас* [переклад учасника експерименту].

У наведеному прикладі гра слів ґрунтується на співзвучності імені великого данського фізика Нільса Бора (*Niels Bohr*) і дієслова *to bore* («набридати», «надокучати»). В перекладі гру слів втрачено, а сама перекладачка так пояснює цей факт: «Під час інтерпретації даного каламбуру виникли великі складнощі скоріше за все через брак теоретичного підґрунтя. Для мене цей зразок виявився неперекладним з точки зору збереження змісту та гумористичного ефекту каламбуру. Я вдалась до прийому дослівного перекладу, але все одно відбулась втрата змісту. У випадках використання засобу компенсації або опущення значуща лексична одиниця оригіналу *Bohr* втрачала би свій сенс та ефект. Тому, на жаль, я не змогла знайти кращого перекладацького рішення».

Очевидно, що з огляду на тлумачення перекладацьких дій як гри, за умови застосування цієї стратегії маємо беззаперечну поразку перекладача.

(5). Відповідно до п'ятої стратегії – додавання – новий текстовий матеріал, який включає каламбур, додається перекладачем там, де його не було в оригіналі. З одного боку, такий крок може тлумачитися як перекладацькі «відсебенки» (про що ми вже писали в підрозділі 1.3.), але з іншого боку, його можна вважати реалізацією прийому компенсації. Якщо спробувати реконструювати мотивацію подібного рішення, то вона може виглядати як

поєднання усвідомлення попередніх втрат (програшів) та творчого натхнення.

Розглянемо приклад:

*“Most people imagine that space is just the emptiness in which things happen, like a big empty warehouse or a theater stage on which the events of the universe play out. In this view, space is literally the lack of stuff. It is **a void** that sits there waiting to be filled, as in “I saved space for dessert” or “I found a great parking space.” Besides, it’s always better to **avoid such a void**” [Walker 2017, с. 200].*

*«Більшість людей думає, що простір – це просто порожнеча, у якій відбуваються якісь речі. Ніби величезний порожній склад чи театральна сцена, на якій розгортаються події Всесвіту. У даному трактуванні простір – це, в буквальному сенсі слова, відсутність речовини. Це **порожнеча**, що чекає, поки її наповнять. Як шлунок, у якому ще достатньо простору для десерту, або нова квартира, в якій купа простору для нових меблів. До речі, радимо **УНИКати** таких **неУНІКальних порожнеч**» [Волкер 2022, с. 199].*

У наведеному прикладі гра слів ґрунтується на фонографічній подібності дієслова *to avoid* та іменника *a void*, які утворюють граматичний омонімічний каламбур. В перекладі спостерігаємо використання словникового відповідника для першого складника (*to avoid* → «уникати») і заміну другого, яка супроводжується зміною частини мови. Ми вважаємо цей приклад реалізацією стратегії додавання через те, що хоча відповідник для *a void* в контексті зберігається, оскільки несе важливу наукову інформацію, у грі слів він безпосередньої участі не бере, а цю функцію замість нього виконує доданий перекладачем прикметник «унікальний», який утворює нову гру слів, відсутню в оригіналі.

Розглянемо ще один приклад:

*“You can think of these **ripples** as waves of space stretching and compressing. Actually, when a space **ripple** passes through, space shrinks in one direction and expands in another direction, so it **RIPs** in one direction and **tRIPLes** in another one” [Walker 2017, с. 307].*

«Можете розглядати пульсацію як **хвилі** простору, який розтягується й стискається. Бо саме так і працюють просторові пульсації: простір одночасно звужується в одному напрямку (до розмірів невеликого вужика) і розширюється (як сосуди після бокалу Ширазу) в іншому» [Волкер 2022, с. 307].

В цьому складному випадку маємо каламбур, до створення якого залучено не дві, а одразу три співзвучні одиниці: *ripples* («хвилі»), *to triple* («потроюватися») *RIP* (*rest in peace* – «покойся з миром»). Перша одиниця відтворюється словниковим відповідником і «випадає» з гри слів. Друга одиниця залучається до новоствореного перекладачем каламбуру на основі паронімів «звужуватися» та «вужик». Третя одиниця також бере участь у ще одному доданому перекладачем паронімічному каламбурі за участі дієслова «розширюватися» та іменника «Шираз».

(6) Відповідно до шостої стратегії – нульового перекладу – вихідний каламбур відтворюється в цільовому тексті без змін. Ця стратегія може бути доволі ефективною за умови, коли обидві залучені до акту перекладу мови користуються однією абетковою системою і належать до однієї мовної групи або коли до створення каламбуру залучені слова-інтернаціоналізми. За умов англо-українського перекладу її ефективність є сумнівною, проте в деяких випадках її застосування все ж таки можна рахувати як перекладацьку перемогу. Розглянемо такий приклад:

According to Chemistry **W** || **I** || **Ne** | *is a solution!* [200 science jokes]

Истина у **W** || **I** || **Ne** | ! [переклад учасника експерименту]

Залишити вихідний каламбур в перекладі без змін дозволив той факт, що його основою виступили символи хімічних елементів, які використовуються по всьому світу. Своє рішення перекладачка мотивувала наступним чином: «В цьому випадку я вирішила використати заміну словосполучення, щоб зберегти

каламбур. В мене виникла асоціація з латинським виразом *in vino veritas*, тому вирішила його обіграти таким чином. Особливих труднощів не було».

3.2. Переклад мультимодальних каламбурів

Гумористичний ефект мультимодального каламбуру залежить від поєднання двох негомогенних складників: вербального (мовного/мовленнєвого) та невербального (такого, що належить до іншої знакової системи). Одним із перших, хто привернув увагу до подібних утворень, був Роман Якобсон, який проголосив, що «вивчаючи комунікацію, ми маємо розрізняти гомогенні повідомлення, в яких використано одну семіотичну систему, та синкретичні повідомлення, створені за рахунок поєднання або злиття знаків різної природи» [Jakobson 1971, с. 705]. Це, зокрема, може бути поєднання мовної і цифрової семіотичних систем як, наприклад, у наступному каламбурі:

In another 3028 years there will be a chance that things will either be really good or really bad. It's 50/50 [Friedman 2021, с. 417].

Через 3028 років все може бути або дуже добре, або дуже погано. Там буде в буквальному сенсі 50/50 [Фрідман 2021, с. 417].

Гра слів в оригіналі виникає за рахунок того, що 50/50 сприймається водночас як символ рівних можливостей (*either really good or really bad*) та назва року (якщо до 2022 року створення каламбуру додати 3028 років, якраз і вийде 5050). За рахунок того, що обіграються цифрові дані, відтворення каламбуру українською (як, в принципі, і будь-якою іншою мовою) не становить жодних труднощів.

В попередньому підрозділі ми також наводили приклади мультимодальних каламбурів із залученням мови та символів хімічних елементів з періодичної таблиці, які теж утворюють власну семіотичну систему. Втім, більшість мультимодальних каламбурів нашої вибірки утворено за рахунок поєднання мовного складника з візуальним (малюнок). Вважається, що саме таке поєднання семантично та семіотично несумісних складників в межах

одного ігрового прийому створює в дискурсі певну комунікативну напругу, яка і привертає додаткову увагу потенційного реципієнта як до повідомлення, так і (потенційно) до самого автора та зацікавлює його в розшифруванні закладеної мовцем інформації. Важливо також усвідомлювати, що через наявність двох семіотично відмінних складників мультимодальний каламбур не може бути зведений до різновиду власне мовної гри і є скоріше формою (інтер)семіотичної гри. З іншого боку, наше рішення розглянути його в межах цієї розвідки можна виправдати тим фактом, що, на думку фахівців, мовний компонент грає провідну роль у смислотворенні мультимодального каламбуру.

Фінська дослідниці Рітта Ойттінен пропонує розглядати взаємовідносини між вербальним та візуальним складниками тексту (або в нашому випадку прийому) в термінах концепції двохголосності (гетероглосії) Михайла Бахтіна (див. про це детальніше підрозділ 1.4.). Виходячи з цього припущення, Ойттінен вважає, що «як у будь-якому діалозі, взаємодія між словами та образами є конструкцією, що виникає у свідомості читача», який «бере участь в діалозі між ним самим та історією, яку оповідають автор та ілюстратор словами та образами». Таким чином, «виникає гетероглосія: ілюстрація є частиною визначених умов, частиною діалогічної взаємодії і не має бути виключена з процесу перекладу» [Oittinen 2000, с. 100]. Такий погляд на взаємодію між вербальним та візуальним складниками у мультимодальному тексті/прийомі викликає асоціації ще з одним терміном Бахтіна – «гібридна конструкція», яку автор визначає таким чином: «Ми називаємо гібридною конструкцією таке висловлення, яке за своїми граматичними (синтаксичними) та композиційними ознаками належить одному мовцю, але в якому в дійсності змішані два висловлення, дві манери мовлення, два стилі, дві мови, два смислових та ціннісних кругозори. Між цими висловленнями, стилями, мовами, кругозорами, повторюємо, немає жодного формального – композиційного та синтаксичного кордону; розподіл голосів та мов відбувається в межах одного синтаксичного цілого, часто – в межах простого речення, часто одне й те саме слово належить одночасно двом мовам, двом кругозором, що перехрещуються в гібридній

конструкції, і відповідно, мають два різних смисли» [цит. за: Rebrii, Rebrii, Pieshkova 2022]. Здається, що у своєму канонічному визначенні, гібридна конструкція повністю відповідає нашому розумінню мовної гри, а якщо додати до висловлень, мов чи кругозорів, що в ній перехрещуються, ще й різні семіотичні системи, отримаємо на виході ідеальне тлумачення мультимодального каламбуру.

Стратегії перекладацького відтворення мультимодальних каламбурів в науково-популярних текстах визначаються як їхнім функційним навантаженням, так і формальними показниками. Важливою є також роль, яку грає власне візуальний складник гри слів відносно його вербального компоненту.

Стосовно функцій мультимодальних каламбурів в науково-популярних текстах, то вони, з одного боку, подібні до функцій лінгвальних каламбурів, а з іншого боку, мають свої особливі відмінності. На нашу думку, як і у випадку з лінгвальними каламбурами, вони використовуються переважно для того, аби привернути увагу читача до наукових фактів, які інакше залишилися б непоміченими. Проте, якщо брати до уваги переважно молодий вік аудиторії науково-популярного дискурсу, то поєднання вербального та візуального матеріалу в семантично невизначеному утворенні є навіть більш прагматично впливовим, оскільки сучасна молодь звикла до сприйняття інформації у візуальному форматі. До того ж, візуальний складник часто полегшує розпізнавання прихованих значень. Це якраз той випадок, коли зображення більш привабливі за мовні знаки, оскільки вони більш графічні, легше сприймаються та не вимагають додаткових знань чи коментарів.

В перебігу дослідження ми звернулися до автора однієї з книг, що виступає джерелом мультимодальних каламбурів, проаналізованих в цій розвідці, з проханням прокоментувати використання цього прийому. Отримана відповідь повністю підтвердила висловлене вище припущення: «Метою використання гумору в книзі є, перш за все, сподівання, що читачу він сподобається. Фізика може бути складною для сприйняття, тому додавання

трішки гумору полегшить виклад. По-друге, ми сподіваємося, що гумор розслабить читача, надасть йому відчуття, що тема, про яку йдеться, на його рівні розуміння і не налякає його, тож він зможе повністю її зрозуміти» (Daniel Whiteson).

Коли йдеться про переклад мультимодальних утворень, в яких мова поєднується з іншою семіотичною системою, перекладач має завжди пам'ятати, що дві окремих (негомогенних) частини в його складі, «тим не менш працюють злагоджено задля створення єдиного цілісного значення» [Ketola 2016]. Анне Кетола вважає, що «це дає нам підстави підозрювати, що візуально представлена інформація може в деяких випадках змінювати те, як перекладаються слова у мультимодальних текстах, що поєднують слова та образи. Якщо образ, так чи інакше, змінює значення певного слова, разом із яким його представлено, переклад цього слова може більше не відповідати відомому принципу послівного перекладу» [Ketola 2016].

Враховуючи це твердження, було б коректним припустити, що відносно нашого об'єкта дослідження діє правило *in principio erat Verbum* або, інакше кажучи, що формування мультимодального каламбуру у свідомості автора починається саме зі слів, які доповнюються образами на пізнішому етапі. Невипадково, Нільсе М. Перейра бачить відносини між словами та картинками як такі ж, що існують між оригіналом і перекладом, ґрунтуючи свої міркування на тому, що в більшості випадків вербальний складник «зазвичай створюється першим, а картинка є похідною від нього» [Pereira 2008, с. 105].

Отже, можемо припустити, що вербальний та візуальний складники мультимодального каламбуру впливають один на одного, формуючи остаточний смисл у свідомості реципієнта. На підтвердження цієї гіпотези звернемося до положень когнітивної науки. З цією метою розглянемо дві релевантні моделі, що пояснюють ментальні репрезентації, які ми створюємо, коли сприймаємо ілюстровані тексти. Це Когнітивна Теорія Мультимодального Засвоєння або КТМН (англійською: *Cognitive Theory of Multimedia Learning* або *CTML*), розроблена Річардом Е. Майєром [Mayer 2005], та Інтегрована Теорія

Розуміння Тексту і Зображення або ІТРТЗ (англійською: *Integrated Theory of Text and Picture Comprehension* або *ITPC*), запропонована Вольфгангом Шнотцем [Schnotz 2005]. Обидві моделі мають багато спільного, зокрема, вони виходять із того, що людський мозок оброблює інформацію двома окремими каналами – вербальним та візуальним, і що читачі ілюстрованих текстів активно відбирають, організують та інтегрують вербальну та візуальну інформацію задля розуміння таких текстів [Schnotz 2005, с. 57; Mayer 2005, с. 31]. Водночас моделі пропонують конкуруючі інтерпретації того, яким чином вербальний та візуальний типи інформації інтегруються в когнітивну систему людини. КТМН висуває припущення, що вербальна та візуальна інформація інтегруються у вигляді спільної репрезентації, що складається з обох типів сигналів [Mayer 2005, с. 40]. Натомість, ІТРТЗ припускає, що когнітивна система створює різні репрезентації – деякі вербальні, деякі візуальні, що взаємодіють між собою [Schnotz, Bannert 2003, с. 147; Schnotz, Kürschner 2008, с. 180].

Незважаючи на те, яка з двох моделей є більш акуратною, вони обидві мають однакове значення для перекладознавства, оскільки дозволяють зробити висновок, що при перекладі мультимодальних текстів/прийомів, в тому числі й мультимодальних каламбурів, рішення перекладача в будь-якому разі здійснюється під впливом не тільки вербального, а й візуального модусу. Ментальна репрезентація, яку перекладач конструює у свідомості на основі сприйняття мультимодального прийому, завжди буде похідною від поєднання вербального та візуального типів інформації. Таким чином, «незалежно від того, як поведуть себе у свідомості вербальний та візуальний типи інформації – зливаються чи, навпаки, протиставляються та порівнюються, кожен із них неминуче впливає на те, яким чином тлумачиться інший. А з цього, у свою чергу, випливає, що рішення перекладача також може ґрунтуватися на інформації, отриманій з обох цих модусів» [Ketola 2018, с. 81].

Але яку ж роль грають вобрази в цій мультимодальній грі? На основі аналізу прикладів із нашої вибірки ми вважаємо, що зображення потенційно виконують дві можливих функції у складі мультимодального каламбуру:

(1). Креативна функція спостерігається у випадку, коли візуальний модус безпосередньо задіяний у продукуванні каламбуру, викликаючи у свідомості реципієнта другий (суперечливий) образ на додачу до першого, підтвердженого вербальним компонентом;

(2). Підсилювальна функція спостерігається у випадку, коли обидві можливих інтерпретації каламбуру виводяться на основі виключно вербального складника, тоді як візуальний складник виступає своєрідною ілюстрацією, що робить наочнішим гумористичний ефект.

Відповідно до цього припущення, переклад мультимодального каламбуру з креативним візуальним компонентом має бути складнішим через наявність асиметричних семантичних відносин між вихідною та цільовою мовами, нівелювання яких часто вимагає застосування різноманітних компенсаторних трансформацій, що, у свою чергу, може спровокувати конфлікт між словами та образами в цільовому тексті.

Розглянемо приклад:



Рис. 3.3 [Cham, Whiteson 2017, с. 10]



Рис. 3.4 [Чем, Вайтсон 2019, с. 11]

У цьому випадку каламбур ґрунтується на різних значеннях слів *particle* та *collider*, так само як і на їхньому спільному значенні у компаунді *particle collider*. Перша інтерпретація реципієнта впливає з інформації, що міститься у значенні компаунда *particle collider* (і яка, як вважає автор, міститься у внутрішньому лексиконі потенційного реципієнта) як обладнання, розробленого та побудованого для здійснення складних фізичних експериментів. Друга інтерпретація відштовхується від зображення жінки з палицею (*collider*) в руці, яка збирається розтрити якісь невеличкі предмети (*particles*). Таким чином, *particle collider* набуває нового сенсу «палиця для того, або розтрити щось на невеличкі частинки»:

В перекладі каламбур фактично втрачається, оскільки перекладачка не змогла підібрати відповідники, необхідні для відтворення обох змістів і натомість відтворила тільки перше значення, імпліковане в оригіналі.

Натомість при перекладі мультимодального каламбуру з підсилювальним візуальним складником перекладач може почуватися безпечніше, оскільки йому не потрібно турбуватися про кореляцію між образом і словом. В наступному прикладі каламбур ґрунтується на зіставленні двох значень слова *dark* у словосполученнях *dark matter/energy* та *dark chocolate*. Якщо в першому випадку означення *dark* використовується метафорично, адже темна матерія не поглинає, відбиває чи випромінює електромагнітну радіацію (на кшталт світла) і тому її важко виявити, то в другому воно просто позначає колір позначуваного об'єкта:

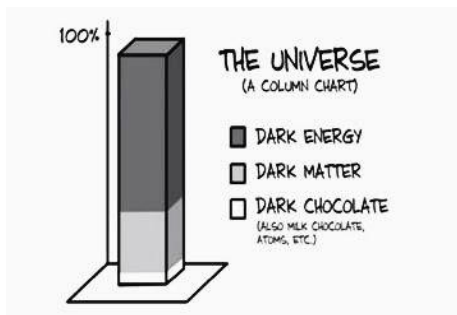


Рис. 3.5 [Cham, Whiteson 2017, с. 35]



Рис. 3.6 [Чем, Вайтсон 2019, с. 35]

У перекладі каламбур не тільки зберігається як такий, а й відтворюється на основі прямих відповідників одиниць вербального модусу. Намальовані авторами «графіки» не задіяні безпосередньо у формуванні каламбуру і залишаються незмінними.

Нашим наступним завданням буде сформулювати стратегії відтворення мультимодальних каламбурів в інтерлінгвальному перекладі, оскільки очевидним є той факт, що їхня складна структура вимагає іншого підходу ніж той, що було застосовано при виокремленні стратегій перекладу лінгвальних каламбурів у попередньому підрозділі.

1. Відповідно до першої стратегії, яку ми назвемо стратегією прямого перекладу, вербальний компонент вихідного мультимодального каламбуру перекладається, тоді як візуальний залишається незмінним. Перестворення вербального складника за допомогою прямих відповідників не означає автоматичного збереження каламбуру (як ми вже могли пересвідчитися на попередньому прикладі). Двома необхідними умовами успішного перекладу є збереження вихідної неоднозначності, укоріненої в міжмовній семантичній асиметрії, так само як і збереження вихідної взаємодії між словами та візуальними образами.

В наступному прикладі каламбур побудовано на основі двох різних значень слова *massive* – (1) *relating to mass* («той, що відноситься до маси»); (2) *exceptionally large* («надзвичайно великий»):



Рис. 3.7 [Cham, Whiteson 2017, с. 67]



Рис. 3.8 [Чем, Вайтсон 2019, с. 67]

В перекладі технічна заміна прямого словникового відповідника «масивний» на однокорінний іменник «маса» цілком забезпечує необхідний та ідентичний вихідному ефект мовної гри, підсилений спантеличеними виразами облич учасників діалогу. Можна також стверджувати, що зображення в цьому випадку не задіяне в творенні каламбуру і вочевидь грає тільки підсилювальну роль.

2. Відповідно до другої стратегії, яку ми назвемо стратегією трансформації та/або компенсації, вербальний або візуальний компонент вихідного мультимодального каламбуру піддається певним трансформаціям, адже з методологічної точки зору «перекладачі та ілюстратори вдаються до однакових трансформацій протягом своєї діяльності, таких як додавання, вилучення, роз'яснення, конденсація та інші, про які ми зазвичай говоримо в контексті інтерлінгвального перекладу» [Pereira 2008, с. 107]. Можна також стверджувати, що саме ця стратегія користується у перекладачів високою популярністю, адже дозволяє зберегти ефект каламбуру на основі не прямих відповідників, а їхніх функційних аналогів.

В наступному прикладі каламбур ґрунтується на подвійному значенні словосполучень *big bang* та *black hole*, що мають також подвійну референційну сферу: фізика та секс.

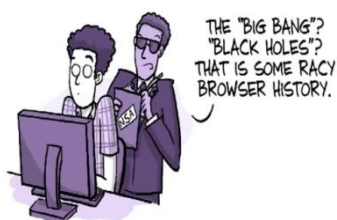


Рис. 3.9 [Cham, Whiteson 2017, с. 85]



Рис. 3.10 [Чем, Вайтсон 2019, с. 85]

В перекладі одне із словосполучень – *big bang* – було замінено іншим, що так само має подвійну референцію з фізикою та сексом – «блакитні гіганти» (де, «блакитні» є сленговим позначенням чоловіків гомосексуальної орієнтації). Ця заміна цілком вписалася в контекст і є, на наш погляд, прикладом вдалої субституції, або, в термінах нашої методологічної моделі – перекладацької перемоги. На останок додамо, що тут, як і в попередньому випадку, візуальний складник мультимодального каламбуру реалізує підсилювальну функцію.

3. Відповідно до третьої стратегії, яку ми термінуємо стратегією «нульового» перекладу, незмінними залишаються як вербальний, так і візуальний модуси. За умов подібності алфавітів вихідної та цільової мов (латиниця – латиниця або кирилиця – кирилиця), ця стратегія користується надзвичайною популярністю, навіть незважаючи на певні технічні відмінності в написанні тих чи інших символів. Особливо це стосується перекладу з англійської мови, яка справедливо вважається мовою міжнародного (передусім, наукового) спілкування, тож збереження вихідного мультимодального

каламбуру в оригінальній формі потенційно не має негативного впливу на рівень його інтерпретованості.

В ситуації переходу з латиниці на кирилицю, як у нашому випадку, використання стратегії «нульового» перекладу вимагає обережності. Вона може бути успішною тільки за умови, коли одиниці, що формують вербальний складник, є знайомими та зрозумілими цільовому реципієнту навіть у своїй іншомовній формі.

В наступному прикладі ми маємо справу з доволі рідким явищем, яке можна було би охрестити каламбуром-акронімом. Акронімом вважається така форма літерного словоскладання, яка читається не як сукупність літер, а як окреме слово. В нашому випадку маємо справу з акронімом *LIGO*, що розшифровується як *Laser Interferometer Gravitational–Wave Observatory*. Гру слів побудовано на подібності між *LIGO* та *LEGO* – відомим брендом дитячих конструкторів. В той час як акронім є присутнім та поясненим в контексті, що супроводжує власне каламбур, *LEGO* з'являється тільки у складі каламбуру і жодним чином не коментується, що дає реципієнту можливість розшифрувати штучно створену неоднозначність самому:

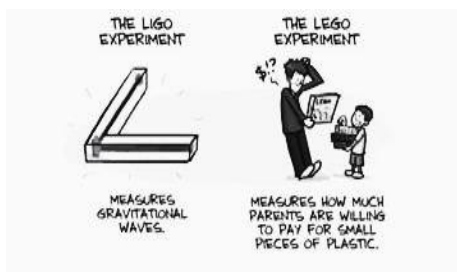


Рис. 3.11 [Cham, Whiteson 2017, с. 96]



Рис. 3.12 [Чем, Вайтсон 2019, с. 98]

В перекладі ключові слова каламбуру *LIGO* and *LEGO* залишаються неперекладеними, але значення *LIGO* розтлумачується в контексті, що супроводжує каламбур:

They constructed an experiment called LIGO (Laser Interferometer Gravitational-Wave Observatory) [Cham, Whiteson 2017, с. 97].

Вони розробили експеримент з назвою LIGO (лазерна інтерферометрична гравітаційно-хвильова обсерваторія) [Чем, Вайтсон 2019, с. 98].

Натомість, *LEGO*, на нашу думку і на думку перекладачки, є добре відомим українському реципієнту (тим більше, людині молодого віку), що й уможливорює застосування стратегії нульового перекладу з одночасним збереженням запланованого комічного ефекту мовної гри.

4. Відповідно до четвертої стратегії, відомої як стратегія вилучення, візуальний складник мультимодального каламбуру в перекладі зникає. В перебігу імплементації зазначеної стратегії вербальний складник може зберігатися в оточуючому контексті або так само вилучатися. Розглянемо приклад:

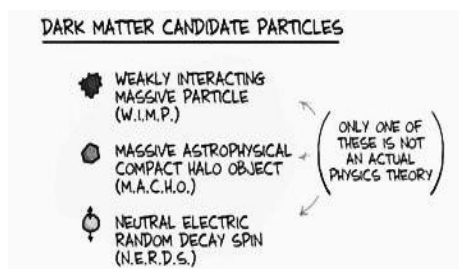


Рис. 3.13 [Cham, Whiteson 2017, с. 27]

В цьому випадку ми маємо одразу три каламбури на основі акронімів, за допомогою яких позначено три різновиди фізичних об'єктів – два реальних і один вигаданий. На наш погляд, ці каламбури-акроніми стають ще смішнішими через те, що імплікують певний семантичний зв'язок між реальними словами, що «стоять» за цими каламбурами, та характерними рисами позначуваних об'єктів.

В першому каламбурі акронім *W.I.M.P.* означає *weakly interactive massive particle* і водночас збігається з іменником *wimp*, що позначає «слабку та боягузливу людину» (*weak and cowardly person*). Зв'язок між двома елементами гри слів є очевидним за рахунок наявності *weak* в обох дефініціях.

В другому каламбурі акронім *M.A.C.H.O.* позначає *Massive Astrophysical Compact Halo Objects*, але водночас збігається з узуальною лексемою *macho* зі значенням «агресивного чоловіка, що пишається своєю маскуліністю» (*man who is aggressively proud of his masculinity*). Зв'язок між двома позначуваними не є настільки очевидним, як у попередньому випадку, і проявляється за рахунок асоціації чоловіка-мачо з великою за розміром людиною. Варто додати, що обидва акроніми присутні окрім мультимодального каламбуру безпосередньо в тексті, де також дублюються їхні дефініції:

*This candidate particle is known by the acronym **WIMP**, which stands for **Weakly Interacting Massive Particle** (i.e., something with mass that interacts weakly with regular matter). <...> For a while, people considered other ideas, such as really huge blobs of normal matter the size of Jupiter. To distinguish them from WIMPs, they were given the nickname **MACHOs** (**Massive Astrophysical Compact Halo Objects**) [Cham, Whiteson 2017, с. 28].*

*Ця частка-кандидат відома під аббревіатурою **WIMP**, що розшифровується як «слабко взаємодіюча масивна частинка» (тобто щось із масою, що слабо взаємодіє зі звичайною матерією). <...> Певний час вчені розглядали й інші ідеї, наприклад про величезні згустки звичайної матерії завбільшки з Юпітер. Щоб відрізнити їх від слабко взаємодіючих частинок, їх обізвали **MACHO** («масивні астрофізичні компактні об'єкти гало») [Чем, Вайтсон 2019, с. 29].*

Головною функцією візуального складника в цьому випадку є підсилювальна, адже складається враження, що він був потрібним тільки для того, аби поєднати два перших каламбури, за якими стоять реально існуючі явища, з третім, який позначає щось вигадане, про що нам і сповіщають автори, які додають до каламбурів уточнення:

Only one of these is not an actual physics theory [Cham, Whiteson 2017, с. 29]

Тільки один із цих не позначає реального фізичного явища [Чем, Вайтсон 2019, с. 29].

Розглянемо третій каламбур, який також має форму акроніма *N.E.R.D.S.*, що означає *neutral electric random decay spin* і водночас збігається з узувальним словом *nerd* (*a person who lacks social skills and is boringly studious* – «людина, якій бракує соціальних навичок і яка є нудною та занадто поглиненою навчанням»). Таким чином автори неначе протиставляють «ботаніків» (*nerds*) «слабакам» (*wimps*) та «мачо» (*machos*).

В перекладі книги весь мультимодальний каламбур, а разом із ним і третій акронім вилучено. Таке рішення можна пояснити тим, що перекладачка, очевидно, не змогла відтворити вихідну гру слів на основі цільової мови, а отже її рішення може бути зараховано як програш.

3.3. Переклад прецедентних феноменів

Дослідники все частіше вказують на розмаїття експресивних засобів мовної гри, до яких вдаються автори в науковому та науково-популярному дискурсі [Баранова 2021; Ващук 2020; Коропатніцька 2016; Радецька 2014; Телешун, Свірепова 2021; Radetska 2019] і серед яких ми хотіли би звернути особливу увагу на прецедентні феномени. Перш ніж перейти до розгляду особливостей перекладацького відтворення прецедентних феноменів, маємо надати їх визначення та коротку характеристику (включно з релевантними перекладознавчому аналізу класифікаціями) та з'ясувати, на яких підставах прецедентні феномени можуть вважатися різновидом мовної гри.

Прецедентні явища є формою інтертекстуальності, тож не випадково інтерес мовознавців та перекладознавців до них зростає з посиленням впливу ідей постмодернізму на мовні та перекладацькі студії. Саме поняття інтертекстуальності було сформульовано французькою філософінею болгарського походження Юлією Кристєвою ще в 1967 році, а його «миттєвий та спонтанний успіх зумовлений можливістю застосування відносно різноманітних культурних форм і практик» [The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory 2011, с. 642]. Таким чином, інтертекстуальність спочатку

увійшла в парадигму літературознавства як «основне поняття текстології постструктуралізму... для виявлення різних форм і напрямів письма (цитата, центон, ремінісценція, алюзія, пародія, плагіат, стилізація тощо) в одній текстовій площині» [Літературознавчий словник-довідник 1997, с. 309]. Мовознавче тлумачення інтертекстуальності сформувалося дещо пізніше і має суміжний із літературознавчим характер як «присутність в тексті у вигляді включення до його тканини фрагментів або відповідних елементів інших текстів у вигляді маркованих чи немаркованих цитат, алюзій, ремінісценцій, що утворюють з відповідним авторським текстом особливе смислове ціле» [Загнітко 2020, с. 266].

За традицією перекладознавчий підхід до інтертекстуальності сформувався як гібрид літературознавчого й мовознавчого. Як показує у своєму ґрунтовному огляді Оксана Дзера, наука про переклад активно опрацьовує водночас декілька споріднених напрямків вивчення інтертекстуальності, до яких вона відносить філософський, дискурсний, жанровий, полісистемний, постструктуралістський і – не в останню чергу – традиційний, під яким авторкою розуміється «експліцитна присутність в структурі цільового тексту цитат та алюзій» [Dzera 2018, с. 14].

Виокремлення прецедентних феноменів у власну дослідницьку категорію інтертекстуальності почалося з прецедентних текстів, до яких згодом додалися прецедентні імена, прецедентні висловлення, прецедентні образи тощо. Як зауважує з цього приводу Наталія Кондратенко, прецедентні феномени є «своєрідними маркерами міжтекстових зв'язків, показником функціонування одного суцільного макротексту як інтертексту», а їхня поява якраз і «зумовлена зануренням тексту в інтертекстуальний простір» [Кондратенко 2013, с. 72].

В цьому випадку мовної гри, як і в попередніх, серед науковців немає єдиної позиції щодо її тлумачення. Зокрема, прецедентні явища характеризують як культурні, тобто такі, що «становлять ядро насичених культурно значущою інформацією мовних засобів і добре зрозумілі в межах певної національної культури» [Янишин, Перегінець 2018, с. 114; див також: Ярова 2019, Лобанова

2020]. Олена Дюндик у публікації, присвяченій перекладу прецедентних імен, навпаки, підкреслює їхню символічну функцію, коли пише: «Головною особливістю прецедентного імені є його характеристичність, здатність викликати асоціації з певними сюжетами та ситуаціями, тобто бути маркером певних ознак» [Дюндик 2015, с. 317]. На тих самих позиціях перебуває й Кондратенко, за словами якої, прецедентні феномени – це «символи, які «вказують на певну еталонну сукупність відповідних рис» [Кондратенко 2013, с. 71].

За основу власного розуміння прецедентних феноменів беремо визначення, запропоноване Ганною Тащенко, в якому вона спробувала перерахувати всі значущі характеристики досліджуваного явища, що сукупно утворюють поняття прецедентності: «Повнота та/або повноцінність відтворення онімів, що отримують прецедентний статус, забезпечується завдяки таким складовим поняттям прецедентності, як стереотипність, метафоричність, прототиповість та інтертекстуальність» [Тащенко 2018, с. 21].

За яких умов прецедентні феномени можуть вважатися різновидом мовної гри? На наш погляд, прецедентні феномени виконують лудичну функцію тоді, коли вони відповідають двом головним критеріям мовної гри: (1) є проявом несумісності і (2) слугують засобом дискурсного увиразнення. Якщо говорити про науково-популярний дискурс, то, очевидно, що двом цим критеріям відповідатимуть ті прецедентні феномени, які тематично не пов'язані з науковою інформацією і саме за рахунок своєї незвичності привертають підвищену увагу до того контексту, в якому їх використано. В термінах когнітивної лінгвістики ми могли би припустити, що прецедентні явища набувають ігрового характеру тоді, коли апелюють до таких фрагментів дійсності, які, хоча й видаються несумісними з тим різновидом дискурсу, в якому їх актуалізовано, насправді мають із ним достатньо тісні неочевидні зв'язки символіко-метафоричного характеру. Звідси випливає, що збереження цих зв'язків за умов міжмовного й міжкультурного трансферу є запорукою успішного перекладу прецедентних явищ, а отже й перекладацької перемоги.

Наприклад, несумісними з науковим стилем викладу будуть прецедентні імена, запозичені з популярної культури, але водночас вони добре відомі потенційному реципієнтові, який легко може «ухопити» й витлумачити той символ, який вони репрезентують. Нашу гіпотезу підтверджує й Ірена Сніховська, яка пише про те, що «у ПЛФ [прецедентних лудичних феноменів] функціональна парадоксальність виявляється в новій асоціативній обробці та репрезентації того чи іншого лінгвального або екстралінгвального знання» [Сніховська 2006, с. 137]. Відповідно, можна вважати, що прецедентні феномени в науково-популярному тексті паралельно лудичній реалізують також парольну функцію, сутність якої полягає в тому, що прецедентні феномени, використані автором, можуть бути зрозумілими тільки членам «своєї» соціальної групи. Відповідно, наявність низки (а можливо, й цілого корпусу) прецедентних явищ в узусі певної соціальної групи (вікової, професійної, класової тощо) не тільки увиразнює їхню комунікативну поведінку, а й сприяє формуванню відчуття групової ідентичності.

Для перекладознавчого дослідження актуальними є декілька напрямів типологізації прецедентних феноменів. Згідно першого, всі вони поділяються на вербальні та вербалізовані: «Вербальні прецедентні феномени (прецедентне ім'я та прецедентне висловлення) використовуються в мовній діяльності певної особистості, як правило, повністю або зазнають незначних трансформацій, проте вербалізовані (прецедентний текст та прецедентна ситуація) – лише семіотично у вигляді алюзій або цитат» [Левко 2021, с. 663]. Поділяючи цю позицію, Тащенко уточнює, що «прецедентні тексти, як і прецедентні ситуації, відносяться до феноменів, що не належать до власне мовного рівня, інваріант їхнього сприйняття зберігається в когнітивній базі у максимально редукованому, місткому вигляді» [Тащенко 2018, с. 27]. З цього робимо висновок, що «на вербальному рівні доступ можна отримати лише до прецедентних імен та прецедентних висловлювань, у той час як прецедентні тексти та прецедентні ситуації не виражені безпосередньо у мові, а посилання на них... можуть з'являтися у формі прецедентного імені, прецедентної цитати,

прецедентної алюзії та прецедентної ремінісценції» [Ташченко 2018, с. 28]. Наведений розподіл має передусім методологічне значення, адже зумовлює принципи відбору ілюстративного матеріалу.

Другий напрямок розмежування прецедентних феноменів ґрунтується на ареальному критерії, тобто на тому (дещо гіпотетичному) припущенні, хто є їхньою цільовою аудиторією. В межах цього напрямку ми, слідом за Ташченко, виокремлюємо універсальні, міжнаціональні, внутрішньонаціональні та групові прецедентні феномени. За нашою гіпотезою, ареальний статус прецедентного явища безпосередньо пов'язаний із рівнем його перекладності. Зупинимось детальніше на особливостях перекладацького відтворення прецедентних одиниць в межах цієї класифікації.

Вважаємо, що переклад універсальних прецедентних одиниць створює найменшу кількість проблем, адже вони не тільки гіпотетично відомі потенційним реципієнтам, а й мають однакову символічну референцію в різних культуромовних спільнотах. Не зайвим буде додати, що до числа потенційних реципієнтів в цьому випадку будуть віднесені не всі без винятку мешканці планети Земля, а тільки ті люди, культурний рівень яких дозволяє їм отримати відомості про певний прецедентний феномен зі спільних джерел (історичних, літературних, мистецьких тощо).

Розглянемо приклад:

*One problem with this theory is that when scientists try to calculate how much energy empty space should have according to quantum mechanics they get an answer that is too big. And not just a little bit too big, but 10^{60} to 10^{100} times too big. That's a **googolplex** too big (**Google** it)* [Florida 2014, с. 16].

*Однак з теорією є одна проблемка: коли вчені намагаються вирахувати, скільки енергії повинен мати порожній простір за законами квантової механіки, то отримують занадто велике число. І «занадто велике» - це ще м'яко кажучи, бо воно у $10^{60} - 10^{100}$ разів більше! А це в **гугол** разів більше (**загуліть**)* [Флоріда 2018, с. 16].

В наведеному уривку прецедентним вважаємо відому в усьому світі назву пошукової Інтернет-системи *Google*, але найбільш цікавим, на наш погляд, є те, що в контексті вона розташована поруч з терміном *googolplex*, який має математичне значення 10^{100} . Поза межами вузького кола математиків «гуголплекс» або ж просто «гугол» вже давно перетворився на символ чогось настільки великого, що не може збагнути людський розум. Існує легенда, що назва компанії *Google* якраз і є помилковим варіантом написання *googol*, який її засновники обрали, аби підкреслити, що ця пошукова система була призначена для забезпечення великої кількості інформації. Можна також пригадати, що математичний термін «гугол» вигадав у далекому 1930 році 9-річний племінник американського математика Едварда Каснера на ім'я Мілтон Сіротта. Пізніше Каснер популяризував термін у своїй книзі “*Mathematics and the Imagination*” (1940), а у 2004 його спадкоємці розмірковували над тим, аби подати судовий позов проти засновників Гугл за незаконну апропріацію, але зрештою передумали [What is Googol (or Google): Story behind it!].

Оскільки всі знають, що таке Гугл, але мало хто знає, що таке гугол, автори книги пропонують їм самостійно знайти відповідь на це запитання за допомогою того самого пошуковика. Залишається додати, що в перекладі обидва залучених до мовної гри слова (*googol* та *Google*) перекладаються їхніми словниковими відповідниками, не створюючи жодних проблем для перекладача.

Другу сходинку на щаблі перекладності посідають міжнаціональні прецедентні імена, які мають символічний характер для носіїв конкретної пари мов і представників відповідних спільнот. Пояснюючи сутність прецедентних феноменів міжнаціонального рівня, доречно звернутися до аналогічного розподілу реалій, про який пише Роксолана Зорівчак. Вона, зокрема, зазначає, що реалія – «категорія змінна, відносна, яка виступає чітко при бінарному, контрастивному зіставленні конкретних мов (і культур), і обсяг реалій мови-джерела постійно змінюється залежно від словникового складу цільової мови, особливостей матеріальної і духовної культури-сприймача, від інтенсивності

культурних і етнічних контактів відповідних мовних колективів». Для роз'яснення авторка ілюструє свою тезу таким прикладом: «Так, у Великобританії, як і в СРСР є проїзні квитки (в автобусах, трамваях, тролейбусах і метро) – *travel passes*. У США їх немає. Отже, стосовно американського варіанта англійської мови наш проїзний квиток – реалія, а стосовно британського варіанта – ні» [Зорівчак 1989, с. 58].

Приблизно таку ж ситуацію спостерігаємо відносно міжнаціональних прецедентних імен, які «функціонують на рівні лише декількох націй, найчастіше наближених за географічними, культурними, релігійними ознаками тощо. Отже, якщо цільова культура входить до кола тих, де відповідне ім'я набуло прецедентності, для перекладача не виникає потреби вносити уточнення для компенсації недостатніх фонових знань цільової аудиторії. Водночас, якщо у приймаючому культурному просторі ПІ не отримало подібного ціннісного значення, завдання перекладача полягає в експлікації його релевантності залежно від загального контексту висловлення» [Тащенко 2018, с. 150–151].

Розглянемо приклад:

*I broke up with my girlfriend because she wanted me to cosplay as **Lenin**. I should've known, there were **red flags** everywhere* [Atlas 2022, с. 102].

*Я розірвав стосунки зі своєю дівчиною, яка хотіла, аби я косплеїв Леніна. Мені варто було б здогадатися, скрізь були **червоні прапори*** [Атлас 2023, с. 102].

У цьому прикладі поєднуються одразу два різновиди мовної гри – каламбур і прецедентне ім'я. Псевдонім «вождя світового пролетаріату» Володимира Ульянова скрізь у світі завжди був і залишається символом жорстокості і понівеченого життя мільйонів людей, тоді як в Радянському Союзі він сприймався більшістю людей із захопленням, та й досі деінде трапляються його прихильники, для яких ім'я Леніна символізує тріумф комунізму. І для такої аудиторії жарт за участю їхнього кумиру мав би видаватися щонайменше недоречним. Тут ще варто додати, що Ленін мав дуже характерну зовнішність, яку легко можна скопіювати чи спародіювати (лисіна,

борідка, кепка тощо). Сам же каламбур побудовано на протиставленні двох значень словосполучення *red flag*: у першому значенні це «червоний прапор» – символ комунізму, а в другому це «червоний прапорець» – термін, яким психологи позначають слова чи дії одного з партнерів, які вказують, що з ним щось негаразд. У перекладі збережено як каламбур, так і прецедентне ім'я.

Ще нижчий рівень перекладності демонструють внутрішньонаціональні прецедентні явища, символізм яких адекватно декодується на рівні окремої лінгвокультури. При перекладі вони, як правило, або замінюються на аналогічні за змістом прецедентні феномени приймаючої лінгвокультури, або відтворюються у супроводі коментарів.

Розглянемо приклад:

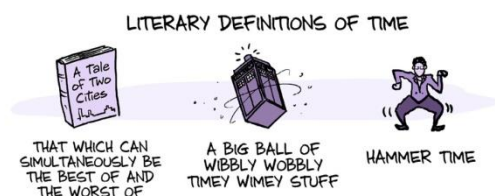


Рис. 3.14 [Cham, Whiteson 2017, с. 125]



Рис. 3.15 [Чем, Вайтсон 2019, с. 125]

У цьому складному випадку мовної гри, який до того ж має мультимодальний характер, з'являється одразу декілька прецедентних імен. Ілюстрація в оригіналі має назву "*Literary Definitions of Time*", яка в перекладі чомусь перетворилася на «Популярні визначення часу». Втім, з огляду на наш аналіз така заміна є доволі промовистою, адже вказує на те, що автор обрав саме прецедентні приклади, максимально далекі від літератури. Першим є книга під назвою "*A Tale of Two Cities*" відомого британського романіста Чарльза Діккенса. В першотворі ім'я автора не згадується, а ось в українському

перекладі додається, очевидно з розрахунку на те, що потенційний український читач не є достатньо знайомим з британськими класиками.

Друге визначення часу (*a big ball of wibbly wobbly timey wimey staff*) походить з популярного британського серіалу “*Doctor Who*” («Доктор Хто») і само по собі може претендувати на статус прецедентного висловлення, що символізує складний і заплутаний науковий жаргон, незрозумілий пересічному громадянину, і є надбанням британської лінгвокультурної спільноти. І в цьому статусі його прецедентний характер не поширюється на українськомовну аудиторію, для потреб якої перекладач знову вказує на джерело цитування.

Врешті-решт, третє визначення часу також вважаємо прикладом прецедентності внутрішньонаціонального рівня, адже для англомовного реципієнта відома фраза американського репера *MC Hammer* “*It’s Hammer time*”, яку він виголошував перед виконанням пісні “*You can’t touch this*” вже давно набула символічного значення: «Час для рішучих дій». Побояючись непорозуміння з боку українськомовного читача, перекладач замінив американського виконавця на українського (Олег Винник), а англомовну прецедентну фразу на алюзію до однієї з його пісень («Молода вовчиця»).

Визначення рівня перекладності групових прецедентних феноменів не є настільки ж очевидним через те, що аналогічні групи можуть існувати в різних спільнотах і оперувати одними й тими самими символічними маркерами. Якщо знову вдається до аналогій, то можна помітити подібність між груповими прецедентними феноменами і соціальними діалектами (жаргонами), частиною яких вони можуть по праву вважатися. Взв’язавши за основу цю тезу, можна дійти висновку, що загальна перекладність соціолектів поширюється й на ті прецедентні явища, що входять до їхнього складу: «Лінгвістичні особливості мови людей, що належать до визначеної соціальної чи професійної групи, мають більш загальний характер. Аналогічні групи виділяються у більшості мовних спільнот, у зв’язку з чим перекладач має можливість використовувати для перекладу слова і вираження, уживані представниками конкретної групи в мові перекладу» [Ребрій 2016, с. 90]. Цілком вірогідною є наявність групових

прецедентних феноменів і у науковців. Подібне припущення висловлює й Тащенко, коли пише, що групові прецедентні імена, «які, на перший погляд, здаються найбільш обмеженими за колом осіб, що з ними знайомі, здатні розсувати свої рамки, охоплюючи представників різних культур, однак апелюючи при цьому лише до окремих категорій читачів» [Тащенко 2018, с. 174]. Розглядаючи прецедентні оніми на прикладі художньої літератури, вона показує, що в переважній більшості випадків переклад одиниць цієї категорії здійснюється за рахунок заміни або додавання коментарю. Якою ж є ситуація в науково-популярному дискурсі?

Розглянемо приклад:

After a witty romp through status markers that delineate, say, the upper middle class from “high proles”, Fussell noted the presence of a growing “X” group that seemed to defy existing categories [Cham, Whiteson 2017, с. 142].

У дотепному огляді статусних маркерів, які дозволяють розрізнити, наприклад, «вищий клас» і «вищий пролетаріат», Фасселл зауважив наявність *групи X*, яка збільшується і не вписується у визначені категорії [Чем, Вайтсон 2019, с. 143].

У наведеному уривку згадується інформація з книги американського літературного історика Пола Фасселла “*Class: A Guide Through the American Status System*”, в якій вперше було вжито словосполучення *X Class* (в нашому випадку його модифікована версія *X Group*) на позначення людей, що «не вписуються» в жоден із виокремлених ним соціальних класів американського суспільства. Згодом цей термін набув прецедентного характеру, символізуючи людей мистецтва, науки та культури (сам Фасселл наводив себе як приклад представників *X* класу) або навіть тих людей, які є соціальними ізгоями.

При перекладі лексичний складник перекладається (*group* → «група»), а літерний залишається незмінним, що є проявом стратегії «нульового» перекладу. Не можемо оминати увагою ще одну прецедентну назву *high proles*, яку вчений, вочевидь позичив у Джорджа Орвелла з його відомого роману «1984». Як можна здогадатися, *prole* є усіченою основою від *proletarian* і

фактично є прикладом літературної алюзії в науково-популярному тексті, що, як ми писали у своєму теоретичному огляді, є також формою інтертекстуальності та проявом мовної гри. На жаль, в перекладі ця алюзія втрачається, оскільки *high proles* перекладається реконструйованим повним словниковим відповідником «вищий пролетаріат». При перекладі літературних алюзій варто звертатися до їхніх першоджерел, аби використати той варіант, до якого, можливо, звик цільовий реципієнт. В нашому випадку роман Орвелла було перекладено українською мовою Віктором Шовкуном і надруковано «Видавництвом Жупанського» ще в 2015 році. У перекладі Шовкун використовує відповідник «прол»/«проли», хоча, за нашими спостереженнями, це слово вже давно поширилося українським суспільством через інші мови. Таким чином, при перекладі науково-популярного тексту також варто було застосовувати саме його.

На черзі аналіз стратегій відтворення прецедентних феноменів, які, за нашими спостереженнями, так само мають подібність до стратегій відтворення інших різновидів перекладацьких труднощів.

(1). Першою є стратегія прямого (словникового) перекладу, за якої використання словникового (узуального) відповідника прецедентного феномену дозволяє зберегти ефект прецедентності та, відповідно, мовної гри. Використання такої стратегії забезпечує водночас високий рівень еквівалентності й адекватності перекладу.

Розглянемо приклад:

*Then take someone from the 1950s and move him **Austin Powers** – style into the present day* [Florida 2014, с. 34].

*Потім візьмімо когось із тих п'ятдесятих років і закинємо його в стилі **Остіна Паверса** в наші дні* [Флоріда 2018, с. 34].

У цьому випадку прецедентним є ім'я персонажа серії комедійних бойовиків, супершпигуна Остіна Паверса. Символізм цього прецедентного імені має гештальтний характер, оскільки Остін Паверс може асоціюватися з різними характеристиками: надмірною самовпевненістю, сексуальністю або ж

може сприйматися як шпигун чи плейбой. З контексту стає зрозумілим, що тут образ вжито, аби символізувати перенесення в часі (як відомо, Остіна Паверса спочатку заморозили, а через сорок років розморозили і повернули на службу).

Завдяки великій популярності цих кінофільмів прецедентне ім'я набуло всесвітнього поширення і не вимагає додаткових коментарів або замін в англо-українському перекладі.

Також в межах цієї стратегії розглянемо наступний приклад:

*A world in which the bankers are rescued but all other debtors, including governments, are not: this is the worst of all possible worlds. In fact it is a sterile world in which the economy produces only instability, failure and the **grapes of wrath*** [Varoufakis 2016, с. 47].

*Світ, у якому рятують жменьку банкірів, а велику решту боржників, включно з урядами великих країн, – ні, найгірший з усіх можливих світів. Насправді, це безплідний світ, який продукує лише нестабільність, занепад і **грона гніву*** [Варуфакіс 2018, с. 48].

Словосполучення *grapes of wrath*, яке автор виділяє курсивом немовби звертаючи нашу увагу на його прецедентний характер, є насправді назвою «найвідомішого американського роману» Джона Стейнбека «Грона гніву». Надрукований у 1939 році, роман описує поневір'яння фермерської родини, змушеної через Велику депресію, покинути рідні краї і відправитися в мандри у пошуках кращої долі. Таким чином, висловлення *grapes of wrath* набуває символічного характеру: «Для Стейнбека “грона гніву” представляють зростаючий гнів в душах пригнічених мігрантів. Цей символ з'являється наприкінці 25 розділу, в якому автор описує, як на великих фермерських господарствах збирають врожай, включаючи фрукти, як, наприклад, виноград. Збір урожаю дегуманізований, адже процес передбачає знищення їжі замість того, аби дозволити бідним людям з'їсти її. Стейнбек бере образ виноградного грона і перетворює його на символ для мігрантів. Коли великі фермерські господарства збирають виноград, аби перетворити його на вино, символічний

врожай, який і називається *грона гніву*, зростає в душах голодних людей, що спостерігають за цим процесом» [The Grapes of Wrath | Study Guide].

Перекладач відтворює прецедентну назву її українським відповідником, адже роман вже давно перекладено українською мовою. Відсутність будь-яких коментарів сигналізує про те, що на думку перекладача і редактора, символізм прецедентного висловлення має бути цілком зрозумілим українськомовному реципієнту.

(2). Другою є стратегія часткового словникового відповідника, в межах якої вихідний прецедентний феномен замінюється цільовим скороченим варіантом. Як правило, таке скорочення спричиняється культурними особливостями, хоча й дозволяє повністю зберегти ефект прецедентності і не призводить до зниження рівня напруженості мовної гри.

Розглянемо приклад:

*But who can prevent the unstoppable drive to mechanize production from causing crisis after crisis, condemning generation after generation of workers to underemployment or even fully fledged joblessness? Who can appear as the Ghost of Christmas Yet to Come and warn the **Ebenezer Scrooges** of our mechanizing world of the future they are working towards?* [Varoufakis 2016, с. 90]

*Але ж хто може запобігти нестримному прагненню до механізації, продукуванню кризи за кризою, приріканню цілих поколінь на низький рівень життя або безробіття? Хто може явитися приви́дом майбутнього Різдва всім **скруджам** на планеті та попередити їх про механізований світ, над створенням якого вони зараз працюють?* [Варуфакіс 2018, с. 90]

У наведеному уривку прецедентним є ім'я *Ebenezer Scrooge*, яке до того ж вживається у множині, перетворюючи його на антономазію, що підтверджує наявність символічного значення. Ебенезер Скрудж, персонаж новели Чарльза Діккенса «Різдвяна пісня», відомий багатьма негативними рисами, але передусім жадібністю. Саме жадібність і стала основою прецедентності. З контексту ми розуміємо, що автор використовує ім'я на позначення

підприємців, які за рахунок механізації прагнуть отримати великі доходи, прирікаючи простих людей на голод та безробіття.

В перекладі залишається прізвище, яке є більш відомим українському читачеві, а ім'я Ебенезер вилучається, можливо, для того, аби не створювати додаткового інтерпретаційного навантаження. Іншим можливим чинником вилучення є те, що прізвище Скрудж було свого часу позичено мультиплікаторами для персонажа серії мультфільмів «Качині історії» антропоморфного качура-мільярдера Скруджа Макдака. Як бачимо, обидва персонажі поділяють тільки частину імені, яку і відтворив перекладач.

(3) Третьою є стратегія непрямого (функційного) відповідника, за якої вихідний прецедентний феномен замінюється іншим (контекстним або okazionalnym), зрозумілішим для представників цільової культури і здатним зберегти символізм оригіналу і, відповідно, пов'язану з ним мовну гру. По суті, реалізація цієї стратегії пов'язана з прийомом перекладацької компенсації. Розглянемо приклад:

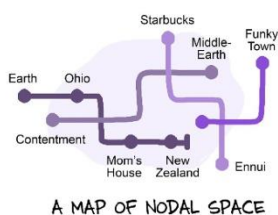


Рис. 3.16 [Cham, Whiteson 2017, с. 120]



Рис. 3.17 [Чем, Вайтсон 2019, с. 120]

В оригінальній ілюстрації ми маємо вузлові елементи мапи простору – місця, що є важливими для кожної окремої людини. Одним із таких місць виступає *Funky Town* – район міста Атланта, що є символом поєднання представників різних культур, соціальних походжень та інтересів. Крім того, прецедентний характер має таке місце, вказане на мапі, як Середзем'я (*Middle-*

Earth) – центральний континент світу Дж. Р. Р. Толкіна, що символізує вигаданий, але водночас добре знайомий всесвіт, щось казкове, але водночас реальне.

В цільовому варіанті перекладачка замінює *Funky Town* на «Троєщину», маючи на меті, вірогідно, використати в якості функційного відповідника топонім, більш відомий українському читачу. Хоча, на наш погляд, *Funky Town* та Троєщина мають за спільну рису тільки те, що обидва є районами великих міст, але символічне значення несуть зовсім різне: якщо *Funky Town* позначає спільноту дуже різних людей, то Троєщина скоріше стереотипно позначає найбільш неблагополучний район. В той же час, потрібно визнати, що прецедентне ім'я *Funky Town* було б дійсно значно більш складним для сприйняття українським читачем. В будь-якому разі символічний зміст оригіналу вважаємо втраченим, а там, де мала бути перекладацька перемога, маємо очевидну поразку.

При цьому, стратегія прямого відповідника застосована перекладачкою для прецедентного імені *Middle-Earth*. Використаний відповідник «Середзем'я» є закріпленим в українській мові перекладом, який точно є знайомим читачам, знайомим з творчістю Р. Р. Толкіна безпосередньо або, можливо, значно ширшій аудиторії кінофільмів, знятих за мотивами його творів.

(4). Четвертою стратегією є додавання перекладацького коментаря, вписаного в контекст. Стратегія застосовується, коли сам перекладач або інший комісіонер (в термінології Ганса Фермеєра) перекладу вважає, що прецедентне ім'я, використане в оригіналі, може бути незнайомим чи незрозумілим читачам, але для забезпечення більшого розуміння достатньо додати короткий коментар.

Розглянемо приклад:

*We have a complete and beautiful portrait of the Tudor tavern in Shakespeare because the Boar's Head Tavern in East Cheap is where **Falstaff** spends most of his time and all of his money. People often get **Falstaff** wrong. They think that he and his companions are the poorest of the poor and the lowest of the low [Forsyth 2017, с. 92].*

Завдяки Шекспіру маємо повне та барвисте зображення трактуру періоду тюдорів, адже багато часу **Фальстаф (комічний персонаж творів Шекспіра - прим. перекладача)** проводив саме у трактурі «Голова кабана», що в Істчніні. Люди часто помиляються щодо **Фальстафа**, вважаючи, що він та його компаньйони – найбільшій з усіх [Форсайт 2023, с. 92].

Ім'я Фальстафа, героя творів Вільяма Шекспіра «Віндзорські витівниці» та «Генріх IV», в оригіналі подається без коментарів, адже є відомим для всіх британців символом п'яниці, який, на перший погляд, є добрим чоловіком, що полюбляє похизуватися власним почуттям гумору, але насправді цікавиться лише власним збагаченням будь-якою ціною. В українському перекладі додано коментар, метою якого вочевидь мало би бути розтлумачення прецедентності згаданого персонажу. Натомість перекладач (або ж редактор) обмежився простою вказівкою на те, що Фальстаф є персонажем Шекспіра, що, по-перше, має тавтологічний характер (адже Шекспір згадується раніше в тому самому реченні), а по-друге, не дозволяє усвідомити символізм персонажу.

Розглянемо ще один приклад:

*The conductor of our orchestra used to repeat one and the same joke. Imagine at the job interview you are asked whether you are good at performing **under pressure**. You can always answer that even if you cannot, you can try **Bohemian Rhapsody**. As you understand, we were preparing to perform it at that time* [Hodge 2021, с. 26].

*Диригент нашого оркестру повторював один жарт. «Уявіть, що вас на співбесіді запитали, чи ви вдало граєте “**Under Pressure**”. А ви скажете – якщо і ні, то можете зіграти **Богемську Рамподію**. Мені завжди здавалося, що **Фреді Мерк'юрі** високо б оцінив цей жарт»* [Годж 2023, с. 26].

Прецедентність назви “*Bohemian Rhapsody*” полягає в тому, що вона не тільки є уособленням творчості групи Queen, а й символом квінтесенції популярної музики. В оригіналі не згадувався її автор Фреді Мерк'юрі, а в перекладі його ім'я було вписано в контекст, щоб натякнути читачам, що маються на увазі саме пісні групи *Queen*. При цьому в оригіналі ми мали також

каламбур (*perform under pressure* – «діяти під тиском», а в нашому контексті – виступати з піснею “*Under Pressure*”), але він в перекладі втрачений за рахунок використання стратегії нульового перекладу.

(5). П'ятою стратегією є додавання перекладацького коментаря у формі виноски в кінці книги чи розділу. Мета коментаря залишається такою ж, що і для попередньої стратегії: пояснити читачам прецедентний феномен, що потенційно не є знайомим для них, Можна припустити, що, обираючи між четвертою та п'ятою стратегією, перекладач надає перевагу п'ятій з двох можливих міркувань: (1) якщо вважає, що розуміння цього прецедентного феномену не є критично важливим для сприйняття того, що описується автором, адже читачі часто ігнорують виноски поза текстом; (2) прецедентний феномен потребує розлогішого коментарю, що не вкладається в декілька слів.

Розглянемо приклад:

*“Dad taught us to work in the garden. Definitely, I didn't understand it then being a six-year old girl who preferred reading to planting flowers but physical work in the garden presupposes direct contact with land and encourages what in Psychology is usually called Sensory-motor learning. We can even say that Dad was a **Jean Piaget** of his time”* [Stuart-Smith 2020, с. 4].

*«Батько навчав нас через роботу в саду. Коли мені було 6, я цього, звісно не розуміла, мені тоді більше подобалось читати книжки, аніж копирсатися в землі, але фізична робота в саду передбачає пряму взаємодію із землею і сприяє тому, що в психології називають сенсомоторним навчанням. Можна навіть сказати, що батько був **Жаном Піаже** свого часу»* [Стюарт-Сміт 2021, с. 4].

Прецедентним в наведеному уривку вважаємо ім'я згадуваного на сторінках цієї розвідки видатного швейцарського психолога Жана Піаже, відомого не тільки своїми розробками в галузі психологічного тлумачення гри, а й багатьма іншими вагомими здобутками, що й робить його одним із засновників школи когнітивної психології. Про це і йдеться в окремому коментарі, розташованому наприкінці книги, який містить інформацію про те, що «Піаже був швейцарським психологом та філософом, який запропонував

теорію когнітивного розвитку в навчанні». На думку перекладачки (або ж редактора), вірогідно, для читачів ім'я Жана Піаже повинно було бути знайомим, в тому числі, і тому, що книга є саме психологічною науково-популярною літературою. З іншого боку, згадування Жана Піаже не було важливим для розуміння фрагменту в цілому, тому навіть якщо б читачі «забули» подивитися виноску в кінці книги, це б не вплинуло на їхнє сприйняття.

(6). Шостою стратегією є вилучення прецедентного феномену при перекладі. Як показує аналіз ілюстративного матеріалу, зазвичай до цієї стратегії перекладачі вдаються, коли прецедентний феномен використовується декілька разів протягом невеликого фрагменту тексту, та, якщо його було пояснено при першому згадування, виникає можливість без шкоди для розуміння тексту вилучити його наступного разу.

Розглянемо приклад:

The other spine-tingling aspect of the story is that Jane was a woman, a kind of a new Madam Geneva. Women loved their gin. It was an entirely unisex drink [Forsyth 2017, с. 156].

Ще одне лоскоче нерви – те, що Джейн – жінка. Загалом жінки полюбляли джін – напій, щодо якого поняття гендерної нерівності не існувало [Форсайт 2023, с. 155].

В оригінальному фрагменті маємо згадку про Мадам Женеву – богиню джину, якій було присвячено весь попередній розділ книги. Мабуть, припускаючи, що читачі отримали вже достатньо інформації про цю поважну пані, перекладач вилучає її ім'я з подальшого контексту цієї ситуації.

Висновки до Розділу 3:

1. Успішність/неуспішність перекладу каламбурів як різновиду перекладацьких труднощів, зумовлюється впливом таких чинників, як культурний, жанрово-стильовий (дискурсний), комунікативно-функційний та структурно-семантичний.

1.1. Дія культурного чинника проявляється в наявності культуроспецифічних характеристик, потенційно не знайомих цільовому реципієнту

1.2. Дія жанрово-стильового (дискурсного) чинника проявляється в унікальності мовної гри як дієвого засобу популяризації наукової інформації, що, у свою чергу, надає їй статусу перекладацької домінанти.

1.3. Дія комунікативно-функційного чинника проявляється в реалізації низки важливих функцій – атракційної, популяризаторської, інформаційно-пояснювальної, рекламно-пропагандистської тощо, які мають бути збережені в цільовому тексті.

1.4. Дія структурно-семантичного чинника проявляється у створенні ефекту неоднозначності за рахунок обігравання графічних, аудіальних, семантичних, морфемних, морфологічних, синтаксичних характеристик залучених одиниць, що є статусним параметром каламбуру і водночас джерелом труднощів його іншомовного відтворення.

2. За способом творення каламбури поділяються на лексичні омонімічні, лексичні полісемічні, граматичні омонімічні, граматичні полісемічні паронімічні та антонімічні. Специфіка творення каламбурів опосередковано впливає на рівень їхньої перекладності:

2.1. Складність перекладу лексичних (омонімічних та полісемічних) каламбурів визначається міжмовною асиметрією на рівні омонімів та полісемантів. Шляхом вирішення цієї проблеми є прийом компенсації. Виключення становлять слова-інтернаціоналізми, що характеризуються графічною та/або звуковою подібністю в англійській та українській мовах.

2.2. Хоча граматична омонімія та полісемія в англійській та українській мовах є доволі поширеними, їхні контекстні прояви в бінарному співвідношенні, як правило далекі від симетричності, що й визначає низький рівень паралельної перекладності. Шляхом вирішення цієї проблеми є прийом компенсації.

2.3. Каламбури на основі паронімії характеризуються вищим, порівняно з омонімічною та полісемічною грою слів, рівнем перекладності, адже відсутність повної фонографічної тотожності між залученою до каламбуру парою слів дає перекладачеві більше простору для пошуку адекватних відповідників.

2.4. Каламбури на основі як узуальних (мовних), так і okazіональних (контекстних) антонімів характеризуються найвищим з усіх різновидів за формою творення рівнем перекладності, оскільки ідея протиставлення, що перебуває в основі зіставлення залучених одиниць, має не мовний, а ситуативний, а отже універсальний характер.

3. Аналіз ілюстративного матеріалу дозволив виокремити шість стратегій англо-українського перекладу вербального каламбуру в науково-популярному дискурсі.

3.1. Стратегія прямого або еквівалентного перекладу передбачає відтворення каламбуру з використанням прямих (словникових) відповідників залучених одиниць. Ця стратегія дозволяє забезпечити найвищий рівень еквівалентності і може вважатися беззаперечною перекладацькою перемогою.

3.2. Стратегія непрямого або функційного перекладу передбачає відтворення каламбуру з використанням непрямих (okazіональних або функційних) відповідників залучених одиниць. З огляду на примат функційних характеристик гри слів над структурно-семантичними, також відносимо цю стратегію до перекладацьких перемог.

3.3. Стратегія заміни передбачає відтворення каламбуру іншим стилістичним прийомом (виразним засобом). Хоча з прагматичної точки зору ця стратегія дозволяє відтворити не стільки ефект власне гри, скільки експресивний потенціал першотвору, вона теж може претендувати на статус перекладацької перемоги, хоча і зі зниженим рівнем еквівалентності.

3.4. Стратегія вилучення передбачає усунення фрагменту вихідного тексту, де розташований каламбур, з цільового тексту. Ця стратегія вказує на поразку перекладача.

3.5. Стратегія додавання передбачає уведення нового текстового матеріалу, який включає каламбур, там, де його не було в оригіналі. Як перекладацькі відсебеньки ця стратегія не може вважатися такою, що відповідає сучасним перекладацьким нормам. Як засіб компенсації іншого – втраченого – каламбуру вона має право на існування і може вважатися ознакою перекладацької перемоги.

3.6. Стратегія нульового перекладу передбачає відтворення каламбуру без змін. Ефективність цієї стратегії проявляється за умови, коли обидві залучені мови користуються однією абетковою системою і належать до однієї мовної групи або коли до створення каламбуру залучені слова-інтернаціоналізми.

4. В основі мультимодального каламбуру, що вважається різновидом інтерсеміотичної гри, перебуває мовна гра, відносно якої візуальний складник виконує креативну або підсилювальну функцію.

3.1. Креативна функція візуального модусу передбачає активну роль зображення у генеруванні гумористичного ефекту, оскільки воно допомагає викликати у свідомості читача одне з двох значень каламбуру, що протиставляються.

3.2. Підсилювальна функція візуального модусу передбачає, що зображення виступає лише ілюстрацією для каламбуру, обидва значення якого генеруються у свідомості читача за рахунок вербального модусу.

4. Коли текст, у складі якого перебуває мультимодальний каламбур, піддається інтерлінгвальному перекладу, цей стилістичний прийом відтворюється за допомогою однієї з чотирьох можливих стратегій:

4.1. Стратегія прямого перекладу передбачає переклад вербального компоненту, тоді як візуальний залишається незмінним, що не означає автоматичного збереження каламбуру. Умовами перекладацької перемоги є збереження вихідної неоднозначності та взаємодії між словами та візуальними образами.

4.2. Стратегія трансформації та/або компенсації передбачає внесення змін до вербального або візуального компоненту. При цьому трансформації двох модусів мають багато спільного з огляду на дії перекладача та ілюстратора.

4.3. Стратегія «нульового» перекладу передбачає перенесення до цільового тексту вербального та візуального модусів у незмінному вигляді. Ефективність цієї стратегії обмежується за рахунок відмінності систем письма.

4.4. Стратегія вилучення передбачає втрату візуального модусу в цільовому тексті, тоді як вербальний складник може зберігатися або так само вилучатися.

5. Прецедентні феномени як прояв інтертекстуальності потрапляють до категорії мовної гри у випадках, коли вони є проявом тематичної несумісності і, таким чином, слугують засобом дискурсного увиразнення. Їхнє відтворення в англо-українському перекладі текстів науково-популярного дискурсу відбувається у відповідності до шести стратегій:

5.1. Стратегія прямого (словникового) перекладу передбачає використання словникового (узуального) відповідника прецедентного феномену, що дозволяє зберегти ефект прецедентності та мовної гри.

5.2. Стратегія часткового словникового відповідника передбачає заміну повного прецедентного явища його скороченим варіантом, що зумовлюється культурними відмінностями, хоча й дозволяє повністю зберегти ефект прецедентності і не призводить до втрати мовної гри.

5.3. Стратегія непрямого (функційного) відповідника передбачає використання контекстного або okazіонального відповідника, зрозумілішого для цільових реципієнтів і водночас здатного зберегти символізм оригіналу і пов'язану з ним мовну гру.

5.4. Стратегія контекстного додавання передбачає уведення перекладацького коментаря безпосередньо в контекст. Вона використовується тоді, коли перекладач або інша зацікавлена особа вважає, що вихідне прецедентне ім'я може бути незнайомим чи незрозумілим читачам без

невеликого за обсягом коментарю, який не є надмірним втручанням в авторський текст.

5.5. Стратегія зовнішнього додавання передбачає уведення перекладацького коментаря у формі виноски в кінці книги чи розділу. Її відмінність від попередньої стратегії полягає як у місці розташування коментарю так і в його обсязі.

5.6. Стратегія вилучення передбачає опущення прецедентного феномену при перекладі, що тягне за собою втрату мовної гри та зниження рівня еквівалентності та експресивності цільового тексту.

Розділ 4

Переклад мовної гри в її діяльнісному вимірі

4.1. Обґрунтування й опис ретроспективного експерименту

З того самого моменту, коли було закладено підвалини нової науки про переклад, закономірно постало питання: який саме переклад – в його діяльнісному чи в його процесуальному вимірі – має бути об’єктом новонародженої науки – перекладознавства? Відповідь була цілком очевидною: обидва прояви перекладу однаково заслуговують на увагу науковців. Однак складність реалізації цього принципу полягала в тому, що на той момент не існувало жодних надійних (або краще сказати, взагалі ніяких) методів діяльнісного вивчення перекладу, здатних, за влучним зауваженням Френсіса Р. Джонса, «відімкнути цю багато в чому недосліджену “чорну скриньку”» [Jones 2007, с. 59].

Певний час фахівці змушені були обмежуватися моделюванням перекладацької діяльності, причому далеко не всі моделі, винесені на обговорення наукової громадськості, дійсно претендували на динамічний характер. Втім і сьогодні, як вважає Ана Марія Рохо, «незважаючи на нещодавні просування у питанні вивчення процесу перекладу, когнітивні механізми, що перебувають в його основі, залишаються переважно нерозкритою таємницею. Дослідники почали невпевнено поглядати на той вплив, який переклад має на когнітивну систему людини <...>. Але переконливим доказом нерозкритих секретів, що все ще недосяжні дослідникам, є той факт, що повністю автоматизований переклад залишається нездійсненним, принаймні на тому рівні, який ми очікуємо від перекладу, виконаного людиною» [Rojo 2015, с. 723].

Головною перешкодою на шляху діялісної орієнтованої перекладознавства була сама сутність перекладу, яку Генріх Ейгер та Лілія

Безугла термінують як «мовленнєво-розумову діяльність». У своєму ґрунтовному огляді цієї проблеми вони пишуть: «Процес перекладу є передусім двобічним актом комунікації. В будь-якому разі, аби перекласти оригінальне висловлення, перекладачу необхідно: (а) сприйняти його зміст, тобто відтворити у свідомості дійсність, що стоїть за ним (ситуацію дійсності) – ця стадія перекладу аналогічна розумінню мовленнєвого висловлення в монолінгвальному плані; (б) перевідобразити відтворену у свідомості ситуацію засобами іншої мови – ця стадія аналогічна в монолінгвальному плані породженню мовленнєвого висловлення. Таким чином, процес перекладу у всіх суттєвих рисах має бути аналогічним процесу мовленнєвої діяльності взагалі, а його загальні закономірності – загальним закономірностям психологічного механізму сприйняття та породження мовленнєвих висловлювань» [Ейгер, Безугла 2017, с. 14].

Продовжуючи думку українських вчених, можемо припустити, що в дослідницькому плані методи вивчення перекладу як діяльності мають бути аналогічними методам вивчення процесу мовлення в монолінгвальному плані. Гіпотетично саме такий погляд на стан речей має врешті-решт уможливити прорив у розумінні специфіки прийняття перекладачем рішень та розв'язання проблем. І тут на арену виходить міждисциплінарний характер перекладознавства, яке з перших днів свого існування розвивалося завдяки вмінню адаптувати здобутки інших дисциплін (і не завжди гуманітарних) на потребу власного об'єкта і завдань. Виявилося, що для потреб дослідження перекладу як діяльності найкраще пасують методи вивчення стратегічних процесів, розроблені фахівцями у галузі когнітивної психології.

Одним із найбільш успішних прикладів такої міждисциплінарної співпраці став метод ретроспекції, розроблений американським психологом шведського походження Андерсом Ерікссоном та американським соціологом Гербертом Саймоном. Принагідно нагадаємо, що саме цим науковцям належить концепція інтроспективного та ретроспективного експериментального дослідження різних видів діяльності на основі вербалізації. Відмінність між

інтроспективними та ретроспективними методами можна пояснити дуже просто: якщо перші передбачають вербалізацію, що відбувається одночасно (паралельно, синхронно) з виконанням дії, то другі – після того, як дію закінчено. Меті, завданням та умовам проведення нашого дослідження більшою мірою відповідає метод ретроспекції, на якому і буде зосереджено нашу подальшу увагу.

Відповідно до концепції Ерікссона та Саймона, ретроспекція ґрунтується на спостереженні, що підмножина послідовності думок, які виникають у людини при здійсненні певної діяльності, зберігається в її довгостроковій пам'яті. Якщо ретроспективний звіт генерується негайно після завершення виконання дії, в короткотерміновій пам'яті залишатимуться «сліди» цих думок, необхідні для їхнього вилучення звідти [Ericsson, Simon 1993, с. 149]. Для повторної активізації цих «слідів» рекомендовано використовувати ключі-стимули, бажано «закодовані так само при пригадуванні, як і при оригінальній презентації» [Ericsson, Simon 1993, с. 119]. Ці ключі не тільки сприяють пригадуванню, а й протистоять тенденції інформантів об'єднувати різні події або змішувати їх в ретроспекції [Færch, Kasper 1987, с. 17]. Таким чином, «використання ключів-стимулів та чітких інструкцій учасникам експерименту коментувати їхні думки негайно після завершення когнітивної діяльності має призвести до створення надійних ретроспективних звітів» [Shamy 2017, с. 52].

В принципі, можливою є й так звана «відкладена ретроспекція» (*delayed retrospection*), що може мати місце в будь який час після завершення виконання завдання, втім «часовий проміжок між завершенням завдання і початком ретроспекції є критичним, а ризик забути, викривити якісь дані чи надати неповну інформацію зростає прямо пропорційно довжині цього проміжку» [Hansen 2005, с. 518].

Після обґрунтування валідності ретроспективної вербалізації з позицій когнітивної психології, розглянемо її переваги й недоліки відносно дослідження перекладу, які мають бути враховані при організації нашого власного експерименту. Як не дивно, головною перевагою ретроспекції є водночас

головний недолік інтроспекції, адже вважається, що за умов паралельної вербалізації її напрям та перебіг не можна скерувати в потрібне досліднику річище і таким чином отримати бажаної інформації. Синхронна вербалізація має неповний характер, оскільки «інформант включає [до звіту] тільки частку всіх думок, що спадають йому протягом самого процесу, до того ж тільки ті думки, які він може виокремити та вербально закодувати. Які саме думки відбираються для вербалізації, залежить від багатьох чинників, але переважно від того, чи є в інформанта необхідні концепти і чи він здатен їх обговорювати» [Hansen 2005, с. 516]. Таким чином, ретроспекція буде більш придатною для тих досліджень, в яких ставиться мета отримати якусь конкретну інформацію шляхом скерування спогадів інформантів у потрібному для цього напрямку: «Перекладацькі інтерв'ю можуть надати інформацію кращої якості, адже дають досліднику можливість застосувати набір спеціально сфокусованих питань замість того, аби дозволити перекладачу блукати навмання» [Jones 2007, с. 61].

У свою чергу, ретроспективні методи теж мають недоліки, головним з яких є те, що, аналізуючи свої дії після закінчення перекладу, перекладач ризикує певним чином викривляти спостереження, причому це може відбуватися як свідомо, так і підсвідомо. Водночас, як зазначає Джанет Фрейзер, «негайна ретроспекція гарантує більш структурований та логічний звіт порівняно з Протоколами Міркуй Уголос, які, у свою чергу, більше фокусуються на труднощах, що виникають, навіть якщо ці труднощі і розглядаються в контексті глобальних стратегій» [Fraser 1996, с. 68]. Таким чином, дослідниця вважає, що ретроспекція більше придатна для вивчення перекладацьких стратегій або крос-культурних аспектів перекладу, що більшою мірою корелює з метою та завданнями поточної розвідки.

Безумовно, цікавими є міркування стосовно переваг ретроспективного методу норвезької дослідниці Іди Рамбек [Rambæk 2004]. По-перше, вона вважає ретроспекцію більш «екологічною», зважаючи на потенційно реактивні результати паралельної вербалізації. Мається на увазі припущення, що необхідність перекладача коментувати свої дії одночасно з їхнім виконанням,

негативно впливає на валідність отриманих результатів. Заради справедливості мусимо зазначити, що Ерікссон і Саймон спростовують припущення щодо реактивного характеру інтроспекції/ретроспекції за рахунок відомої «моделі обробки інформації» (*information processing model*) [Ericsson, Simon 1987]. Сутність цієї моделі вони формулюють наступним чином: «Когнітивний процес можна описати як послідовність станів, в якій кожен стан відповідає інформації (думці), що потрапляє у фокус уваги та, відповідно, перебуває у короткотерміновій пам'яті, тобто, так званій “почутій” інформації (думці). Для отримання вербальних звітів, коли нова інформація (думка або думки) потрапляє до уваги, суб'єкт має вербалізувати відповідну думку або думки. Відповідно до цієї процедури вербального звіту, нова вхідна інформація *утримується* у фокусі уваги до завершення її вербалізації. Головним аспектом цієї процедури є те, що послідовність станів, тобто інформація, що *утримується* у фокусі уваги та короткотерміновій пам'яті, залишається такою ж самою з вербальним звітом, якою вона була би і без процедури звітування, тобто тоді, коли когнітивний процес відбувається мовчки» [Ericsson, Simon 1987, с. 32]. По-друге, Рамбек вірить в те, що «в ретроспективних вербальних звітах перекладачі більш послідовно висловлюють свої міркування з приводу таких аспектів своєї діяльності, як функційна скерованість перекладу, стратегії перекладача та очікування реципієнтів» [Rambæk 2004, с. 7].

Наступним завданням в цьому підрозділі є характеристика того різновиду мовної гри, який виступатиме об'єктом ретроспективного експериментального дослідження та його матеріалом. Виходячи з міркувань самого Людвіга Вітгенштайна, ми бачимо своїм об'єктом перекладацьку номінацію як дихотомічну форму мовної гри, що об'єднує як сам процес найменування, так і його лексикалізований результат.

Розуміємо номінацію як «творення й надання назв пізнаним і вичленовуваним фрагментам дійсності, тобто встановлення відношень позначального та позначуваного між певною мовною одиницею та відповідним предметом (явищем, ознакою та ін.), завдяки чому вона постає компонентом

класу рівнорядних сутностей і може виступати предметом думки у смисловій структурі висловлення» [Загнітко 2020, с. 486].

У відповідності до такого розуміння, надалі пропонуємо розрізнити вихідну (оригінальну) й цільову (перекладацьку) номінацію: «Особливістю перекладацької номінації є те, що перекладач-номінатор не займається безпосередньо «вичленовуванням фрагментів дійсності», а проводить в мові перекладу пошук адекватної форми для позначення змісту, вже вербалізованого засобами мови оригіналу. Таким чином, перекладацька номінація, на відміну від вихідної, є, по-перше, неповною, а по-друге, опосередкованою [Ребрій 2007].

Матеріалом для вивчення номінативної перекладацької гри на основі ретроспективного експерименту ми обрали таке цікаве та недостатньо вивчене мовне явище, як квазітерміни. Квазітерміни визначаємо як лексичні інновації на позначення наукових реалій, що є або занадто новими в певній галузі науки, або певною мірою неконвенційними, тобто не прийнятими мовною системою в якості кодифікованого термінологічного засобу. Виправдовуючи свій префікс «квазі-», вони можуть бути авторськими, ситуативними, не усталеними в мові та науковій галузі номінаціями, які певною мірою можуть вважатися «несправжніми» термінами. Зазначені характеристики дозволяють віднести квазітерміни до класу лексичних okazіоналізмів, які *a priori* мають експресивний характер за рахунок новизни й незвичності.

Ольга Михайлович-Гетто, яка називає квазітерміном «одиницю термінології, що задовольняє вимоги, висунуті до терміна, лише частково, зокрема таку, яка функціонує у нетермінологічних матеріалах» [Михайлович-Гетто 2007, с. 156], приписує йому додаткову виразність за рахунок «конотації термінологічності» – «термінологічного забарвлення як відбитка звичного для терміна технічного чи наукового контексту» [Михайлович-Гетто 2007, с. 158]. Поділяючи цю точку зору, ми вважаємо науково-популярний дискурс актуальним джерелом формування у квазітермінів конотації термінологічності. Таким чином, на основі викладених міркувань щодо природи та особливостей

функціонування квазітермінів доходимо висновку що вони в нашому дослідженні грають подвійну роль – виступають матеріалізованим втіленням номінативної мовної гри й водночас цінним дослідницьким матеріалом. Не менш важливим для нас є й той факт, що okazіональні квазітермини відносяться до категорії безеквівалентної лексики, а отже перекладач, стикаючись із ними, має усвідомити свої подальші дії щодо їхнього іншомовного відтворення, тож наступним нашим кроком є формулювання тих потенційних стратегій, дієвість яких і має затвердити або, навпаки, спростувати запланований нами експеримент.

Для реалізації поставленого завдання нам потрібно вдатися для психолінгвістичного тлумачення перекладацької стратегії [Chernovaty, Kovalchuk 2020/1, Chernovaty, Kovalchuk 2020/2], яке ми пов'язуємо з поняттям комунікативної стратегії, виходячи з того, що переклад є формою (міжмовної та міжкультурної) комунікації. Нанда Пулісс окреслює комунікативні стратегії у психолінгвістичній перспективі наступним чином: «Мовець, що планує висловлення, має його закодувати на певному етапі, і для цього він має вилучити відповідні слова зі свого внутрішнього лексикону. Якщо він може це зробити, використання ним мови не є стратегічно зумовленим. Але якщо його лексикон не містить необхідних слів, йому потрібна комунікативна стратегія [Poullisse 1993, с. 160].

Змодельована на основі алгоритмічного методу психолінгвістична перекладацька стратегія дозволяє представити процес перекладу як «низку дій, логічно пов'язаних, скерованих на вирішення певного завдання або класу завдань» [Ребрій, Пешкова 2020, с. 85]. Природність алгоритмічного моделювання перекладу обумовлюється його наближеністю до реального процесу формування перекладацької стратегії та прийняття в її межах окремих рішень. У нашому випадку пропонується алгоритм перекладу квазітермінів-інновацій як двоетапного процесу. Кожен з етапів, у свою чергу, може бути представлений як окрема стратегія, що передбачає здійснення низки операцій.

Отже, на першому етапі відсутність усталеного словникового відповідника змушує перекладача здійснити семантичну інтерпретацію новотвору, для чого існує декілька можливих методів, що можуть використовуватися як окремо, так і разом. До цих методів зазвичай відносять (по)морфемний аналіз та контекстний аналіз. Оскільки словотвір, як відомо, (переважно) здійснюється не на основі граматичних правил, а за аналогією з наявними у внутрішньому лексиконі номінатора одиницями, можемо припустити, що вилучення значення новотворів є свого роду дзеркальним відбитком їхнього творення і так само здійснюється за аналогією, що дає нам можливість додати до потенційних методів інтерпретації квазітермінів аналіз за аналогією.

На другому етапі – перестворення – перед перекладачем відкриваються такі альтернативи: (1) створити новий відповідник самостійно на основі засобів та способів цільової мови; (2) підібрати в узуальному фонді цільової мови найближчий за значенням відповідник та використати його, поширивши, таким чином, референцію обраної одиниці на новий об'єкт; (3) передати значення квазітерміну описово; (4) вилучити квазітермін із контексту.

Для верифікації прогнозованих стратегій перекладу квазітермінів нами було проведено ретроспективний експеримент на основі методики Даніеля Гіла під назвою «Інтегрований Звіт про Проблеми та їхнє Вирішення» або ІЗПВ (*Integrated Problem and Decision Reporting – IPDR*). Розроблений ще в 1979 році, цей метод спочатку використовувався як дидактичний інструмент, що давав вчителям можливість оцінювати успіхи їхніх учнів, а учням – здійснювати більш усвідомлений переклад. Пізніше методику було адаптовано для вирішення суто дослідницьких проблем: «У своїй дидактичній версії ІЗПВ відбувається в три етапи: етап звітування, етап аналізу інформації та етап реакції інструктора. В дослідницькій версії третій етап можна замінити іншими, наприклад, подальшим опитуванням учасників стосовно вирішення конкретних проблем, їхніх дій, рішень або інших явищ» [Gile 2004].

Керуючись цією настановою та з урахуванням умов організації експерименту, ми розробили власну методику проведення експерименту, яку назвали «Частковий відкладений звіт про проблеми та їхнє вирішення» або ЧВЗПВ. На першому етапі студентам було запропоновано виконати низку завдань. Оскільки експеримент мав ретроспективний характер і проводився за умов дистанційного навчання, студенти отримали завдання у вигляді електронного листа, до якого було прикріплено фрагменти науково-популярних текстів, до складу яких входили одиниці, попередньо визначені нами як квазітерміни. Сам лист містив такі інструкції:

(1). Перекладіть, будь-ласка, розташовані у прикріпленому файлі речення, звертаючи увагу на виділені слова-інновації, які не мають словникових відповідників в англійській мові.

(2). Під кожним прикладом опишіть, яким чином ви здійснювали інтерпретацію цих одиниць.

(3). Під кожним прикладом опишіть свою стратегію перекладу цих одиниць».

Далі – на другому етапі – виконані завдання надсилалися організаторам експерименту (під організаторами маємо на увазі автора цього дослідження та її наукового керівника), які узагальнили та проаналізували отримані переклади та коментарі до них.

Головною відмінністю нашого експерименту від методики Гіла є не стільки відсутність третього етапу (який видається нерелевантним меті та завданням цього дослідження), скільки зосередженість не на перекладі в цілому, а на відтворенні контрольних одиниць (квазітермінів).

Учасниками експерименту стали 34 студенти Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, які навчаються на другому (магістерському) рівні за освітньо-професійною програмою «Англійська мова та література і переклад та друга іноземна мова». Чим зумовлено вибір на користь саме цієї категорії респондентів (окрім зручності та доступності, які, безумовно, є вельми значущими чинниками)? Аби дати відповідь на це запитання, звернемося до

типології учасників перекладацьких експериментів, запропонованої Паулем Куссмаулем та Сонею Тіркконен-Кондіт, згідно з якою можна говорити про непрофесійних, професійних та напівпрофесійних респондентів [Kusmaul Tirkkonen-Condit 1995].

Розглянемо коротко характеристики зазначених різновидів. Непрофесійними респондентами вважаються особи, які володіють іноземною мовою на аматорському рівні, а отже здатні виконувати тільки найпростіші перекладацькі завдання. Зважаючи на доволі високий рівень мовної складності науково-популярних текстів і наявність в них безеквівалентної лексики, вважаємо цей різновид таким, що не відповідає меті та завданням нашого експерименту.

Професійні респонденти потенційно можуть успішно впоратися з текстом будь-якого рівня складності та з будь-якими різновидами перекладацьких труднощів. Водночас, наявність великого досвіду певною мірою автоматизує їхню діяльність за рахунок вироблених на практиці та перевірених часом стратегій і, як наслідок, не сприяє надмірній рефлексії, наслідком чого стають занадто короткі коментарі та/або міркування з того чи іншого питання. Через це ми також змушені визнати цей різновид таким, що не відповідає меті та завданням нашого експерименту.

Врешті-решт, напівпрофесійні респонденти позбавлені вад, виявлених у двох перших різновидів. До цієї групи відносять або студентів старших курсів (бажано, магістерського рівня) або випускників перекладацьких освітніх програм із досвідом роботи не більше трьох років. Таким чином, напівпрофесіонали мають значний обсяг теоретичних знань та високий рівень володіння англійською мовою, хоча їм, вочевидь, бракує практичного перекладацького досвіду. За деякими спостереженнями, інформанти-напівпрофесіонали приймають рішення більш усвідомлено порівняно з професійними перекладачами. Водночас їхня професійна компетентність не до кінця сформована, тобто в студентів/випускників ще немає стандартних шляхів

подолання різних видів проблем, що потенційно сприяє як творчому пошуку необхідних рішень, так і готовності розлого їх коментувати.

За матеріал експерименту слугують, по-перше, англомовні уривки з науково-популярних публікацій, у складі яких є квазітерміни, та їхні переклади українською мовою; а по-друге, ретроспективні звіти інформантів (у формі відповідей на поставлені запитання). Усього в експерименті було задіяно 6 уривків загальним обсягом 2128 друкарських знаків; в текстах було виділено 8 квазітермінів. Експеримент проходив у контрольованих умовах, час на виконання завдання складав 160 хвилин.

Фрагменти текстів було взято із науково-популярного видання “*MIT Technology Review*” [MIT Technology Review], яке належить Масачусетському технологічному інституту та з 1899 року щомісяця висвітлює актуальні наукові теми для неспеціалістів у відповідних галузях. На початку свого існування журнал писав виключно на академічні теми, актуальні лише для науковців у відповідній галузі. Після ребрендингу видання у 1998 році видавцями було прийнято рішення значно розширити аудиторію, і спектр тем, на яких фокусується видання, став значно ширшим, він видозмінюється і доповнюється залежно від поточної ситуації в світі, наприклад, наразі до найбільш популярних тем додалися актуальні пандемія у світі та глобальне потепління. Таким чином, електронний журнал, хоча і є доволі серйозним і авторитетним в академічному світі, цілком відповідає науково-популярному статусу.

Незважаючи на наявність загальної інструкції для всіх учасників експерименту, звіти, безумовно, відрізнялися як ступенем наповненості, так і ступенем адекватності сприйняття того, що відбувається. Проте 23 з 34 звітів (68%) було написано за схожим каноном, який і очікувався від учасників – текст перекладу, власний коментар перекладача, в тому числі, міркування в ході вибору певних відповідників, інформація щодо обраного аналізу фрагменту тексту оригіналу, інформація щодо обраних стратегій та способів перекладу ключових лексем, певні висновки. В 11 звітах бракувало або коментарів перекладача з приводу аналізу, або інформації з приводу стратегій

перекладу, або усього названого вище. При цьому, варто також зазначити, що багатослівність та яскравість коментарів учасників експерименту не завжди гарантували прийнятні фінальні варіанти перекладу, які могли б вважатися перекладацькими перемогами.

4.2. Аналіз отриманих даних

Звернемося до першого уривку:

*Robotics is hardly the only emergent industry that can expect the embrace of the **techno-enthusiast**. Maybe bioinformatics and the diffusion of genetic engineering technologies and techniques will inspire a new generation of **bio-hackers**. Certainly the technologies are there for those inclined to genetically edit their plants or pets. Perhaps this decade will bring a Bill Gates of **bio-hackerdom** – an entrepreneur who can simultaneously innovate and market his or her DNA-driven ideas [MIT Technology Review].*

В його складі виокремлено одразу 3 квазітерміни: *techno-enthusiast*, *bio-hacker* та *bio-hackerdom*. Дві перші одиниці утворено за допомогою напівпрефіксів *techno-* та *bio-*, які вже давно набули поширення в англomовному термінологічному словотворі, де за ними закріпилися такі значення: “*bio – word-forming element, especially in scientific compounds, meaning ‘life, life and’, or ‘biology, biology and’, or ‘biological, of or pertaining to living organisms or their constituents’, from Greek ‘bios’ – ‘one’s life, course or way of living, lifetime’*” та “*techno – word-forming element meaning ‘art, craft, skill’, later ‘technical, technology,’ from Latinized form of Greek ‘tekhnō’ – ‘art, skill, craft in work; method, system, an art, a system or method of making or doing’*” [Online Etymology Dictionary].

В англо-українському зіставленні обидва напівпрефікси мають власні усталені відповідники («біо-» та «техно-»), що представлені у значній кількості перекладених та уніфікованих в українській мові слів. Суфікс *-dom*, за допомогою якого утворено третій квазітермін (*bio-hacker + -dom = bio-*

hackerdom), має більш абстрактний характер, що потенційно може ускладнити інтерпретацію новотвору: “-dom – abstract suffix of state, from Old English ‘dom’ – ‘judgment, statute’” [там само].

Успішність етапу інтерпретації вихідного тексту зумовлює правомірність решти перекладацьких рішень щодо його відтворення як в цілому, так і на рівні окремих складників. В термінах метафори гри можна стверджувати, що перекладач, який не зумів приписати вихідній одиниці достатньо когерентне значення або хибно її витлумачив, програє авторові вже в першому таймі.

Інтерпретація квазітерміну *techno-enthusiast* виявилася успішною у 100% учасників експерименту. Популярним методом аналізу в цьому випадку став (по)морфемний аналіз. Дивись, наприклад, Звіт №3: «Для тлумачення було застосовано морфемний аналіз, адже окремо частини вказаного слова вже асимілювались в українській мові: ‘техно-’ вживають у складних словах, вказуючи на зв’язок з технікою, ентузіаст також вже стало словом загального вжитку»; Звіт №9: «Спосіб інтерпретації: морфемний аналіз, завдяки якому видно, що неологізм ‘*techno-enthusiast*’ утворено шляхом сполучення узуальних словотвірних частин слова: приставки ‘*techno-*’ (‘*technology*’) та іменника ‘*enthusiast*’».

В окремих випадках в основу інтерпретації було покладено значення словотвірної моделі, як, наприклад, у Звіті №11: «У даному прикладі використовуємо семантичну інтерпретацію моделі ‘*someone who is enthusiastic about technology*’. Я розглядаю слово ‘*enthusiastic*’ саме як ‘любитель, людина, що захоплюється чимось’» або у Звіті №7: «У першому випадку, маємо okazіоналізм ‘*techno-enthusiast*’. Це – похідне слово, в якому головне слово ‘*enthusiast*’ та модифікатор ‘*techno*’. Модифікатор... є узуальним та зафіксований в словнику як ‘*relating to or involving technology*’. Головне слово також узуальне, а отже можемо поєднати та інтерпретувати okazіоналізм як ‘*someone who is very interested in and involved with technologies*’, тобто, використати тлумачення словотвірної моделі».

Потужним джерелом тлумачення квазітерміну є словникові дефініції його складників, на основі поєднання яких виводиться загальне значення новотвору. Дивись, наприклад, Звіт №4: «Слово *'techno-enthusiast'* складається з двох компонентів: головної частини *'enthusiast'* (*'a person who is very interested in a particular subject or activity'*) та приставки *'techno'*. Вихідне слово позначає *'a person who is interested in technological novelties or products on a non-professional level'*»; Звіт №16: «На англійській мові це слово складається з основної частини *'enthusiast'* та префіксу грецького походження *'techno'*. The word *'enthusiast'* means *'a person who tends to become ardently absorbed in an interest'*. The prefix *'techno-'* relates to or involves technology'. При з'єднанні цих двох слів ми отримуємо *'a person who is interested in technological novelties or products on a non-professional level, just because of enthusiasm of learning it'*».

Принаймні у двох респондентів знаходимо посилання на аналогію як головний когнітивний механізм [Rebrii, Demetska 2020] тлумачення квазітерміну, який «передбачає перенесення відповідної (спорідненої) інформації з домену, який вже існує в пам'яті (який зазвичай називається вихідним або базовим доменом) до домену, який необхідно пояснити (який позначається як цільовий домен)» [Vosniadou, Ortony 1989, с. 6]. Міркування за аналогією, які призводять до перекладацького рішення, можуть набувати форми різних евристик на основі подібності, серед яких найбільш типовою є евристика репрезентативності. Як впливає з її назви, такий спосіб дії ґрунтується на основі ідеї репрезентативності як «оцінки рівня відповідності між зразком та сукупністю, прикладом та категорією, дією та діячем або, більш узагальнено, між результатом і моделлю» [Tversky, Kahneman, 2002, с. 22].

Дивись, наприклад, Звіт №20: «Неологізм *'techno-enthusiast'* можна перекласти за аналогією зі словом *'car enthusiast'*, яке перекладається як *'автолюбитель'*»; Звіт №26: «При перекладі першого слова *'techno-enthusiast'*, мною була обрана стратегія перекладу *'до подібного'*. Перш за все, я вирішила подивитися, чи є які-небудь схожі з цим слова в англійській мові. Я знайшла та

подивилася у словнику визначення слова *'car-enthusiast'*, яке перекладається як *'автолюбитель'*. За цією аналогією я зробила переклад».

У випадку квазітерміну *bio-hacker* успішною можемо вважати інтерпретацію у 33 із 34 респондентів (97%). У Звіті №19 маємо хибне тлумачення, логіка якого залишається незрозумілою: «Для початку звернемося до визначення поняття *'bio-hacking'*, яке тлумачиться у ресурсі *PBS News Hour* *'The whole idea of biohacking is that people feel entitled, they feel the ability to just follow their curiosity – where it should go — and really get to the bottom of something they want to understand'*. В українській мові це визначення можна пояснити поняттям *'самоучка'*. Але, виходячи із визначення, ми ще додати частку *'винахідник'*. Звідси, *'bio-hackers'* – *'винахідники-самоучки'*».

Як і в попередньому випадку, квазітермін, побудований за моделлю $Pref + N \rightarrow N$, цілком закономірно інтерпретується учасниками експерименту на основі тих самих методів та/або механізмів. Йдеться, зокрема, про (по)морфемний аналіз, як, наприклад, у Звіті №3: «... в нагоді став морфемний аналіз, але так само довелось звернутись до контексту, бо не одразу було зрозуміло значення *'біо-'* у цьому слові, а з контексту дійшла висновку, що це стосується генетичних розробок. Отже, як і у випадку з *'техно-'*, *'біо-'* так само застосовується у складних словах, вказуючи на зв'язок з біологією, біологічною сферою».

(По)морфемний аналіз може комбінуватися з контекстним задля досягнення оптимального варіанту тлумачення, як, наприклад, у звіті №7: «У даному випадку, повністю вивести вірну інтерпретацію тільки за морфемного аналізу складно, додаємо контекст *'...inclined to genetically edit...'* і отримуємо *'someone who genetically breaks\» his or her or other living organism in order to improve it'*»; або у Звіті №14: «Контекстно я інтерпретував слово завдяки тому, що йдеться про генетичну модифікацію тварин та рослин».

Зустрічається і вказівка на використання словникових дефініцій задіяних у словотворі морфем, як, наприклад, у звіті №4: «Основною лексемою слова *'biohacker'* став термін *'hacker'* що означає *'a person who is skilled in the use of*

computer systems», але у нашому випадку при поєднанні з частиною *'bio'* слово набуває нового значення *'someone who is not a professional scientist but does scientific experiments with biological material'*»; або у Звіті №16: «*The word 'hacker' means a person, who gets into other people's computer systems without permission in order to find out information or to do something illegal*, але у цьому випадку при поєднанні з префіксом *'bio-*, *that means something related to life* ми отримуємо нове значення, а саме *'a person, who performs science experiments on yeast or other biological organisms'*».

Корисною для респондентів виявляється й інформація про особливості англійського словотвору та значення словотвірних моделей та/або афіксів, як, наприклад, у Звіті №11: «У даному випадку використана наступна модель $V + er - N$ ($hack+er \rightarrow hacker$), розглядаємо дане слово у контексті зі словом *'bio'*, отримуємо дослівно *'біохакери'*»; або у Звіті №9: «Морфемний аналіз також допомагає витлумачити неологізми *'bio-hackers'*, що містить суфікс агента дії *'-er'*».

Врешті-решт, інтерпретація квазітерміну *bio-hackerdom* виявляється найскладнішою, про що свідчать 7 хибних тлумачень (20%). Хоча, з одного боку, ця одиниця утворена від попередньої (що має потенційно спрощувати інтерпретацію), з іншого боку, задіяний при цьому суфікс має абстрактний характер і є малопродуктивним (що потенційно ускладнює інтерпретацію). Серед хибнотлумачень найбільш поширеним стало віднесення цього квазітерміну до лексико-семантичної категорії «людина» замість «абстрактної сутності», що, вочевидь, можна пояснити, по-перше, відсутністю інформації про суфікс *-dom* у внутрішньому лексиконі інформантів, а по-друге, контекстним розташуванням між антропонімом *Bill Gates* та узуальною номінацією роду діяльності *entrepreneur*. Дивись, наприклад, Звіт №32: «... *'hackerdom'* – незрозуміло для читача, що це – місце, чи якості людини, чи сама людина, а оскільки роздивляємося приклад Гейтса і його справ, то вважаю за доречне замінити це слово на *'підприємець'*, адже потім пояснюються, які дії буде робити людина»; Звіт №23: «*'Bio-hackerdom'* – неологізм, який був

створений за допомогою суфікса *'-dom'* і означає людину, що займається вивченням ДНК як аматор».

Релевантні тлумачення третього квазітерміну переважно отримані за рахунок (по)морфемного аналізу, як, наприклад, у Звіті №30: «Тепер стосовно слова *'hackerdom'*. Морфемний аналіз показує, що слово складається з двох частин *'hacker'* + *'-dom'*. Перший конститuent мали можливість відтворити раніше, тому просто користуємося раніше вжитим перекладом, другий – суфікс англійської мови, що використовується на позначення способу утворення іменників, що позначають область або галузь. Разом з тим, в англійській мові слово вживається повністю з двома складниками та означає *'the realm or sphere of computer hackers'*».

Важливим етапом такого аналізу, як і в попередніх випадках, є тлумачення за словником морфем у складі новотвору, як, наприклад, у Звіті №7: «Зупинимось на головному конститuentі *'hackerdom'*. Це слово є okazіональним для англійської мови, проведемо аналіз: *'hacker'* – корінь, *'-dom'* – суфікс, що зазвичай в англійській мові позначає *'domain (kingdom), collection of persons (officialdom), rank or station (earldom), or general condition (freedom)'*. Після контекстного аналізу можна інтерпретувати okazіоналізм як *'sphere of hackers'* або *'collection of hackers'*, а повний okazіоналізм як *'sphere of biohackers'* або *'collection of biohackers'*».

Перейдемо до особливостей виконання студентами наступного завдання експерименту – вибору стратегії відтворення квазітермінів та способів/засобів її реалізації. Першу контрольну одиницю *techno-enthusiast* відтворили всі респонденти, причому переважна більшість із них використали для цього як словникові відповідники морфем у складі вихідної одиниці, так і спосіб їхнього поєднання (калькування). Таким чином, вони неначе прийняли правила гри, запропоновані автором оригіналу. Найближчим до першотвору є варіант «техно-ентузіаст»/ «техноентузіаст»⁶ (14 або 41%), який відтворює зміст та структуру оригіналу, не порушуючи при цьому норм цільової мови. Дивись,

⁶ За українським правописом має писатися разом, але внаслідок інтерференції деякі перекладачі зберегли оригінальний правопис

наприклад, Звіт №28: «Після розбивання неологізмів на окремі слова, я знайшла відповідники виявлених окремих слів в українській мові та виконала переклад неологізмів шляхом калькування: в англійській мові такі неологізми були утворені шляхом поєднання двох звичайних іменників, які мають відповідники в українській мові, це дозволило знайти відповідники таких вже існуючих слів в українській та створити такий же неологізм шляхом їх поєднання».

Другим за популярністю став варіант перекладу, в якому основу іншомовного походження замінено на автохтонний відповідник: «любитель», «прихильник» або «шанувальник» («технолюбитель», «технолюб», «техно-шанувальник»). Дивись, наприклад, Звіт №7: «При перекладі застосовую автохтонний відповідник + калька. Можемо підібрати два відповідника: ‘ентузіаст’ та ‘любитель’. Обрано варіант ‘любитель’, оскільки у випадку ‘ентузіаст’ словник не передбачає значення ‘той, хто займається улюбленою справою’, (а не просто є прихильником), що передбачено контекстом»; Звіт №26: «Я знайшла та подивилася у словнику визначення слова ‘*car-enthusiast*’, яке перекладається як ‘автолюбитель’. За цією аналогією я зробила переклад слова ‘*techno-enthusiast*’ як ‘техно-шанувальник’. Я вважаю, що це слово також можна було перекласти як ‘техно-ентузіаст’ або як ‘палкий шанувальник техніки’».

В деяких випадках замість похідного слова в перекладі використано іменникові словосполучення («любитель техніки», «любитель технологій», «прихильник технологій»), які, зважаючи на специфіку українського словотвору, ми не відносимо до описового перекладу. Дивись, наприклад, Звіт №9: «Стратегія перекладу: переклад ‘любитель техніки’ калькую з англійського неологізму і роблю перестановку, оскільки іменник ‘*enthusiast*’ має автохтонний відповідник ‘любитель’, а приставку ‘*techno-*’ можна трансформувати в іменник ‘техніка’, щоби поняття було близьким до узуальних ‘любитель машин’, ‘любитель музики’».

Серед запропонованих варіантів відтворення англійського *techno-enthusiast* маємо низку відповідників із розмовною конотацією («техно-

фанатик», «технофан», «техноман», «технар»), які, на наш погляд, не зовсім пасують до українськомовного науково-популярного стилю викладу і через це знижують рівень адекватності перекладу. Втім, очевидно, що респонденти, які їх запропонували, не відчули цієї різниці і діяли таким чином цілком усвідомлено. Дивись, наприклад, Звіт №4: «Задля того аби адаптувати слово до мови перекладу, ми скористалися способом адаптивного транскодування і зберегли частину ‘техно’ та способом компенсації, замінивши слово ‘*enthusiast*’ відповідником, значення якого несе в собі дещо гіперболізоване значення ‘фанатики’. В результаті інформаційний зміст слова ‘техно-фанатики’ (ті, хто зацікавлені технологічними виробами) при перекладі на українську мову було збережено»; Звіт №8: «Для частини ‘*enthusiast*’ я обрала стратегію контекстної заміни, оскільки слово ‘ентузіаст’, на мою особисту думку, не є вдалим для використання в цьому контексті. Слово ‘фан’ від ‘фанат’ є більш вживаним та сучасним, хоча й має певні ноти сленгізму».

У трьох учасників експерименту знаходимо описовий переклад квазітерміну, який не можна вважати перекладацькою поразкою, адже він достатньо повно реконструює вихідний зміст («той, хто працює з технологіями», «ентузіаст, зацікавлений у новітніх технологіях»), але водночас і не є перемогою, оскільки втрачає номінативну лаконічність квазітерміну (що є формою мовної гри), а разом із нею й конотацію термінологічності (що є іншою формою мовної гри). Звіти респондентів не дають можливості однозначно зрозуміти аргументи на користь саме описового перекладу. Дивись, наприклад, Звіт №12: «Для перекладу неологізму ‘*techno-enthusiast*’ я застосувала описовий переклад, спираючись на контекст, з якого зрозуміло, що мова йде про новітні технології в галузі генної інженерії»; Звіт №21: «У словниках ‘*techno*’ перекладається як ‘техно’, що походить від слова ‘технічний’; ‘*enthusiast*’ – ‘любитель’, тому доречно пояснити цей неологізм як: ‘людина, яка працює у технологічній галузі’».

Другу контрольну одиницю *bio-hacker* всі учасники експерименту відтворили в номінативній формі квазітерміну, причому переважна більшість (32

або 94%) запропонували відповідник «біохакер»/«біо-хакер», максимально наближений до вихідної одиниці структурно і семантично, що, на наш погляд, є однозначним індикатором перемоги в перекладацькій грі. Міркування щодо вибору самого способу перекладу, як правило, сформульовані однотипно – як логічний наслідок (по)морфемного семантичного аналізу, Дивись, наприклад, Звіт №2: «В українській мові вже існує запозичений термін ‘хакер’, частинка ‘біо’ інтуїтивно зрозуміла, тому я вирішила скалькувати слово з англійської»; Звіт №14: «При перекладі було використано спосіб калькування, поєднаний із транскодуванням (транслітерація)»; Звіт №22 «Слово ‘хакер’ є в українській мові, тому застосовую калькування та перекладаю як ‘біохакер’»; Звіт № 34: «До лексичної одиниці *bio-hackers*’ я також застосовую калькування, тому що слово ‘хакер’ існує в українській мові, і його значення є зрозумілим пересічному читачу, тож переклад ‘біохакери’, який пояснюється ще й подальшим контекстом, також є зрозумілим».

Конкретизований варіант перекладу «генетичний хакер» пояснюється у Звіті №32 наступним чином: «Далі слово ‘біо’ я вилучила та використала слово ‘генетичний’, адже це пов’язано саме с ДНК, а не лише з життям – хакерів так і залишила (транскодування з калькуванням), проте слово ‘хакер’ більш в негативному контексті, як ‘взламувач’, можливо ‘генетичні програмісти’ звучали би більш нейтрально».

Третю контрольну одиницю *bio-hackerdom* спробували відтворити всі учасники експерименту, але через доволі значну кількість хибнотлумачень, вдалося це далеко не всім. Оскільки наслідки помилкової інтерпретації («незалежний біо-хакер», «біохакер», «винахідник-самоучка», «генетичний підприємець», «[той], який би займався питанням ДНК як любитель») вже було доволі детально проаналізовано раніше, зосередимося на тих варіантах перекладу, які можна вважати наближеними до оригіналу, а отже зарахувати до перекладацьких перемог. Першу групу серед цих відповідників складають кальковані одиниці, у складі яких знаходимо різні українські аналоги англійського суфіксу *-dom*. Найбільш природним з позицій українських

словотвірних та стилістичних норм є варіант «біохакерство»/«біо-хакерство», як, наприклад, у Звіті №4: «В українській мові для позначення узагальнених іменників дуже часто використовують суфікс ‘-ство’. Тому, підбираючи український еквівалент, ми скористалися способом калькування з елементами транскодування (‘біо’) та додали український суфікс ‘-ство’. Інформаційний зміст цього слова ‘біохакерство’ при перекладі на українську мову було збережено» або у Звіті №17: «‘*Biohackerdom*’ – неологізм, створений шляхом суфіксації, до слова ‘*biohacker*’ додали суфікс ‘-dom’, що в українській мові часто передається суфіксом ‘-ство’. Калька з транскодуванням».

До другої групи відносимо менш вдалі варіанти перекладу «біохакердом»/«біо-хакердом», «хакеринг», «біохакінг», автори яких у своєму прагненні скопіювати вихідну одиницю, забули про (не)природність її звучання українською. Втім, створення ефекту незвичності могло бути окремою перекладацькою стратегією, як, наприклад, зазначено у Звіті №16: «Підбираючи український еквівалент, ми скористалися способом калькування, проте для того, аби зберегти структуру одиниці, ми відмовились від збереження суфікса ‘-dom’ на користь співзвучного синонімічного суфікса ‘-інг’ для позначення узагальненого іменника. Такий суфікс непритаманний українській мові, працює стратегія очуження».

Певною мірою такі «неприродні» варіанти можуть вказувати на недостатню чіткість вилученого значення, що стоїть на заваді створенню адекватнішого відповідника, як, наприклад, у Звіті №26: «Слово ‘*biohackerdom*’ було для мене найважчим з усього тексту. Навіть спробувавши зробити його морфемний аналіз, я так і не змогла визначитися з тим, що воно означає, тому переклала його як ‘біохакердом’».

До третьої групи відносимо відповідники-двочлени, в яких суфікс *-dom* замінено на користь схожих за змістом іменників: «рух біохакерів», «біохакерська субкультура», «спільнота біохакерів», «царина біохакерства», «сфера біотехнологій». Як і у випадку з *techno-enthusiast*, ми не схильні розглядати такий переклад як описовий. Дивись, наприклад, Звіт №7 «Оскільки

точно інтерпретувати значення складно, вирішено знайти зв'язки в українській мові. Було виявлено популярний неологізм як позначення нової ймовірної демографічної групи, 'хакерська субкультура'. Таким чином, було обрано метод трансформації»; Звіт №20: «Неологізм *'bio-hackerdom'* перекладаємо як 'царина біохакерства', бо слово *'hackerdom'* (*'hacker'* + *'-dom'*) має значення царини або сфери комп'ютерних хакерів».

Найбільш спірним з точки зору того, які саме варіанти зараховувати за перекладацьку перемогу, а які – за перекладацький програш, виявився наступний текстовий фрагмент:

*A recent article in Modern Health Care said **hospitalists** are practicing throughout the country, but no one knows how many there are because they are not organized in any association and they go by many different names: hospital-based specialist or internist, admitting doctor – and hospitalist, a term proposed by the University of California, San Francisco, doctors [MIT Technology Review].*

Контрольною одиницею в цьому уривку є квазітермін *hospitalists*, і, незважаючи на те, що її переклад міг здатися очевидним, ані (по)морфемний аналіз, ані аналіз контексту не сприяли тому, щоб зробити його більш успішним. (По)морфемний аналіз показує, що лексема створена від кореневої морфеми *'hospital'*, що означає «лікарня»/«шпиталь», та суфіксу *'-ist'*, за допомогою якого будується іменник на позначення спеціаліста у певній галузі, або людини, що займається певним видом діяльності. Ці висновки підтверджує аналіз контексту, оскільки очевидно, що у фрагменті йдеться про лікарні та їхніх співробітників. Аналіз контексту в цілому дозволяє більш-менш чітко зрозуміти, що лексема *hospitalist* позначає лікаря-терапевта чи інтерна, який опікується проблемами госпіталізованих пацієнтів.

Незважаючи на це, переважна більшість учасників експерименту поділяє як точку зору, так і спосіб інтерпретації, подані у Звіті №9: «Ці терміни витлумачити найважче, бо [вони] стосуються специфічних назв професій/посад у медичної галузі. Застосовую морфемний аналіз і метод словникових визначень». В цілому, більшість респондентів (31 або 91%), коментуючи свої

намагання вилучити значення квазітерміну, згадують (по)морфемний та контекстний аналіз, як, наприклад, у Звіті №3: «У цьому випадку так само в нагоді стали обидва види аналізу – морфемний та контекстний, адже, по-перше, було визначено, що мова в уривку йде про лікарів, а далі вже здалось логічним пов'язувати це зі словом *hospital*, серед українських словникових відповідників якого є слово *госпіталь*»; або у Звіті №11: «Переклад даного терміну я проводила, аналізуючи структуру слова: суфікс *-ist* показує приналежність даного слова до опису професії людини»; чи у Звіті №15: «Знову проведемо морфемний аналіз слова *hospitalist* – слово складається з морфемної основи *hospital* та суфіксу *-ist*».

При цьому так само більшість учасників експерименту (28 або 82%) застосували при перекладі адаптивне транскодування та переклали лексему *hospitalists* як «госпіталісти» (19 або 56%) або «шпиталісти» (7 або 21%). Наприклад, у Звіті №3 ми бачимо: «Знову-таки, звертаючись до значень суфіксів, у цьому випадку *-ist*, доходимо висновку, що мова йде про представника певної професії, застосовуючи адаптивне транскодування, утворюємо відповідник 'госпіталіст', як працівник госпіталю».

Деякі учасники експерименту, які запропонували такий самий результат перекладу, позначають обрану ними стратегію як калькування. Дивись, наприклад, Звіт №12: «При перекладі безеквівалентного терміну *hospitalist* я застосувала калькування, втім не вважаю це рішення ідеальним, але за браком контексту, з якого не досить зрозуміло те, з якою конотацією вжите це слово, я не знайшла іншого виходу. Втім, якби контекст був ширшим і з нього чітко впливала конотація слова, я разом із калькуванням застосувала б описовий переклад, тобто додала би пояснення до новоутвореного терміну». З психологічної точки зору цей коментар цікавий фрустрацією, яку експлікує реципієнт, пояснюючи своє невдоволення прийнятим рішенням браком необхідної інформації.

Крім зазначених вище варіантів перекладу «госпіталіст» та «шпиталіст», учасники експерименту запропонували варіанти «лікар-госпіталіст» (5 або

15%), «стаціонарний лікар» (2 або 6%), «лікарніст», «клініцист», «лікар, що працює безпосередньо в лікарні», «терапевт загальної медицини», «працівник медичного закладу», «лікар» (кожен – по 1 або 3%).

Варіант «лікар-госпіталіст», на нашу думку, певним чином містить в собі елемент тавтології, оскільки обидві лексеми в його складі вказують на приналежність особи до певної професії та певного роду діяльності і на той факт, що така діяльність має місце в медичній сфері, але водночас не уточнюють, які саме особливості характерні для цієї посади. Прикметно, що лише 1 із 5 учасників експерименту, які запропонували цей варіант, надає пояснення щодо своєї мотивації. Звернемося до Звіту №30: «Закономірно задля компенсування достатньої новизни слова в українському перекладі хочеться вжити щось подібне, але аби українському читачеві воно було зрозуміло без додаткового занурення в контекст, було вирішено вжити спосіб транскодування з перестановкою та вживанням слова, яке віднедавна набуло вжитку в українській мові: ‘лікар-госпіталіст’ (ці лікарі не ведуть безпосередню лікарську практику, лише є координаторами для пацієнтів лікарні, від прийому до виписки і за її межами)».

Цікавою є ситуація з варіантом «клініцист», який, на перший погляд, створений перекладачем за аналогічною з вихідною моделлю. Втім, з іншого боку, «клініцист» є узуальною українською лексемою, якою міг скористатися респондент, і тоді ми маємо справу не з перекладацькою словотворчістю, а з контекстуальною заміною. Уважний аналіз Звіту №10 певною мірою підтверджує саме це припущення: «*hospitalists* – знайшла термін в Інтернеті, який переадресується на інший термін *clinician*, що і перекладається як ‘клініцист’, тобто людина, яка працює з людьми, а не в лабораторії».

Один учасник експерименту, використовуючи той самий підхід, запропонував аналогічний вихідній одиниці за структурою відповідник, втім на основі автохтонної кореневої морфеми: «лікарніст», очевидно застосувавши при перекладі стратегію одомашнення. Дивись Звіт №20: «Афіксальний неологізм *hospitalist* може бути переданий українською мовою за допомогою

методу калькування. Слово *hospital* має еквівалент в українській мові – ‘лікарня’, або ‘госпіталь’ (заст. ‘шпиталь’), а продуктивний суфікс *-ist*, або ‘-іст’ як в англійській, так і в українській мові формує іменники, що виражають приналежність особи до певної професії, сфери праці, напрямку в науці. Таким чином, ми можемо перекласти неологізм *hospitalist* як ‘лікарніст’, ‘госпіталіст’ (або ‘шпиталіст’). Але зважаючи на те, що український термін ‘госпіталь’ наразі вживається переважно щодо військових лікарень, шпиталів, ми віддали перевагу терміну ‘лікарніст’. Крім того, ми вважаємо доречним супроводити неологізм ‘лікарніст’ пояснювальним (описовим) перекладом – ‘медик, що практикує лише у лікарні’».

Спробуємо пояснити, чому ми не вважаємо жоден із зазначених вище варіантів перекладу повною перекладацькою перемогою. У випадку з варіантами «госпіталісти» та «шпиталісти» проблемою видається те, що вони побудовані від українських слів «госпіталь» та «шпиталь», але, згідно з українськими тлумачними словниками, ці лексеми мають значення лікарні у переважно військовому контексті. У зв’язку з цим в запропонованих перекладачами новотворах імплікується відтінок значення, що не має нічого спільного з англійським оригіналом.

У свою чергу, відповідник на основі іншої автохтонної кореневої морфеми «лікарністи» певним чином порушує евфонію української мови, що також заважає вважати його тим варіантом перекладу, що міг би повністю відповідати ідеї перекладацької перемоги.

Незважаючи на довжину фраз, побудованих для перекладу терміну, який в мові оригіналу складається лише з одного слова, таким, що найбільш точно передає сутність ключового поняття, видається описовий переклад. Були надані такі його варіанти, як «лікарі, що працюють безпосередньо в медичних закладах» та «терапевти загальної медицини», які разом і можуть передати повне значення того, що несе в собі англійська лексема *hospitalists*.

Цікаво, що саме у випадку цього квазітерміну учасники експерименту неодноразово наголошували на особливих труднощах не мовного, а

культурного характеру, оскільки вважали запропоновані лексеми реаліями, які є чітко зрозумілими носіям американської культури та не дуже очевидними для української. Бачимо це, наприклад, у звіті №16: «При перекладі українською мовою ми зіткнулися з труднощами при підборі еквівалентів, бо в українській медицині для позначення цих реалій ми використовуємо одне слово “лікар-терапе-вт”, який означає лікаря, що виконує обов’язки вищезазначених американських докторів».

Найбільше розмаїття варіантів перекладу в межах нашого експерименту забезпечив квазітермін в межах наступного текстового фрагменту:

*Nearly 20 people may have picked up Liu's infection there. One of them was the 26-year-old **super-infector** who then showed up at the Prince of Wales Hospital. Another man, a Chinese American businessman named Johnny Chen, traveled to Hanoi, where he was hospitalized. He was also a **super-infector**: 11 health care workers who cared for him fell sick and four died [MIT Technology Review].*

Запропоновані варіанти перекладу для *super-infector* варіювалися від максимально очевидних («суперінфектор») до мінімально очевидних («безсимптомний пацієнт»), а також від максимально прийнятних («масовий поширювач хвороби») до мінімально прийнятних («чоловік»).

Аналізуючи перебіг першого етапу перекладу – інтерпретації, – знову бачимо, що учасникам довелося вдаватися до вже добре нам відомого з розбору попередніх квазітермінів контекстного та (по)морфемного аналізу, що є цілком закономірним, адже саме ці методи інтерпретації інновацій є основними у випадку, якщо вони мають складний або похідний характер. Доволі ретельний результат такого аналізу бачимо, наприклад, у Звіті №30: «*Super-infector* (*super* (як префіксальна частина утворення складних слів в англійській мові має значення *of the highest degree, power, etc. of an extreme or excessive degree.*) – *infector* («той, хто інфікує»). OADL надає таке тлумачення: *someone who infects many more people with a disease than most other infected people do.* Першим варіантом на думку спадає варіант відтворити українською це поняття так: ‘нульовий пацієнт’. Але це було б не дуже вдалою спробою застосувати спосіб

контекстного розвитку в перекладі, переклад був би хибним, адже контекстно не йдеться про те, що інфікована людина була першим носієм вірусу. Слово *infector* в англійській у цьому значенні має синонім *spreader*, також часто вживане. *Super-spreader* піддається способу калькування з елементами транскодування (складову *super* транскодуємо, аби залишити у перекладі для наголошенні на ступені поширення інфекції значення першого словникового прикметникового відповідника ‘надмірний’) – ‘супер-поширювач’».

Принагідно звертаємо увагу на характерну для напівпрофесіоналів-студентів апеляцію до теорії перекладу, яку часто можна зустріти в протоколах/звітах різних експериментів. Таким чином вони, по-перше, підкреслюють усвідомленість своїх рішень, а по-друге, користуються можливістю продемонструвати відмінну теоретичну підготовку.

Повертаючись до результатів експерименту, зазначений варіант «супер-поширювач» було надано 5 учасниками експерименту (15%), а схожий з ним варіант «супер-розповсюджувач інфекції» було використано 4 рази (12%), але в той же час найбільш частотним став варіант «супер-інфектор», який застосували 6 учасників експерименту (18%).

Важливість як (по)морфемного, так і контекстного аналізу зазначають і автори відповідника «супер-інфектор», як, наприклад, у Звіті №3: «Розклавши слово на частини, переконуємось у їхній асиміляції в українській мові, а тому за допомогою транслітерації утворюємо зрозумілий для носіїв МП термін, ну хоча б із точки зору його складових частин. А щодо значення – його так само неважко зрозуміти, враховуючи той факт, що в Інтернет джерелах є такий термін як ‘суперінфекція’ та його тлумачення, а тому не складно здогадатись, що в нашому випадку мова йде про носія такого роду інфекції».

Серед стратегій перекладу аналізованого квазітерміну більшість учасників зазначали транскодування та калькування, при цьому висловлюючи певну фрустрацію з приводу застосування саме цих стратегій. Наприклад, звернемося до звіту №12: «Для перекладу цього неологізму я застосувала калькування. Взагалі, я не дуже люблю цей спосіб, і при перекладі

неологізмів/оказіоналізмів тяжію до описового перекладу; але в ситуаціях, де з контексту не досить зрозуміле значення тієї чи іншої безеквівалентної одиниці, нічого іншого крім калькування чи транскодування не залишається».

Насправді, всі запропоновані вище варіанти перекладу не є ані кальками, ані транскодуваннями в чистому вигляді і мають бути схарактеризовані як «напівкальки», тобто такі відповідники, які утворені частково за допомогою обох способів перекладу. На думку Наталі Ясинецької, напівкальки з'являються «в результаті міжетнічних і міжмовних контактів, при яких знайомство з іншою МКС [мовною картиною світу – *О.П.*] виявляє неповноту мовних ресурсів для позначення нових явищ» [Ясинецька 2011, с. 87].

Автори відповідників «супер-заразник» та «супер-поширювач інфекції» зазначають переваги використання автохтонних кореневих морфем, які допомагають зробити неологізм українською мовою більш зрозумілим для читача, а отже й відповідають критерію природності перекладу, що перебуває в основі стратегії одомашнення. Таку точку зору бачимо, наприклад, у звіті №9: «У перекладі прикметника йду шляхом транскодування, бо в українській мові слово ‘супер’ доволі частотне, а щоби перекласти іменник, знаходжу автохтонний відповідник, ‘заразник’».

Автори описового варіанту перекладу (2 або 6%), який доволі повно відтворює вихідний зміст і є зрозумілим потенційним цільовим реципієнтам, зауважують на тому, що жоден із варіантів, наведених вище (калькованих та/або транскодованих), не надає змоги відразу зрозуміти, про яку людину йдеться, і як саме ця людина розповсюджує хворобу. Такий коментар ми бачимо, наприклад, у Звіті №29: «*Super-infecter* – ‘носій розвиненої форми зараження’: описовий переклад. Даний варіант ми використали через те, що найближчий переклад (‘супер-інфектор’) не є цілком зрозумілим». Водночас серйозним недоліком такого перекладу є якраз втрата лексичної форми.

Найбільш очевидними варіантами перекладацьких провалів вважаємо помилкові варіанти «інфікований», «інфекція» (тут з незрозумілих причин навіть втрачена сема «людина»), «чоловік, носій хвороби», «повторно

заражений», оскільки жоден із них не передає достатньою мірою зміст, який несе в собі вихідний квазітермін. Водночас автори таких хибних перекладів не надають жодних зрозумілих аргументів на користь своїх варіантів. Наприклад, у Звіті № 6 учасник так пояснює використання слова «людина» для перекладу квазітерміну *super-infector*: «Для перекладу вирішила скористатися опущенням, адже в українській мові не уточнюють яку саме інфекцію підхопила людина».

Автор Звіту №15, у свою чергу, не надає адекватного пояснення обраному варіанту «носії хвороби»: «При перекладі я застосувала засіб опущення, тобто суфікс *super-* не перекладаю, а залишаю лише переклад *infector* – ‘носії хвороби’. Слово *super-infector* має значення – ‘людина-носії заразної хвороби’, яка демонструє здатність передати хворобу вище за інших носіїв але в українській мові немає прямого відповідника, а застосовувати описовий переклад вважаю недоречним».

Підсумовуючи, зазначаємо, що варіанти, які можуть вважатися перекладацькою перемогою або є наближеними до таких, були надані 28 учасниками експерименту, що складає 82%.

Розглянемо особливості інтерпретації та перекладу наступного квазітерміну, контекстне оточення якого є, на наш погляд, більш ніж достатнім для повного вилучення вихідного змісту. Звернемося до оригіналу:

The Chinese astronaut who streaked into orbit Wednesday and became an instant national hero is a fighter pilot with two decades of experience who has promised not to "disappoint the motherland." Lt. Col. Yang Liwei, 38, a pilot for the People's Liberation Army air force since 1983, clambered into Shenzhou 5 with a tentative smile and a wave as technicians gently pushed down on his helmet so he wouldn't hit his head. ... The identity of China's first "taikonaut" — after "taikong", the Chinese word for space — was kept closely guarded until the launch took place [MIT Technology Review].

Завдання учасників експерименту полегшував той факт, що лексема *taikonaut*, яка і стала предметом нашої особливої уваги, була подана автором вже після того, як став абсолютно зрозумілим контекст. Спочатку ми

дізнаємося про політ першого китайського астронавту (при цьому для його опису використовується узуальне слово *astronaut*, що є також інтернаціоналізмом), який вже є успішно завершеним, а потім в якості додаткової інформації отримуємо факт того, що його (астронавта, тайконавта) особистість трималася у великому секреті до дати польоту. Видається логічним визнати, що, якщо поміняти місцями слова *astronaut* (вживане в оригіналі в першому реченні фрагменту) та *taikonaut* (вживане в оригіналі в останньому реченні фрагменту), «раунд» гри став би складнішим, тож незначна, а все-таки «фора» була отримана учасниками експерименту.

На першому етапі аналізу більшість учасників стверджує, що ними було проведено (по)морфемний аналіз, як, наприклад, у звіті №9: «Спосіб інтерпретації: морфемний аналіз, з якого видно, що *taiko-* – це варваризм, запозичення з китайської мови, а *-naut* – суфікс грецького походження, пов'язаний із подорожжю водою і кораблем. За допомогою цього суфікса в англійській мові утворюють слово *astronaut*, або 'космонавт' українською. Значить, йдеться про китайського космонавта».

Окрім використання (по)морфемного аналізу, учасники слушно звертають увагу на контекстний аналіз, як, наприклад, у Звіті №7: «Членуємо слово : *taiko - naut*. Керуючись логікою, інтуїцією та контекстним аналізом, стає очевидно, що це – видозміна узуального слова *cosmo-naut* або *astro-naut* шляхом заміни грецького кореня, що означає 'космос' та 'зірка' відповідно, на транскодований відповідник китайського слова *tài kōng* – 'космос'. Отримуємо наступне тлумачення: *Chinese astronaut*».

Процес безпосередньо перекладу не видався надто складним завданням для більшості учасників експерименту: 28 учасників (що складає 82%) переклали неологізм *taikonaut* як «тайконавт», пояснивши при цьому, що було застосовано адаптивне транскодування, як, наприклад, бачимо у звіті №30: «Відтворювати реалію українською немає сенсу, аби не сильно одомашнити переклад, а навпаки навести таку номінацію українському читачеві. Тому вважаю доречним вжити спосіб адаптивного транскодування».

При цьому є очевидним, що всі 28 учасників, які використали при перекладі лексему «тайконавт» (після того як фактично внесли її в українську мову), розуміли, що мається на увазі саме космонавт, але свідомо ввели в текст перекладу лексему, що звучить певною мірою екзотично, тобто зберегли вихідну експресивність і в тому числі конотацію термінологічності. Як ми бачили зі Звіту №30, учасники ставили за мету занадто не одомашнювати переклад та, як бачимо у Звіті №4, не втратити зв'язок із китайською культурою: «При перекладі аби зберегти зв'язок з китайським походженням цього слова, ми вдалися до способу адаптивного транскодування. Хоча український читач може не бути знайомим із китайською мовою, але суфікс ‘-навт’ надасть натяк на значення цього слова, бо в українській мові також існує слово із суфіксом ‘-навт’, яке відноситься до цієї сфери діяльності, наприклад, ‘астронавт’».

Один учасник (3%) переклав неологізм *taikonaut* за допомогою транслітерування – *тайконаут*, але із Звіту №32 ми не отримуємо інформації про те, чому перекладач не застосував за аналогією той самий суфікс, що використовується в словах «астронавт» та «космонавт». До того ж, на наш погляд, запропонований варіант не відрізняється милозвучністю через нетипове для української мови поєднання голосних.

Шляхом адаптивного транскодування не пішли 4 учасники експерименту (12%), які переклали неологізм *taikonaut* за допомогою вже існуючих в українській мові лексем «космонавт» (2 або 6%) та «астронавт» (2 або 6 %), стверджуючи, що вилучення неологізму в мові перекладу ніяк не впливає на точність донесення змісту. Таке пояснення маємо, зокрема, у Звіті №12: «На цей раз я вирішила застосувати опущення. В цій ситуації я вважаю це рішення цілком доцільним, адже вилучення неологізму тут жодним чином не впливає на зміст. У ТО слово *taikonaut* сформовано комбінованим способом – у якості кореню взято китайське слово на позначення космосу, а суфікс на позначення професії астронавта залишено англійський; такий прийом тут виконує виключно стилістичну функцію, додаючи експресії в текст, і не несе якоїсь

прагматичної цілі». Як бачимо, міркування цього респондента є логічно хибними, адже додавання до тексту експресивних мовних засобів завжди має на меті реалізацію певної прагматичної мети мовця.

Беручи на себе уявну роль журі цієї перекладацької гри, ми можемо стверджувати, що як перекладацька перемога можуть бути зараховані всі зазначені варіанти: і «тайконавт», і «астронавт», і «космонавт», оскільки всі вони правильно доносять до читача сутність оригіналу незалежно від того, чи роблять вони спробу на секунду зробити читача ближче до Китаю та китайської культури, чи доносять інформацію настільки чітко, що у читача не залишається варіантів із приводу того, ким може бути загадкова істота тайконавт, особистість якої приховувалася до моменту запуску ракети. При цьому очевидно, що з усіх цих варіантів зрозуміло, що йдеться про людину і слово *taikonaut* позначає професію.

Але в одного учасника (3%) маємо варіант перекладу «тайкон», який без додавання до нього відповідного суфіксу ми схильні віднести скоріше до перекладацької поразки, оскільки про те, що йдеться про людину з Китаю, яка полетіла до космосу, читач може лише самостійно здогадатися, застосувавши контекстний аналіз. При цьому Звіт №11 не містить жодних коментарів з приводу того, чому саме такий варіант було застосовано перекладачем: «При перекладі даного терміну китайського походження було використано стратегію транскодування, а саме – змішане транскодування».

Таким чином, вважаємо, що 97% учасників цього «раунду» гри отримали перекладацьку перемогу.

Звернемося до п'ятого текстового фрагменту:

*“I belong to a new demographic called **ethical eaters**. We join the Slow Food movement and buy books like *Eating with Conscience*, *Portrait of a Burger as a Young Calf*, and – one of this year's most talked about books – Michael Pollan's *The Omnivore's Dilemma*. We want our food to have been happy in death. At the same time, we want it so fresh and unprocessed that it still tastes, and nourishes us, like it is full of life”* [MIT Technology Review].

Знову видається, що завдання перекладу квазітермінологічного словосполучення *ethical eaters* значно полегшує той факт, що фактично після використання автор надає його тлумачення. Однак завдання вдало сформулювати подібну ідею мовою перекладу традиційно не для всіх учасників експерименту виявилось занадто легким.

Більшість учасників зазначили, що найбільш логічним підходом до перекладу був варіант перекласти окремо кожне з двох слів, що складають словосполучення англійською мовою, оскільки кожне з них має узуальний відповідник українською мовою. У нагоді також ставав аналіз контексту, що видно, наприклад, зі Звіту №9: «Спосіб інтерпретації: контекстний аналіз. З контексту зрозуміло, що йдеться про людей, стурбованих умовами забою тварин»; або Звіт №15: «Щоб зрозуміти сенс словосполучення *ethical eaters*, був проведений контекстний аналіз. Заглибившись у тему руху Слоу Фуд, я дізналася, що вони споживають їжу, яка відповідає певним етичним нормам». Із Звіту №10 видно навіть, як саме проходив контекстний аналіз: «Вбивши словосполучення в Інтернеті, знайшла статтю, прочитала трохи, зрозуміла що це про людей, які не споживають м'ясо, наприклад, задля збереження екології».

Найбільш успішними варіантами перекладу вважаємо відповідники «етичні споживачі», «свідомі споживачі», «помірковані споживачі» та «етичні споживачі їжі», хоча кількість учасників експерименту, які надали ці відповіді, в цілому становить лише 11 (32%).

При цьому, до використання при перекладі українського прикметника «етичний» вдалися 8 учасників експерименту. Як, наприклад, зазначено у Звіті №9: «Прикметник *ethical* має український аналог 'етичний', тож обираю його. Іменник *eaters* вимагає трансформації в українському перекладі. Мені здалося, що, не шкодячи змісту, можна узагальнити його до поняття 'споживачі', що передбачає споживання харчових продуктів. Отже, у перекладі іменника вдаюся до генералізації»

В той же час, 3 учасники (9%) використали прикметники «помірковані» та «свідомі» замість «етичні», вдаючись при цьому до контекстної заміни, як це

зазначено, наприклад у Звіті №30: «*Ethical* вирішено відтворити словом ‘поміркуваний’, як той, хто керується у своїх діях, поглядах, думках вимогами здорового глузду або принципами загальної етики, тому у такому випадку це радше контекстуальна заміна (адже ‘поміркуваний’ не є прямим словниковим відповідником наданого у тексті мови перекладу слова)».

На нашу думку, до перекладацької перемоги не можна віднести варіанти перекладу з використанням українського іменника «їдці» (на позначення *eaters*), хоча до цього варіанту перекладу вдалися аж 12 учасників експерименту (35%). Судячи з міркувань учасників експерименту, варіант «їдці» представляв собою «лінію найменшого супротиву», дивись, наприклад, Звіт №16: «В українській мові є прямі відповідники до слів мови оригіналу *ethical* – ‘етичний’, *eaters* – ‘їдці’. Ефект оказіональності з’являється через незвичне поєднання слів, тому завдяки способу калькування ми зберегли форму слова та зміст оригінальної фрази»; або Звіт №22: «Переклад виконано за допомогою калькування, тому що я не знайшла жодного схожого терміну в українській мові, тож просто зберігаю форму мови оригіналу».

Видається, що в якості терміну це слово порушує евфонію української мови і тому не є повністю прийнятним. Деякі учасники експерименту зазначали «кумедність» такого варіанту, як, наприклад, у Звіті №30: «У процесі відтворення перекладу першим способом, що спадає на думку є калькування кожного елементу словосполучення, але переклад ‘етичні їдці’ видається кумедним». Це якраз той випадок, коли використання автохтонного відповідника не робить переклад природнішим, можливо, через його невідповідність обраному стилістичному реєстру.

На відміну від більшості, 3 учасники експерименту (9%) не зберегли в мові перекладу структуру словосполучення, що складалося з двох слів. В 4 випадках (12%) учасники вдавалися до описового перекладу, що подовжувало текст українською мовою, наприклад, Звіт №18: «Я належу до тих, хто етично споживає їжу»; або Звіт №29: «Наша основна ознака – ми їмо етично: описовий переклад, переклад сенсу».

В одному випадку (3%), який ми розглядаємо як перекладацьку невдачу, термінологічне словосполучення *ethical eaters* було перекладено складнопохідним словом *етикожеру*, що, незважаючи на коментар автора у Звіті №24, не передає сутність оригіналу: «Контекстуальна заміна (непрямий словниковий еквівалент); У книзі ‘Гаррі Поттер та келих вогню’ таке слово, як *death eaters* було перекладено ‘смертожерами’, за тим же принципом перекладаємо дане слово». Незважаючи на оригінальність перекладацьких міркувань, вважаємо запропонований варіант однозначно невдалим через зв'язок з українським просторіччям «жертти», як знов-таки абсолютно не пасує до науково-популярного стилю викладу. Також звертаємо увагу на дію аналогії при виборі стратегії перекладу зазначеної одиниці.

До випадку перекладацької невдачі відносимо також такий варіант перекладу, як «етичні гурмани», який використали 2 учасники експерименту (6%), оскільки вважаємо, що іменник «гурмани» є невиправданою в даному випадку заміною (можливо, внаслідок спеціалізації значення) при перекладі англійського іменника *eaters*, адже згідно з тлумачним словником української мови «гурман – той, хто любить, цінує вишукані страви» [Словник української мови], а у фрагменті зовсім не йшлося про вишуканість страв та любов до них».

При цьому автори перекладу зазначають, що така заміна пояснюється більш приємним звучанням цього слова, як наприклад, у Звіті №15: «Щоб зрозуміти сенс словосполучення *ethical eaters* був проведений контекстний аналіз, поглибившись у тему руху Слоу Фуд, я дізналася що вони споживають їжу, яка відповідає певним етичним нормам, зокрема органічно вирощену їжу та гуманно вирощуване м'ясо, птицю та рибу. Тобто, при перекладі застосовую спосіб калькування і перекладаю як ‘етичні поїдачі’, але для більш гарного звучання заміняю останнє слово на ‘гурмани’».

В цілому варіанти 31 учасника експерименту (91%) вважаємо прикладами повної або часткової перекладацької перемоги.

Останнім в нашому експерименті став наступний фрагмент:

Re-engineers radically redesign an organization's processes, especially its business processes. Rather than organizing a firm into functional specialties (like production, accounting, marketing, etc.) and looking at the tasks that each function performs, their goal is, according to the reengineering theory, to review complete processes from materials acquisition, to production, to marketing and distribution [MIT Technology Review].

Нашу увагу в ньому зосереджено на квазітерміні *re-engineer*, задля інтерпретації якого більшість учасників вчергове звернулися до використання як (по)морфемного, так і контекстного аналізу. Доволі повне пояснення маємо, наприклад, у Звіті №7: «У заключному випадку довелося одразу скомбінувати морфемний та контекстний аналіз. Таким чином, *re-engineer* – okazіоналізм, що утворений від вже узуального слова *re-engineering* шляхом додавання суфіксу *-er* (‘діяч’). Формуємо наступне тлумачення неологізму: *someone who deals with re-engineering*».

12 учасників (35%) переклали ключову лексему словами «ре-інженери»/«реінженіри», визначаючи цей варіант перекладу як транскодування, калькування або напівкальку. Зокрема, автор Звіту №7 визначає цей варіант як транскодування: «*Re-engineering*, хоча не має узуального відповідника, воно часто зустрічається в українській мові, зокрема в наукових статтях, у вигляді транскодування, точніше, транскрипції. Було обрано той же метод перекладу нашого неологізму для того, щоб зберегти зв’язки між предметом та виконувачем, зберегти okazіональність та не допустити поверхневі конотації з українським словом ‘інженер’». У свою чергу, у Звіті №22 автор, пропонуючи такий самий відповідник «реінженери», пояснює його зовсім інакше: «Калькування, а саме структурна калька, де діє поморфемний переклад іншомовного слова». На нашу думку, обидва наведених тлумачення мають сенс (принаймні, частково), зважаючи на те, що ми термінуємо застосований спосіб перекладу як напівкальку, про яку вже згадувалося раніше в цьому підрозділі.

З огляду на поставлене нами завдання, ми вважаємо цей варіант перекладу лише частковою перекладацькою перемогою, оскільки читачам

тексту українською мовою без глибокого контекстного аналізу не стає зрозумілим одразу, про яких спеціалістів йдеться, особливо враховуючи той факт, що представники цього напряму діяльності, як і було зазначено у Звіті №7, дійсно не мають багато спільного із інженерами.

При цьому поняття реінжинірингу є дійсно більш узуальним, тому найбільш вдалим варіантом перекладу вважаємо такий варіант перекладу, як «фахівці/спеціалісти з реінжинірингу». Такий варіант надали 5 учасників експерименту (15%). Логічне пояснення саме такого вибору стратегії перекладу було надано, наприклад, у Звіті №9: «Оскільки перекладати шляхом транскодування ('реінженери') видається неприйнятним через затуманення змісту, а також через наявність транскодованого терміну на позначення галузі, 'реінжиніринг', я вирішила піти шляхом додавання слова 'фахівці', і ключовий зміст передати у назві галузі, зробивши перестановку».

Деякі учасники звертають увагу на відсутність складнощів із подібним перекладом. Наприклад, таку думку висловлено у Звіті №12: «Переклад слова *re-engineer* не викликав труднощів. Це пояснюється тим, що цей неологізм сформовано шляхом деривації від слова, яке має словниковий відповідник в обох мовах: 'реінжиніринг' (*re-engineering*) вже певний час є відомим явищем, а тому має еквівалент у перекладі; відповідно, *re-engineer* – 'людина, що працює в галузі реінжинірингу'. Зі стилістичних міркувань я обрала описовий переклад ('фахівець з реінжинірингу') замість калькованого додавання автохтонних українських суфіксів на позначення професії ('-ар', '-ник', '-щик' тощо), адже, наприклад, 'реінжинірни́к' звучало би якось неадекватно».

Очевидними прикладами перекладацького провалу можна було би вважати відповідники, в яких взагалі було втрачено сему на позначення того, що ключова лексема номінує людину – представника певної сфери діяльності. Це були варіанти перекладу на кшталт «реінженерія», «реінжиніринг», «зміни дизайну або продукту». При цьому респонденти, як правило, не зазначають жодних причин, з яких значення суфіксу *-er* могло бути втраченим ними свідомо. Таку відсутність бачимо, наприклад, у Звіті №1: «*Re-engineers* –

‘реінженерія’. При перекладі я використав метод калькування»; або у Звіті №2: «Дане слово вже використовується у сфері та записано у професійному словнику: <http://www.management.com.ua/glossary/>. Тому я вирішила використати вже працюючий переклад за принципом транскодування».

Водночас сам переклад дозволяє припустити, що тут йдеться про смислову заміну представників певної галузі на саму галузь, що сприймається цілком органічно. Дивись, наприклад, Переклад №1: «Реінженерія радикально перебудовує процеси організації, особливо її бізнес-процеси. Замість того, щоб організувати підприємство за функціональними спеціальностями (таким як виробництво, бухгалтерський облік, маркетинг і т.д.) і розглядати завдання, які виконує окрема функція, їх метою, відповідно до теорії реінжинірингу, є огляд повних бізнес-процесів від придбання матеріалів до виробництва, маркетингу та дистрибуції». Аналогічну ситуацію спостерігаємо і в Перекладі №2: «Реінжиніринг – це кардинальне перепроєктування організаційних процесів, особливо бізнес-процесів. Замість того, щоб структурувати фірму за функціональними підрозділами і за завданнями, які виконує кожний підрозділ (як от виробництво, бухгалтерія, маркетинг тощо), метою реінжинірингу є, відповідно до теорії, переосмислити повний цикл процесів, починаючи від закупівлі матеріалів до виробництва, маркетингу та дистрибуції».

Прикладами перекладацької невдачі вважаємо такі варіанти перекладу слова *re-engineers*, як «реорганізатори» (5 учасників експерименту або 12%) та «модифікатори» (2 учасники експерименту або 6%), оскільки ці варіанти, хоча і мають значення представників певного виду діяльності, занадто генералізовано намагаються передати сутність ключового квазітерміну. При цьому хід розмірковувань деяких авторів, як наприклад, у Звіті №28, видається повністю логічним: «Для перекладу неологізму *re-engineers* я виконала контекстуальний аналіз для з’ясування теми тексту, у ході аналізу мною було виявлене слово *reengineering*. Таким чином, я дійшла висновку, що скоріш за все *re-engineers* є похідним від *reengineering* і, знайшовши відповідник слову *reengineering*, можна перекласти сам неологізм. Скориставшись словником я знайшла

відповідник слову *reengineering*, який, на мою думку, найбільше підходить для даного контексту, а саме ‘модифікація’, та утворила від нього похідне слово ‘модифікатор’».

В цілому, 23 учасники експерименту (68%) надали повністю або частково успішні варіанти.

Висновки до Розділу 4:

1. Для вивчення діяльнісного виміру перекладу сучасне перекладознавство активно залучає інтроспективні та ретроспективні експериментальні методи, розроблені в межах когнітивної психології. Специфіка ретроспекції полягає в тому, що по завершенню виконання завдання складної природи, у пам’яті агента дії певний час зберігаються «сліди» його міркувань стосовно прийнятих рішень, для екстеріоризації яких йому потрібні ключі-стимули, роль яких можуть зіграти певним чином сформульовані питання. Таким чином, ретроспекція вважається придатною для тих досліджень, в яких ставиться мета отримати конкретну інформацію шляхом скерування спогадів інформантів у потрібному напрямку:

2. Ретроспективний експеримент, розроблений на основі методики Даніеля Гіла «Інтегрований звіт про проблеми та їхнє вирішення», мав на меті висвітлення специфіки інтерпретації квазітермінів як одиниць безеквівалентної лексики та мотивації вибору перекладачем стратегії подолання цієї проблеми. Тому експеримент отримав назву «Частковий відкладений звіт про проблеми та їхнє вирішення». Експеримент проходив у два етапи: на першому учасники отримали завдання, виконали переклад і дали відповідь на поставлені запитання; на другому етапі відповіді учасників та їхні переклади було піддано якісному та кількісному аналізу.

3. Матеріалом для ретроспективного експерименту виступили інновацій-квазітерміни з наступних міркувань: (1) на думку Людвіга Вітгенштайна та Йохана Хьойзінги, вони є одним з еталонних зразків мовної гри; (2) вони є поширеними в англomовному науково-популярному дискурсі на відміну від

відповідного українського, що створює додаткові проблеми для перекладача з міркувань природності перекладу; (3) вони мають іншу формальну організацію порівняно із вже проаналізованими різновидами мовної гри.

4. На основі алгоритмічного підходу ми змодельовали гіпотетичні стратегії перекладу квазітермінів, які мали бути підтверджені або спростовані в перебігу експерименту: (1) створити новий відповідник самостійно на основі засобів та способів цільової мови; (2) підібрати в узуальному фонді цільової мови найближчий за значенням відповідник та використати його, поширивши, таким чином, референцію обраної одиниці на новий об'єкт; (3) передати значення квазітерміну описово; (4) вилучити квазітермін із контексту.

5. Експеримент показав, що провідним методом інтерпретації квазітермінів-інновацій виступив контекстний аналіз, пріоритетність якого експлікували в своїх коментарях переважна більшість учасників експерименту. Той факт, що всі контрольні одиниці мали похідний, складний або складнопохідний характер зумовив використання суб'єктами другого за популярністю методу вилучення вихідного значення – (по)морфемного членування. Третім залученим методом інтерпретації став аналіз за аналогією, який підтверджує нашу гіпотезу, що як вихідна, так і цільова номінація відбувається на основі не стільки правила, скільки зразка, наявного у внутрішньому лексиконі номінатора.

6. Кількісний порівняльний аналіз застосування змодельованих напередодні експерименту стратегій показав, що в загальному підсумку та по окремих одиницях переважає перша стратегія – створення відповідника, що відтворює структуру вихідної одиниці із застосуванням прямих відповідників залучених конститuentів: *techno-enthusiast* (25 або 74%), *bio-hacker* (32 або 94%), *bio-hackerdom* (28 або 82%), *hospitalists* (27 або 79%), *super-infector* (21 або 61%), *taikonaut* (30 або 88%), *re-engineer* (21 або 61%), загалом (73,26%). Другою за популярністю виявилася друга стратегія – використання близьких за значенням узуальних одиниць цільової мови: *techno-enthusiast* (6 – 15%), *bio-hacker* (1 – 3%), *bio-hackerdom* (4 – 12%), *hospitalists* (4 – 12%), *super-infector* (10

– 30%), *taikonaut* (4 – 12%), *re-engineer* (12 – 36%), загалом (19,98%). Значно скромніші показники демонструє третя стратегія – описового перекладу: *techno-enthusiast* (4 – 11%), *bio-hacker* (1 – 3%), *bio-hackerdom* (2 – 6%), *hospitalists* (3 – 9%), *super-infector* (3 – 9%), *re-engineer* (1 – 3%), загалом (6,76%). Четверта стратегія не була використана.

Загальні висновки

Проведене дослідження присвячене визначенню та аналізу чинників та стратегій англо-українського перекладу мовної гри в науково-популярному дискурсі.

Вибір теми дослідження був зумовлений тим, що стратегії та чинники перекладу мовної гри за межами художнього та публіцистичного дискурсів досі залишаються недостатньо вивченими, в тому числі й на матеріалі англійської та української пари мов. На додачу, переклад мовної гри взагалі, і зокрема, каламбурів, прецедентних феноменів та оказіональних інновацій (квасітермінів) відноситься до тих різновидів перекладацьких труднощів, висвітлення яких дає можливість краще й цілісніше усвідомити переклад в його процесуальному та діяльнісному вимірах.

Підвалини системного вивчення мовної гри було закладено в працях філософів – Людвіга Вітгенштайна та Йохана Хьойзінги, які уподібноли мовокористування до динамічної гри зі своїм набором правил. Вони, зокрема, акцентували контактну та культуротвірну функцію гри, що є визначальними й для перекладу, який протягом всієї зафіксованої історії людства виконує роль не тільки міжмовного, а й міжкультурного посередника.

Важливу роль в усвідомленні мови й мовлення як гри зіграли дослідження психологів, які не тільки вписали гру окремим рядком в класифікації різновидів людської діяльності, а й приписали їй важливу замінну функцію, завдяки чому ми отримуємо можливість тлумачити переклад як подвійну гру-заміну, коли знаки однієї мови вживаються замість знаків іншої мови. Завдяки нашій здатності упорядковувати навколишній хаос шляхом систематизації дійсності, гра може вважатися інструментом пізнання, що, у свою чергу, визначає її природність у сфері наукової комунікації.

Мовознавче опрацювання феномену мовної гри сформувало чотири окремі, втім взаємопов'язані, напрямки її тлумачення: (1) стилістичний, (2)

гумористичний, (3) лінгвокреативний та (4) (а)нормативний. На основі інтегративного підходу в роботі запропоновано власне визначення мовної гри як *дихотомічного феномену: лінгвокреативної діяльності, скерованої на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем).*

Неконвенційність є головною онтологічною рисою мовної гри, що проявляється на структурному/комбінаторному, семантичному, функційному, жанрово-стильовому (дискурсному) та культурному рівнях. Відповідно, саме ці характеристики вихідних засобів мовної гри і є чинниками, що формують майбутню стратегію її міжмовного трансферу. Водночас, коментарі, отримані безпосередньо від перекладачів, з очевидністю вказують на значущість особистісного чиннику, дія якого проявляється в напрацьованих уподобаннях або, навпаки, ідіосинкразіях.

Перекладність мовної гри визначається в роботі як сукупна дія двох чинників – можливості та доцільності. Ми встановили, що можливість відтворення мовної гри засобами іншої мови має не абсолютний, а відносний характер, що підтверджується з позицій холістичного вирішення антиномії «ціле – частина», з позицій виражально-зображувального потенціалу мови перекладу та з позицій динамічності мовного розвитку. Доцільність іншомовного відтворення мовної гри визначається її функційним навантаженням у вихідному контексті. Виходячи з набору функцій, реалізованих мовною грою в науково-популярному дискурсі (атракційна, популяризаторська, рекламно-пропагандистська, символна, парольна тощо), ми надаємо їй статусу дискурсної домінанти, що, у свою чергу, визначає її як домінанту перекладу.

Методологічні пошуки у царині перекладу мовної гри логічно привели нас до тлумачення перекладу як гри, адже переклад об'єднує з грою не тільки дихотомічний – процесуально-результативний – статус, а й наявність стратегій та правил. Таким чином, стратегія перекладу, як і будь-якої іншої гри, має бути

скерована на перемогу або виграш, під якими ми розуміємо достатній рівень відповідності між вихідним та цільовим текстами на релевантних рівнях зіставлення: структурно-семантичному, комунікативно-функційному, прагматичному, жанрово-стилістичному (дискурсному), культурному тощо.

Трьома провідними методологічними принципами дослідження виступають міждисциплінарність, поліпарадигмальність та мультимодальність, що відповідає актуальному науковому методу тріангуляції. Міждисциплінарність проявляється в залученні положень і методів мовознавства культурології, теорії міжкультурної комунікації, філософії та психології. Поліпарадигмальність визначається поєднанням елементів трьох парадигм перекладознавства: системно-структурної, культурної та когнітивно-дискурсної, що забезпечує комплексний характер дослідження й гарантує надійність та валідність отриманих результатів. Мультимодальність дозволяє увести в орбіту перекладознавчого вивчення мовної гри її мультимодальні форми, поява яких в сучасному інформаційному просторі свідчить про тенденцію до переходу від вербалізованої до візуалізованої подачі наукової інформації.

Практичну частину дослідження було присвячено висвітленню стратегій та чинників перекладу мовної гри в її результативному та діяльнісному вимірах.

В результативному вимірі об'єктом нашої уваги виступили ті форми реалізації мовної гри, що виявилися найбільш продуктивними в англomовному науково-популярному дискурсі: каламбури (вербальні та мультимодальні) та прецедентні явища (імена та висловлення). На основі порівняльного аналізу ми змогли зробити низку важливих висновків.

Успішність/неуспішність перекладу каламбурів зумовлюється впливом таких чинників, як культурний (наявність культуроспецифічних характеристик, потенційно не знайомих цільовому реципієнту), жанрово-стильовий/дискурсний (унікальність мовної гри як дієвого засобу популяризації наукової інформації), комунікативно-функційний (реалізація низки важливих функцій) та структурно-семантичний (створення ефекту неоднозначності за

рахунок обігравання графічних, аудіальних, семантичних, морфемних, морфологічних, синтаксичних характеристик залучених одиниць).

Аналіз ілюстративного матеріалу дозволив виокремити шість стратегій англо-українського перекладу вербального каламбуру в науково-популярному дискурсі: (1) стратегія прямого або еквівалентного перекладу, що передбачає відтворення каламбуру з використанням прямих (словникових) відповідників залучених одиниць; (2) стратегія непрямого або функційного перекладу, що передбачає відтворення каламбуру з використанням непрямих (оказіональних або функційних) відповідників залучених одиниць; (3) стратегія заміни, що передбачає відтворення каламбуру іншим стилістичним прийомом (виразним засобом); (4) стратегія вилучення, що передбачає усунення фрагменту вихідного тексту, де розташований каламбур, з цільового тексту; (5) стратегія додавання, що передбачає уведення нового текстового матеріалу, який включає каламбур, там, де його не було в оригіналі; (6) стратегія нульового перекладу, що передбачає відтворення каламбуру без змін.

Гумористичний ефект мультимодального каламбуру залежить від поєднання двох негомогенних складників: вербального та невербального, в нашому випадку візуального, причому провідна роль у створенні ефекту неоднозначності належить вербальному модусу, відносно якого візуальний виконує креативну або підсилювальну функцію. Креативна функція передбачає залучення зображення до генерування невизначеності, тоді як підсилювальна передбачає, що зображення виступає лише ілюстрацією для каламбуру, обидва значення якого генеруються у свідомості читача за рахунок вербального модусу.

Наявність двох негомогенних модусів у складі мультимодального каламбуру зумовлює потребу в спеціальних стратегіях, до яких вдається перекладач за умов інтерлінгвального перекладу: (1) стратегія прямого перекладу, що передбачає переклад вербального компонента, тоді як візуальний залишається незмінним, що не означає автоматичного збереження каламбуру; (2) стратегія трансформації та/або компенсації, що передбачає

внесення змін до вербального або візуального компоненту; (3) стратегія «нульового» перекладу, що передбачає перенесення до цільового тексту вербального та візуального модусів у незмінному вигляді; (4) стратегія вилучення, що передбачає втрату візуального модусу в цільовому тексті, тоді як вербальний складник може зберігатися або так само вилучатися.

Прецедентні феномени тлумачимо як прояв інтертекстуальності, що набуває статусу мовної гри за умов тематичної несумісності з науковою інформацією, що перетворює їх на засіб дискурсного увиразнення. Переклад прецедентних явищ відбувається в межах шести стратегій: (1) стратегії прямого (словникового) перекладу, що передбачає використання словникового (узуального) відповідника прецедентного феномену; (2) стратегії часткового словникового відповідника, що передбачає заміну повного прецедентного явища його скороченим варіантом; (3) стратегії непрямого (функційного) відповідника, що передбачає використання контекстного або okazіонального відповідника; (4) стратегії контекстного додавання, що передбачає уведення перекладацького коментаря безпосередньо в контекст; (5) стратегії зовнішнього додавання, що передбачає уведення перекладацького коментаря у формі виноски в кінці книги чи розділу; (6) стратегії вилучення, що передбачає опущення прецедентного феномену при перекладі.

В діяльнісному вимірі перекладу мовної гри об'єктом нашого дослідження виступили інновації-квазітерміни, стратегії та чинники англо-українського перекладу яких в науково-популярному дискурсі ми визначали на основі власноруч розробленого ретроспективного експерименту під назвою «Частковий відкладений звіт про проблеми та їхнє вирішення». Експеримент відбувався в два етапи: на першому учасники отримали завдання, виконали переклад і дали відповідь на поставлені запитання; на другому – їхні відповіді та переклади було піддано якісному та кількісному аналізу.

Метою експерименту була валідація гіпотетично сформульованих на основі алгоритмічного методу методів інтерпретації та стратегій перекладу квазітермінів. Експеримент довів застосування трьох методів інтерпретації

інновацій: (1) контекстного аналізу; (2) (по)морфемного членування; (3) аналізу за аналогією. Серед використаних стратегій найпопулярнішою виявилася стратегія створення нового відповідника на основі еквівалентних засобів та способів цільової мови, що імітують аналогічні дії автора-номінатора. Ця стратегія дозволяє найповніше розкрити творчий потенціал перекладача-номінатора і в термінах запропонованої методологічної моделі розцінюється як перемога. Другою за популярністю виявилася стратегія пошуку в цільовій мові найближчого за значенням узуального відповідника, яка має амбівалентний статус, адже призводить до втрати конотації термінологічності. Врешті-решт, третьою за популярністю виявилася стратегія описового перекладу, ігровий статус якої так само важко піддається атрибуції: з одного боку, вона, можливо, найточніше і найзрозуміліше доносить вихідний зміст цільовому реципієнту, а з другого боку, призводить не тільки до втрати експресивності (а отже й мовної гри як такої), а й подовжує висловлення. Четвертої з прогнозованих стратегій – вилучення – в експерименті не було зафіксовано, що також видається логічним, зважаючи на те, що учасники мали справу не з цілим текстом, а з його уривком і до того ж експеримент мав спрямований характер, в якому квазітерміни позиціонувалися як контрольні одиниці.

Перспективу подальшої роботи бачимо у двох потенційних напрямках, що передбачають як розширення номенклатури засобів реалізації мовної гри, так і розширення номенклатури досліджуваних дискурсів як її середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абдуллаєва А. Ф., Баранова С. В. «Культурний переворот» як актуальний напрям розвитку художнього перекладу. *Збірник наукових праць «Нова філологія»*. 2020. Том I. № 80. С. 9-13.
2. Агаришева А. В. Мовна гра в сучасному політичному дискурсі : кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр» : Херсон, 2020. 50 с.
3. Андрейчук Н. Парадигма як термін. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Серія «Проблеми української термінології». 2008. № 620. С. 254–257.
4. Андрієнко Т.П. Стратегії і тактики перекладу: когнітивно-дискурсивний аспект (на матеріалі художнього перекладу з англійської мови на українську та російську). Київ: Видавничий дом Дмитра Бураго, 2016. 340 с.
5. Баранова С. В., Гончарова О. В. Способи перекладу мовної гри в англomовному дискурсі. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. Серія: Філологія. Журналістика. 2021. Том 32 (71). № 5. Ч. 1 С. 240-244.
6. Белова А. Д. Поняття "стиль", "жанр", "дискурс", "текст" у сучасній лінгвістиці. *Іноземна філологія*. 2002. Вип. 32. С. 11-14.
7. Білик Я. М. Ігрова концепція культури Й. Хьойзінги. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*. Серія «Теорія культури і філософія науки». 2011. № 1(958). URL: <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/2061> (дата звернення: 12.10.2023)
8. Білоус О. М. Гра слів як перекладацька проблема. *Вісник Сумського державного університету*. Серія Філологічні науки. 2005. №5(77). С. 35-41.

9. Богуславська Л. А. Відтворення мовної гри Л. Керолла в англо-українських перекладах: когнітивний аспект : дис. ...канд. філол. наук : 10.02.04. Харків, 2017. 246 с.
- 10.Булаховський Л. А. Про омонімію в слов'янських мовах. *Зб. наук. праць в 4-ох т. Т. 3*. Київ : «Наукова думка», 1978. С. 320–329.
- 11.Бурбело В. Б. Сучасні концепції дискурсу та лінгвопрагматичні засади дискурсології. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія Іноземна філологія*. 2002. Вип. 32/33. С.79-84.
- 12.Ващук Ю. А. Науковий та науково-популярний економічний дискурс: характеристика та особливості перекладу з німецької на українську мову. *Альманах науки*. 2020. №1 (34). С. 28-32.
- 13.Вітгенштайн Л. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Філософські дослідження. Київ : Основи, 1997. 311 с.
- 14.Влахов С., Флорин С. *Непереводимото в преводе*. Софія : Наука и искусство, 1990. 356 с.
- 15.Габідулліна А. Іронічні висловлювання в науково-популярному лінгвістичному тексті. *Теоретичні й прикладні проблеми сучасної філології*. 2019. Вип. 8 (1). С. 221–229.
- 16.Габідулліна А. Р. Жарикова М. В. *Основи теорії мовленнєвої комунікації* Горлівка : ГПІИЯ, 2005. 126 с.
- 17.Галас А. С. Відтворення функцій гри слів у перекладі драми. *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка*. 2011. №58. С. 100-104.
- 18.Гнедкова О. Г., Вдодович Я. Ф. Англomовні неологізми у сфері бізнесу: переклад та адаптація. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. Том 32 (71). № 6. Ч. 3. С. 20-24.
- 19.Гнедкова О. Г., Карпенко З. О. Каламбур як ефект комічності в аудіо-медіальному тексті. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія, Журналістика*. 2022. Т. 33 (72). №5. Ч. 1. С. 146-152.

- 20.Гнедкова О. Г., Карпенко З. О. Особливості утворення та перекладу каламбуру як різновиду мовної гри. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. Том 32 (71). № 1. Ч. 2. С. 254-261.
- 21.Гонтар А. М., Радецька С. В. Засоби вираження експресії в науково-популярній літературі: перекладацький аспект. *Матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет конференції «Наука в інформаційному просторі»*. URL: http://www.confcontact.com/2013-nauka-y-informatsionnom-prostranstve/fl7_gontar.htm (дата звернення: 18.06.2023)
- 22.Гадамер Г.-Г. Істина і метод. Основи філософської герменевтики. К.: Юніверс, 2000. 457 с.
- 23.Демиденко О. П., Козиряцька О. В. Деякі особливості відтворення мовної гри в українських перекладах англomовних ситкомів. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологія»*. 2018. Вип. 4(72). С. 82–85.
- 24.Демська О. М. До початків вивчення омонімії. *Слов'янський збірник*. Вип. 19. 2015. С. 7-14.
- 25.Добжинська Т. Мовна гра як форма персвазії в суспільному дискурсі. *Слово і Час*. 2008. № 3. С. 73-79.
- 26.Довбня С. О. Теоретичні засади ігрової діяльності дошкільників у аспекті підготовки студентів до методологічного забезпечення наукових досліджень. *Наука і освіта*. 2010. № 7. С. 91-94.
- 27.Дорофєєва М. Методологія перекладознавчих досліджень. К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2020. 156 с.
- 28.Дюндик О. Прецедентні імена як інструмент мовної гри у словотворенні (на матеріалі романів Євгена Пашковського). *Pomiędzy. Polonistyczno-Ukrainoznawcze Studia Naukowe*. 2015 (1). С. 311-323.
- 29.Дядюра Г. М., Колесник Д. М. Засоби експресивності в наукових текстах. *Мовознавчий вісник : збірник наук. праць*. 2017. № 22-23. С. 164–172.

30. Ейгер Г. В., Безугла Л. Р. Процес перекладу як мовленнєво-розумова діяльність. *Вісник ХНУ імені В.Н. Каразіна. Іноземна філологія*. 2017. Вип. 85. С. 11-20.
31. Євтушенко Н. І. Каламбур як компонент ситуативного гумору в оповіданнях О. Генрі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія Філологія*. 2019. Том 3. №39. С. 14-18.
32. Єрмачкова О. Питання мовної гри. *Молодий вчений*. 2023. № 7 (119). С. 52-56.
33. Завадська О. В. Феномен креолізованого тексту: актуальна проблема сучасних лінгвістичних досліджень. *Лінгвістичні дослідження*. 2016. Вип. 43. С. 163-169.
34. Зорівчак Р. П. Фразеологічна одиниця як перекладознавча одиниця: (на матеріалі перекладів творів української літератури англійською мовою). Львів : Вища школа (Видавництво при Львівському університеті), 1983. 176 с.
35. Зорівчак Р. П. Реалія і переклад (на матеріалі англійських перекладів української прози). Львів : Вид-во при Львів. ун-ті, 1989. 216 с.
36. Ірклій, Є. О. Стилїстичні особливості англійського наукового тексту. *Науково-дослідна робота молодих учених : стан, проблеми, перспективи : матеріали Всеукраїнської науково-практичної інтернет конференції, 2-6 грудня 2013 р. / ХДУ. Херсон, 2013. С. 324-328.*
37. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Частина II. Вінниця : Нова Книга, 2001. 575 с.
38. Карпенко Н. А., Сіроус К. В. Мовна гра в сучасних рекламних слоганах. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія Філологія*. 2018. Том 2. № 34. С. 88-90.
39. Коваленко Л. Відтворення в перекладі засобів мультимодальної репрезентації знаменитостей в американських комедійних мультиплікаційних серіалах. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія:*

- Іноземна філологія. Methodика викладання іноземних мов.* 2021. № (93). С. 37-42.
40. Ковальова Т. П., Хант Г. О. Засоби реалізації мовної гри в рекламних текстах. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика.* 2022. Том 33 (72). № 1. Ч. 1. С. 131-138.
41. Колоїз Ж. В. Мовна гра як вияв креативності в сучасній афористиці. *Філологічні студії: Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету*, № 15, С. 163–185.
42. Кондратенко Н. В. Інтертекстуальна номінація в модерністському і постмодерністському художньому дискурсі. *Вісник Одеського національного університету імені П. Мечникова. Серія: Філологія.* 2013. Том 18. С. 69-73.
43. Кондратенко Н. В. Мовна гра в рекламному теледискурсі як вияв лінгвокреативу. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія.* 2019. Том 3. № 38. С. 83-86.
44. Коптілов В. В. Теорія і практика перекладу. Київ: Юніверс, 2002. 280 с.
45. Корольов І. Р. Поняття дискурсу в сучасному мовознавстві: визначення, структура, типологія. *Studia Linguistica.* 2012. Вип. 6. С. 285-305.
46. Коротатніцька Т. П. Функціонування порівняння в науково-популярному тексті. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія Філологія.* 2016. Т. 2. Випуск 21. С. 46-49.
47. Корунець І. В. Вступ до перекладознавства. Вінниця : Нова Книга, 2008.
48. Кун Т. Структура наукових революцій. Київ: Port-Royal, 2001. 226 с.
49. Левко О. Прецедентні одиниці в українських релігійних медіа у світлі комунікативної стратегії дискредитації. *Slavia Orientalis.* 2021. Том Lxx. № 3. С. 661-681.
50. Лилова А. Увод в общата теория на превода. София : Народна култура, 1981. 342 с.

- 51.Лобанова В. В. Кінематографічні прецедентні висловлення як проблема перекладу та методики викладання. *Молодий вчений*. 2020. №7 (83). С. 73-76.
- 52.Лосєва І. В. Мовні ігри в політичній полеміці. *Англістика та американістика*. 2013. Випуск 10. С. 31-34.
- 53.Лотман Ю. До побудови теорії взаємодії культур (семіотичний аспект). *Сучасна літературна компаративістика: стратегії і методи*. Антологія / ред. Д. Наливайко. Київ, 2009. С. 197–210.
- 54.Лук'янова Т. Г. Мультиmodalьне конструювання емоцій: інтерсеміотичний переклад (на матеріалі англійської та української мов). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Германістики та міжкультурна комунікація»*. 2020. Вип. 2. С. 122–128.
- 55.Лук'янова Т. Г., Матійко К. Переклад комічного в кінофільмах Веса Андерсона (на матеріалі англійської та української мов). *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*. 2020. Вип. 91. С. 116–123.
- 56.Макарець Ю. С. Сучасні тенденції та критерії унормування української мови. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія Філологія*. 2019. Том 3. № 38. С. 104-109.
- 57.Маслова Т. Б. Типологія наукового дискурсу в сучасній мовознавчій парадигмі. *Англістика та американістика*. 2013. Випуск 10. С. 39–43.
- 58.Михайлович-Гетто О. П. Конотація квазітерміна в рекламному тексті: співвідношення індивідуального та колективного. *Вісник Сумського державного університету. Серія «Філологія»*. 2007. Т. 1. № 1. С. 156–160.
- 59.Молошна Ю. О. Лінгвостилістичні засоби створення комічного в англійськомовних анекдотах та способи їх відтворення українською мовою : кваліфікаційна робота магістра : Київ, 2020. 124 с.

60. *Непийвода Н. Ф.* Мова української науково-технічної літератури (функціонально-стилістичний аспект). Київ : Міжнародна фінансова агенція, 1997. 303 с.
61. *Павелків Р. В.* Загальна психологія. Київ : Кондор, 2009. 570 с.
62. *Партико З. В.* Загальне редагування: нормативні основи : Львів : ВФ Афіша, 2006. 416 с.
63. *Паршукова В. В., Крайняк О. М.* Антонімія в термінології сучасної німецької мови. URL: <https://docplayer.net/63297894-Konzept-continuing-education-v-osvitnomu-diskursi-ssha.html> (дата звернення: 05.06.2023)
64. *Пільгуй (Колесник) Н.М., Ріман Н. І.* Особливості перекладу мовних засобів експресивності текстів аграрної тематики. *Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти*. 2011. Вип. 28 (32). С. 194–199.
65. *Пільгуй Н. М., Шкурченко А. Ю.* Проблеми перекладу засобів логічної експресивності в англійськомовних науково-технічних текстах різних сфер. *Закарпатські філологічні студії*. 2021. Вип. 20. Том 2. С. 83-87.
66. *Радецька С.* Прийоми відтворення граматичних та синтаксичних виражальних засобів мови в текстах публіцистичного стилю. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Лінгвістика»*. 2013. Вип. 20. С.267-270.
67. *Ребрій О. В.* Вступ до перекладознавства : конспект лекцій для студентів освітньо-кваліфікаційного рівня «Бакалавр» факультету іноземних мов. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2016. 112 с.
68. *Ребрій О. В.* Дискурсивний напрямок досліджень у сучасному перекладознавстві. *Вчені записки ХГУ «НУА»*. 2006. Т. XII. С. 591–599.
69. *Ребрій О. В.* Комплексний підхід до вирішення проблеми перекладацької номінації. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна*. 2007. № 772. С. 34–37.
70. *Ребрій О. В.* Сучасні концепції творчості у перекладі . Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 376 с.

- 71.Ребрій О. В. Теорія міжкультурної комунікації : конспект лекцій. Харків, 2022. 72 с.
- 72.Ребрій О. В. Теорія перекладацької творчості у мовному, текстуальному та діяльнісному вимірах : дис. ...докт. філол. наук : 10.02.16. Київ, 2014. 513 с.
- 73.Ребрій О. В., Пешкова О. Г. Як перекладачі грають в мовні ігри і перемагають: експериментальне дослідження. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов.* 2020. Вип. 92. С. 82–91
- 74.Самохіна В. О. Сучасний англomовний жарт. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2012. 475 с.
- 75.Селігей П. О. Сильова норма як різновид мовної норми. *Наукові записки НаУКМА. Філологічні науки (Мовознавство).* 2016. Том 189. С. 83-86.
- 76.Селігей П. О. Український науковий текст: проблеми комунікативної повноцінності та стильової досконалості : автореф. дис. на здобуття ступеня доктора наук : 10.02.01. Київ, 2016. 36 с.
- 77.Семенов О. М. Культура наукової української мови. Київ : Академія, 2010. 121 с.
- 78.Семенов О.М. Наукова мова як комунікативний феномен. URL: <http://conf.vntu.edu.ua/humed/2010/txt/Semenog.php> (дата звернення: 12.12.2022)
- 79.Ситник І.В. Дискурс в сучасній лінгвістиці. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія Філологія.* 2020. Том 2. № 46 С. 123–126.
- 80.Сніховська І.Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові : дис.... канд. філол. наук : 10.02.04. Харків, 2004. 218 с.
- 81.Сніховська І.Е. Прецедентні лудичні феномени як лінгвокультурні значущі утворення. *Вісник Житомирського державного університету імені І. Франка.* 2006. Вип. 27. С. 137-140.

82. Сокурєнко О. О. Розвиток обдарованої дитини дошкільного віку засобами ігрової діяльності. *Наука – практиці. Освіта та розвиток одарованої особистості*. 2015. №5 (36). С. 22-24.
83. Стратулат Н. В., Яслик В. І. Нормативність як основний аспект наукового мовлення. URL: <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.4-1/23> (дата звернення: 17.04.2023)
84. Сучасна українська літературна мова. Лексика і фразеологія / ред. І. К. Білодіда. Київ: Наукова думка, 1973. 438 с.
85. Тащенко Г. В. Лінгвокогнітивні та культурологічні особливості англо-українського перекладу прецедентних імен (на матеріалі художньої літератури) : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Харків, 2018. 260 с.
86. Тащенко Г. В. Поліпарадигматизм та міждисциплінарність як методологічні принципи перекладознавчого аналізу прецедентних імен. *Вісник ХНУ ім. В.Н. Каразіна. Іноземна філологія*. 2017. Вип. 85. С. 58-64.
87. Телешун К., Свірепова А. Еквівалентний переклад турецької науково-популярної літератури. *Молодий вчений*. 2021. № 4 (92). С. 216-219.
88. Тимчук О. Т., Сніховська І. Е. Мовна гра як вияв пізнавально-комунікативної діяльності. *Молодий вчений*. 2019. № 4.2 (68.2). С. 232–235.
89. Фінкель А. М. О некоторых вопросах теории перевода. *О. М. Фінкель – забутий теоретик українського перекладознавства : зб. вибр. пр.* Вінниця : Нова Книга, 2007. С. 227–259.
90. Фінкель О.М. Теорія й практика перекладу. *О. М. Фінкель – забутий теоретик українського перекладознавства : зб. вибр. пр.* Вінниця : Нова Книга, 2007. С. 49–182.
91. Чередниченко О. І. Про мову і переклад. Київ : Либідь, 2007. 248 с.
92. Чередниченко О. Переклад – Культура – Ідентичність. Київ : Видавець Заславський О.Ю., 2017. 224 с.
93. Черноватий Л. М. Методика викладання перекладу як спеціальності. Вінниця : Нова Книга, 2013. 376 с.

94. Четверікова О. Р. Комунікативні та лінгвокультурологічні передумови дослідження науково-популярного тексту. *Науковий вісник Ізмаїльського державного гуманітарного університету*. 2016. №35. С. 178-183.
95. Шевченко І. С. Проблеми типології дискурсу. *Дискурс як когнітивно-комунікативний феномен* / ред. І.С. Шевченко. Харків, 2005. С. 233-236.
96. Шевченко І. С. Як намалювати портрет птаха: методологія когнітивно-комунікативного аналізу мови. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2017. 246 с.
97. Шевченко І. С., Морозова О. І. Дискурс як мисленнєво-комунікативне утворення. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна*. 2003. № 586. С. 33-38.
98. Шевчик К. Ю. Науково-популярний текст як окремий лінгвістичний феномен. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2019. №42. Т. 1. С. 172-175.
99. Шевчук Г. З., Гаврилюк Л. І., Гаврилюк Т. В. Основні вимоги до написання наукової статті. Луцьк : ВІППО, 2016. 76 с.
100. Шепітько С. В. Науковий vs академічний дискурс: питання типології. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна Серія Романо-германська філологія. Методика викладання іноземних мов*. 2014. №1102. Вип. 77. С. 76-80.
101. Ягодзінський С. М. Науковий дискурс в умовах інформаційного суспільства: методологічний і соціокультурний аспекти : дис. ... канд. філософ. наук : 09.00.02. Київ, 2008. 200 с.
102. Янишин О., Перегінець Л. Прецедентні імена як засіб репрезентації мовця (на матеріалі книги Г. Клінтон «Важкі рішення»). *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2018. Вип. 21. Том 2. С. 113-118.
103. Ярова Л. Прецедентна асиметрія в аудіовізуальному перекладі. *Наукові записки. Серія Філологічні науки*. 2019. Вип. 175. С. 738-743.
104. Ясинецька Н. А. Напівкальки англомовних неологізмів в українській мові. *Філологічні трактати*. 2011. Т. 3. № 2. С. 87–96.

105. Alexieva B. There must be some system in this madness. Metaphor, polysemy and wordplay in a cognitive linguistics framework". *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester and Namur: St. Jerome and Presses Universitaires de Namur, 1997. P. 137–154.
106. Bakhtin M. Problems of dostoevsky's poetics. *Theory and History of Literature*. Minneapolis : University of Minneapolis Press, 2000. 380 p.
107. Balling L. W., Hvelplund K. T., Sjrurp A. C. Evidence of parallel processing during translation. *Meta*. 2014. V. 59 (2). P. 234–259.
108. Baranova O., Nazarenko O., Makarenko V. Peculiarities of reproducing expressive means in political speeches translation. *Філологічні трактати*. 2023. Том 15. № 1. С. 16-23.
109. Bassnett S., Lefevere A. Introduction. *Translation, History and Culture*. London & New York : Routledge, 1992. P. 1–10.
110. Catford J. C. *A Linguistic theory of translation*. Oxford : Oxford University Press, 1978. 103 p.
111. Chernovaty L., Kovalchuk N. Processes of translation and interpreting from a native into a foreign language: Psycholinguistic aspects. *Psycholinguistics*. 2020. Vol. 27. No. 2. P. 344-360.
112. Chernovaty L., Kovalchuk N. Translation process strategies: Psycholinguistic aspects. *Psycholinguistics*. 2020. Vol. 28. No. 2. P. 164-183.
113. Chesterman A. *Memes of translation: The spread of ideas in translation theory*. Amsterdam : John Benjamins, 2016. 225 p.
114. Chrzanowska-Kluczevska E. Corporeal imagination in the reception of verbal and visual artworks. *Language – Literature – The Arts: A Cognitive-Semiotic Interface*. Frankfurt am Main ; Bern : Peter Lang, 2016. P. 71–94.
115. Cronin M. Game theory and translation. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. New York : Routledge, 2005. P. 91–93.
116. Delabastita D. Introduction. *The Translator*. Volume 2, Number 2 (1996). P. 127-139.

117. Díaz-Pérez F.J. Relevance Theory and translation: Translating puns in Spanish film titles into English. *Journal of Pragmatics*. № 70. 2014. P. 108–129.
118. Díaz-Pérez F.J. The Translation of Wordplay from the Perspective of Relevance Theory: Translating Sexual Puns in two Shakespearian Tragedies into Galician and Spanish. *Meta: Translators' Journal*. Vol. 58. No 2. 2013. P. 279-302.
119. Dijk van T. Principles of critical discourse analysis. *Discourse and Society*. Vol. 4. Issue 2. London : Sage Publications, 1993. P. 249-283.
120. Dijk van T. The Study of discourse. *Discourse Studies. A Multidisciplinary Introduction*. London : Sage Publications, 1997. P.1-35.
121. Dzera O. Intertextuality and translation theory: strategies of research. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: серія «Філологія»*. Острог : Вид-во НаУОА. 2018. Вип. 2(70). С. 11–15.
122. Eco U. Six walks in the fictional woods. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press, 1995. 153 p.
123. Eco U. The Role of the reader. Bloomington : Indiana University Press, 1981. 273 p.
124. Elkonin D. B. *Psicologia do jogo*. Sau Paulo : Martinsfontes, 2009. 447 p.
125. Emantian M. Grammatical Polysemy: The Systematicity of Multiple Meanings in Grammar. Dissertation for ... Doctor of Philosophy in Linguistics. Berkeley: University of California, 1991. 394 p.
126. Ericsson K. A., Simon H. A. Protocol analysis. Verbal reports as data. Cambridge, MA: MIT Press, 1993. 443 p.
127. Ericsson K. A., Simon H. A. Verbal Reports on Thinking. *Introspection in Second Language Research. Multilingual Matters. No 30*. 1987. P. 24–53
128. Færch C., Kasper G. Strategies in interlanguage communication. London : Longman. 1987. 178 p.

129. Fauconnier G., Turner M. Conceptual blending, form and meaning. *Cognitive Semiotics*. 2003. Vol. 19. P. 57–86. doi.org/10.14428/rec.v19i19.48413
130. Fedorov's introduction to translation theory / Edited by B.J. Baer. London & New York : Routledge, 2021. 245 p.
131. Foucault M. The Order of discourse. *Untying the Text: a Post-Structuralist Reader*. Boston : Routledge, 1981. P. 48–79.
132. Fraser J. The Translator Investigated. Learning from Translation Process Analysis. *The Translator*. 1996. Volume 2. Issue 1. P. 65–79.
133. Gardner Moore F. Orations of Cicero, with a selection of his letters. Boston : Ginn, 1925. 662 p.
134. Gile D. Integrated problem and decision reporting as a translator training tool. *The Journal of Specialised Translation*. 2004. No 2. URL: https://jostrans.org/issue02/art_gile.php
135. González Davies M., Scott-Tennent Ch. A problem-solving and student-centred approach to the translation of cultural references. *Meta*. 2005. № 50(1). P. 160-179.
136. Gorlée D. L. Semiotics and the problem of translation, with special reference to the Semiotics of Charles S. Peirce. Amsterdam-Atlanta : Rodopi, 1994. 255 p.
137. Gorlée D. L. Wittgenstein in translation. Exploring semiotic signatures. Berlin&Boston: De Gruyter Mouton, 2012. 361 p.
138. Hansen G. Retrospection methods in translator training and translation research. *Journal of Specialised Translation*. 2005. Issue 5. P. 502-541.
139. Hatim B. Discourse analysis and translation. Routledge Encyclopedia of Translation Studies. London, New York : Routledge, 2001. P. 67–71.
140. Hintikka J. A Game Theory of Logic – A logic of Game Theory. *Vienna Circle Institute Yearbook*. 1998. No 5. P. 315–323.
141. House J. Global English, discourse and translation: linking constructions in English and German popular science texts. *Discourse analysis in translation*

- studies*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2017. P. 47–62.
142. Huizinga J. *Homo Ludens*. A study of the play-element in culture. London, Boston and Henley : Routledge & Kegan Paul, 1980. 220 p.
143. Jaaskelainen R., Lacruz I. Translation – cognition – affect – and beyond: reflection on an expanding field of research. *Innovation and Expansion in Translation Process Research*, 2018. P. 1-16.
144. Jakobson R. Language in relation to other communication systems. *R. Jakobson Selected Writings II. Word and Language*. The Hague, Paris: Mouton, 1971. P. 697–708.
145. Jakobson R. On linguistics aspects of translation. *On translation*. Cambridge : Harvard University Press, 1959. P. 232-239.
146. Jones F. R. Unlocking the Black Box: Researching Poetry Translation Processes. *Translation and Creativity. Perspectives on Creative Writing and Translation Studies*. London : Continuum, 2007. P. 59–74.
147. Ketola A. Word-image interaction in technical translation. Students translating an illustrated text. Academic dissertation. Tampere : Tampere University Press, 2018. 201 p.
148. Ketola A. Translating Picturebooks: Re-examining Interlingual and Intersemiotic Translation. *Proceedings of DRS 2016, Design Research Society 50th Anniversary Conference*. URL: <https://www.drs2016.org/225> (last accessed: 07.10.2023)
149. Kim M., Matthiessen C. Way to move forward in translation studies. *Discourse analysis in translation studies*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2017. P. 11-27.
150. Kovalenko L., Martynyuk A. Verbal, visual, and verbal-visual puns in translation: cognitive multimodal analysis. *Cognition, Communication, Discourse*. 2021. № 22. P. 27-41.
151. Kuhn T. *The structure of scientific revolution*. Chicago : The University of Chicago Press, 1970. 210 p.

152. Kussmaul P., Tirkkonen-Condit S. Think-Aloud Protocol Analysis in Translation Studies. *Translation Studies TTR : traduction, terminologie, redaction*. 1995. Vol. 8. № 1. P. 177–199.
153. Leech G. A. Linguistic guide to English poetry. London : Longman, 1969. 192 p.
154. Levy J. Translation as a decision process. *The Translation Studies Reader* / ed. by L. Venuti. London, New York : Routledge, 2000. P. 148–159.
155. Lladó R. La paraula revessa. Estudi sobre la traducció dels jocs de mots. Bellaterra : Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, 2002. 238 p.
156. Loffredo E. Introduction. *Perspectives on Creative Writing and Translation Studies*. London : Continuum, 2007. P. 1–16.
157. Lukianova T., Ilchenko A. Intersemiotic translation: meaning-making in film and musical art. *Cognition, communication, discourse*. 2019. № 19. C. 78–95.
158. Lörcher W. The Translation process: methods and problems of its investigation. *Meta*. 2005. № 50(2). P. 597–608.
159. Malcolm N. *Ludwig Wittgenstein : A Memoir*. Oxford : Clarendon Press, 2001. 136 p.
160. Marco J. The translation of wordplay in literary texts. Typology, techniques and factors in a corpus of English-Catalan source text and target text segments. John Benjamins Publishing Company, 2010. 166 p.
161. Martynyuk A., Akhmedova E. (Sub)cultural specificity of fiction simile and the choice of translation strategy. *Topics in Linguistics*. 2022. Vol.23. No.2. P.50-62.
162. Martynyuk A., Akhmedova E. Cognitive translation analysis of fiction simile. *Cognition, Communication, Discourse*. 2021. № 23. P. 72-86.
163. Mayer R. E. Cognitive theory of multimedia learning. *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press, 2005. P. 31-48.

164. Nord Ch. Manipulation and loyalty in functional translation. *Current Writing*. 2002. V. 14. Part 2. P. 32–44.
165. Oittinen R. Translating for children. New York, London: Garland Publishing, Inc., 2000. 205 p.
166. Pereira, N. M. Book illustration as (intersemiotic) translation: pictures translating words. *Meta*. 2008. No 53 (1). P. 104-119.
167. Piaget J. Inhelder B. The Psychology of the Child. New York : Basic books, 2000. 221 p.
168. Piaget J. The Psychology of Intelligence. London, New York : Routledge, 2005. 184 p.
169. Poulisse N. A Theoretical account of lexical Communication strategies. *The Bilingual Lexicon*. 1993. P. 157–190.
170. Quine W. van O. Word and Object. New Edition. Cambridge Massachusetts, London : The MIT Press, 2013. 277 p.
171. Radetska S. V. Popular Scientific Literature as a Means of Scientific Knowledge Popularization: Linguistic Aspects. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія Філологія*. 2019. Том 5. № 43. С. 123-126.
172. Rambæk I. Translation strategies expressed in retrospective and concurrent verbal reports. *Romansk Forum*. 2004. No 19. P. 7-19.
173. Rebrii O., Demetska V. Adaptation, Association, and Analogy: Triple A of the Translator's Decision-Making. *East European Journal of Psycholinguistics*. 2020. Vol. 7. Number 2P. P. 231-242.
174. Rebrii O., Rebrii I., Pieshkova O. When Words and Images Play Together in a Multimodal Pun: From Creation to Translation. *Lublin Studies in Modern Languages and Literature*. 2022. Vol. 46. № 2. URL: <https://journals.umcs.pl/lsmll/article/view/13820> (last accessed: 30.08.2023)
175. Regattin F. Quand «la traduction est un jeu» : métaphores ludiques dans le discours contemporain sur la traduction. *Translation and Multilingual Contact*. Volume 26. Number 1. 2013. P. 221–254.

176. Rojo A. Translation Meets Cognitive Science: The Imprint of Translation on Cognitive Processing. *Multilingua: Journal of Cross-Cultural and Interlanguage Communication*. 2015. No 34 (6). P. 721–746.
177. Schnotz W. An Integrated Model of Text and Picture Comprehension. *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York : Cambridge University Press, 2005. P. 49–69.
178. Schnotz W., Bannert M. Construction and Interference in Learning from Multiple Representation. *Learning and Instruction*. 2003. No 13. 2. P. 141–156.
179. Schnotz W., Kürschner Ch. External and internal representations in the acquisition and use of knowledge: visualization effects on mental model construction. *Instructional Science*. 2008. No 36 (3). P. 175-190.
180. Shamy M., De Pedro R. Retrospective protocols: Tapping into the minds of interpreting trainees. *Translation and Interpreting: the International Journal of Translation and Interpreting Research*. 2017. Vol. 9. No. 1. P. 51–71.
181. Shen D. Dinda L. Gorlée: Semiotics and the problem of translation, with special reference to the semiotics of Charles Peirce. 1996. Volume 42. Issue 1. P. 53–57.
182. Steele S. *The Translating mind: Translation as a game*. Verona : QuiEdit, 2005. 143 p.
183. *The Grapes of Wrath | Study Guide* : веб-сайт. URL: <https://www.coursehero.com/lit/The-Grapes-of-Wrath/symbols> (last accessed: 10.05.2023)
184. The Spectator : веб-сайт. URL: <https://www.spectator.co.uk/article/the-week-in-words-pull-bear-is-all-style-no-substance/> (last accessed: 10.05.2023)
185. Tirkkonen-Condit S. The monitor model revisited: evidence from process research. *Meta*. 2005. V. 50 (2). P. 405-414.
186. Toury G. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 1995. 311 p.

187. Toury G. What is it that renders a spoonerism (un)translatable? *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester and Namur: St. Jerome and Presses Universitaires de Namur, 1997. P. 271–291.
188. Tversky A., Kahneman, D. Extensional versus intuitive reasoning: The conjunction fallacy in probability judgment. *Heuristics and biases: The psychology of intuitive judgment*. Cambridge : Cambridge University Press, 2002. P. 19–48.
189. Veisbergs A. The Contextual use of idioms, wordplay, and translation. *Traductio. Essays on Punning and Translation*. Manchester and Namur: St. Jerome and Presses Universitaires de Namur, 1997. P. 155-176.
190. Vosniadou S., Ortony A. Similarity and analogical reasoning: a synthesis. *Similarity and analogical reasoning*. Cambridge : Cambridge University Press, 1989. P. 1–17.
191. Vygotsky L. S. Mind in society: The development of higher mental processes. Cambridge : Harvard University Press, 1978. 174 p.
192. Waldrop R. Lavish Absence: Recalling and Rereading Edmond Jabes. Wesleyan University Press, 2003. 150 p.
193. Wechsler R. Performing without a stage: the art of literary translation. North Haven : Catbird Press, 1998. 204 p.
194. [What is Googol \(or Google\): Story behind it!: веб-сайт. URL: https://skidos.com/blog/what-is-googol-or-google/](https://skidos.com/blog/what-is-googol-or-google/) (last accessed: 12.05.2023)
195. Zhang M., Pan H. Institutional power in and behind discourse : a case study of SARS notices and their translation used in Macao. *Discourse analysis in translation studies*. Amsterdam / Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2017. P. 63-82.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

196. Атлас Г. Емоційний спадок. Як подолати травматичний досвід. Київ : Лабораторія, 2023. 208 с.
197. Байстер М., Лоберг К. Сила забування. Шість ключових навичок очищення мозку від безладу. Харків : Видавництво «Ранок» : «Фабула», 2019. 400 с.
198. Волкер М. Чому ми спимо. Користаємо з усіх можливостей сну та сновидінь. Львів : Видавництво старого Лева, 2022. 472 с.
199. Варуфакіс Я. Розмови з донькою про економіку. Коротка історія капіталізму. Львів : Видавництво старого Лева, 2018. 168 с.
200. Гармон К. Що я знаю про роботу кав'ярень. Київ : Наш Формат, 2021. 264 с.
201. Годж С. Коротка історія мистецтва. Львів : Видавництво старого Лева, 2023. 224 с.
202. Джонсон С. Хто взяв мій сир? Дивовижний спосіб упоратися зі змінами. Київ : Наш формат, 2018. 72 с.
203. Лоутон Г. Звідки (майже) все взялося. Київ : КМ-БУКС, 2020. 304 с.
204. Стюарт-Сміт С. Садотерапія. Як позбутися бур'янів в голові. Київ : Yakaboo Publishing, 2021. 328 с.
205. Флорида Р. Homo Creativus. Як новий клас завойовує світ. Київ : Наш Формат, 2018. 431 с.
206. Форсайт М. Коротка історія пияцтва. Харків : Фоліо, 2023. 206 с.
207. Фрідман Р. Розгадка конгеніальності. Як працює інженерія ідей. Київ : Лабораторія, 2021. 256 с.
208. Чем Х., Вайтсон Д. Гадки не маємо. Подорож невідомим всесвітом. Київ : Наш Формат, 2019. 347 с.
209. Atlas G. Emotional inheritance. A therapist, her patients and the legacy of trauma. New York, Boston, London : Little, Brown Spark, 2022. 180 p.

210. Byster M. The power of forgetting. Six essential skills to clear out brain clutter and become the sharpest, smartest you. New York ; Harmony books, 2014. 445 p.
211. Cham J., Whiteson D. We have no idea. A guide to the unknown universe. New York : Riverhead Books, 2017. 336 p.
212. Florida R. The rise of the creative class. New York : Basic Books, 2014. 415 p.
213. Forsyth M. A short history of drunkenness. London : Penguin Books, 2017. 173 p.
214. Friedman R. Decoding Greatness: how the best in the world reverse engineer success. New York : Simon & Schuster, 2021. 545 p.
215. Harmon C. What I know about running coffee shops. Dublin : WorkGroup, 2017. 227 p.
216. Hodge S. The short story of art. London : Laurence King Publishing, 2021. 222 p.
217. Johnson S. Who moved my cheese? An a-mazing way to deal with change in your work and in your life. New York : G. P. Putnam's Sons, 2002. 83 p.
218. Lawton G. The origin of (almost) everything. Boston : Nicholas Brealey Publishing, 2016. 245 p.
219. *MIT Technology Review*. URL: <https://www.technologyreview.com/> (last accessed: 07.08.2022)
220. *Science jokes*. URL: <https://www.calpaclab.com/science-jokes/> (last accessed: 28.09.2023)
221. Stuart-Smith S. The well-gardened mind. Rediscovering nature in the modern world. London : William Collins, 2020. 315 p.
222. Varoufakis Ya. Talking to my daughter about Economy. A brief history of capitalism. London : Random house, 2019. 224 p.
223. Walker M. Why we sleep. Unlocking the power of sleep and dreams. New York : Scribner, 2016. 351 p.

224. *165+ super-charged science jokes and puns that are out of this world.*
URL: <https://www.scarymommy.com/science-jokes> (last accessed: 27.09.2023)
225. *200 science jokes.* URL: <https://kidpillar.com/funny-science-jokes-puns-for-the-everyone/> (last accessed: 25.09.2023)
226. *40 science puns that will poke at your funny bone.* URL: <https://www.yourdictionary.com/articles/science-puns-funny-bone> (last accessed: 07.10.2023)
227. *40+ clever science puns and jokes that any nerd would love.* URL: <https://therightwording.com/clever-science-puns-jokes-nerds/> (last accessed: 08.10.2023)

СПИСОК ДОВІДКОВИХ І ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

228. Загнітко А. Сучасний лінгвістичний словник. Вінниця : Твори, 2020. 920 с.
229. *Ізборник* : веб-сайт. URL: <http://litopys.org.ua/ukrmova/um55.htm>
230. Літературознавчий словник-довідник / ред. Р. Т. Гром'як, Ю. І. Ковалів, В. І. Теремко. Київ : Академія, 1997. 752 с.
231. *Словник української мови* : веб-сайт. URL: <http://sum.in.ua/>
232. Collins Online Dictionary: веб-сайт. URL: <https://www.collinsdictionary.com/>
233. *Online Dictionary*: веб-сайт. URL: www.dictionary.com
234. *Online Etymology Dictionary*: веб-сайт. URL: <https://www.etymonline.com/>
235. The Encyclopedia of Literary and Cultural Theory. Edited by Michael Ryan. Oxford : Blackwell Publishing, 2011. P. 642.
236. Urban Dictionary LLC: веб-сайт. URL: <https://www.urbandictionary.com/>

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації:

Публікації у фахових виданнях України:

1. Пешкова О.Г. Еволюція підходів до визначення поняття «мовна гра». *Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Філологічна.* 2014. Вип. 44. С. 238–239.

2. Пешкова О.Г. Науковий дискурс як об'єкт реалізації прийомів мовної гри. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія «Філологія».* 2017. Вип. 31 (2). С. 104–108.

3. Ребрій О.В., Пешкова О.Г. Як перекладачі грають в мовні ігри (і перемагають): експериментальне дослідження. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія «Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов».* Харків : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2020. Випуск 92. С. 82-92. <https://doi.org/10.26565/2227-8877-2020-92-11>

4. Пешкова О.Г. Переклад як гра: нова методологія дослідження перекладу мовної гри. *Нова філологія. Збірник наукових праць.* Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2023. № 89. С. 192-200. <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2023-89-28>

5. Пешкова О.Г. Прецедентні феномени як засіб мовної гри в англо-українському перекладі науково-популярних текстів. *Закарпатські філологічні студії.* Ужгород : Ужгородський національний університет, 2023. Випуск 28. Том 2. С. 154-160. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2023.28.2.29>

Публікація у закордонних періодичних наукових виданнях, що входять до міжнародної наукометричної бази Scopus:

6. Rebrii O., Rebrii I., Pieshkova O. When Words and Images Play Together in a Multimodal Pun: From Creation to Translation. *Lublin Studies in Modern*

Наукова праця у періодичному науковому виданні іншої держави, яка входить до Організації економічного співробітництва та розвитку й Європейського Союзу:

7. Rebrii O., **Pieshkova O.** Language games vs. the game of translation. *SHS Web of Conferences.* 2021. Vol. 105. DOI: <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110503004>

Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації:

8. Пешкова О.Г. Прецедентні імена як засіб мовної гри в англо-українському науковому перекладі. Тези доповідей XI науковій конференції з міжнародною участю «Актуальні проблеми перекладознавства та методики навчання перекладу. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2021. С. 54-55.

9. Pieshkova Olha The Game of Translation: How to Win. IALS Conference 2021 «Game of Theories». Book of abstracts, 2021. P. 34-35.

10. Пешкова О.Г. Способи перекладу каламбурів в науково-популярних текстах». Тези доповідей XXI науковій онлайн-конференції з міжнародною участю “Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація”. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2022. С. 89-91.

11. Пешкова О.Г. Особливості перекладу okazionalizmів у науково-популярних текстах. Тези доповідей XXII науковій онлайн-конференції з міжнародною участю “Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація”. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2023. С. 103-105.

Особистий внесок здобувачки в публікації 3 полягає в зборі ілюстративного матеріалу та обробці отриманих результатів; в публікаціях 6 та 7 – в розробці методики дослідження, його організації та узагальненні висновків.

ДОДАТОК Б

Таблиця 1. Узагальнені результати експерименту з перекладу квазі-термінів.

	techno-enthusiast	bio-hackers	bio-hackerdom	hospitalists
participant 1	техно-ентузіаст	біо-хакери	рух біо-хакерів	госпіталісти
participant 2	любителі техніки	біо-хакери	біо-хакерство	шпиталісти
participant 3	техно-ентузіаст	біо-хакери	біо-хакерство	госпіталісти
participant 4	техно-фанатики	біо-хакери	біо-хакерство	стаціонарні лікарі
participant 5	техно-ентузіаст	біо-хакери	біо-хакерство	лікарі-госпіталісти
participant 6	ті, хто працюють з технологіями	біо-хакери	підприємці	лікарі, що працюють безпосередньо в лікарнях
participant 7	техно-любителів	біо-хакери	біо-хакерська субкультура	госпіталісти
participant 8	технофани	біо-хакери	спільнота біо-хакерів	госпіталісти
participant 9	любителів техніки	біо-хакери	біо-хакерство	госпіталісти
participant 10	техно-ентузіасти	біо-хакери	незалежні біо-хакери	клініцисти
participant 11	любителі технологій	біо-хакери	сфера біотехнологій	працівники медичних закладів
participant 12	ентузіастів, зацікавлених у новітніх технологіях	біо-хакери	біо-хакери	шпиталісти
participant 13	технолюбителі	біо-хакери	біо-хакеринг	лікарі-госпіталісти
participant 14	техноентузіасти	біо-хакери	суспільство біо-хакерів	шпиталісти
participant 15	технолюби	біо-хакери	біо-хакерство	шпиталісти
participant 16	техно-аматори	біо-хакери	біо-хакінг	терапевти загальної медицини
participant 17	техно-ентузіасти	біо-хакери	біо-хакерство	госпіталісти
participant 18	техно-фанатики	біо-хакери	біо-хакердом	шпиталісти
participant 19	техноентузіасти	винахідники-самоучки	винахідник-самоучка	шпиталісти
participant 20	техноентузіасти	біо-хакери	царина біо-хакерства	лікарністи
participant 21	ті, хто працює з технологіями	біо-хакери	підприємці, які досліджують біологічні матеріали	лікарі, які практикуються по всій країні
participant 22	техно-фан	біо-хакери	біо-хакер	госпіталісти
participant 23	техно-ентузіаст	біо-хакер	людина, що займається	госпіталісти

			вивченням ДНК як аматор	
participant 24	так звані "технарі"	біохакаери	біохакер	стаціонарні лікарі
participant 25	техно-ентузіасти	біохакаери	біохакерство	госпіталісти
participant 26	техно-шанувальники	біохакаери	біохакердом	госпіталісти
participant 27	техномани	біохакаери	біо-хакеринг	лікарі-госпіталісти
participant 28	техно-інтузіасти	біохакаери	біо-хакерство	госпіталісти
participant 29	технарі	біохакаери	біо-хакерство	стаціонарні лікарі
participant 30	техно-фанатик	біо-хакаери	біо-хакерська тусовка	лікар-госпіталіст
participant 31	технолюби	біохакаери	біохакерство	шпиталісти
participant 32	прихильники технологій	генетичні хакаери	генетичне підприємництво	госпіталісти
participant 33	техно-ентузіасти	біохакаери	біохакерство	госпіталісти
participant 34	техно-ентузіастів	біохакаери	біохакерство	лікарі-госпіталісти

	super-infector	taikonaut	ethical eaters	re-engineers
participant 1	хворий з суперінфекцією	тайконавт	етичні споживачі	реінженерія
participant 2	суперпоширювач	тайконавт	ті, хто етично споживають їжу	реінжиніринг
participant 3	суперінфектор	тайконавт	етичні їдці	реорганізатори
participant 4	супер-інфектор	тайконавт	етичні їдці	реінженери
participant 5	супер розповсюджувач вірусу	тайконавт	етичні споживачі	інженери модернізації
participant 6	інфікований	тайконавт	вибір їжі на моральному рівні	реконструктори
participant 7	чоловік підвищеною «схильністю» до інфікування	тайконавт	етичні споживачі їжі	реінжиніри
participant 8	супер-інфектор	тайконавт	поміковані їдці	реінженери
participant 9	суперзаразник	тайконавт	етичні споживачі	фахівці реінжинірингу
participant 10	супер-заразник	тайконавт	ера, що сповідує свідоме споживання	реконструктори
participant 11	головний розповсюджувач інфекції	тайкон	етичні споживачі їжі	реінженери
participant 12	супер-розповсюджувач інфекції	космонавт	етичні їдці	фахівці реінжинірингу

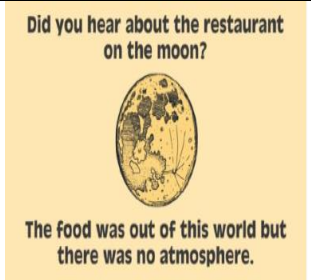
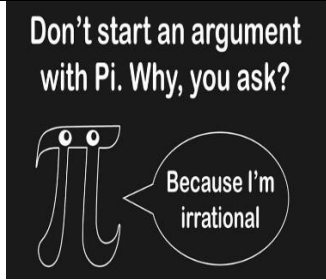
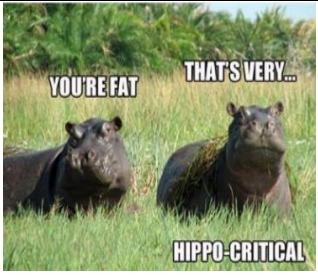
participant 13	супер-поширювач	тайконавт	прихильників етичного харчування	реорганізатори
participant 14	масовий поширювач хвороби	тайконавт	етичні споживачі їжі	реінженери
participant 15	носії хвороби	тайконавт	етичні гурмани	реінженери
participant 16	гіпер-поширювач інфекції	тайконавт	етичні їдці	реінженери
participant 17	суперпоширювач інфекції	тайконавт	етичні їдці	модифікатори
participant 18	інфікований	тайконавт	ті, хто етично споживають їжу	реінжиніринг
participant 19	суперрозповсюджувач	космонавт	свідомі споживачі	реорганізатори операцій
participant 20	суперінфектор	тайконавт	етичні їдці	спеціалісти з реінжинірингу
participant 21	інфікований	астронавт	вибір їжі на моральному рівні	зміни дизайну або продукту
participant 22	суперінфектор	тайконавт	етичні їдці	реінженери
participant 23	суперпоширювач інфекції	тайконавт	етичні споживачі	професіонали в царині реінжинірингу
participant 24	носії розвиненої форми зараження	тайконавт	етикожери	інженери-новатори
participant 25	швидкорозповсюджувач інфекції	тайконавт	етичні їдці	реінженери
participant 26	суперрозповсюджувач інфекції	китайський астронавт	етичні їдці	реінженери
participant 27	супер-розповсюджувач	тайконавт	прихильники етичного харчування	реорганізатори
participant 28	супер-інфектор	тайконавт	етичні споживачі	модифікатори
participant 29	носії розвиненої форми зараження	тайконавт	наша основна ознака – ми їмо етично	реорганізатори
participant 30	суперпоширювач	тайконавт	представники нової генерації поміркованих споживачів	фахівці у сфері реінжинірингу
participant 31	безсимптомний пацієнт, який підхопив інфекцію	тайконавт	етичні гурмани	реінженери
participant 32	супер-інфікований носій	тайконавт	етичні споживачі їжі	реконструктори
participant 33	повторно заражений	тайконавт	етичні їдці	реінженери
participant	суперпоширювач	тайконавт	етичні їдці	реінженери

Таблиця 2. Узагальнені результати експерименту з перекладу мультимодальних каламбурів.


	What did the science book say to the math book? You have got problems!	What was the name of the first Electricity Detective? Sherlock Ohms.	What did the positive charge say to the negative charge after their date? We have potential!
Participant 1	<i>“Що сказав математичний детектив про складну справу? Нам ніяк не розв’язати цю задачу!”</i>	<i>Як звали першого Електричного Детектива? Шерлок Омс.</i>	<i>Як пройшло побачення двох зарядів? З напругою.</i>
Participant 2	<i>Що наукова книга сказала підручнику з математики? У тебе забагато питань!</i>	<i>Яким було ім’я першого детектива-електрика? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав після побачення позитивний заряд негативному? У нас є потенціал!</i>
Participant 3	<i>Що наукова книга сказала підручнику з математики? У тебе занадто багато запитань!</i>	<i>Як звали першого детектива з електроенергії? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному після побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 4	<i>“Що підручник з природознавства сказав підручнику з математики? “Ну и задачу ти мені задав!”</i>	<i>“Як звали першого слідчого з електроенергії? Шерлок Омс.”</i>	<i>“Що позитивний заряд сказав негативному після їхнього побачення? Між нами притягання!”</i>
Participant 5	<i>Що наукова книжка сказала математичній книжці? У тебе великі задачі!</i>	<i>Як звали першого сищика напруги? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному після їхньої зустрічі? У нас є потенціал!</i>
Participant 6	<i>Що сказала книга з науки книзі з математики? У тебе проблеми!</i>	<i>Як звався перший Електричний Детектив? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному після їх побачення? У нас є шанси!</i>
Participant 7	<i>Що сказав підручник з хімії підручнику з математики? У тебе багато невирішених завдань.</i>	<i>Як називали першого Електричного Детектива? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному після побачення? У нас є потенціал! Між нами є напруга!</i>
Participant 8	<i>Що наукова книжка сказала підручнику з математики? Я помножу тебе на нуль!</i>	<i>Як звали першого електрика-детектива? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному після побачення? Між нами пробігла іскра!</i>
Participant	<i>Що сказав підручник з</i>	<i>Як звали першого</i>	<i>Що сказав позитивний</i>

9	<i>природознавства підручнику з математики? У тебе проблеми!</i>	<i>детектива в галузі електротехніки? Шерлок Оми.</i>	<i>заряд негативному заряду після їхнього побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 10	<i>Що наукова книжка каже підручнику з математики? Ти маєш завдання!</i>	<i>Як називався перший детектив з електрики? Шерлок Ом.</i>	<i>Що позитивний заряд сказав негативному після їх побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 11	<i>Що каже науковий підручник підручнику з математики? Ти поставив собі багато задач!</i>	<i>Як звали першого детектива з питань постачання електроструму? Шерлок Омс.</i>	<i>Що позитивний заряд каже негативному заряду після побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 12	<i>Що сказала книга з науки книзі з математики? У тебе повно завдань!</i>	<i>Як звали першого детектива електрики? Шерлок Ом.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному після побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 13	<i>Що сказав підручник з природознавства підручнику з математики? – У тебе так багато задач!</i>	<i>Як звали першого детектива-електрика? Шерлок Омс.</i>	<i>Що після побачення позитивний заряд сказав негативному? У нас є потенціал!</i>
Participant 14	<i>Що наукова книга сказала підручнику з математики? У тебе є проблеми!</i>	<i>Як звали першого електродетектива? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному заряду після їхнього побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 15	<i>Що сказала книга з науки книзі з математики? У тебе є проблеми!</i>	<i>Як звали першого детектива електрики? Шерлок Омс.</i>	<i>Що позитивний заряд сказав негативному заряду після їхнього побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 16	<i>«Що наукова книга сказала математичній? - У вас проблеми!».</i>	<i>«Як називався перший детектив про електрику? Шерлок Омс»</i>	<i>«Що позитивний заряд говорить про негативний заряд після їх дати? - У нас є потенціал!».</i>
Participant 17	<i>Що сказала книга з природознавства книзі з математики? У тебе проблеми!</i>	<i>Як звали першого детектива електрики? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному заряду після їхнього побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 18	<i>Що сказала книга з науки книзі з математики? У тебе є задачі!</i>	<i>Що ми отримаємо якщо поєднати вигаданого детективного персонажа та одиницю вимірювання електричного опору? Шерлок Омс.</i>	<i>Що станеться якщо зіткнуться позитивний та негативний електричні заряди? Вони притягнуться!</i>
Participant	<i>Що сказав підручник з</i>	<i>Як звали першого</i>	<i>Що позитивний заряд</i>

19	<i>природничих наук підручнику з математики? У тебе є задачі!</i>	<i>електродетектива? Шерлок Омс</i>	<i>сказав негативному після їхнього побачення? Між нами є напруга!</i>
Participant 20	<i>Що книга з науки сказала книзі з математики? У тебе проблеми!</i>	<i>Як звали першого Детектива Електрики? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному заряду після їх побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 21	<i>що сказав підручник з математики науковій книжці? Ти невправна!</i>	<i>як звали першого Детектива-Електрика? Шерлок Омс.</i>	<i>що катод сказав аноду після побачення? В мене до тебе тяжіння.</i>
Participant 22	<i>Що наукова книга сказала підручнику з математики? Та в тебе задача на задачі!</i>	<i>Як звали першого електричного детектива? Шерлок Омс.</i>	<i>Що позитивний заряд сказав негативному після їхнього побачення? Нас же тягне один до одного!</i>
Participant 23	<i>Що наукова книга сказала книзі з математики? В тебе проблеми, що треба вирішити!</i>	<i>Як звать першого електричного детектива? Шерлок Ом.</i>	<i>Що позитивний заряд сказав негативному після побачення? В нас є потенціал!</i>
Participant 24	<i>Що підручник з фізики сказав підручнику з математики? Я візьму з тебе приклад!</i>	<i>Як звали першого детектива у справах струму? Шерлок Гомс</i>	<i>Що позитивний заряд сказав негативному після побачення? У нас є потенціал!</i>
Participant 25	<i>Чи є розбіжності між науковою та математичною книгою? Так, звичайно є.</i>	<i>Як звали першого досвідченого детектива? Шерлок Хомс.</i>	<i>Що трапляється, коли торкаються позитивний і негативний заряд? Електризація.</i>
Participant 26	<i>Що наукова книга сказала підручнику з математики? У тебе є задачі!</i>	<i>Як звати детектива, який розслідує електричні одиниці опору? Шерлок Омс.</i>	<i>Що станеться при взаємодії позитивного та негативного заряду? Заряди притягнуться.</i>
Participant 27	<i>Що наукова книга сказала книзі з математики? Перепочинь, в тебе так багато задач!</i>	<i>Хто був першим Електродетективом? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному заряду після побачення? Я думаю, що між нами є особлива...ПОТЕНЦІЙНА енергетика.</i>
Participant 28	<i>Що сказала наукова книжка математичній? У тебе задачі.</i>	<i>Як звали першого детектива з електрики? Шерлок Омс.</i>	<i>Що сказав позитивний заряд негативному після побачення? Ми маємо потенціал.</i>

			
Participant 1	<i>Чому бідні люди не ходять в ресторан на місяці? Там ціни космічні.</i>	<i>Навіть не сперечайтеся з числом Пі. Чому? Вона нераціональне.</i>	---
Participant 2	<i>Ти чув про ресторан на Місяці? Їжа там дійсно як не з нашого світу, але, як на мене, йому не вистачає атмосфери.</i>	<i>Не починай сварку з числом Пі. Спитаєш чому? Тому що воно ІРраціональне.</i>	- Ти товстий. - Маю сказати, що це дуже... гіпо-критично.
Participant 3	<i>Чув про новий ресторан на Місяці? Їжа була не від світу цього, але я не відчув там атмосфери.</i>	- Ніколи не сперечайся з Пі. Чому ж, запитаєте ви? - Тому що я ірраціональний.	- Ти товста. - Це дуже... гіпо-фобно.
Participant 4	<i>“Чули про ресторан на Місяці? Їжа просто неземна, але атмосфера там так собі.”</i>	<i>“Чому не варто сперечатися з числом Пі? “Бо я ірраціональне!”</i>	<i>“Ти товстий”. “З лиця воду не тити”.</i>
Participant 5	<i>Ти чув про ресторан на Місяці? Кажуть, що їжа там не з цього миру, але зовсім нема атмосфери.</i>	<i>Не розпочинай спір з Пі. Спитаєш чому? - Бо я дурний.</i>	- Ти товстий - Це дуже... бегерехливо
Participant 6	<i>Чули про ресторан на Місяці? Їжа там була космічною, але не було атмосфери.</i>	<i>Не розпочинай сперечу з Пі. Чому, ви запитаєте? Тому що я ірраціональна.</i>	- Ти гігантський - Це дуже... гіпокритично.
Participant 7	<i>Ти чув про ресторан на місяці? Їжа має неземний смак але не вистачає потрібної атмосфери.</i>	- Ніколи не ступай в дискусію з числом Пі. Чому? - Бо я не раціональне.	- Ти товстий. - Це дуже... Гіпо-критично.
Participant 8	<i>Ти що-небудь чув про ресторан на місяці? Їжа просто космічна, але відсутня атмосфера.</i>	<i>Ви запитаєте чому не варто розпочинати сварок з числом Пі? — Тому що сварка буде безкінечною.</i>	<i>Ти потовстішав. — Але твої жарти товстіші.</i>

Participant 9	Чи чули ви про ресторан на Місяці? Їжа була неземна, але атмосфери не було.	Не починай сварку з числом π . Чому, питаєш? π - тому що я ірраціональний.	Бегемот: Ти товстий. Бегемот: Це дуже бегемото-лицемірно.
Participant 10	Ви чули про ресторан на місяці? Їжа була не з цього світу, але не було повітря.	Не починай твердження з Π . Ти запитаєш чому? – Тому що я ірраціональне.	Ти маєш зайву вагу. Це дуже... гіпокритично.
Participant 11	Чи ви чули про ресторан на Місяці? Їжа була неземною, але місцю не вистачало атмосфери.	Не починайте свій доказ з Π . Ви спитаєте чому? (напис у бульбашці) Бо я нераціональний.	- Ти товстий. - Ну не ГПО-рбелізуй.
Participant 12	“Чули про ресторан на Місяці? Їжа була неймовірною, але там не було атмосфери”.	“Не починайте сварку з числом Π . Чому, ви запитуєте? Тому що я ірраціональний.”	“ТИ ЖИРНИЙ.” “ТО ДУЖЕ ГПОКРИТИЧНО.”
Participant 13	Чи чули ви про ресторан на місяці? Їжа неземна, а ось атмосфера ніяка.	Не сперечайтесь з числом Π . Чому? Π : Бо я не вмію бути раціональним.	– Ти товстий, як бегемот. – Від бегемота чую.
Participant 14	Ти чув про ресторан на місяці? Їжа була просто космос, але зовсім не було атмосфери.	Не намагайся сперечатися з « π ». Питаєш, чому? Тому що я ірраціональне.	– Ти товста. – Це тільки гіпопо-тетично.
Participant 15	Ти чув про ресторан на Місяці? Їжа була неймовірною, але там не було атмосфери.	Не розпочинай сперечатися з числом Π . Чому, ви запитаєте? Тому що воно ірраціональне!	Один гіпопотам каже іншому: Ти великий! Відповідь: Це дуже гіпокритично.
Participant 16	«Ви чули про ресторан на місяці? Їжа була неземною, але для атмосфери місця не вистачило».	«Не починайте свої доводи з числа « Π ». Чому, ви спитаєте? - Тому що я нераціональний»	«Ти товстий. – Не Гіпо-рбелізуй»
Participant 17	Ви чули про ресторан на Місяці? Їжа була неземною, але не було атмосфери.	Не сперечайся з числом Π . Чому, запитаєте ви? - Тому що я ірраціональний.	Ти товстий. Це дуже...гіпокритично
Participant 18	Ви чули про ресторан, що відкрився на Місяці? Там чудова	Немає сенсу сперечатися з нерозумною людиною.	- В тебе надмірна вага. - Чия б гарчала, а твоя б мовчала.

	<i>їжа, але ніякої атмосфери.</i>	<i>Ти запитаєш чому? А все тому, що вона як число Пі, яке неможливо виразити як простий дріб і його десяткове представлення триває вічно, як і суперечка з ірраціонально аргументативною людиною.</i>	
Participant 19	<i>Ви чули про ресторан на місяці? Їжа була чудовою, проте там не було атмосфери.</i>	<i>Не починайте вираз з числа Рі. Чому ви питаєте? Тому що я ірраціональний</i>	<i>-Ти товстий? - Це надто...гіпокритично</i>
Participant 20	<i>Чи чули Ви про ресторан на Місяці? Їжа була неземною, але не було атмосфери.</i>	<i>Навіть не розпочинай суперечку з числом Пі. Ти питаєш, чому? Тому що я ірраціональне.</i>	<i>Ти товстий. Це дуже гіпокритично!</i>
Participant 21	<i>ти чув про ресторан на місяці? Їжа аж губи злипаються, але в вакуумі ковтається важко.</i>	<i>не розпочинайте спір із Пі. Чому, ви можете спитати? – Тому що я ірраціональне (число).</i>	
Participant 22	<i>Ви чули про той ресторан на Місяці? Їжа була неземною, а от атмосфери бракувало.</i>	<i>Не починайте суперечку з числом Пі. Чому, питаєте? - Бо я ірраціональне.</i>	<i>- Ти товстий. - А ти досить...товстошкірий.</i>
Participant 23	<i>Ти чув про ресторан на місяці? Їжа була неземна, але якось безатмосферно.</i>	<i>Навіть не думай сперечатися з числом Пі. Чому? Пі: «Тому що я ірраціональне».</i>	<i>А ти товстий! Це дуже...бегемірно.</i>
Participant 24	<i>Ви чули про ресторан на місяці? Їжа була неземною але не вистачило атмосфери.</i>	<i>Не намагайтеся сперечатися з числом Пі. Чого б це? - Бо я ірраціональний</i>	<i>-Ти товстун -Це дуже гіпонідступно з твого боку.</i>
Participant 25	<i>Ви чули про ресторан на луні? Їжа була неперевершена, але безатмосферно.</i>	<i>Не починайте аргументацію з числа Пі. Як ти думаєш, чому? Тому що я ірраціональний.</i>	<i>- Ти товстий. - Це дуже... лицемірно.</i>

Participant 26	<i>Чи ви чули про ресторан, що відкрився на Місяці? Їжа чудова, але атмосфера ніяка.</i>	<i>Не сперечайся з нерозумними та впертими. Чому, ти питаєш? Я, число Пі, сам такий же.</i>	<i>Ти товстяк. – Хто б уже казав, а ти б мовчав!</i>
Participant 27	<i>Знаєш про ресторан на місяці? Спробуєш їжу - просто неземна насолода, а ось атмосфери трохи бракує.</i>	<i>Краще з Пі не сперечатися. Чому? π - бо мислю я ірраціонально</i>	<i>Краще з Пі не сперечатися. Чому? π - бо мислю я ірраціонально</i>
Participant 28	<i>Ви чули про ресторан на Місяці? Їжа була неземною, але атмосфера ніяка.</i>	<i>Не починай сперечатися з Пі. Чому, запитуєте ви? Бо я ірраціональний</i>	<i>Ти товста. Це дуже гіпо-критично.</i>

Онлайн сервіс створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

ПРОТОКОЛ

створення та перевірки кваліфікованого та удосконаленого електронного підпису

Дата та час: 16:14:05 28.01.2024

Назва файлу з підписом: Пешкова_дисертація_фінал_.pdf.asice

Розмір файлу з підписом: 2.1 МБ

Перевірені файли:

Назва файлу без підпису: Пешкова_дисертація_фінал_.pdf

Розмір файлу без підпису: 2.3 МБ

Результат перевірки підпису: Підпис створено та перевірено успішно. Цілісність даних підтверджено

Підписувач: Пешкова Ольга Геннадіївна

П.І.Б.: Пешкова Ольга Геннадіївна

Країна: Україна

РНОКПП: 3346804141

Час підпису (підтверджено кваліфікованою позначкою часу для підпису від Надавача): 16:14:01 28.01.2024

Сертифікат виданий: "Дія". Кваліфікований надавач електронних довірчих послуг

Серійний номер: 382367105294AF9704000000F096130084A6E901

Тип носія особистого ключа: ЗНКІ криптомодуль ІІТ Гряда-301

Алгоритм підпису: ДСТУ 4145

Тип підпису: Кваліфікований

Тип контейнера: Підпис та дані в архіві (розширений) (ASiC-E)

Формат підпису: З повними даними ЦСК для перевірки (CAdES-X Long)

Сертифікат: Кваліфікований

Версія від: 2023.12.21 13:00