

Міністерство освіти і науки України
Сумський державний університет

Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій
Кафедра германської філології

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття освітнього ступеня «магістр»

Спеціальність 035 «Філологія»

Спеціалізація 035.041 «Германські мови та літератури

(переклад включно), перша – англійська»

***Мовна гра: лінгвістичний, перекладацький та дидактичний
аспекти***

Допущено до захисту «__» _____ 20 р.

Зав. каф. германської філології ____ канд. філол. наук, проф. Кобякова І. К.

Виконала:
студ. групи ПРм-01
Гончарова Ольга Василівна

Науковий керівник:
канд. філол. наук, доцент
Баранова Світлана
Володимирівна

Суми 2021

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 МОВНА ГРА ЯК ЛЕКСИЧНИЙ ОБ'ЄКТ.....	6
1.1 Становлення поняття мовної гри у хронологічному зрізі.....	6
1.2 Мовна гра vs. не гра слів.....	12
1.3 Типологія та засоби творення мовної гри.....	16
РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ.....	20
2.1 Способи відтворення мовної гри у перекладі.....	20
2.2 Питання перекладності мовної гри.....	24
2.2 Переклад мовної гри фонологічного рівня.....	29
2.3 Переклад мовної гри лексичного рівня.....	35
РОЗДІЛ 3 ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНОЇ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....	42
3.1 Використання мовної гри на заняттях з іноземної мови.....	42
3.2 Формування іншомовної компетентності на матеріалі ТВ шоу « <i>Whose Line Is It Anyway?</i> ».....	45
ВИСНОВКИ.....	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	52
РЕЗЮМЕ.....	60
ДОДАТКИ.....	66

ВСТУП

Мовна особистість сьогодення вибаглива та кмітлива, вона не боїться висловлювати свою думку так, як іноді не дозволяють правила. Її часто називають «мовним гурманом»: на меті у неї не просто користуватися мовною системою для передачі інформації, вона прагне до лінгвокреативності та дешифрування прихованих змістів. Задовольняє потреби сучасного мовця широке використання явища мовної гри у різних видах дискурсу.

Феномен гри вивчається багатьма гуманітарними науками, які стосуються походження та еволюції людини (філософія, соціологія, психологія). Поняття настільки багатогранне, що його вплив торкнувся лінгвістики та методики викладання мов.

У мовознавстві гра знаходить відображення у незвичному, цікавому оперуванні мовними одиницями. Початок вивчення мовної гри був покладений Л. Вітгенштайном [6], Й. Гейзинга [44]. Пізніше мовна гра увійшла до сфери інтересів багатьох інших, як вітчизняних, так і зарубіжних науковців. Серед них: Богуславська Л. А. [2], Кобякова І. К. [13], Колоїз Ж. В. [14], Космеда Т. А. [15], Тимчук О. Т. [28] та ін.

Методика викладання іноземних мов досліджує мовну гру з метою покращення формування іншомовної компетентності. Вивченням цієї галузі займалися Кравець Н. М. [16], Красуля А. В. [18], Полонська Т. К. [23], Чепіль М. М. [32], Щербань П. М. [33] та ін.

Актуальність теми роботи полягає у необхідності поглиблення та систематизації знань про способи перекладу мовної гри; розкриття потенціалу мовної гри у навчальному процесі.

Об'єкт дослідження – явище мовної гри в англomовному дискурсі.

Предмет дослідження – способи перекладу мовної гри; форми застосування мовної гри на заняттях англійської мови.

Мета розвідки полягає у дослідженні способів відтворення явища мовної гри засобами української мови та визначенні можливостей застосування мовної

гри на заняттях з англійської мови (на прикладі британського шоу «*Whose Line Is It Anyway?*»).

Досягнення зазначеної мети уможлиблюється шляхом виконання таких завдань дослідження:

1. визначити історичні чинники виникнення, типологію та засоби творення мовної гри;
2. дослідити питання перекладності мовної гри та відомі способи її перекладу;
3. проаналізувати можливість відтворення досліджуваного явища у мові перекладу зі збереженням мовної гри на прикладі ТВ шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».
4. Розробити методичні рекомендації щодо формування іншомовної компетентності на матеріалі ТВ шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Методологічна база дослідження передбачає використання таких методів: теоретичний аналіз (опрацювання основних теоретичних понять, які стосуються явища мовної гри, його перекладу та ігрових методів викладання англійської мови); теоретичний синтез (узагальнення теоретичних відомостей про поняття «мовна гра» та її реалізацію у комунікативному процесі); системний аналіз (підбір матеріалу для аналізу, його групування); описовий метод (пояснення використання перекладацьких прийомів та трансформацій), метод групування (за способами перекладу та рівнем реалізації мовної гри).

Практичне значення одержаних результатів полягає у використанні результатів роботи для систематизації наукових поглядів щодо феномену мовної гри та способів її перекладу, а також для впровадження мовної гри у викладання іноземної мови.

Апробація результатів дослідження: результати магістерської роботи було висвітлено у статті «Способи перекладу мовної гри в англійськомовному дискурсі» фахового видання «Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика» № 32, 2021 року [1].

Структура дослідження налічує вступ, три розділи з підпунктами, висновки, список використаних джерел (73 позиції), резюме та додатки. Загальний обсяг роботи становить 67 сторінок.

РОЗДІЛ 1

МОВНА ГРА ЯК ЛЕКСИЧНИЙ ОБ'ЄКТ

1.1 Становлення поняття мовної гри у хронологічному зрізі

Історія ігор бере свій початок за стародавніх часів розвитку людства. Поява гри у житті людей безпосередньо пов'язана зі становлення та розвитком суспільної свідомості. Зародившись у вигляді образних дій (відтворення справжнього полювання), танцю та примітивної музики, ігри поступово виокремились у самостійну ігрову діяльність (мисливські, військові, господарські ігри). Споконвіків ігри були важливими як культурні та соціальні події, пов'язані з навчанням, а також як маркери соціального статусу; часто були наповнені міфічним та ритуальним релігійним значенням, використовувалися під час духовних та етичних наuczань.

Ігри стали невід'ємною частиною всіх культур світу та є однією з найдавніших форм соціальної взаємодії людей, вони фіксують ідеї та світогляд культур і передають їх майбутньому поколінню.

У своїй книзі 1938 року «Homo Ludens» (в пр. «Людина, що грає») нідерландський історик та теоретик культури Йоган Гейзинга стверджував, що ігри були основною умовою покоління людських культур. Й. Гейзинга вбачав у ігровій діяльності щось, що «старіше за культуру, оскільки культура, як би неадекватно вона не була визначена, завжди передбачає наявність людського суспільства, а тварини не чекали, поки людина навчить їх грати» [44, с. 1]. Гейзинга розглядав ігри як відправну точку для складної людської діяльності, такої як право, війна, філософія, мистецтво та мова. Саме взаємозв'язок останньої із грою буде усебічно розглядатися у межах цієї розвідки.

Перші натяки на ігри з мовою – мовні ігри – датуються часами Сократа. Написавши діалог Платона «Євтидем», Сократ вперше використав термін «пізнавальна гра», маючи на увазі жарти софістів. Софісти у свою чергу були першими, хто визначив невідповідність між мисленням та мовою, коли людина за рахунок останнього намагається передати свої думки [52, с. 59]. Їм вдалося

виокремити різницю між словом та думкою, поняттям та терміном, судженням та реченням, визначити евристичну функцію мови. Остання означає використання мови з метою побудови такого типу повідомлень, коли думку зумисно перекручують аби здивувати або ввести в оману реципієнта. Такі міркування з порушеною логікою мислення та неадекватним відображенням мисленнєвої діяльності людини називаються паралогізмами та софізмами [12, с. 33].

Паралогізм – це помилково побудований умовивід, що є наслідком ненавмисної логічної помилки [61, с. 466]. Софізм – навмисно хитро придумане судження, словесне плетиво, що вводить в оману [61, с. 594]. Обидва поняття утворюють логіко-лінгвістичний феномен, що виник зокрема завдяки суто мовним якостям – багатозначності мовних виразів.

У софізмах прослідковується більший зв'язок з мовною грою, оскільки вони були умисними, та мали на меті заплутати слухача, «грати» з ним. Філософи Давньої Греції хитрували та раділи з того, що їх послідовники не розуміють справжнього стану речей. Яскравим прикладом є софізм Протагора, давньогрецького філософа, якому належить наступний вираз: «Деякі люди – водолази. Усі вчені – люди. Отже, всі вчені – водолази» [12, с. 34]. Вважається, що саме такі, властиві софізмам навмисні перекручування сенсу повідомлень свідчать про витоки мовної гри.

Подальше відображення мовні ігри знаходять у поезії. Значну увагу дослідження цього виду художньої творчості приділяв вищезгаданий Йоган Гейзінга. В архаїчній культурі поезія вважалася за своєрідну священну гру, була культом, проявом обдарованості, майстерності, а також змаганням. Поезія зароджувалася у грі та мала ігровий характер і, хоч і вважалася священною грою, завжди тісно перепліталася з розвагою, оскільки поетичні форми знаходили ужиток не лише у релігійних, а й у племінних обрядах та святах. Тож в архаїчній культурі, із властивими їй груповими змаганнями та народними іграми, поетичні навички мали дуже велику цінність. Відомим ігровим проявом поезії є віршові імпровізації на Далекому Сході за часів

династії Тан, метою яких було знайти вихід із складної ситуації у поетичній формі. [44, с. 181].

У подальші роки розвитку людського суспільства мовна гра знаходила своє відображення у різноманітних жанрах усної народної творчості. Прикладами є приказки, прислів'я, скоромовки, загадки, веснянки, байки та інші жанри фольклору.

Грунтовне вивчення гри як мовного феномену почалося із праць філософів Іммануїла Канта та Фрідріха Шиллера у XVIII сторіччі. Вони були присвячені взаємозв'язку гри та художньої діяльності.

Започаткуванням терміну і концепту мовної гри світ зобов'язаний австро-англійському філософу Людвігу Вітгенштайну (1889–1951). Під час перебування у полоні протягом II Світової війни він пише «Логіко-філософський трактат» (1923), відомий також як просто «Трактат», де досліджує співвідношення мови та світу. У своїй праці він висловлює думку, що мова є відображенням зовнішньої реальності і формальною картиною світу та висловлюється за зв'язок назва – об'єкт [6, с. 23]. Його теорія значно вплинула на членів Віденського гуртка і на її основі філософи розпочали працю над логічним позитивізмом.

30 років потому Людвіг Вітгенштайн пише «Філософські дослідження», де критикує свою попередню точку зору та презентує другу теорію мови: мова – пов'язана не з об'єктами, а з діяльністю. На підкріплення цієї думки він вводить в обіг термін «мовна гра». «Я називатиму також «мовною грою» сукупність мови й діяльності» [6, с. 95]. На його думку, мовна гра зовсім не пов'язана з розвагами, це варіації використання мови та її функцій.

За аналогією з будь-якими моделями пояснення чогось незрозумілого, мовні ігри – спрощений варіант вживання мовних знаків, що сприяє розумінню складної повсякденної мови. Трагування мовних ігор як найпростіших форм мови зустрічається як у «Філософських дослідженнях», так і у більш пізніх доробках автора.

Щоб пояснити ідею мовної гри, Л. Вітгенштайн іноді порівнював її з театральною виставою, в якій театр, дії, вчинки, ролі, конкретні сцени, слова, жести об'єднуються в єдине ціле. Пізніше філософ почав все частіше описувати мовні ігри як форми життя. Про це він пише у «Філософських дослідженнях»: «Скільки існує типів речень? Скажімо, стверджень, запитань ... – Цих типів багато – абсолютно різних типів застосування для всього, що ми називаємо «знаки», «слова», «речення». І ця група не є чимось статичним, навпаки, з'являються нові типи мов або нові мовні ігри, а інші стають старими і забутими... Термін «мовна гра» має підкреслити, що мовлення є одним із компонентів діяльності або форми життя» [6, с. 101].

Поняття мовної гри за Вітгенштайном стверджує, що мова в принципі є явищем не статичним, і що, як і виконання музичного, театального твору, спортивних та інших ігор, вона динамічна за своєю природою і живе лише в дії, тобто у процесі спілкування. Вчений наголошував, що знаки як матеріальна річ — у вигляді звуку, письма, надрукованого тексту — мертві, але це не означає, що для того, щоб вдихнути в них життя, потрібно додати щось принципово відмінне від матеріального — щось суто духовне. Життя знаку дає його застосування, що, безперечно, означає реальне життя мови чи мовну гру. Інтерпретація значення знаку як способу його використання та принцип мовних ігор – аспекти однієї позиції [26, с. 271].

В основі концепції мовної гри лежить порівняння поведінки людей в іграх і в різних реальних ситуаціях, у яких задіяна мова. Їх подібність виявляється в тому, що і тут, і там існують заздалегідь розроблені правила, які регулюють гру (мовлення). Ці правила визначають можливі комбінації ходів або дій для гри. Оскільки гра без правил – це не гра: різка зміна правил може зруйнувати гру. При цьому хід гри не завжди може бути усталеним: сприймаються варіації та креативність [6, с. 123]. Суворо регламентована система правил – це вже не гра.

За Вітгенштайном будь-яка одиниця мови може бути вжитою безліччю способів, які обираються відповідно до комунікативної ситуації. Хоча мовна

гра і відбувається у межах правил – правил мови, у ній завжди є місце для певної варіації, креативності.

За такого підходу влучним є визначення мовної гри за Т. Шрьотером: «Мовна гра, на відміну від звичайних або неігрових фрагментів розмови чи письма, вирізняється тим, що залучені мовні будівельні блоки на додачу до передачі змісту повідомлення привертають увагу до себе та своєї форми. Іншими словами, мовна гра присутня там, де особливості мовної системи (або лінгвістичних систем) були використані таким чином, що досягається звуковий та/або візуальний (і відповідно: когнітивний) ефект, якого не було б, і який, можливо, свідомо уникався у мові з акцентом на зміст [53, с. 78].

У цілому, мовна гра – це сукупність усіх можливих ситуацій, коли мовець поводить себе вільно з формою мовлення [35, с. 10].

Серед послідовників теорії мовної гри Вітгенштайна відомим є французький філософ та психоаналітик Ж. Лакан, який виклав свій досвід психоаналізу у роботах з великою кількістю жартів, ігор, загадок, неясних формулювань. За допомогою них він демонструє, що значення завжди є набагато ширшим ніж ми його собі уявляємо, оскільки рух думки – це гра [10, с. 140].

Поступово акцент вивчення мовної гри змістився з філософської царини на мовознавчу. У ХХ столітті явище вільного поводження з формою мовлення викликало значний інтерес як у зарубіжних, так і у вітчизняних лінгвістів. Метою їх досліджень було не просто визнати факт існування мовної гри, а продемонструвати особливості цього феномену на ілюстративному матеріалі, виокремити певні закономірності. Серед них: Богуславська Л. А. [2], Кобякова І. К. [13], Колоїз Ж. В. [14], Космеда Т. А. [15], Тимчук О. Т. [28] та ін.

В сучасній українській лінгвістиці вивченням мовної гри займалися Т. Космеда та О. Халіман. У праці «Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики» вони дослідили теоретичні засади феномену мовної гри, що «послідовно виявляється в мові, своєрідно моделюючись за допомогою

одиниць усіх мовних рівнів, репрезентуючись у всіх стилях мовлення» [15, с. 21].

Сьогодні людина постійно стикається із явищем мовної гри. Тексти пісень, статей, рекламних оголошень, постів у соціальних мережах, кіно, радіо – усюди можна зустріти таке вживання засобів мови, що не підпорядковується звичним правилам. Багато видів мовної активності включають в себе елементи імпровізації, експромту [28, с. 4–5]. Як приклад можна привести публічні дебати в прямому ефірі, інтерактивні онлайн-трансляції (вебінари, стріми), ігри КВН, виступи стендап-коміків і ін. Мовна гра у таких жанрах є особливо цінною, оскільки є грою у реальному часі, відсутні будь-які заготовлені фрази, є лише мовець, його лінгвокреативність та мова.

Одним із найяскравіших взірців серед імпровізованих жанрів є комедійне шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

«*Whose Line Is It Anyway?*» (скорочено *Whose Line?* або *WLIA*) – це короткометражне комедійне імпровізаційне шоу, яке вперше вийшло в ефірі британського телебачення у 1988 році.

У шоу беруть участь Райан Стайлз, Колін Мочрі і Уейн Брейді, а четверте місце займає запрошений учасник дискусії. Кількість і тип ігор варіюються від епізоду до епізоду, деякі ігри здобули популярність серед глядачів та виконувалися в подальших епізодах, інші припинили використовувати взагалі.

У межах шоу відтворюється вісім ігор, які були проведені щонайменше один раз у кожному сезоні: «Сцени з капелюха» (англ. «*Scenes from a hat*»), «Кращі хіти» (англ. «*Greatest Hits*»), «Реквізит» (англ. «*Props*»), «Давайте влаштуємо побачення» (англ. «*Let's make a date*»), «Дивний диктор» (англ. «*Weird newscasters*»), «Стилі пісні» (англ. «*Song Styles*»), «Дует» (англ. «*Couples*») та блок лише з запитаннями [55].

В рамках шоу використовується кілька десятків форматів, багато з яких передбачають креативність, засновану на мовній компетенції учасників: вміння створювати й інтерпретувати непрямі повідомлення (натяки, асоціації, вербалізацію стереотипних уявлень про кого-небудь або про що-небудь),

використовувати різні прийоми мовної гри (римування, каламбури, «мовні маски», імітацію певного жанру або іноземної мови), здатність словесно обґрунтувати абсурдний розвиток подій і т.д.

Головне завдання шоу – це перевірка імпровізаційних навичок комедійних виконавців; деякі ігри вимагають, аби ведучий за участю аудиторії у студії запропонував комікам конкретні теми або ситуації, в інших випадках ситуації заздалегідь визначені блоком гри.

На додаток до перевірки своїх комедійних навичок в імпровізованих іграх, виконавці також мають змогу виявити й інші свої здібності, такі як акторська майстерність, спів або танці.

Шоу взагалі не має сценарію і все, що відбувається, вигадується учасниками в ході гри. Під керівництвом ведучого учасники опиняються в найдивніших ситуаціях та виходять з них з гумором.

За 10 років свого виходу на телеканалі Channel 4 проект «*Whose Line Is It Anyway?*» здобув популярність у багатьох країнах світу. Аналоги британського шоу були відзняті у США (*Whose Line Is It Anyway?*), Австралії (*Whose Line Is It Anyway?*), Росії (Імпровізація), Україні (Improv Live Show).

Отже, мовна гра є міждисциплінарним явищем, що зародилося в античні часи у вигляді забав з логікою мислення та трансформувалося в об'єкт вивчення філософії, психології та лінгвістики. З точки зору останньої мовна гра – це сукупність усіх можливих ситуацій, коли мовець поводить себе вільно з формою мовлення. Сфера дослідження мовної гри охоплює літературні твори, засоби масової інформації, телебачення та соціальні мережі.

1.2 Мовна гра vs. гра слів

Явище мовної гри є відносно новим у лінгвістичній науці. Воно довгий час сприймалося науковцями у вузькому розумінні, досліджувалося лише на лексичному рівні, в першу чергу як гра слів. У деяких термінологічних словниках та енциклопедіях (термінологічна енциклопедія О. Селіванової

«Сучасна лінгвістика») досі відсутній термін «мовна гри», хоча термін «гра слів» наявний у всіх довідниках [25, с. 422]. Справа в тому, що гра слів зазвичай використовується для позначення дуже важливої та помітної підкатегорії того, що називається мовною грою, але, тим не менш, є лише підкатегорією.

Для вирішення плутанини навколо понять необхідно розглянути, що саме називається грою слів. Звичайно, можна дотримувалися думки С. Голдена та стверджувати, що деякою мірою гра слів уникає самого поняття «визначення»: оскільки гра слів за своєю природою розмиває семантичні межі, і той факт, що вона може це робити, має викликати сумніви щодо існування таких кордонів [41, с. 279].

Навіть якщо така точка зору і була б правдивою, вона не дуже допомагає, тому що численні і досить чіткі визначення гри слів були запропоновані і в словниках, і в наукових трактатах. Проблема в тому, що вони можуть досить суттєво відрізнитися.

Поширеною є думка, що гра слів тотожна каламбуру. Цієї точки зору дотримуються багато мовознавців. Під каламбуром мається на увазі стилістичний прийом, утворений завдяки багатозначності, за якого гра слів (омонімів, паронімів, повторів, будь-яких форм багатозначності), витворює ефект подвійної семантизації, зумовлює появу фразеологізмів, неологізмів [58, с. 453]. Як бачимо, навіть у визначенні задля уникнення тавтології використовується поняття «гра слів», що говорить про взаємозамінність термінів. Те саме стосується визначення Д. Делабастіти, де він досить прямо констатує, що «я вважатиму каламбур синонімом «випадку гри слів»» [39, с. 136]. Оскільки Делабастіта – перекладознавець, який мав чи не найбільший вплив на те, як ця дисципліна розглядає гру слів, можна вважати таку точку зору логічною. Проте існування численних розвідок, присвячених протиставленню гри слів та каламбуру, змушує ретельніше розглянути згадані поняття.

Гра слів – це літературний прийом; використання звукової, граматичної форми мовних одиниць для створення несподіваних фонетичних та семантико-стилістичних ефектів, що базується на обігруванні суголося слів при відмінностях у їх значеннях [58, с. 239]. Серед основних засобів творення гри слів варто назвати полісемію, омонімію, паронімію, тавтологію.

Каламбур – стилістичний прийом, що використовується з метою викликати у реципієнта гумористичний ефект. Досягнення останнього можливе за рахунок умисного вживання омофонічних та омографічних одиниць, образної та метонімічної мови [56].

Хоча засоби творення у порівнюваних прийомах схожі, помітною стає різниця у кінцевому ефекті та виконуваних функціях. Каламбури – покликані розважити, викликати посмішку, розкрити гумор, що гра слів не завжди має на меті. Гра слів може привертати увагу, додавати художності, креативності мовленню, проте не завжди шляхом гумору.

Таким чином стає можливо зробити висновок, що каламбур є поняттям набагато вужчим. Чого не можна сказати про мовну гру. Повертаючись до визначення Т. Шрьотера, мовна гра – це спосіб маніпулювання мовою, щоб виділитися у фразі, шляхом передачі інформації в унікальній формі без шкоди для самого змісту.

Традиційне розуміння мовної гри (як гри слів) закриває очі на велику кількість експресивних засобів її реалізації, обмежуючись лише лексичним рівнем. Насправді ж мовна гра широко представлена на фонетичному, словотвірному, морфологічному та синтаксичному рівнях.

Спектр виконуваних функцій у явища мовної гри значно ширший, ніж у гри слів та каламбуру. У монографії Т. Куранової їх було виокремлено близько 20. Найчастіше у мовленні зустрічаються наступні:

- 1) Естетична – акцент на тому, як, а не що говорить мовець.
- 2) Комічна – забезпечує створення жартівливого настрою або іронічного ставлення до ситуації.
- 3) Експресивна – механізм впливу на суспільну думку у ЗМІ.

- 4) Виразжальна – забезпечує більш влучну образну передачу думки.
- 5) Пом'якшувальна – маскування несхвалення, незадоволення або небажання брати участь у комунікативній ситуації.
- 6) Смыслотворча – створення нового значення виразу завдяки оригінальному використанню мовних одиниць.
- 7) Мовотворча – створення нових словесних одиниць.
- 8) Самопрезентуюча – реалізація лінгвокреативного потенціалу мовця та розкриття його індивідуального стилю.
- 9) Дискредитуюча – вербальні образи, що покликані зіпсувати імідж учасника комунікативної ситуації.
- 10) Розважальна – підтримання невимушеного плину розмови [20, с. 272–274].

У межах певного дискурсу мовна гра може виконувати одразу декілька функцій, трактуватися по різному і тим самим сприяти лінгвокреативній діяльності не лише мовця, а й реципієнта.

Л. Цонєва у своїй праці про мовну гру відзначає: «традиційне розуміння мовної гри як каламбуру (гри слів) слід уважати обмеженим і несучасним. Мовну гру трактують у широкому розумінні як відхилення від мовних норм задля створення певного естетичного (частіше комічного ефекту)» [31, с. 162].

Більшість мовознавців, висловлюючи свою думку стосовно лінгвістичної термінології у цьому випадку, пропонують таке тлумачення названих термінів: мовна гра – творче, нестандартне використання всіх мовних одиниць; гра слів – різновид мовної гри, а каламбур – різновид гри слів [10, с. 67].

Ще однією проблемою, що стосується феномену мовної гри є варіативність вживаних термінів на його позначення. На думках деяких лінгвістів 21 століття термін «мовленнєва гра» більш відповідає цьому мовному явищу, адже має «подвійну скерованість» на мовлення та мову.

Проте більшість лінгвістів все ж вважають за потрібне розмежовувати наведені поняття та ввести у лінгвістичні словники чітке визначення мовної гри.

Спираючись на всі вищезазначені думки різних науковців стосовно аналізованого явища варто дотримуватись погляду, що на його позначення доцільніше користуватися звичним терміном «мовна гра». Саме він повністю характеризує явище, що спирається на знання мовної системи, її одиниць, правил їх вживання та варіантів інтерпретації, що іноді передбачає порушення існуючих норм. А гра слів – це набагато вужчий за своїми функціональними властивостями стилістичний засіб.

1.3 Типологія та засоби творення мовної гри

Через свою багатогранність та численні рівні реалізації явище мовної гри створює значну кількість складнощів для спроб виведення її типології. Через тенденції до ототожнення мовної гри та гри слів, а інколи і каламбурів, у більшості випадків наукові доробки стосуються останніх.

Перша систематизація мовних ігор належить власне автору актуального розуміння явища – Л. Вітгенштайну. У своєму трактаті науковець описав такі типи мовної гри: віддання й виконання наказів; опис зовнішнього вигляду об'єкта або оцінка його розмірів; побудова об'єкта за описом (кресленням); повідомлення про подію; роздуми про подію; формування та перевірка гіпотези;

подання результатів експерименту в таблицях і схемах; складання розповіді; акторська гра; спів; відгадування загадок; жарти; переклад з однієї мови на іншу; прохання, подяка, прокльони, привітання, молитва.

З поглибленням вивчення мовної гри уявлення про неї змінилися. Вартою уваги є типологія, в основі якої лежить факт, на якому рівні відбувається порушення норм. Таким чином виділяють наступні типи мовної гри: 1) фонетичний та фонологічний («гра» зі звуками, темпом, тембром, інтонацією, паронімія, алітерація); 2) графічний, орфографічний та пунктуаційний (недотримання правил орфографії та пунктуації, візуальна поезія); 3) морфологічний («гра» зі словоформами); 4) синтаксичний (омонімія, компресія,

порівняння, порядок слів); 5) словотвірний (створення нових лексичних одиниць); 6) лексичний (синоніми, омоніми, пароніми, багатозначні слова); 7) семантичний; 8) прагматичний; 9) стилістичний [10, с. 141].

Зразковою є типологія мовних ігор О. Тимчук, яка розрізняє їх за рівнями та підрівнями мовної системи. Її поділ розрізняє фонетичну, лексичну, словотвірну, морфологічну, синтаксичну та фразеологічну мовну гру [28, с. 7].

Лінгвістичній науці відома класифікація мовної дійсності, що лежить в основі відокремлення мовної гри від мовної системи, підпорядкованої усім чинним нормам. Виокремлюють 3 види висловлювань: висловлювання із дотримання мовних норм, висловлювання зі свідомим порушенням мовних норм, висловлювання з помилками. На думку представників традиційного мовознавства, усі епізоди мовної гри належать до 2 групи висловлювань – із умисним недотриманням норм [22, с. 78].

Ж. Колоїз називає імітативний, алюзивний та образно-евристичний принципи мовної гри. Імітативний принцип мовної гри демонструє асоціативні зв'язки слова на фоні зображуваного прототипу. Аллюзивний принцип є основою інтерпретації якогось загальновідомого, важливого для культури випадку. Образно-евристичний принцип зосереджує увагу адресата на механізмі асоціативної трансформації на рівні конкретних прийомів маніпулювання формою та значенням мовної одиниці» [14, с. 167].

Мовна гра як феномен мови зокрема в англomовному дискурсі, настільки різноманітна та багатогранна, що досліджувати її необхідно на різних мовних рівнях, з різних точок зору, враховуючи всі можливі фактори. Елементи мовної гри у шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» були виявлені на всіх мовних рівнях, найяскравіші засоби вдалося виокремити на фонологічному та лексичному.

Значна частина елементів мовної гри реалізується саме за допомогою фоностилестичних прийомів, які сприяють передачі змісту та відтінків висловлювань під час імпровізацій.

Фоностилістика – це розділ стилістики, який вивчає варіативність вимови мовних одиниць. Завданням фоностилістики є аналіз та дослідження фонетичних засобів, які використовуються під час комунікації. [11, с. 76].

Засобами творення мовної гри фонологічного рівня у шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» є:

- Римована співзвучність;

Рима є головною ознакою поетичних творів, проте звичайним повідомленням вона не притаманна. Вживання рими у більшості повсякденних комунікативних ситуації буде проявом мовної гри.

- Вимова з акцентом;

У цьому випадку мова йде не про вимову людей, для яких мова дослідження явища мовної гри є іноземною, а про навмисну імітацію акценту. Вживання акценту носієм мови – свідоме порушення норм, а отже – мовна гра.

- Швидкість мовлення;

Будь-яка умисна помітна зміна темпу мовлення може розглядатися у якості мовної гри, проте також важливою є мета пришвидшення чи то сповільнення.

- Акцентуація слів;

Навмисне виділення певної одиниці мови.

- Оноματοпея (звуконаслідування);

Міметичне відтворення фонетичними засобами позамовних звукових явищ, що будується на артикуляційній схожості (дзижчання, гавкання, кудкудакання тощо) [58, с. 390].

- Вживання омофонів.

До фоностилістичних особливостей творення мовної гри також можна віднести вживання омофонів – слів, які вимовляються однаково, але мають різне написання і значення.

Реалізація феномена мовної гри у мовленні відбувається не лише за допомогою фоностилістичних засобів. Мовна гра трактується як вільне

поводження з формою мовлення, її граматичною та лексичною складовою. Саме нетрадиційне оперування одиницями мовлення передбачає використання лексикостилістичних прийомів. Засоби творення мовної гри лексичного рівня у шоу «*Whose Line Is It Anyway?*»:

- Параномазія;

Каламбурне зближення близьких за звучанням, але різних за змістом слів [59, с. 188].

- Зоосемізми;

Зоосемізмами є назви тварин, які вживаються для характеристики людини та її контактів з фауною [19, с. 1].

- Омонімія;

Звуковий збіг слів, які мають різне значення, або їх форм, у художньому тексті збагачує поетичне мовлення. У логіці вважається смисловою помилкою, коли одне слово використовується для позначення двох чи кількох предметів [59, с. 152]. Таке порушення норм часто виступає засобом творення мовної гри.

- Полісемія (багатозначність);

- Алюзія як натяк на загальновідомий літературний, міфологічний, історичний, літературний, політичний чи побутовий факт.

Таким чином, різні класифікації мовної гри дозволяють поглянути на явище з різних парадигм: порушення норм, рівнів мовної системи та дотримання чинних правил. Фоностилістичні та лексикостилістичні прийоми належать до основних способів реалізації мовної гри.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ АНГЛОМОВНОГО ДИСКУРСУ

2.1 Питання перекладності мовної гри

До недавнього часу лінгвістичній науці було відомо дуже мало досліджень, що стосувалися перекладу мовної гри. До того ж, донедавна переклад в цілому не був предметом ґрунтовних наукових розвідок. Мовна гра або, принаймні, її найвиразніша підкатегорія – гра слів – часто вважалися неперекладними. Переклад гри слів / мовної гри залишався невивченим до поворотного моменту, який настав лише з публікацією робіт Д. Делабастіті [37] та Ф. Гейберта [43] у 90-х роках 20 століття. На сьогодні існує чимало джерел, що можуть допомогти у вивченні цього питання.

Як вже зазначалося раніше, мовна гра зустрічається часто і майже в будь-якому контексті, але, очевидно, в деяких вона зустрічається частіше, ніж в інших. Загалом, можна припустити, що дослідники, які бажають зібрати значну кількість прикладів для аналізу, обирають первинні джерела, де вони впевнені або можуть справедливо очікувати, що знайдуть необхідний матеріал. Не винятком є і це дослідження, об'єктом якого є шоу, що завдячує своїм успіхом лінгвокреативності акторів та нестандартному використанню мови. Раніше ж для досліджень мовної гри (у більшості випадків – гри слів) обирали класичні літературні твори, наприклад «Божественна комедія», п'єси Шекспіра, «Аліса в країні чудес», і навіть Біблію. Кінцевою метою вивчення визначних робіт, таких як твори Шекспіра та Біблія, включаючи дослідження, зосереджені на мовній грі, часто є розкрити приховані смисли та авторські наміри. Серед таких відомих творів, саме «Аліса в країні чудес» Л. Керролла, здається, є абсолютним фаворитом досліджень мовної гри [13; 36; 48; 50]. Ймовірно, це пов'язано з різними причинами (велика кількість мовної гри, перша «сучасна» класична мова, безліч перекладів на багато мов, значна популярність твору тощо).

Останнім часом гуманітарні науки загалом, і перекладознавство зокрема, розширили сферу діяльності, щоб у своїх дослідженнях розглядати жанри та засоби масової інформації. Наразі існують дослідження мовної гри в коміксах, політичних виступах, рекламі, фільмах і продуктах телебачення.

Як уже згадувалося раніше, довгий час була поширена точка зору, що гумор, мовна гра, гра слів та каламбури є неперекладними. У одній своїй розвідці Д. Делабастіта присвячує декілька сторінок цитатам, суть яких полягає в тому, що гра слів завжди або як правило неможлива для перекладу. На думку більшості цитованих науковців, відтворення мовної гри відбудеться лише за умови щасливого збігу; у більшості інших випадків перекладач має визнати поразку [53, с. 98]. Швидше за все такі судження ґрунтуються на вузькому уявленні про те, що є переклад, а саме на дуже тісному перенесенні елементів вихідного тексту з мінімальними змінами значення, функцій та форми. Якщо трактувати мистецтво перекладу так, то мовна гра дійсно виявиться неперекладною.

Проаналізувавши ідеї неперекладності мовної гри, Д. Делабастіта виокремив моменти, які їх спростовують:

- мови не так настільки відрізняють одна від одної, як, думають деякі прихильники теорії неперекладності; всі мови мають спільні риси, особливо якщо вони типологічно, історично чи іншим чином пов'язані;
- доцільним є вказати, за яких обставин перекладаність мовної гри є зниженою, та не сприймати неперекладність за істину;
- мовні ігри є частиною тексту, і їх перекладність слід оцінювати не ізольовано, а відповідно до функцій і типу тексту, в якому вони з'являються;
- перекладність мовних ігор залежить від того, наскільки бажаним було б точне відтворення або якесь інше прийнятне рішення перекладачеві [37, с. 182–190].

Гайберт у своєму дослідженні також відмітив, що «Übersetzbarkeit ist Spielraum»: перекладність – це свобода творчості [43, с. 264].

Існують різні фактори, які впливають на якість перекладу мовної гри, і їх неможливо позбутися, просто змінивши статус явища з «неперекладного» на «перекладний». Деякі з них притаманні виключно процесу відтворення мовної гри, деякі є фундаментальними проблемами перекладу, які окреслила контрастивна лінгвістика.

Розглядаючи виключно лінгвістичні обмеження, різні мови часто сприймають об'єкти та/або події з різним рівнем конкретності. Лексема в одній мові може мати більш загальне значення, ніж його еквівалент в іншій мові. Прикладом такої недостатньої специфікації є диференціація між *watch* та *clock* в англійській мові. Таке родове розрізнення відсутнє в українській мові, де на позначення обох понять використовується слово *годинник* [27, с. 72].

В одній мові можуть існувати метонімічні та метафоричні розширення значення, що відсутні в іншій. Наприклад, англійський термін *guts* не тільки стосується шлунково-кишкового тракту людини, а й може використовуватися метафорично для позначення мужності, тоді як українська мова такого розширення не має [40, с. 56].

Інша проблема, пов'язана з перекладом, виникає через лінгвістичні різновиди мови. Термін може мати різні значення в різних варіантах однієї мови. Наприклад, *first floor* в американській англійській та *ground floor* у британському варіанті.

Одним з найвідоміших викликів для перекладачів є хибні друзі перекладача, тобто слова в різних мовах, які здаються еквівалентами через однакову або схожу фонологічну форму, але відрізняються за своїм значенням. Популярними випадками є переклади *accurate* (точний) як *акуратний*, *data* (дані) як *дата*, *actually* (насправді) як *актуально* та ін.

Наступний фактор у більшості випадків значно ускладнює саме переклад мовної гри. Мова йде про культурну передумову виникнення певної одиниці мови.

When my wife called to tell me she needed help because she had lost her beloved platinum credit card by the river, I cried all the way to the bank.

У наведеному прикладі труднощі перекладу у першу чергу виникають через полісемічність лексеми *bank*, що використовується як на позначення фінансової установи, так і берегу водойми. Крім того завдання перекладача ускладнює вираз *to cry all the way to the bank*, що є алюзією на відомого американського піаніста Волтера Лібераче, який вжив цей вислів у інтерв'ю після отримання компенсації від таблоїда, що його обмовив [48, с. 71].

Переклад зазвичай не є проблематичним, якщо існують елементи мови перекладу, які можна використати для відтворення значення елементів мови оригіналу. Проте коли справа стосується мовної гри, де, окрім значення важливу роль відіграє форма, передача обох стає менш ймовірною. Наприклад, мовна гра, в основі якої лежить фонетична подібність мовних одиниць з дуже низькою ймовірністю може бути збережена у мові перекладу. Буде або змінена форма, або замінені елементи у ході смислового розвитку.

Функція, виконувана елементом мовної гри у тексті, також може стати викликом для перекладача. Варто згадати політичні повідомлення, які часто проілюстровані та цілеспрямовано підкріплені неоднозначними формулюваннями, що містять мовну гру. Наприклад, унаслідок перекладу без урахування функцій тексту, було ослаблено феміністське послання Мері Дейлі у її німецькому варіанті. Елементи приємної та наочної гри слів в оригіналі були відтворені таким чином, що не лише втратилися їх функції впливу, а й зіпсувалося все задоволення від читання тексту [53, с. 108]. Іншими словами, якщо функція мовної гри є особливою або складною, пошук еквівалентного рішення буде ще складнішим.

Труднощі перекладу можуть створювати також суто позамовні чинники. По-перше, виникає питання про те, яка свобода перекладацьких дій з вихідним текстом доступна перекладачеві, і, зокрема, наскільки допустимо насправді відходити від форми та/або змісту елементів оригінального тексту, що використовуються в мовній грі. Як було зазначено раніше, перекладність можна визначити як простір для креативу. Однак приймаючи рішення про

діапазон придатних стратегій перекладу, необхідно, серед іншого, враховувати функції тексту та цільову аудиторію.

Інший фактор, який, очевидно, впливає як на якість перекладеного тексту в цілому, так і на трактування випадків мовної гри в ньому, є умови роботи перекладача. Для продуктивної роботи можуть знадобитися такі елементарні речі, як зручне крісло та функціонуючий комп'ютер із відповідними програмами обробки тексту, а також засоби перекладу у вигляді довідників, словників, доступу до Інтернету та людських ресурсів (колег, спеціалістів, з якими можна проконсультуватися). Існує також питання винагороди, яка може мати величезний вплив на мотивацію перекладача виконувати хорошу роботу, що основним фактором, коли йдеться про якість перекладу. Однак найбільш важливим аспектом реальної робочої ситуації може бути кількість часу в наявності. Якщо вибір стоїть, скажімо, між завершенням перекладу цілого тексту, навіть якщо його якість посередня, і неможливістю закінчити його вчасно, тому що на елементи мовної гри витрачається забагато часу, то перший варіант оберуть більшість перекладачів. Крім того якість перекладу залежить від досвіду, рівня володіння мовою, світогляду, загального розвитку перекладача та інших досить абстрактних, але важливих факторів.

Отже, донедавні твердження про неперекладність мовної гри пояснюються недостатньою кількістю розвідок з ґрунтовним аналізом досліджуваного явища та вузьким уявленням про те, що є переклад. Хоч явище мовної гри і створює перекладачам чимало труднощів під час його відтворення, неперекладність йому у більшості випадків невластива.

2.2 Способи відтворення мовної гри у перекладі

Дослідження перекладу мовної гри, як і будь-якого іншого мовленнєвого або мовного явища, має ґрунтуватися на певних теоретико-методологічних засадах. Розглядаючи природу перекладацької діяльності варто звернутися до

бачення О. Ребрія, який розглядає її з позиції трьох парадигмальних систем – мовоцентричної, діяльнісноцентричної та текстоцентричної.

Мовоцентрична онтологія визнає головною метою перекладу буквально збереження символів мови оригіналу. За такої позиції перекладач як агент дії є пасивним, а аналіз перекладу здійснюється на рівні «мова оригіналу – мова перекладу» [24, с. 82].

Еквівалентність перекладу є провідним поняттям мовоцентричної теорії. Завданням перекладача є пошук або вибір таких мовних засобів у мові перекладу, що забезпечать єдність змісту і форми, яку утворює оригінал. Тому у межах мовоцентричної онтології аналіз перекладу мовної гри обмежується аналізом еквівалентних відповідників. Така орієнтованість на еквівалентність породжує проблему збереження комунікативної тотожності тексту оригіналу та тексту перекладу.

Діяльнісноцентрична онтологія розглядає та пояснює переклад явища мовної гри крізь призму так званого когнітивного семіозису, тобто контекстуально пов'язаного когнітивного процесу інтерпретації, що ґрунтується на глибоких енциклопедичних знаннях, емоційних переживаннях та їх оцінці, яка сформувалася культурою як тексту оригіналу, так і тексту перекладу.

Текстоцентрична онтологія визначає метою перекладацької діяльності створення вторинного самостійного тексту. Переклад можна аналізувати на рівні «текст перекладу – текст оригіналу». За такого підходу перекладач виступає творцем креативної інтерпретації.

Текстоцентричній онтології перекладу притаманне розуміння мовної гри з точки зору її функцій, що не можуть бути окресленими лише у межах ієрархії мовних рівнів – для її аналізу необхідно зважати на контекстуальні чинники.

Оцінюючи відповідність тексту перекладу вихідному тексту варто звернутися до поняття адекватності, що насамперед означає функціональну еквівалентність, тобто використання перекладачем таких мовних засобів, що відтворюють функції засобів мови оригіналу. За таких умов у пригоді стають перекладацькі трансформації (компенсації), за допомогою яких перекладач

може зберегти сенс та цілісність системи образів, хоч і жертвуючи семантичними або формальними особливостями вихідного тексту. Перекладацькі трансформації лежать в основі більшості прийомів перекладу і мають пряме відношення до явища неперекладності, у відповідь на що вони власне і виникли [21, с. 11].

Таким чином, тексоцентрична отнологія перекладу пропонує ефективніші інструменти аналізу мовної гри, оскільки за такого підходу до уваги беруться екстралінгвальні чинники [2, с. 109].

Процес перекладу може бути розпочатим, коли виконані три головні вимоги. По-перше, перекладач, який має справу з мовною грою, має бути достатньо компетентним у мові, щоб бути в змозі розпізнати словесне повідомлення, як приклад аналізованого явища. По-друге, важливо володіти достатніми соціокультурними знаннями. Мовна гра відбувається у межах знань, якими обмінюються мовець та реципієнт. На телебаченні мовна гра може бути внутрішньотекстовою, що означає, що вона може посилатися на будь-що сказане чи показане/написане на екрані, або зовнішньотекстовою, тобто апелювати до знань про людей, соціальні події, культурні установи тощо, якими глядач володів до перегляду програми. По-третє, необхідно вміти розпізнавати порушені (або просто викривлені) лінгвістичні правила, а отже мати високий рівень володіння мовою. Важливо, що така тривимірна компетенція стосується не лише мови оригіналу, а й мови перекладу [46, с. 22].

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

Одна зі спроб класифікації способів перекладу мовної гри належить Ф. Гайберту, який виокремив такі варіанти:

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

- 2) Мовна гра → не мовна гра. Досліджуване явище перекладається виразом, що не містить мовної гри. Особливо характерним для такого способу перекладу є прийом опущення.
- 3) Мовна гра → редакторська техніка. Перекладач вдається до використання пояснень, приміток або посилань [43, с. 87].

Вартою уваги є класифікація М. Оффорда, який розрізняє 6 стратегій перекладу мовної гри: 1) повне ігнорування; 2) наслідування техніки реалізації мовної гри у мові оригіналу; 3) переклад з акцентом на первинне або поверхнєве значення; 4) переклад з акцентом на другорядне, основне значення; 5) переклад зі збереженням обидвох значень; 6) створення нової мовної гри [47, с. 241].

Знавець аудіовізуального перекладу Г. Готліб пропонує класифікацію з точки зору субтитрування: 1) дослівний переклад, незалежно від того, зберігається мовна гра чи ні; 2) адаптація зі збереженням мовної гри; 3) заміна з втратою мовної гри; 4) опущення з метою звільнення місця для подальшого тексту; 5) вставка мовної гри у інші текстові позиції, де це можливо [42, с. 210].

Найрозлогіша класифікація все ж належить найбільшому прихильнику мовної гри Д. Делібастіті, який виділяє сім технік перекладу для роботи з мовною грою, які, як він сам зазначає, також можуть використовуватися в комбінації.

- 1) Мовна гра → мовна гра (у вихідному тексті та в цільовому тексті є мовна гра у тому самому місці; елемент у мові перекладу може бути точною копією або зовсім не пов'язаним);
- 2) Мовна гра → не мовна гра;
- 3) Мовна гра → нуль (повне опущення уривка);
- 4) Мовна гра МО → Мовна гра МП (копіювання елемента без його перекладу);
- 5) Не мовна гра → мовна гра;
- 6) Нуль → мовна гра;
- 7) Редакторська техніка (метамовні коментарі, примітки) [37, с. 191–221].

Як б зі стратегій не була обрана, вдалий переклад явища мовної гри у більшості випадків неможливий без використання перекладацьких трансформацій. Перекладач вільний у своєму виборі останніх, оскільки кожен приклад має розглядатися окремо. Детальніше перекладацькі трансформації будуть розглянуті у наступних підпунктах на прикладах шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Окрему увагу хотілося б приділити компенсації як засобу перекладацьких трансформацій, що знаходить свій ужиток у способах *не мовна гра* → *мовна гра* та *нуль* → *мовна гра* класифікації Д. Делібастіти. Компенсація покликана зберегти кількість елементів мовної гри, якщо вони втрачені в іншому місці тексту. Через те, що деколи компенсацію важко відрізнити від інших стратегій перекладу, наприклад, від редакційних прийомів або навіть упущення, які також можуть служити для компенсації чогось, варто детальніше розглянути можливі сценарії задіяння компенсаторної техніки:

- 1) Мовна гра МО замінюється елементами МП, які не утворюють мовну гру МП, але створюють подібний ефект у тому самому місці;
- 2) Мовна гра МО замінюється елементами МП, які не утворюють мовну гру МП і не створюють подібного ефекту; натомість існує мовна гра МП у місці, де немає мовної гри МО;
- 3) Мовна гра МО замінюється елементами МП, які не утворюють мовну гру МП і не створюють подібного ефекту; натомість є елементи МП, які не формують мовну гру МП, але створюють подібний ефект у місці, де немає мовної гри МО [53, с. 120].

Отже, переклад мовної гри найкраще розглядати з точки зору текстоцентричної онтології, що сприймає його як функціональну та змістову еквівалентність. Усі існуючі систематизації можна узагальнити за результатом перекладу: мовна гра, не мовна гра, редакторська техніка.

2.3 Переклад мовної гри фонологічного рівня

Серед різноманіття прикладів мовної гри у шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» можна виділити дві основні групи: елементи реалізовані у межах фонологічного рівня та у межах лексичного рівня. Нижче розглянемо варіанти перекладу мовної гри фонетичного рівня на українську мову. За еталонний вважаємо переклад зі збереженням мовної гри у МП.

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

1) Вимова з акцентом. У грі «*Let's Make A Date*» один з коміків отримує картку «*An Amish Guy*» (укр. член руху амішів). Аміші є християнською спільнотою США, яка дотримується старого традиційного способу життя, відмовляється від будь-яких засобів технічного прогресу та користується німецько-пенсільванським діалектом. Аби натякнути на свого персонажа актор починає говорити з сильним акцентом, засуджуючи сучасний стиль життя та демонструючи свої консервативні переконання:

(1) *TV presenter: If you were a lipstick color, what would you be?*

An Amish Guy: I would be brown like The Earth. A good solid earth tone, but you should not wear so much make-up, you harpy».

TV presenter: What is your favourite colour and why?

An Amish Guy: I'll tell you. The color of a willow switch across your behind, that's what you need! (Whose Line Is It Anyway?, S1 E5).

Варіант перекладу:

Телеведуча: Якби Ви були кольором помади, який би Ви обрали?

Хлопець-аміш: Я був би коричневим, як Земля. Гарний рівний земляний тон, але тобі не треба стільки макіяжу, відьмо».

Телеведуча: Який Ваш улюблений колір і чому?

Хлопець-аміш: Я вам відповім. Колір від вербової лозини на спині, як раз те що вам потрібно!

Наведений приклад не містить складних випадків перекладу лексичних елементів, проте заради збереження мовної гри акторам дубляжу доведеться відтворити засуджуючий тон вимови, притаманний людям застарілих поглядів на життя. Знадобиться спосіб *мовна гра* → *редакторська техніка* – розшифровка поняття *amishi* на екрані.

2) Ономатопея. У цьому ж епізоді два інших актори отримують картки «*In The Dentist's Chair*» (укр. у стоматологічному кріслі) та «*Gradually Turning Into A Parrot*» (укр. поступово перетворюється на папугу). Перший з них вимовляє слова з широко відкритим ротом, демонструючи ситуацію лікарського прийому. Інший актор спочатку говорить спокійно, а потім поступово переходить на пташиний крик, що є прийомом ономатопеї:

(2) *You seem to be a tough egg, but I think I can crack you. Cracker! Cracker! Cracker!* (Whose Line Is It Anyway?, S1 E5).

Cracker – один з найтиповіших вигуків, що притаманні папугам. Вживши у попередньому реченні вираз *to crack a tough egg*, актор скористався співзвучністю дієслова та пташиного вигуку, продемонструвавши феномен мовної гри.

Як і у попередньому прикладі, актори дубляжу мають повністю повторити стиль вимови акторів шоу «Whose Line Is It Anyway». Збереження мовної гри у МП можна досягти шляхом компенсації. Оригінальну мовну гру відтворити не вдасться, проте можна створити подібний ефект у тому самому місці. Вираз *to crack a tough egg* можна спробувати компенсувати будь-яким іншим, що римується з притаманними папугам вигуками, наприклад *Піастри!*: «*Ти, здається, міцний горішок, але троццити таких, як ти, я майстер. Піастри! Піастри! Піастри!*». За такого перекладу *мовна гра* → *мовна гра*.

3) Римована співзвучність або звукопис (звукосподібнення). Одним з постійних блоків шоу є гра «*Song Styles*», де комік має заримувати у пісні обране аудиторією слово. Так актор отримує завдання співати про глядачку з залу на ім'я Нероші, яка вивчає політологію. Його імпрізована пісня звучить таким чином:

(3) *I do not know what to do, I am failing out of political science, Neroshi.
I do not know what to say, but let us to go away to France and sail on the Rive
Gauche.*

Neroshi! Let us cook some brioche.

Neroshi! I put on some sun tan loshi! (Whose Line Is It Anyway?, S1 E5).

Використані рими – *Neroshi, Rive Gauche, brioche, loshi* у поєднанні з ритмом демонструють високу лінгвістичну компетентність актора, який, майстерно оперуючи лексемами, створює для глядача комічний ефект. Відтворення такого елемента мовою перекладу створює складнощі для перекладача. Пошук рим до ім'я Нероші повністю змінить зміст вірша. Доцільнішим у такому випадку є спосіб *мовна гра* → *не мовна гра*: залишити порядковий переклад вірша, не передаючи рими у МП:

Я не знаю, що робити, я провалюю політологію, Нероші.

*Я не знаю, що сказати, але давай-но зірвемося до Франції, попливемо на
лівий берег.*

Нероші! Давай приготуємо кілька бріоші.

Нероші! Я намастився сонцезахисним лосьйоном!

4) Швидкість вимови. У вже згадуваному вище блоці гри «*Let's Make A Date*», одному з акторів доводить перевтілитися в аукціоніста, для чого він вдається до майже безпаузального мовлення з хвильовими змінами темпу. Підвищений тон спостерігається під час усього мовлення та посилюється на ключових словах, перед якими робляться невеликі паузи. Таким чином, актор створює характерний аукціону дискурс.

(4) *TV presenter: Where would you take me for a romantic evening?*

*Auctioneer: I suppose we go out to a movie maybe dinner after that dinner
mashed potatoes are great, I guarantee have a great night have you home by 10:00 |
I hear 11:00 | I hear 12:00. ||*

TV presenter: How much would you spend on a dinner?

Auctioneer: I could not say I probably spend \$5 | \$10 | maybe \$20. // I just want to impress you, I want to sit with you | once. | I want to sleep with you | twice. | And sold! // (Whose Line Is It Anyway?, S1 E1).

Особливості мовлення у межах аукціонного дискурсу з легкістю передаються засобами української мови. Переклад *мовна гра* → *мовна гра* буде можливий завдяки відтворенню такого ж швидкого безпаузального мовлення акторами дубляжу та еквівалентному перекладу реплік актора, що у наведеному прикладі може бути здійсненим без перекладацьких трансформацій.

Варіант перекладу:

Телеведуча: Куди б Ви мене запросили на романтичний вечір?

Аукціоніст: Я припускаю, що ми підемо в кіно, можливо, повечеряти після цієї вечери картопляне пюре чудове, я гарантую чудову ніч, будеш вдома до 10:00 | Чую 11:00 | Чую 12:00. //

Телеведуча: Скільки б Ви витратили на вечерю?

Аукціоніст: Не можу сказати, ймовірно, витратив би 5 доларів | 10 доларів | можливо, 20 доларів. // Я просто хочу справити на тебе враження, я хочу посидіти з тобою | Раз. | Я хочу спати з тобою | Два. | I продано! //

5) Акцентуація слів. В рамках блоку «*Let's Make A Date*» актор, який отримав картку «*Charismatic Politician Running For Governor*» (укр. Харизматичний політик, який балотується на посаду губернатора), демонструє одразу декілька просодичних засобів, відтворюючи ораторське мистецтво політичного діяча.

(5) TV presenter: I love poetry! Write me a poem!

Politician: A woman like you is so first-rate,

That's how I equate you to this beautiful state.

I'd love to run my hands through your rich lush foliage.

And to be your man would be my privilege. Quote! (Whose Line Is It Anyway?, S1 E4).

Віршовану строфу у цій комунікативній ситуації актор виголошує як промову політичного діяча. Кожне слово вимовляється чітко, з інтонацією

впевненості. Завдяки паузації та парному римуванню (*first-rate – state, foliage – privilege*) мовець зберігає ритм. Важливу роль відіграє акцентуація на характерних для політичної промови словах: *first-rate, equate, state, run, privilege*. Вони вимовляються голосніше та виділяються наголосом. Окрім того, необхідно відмітити вдале впровадження лексичних одиниць політичного дискурсу у контекст романтичного вірша. Останній вигук *Quote!* (укр. Цитуйте!) є аналогією на властиве політичним діячам *Vote!* (укр. Голосуйте!) у кінці промови. Мовна гра у цьому прикладі реалізується у формі та змісті, що є подвійним викликом для перекладача. Повне збереження мовної гри МП можливе за умови відтворення віршованої форми, збереження слів політичного дискурсу і акцентуації слів акторами дубляжу:

Телеведуча: Я люблю поезію! Напиши мені вірш!

Політик: Така жінка, як ти, – першокласна,

Теж саме я думаю і про цей штат, власне.

Я хотів би захопити твоє пишне волосся.

І мав би честь одружитись з тобою, погодься. Цитуйте!

Застосовані прийоми опущення (*beautiful, my hands, rich*), генералізації (*to be your man → одружитись*), додавання (*власне, погодься*), у випадку з перекладом лексичної одиниці *rip* – розкриття контекстуального значення (*захопити (волосся)*). Як бачимо, переклад *мовна гра → мовна гра* можливий.

б) Вживання омофонів. До фоностилістичних особливостей творення мовної гри також можна віднести вживання омофонів – слів, які вимовляються однаково, але мають різне написання і значення.

(б) *I would like to take you out for a few drinks, but... I'm a minor* (YouTube, Whose Line Is It Anyway?).

У попередньому реченні слово *minor* є омофоном. Актор розповідає, що він запросити чогось випити, але не може, оскільки він – неповнолітній: *minor* (укр. молодший, неповнолітній). Реалізація мовної гри відбувається завдяки ситуації – на голові у мовця одягнута каска шахтаря (англ. *miner*) та омофонів *minor – miner*.

Зберегти мовну гру у перекладі можливо за допомогою конкретизації та професійного жаргону шахтарів. Лексему *minor* можна перекласти жаргонізмами *салага* або *не папочка* (директор шахти, начальник дільниці), аби показати юний вік та приналежність до гірничої справи [7, с. 86].

Варіант перекладу: *Я хотів би запросити тебе випити, але ... я ще салага.*

Іншим прикладом вживання омофонів є відео для найгіршого у світі сервісу знайомств, де актор у масці крокодила говорить таке:

(7) *I'll be the best date you ever had! And that's no crock!* (Whose Line Is It Anyway?, S1 E6).

Croc – це абрєвіатура для слова *крокодил*. Його омофон *crock* є табуйованим сленгом на позначення брехні. Мовна гра ситуативна, тому що актор має маску крокодила. У результаті пошуку сленгових варіантів лексеми *брехня* у анімалістичному дискурсі було підмічено лише слова *гавкіт*, *дзявкотіння*, *цявкання*. Хоча вони і пов'язані з тваринним світом, для збереження мовної гри у мові перекладу цього не достатньо. Можна виконати переклад без будь-яких перекладацьких трансформацій, проте за такої умови *мовна гра* → *не мовна гра*, що суперечить поставленій цілі розвідки: *Я буду твоїм найкращим побаченням! І це не брехня!*

Звернувшись до прийому розвитку поняття як до семантичної трансформації, можна побудувати логічний ланцюжок *крокодил* → *шкіра крокодила* → *вироби зі шкіри крокодила* → *підробка* та використати останній елемент як алюзію на *брехню*, завдяки чому техніка *мовна гра* → *мовна гра* стає можливою: *Я буду твоїм найкращим побаченням! Жодних підробок!*

Таким чином, більшість проаналізованих прикладів явища мовної гри у ТВ шоу «*Whose Line Is It Anyway?*», реалізованих завдяки фоностилістичним особливостям, можна перекласти зі збереженням мовної гри (не завжди оригінальної). Значущою є передача не лише змісту, а й форми досліджуваного явища. У переважній кількості випадків важливу роль відіграє дублювання стилю вимови під час озвучування шоу.

2.4 Переклад мовної гри лексичного рівня

Реалізація феномена мовної гри у мовленні відбувається не лише за допомогою фоностилістичних засобів. Мовна гра трактується як вільне поводження з формою мовлення, її граматичною та лексичною складовою. Саме нетрадиційне оперування одиницями мовлення передбачає використання лексикостилістичних прийомів.

1) Параномазія. У наведеному нижче уривку з блоку «*Let's Make A Date*» явище мовної гри реалізується за допомогою явища параномазії – каламбурного зближення близьких за звучанням, але різних за змістом слів. Актор, який грає старого виконавця блюзу, навмисно вимовляє перший склад у словах *low* та *loving* однаково, чим викликає комічний ефект у цій ситуації. Окрім того, він вдається до фонетичних прийомів мовної гри: говорить протяжним тоном, ніби виконує блюз, який ще називають розмовним жанром музики, та римує слова *you* та *do*, натякаючи глядачам, що це пісня. Вживання акроніму *cuz* позбавляє його мовлення певної вишуканості, демонструючи, що так може говорити населення низького або середнього прошарків.

(8) *TV presenter: I am a late sleeper. What is it like for you when you first get up in the morning?*

Old Blues Player: I think to myself, I am feeling low and I need some loving to get me up. And I stretch and I stretch and I think about you cuz there are no secret to what you can do (Whose Line Is It Anyway?, S1 E5).

З ціллю збереження мовної гри, перекладач може використати прийом антонімічного перекладу та відтворити фразу *I am feeling low* за допомогою прислівника *любо*, який буде співзвучним з лексемою *любов* (*loving*). Таким чином мовна гра відтворена, проте вже без явища параномазії в основі. Схожим за забарвленням акроніму *cuz* є сполучники *позаяк*. Знову важлива роль належить озвученню реплік. У запропонованому нами варіанті перекладу рима не зберігається:

Телеведуча: Я – сова. Що Ви відчуваєте, коли прокидаєтесь вранці?

Старий виконавець блюзу: Я думаю собі, я почуваюсь нелюбо, і мені потрібна любов, щоб підняти мене. І я тягнусь, потягуюсь, і думаю про тебе, бо ні для кого не секрет, що ти можеш зробити.

Каламбур на основі явища паронимазії реалізується також у репліці, взятій з блоку «*Weird Newscasters*», де актор має вдавати поганого коміка (англ. bad stand-up comedian):

(9) *Bad Stand-Up Comedian: Some people think it's because of the heavy rains lately. It was raining cats and dogs. I stepped into a puddle (Whose Line Is It Anyway?, S1 E2).*

Актор вдається до мовної гри, змінюючи логічно пов'язану з ідіомою *raining cats and dogs* (укр. ллє як із відра) лексему *puddle* (укр. калюжа) на *puddle* (укр. пудель). Саме фонетична спорідненість лексем уможлиблює їх заміну та створює гумористичний ефект.

Під час перекладу завдяки компенсації можливим є спосіб *мовна гра* → *мовна гра: Там ллє як із відра. Я у нього і вступив*. Оригінальна мовна гра не збережена, але креативність вислову відтворена.

У цьому ж блоці гри іншому актору належить така репліка:

(10) *Bad Stand-Up Comedian: Well, it seems all the fish in the rivers are dying. Could this be an act of cod? (Whose Line Is It Anyway?, S1 E3).*

Знову ж таки в основі мовної гри лежить явище паронимазії. Виконавець ролі замінює лексему *God* (Бог) на *cod* (тріска), створюючи паронім *act of cod* для загальноживаного словосполучення *act of God*. У перекладі можливим є використання добре відомого виразу зі словом *Бог*, замість якого буде вжите *тріска*:

Поганий стендап-комік: Що ж, здається, вся риба в річках гине. Можливо, на все воля тріски? / Можливо, тріска їм суддя? / Можливо, не варто гнівити тріску.

Запропоновані варіанти проте зовсім не зберігають фонетичну подібність лексем у мові оригіналу – *God* та *cod*. Для досягнення ще більш адекватного

перекладу аналізуємо назви риб. Серед односкладових назв з літерою *o* в корені найвідомішою є риба *сом*:

Поганий стендап-комік: Що ж, здається, вся риба в річках гине. Можливо, на все воля сома? / Можливо, сом їм суддя? / Можливо, не варто гнівити сома.

Таким чином, завдяки еквівалентній заміні вдалося досягти еталону *мовна гра* → *мовна гра*.

2) Зоосемізми. Під час імпровізації з використанням жартівливих масок та перук мовна гра реалізується завдяки вживанню зоосемізма. Розмова між акторами, один з яких має маску курки на голові відбувається так:

(11) *Can you hide me?*

What are you? Chicken?

Why do you say something like that?

Have I hurt your feelings? (Whose Line Is It Anyway?, S1 E22).

У наведеній ситуації демонструється, що загальноживане слово *chicken* може виступати зоосемізмом з негативною конотацією. Проявивши свою лінгвістичну компетентність, актор відштовхується від переносного значення, яке занижує соціальний статус адресата, та використовує мовну гру у відповідь на досить прямолінійне питання. Наявність такого ж зоосемізму в українській мові робить можливим калькування, де *мовна гра* → *мовна гра*:

- *Ти можеш мене сховати?*

- *Що ти таке? Курка?*

- *Чому ти так говориш?*

- *Я образив твої почуття?*

3) Гра слів. Як вже згадувалося вище, різновидом мовної гри є гра слів. У певній комунікативній ситуації мовець може поєднувати слова на основі їх фонологічної подібності (омоніми) або багатозначності (полісемічні слова). Прикладом гри слів, в основі якої лежить полісемія є наступна репліка:

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

У цьому прикладі актор «грає» із семантикою лексеми *to split*, яка має кілька значень. Пор. *to split* – *роздвоюватися, сіктися, split ends* – *посічені кінчики*; *to split* – *розділяти, розколоти, split business* – *розділений на частини бізнес*. Також варте уваги неklasичне поєднання лексичних одиниць у словосполученні *hair emergency*, що означає *катастрофу з зачіскою*. Останню лексему може задовольнити калькування, проте гра слів вимагає контекстуальної заміни елемента *like nobody's business*. Як варіант:

Я просто не можу повірити, що ти так хвилюєшся про побачення, коли у тебе катастрофа з зачіскою. Я хочу викликати службу порятунку, тому що залізниця не така розгалужена, як у тебе кінчики.

Краще зберегти акцент на поганому стані волосся, а не прагнути максимальної точності перекладу. Мета *мовна гра* → *мовна гра* досягнута.

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

(13) *TV reporter: If you were a piece of women's clothing, what kind would you be and in what color?*

Giving Birth: I'd probably be a bra, a push-up! Push! Push! (Whose Line Is It Anyway?, S1 E6).

Лексема *push* має значення *штовхати, тужитися* у дискурсі медицини, а також значення *підіймати, підтримувати*, яке реалізується у назві жіночої білизни – *push-up bra*. Назвавши саме цей предмет одягу, актор створив логічний перехід до пологів, які йому необхідно було імітувати. Оскільки лексема *push-up* є англіцизмом, а слово *push* часто зустрічається у різних інструкціях, обидві лексичні одиниці є відомі переважній більшості україномовних людей. Переклад *мовна гра* → *мовна гра* можливий за допомогою транскрипції: *Я б, мабуть, був бюстгальтером, пуш-ап! Пуш! Пуш!*

Завдяки явищу полісемії мовна гра реалізується і у репліці спортивного фаната (англ. *loudmouthed sports fan*):

(14) *TV reporter: If you were going to buy me like a pet, what kind of pet would that be and what would you call it?*

Loudmouthed Sports Fan: I probably would not buy it for you, I would steal it. Steal! Steal! What is going through your mind? Are you crazy? Get some eyes in your head! (Whose Line Is It Anyway?, S1 E6).

У цьому випадку полісемічним є дієслово *to steal*. У першому випадку його вживання, воно має значення *викрадати, поцупити*. Проте, використавши цю лексичну одиницю вдруге та втретє, мовець акцентує зовсім на іншому значенні. У спортивному дискурсі *to steal* означає *забирати (напр. м'яч), переймати контроль*. Переклад *мовна гра* → *мовна гра* можна здійснити шляхом генералізації значення дієслова *to steal* у першому випадку – *забирати*:

Ведучий: Якби Ви збиралися купити мені домашню тварину, то що б це було і як би Ви його назвали?

Галасливий спортивний фанат: Я б, мабуть, не купив його вам, а забрав. Забери! Забери!... Про що ти думаєш? Ти здурів? Очі собі купи!

У іншому епізоді актор одягнений у маску соняшника повинен зняти відео для найгіршої служби побачень у світі:

(15) *I like to take things as they come, and I'm all for letting our love grow.* (Whose Line Is It Anyway?, S1 E3).

Навіть дослівний переклад робить можливою стратегію *мовна гра* → *мовна гра*, оскільки в українській мові лексема *рости* також може вживатися у контексті розвитку почуттів: *Мені подобається сприймати речі такими, якими вони є, і я за те, щоб наша любов росла*.

5) Порівняння. Рідше засобом вираження мовної гри у мовленні виступають порівняння. Як правило, вони не викликають настільки сильного комічного ефекту як каламбури, проте все ж виражають лінгвокреативність мовця. У епізоді «Narrate», звучить репліка:

(16) *He was playing me like he'd play a fish* (Whose Line Is It Anyway?, S1 E6).

Ідіома *to play a fish* має загальноживане значення *легко контролювати кимось*, проте у наведеному прикладі мовець вживає її у складі порівняння заради більш прямолінійного трактування. Дія гри відбувається у вигаданому рибному кіоску, тому саме таке порівняння демонструє вдалу мовленнєву креативність. Для адекватного перекладу необхідний ідіоматичний вираз зі словом риба, що певною мірою збереже зміст сказаного. Як приклад: *Він тримав мене на гачку, як ту рибу*. Звичайно, необхідним є аналіз контексту сказаного, аби зрозуміти, чи може бути наведений фразеологізм повноцінно передати мовну гру, проте завдяки контекстуальній заміні основне значення вже збережене.

б) Омонімія. У одному з епізодів акторам доводиться імпровізувати на тему «*Getting Your Pizza Late*» (укр. пізня подачі піци). У результаті глядачі чують таку строфу:

(17) *I'm waiting for my pizza it's been 3 hours now,*

I'm getting really angry just like a British cow.

It really is upsetting I'm going to really go,

When he gives me my pizza I won't give him his dough. (Whose Line Is It Anyway?, S1 E7).

Мовна гра представлена омонімічним словом *dough*, що окрім основного значення *тісто*, має значення *гроші* у сленговому мовленні. Завданням перекладача є проаналізувати МП на наявність омонімів з кулінарного дискурсу, що можуть мати значення назви грошових одиниць. В українській мові можливими варіантами є *капуста* (молодіжний сленг, жаргонізм), *кусок* (молодіжний сленг, жаргонізм) та *лимон* (жаргонізм) [4, с. 69–70]. Синонімічні відповідники дозволяють зберегти зміст мовної гри, відтворення форми залежить від зусиль перекладача:

Чекаю свою піцу уже третю годину

І злішої за мене не знайдеш худобину.

Я справді засмутився, лишаю цей бедлам

Як приготують піцу – ані куска не дам.

Таким чином, явище мовної гри у шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» з лексикостилістичними прийомами у своїй основі може у більшості випадків бути перекладене способом *мовна гра* → *мовна гра*. У більшості аналізованих прикладів необхідним було використання перекладацьких трансформацій.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНЕ ЗАСТОСУВАННЯ МОВНОЇ ГРИ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

3.1 Використання мовної гри на заняттях з іноземної мови

Перед сучасною методикою викладання іноземних мов стоїть постійне завдання удосконалення ефективності навчання. Впровадження новітніх педагогічних методів, оригінальних форм проведення уроків, використання інтерактивних технологій – усі ці зусилля покликані зробити навчальний процес легшим та продуктивнішим.

Серед фаворитів інтерактивних методів навчання можна назвати ігрову діяльність, що знаходить гарний відгук як серед учнів, так і серед учителів. Ігри здавна застосовувалися під час навчання. Найдавніші згадки про освітні ігри сягають VI–IV ст. до н. е., коли в Афінах проводили навчально-виховні змагання [33, с. 287]. У наш час ігри знаходять ужиток у рамках викладання усіх шкільних предметів. На відміну від звичайних ігор школярів, гра як педагогічна технологія має чітко поставлену мету, що описує бажані педагогічні результати.

У ході навчання англійської мови ігрові технології сприяють досягненню таких цілей: виховної (розвиток почуття толерантності, прагнення до самовдосконалення, формування навичок командної роботи), розвиваючої (розвиток комунікативних, когнітивних, мовленнєвих навичок), освітньої (засвоєння, узагальнення, поглиблення навчального матеріалу), соціалізуючої [23, с. 334].

Уподобання ігрових технологій у навчальному процесі значною мірою залежить від набору притаманних їм функцій:

- розважальна (прищеплення цікавості до навчання);
- комунікативна (розвиток мовленнєвих навичок, спілкування з іншими учасниками гри);

- терапевтична (усунення труднощів, пов'язаних з самооцінкою, саморегуляцією, мотивацією);
- діагностична (визначення рівня знань та навичок);
- функція корегування (покращення актуального рівня знань та навичок);
- функція соціалізації та самореалізації [16, с. 2].

У парадигмі методики навчання іноземних мов існує декілька класифікацій ігрових методів. М. Чепіль та Н. Дудник виокремлюють сюжетні (моделювання часових, географічних, модальних умов), рольові, комп'ютерні ділові та ігри-драматизації (відтворення сюжетних ліній творів літератури), [32, с. 131–132]. Представники зарубіжної педагогічної науки розглядають рольову гру, симуляцію (імітацію), виставу та змагання [5, с. 182].

Вартою уваги є класифікація Ю. Федусенка, який відштовхується від лінгвістичних компетентностей, що можуть бути сформовані у процесі певної педагогічної гри. Науковець виділяє:

- дидактичні ігри, спрямовані на підготовку до комунікації: сприяють розвитку мовних компетентностей (фонетичної, лексичної, граматичної, орфографічної);
- дидактичні ігри з реалізацією комунікативного акту – сприяють розвитку соціокультурної та мовленнєвої компетентностей;
- дидактичні ігри, що сприяють розвитку загальнонавчальної компетентності (поєднання першої та другої групи навчальних ігор) [29, с. 79].

Мовна гра як явище будь-якого прояву нестандартного поведіння з формою та змістом мовлення може також бути впроваджена у навчання іноземних мов як елемент ігрової технології.

Залучення мовних ігор у навчальний процес належить до когнітивно-комунікативної методики навчання іноземних мов. Положеннями останньої

визначено види вправ, націлених на розвиток мовленнєвих та пізнавальних навичок. Дослідники виділяють:

- аналітичні вправи (аналіз текстового або аудіо- та відеоматеріалу);
- асоціативні вправи (утворення стійких асоціацій, вибудовування емоційно-почуттєвого контакту до матеріалу, що вивчається);
- комунікативні вправи (розвиток мовного чуття та комунікативних навичок);
- дослідницькі вправи (навчання через дослідження, пошук та розв'язання суперечливих ситуацій) [3. с. 234].

Згідно з дослідженнями, мовна гра має потенційні переваги для вивчення різноманітних елементів мови, включаючи фонему та лексеми, граматику та прагматику [45, с. 51].

Одним з найбільш очевидних об'єктів мовної гри є лексеми. Люди змалечку граються зі словами рідної мови, замінюючи одне слово іншим, придумуючи назви, експериментуючи із варіантами слів і спонтанно будуючи рими. Мовна гра лексичного рівня іноді перетинається з фонетичним, коли слова замінюють або порівнюють з іншими лексемами, які звучать подібно. Такі ігри зі словами мають різноманітні переваги. По-перше, ті, хто вивчають мову, можуть грати з фонемами, морфемами або цілими словами, тим самим звертаючи більшу увагу на структуру слів. По-друге, є докази того, що гра зі словами або зустріч із ними в ігровому контексті збільшує ймовірність того, що учні їх запам'ятають. Отже, мовна гра може сприяти розширенню або закріпленню словникового запасу. По-третє, мовна гра дає можливість отримати глибше семантичне розуміння слів. У деяких випадках учні можуть зіткнутися з новими значеннями для слів, які вони вже знають. В інших випадках вони можуть використовувати або зустрічати слово в нових контекстах [45, с. 8].

Ще однією перевагою використання мовної гри на уроках іноземної мови є її здатність допомагати учням засвоювати або практикувати граматичні структури та синтаксис. Потенціал використання мовної гри граматичного рівня

все ще потребує подальшого дослідження, проте методиці викладання вже відомі дослідження, які доводять, що бесіда в ігровій формі призводить до більшого експериментування з граматиною, ніж бесіда у рамках звичайного завдання [49, с. 561].

Третьою областю, в якій досліджували зв'язок між мовною грою та вивченням іноземної мови є прагматика. Прагматичні здібності є основоположними для загальної комунікативної компетентності; носії мови регулярно виконують різні соціальні ролі та вміють перемикатися між стилями мовлення; мають підсвідомі знання про норми взаємодії. Дослідження показує, що мовна гра може служити ресурсом для тих, хто вивчає мову, щоб практикувати та розвивати ці прагматичні здібності в іноземній мові [45, с. 19].

Отже, використання мовної гри на уроках іноземної мови може надати значну користь учням на різних рівнях. Мовна гра може сприяти розвитку низки лінгвістичних навичок, включаючи фонетичні, лексичні, граматичні, синтаксичні здібності та прагматичні навички.

3.2 Формування іншомовної компетентності на матеріалі ТВ шоу «*Whose Line Is It Anyway?*»

Завдання із застосуванням мовної гри можуть бути інтегровані на різних етапах вивчення іноземної мови. Звичайно ж, елементи мовної гри мають обиратися не лише відповідно до рівня, а й до віку учнів: учням молодших класів ще складно досягнути всі глибини навмисно неправильно використання мовних одиниць. Знайомство з цим явищем мовознавства краще починати на пізніх етапах вивчення іноземної мови, найдоцільніше – у старшій школі. Прикладами вживання мовної гри можуть бути уривки з літературних творів, рекламні слогани, заголовки статей та публікацій, запис сучасних форм відео-трансляцій, комедійних шоу та ін.

Як уже згадувалося у попередніх розділах, у англomовному дискурсі джерелом креативних та цікавих прикладів мовної гри є імпрoвізійне шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Шоу настільки насичене прикладами мовної гри, що знайти їх можна майже у кожному блоці. Особливо яскраві елементи досліджуваного явища зустрічаються у блоці «*Let's Make A Date*». Особливість цієї гри полягає в тому, що актори дістають картки з умовою, у ролі кого вони повинні спілкуватися з дівчиною. Своїми відповідями, тоном, інтонацією вони мають натякнути на те, кого ж вони зображують. Завдання дівчини, яка обирає партнера на побачення – відгадати зображуваного героя.

Елементи шоу у рамках гри «*Let's Make A Date*» є оригінальним аудіовізуальним матеріалом і зразком вільного поводження з мовними одиницями у непідготовленому мовленні. Перегляд такого фрагменту та його подальший аналіз стане корисним на шляху до формування іншомовної компетентності учнів. Більше того, ідея та формат цього імпрoвізійного блоку можуть бути застосовані у ході розробки рольової гри, що сприятиме розвитку мовленнєвих навичок [9, с. 92].

У ході виконання магістерського дослідження були створені методичні вказівки для рольової гри на прикладі фрагмента «*Let's Make A Date*» шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Будь-яка рольова гра налічує три етапи її проведення: підготовка, власне сама гра та контроль виконання [17, с. 506]. Формат гри «*Let's Make A Date*» є досить часо- та трудомістким, а отже для запропонованої діяльності необхідно методики виділити 1 (одну) академічну годину.

За таксономією Бенджаміна Блума [54] сформуємо цілі, яких можна досягнути завдяки запропонованій рольовій грі. Головна увага такої навчальної діяльності належить рівню *розуміння* (розпізнати, порівняти, визначити, диференціювати, пояснити, дібрати приклади). Наступним є рівень *синтезу* (створити, вигадати, запропонувати, уявити, знайти новий спосіб), а останнім – рівень *оцінки* (оцінити, обґрунтувати, порекомендувати, визначити).

Вправа-розминка. Мета – *активізація учнів до навчальної діяльності.*

Розгляньте отриманий список слів. (Додаток А). Спробуйте визначити значення кожного слова. Знайдіть інші слова у складі кожного слова (звукова чи письмова форма). Знаючи значення елементів, з яких складається кожне слово, спробуйте визначити комічне значення.

Рівень підготовки. Мета – *розуміння.*

Завдання: Подивіться фрагмент «*Let's Make A Date*» із шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» один раз (Додаток Б). З'ясуйте, яким саме чином коміки натякають на зображуваного ним героя. Характеризуйте, які саме відмінності від звичного повсякденного мовлення ви помітили. Встановіть, хто з акторів отримав найскладніше завдання, поясніть чому. Сформулюйте, що означає мовна гра. Назвіть відомі вам приклади мовної гри (у тому числі гри слів, каламбурів) в українській мові.

Подивіться відео вдруге. Слідкуйте за мовленням акторів та спробуйте визначити приклади мовної гри у їх фразах. Опишіть, що лежить в основі почутих прикладів мовної гри.

Рольова гра. Мета – *синтез.*

Попереднім завданням учителя є створити набір карток із описом героїв для зображення. Персонажі мають стосуватися теми уроку, проте у деяких випадках можуть обиратися довільно. Можливою варіацією є запропонувати учням вигадати героїв, схожих на тих, яких вони бачили в відео, записати їх характеристику на листочках та віддати вчителю. Учитель має підготувати метод поділу учнів на групи (актори та глядачі), наприклад, жеребкування. Після групування актори мають зайняти місця на імпровізованій сцені перед «глядацьким залом».

Завдання: Вам пощастило відчути себе у ролі коміків та гостей шоу «*Whose Line Is It Anyway?*». Завданням глядачів є ставити навідні запитання, завдяки яким ми дізнаємося більше про характер, рід діяльності, і взагалі особистість наших героїв. Актори, ви вільні до імпровізації, спробуйте формулювати ваші думки з натяком на свого персонажа, щоб ми могли

здогадатися, кого ви зображуєте. Ви можете використовувати прийоми, які ми обговорювали раніше (зміна темпу мовлення, тембру, інтонації, акценту), «грайтеся» зі словами як вам заманеться.

Учні у глядацькому залі ставлять комікам запитання та аналізують їх відповіді. Після кількох відповідей від кожного актора (тривалість блоку запитань регулюється вчителем), глядачі мають висловити припущення, яку роль грали актори.

Контроль рольової гри. Мета – *оцінка*.

За рішенням вчителя контроль рольової гри можна здійснювати одразу після блоку запитань або ж під час інших уроків. Варто звернути уваги на кількість часу в залишку, складність виконаної учнями роботи та їх настроїв. На цьому етапі не проводиться оцінка помилок, оскільки мовна гра у деяких випадках передбачає їх навмисне вживання. Увагу необхідно зосередити на лінгвокреативності учнів, їх особливо влучних мовних іграх, їх інтеракції, свободі мовлення, навичках аудіювання.

Завдання: Розкажіть, чи сподобалась вам рольова гра у такому форматі. Опишіть труднощі, з якими вам зіткнулися під час гри. Як вам вдалося їх подолати? Чи є ваш рівень володіння англійською мовою достатнім для такого типу завдань? Що необхідно покращити? Вдалося вам так само «грати» з мовою, як це робили актори у шоу?

Наведений варіант проведення рольової гри на уроці англійської мови у старшій школі створює умови для вільного непередготовленого спілкування іноземною мовою. Завдяки такому формату тренуються навички аудіювання, граматичні структури питань, відбувається закріплення лексичного матеріалу. Ігрова форма сприяє мотивації учнів, пробуджує інтерес до вивчення мови.

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було визначено історичні чинники виникнення феномену мовної гри. Мовна гра як особливий вид лінгвокреативної діяльності має давню традицію вивчення та останнім часом входить до списку професійних інтересів все більшої кількості мовознавців. Її досліджують як нетрадиційну, проте доцільну у певних комунікативних ситуаціях діяльність мовців, що виявляється у навмисному порушенні загальноприйнятих норм літературної мови.

Було виявлено, що проблема використання поняття «мовна гра» залишається не до кінця розв'язаною у сучасному мовознавстві. Поняття часто ототожнюється з грою слів та каламбуром, хоча останні є лише всього лиш різновидами мовної гри. Деякі дослідники пропонують замінити термін на «гру мовленнєву», керуючись тим, що останнє має «подвійну скерованість» щодо мови і мовлення.

На базі вивченого матеріалу було визначено, що явищу мовної гри притаманний значний спектр функцій, набір яких залежить від дискурсу. У досліджуваному шоу «*Whose Line Is It Anyway?*» мовна гра передусім виконує розважальну та комічну функції. Провідними рівнями творення мовної гри у шоу є фонологічний та лексичний.

Мовна гра є складним лінгвістичним феноменом, переклад якого до сьогодні залишається недостатньо дослідженим. Тривалий час явище мовної гри вважалося неперекладним, проте все змінилося з поглибленням його вивчення у кінці ХХ століття. Сьогодні переклад мовної гри розглядають як простір для творчості, що може бути ускладнений великою кількістю факторів. Останніми є як фундаментальні проблеми перекладу, так і культурні та позамовні чинники.

Переклад мовної гри найкраще трактується текстоцентричною онтологією, що сприймає його як функціональну та змістову еквівалентність. Спроби систематизувати техніки перекладу мовної гри були зроблені багатьма

вченими. Усі існуючі класифікації можна узагальнити за результатом перекладу: *мовна гра* → *мовна гра*, *мовна гра* → *не мовна гра*, *мовна гра* → *редакторська техніка*.

У ході дослідження було проаналізовано 17 прикладів мовної гри з імпровізованого шоу «*Whose Line Is It Anyway?*», з них – 7 на фонологічному та 10 на лексичному рівнях.

На фонологічному рівні еталонного перекладу, де *мовна гра* → *мовна гра*, вдалося досягти у 5 випадках. Перекладацькими трансформаціями, які уможливили такий результат були компенсація, генералізація, конкретизація та логічний розвиток. Метод *мовна гра* → *редакторська техніка* був задіяний лише в одному прикладі. Важливу роль для мовної гри фонологічного рівня відіграє дублювання стилю мовлення під час озвучування шоу.

На лексичному рівні переклад *мовна гра* → *мовна гра* був можливий у всіх 10 досліджених прикладах. Провідними перекладацькими трансформаціями стали контекстуальна заміна, компенсація, антонімічний переклад та генералізація.

На базі вивченого матеріалу було доведено перекладність мовної гри та визначено, що результат значно залежить від часу, витраченого на дослідження можливих варіантів перекладу кожного елемента аналізованого явища.

Було досліджено можливості використання мовної гри у парадигмі методики викладання іноземних мов. Визначено, що застосування мовної гри може сприяти розвитку низки лінгвістичних навичок, включаючи фонетичні, лексичні, граматичні, синтаксичні здібності та прагматичні навички. У межах магістерського дослідження було розроблено методичні вказівки щодо проведення рольової гри з використанням фрагментів імпровізованого шоу «*Whose Line Is It Anyway?*».

Можливості подальших розвідок вбачаємо у розробці нових способів впровадження явища мовної гри у процес вивчення англійської мови з метою формування мовної компетентності учнів.

Я, Гончарова Ольга Василівна, своїм підписом засвідчую, що моя кваліфікаційна робота «Мовна гра: лінгвістичний, перекладацький та дидактичний аспекти» виконана з дотриманням усіх вимог до наукової етики та поваги до інтелектуальних надбань, самостійно та індивідуально. Під час написання роботи я дотримувалась принципів академічної доброчесності та несу відповідальність за порушення загальноприйнятих правил цитування.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баранова С.В., Гончарова О.В. Способи перекладу мовної гри в англomовному дискурсі. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія : Філологія. Журналістика*. Київ, 2021. Том 32 (71) № 5. С. 240–244.
2. Богуславська Л. А. Відтворення мовної гри Л. Керолла в англо-українських перекладах: когнітивний аспект : дис. канд. філ. наук : 10.02.16 «Перекладознавство». Харків, 2017. 246 с.
3. Бойкарова Л. Когнітивно-комунікативна методика навчання української мови. *Гірська школа Українських Карпат*. 2013. Вип. 10. С. 231–235.
4. Бондаренко К.Л. Назви грошей в українській та англійській сленгових картинах світу. *Вісник Сумського державного університету. Серія «Філологічні науки»*. Суми : СумДУ, 2007. С. 68–72.
5. Вертегел В. Л. Рольова гра як один з інтенсифікаторів навчання іноземної мови для професійних цілей. Новітні тенденції навчання іноземної мови за професійним спрямуванням : матеріали II всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Херсон, 25–26 квітня 2013 р. Херсон : Видавництво Херсонської державної морської академії, 2013. С. 182–184.
6. Вітгенштайн Л. Філософські дослідження. *Tractatus logico-philosophicus*. Київ : Основи, 1995. 311 с.
7. Глуховцева К. Стан і перспективи вивчення професійного професійного жаргону шахтарів. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2011. Вип. 24. С. 85–88.
8. Гончарова О.В. Мовна гра як метод розвитку когнітивних і мовленнєвих здібностей учнів на уроках англійської мови : бакалаврська робота. Суми : СумДУ, 2020. 38 с.
9. Гончарова О. В. Рольова гра як метод формування мовленнєвих навичок. *Інновації та традиції у мовній підготовці іноземних студентів* : тези

доповідей міжнародного науково-практичного семінару, м. Харків, 6 грудня 2019 р. Харків : ХНУБА, 2019. С. 91–93.

10. Дорошенко К. Мовна гра як теоретична проблема. Літературний процес: методологія, імена, тенденції. Філологічні науки : зб. наук. пр. Київ : Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2010. Вип. 4. С. 140–142.

11. Дудик П. С. Стилїстика української мови : навч. посібник. Київ : Видавничий центр «Академія», 2005. 368 с.

12. Карамишева Н. В. Логіка (теоретична і прикладна) : навч. посіб. Львів. нац. ун-т ім. І. Франка, 2011. 455 с.

13. Кобякова І. К. Капленко А. О. Когнітивно-лінгвістичні аспекти мовної гри або ліки від усіх турбот. Наукові записки. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. Вип. 105 (2). С. 346–350.

14. Колоїз Ж. В. Мовна гра як вияв креативності в сучасній афористиці. Філологічні студії : Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету : зб. наук. праць / ред. : Ж. В. Колоїз (відп. ред.), Л. А. Білоконенко, та ін. Кривий Ріг, 2015. С. 163–185.

15. Космеда Т. А., Халіман О. В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична іграма (теоретичне осмислення дискурсивної практики). Дрогобич : Коло, 2013. 228 с.

16. Кравець Н. М. Ігрові технології навчання як одна з інноваційних форм навчально-виховного процесу ВНЗ. Матеріали XLVI науково-технічної конференції підрозділів ВНТУ, м. Вінниця, 22–24 березня 2017 р. URL : <http://ir.lib.vntu.edu.ua/handle/123456789/17640> (дата звернення: 05.12.2021).

17. Краснова Н.В. Методичні рекомендації щодо використання рольових ігор на заняттях з іноземної мови. *Законодавче забезпечення правоохоронної діяльності : навчальний посібник (до 100-річчя підготовки охоронців правопорядку у Харкові)* / за заг. ред. д-ра юрид. наук, доц. В.В. Сокурєнка. Харків : Стильна типографія, 2017. С. 501–511.

18. Красуля А.В., Гончарова О.В. Розвиток когнітивних здібностей учнів на уроках англійської мови засобами гри слів “каламбур”. *Вісник*

Київського національного лінгвістичного університету. Серія «Педагогіка та психологія». Київ : Вид. центр КНЛУ, 2020. Вип. 32. С.151–159.

19. Кривенко Г. Л. Зоосемізми в англійській та українській мовах: Семантико-когнітивний і функціонально-прагматичний аспекти : автореф. дис. на отримання звання канд. філол. наук : 10.02.17 «Порівняльно-історичне і типологічне мовознавство». Київ, 2006. 20 с.

20. Куранова Т. П. Функции языковой игры в медиаконтексте. 2010. URL : <https://cyberleninka.ru/article/n/funktsii-yazykovoy-igry-v-mediakontekste/viewer> (дата звернення: 05.12.2021).

21. Маркина М. Г. Адекватность как переводческая проблема (функциональный подход). *Вісник Дніпропетровського університету. Серія : «Мовознавство».* 2008. Т. 16. Вип. 14. С. 184–189.

22. Пешкова О. Г. Мовна гра та умови її реалізації в науковому дискурсі. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна. Серія «Іноземна філологія. Методика викладання інозем. мов».* 2016. Вип. 84. С. 77–83.

23. Полонська Т. К. Ігрова діяльність як засіб формування ключових компетентностей здобувачів початкової освіти на уроках іноземної мови. *Проблеми сучасного підручника.* Київ : Інститут педагогіки НАПН України, 2018. Вип. 21. С. 334–346.

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

25. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми : підручник. Полтава : Довкілля-К, 2008. 711 с.

26. Сардак О. В. Людвіг Вітгенштейн і його «мовні ігри». *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка.* 2013. Вип 71. С. 270–272.

27. Тарасенко Т. В. Мовні лакуни у міжкультурній комунікації. *Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету.* 2016. Вип. 10. С. 68–75.

28. Тимчук О. Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : 10.02.01 «Українська мова». Київ, 2003. 14 с.
29. Федусенко Ю. І. Дидактична гра як засіб навчання іноземних мов молодших школярів : дис. канд. пед. наук : 13.00.09. Київ : Інститут педагогіки АПН України, 2009. 205 с.
30. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статті по истории культуры. Спб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
31. Цонева Л. Езыковая игра в современната публицистика. В. Търново : Faber, 2000. С. 162–165.
32. Чепіль М. М. Педагогічні технології : навч. Посібник. Київ : Академвидав, 2012. 224 с.
33. Щербань П.М. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності. Серія «Педагогічні науки».* Полтава : Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, 2014. Вип. 13. С. 286.
34. Щигло Л. В. Гончарова О. В. Способи відтворення мовної гри (на прикладі ТВ шоу «*Whose Line Is It Anyway?*»). *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства : Матеріали ІХ Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників.* Суми : СумДУ, 2021. 496 с.
35. Ahmadibasir M. The application of language-game theory to the analysis of science learning: developing an interpretive classroom-level learning framework : PhD Degree. Iowa, 2011. 177 p.
36. Borba M. C. S. The translation of wordplay in Alice in Wonderland : a descriptive and corpus-oriented study. Florianopolis, 1999. 206 p.
37. Delabastita Dirk. There's a Double Tongue: An Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet. Amsterdam & Atlanta : Rodopi, 1993. 511 p.

38. Delabastita D. Focus on the pun: wordplay as a special problem in translation studies. *International Journal on Translation Studies*. 1994. № 6:2. 223–243.
39. Delabastita D. Introduction. *The Translator: Studies in Intercultural Communication (special issue: Wordplay and Translation)*. 1996. № 2:2. P. 127–139.
40. Dillenkofer J. Puns lost in translation. Contrasting English puns and their German translations in the television show "How I Met Your Mother" : master's thesis. 2017. 161 p.
41. Golden S. No-man's land on the common borders of linguistics, philosophy & sinology. *The Translator: Studies in Intercultural Communication. (special issue: Wordplay and Translation)*. 1996. № 2:2. P. 277–304.
42. Gottlieb H. You got the picture? On the polysemiotics of subtitling wordplay. In: Delabastita, Dirk (ed). 1997. P. 207–232.
43. Heibert F. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: am Beispiel von sieben Übersetzungen des «Ulysses» von James Joyce. Tübingen : Gunter Narr, 1993. 164 p.
44. Huizinga J. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London : Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949. 220 p.
45. Kennedy W. I. Language Play and Vocabulary Teaching in the Beginning German Classroom : master's thesis. University of Tennessee, 2017. 95 p.
46. Korhonen E. Translation Strategies for Word Play in The Simpson. Helsinki : University of Helsinki, 2008. 60 p.
47. Offord M. Mapping Shakespeare's puns in French translation. In: Delabastita, Dirk (ed). *Traductio : Essays on Punning and Translation*. Manchester : St. Jerome & Namur : Presses Universitaires de Namur, 1997. P. 233–260.
48. Pereira N. M. "Brincando com as palavras": a tradução dos trocadilhos em Alice in Wonderland. *Todas as Letras* 4. 2002. P. 69–80.
49. Pomerantz, A., Bell, N.D. Learning to play, playing to learn: FL learners as multicompetent language users. *Applied Linguistics*. 2007. № 28(4). P. 556–578.

50. Setyaningsih R.W. Wordplay or Not Wordplay (The Indonesian version of Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 2018. Vol. 257. P. 53–56.
51. Ruys K. Are you making a mochrie? The translation of ambiguous language play illustrated with examples from *Whose Line Is It Anyway?*. 2014. 53 p.
52. Sherzer J. Speech play and verbal art. Austin : University of Texas Press, 2002. 198 p.
53. Schröter T. Shun the Pun, Rescue the Rhyme? The Dubbing and Subtitling of Language-Play in Film : dissertation. Karlstad, 2005. 398 p.
54. What Is Bloom's Taxonomy? A Definition For Teachers / TeachThought 2018. URL : <https://www.teachthought.com/learning/what-is-blooms-taxonomy-a-definition-for-teachers/> (дата звернення: 05.12.2021).
55. Whose Line Is It Anyway. *Whose Line Is It Anyway Wiki*. URL: https://whoselineisitanyway.fandom.com/wiki/Whose_Line_Is_It_Anyway_Wiki (дата звернення: 00.00.0000).
56. Wordplay vs. Pun – What's the difference? *Ask Difference*. URL : <https://www.askdifference.com/wordplay-vs-pun/> – (дата звернення: 05.12.2021).

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

57. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. Київ; Ірпінь : ВТФ «Перун», 2009. 1736 с.
58. Літературознавча енциклопедія у двох томах. Т. 1 / Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 1. 608 с.
59. Літературознавча енциклопедія у двох томах. Т. 1 / Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. Т. 2. 624 с.
60. Новий англо-український та українсько-англійський словник / уклад. В. Ф. Малишев та ін. Харків : Приватне підприємство «Див», 2008. 576 с.

61. Філософський енциклопедичний словник / В. І. Шинкарук та ін. Київ : Інститут філософії імені Григорія Сковороди НАН України : Абрис, 2002. 742 с.
62. Ludwig Wittgenstein / Internet encyclopedia of philosophy. URL : <https://www.iep.utm.edu/wittgens> (дата звернення: 05.12.2021).
63. Oxford Advanced Learner's Dictionary / A.S. Hornby. Oxford : Oxford University Press, 2000. 1540 p.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

64. Are You Always This Creepy? | *Whose Line Is It Anyway?* YouTube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=NPzxqeY0BK0&t=120s> (дата звернення: 05.12.2021).
65. *Whose Line Is It Anyway?* – S1 E1 – Greg Proops. *Dailymotion*. URL : <https://www.dailymotion.com/video/x48jnrn> (дата звернення 05.12.2021).
66. *Whose Line Is It Anyway?* – S1 E3 – Greg Proops. *Dailymotion*. URL : <https://www.dailymotion.com/video/x48jnrl> (дата звернення 05.12.2021).
67. *Whose Line Is It Anyway?* – S1 E4 – Brad Sherwood. *Dailymotion*. URL : <https://www.dailymotion.com/video/x48jnrk> (дата звернення 05.12.2021).
68. *Whose Line Is It Anyway?* – S1 E5 – Brad Sherwood & Karen Maruyama. *Dailymotion*. URL : <https://www.dailymotion.com/video/x48jnt9> (дата звернення 05.12.2021).
69. *Whose Line Is It Anyway?* – S1 E6 – Chip Esten. *Dailymotion*. URL : <https://www.dailymotion.com/video/x54e919> (дата звернення 05.12.2021).
70. *Whose Line Is It Anyway?* – S1 E7 – Greg Proops. *Dailymotion*. URL : <https://www.dailymotion.com/video/x48jntb> (дата звернення 05.12.2021).
71. *Whose Line Is It Anyway?* – S1 E8 – Denny Siegel. *Dailymotion*. URL : <https://www.dailymotion.com/video/x48jnta> (дата звернення 05.12.2021).

72. Whose Line Is It Anyway – S 2 E 22 – Kathy Greenwood. *Dailymotion*.
URL : <https://www.dailymotion.com/video/x4x6z31> (дата звернення 05.12.2021).

73. *Whose Line Is It Anyway?* – I am a miner. *YouTube*. URL :
<https://www.youtube.com/watch?v=ycHphBRf7ss> (дата звернення 05.12.2021).

74. Why and how I wrote a dictionary of one-word puns. *EFL Magazine*.
URL : <https://eflmagazine.com/why-and-how-i-wrote-a-dictionary-of-one-word-puns/> (дата звернення 05.12.2021).

SUMMARY

The master thesis is devoted to the thorough research of the language game. The phenomenon to explore is an unusual but appropriate in certain communicative situations usage of language units in an unconventional way, which implies a deliberate violation of generally accepted rules of language. The graduation thesis focuses on three aspects of language game in English-language discourse: linguistic, translation, and didactic. The topicality of the research resides in the need to deepen and systematize knowledge about ways to translate a language game and to reveal the potential of language game in the educational process.

The object of the research is the phenomenon of language game in English discourse. The subject of the study is ways of translating a language game and forms of application of language games in English classes.

The purposes of the study are to examine the ways to translate examples of English language game in Ukrainian and to determine the possibilities of using the language game in English lessons (on the example of the British show "*Whose Line Is It Anyway?*").

Achieving the listed purposes is within reach by performing the following research objectives:

1. to determine the historical factors of origin, typology, and means of creating a language game;
2. to investigate the question of the translatability of the language game and the known methods of its translation;
3. to analyze the possibility of reproducing the studied phenomenon in the language of translation with the preservation of the language game on the example of the TV show "*Whose Line Is It Anyway?*".
4. to develop methodological recommendations for the formation of foreign language competence on the material of the TV show "*Whose Line Is It Anyway?*".

The methodological base of the paper covers the following methods: theoretical analysis (elaboration of basic theoretical concepts related to the

phenomenon of language game, its translation and game methods of teaching English); theoretical synthesis (a generalization of theoretical information about the concept of "language game" and its implementation in the communicative process); system analysis (selection of material for analysis, its grouping); descriptive method (explanation of the use of translation techniques and transformations), grouping method (by translation methods and level of language game implementation).

The first chapter addresses the issue of language game evolvement. It is outlined that the language game originated in ancient times in the form of games with the logic of thinking and gradually transformed into an object of study of philosophy, psychology, and linguistics. Austrian-British philosopher Ludwig Wittgenstein is considered to be a father of the term *language game*. He defined it as a set of all possible situations when a speaker behaves freely with the form of speech. Nowadays, language game is becoming of professional interest to an increasing number of linguists. The field of language game research covers literary works, mass media, television, and social networks.

The paper examines the problem of the confusion of terms usage: terms language game, wordplay, and pun are often misused. Studying the properties of mentioned above terms gave the possibility of identifying the difference between them.

The language game is a way of manipulating language by conveying information in a unique form without compromising the content itself.

The wordplay is a literary technique; use of a phonetic and grammatical form of language units to create unexpected semantic-stylistic effects, based on playing on the consonance of words with differences in their meanings.

The pun is a form of wordplay that exploits different meanings of a word, or of similar-sounding units, for a humorous or rhetorical effect.

To sum up, the language game is creative, non-standard handling of all languages units, wordplay is a kind of language game, and a pun is a kind of word game.

The paper gives a detailed analysis of language game functions. Previous studies by T. Kuranova have indicated that language game can perform aesthetic, comic expressive, mollifying, meaning-making, linguistic, and self-presenting functions. Within a certain discourse, a language game can perform several functions at once, be interpreted differently, and thus contribute to the linguocreative activity not only of the speaker but also of the recipient.

The paper also deals with the typology of the studied notion. The first systematization of language games belongs to its author – L. Wittgenstein. In his treatise, the scholar described the following types of language games: giving and carrying out orders; description of the appearance of the object or an estimate of its size; construction of the object according to the description (drawings); event notification; reflections on the event; formation and testing of hypotheses; presentation of experimental results in tables and diagrams; composing a story; acting; singing; guessing riddles; jokes; translation from one language to another; requests, thanks, curses, greetings, prayer.

The most well-known is the typology based on the fact at which level the violation of rules occurs. Thus, the following types of language game are distinguished: 1) phonetic and phonological (game with sounds, tempo, timbre, intonation, paronymy, alliteration); 2) graphic, spelling, and punctuation (non-compliance with the rules of spelling and punctuation, visual poetry); 3) morphological (game with word forms); 4) syntactic (homonymy, compression, comparison, word order); 5) word-formation (creation of new lexical units); 6) lexical (synonyms, homonyms, paronyms, polysemous words); 7) semantic; 8) pragmatic; 9) stylistic levels.

The second chapter deals with the issue of language game translatability. Until recently, very little research about the translation of the language game was known to linguistics. Language game, or at least its most distinctive subcategory, wordplay, was often considered untranslatable. The translation of the wordplay / language game remained unexplored until the turning point, which came only with the publication of the works of D. Delabastita and F. Hebert in the 90s of the 20th century. Having

analyzed the ideas of the untranslatability of the language game, D. Delabastita singled out the points that refute its untranslatability. All languages have common features, especially if they are typologically or historically related, and should be assessed not in isolation, but according to the functions and type of text in which they appear. D. Delabastita pointed out that untranslatability of the language game can be reduced under certain circumstances or be dependent on how desirable an accurate translation is to a translator, but he did not accept untranslatability as the truth.

Today, the translation of a language game is seen as a space for creativity, which can be complicated by many factors. These are both fundamental translation problems and cultural and extralinguistic factors.

Fundamental translation problems include different levels of specificity in different languages, metonymic and metaphorical extensions of meaning, linguistic varieties of language, false friends of a translator, cultural background of language play, the function performed by the element of language game in the text, etc. Extralinguistic factors entail liberties the translator may or should take with the source text, the working conditions of the translator, material and institutional environment, remuneration, and the translator him- or herself.

The translation of a language game is best interpreted by a text-centric ontology, which perceives translation as functional and semantic equivalence. Attempts to systematize language translation techniques have been made by many scholars. All existing classifications can be summarized by the result of translation: *language game* → *language game*, *language game* → *non-language game*, *language game* → *editorial technique*.

Thus, the allegations about the untranslatability of the language game are explained by the lack of studies with a thorough analysis of the phenomenon and a narrow idea of what translation is. Although the phenomenon of language game creates a lot of difficulties for translators during its reproduction, untranslatability is in most cases uncharacteristic.

The study analyzes 17 examples of language game in the TV show "Whose Line Is It Anyway", 7 at the phonological and 10 at the lexical level.

One of the most valuable sources of examples of the language game "pun" is the comedy show "*Whose Line Is It Anyway?*".

"*Whose Line Is It Anyway?*" (abbreviated *Whose Line?* or *WLIIA*) is a short comedy improvisational show first aired on British television in 1988. The peculiarity of the show is the lack of a script – the actors play the proposed situations in the studio in front of the audience, using their creative abilities and all the possibilities of language.

Examples of language game in the research show "*Whose Line Is It Anyway?*" were found at all language levels. The brightest are traced on the phonological and lexical levels.

Phonostylistic features that contribute to the creation of a language game in the TV show "*Whose Line Is It Anyway?*" include changing the speed and rhythm of speech, accentuation and rhyming consonance of words, pronunciation with an accent and changing the tone. Each of the above techniques in combination with lexicostylistic means demonstrates a high level of linguistic creativity of the speaker.

At the phonological level, the reference translation, where *language game* → *language game*, was achieved in 5 cases. The translation transformations that made this possible were compensation, generalization, concretization, and logical development. The method of *language game* → *editorial technique* was used in only one example. An important role for the language game of the phonological level is played by the duplication of speech style during the sound of the show.

The study of lexical composition gives grounds to assert that the use of lexicostylistic devices plays an equally important role in comparison with phonostylistic means. During the analysis, it was found that in most cases the language game is realized with the help of the usual puns and wordplay. As part of the show "*Whose Line Is It Anyway?*" speakers actively operate with polysemic and homonymous units, use zoosemisms, and the phenomenon of paronomasia, resort to comparisons and presuppositions in speech.

At the lexical level, translation *language game* → *language game* was possible in all 10 studied examples. Leading translation transformations are contextual replacement, compensation, antonym translation, and generalization.

The translatability of the language game was proved on the basis of the studied material and it was determined that the result significantly depends on the time spent on the study of possible variants of translation of each element of the analyzed phenomenon.

Possibilities of using language games in the paradigm of foreign language teaching methods were investigated. In the course of learning English activities with language game contribute to the following goals: educational (development of tolerance, desire for self-improvement, formation of teamwork skills), developmental (development of communication, cognitive, speech skills), educational (learning, generalization, deepening of educational material), socializing. It is determined that the use of language games can promote the development of a number of linguistic skills, including phonetic, lexical, grammatical, syntactic and pragmatic skills.

As part of the master's study, guidelines for role-playing using fragments of the improvised show "*Whose Line Is It Anyway?*" were developed. The given variant of conducting a role play in an English lesson in high school creates conditions for free unprepared communication in a foreign language. Thanks to this format, listening skills, grammatical structures of questions are trained, and lexical material is consolidated. The game form helps to motivate students, arouses interest in learning the language.

Prospects for further research can be seen in the development of guidelines for new options for implementing the phenomenon of language games (including the material of the British improvisational show "*Whose Line Is It Anyway?*") In the learning process to form linguistic and sociolinguistic competencies of students.

ДОДАТКИ

Додаток А

Warming-up

- **Prohabit** (prohibit + habit) – forbid the tendency to act in a particular way;
- **Thunderwear** (thunder + underwear);
- **Antipathy** (“anteapathy”) – strong dislike of tea;
- **Conductor** (“condoctor”) – medical person who directs an orchestra on weekends;
- **Funtastic** (fun + factastic);
- **Evidence** (“evidance”) – life proof of dancing ability.

Додаток Б

Whose Line Is It Anyway? Season 1 Episode 5

Let's make a date

- TV presenter** – Hi, bachelor number 1, I am a really fun-loving person. If you were a lipstick color, what would you be?
- An Amish Guy – I would be brown like The Earth. A good solid earth tone, but you should not wear so much make-up, you harpy.
Мовна гра: німецько-пенсільванський акцент, засуджуючий тон мовлення.
- TV presenter** – You are funny; you use big words! Bachelor number 2, if I were Monica Lewinsky, where would you take me?
- In The Dentist's Chair (*murmuring with open mouth*)
Мовна гра: вимовляння слів у незрозумілий спосіб.
- TV presenter** – God, you sound funny. Bachelor number 3, which is your idea of a really fun afternoon?
- Gradually Turning Into A Parrot – Oh, I'd just like, you know, spend some time with you. I think it's the main thing, you seem to be a tough egg, but I think I can crack you. Cracker! Cracker! Cracker!
Мовна гра: імітування мовлення папуги, вживання лексеми *cracker* – одного з найтипівіших вигуків папуг. Вживши у попередньому реченні вираз *to crack a tough egg*, актор скористався співзвучністю дієслова та пташиного вигуку, продемонструвавши феномен мовної гри.
- TV presenter** – Wow. Bachelor number 1, what is your favourite colour and why?
- An Amish Guy Another colour question. I'll tell you. The color of a willow switch across your behind, that's what you need!

**Мовна гра: німецько-пенсільванський акцент,
засуджуючий тон мовлення.**

- TV presenter** – Okay, I got it. Bachelor number 2, favourite garden plant?
In The Dentist’s Chair (*crying loudly*)
- Gradually Turning Into A Parrot (*Is pretending to be a parrot that is sitting on a branch*)
- TV presenter** – And finally, Bachelor number 3.
- Gradually Turning Into A Parrot – Hello! Hello! Who is a pretty girl? Who is a pretty girl?
Мовна гра: повтор, імітування мовлення папуги
- TV presenter** – Hi! Me! I like that answer, I haven’t even asked a question.
- Gradually Turning Into A Parrot – I like ... question. I like that answer. I like that answer. Hello!
Мовна гра: повтор, імітування мовлення папуги
- TV presenter** – I think, bachelor number 1 was Sean Connery.
Number 2 had no jaw.
Number 3, I thought, he was a parrot.