**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**УМАНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

**ІМЕНІ ПАВЛА ТИЧИНИ**

**Факультет іноземних мов**

**Кафедра теорії та практики іноземних мов**

**Колісніченко Максим Олегович**

**ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ В ГУМОРИСТИЧНОМУ ДИСКУРСІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ**

Спеціальність 035.041 Філологія. Германські мови та літератури

(переклад включно), перша – англійська

**РЕФЕРАТ**

на

випускну кваліфікаційну роботу

за освітньою програмою

«Філологія. Германські мови та літератури

(переклад включно), перша – англійська»

**Умань – 2023**

**Магістерською роботою є рукопис.**

Роботу виконано в Уманському державному педагогічному університеті

імені Павла Тичини.

**НАУКОВИЙ КЕРІВНИК:** канд. пед. наук, доцент Паладьєва А. Ф.

**РЕЦЕНЗЕНТ:** д-р. пед. наук, професор Комар О. С.

Захист відбудеться 25.12.2023р. о 9.00 на засіданні ЕК факультету іноземних мов.

З роботою можна ознайомитись на кафедрі теорії та практики іноземних мов, за адресою: 20308, м. Умань вул. Садова, 28, ауд. № 405.

ЗМІСТ

|  |  |
| --- | --- |
| ВСТУП …………………………………………………………………... | 3 |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ГУМОРИСТИЧНОГО ДИСКУРСУ В АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ………. | 8 |
| * 1. Поняття дискурсу в історичній ретроспективі філологічних досліджень……………………………………………………………….. | 8 |
| * 1. Гумористичний дискурс як автономна лінгвістична система ….. | 16 |
| * 1. Поняття мовної гри та її вербальна реалізація …………………… | 21 |
| РОЗДІЛ 2. ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ В АНГЛОМОВНОМУ ГУМОРИСТИЧНОМУ ДИСКУРСІ …………… | 32 |
| 2.1. Лексико-семантичні особливості перекладу мовної гри в гумористичному дискурсі англійської мови ………………………….. | 32 |
| 2.2. Граматичні та фонологічні особливості перекладу мовної гри в гумористичному дискурсі англійської мови ………………………….. | 42 |
| 2.3. Способи досягнення відповідності відтворення мовної гри в англомовному гумористичному дискурсі засобами цільової мови ….. | 53 |
| ВИСНОВКИ ……………………………………………………………... | 76 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ………………………………. | 81 |
| СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ ………………………… | 85 |
| СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ .………….. | 86 |
| ДОДАТКИ ……………………………………………………………….. | 88 |

**ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ**

Магістерське дослідження присвячене вивченню особливостей перекладу гумору з англійської мови на українську, створюваного за допомогою мовної гри. Українські науковці вже мають здобутки у дослідженні мовної гри, серед них є Т. Анохіна, Т. Видайчук, К. Гуцал, О. Ємець, А. Колісніченко, Н. Король, В. Марченко, Г. Прокоф’єв  [1-5, 7, 9] та інші. Спираючись на їхні дослідження, можна стверджувати, що мовна гра, маючи специфіку двозначності, часто несе у собі стилістичні відтінки іронії чи сарказму, які притаманні гумористичному дискурсу. Структурні особливості англійської мови, сприяють лінгвістичній гейміфікації за рахунок широких можливостей для формальної двозначності мовних одиниць. Саме певна невідповідність предметно-понятійного змісту та мовного оформлення із ситуативністю події й створює гумористичний контекст та змінює стилістичне забарвлення дискурсу.

Англійській мові притаманна багатозначність мовних одиниць, завдяки чому у різних дискурсах вони несуть різне стилістичне навантаження та часто змінюють ролі за рахунок вдало дібраних мовних засобів. У процесі перекладу гумористичного дискурсу, який містить мовну гру, комічна двозначність в українській може виявляти певну специфіку, яка полягає в особливостях інтерпретації та можливості збереження прямої передачі гумористичної ситуації тими ж або подібними мовними засобами. Мовна гра часто присутня у гумористичному дискурсі, адже за допомогою додаткового значення лексичних одиниць перетворити нейтральний дискурс на гумористичний є природнім процесом за умови використання відповідних засобів. Таке додаткове смислове навантаження додає колориту висловлюванням та вимагає гнучкості у перекладі та сприйнятті між співрозмовниками, які є не носіями мови оригіналу гумористичного дискурсу.

**Актуальність обраної теми** пояснюється необхідністю виявлення особливостей перекладу гумористичного дискурсу на українську мову при застосуванні мовної гри в англійській мові та аналізу можливостей для збереження ефекту комічної двозначності.

Мовна гра виникає внаслідок примусового змішування смислів, які вживаються в одному мовному вираженні, внаслідок чого створюється комічний ефект певного контексту. Основою комічного ефекту є точка подвійної асоціації, суть якої полягає в тому, що окремо дібрані мовні одиниці завдяки багатозначності дають можливість для сприйняття двох різних варіантів тлумачення змісту. При перекладі гумористичного дискурсу часто виникає суперечність передачі змісту висловлювання, тому дослідження можливостей передачі комічності викликає особливий інтерес та обґрунтовує актуальність теми нашої випускної кваліфікаційної роботи.

**Мета** роботи полягає у виявленні лексико-семантичних, граматичних та фонологічних особливостей мовної гри в гумористичному дискурсі англійської мови.

Поставленою в дослідженні метою передбачено виконання таких **завдань:**

1. Визначити генезу і основні характеристики дискурсу загалом та гумористичного дискурсу зокрема в історичній ретроспективі філологічних досліджень;

2. Схарактеризувати поняття «мовної гри» та її вербальної реалізації в гумористичному дискурсі англійської мови;

3. Визначити та класифікувати лексико-семантичні, граматичні та фонологічні особливості перекладу мовної гри в гумористичному дискурсі англійської мови;

4. Встановити способи досягнення відповідності відтворення мовної гри в англомовному гумористичному дискурсі засобами цільової мови.

**Об'єктом** дослідження є поняття мовної гри.

**Предметом** дослідження є особливості перекладу гумористичного дискурсу англійської мови на українську мову.

Мета і завдання цієї роботи визначили вибір таких **методів дослідження:**

* описовий метод;
* порівняльний метод;
* дескриптивний метод;
* метод дискурсивного аналізу;
* метод дефініційного аналізу;
* метод компонентного аналізу;
* метод узагальнення й інтерпретації отриманих даних.

**Матеріалом** магістерської роботи слугували транскрипти комедійних виступів англійською мовою відомих коміків, які поширені у мережі TikTok та платформі YouTube, діалоги між персонажами відомого комедійного серіалу «Друзі» («Friends»), гумористичні оповідання, висловлювання і анекдоти; коментарі в блогах та соціальних мережах тощо.

**Теоретичне значення** визначається тим, що розгляд відповідних способів перекладу мовної гри дозволяє визначити необхідні типи мовних засобів, що використовуються для подвійного підтексту у гумористичному дискурсі англійської мови без втрати комічності під час інтерпретації українською мовою. Досягнуті наукові результати роблять внесок у розвиток лінгвістичного аспекту дискурсу, стилістичного, граматичного та лексичного аналізу мовних засобів, що беруть участь у інтерпретації комічного ефекту.

**Практична значущість** магістерської роботи полягає в тому магістерської роботи полягає тому, що результати визначення лексико-семантичних, граматичних та фонетичних особливостей перекладу гумористичного дискурсу, а також у виявлення способів перекладу мовної гри за допомогою багатозначності англійської мов можуть знайти застосування в курсах лексикології, стилістики, практичної граматики, практичної фонетики сучасної англійської мови, теорії та практики перекладу, в спецкурсах з лінгвокультурології та проблем перекладу.

**Апробація результатів дослідження.**  Результатинашого наукового дослідження були предметом обговорення та пройшли апробацію на засіданнях кафедри теорії та практики іноземних мов, Лабораторії лінгвокультурології та зіставної лінгвістики, на зібраннях студентської проблемної групи «Іноземні мови у глобалізаційному просторі» Уманського державного педагогічного університету імені Павла Тичини та доповідалися й обговорювалися на:

* V Всеукраїнській студентській науково-практичній Інтернет-конференції «Сучасні філологічні дослідження: традиції та інновації» (м. Умань, 17 березня 2023 р.);
* VI Міжнародній науково-практичній Інтернет-конференції «Інновації в сучасній освіті: український та світовий контекст» (м. Умань, 20 жовтня 2023 р.);
* ІІІ Міжнародній науково-практичній онлайн-конференції «Шляхи удосконалення професійних компетентностей фахівців в умовах сьогодення» (м. Рівне, 12-13 жовтня 2023 р.);
* ІІ Науково-методичному семінарі «Проблеми романо-германської філології та іншомовної лінгвометодики у ціннісних вимірах сьогодення» (м. Умань, 23 листопада 2023 р.).

**Публікації.** Основні положення та результати дослідження відображені в 2 наукових публікаціях автора:

1. Колісніченко М. О. Категорія гумору у контексті відтворення мовної гри в різних типах дискурсів. *Сучасні філологічні дослідження: традиції та інновації :* матеріали V Всеукр. студ. наук.-практ. Інтернет-конф. (Умань, 17 бер. 2023 р.). Умань : Візаві, 2023. С. 227–229.
2. Колісніченко М. О. Lexical and Semantic Features of Translation in Humorous Discourse. *Інновації в сучасній освіті: український та світовий контекст :* матеріали VІ Міжнар. наук.-практ. Інтернет-конф.(Умань‚ 20 жовт. 2023 р.). Умань : Візаві‚ 2023. С. 82–84.

**Обсяг і структура дослідження**. Магістерська робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг роботи разом із бібліографією становить 89 сторінок.

**ВИСНОВКИ**

Проведене магістерське дослідження, що висвітлює особливості перекладу англомовного гумористичного дискурсу, що містить мовну гру, на українську мову.

У ході дослідження з’ясовано, що гумористичний дискурс є певна комунікативна ситуація, зміст якої носить комічний характер, створений мовними засобами з метою створення продукту жартівливого спілкування. Гумористичний дискурс досліджувався у двох напрямках: семантичному та прагматичному. Виявлено, що семантичний аспект гумору виражається у грі на основі невідповідностей предметно-понятійного характеру, тоді як прагматичний аспект аналізує нормативно-оцінюючу та ситуативну гру.

Добірка матеріалу, що досліджувався, створює перелік жартів, уривків літературних творів, кіно, вивісок, оголошень усного та письмового штибу, які розглядалась у роботі як гумористичний дискурс. Здійснюючи вибір перерахованих типів дискурсів, ми опиралися на такі аспекти:

- можливості для перекладу полісемії та багатозначності з метою збереження комічної ситуації;

- варіативність засобів для створення мовної гри у перекладі;

- подібність у створенні гумористичних дискурсів;

- можливість для окреслення способів перекладу джерел досліджуваного матеріалу.

Здійснюючи аналіз добірки матеріалів, ми з’ясували, що дискурс часто стає гумористичним, якщо має незначну мовну гру, яка за рахунок подвійності сприйняття, легко перетворює ситуацію на комічну з несподіваною розв’язкою, що широко притаманне жартам. Крім того, комічне також може виникати внаслідок несумісності сприйняття інформації із комунікативною ситуацією. У ході дослідження було виявлено, що мовна гра у гумористичному дискурсі зустрічається у оголошеннях, обмовках журналістів, виступах коміків, літературних творах тощо. Аналіз змісту дискурсів показав, що за емоційним забарвленням такі комунікативні акти як правило мають іронічний або саркастичний характер.

Досліджуючи матеріали, було виконано низку завдань. Визначено генезу і основні характеристики дискурсу загалом. З’ясовано, що поняття «дискурсу» має довгу історію, пройшло певну еволюцію, унаслідок чого змінило трактування. Перше значення сягає часів античності й тотожне поняттям «діалог» чи «бесіда», або «лекція», «розповідь». Щодо сучасного погляду, то «дискурс» – це сукупність певних факторів, оформлених засобами мови, які відображають окрему ситуацію. Визначено, що у понятті «дискурс» функціонують дві парадигми: формалізму та функціоналізму, які іншими словами, пов’язані з мовою та ситуацією відповідно. Було визначено поняття «гумористичного дискурсу», яке пов’язане із комунікативною ситуацією, зміст якої має комічний характер і створюється за допомогою мовних засобів, що обігруються у жартівливому спілкуванні. Дослідження поняття «гумористичного дискурсу» дало можливість виокремити ситуативні та мовні аспекти гумору. Серед ситуативних аспектів гумору було виокремлено комічне сприйняття, іронію та сарказм, мультикультурність контексту; мовні аспекти гумору: побудова комічної ситуації та вибір специфічних мовних засобів.

У нашій роботі було досліджене поняття мовної гри та засобів, які застосовуються для її створення у гумористичному дискурсі. З’ясовано, що мовна гра першочергово пов’язана із семантикою у гумористичному дискурсі, тобто засобами полісемії та багатозначності. Поняття мовної гри досліджувалося за двома аспектами: діахронічним (використання вторинного значення у контексті) та синхронічним (усвідомлення гумористичного підтексту у певній ситуації). У ході дослідження виокремлено низку елементів, які створюють гумористичний ефект у дискурсі: гра слів, паронімія, іронія та сарказм, алітерація, недоліки у мові, жаргон та мовні особливості. Визначено засоби, які використовуються для створення цих елементів у гумористичному дискурсі. Зазначено такі засоби:

* омоніми,
* пароніми,
* антоніми,
* звукові асоціації,
* гра слів,
* творчий підхід,
* мовна багатозначність.

Кожний з перелічених засобів було проаналізовано та підтверджено прикладами. У результаті дослідження поняття «мовна гра» з’ясовано, що вона є невід’ємною частиною гумористичного дискурсу та створюється найчастіше засобами полісемії.

У другому розділі дослідженні було визначено та класифіковано лексико-семантичні, граматичні та фонологічні особливості перекладу мовної гри в гумористичному дискурсі англійської мови. Лексичні особливості досліджувались на рівні транслітерації, транскрипції, кальки. Семантичні особливості розглядались за допомогою аналізу значення слова та його поняттєвих зв’язків у контексті, конкретизації значення, визначення явищ полісемії.

У результаті дослідження було з’ясовано, що прямий переклад частіше втрачає комічний ефект. Фактично, дотримуючись точного перекладу лексичних одиниць, перекладач має обмежені можливості для такої ж точності у передачі підтексту, який виражається за допомогою мовної гри. Для більш відповідного перекладу є необхідність підпорядковувати лексеми відповідно до потреб мови перекладу та максимально наближати контекст до комічного ефекту створеного у мові оригіналу. За нашими спостереженнями важливою функцію для перекладу у семантичному полі є узгодження значення слова з його поняттєвими зв’язками у контексті та можливість варіативності у виборі лексичного оформлення у мові перекладу.

Граматичні особливості перекладу мовної гри розглядались на рівні подвійності значення за морфологічною ознакою, перекладу за допомогою граматичних анаморфізмів, вживання ігрових форм мовлення, перекладу граматичних конструкцій та перекладу нестандартних частин мови. Визначено, що найпоширенішим засобом створення мовної гри є полісемія морфологічних одиниць або вживання їх у несподіваному контексті. Часто приводом для мовної гри є вживання морфем у невідповідних граматичних формах, що призводить до подвійності сприйняття та введення комічного ефекту у комунікативну ситуацію. Окрему увагу у роботі відведено для аналізу перекладу синтаксичних особливостей створення мовної гри. Досліджено можливості для передачі синтаксичної омонімії та пунктуації. З’ясовано, що синтаксично комічність може бути передана на мову перекладу без втрати комічного ефекту.

Фонетичні особливості було окреслено на рівні інтонації, гри слів, схожих за звучанням, мовленнєвим ритмом та фонологічної гри. Аналіз цих особливостей показав, що інтонація, ритм досить вдало передаються при перекладі, адже мають специфічність притаманну традиційному сприйняттю гумористичного дискурсу, який зрозумілий в обох досліджуваних мовах. Щодо гри слів, схожих за звучанням та фонологічної гри, то їх переклад можливий лише за рахунок підбору схожих за звучанням слів в мові перекладу, тобто, необхідний відповідний підбір лексичного матеріалу з подібним фонетичним ефектом.

Завершальним етапом нашої роботи стало визначення способів досягнення відповідності відтворення мовної гри в англомовному гумористичному дискурсі засобами цільової мови. Перелік цих способів містить вид способу, пояснення та розкриває функціональне значення у контексті. Серед лексико-семантичних способів було визначено трансляцію, парафраз та частково гру на схожості звучання, який також пов’язаних із фонологічним видом. Граматичний вид виражений способами зміни контексту та використанням гумористичних структур. Фонологічний вид, крім вже окресленого має ще спосіб збереження інтонації. За функціональністю перекладу граматичні способи переважають, адже надають більше можливостей для варіацій, щоб зберегти комічність ситуації. З іншого боку, лексико-семантичні та фонологічні способи більше наближені в мовному оформлення до мови-оригіналу, тому якісніше розкривають первинне значення у контексті. У такому випадку при перекладі необхідне додаткове роз’яснення комічності у гумористичному дискурсі.

Подальше дослідження перекладу мовної гри відкриває широкі перспективи для спеціалістів у сфері лінгвістики, соціології, педагогіки, теорії та практики перекладу тощо. Перспектива цієї теми полягає у вивченні особливостей перекладу ідіом та фразеологізмів у різних типах дискурсів.