

УДК 81'1.001.57:070.41

**Н. А. Карпенко, А. В. Коваль,**  
Національна академія Національної гвардії України, м. Харків

### **МОДЕЛЮВАННЯ МОВНОЇ ГРИ НА БАЗІ АКТУАЛІЗАЦІЇ ПРЕЦЕДЕНТНОСТІ (НА МАТЕРІАЛІ ГАЗЕТНИХ ЗАГОЛОВКІВ)**

*У статті проаналізовано засоби моделювання мовної гри на базі прецедентності в заголовках публіцистичних статей. Визначено групи прецедентних текстів, що стали основою створення мовної гри. Досліджено лінгвістичні особливості відтворення прагматики в перекладі англійських газетних заголовків українською мовою. Запропоновано способи перекладу мовної гри зі збереженням гумористичного ефекту та прагматики оригінального тексту.*

**Ключові слова:** мовна гра, прецедентність, газетні заголовки, відтворення прагматики.

#### **LANGUAGE PLAY MODELLING BASED ON PRECEDENCE**

*The article deals with the modelling of the language play based on precedence. It is proven that precedent texts are widely used in newspaper headlines to create a language play which is one of the most problematic language phenomena in terms of translation whether oral or written. The aim of this study is to determine the means of modelling of the precedent language play as well as the ways of translation which help to transfer its pragmatic meaning. The authors define groups of precedent texts on the basis of which the language play is created. Such texts include names of famous works of literature, idioms, quotations taken from famous movies, names of movies, names of famous songs. A special attention is paid to linguistic peculiarities of transferring the pragmatic meaning when translating English newspaper headlines into Ukrainian. The researchers examine newspaper headlines in the light of their pragmatic intention and ironic effect of a language play. The results show that 1) precedent texts used in newspaper style are often ironic; 2) adequate translation of the language play requires a high level of communicative competence which implies not only a proficiency level of the translation activity but also certain skills to think creatively when it comes to such a phenomenon as the language play.*

**Key words:** language play, precedence, newspaper headlines, pragmatic meaning.

**МОДЕЛИРОВАНИЕ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ НА БАЗЕ АКУАЛИЗАЦИИ ПРЕЦЕДЕНТНОСТИ (НА МАТЕРИАЛЕ ГАЗЕТНЫХ ЗАГОЛОВКОВ)**

*В статье проанализированы способы моделирования языковой игры на базе прецедентности в заголовках публицистических статей. Выявлены группы прецедентных текстов, которые стали основой создания языковой игры. Исследованы лингвистические особенности передачи прагматической составляющей при переводе английских газетных заголовков на украинский язык. Предложены способы перевода языковой игры с сохранением юмористического эффекта и прагматики оригинального текста.*

**Ключевые слова:** языковая игра, прецедентность, газетные заголовки, передача прагматической составляющей.

Під час написання статті журналісти приділяють увагу і заголовкам, що є одним із способів зацікавити читача та переконати у важливості її прочитання. Оскільки в межах функціонування публіцистичного стилю заголовки є першочерговим засобом привертання уваги читача, тому їх форма має бути помітною, яскравою та оригінальною.

Інтертекстуальність є однією із всеохоплюючих та ключових категорій сучасного міждисциплінарного бачення та вивчення світу загалом та кожної із галузей науки зокрема. Кожен фрагмент наукового, художнього, публіцистичного та ін. текстів є нічим іншим ніж переосмисленим баченням вже отриманої інформації через той чи інший канал із певними доповненнями чи опущеннями. Таким чином, помічаючи певний фрагмент тексту, що співвідносний із наявним фондом пресупозицій індивіда, проте із певними змінами, що їх визначаємо як мовну гру, реципієнт, очевидно, має виявити зацікавленість у поданій інформації. Тож журналісти активно послуговуються прецедентними текстами для побудови заголовків статей. Це дає підстави виокремлювати прецедентність як один із засобів моделювання мовної гри.

У контексті сучасних тенденцій розвитку мовознавства дослідження механізму моделювання мовної гри є актуальним, зважаючи на прагматичну орієнтацію лінгвістики. Про посилену увагу до зазначеної проблеми свідчать розвідки таких учених, як Н. Арутюнова, Т. Космеда, В. Маслова, В. Санніков, О. Васіна, А. Білозуб та ін.

Розробка проблеми перекладу мовної гри є однією з таких, що не отримали вичерпного перекладацького аналізу, не зважаючи на її складність та необхідність детальної розробки. До того ж прецедентність як основа формування мовної гри не стала предметом розгляду мовознавців, що й становить актуальність обраного в статті питання.

**Метою статті** є виявлення засобів моделювання мовної гри на базі прецедентності в заголовках публіцистичних статей та визначення способів перекладу, що забезпечують відтворення прагматики оригінальних текстів.

Мовна гра є таким явищем, що виразністю своїх форми та змісту забезпечує реалізацію інтенцій мовця та привертає увагу реципієнта. Тож у низці сучасних статей простежуємо використання мовної гри як засобу привертання уваги. Разом із тим проаналізований матеріал дає підстави для виокремлення прецедентності як ефективного засобу моделювання мовної гри, що засвідчує частотність її використання в заголовках.

Проаналізовані заголовки статей, присвячені політичним подіям сучасності, засвідчують іронічне ставлення до написаного, оскільки тут мовна гра зреалізовує одну зі своїх основних функцій – створення гумористичного ефекту. Ця тенденція свідчить про несприйняття сучасниками подій, що відбуваються у владі, та недовіру їй.

Одним із найбільш проблемних питань перекладознавства є переклад мовної гри. У цьому разі перекладачеві необхідно відтворити таку мовну одиницю, що не існує в літературній мові, оскільки гра слів є наслідком порушення мовних норм із метою максимального впливу на читача.

Способи моделювання мовної гри демонструють постійну динаміку, тому пошук способів їхнього перекладу залишається питанням, що потребує постійної та ретельної уваги фахівців відповідної сфери.

Способи моделювання мовної гри варіюються залежно від мовних рівнів, що їх ресурси використані для створення того чи того явища обігрування, виявляючи себе на лексичному, синтаксичному, фразеологічному, морфологічному і лексикографічному рівнях.

Що стосується способів перекладу мовної гри, то виокремлюють насамперед такі: [Див.: 1]: 1) гра слів оригіналу перекладена грою слів мови перекладу; 2) гра слів – вираз без елементів гри слів; 3) гра слів – риторичний засіб (повтор, алітерація, парадокс та ін.); 4) опущення фрагменту, що містить мовну гру; 5) відтворення мовної гри в оригінальній формі та, за можливості, контексту; 6) компенсація – використання мовної гри в іншому місці, якщо в попередньому фрагменті гри було опущено; 7) додавання нового фрагменту, що містить мовну гру; 8) застосування редакторської техніки (примітки, зноски, пояснення та ін.).

Отже, для перекладу фрагменту, що містить мовну гру, необхідно актуалізувати не лише мовну компетенцію, але й когнітивно-гносеологічну – знання про світ, володіння широким спектром пресупозицій із метою збереження наявної в оригіналі прагматики.

Разом із тим, використання мовної гри додає іронічно-гумористичного змісту, оскільки гра слів зреалізовує одну зі своїх ключових функцій – створення гумористичного ефекту, що її відтворення в тексті оригіналу також є необхідним.

Одним зі способів моделювання мовної гри, що поширений у сучасному публіцистичному дискурсі, є використання прецедентних текстів. Для досягнення своїх інтенцій (привернути увагу читача) автори статей послуговуються фрагментами мовлення, що є прикладами ремінісцентних текстів – «готових» інтелектуально-емоційних блоків, культурно-аксіологічних знаків [2].

Основа мовної гри – нівеляції мовних норм. Під час перекладу необхідне збереження такого відхилення від правил, що ускладнює перекладачеві завдання. Відповідно перед перекладачем постає низка завдань: а) зберегти основну інформацію тексту; 2) відтворити мовну гру; 3) зберегти прецедентність. Наприклад, у одному із заголовків використано мовну гру на графічному рівні: *tReasonable Doubts* [4], унаслідок чого гра вибудовується зі значеннями слів *treason – зрада, reasonable – обґрунтований, поміркований*. Для перекладу вважаємо за доцільне використати варіант: *tReasonable Doubts – зРАДливі сумніви*. У наведеному прикладі, звичайно є відхилення від створеного ефекту гри оригіналу, оскільки абсолютного відповідника знайти неможливо, проте збережено гру на графічному та лексичному рівнях, що зумовило створення мовної гри на основі змісту усєї статті та використання великих літер (стаття присвячена нерішучим діям Верховної Ради України).

Аналіз статей, присвячених сучасним політичним подіям, засвідчує використання прецедентних текстів у видозмієних формах, що є назвами всесвітньо відомих романів або ж фразеологізмів, що їх джерелом є твори видатних майстрів слова, наприклад: *Gas or no Gas? – Газ чи не газ?* [4] *All Quiet on the European front – На Європейському фронті без змін* [4]; *The Thousand and One Integrations – Тисяча та одна інтеграція*. Наведені заголовки засвідчують використання назв творів («*All Quiet on the Western Front*» – «На Західному фронті без змін», Еріх Марія Ремарк), крилатих виразів («*To Be or Not to Be?*» – «Бути чи не бути?») із заміною лексичних одиниць та збереженням загальної зовнішньої форми. У цих випадках загальна семантична структура лишається упізнаваною для представників більшості культур, не зважаючи на за-

міну конкретних мовних одиниць, що в свою чергу не мають повністю закрити первинну форму та зміст. У цьому випадку переклад не потребує створення нового та пошуку засобів створення гри в мові перекладу.

Виявляємо також випадки використання фразеологічних одиниць, що обігруються, порівн.: *After Them the Deluge* [4] – *Після них хоч потоп*. Тут використано англійську сталу одиницю *After Us the Deluge*, що її вибір був мотивований оцінкою безрозсудних дій, за які не несуть відповідальності конкретні політичні діячі. Природно, що питання забезпечення українців газом неодноразово привертало увагу преси, тому заголовок *Oiling Your Sled in Summertime* [4] (*Готуй улітку сани, а взимку вози*) було створено шляхом калькування українського прислів'я із заміною однієї лексичної одиниці (*to oil* – *змащувати мастилом*), на чому власне й побудована мовна гра (*oil* також має значення *нафта*).

Кінематограф також є одним із джерел прецедентності, що є способом формування мовної гри, напр.: *Mission Possible: Survival Without Russian Gas* [4] – *Місія здійснена: виживання без російського газу* (From «*Mission: Impossible*»). Знову ж таки розкривається проблема газового забезпечення шляхом використання назви відомого фільму. Фраза з кінофільму *Run, Petro, Run* [4] – *Біжи, Петро, Біжи* (From «*Forrest Gump*» – «*Run, Forrest, Run!*») (Про втечу з-під домашнього арешту Петра Мельника, горезвісного ректора університету Національної податкової служби, заарештованого під час отримання неправомірної винагороди) є упізнаваною саме завдяки дослівному перекладу.

Цікавим є моделювання мовної гри шляхом використання відомих назв пісень, порівн., ***Back to Black?*** *The parliamentary election may bring only few «new faces» to parliament* [4] – ***Back to Black?*** *У новому парламенті ми зможемо побачити лише кілька нових облич.* Наведений фрагмент демонструє використання відомого хіта гурту AC/DC «*Back to Black*». Уважаємо за доцільне залишити назву пісні без змін, оскільки для середньостатистичного українця вона є відомою і може лишитися упізнаваною лише в такому варіанті. Частина заголовку перекладено й читачеві, що, можливо, не знайомий із творчістю музикантів, основний зміст повідомлюваного буде зрозумілий навіть у випадку буквального самостійного перекладу першої частини, що й так формально демонструє використання алітерації та схожості зовнішньої форми слів *back* – *black*, що також є одним способів реалізації мовної гри. До того ж, використання англійських слів стає дедалі поширенішим навіть у періодичних виданнях, орієнтованих на українського читача. Так, російськомовна українська газета «*Время*» в одному з заголовків містить мовну гру, побудовану на співзвучності англійського слова *hotel* (*готель*) і російського *хотел* (*бажав*): *Харьков hotel бы больше клиентов в гостиницах* [3].

Очевидно, мовна гра в наведених прикладах реалізує одну зі своїх ключових функцій – гумористичну: події, що про них повідомляється, набувають іронічної тональності, що свідчить про іронічне ставлення до політичних подій сьогодення.

Проаналізований матеріал дає підстави виокремлювати такі групи прецедентних текстів, що стали основою створення мовної гри:

- 1) назви відомих творів;
- 2) фразеологізми;
- 3) крилаті фрази з відомих фільмів;
- 4) назви фільмів;
- 5) назви відомих пісень

Залежно від особливостей кожного випадку використання мовної гри використовувалися різні способи перекладу, як от: дослівний переклад, генералізація, відсутність перекладу (оригінал тексту лишається без змін), еквівалент перекладу або ж створення мовної гри мовою перекладу на основі змісту та форми повідомлення.

Отже, прецедентні тексти є поширеним явищем у публіцистичному дискурсі та часто мають іронічну тональність. Їх переклад вимагає володіння високим рівнем комунікативної компетенції перекладача, що полягає не лише у наявності високого професійного рівня майстерності в перекладі для забезпечення ідентифікації та пошуку ефективних способів перекладу, але й певних умінь мислити креативно, оскільки йдеться про явище мовної гри.

**Перспективу дослідження** вбачаємо в необхідності дослідження питань, присвячених аналізу прецедентності як засобу моделювання мовної гри в публіцистичному дискурсі та розробці та доповненні конкретних аспектів теорії мовної гри та теорії перекладу, що полягають у пошуці та застосуванні ефективних способів перекладу мовної гри зі збереженням прагматики оригіналу.

#### Література:

1. Космеда Т. А. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична ігра (теоретичне осмислення дискурсивної практики) / Т. А. Космеда, О. В. Халіман. – Дрогобич : Коло, 2013. – 228 с.
2. Михалева И. Н. Реминисцентная структура художественных текстов / И. Н. Михалева // Культура, общение, текст : [сб. статей]. – М. : Наука, 1988 – С. 4–16.

#### Джерела ілюстративного матеріалу:

3. *Время*. – Харьков. – № 14. – 2016. – С. 1.
4. *The Ukrainian Week* / edited by Anna Korbut, Natalia Romanets, Shaun Williams. – Austria, Vienna, № 1–14, 2014. – 50 p.