

Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра української мови та прикладної лінгвістики

МОВНА ГРА ЯК ВИЯВ НАЦІОНАЛЬНОЇ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ

Кваліфікаційна робота
на здобуття ОС «магістр»
студентки II року навчання
галузі знань 03 «Гуманітарні науки»
спеціальності 035 «Філологія»
спеціалізації 035.01 «Українська мова
та література», ОНП «Українська
філологія та західноєвропейська мова»
Катерини Романівни БОНДАРЕНКО

Науковий керівник:
д.філол.н., професор кафедри
української мови та прикладної
лінгвістики
Лідія ГНАТЮК

«Допущено до захисту»

Протокол засідання

Кафедри української мови та прикладної лінгвістики

протокол № 14 від «14» травня 2026 року

завідувач кафедри _____ (підпис)

к.філол.н., доц. **Сергій РІЗНИК**



АНОТАЦІЯ

Магістерську роботу присвячено дослідженню мовної гри як вияву національної творчої особистості в сучасному українському комунікативному просторі. Актуальність теми зумовлена активним функціонуванням мовної гри в різних типах дискурсу, а також відсутністю єдиного загальноприйнятого визначення цього поняття в сучасному мовознавстві. Особливу увагу приділено виявленню специфіки національної лінгвокреативності українців та аналізу засобів творення мовної гри в умовах сучасного суспільно-культурного контексту.

Об'єкт дослідження становлять інтернет-меми, авторські сатиричні вислови й мініатюри та рекламні тексти, у яких реалізуються різні вияви мовної гри. Важливим є аналіз засобів творення мовної гри на лексичному та граматичному рівнях, а також особливості їх функціонування як прояву національної лінгвокреативності, що становить предмет дослідження. Метою роботи є визначення особливостей і закономірностей творення мовної гри як вияву національної особистості на матеріалі сучасної української мовної творчості.

У першому теоретичному розділі розглянуто основні підходи до визначення мовної гри, її функції, різновиди та засоби реалізації. У другому та третьому розділах здійснено практичний аналіз мовної гри в українському інтернет-просторі, авторських мініатюрах Оксани Бас-Кононенко й висловах Олександра Перлюка, а також рекламних текстах.

У результаті дослідження встановлено, що мовна гра є важливим засобом реалізації творчого потенціалу мовця, вираження оцінки, формування комічного ефекту та репрезентації національної ідентичності. Найпродуктивнішими видами мовної гри в сучасному українському дискурсі виявилися омонімія, паронимазія, міжмовна гра, трансформація фразеологізмів і словотвірні модифікації. Доведено, що мовна гра в умовах війни виконує також функції мовної самооборони та суспільного культурного спротиву.

Ключові слова: мовна гра, лінгвокреативність, національна ідентичність, мовна особистість, каламбур, комічність, сучасний комунікативний простір.

ABSTRACT

The master's thesis focuses on the study of language play as a manifestation of national creative personality in the modern Ukrainian communicative space. The relevance of the topic is determined by the active functioning of language play in various types of discourse and by the absence of a universally accepted definition of this phenomenon in modern linguistics. Particular attention is paid to identifying the specifics of Ukrainian national linguistic creativity and analyzing the means of creating language play within the current socio-cultural context.

The object of the research comprises Internet memes, authorial satirical expressions and miniatures, as well as advertising texts that contain various expression of language play. Particular attention is paid to the analysis of the means of creating language play at the lexical and grammatical levels, together with the peculiarities of their functioning as manifestations of national linguistic creativity, which constitutes the subject of this study. The purpose of the thesis is to identify the specific features and patterns of language play formation as a manifestation of national personality based on the material of modern Ukrainian linguistic creativity.

The first theoretical chapter examines the main approaches to defining language play, as well as its functions, types, and means of realization. The second and third chapters provide a practical analysis of language play in the Ukrainian Internet space, in Oksana Bas-Kononenko's authorial miniatures and Oleksandr Perliuk's witty expressions, as well as in advertising texts.

The research has demonstrated that language play serves as an important means of realizing the speaker's creative potential, expressing evaluation, creating comic effect and representing national identity. The most productive types of

language play in modern Ukrainian discourse have proven to be homonymy, paronomasia, interlingual play, transformations of phraseological units and word-formation modifications. It has also been established that under wartime conditions language play performs the functions of linguistic self-defense and cultural resistance within society.

Keywords: language play, linguistic creativity, national identity, language personality, pun, comic effect, modern communicative space.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	6
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МОВНОЇ ГРИ ЯК ВИЯВУ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ	10
1.1. Мовна гра як об'єкт лінгвістичних досліджень	10
1.2. Види мовної гри.....	23
1.3. Мовна гра як вияв лінгвокреативності народу та особистості.....	30
РОЗДІЛ 2. МОВНА ГРА В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКО- МОВНОМУ ІНТЕРНЕТ-ПРОСТОРІ.....	36
2.1. Обігрування різних значень багатозначних слів	36
2.2. Обігрування спільнокоренових слів	42
2.3. Парономазія	43
2.4. Словотвірна гра	45
2.5. Обігрування сталих конструкцій	47
2.6. Гра слів з використанням візуальних засобів.....	48
2.7. Міжмовна гра.....	50
2.8. Інші види мовної гри.....	51
РОЗДІЛ 3. МОВНА ГРА В СУЧАСНИХ АВТОРСЬКИХ ТА РЕКЛАМНИХ ТЕКСТАХ	56
3.1. Мовна гра в авторських текстах	56
3.2. Мовна гра в рекламних текстах	69
ВИСНОВКИ	73
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	75
СПИСОК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	84
ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	84

ВСТУП

Мовна гра завжди привертала і продовжує привертати увагу лінгвістів. Цей прийом можна простежити на різних рівнях мовотворчості, він демонструє вправність українців у креативному поєднанні слів, формуванні дотепних і влучних виразів. Особливого значення в українському суспільстві гра слів набула в останні роки – активне використання цього прийому для створення комічного ефекту та саркастичних виразів стало одним із засобів підтримки ментального здоров'я людей в умовах війни.

Українські науковці вивчають явище мовної гри крізь призму різних сфер функціонування. Зокрема гру слів у перекладних текстах розглядали Л. Богуславська [Богуславська 2017], З. Карпенко та О. Гнедкова [Гнедкова, Карпенко 2021], О. Демиденко та О. Козиряцька [Демиденко, Козиряцька 2018]. Використання прийому мовної гри в текстах паремій та афористиці, як народній, так і авторській, розглядають Л. Гнатюк [Гнатюк 2022], Ж. Колоїз [Колоїз 2016] і І. Подуст [Подуст 2019], а у власних назвах – Н. Мудрова [Мудрова 2008]. А. Тепшич [Тепшич 2017], Н. Дащенко [Дащенко 1996], Ж. Колоїз [Колоїз 2010]; А. Мартакова [Мартакова 2015], О. Тимчук і М. Брода [Тимчук, Брода 2015] досліджують мовну гру в художніх текстах, зокрема гумористичних жанрах та поезії, а Г. Гершун [Гершун 2015], Н. Карпенко та А. Коваль [Карпенко, Коваль 2016] – у журналістських матеріалах. Також Т. Крутько [Крутько 2012], О. Порпуліт [Порпуліт 2009], Ю. Деремєнда [Деремєнда 2011], Т. Добжинська [Добжинська 2008] і Н. Бутник [Бутник 2009] розглядають мовну гру через призму суспільного та рекламного дискурсів. Також це явище досліджується в парадигмі інтерпретативної лінгвістики дослідницями Т. Космєдою і О. Халіман [Космєда, Халіман 2013].

Попри значну кількість наукових праць, присвячених цьому феномену, поняття мовної гри не має єдиного загальноприйнятого визначення. Недостатня систематизованість підходів до інтерпретації цього явища, а

також потреба в уточненні функцій і механізмів реалізації мовної гри, виявлення специфіки засобів її творення в нових історичних обставинах зумовлюють необхідність подальших досліджень у цьому напрямку. Це визначає **актуальність** нашого дослідження.

Наукова новизна роботи полягає у виявленні специфіки національної лінгвокреативності, окресленні певних її закономірностей на різних мовних рівнях на прикладі жартівливо-іронічних висловів та інтернет-мемів, авторських лінгвістичних мініатюр та текстів реклами.

Мета дослідження – з'ясувати особливості і певні закономірності творення гри слів у проєкції на національну творчу особистість шляхом аналізу сучасної мовної творчості, як авторської, так і народної (дотепних висловів і жартів, інтернет-мемів, текстів реклами).

Завдання дослідження полягають у тому, щоб:

- 1) дослідити теоретичні засади вивчення мовної гри як вияву творчої особистості, її різновиди;
- 2) розглянути засоби творення мовної гри, наявної в сучасному українськомовному інтернет-просторі (на прикладі народних жартів та інтернет-мемів); класифікувати та докладно проаналізувати її види;
- 3) виявити специфіку засобів мовної гри в дотепних висловах і жартах (за збіркою О. Бас-Кононенко «Мова – зброя, фонетика – приціл!»);
- 4) проаналізувати вияви мовної гри в авторських дотепних висловах та рекламних текстах.

Об'єктом дослідження є інтернет-жарти (меми), авторські сатиричні вирази й мініатюри та тексти реклами, що містять елементи мовної гри.

Предметом дослідження є засоби творення мовної гри як вияву національної лінгвокреативності на лексичному та граматичному рівнях, особливості їх функціонування.

Практична значущість роботи. Результати роботи можуть бути використані для подальшого дослідження мовної гри як лінгвістичного явища та аналізу проявів мовотворчості українців.

Апробація результатів. Частину роботи було представлено у вигляді доповіді («Мовна гра в інтернет-просторі як вияв національної лінгвокреативності») на X Всеукраїнських наукових читаннях за участю молодих учених «Філологія ХХІ століття: нові дослідження і перспективи» (секція 4 «Українська мова в синхронному і діяхронному аспектах», підсекція 1 «сучасні процеси розвитку української мови»), 2 – 3 квітня 2026 року, Навчально-науковий інститут філології, місто Київ.

Основними **методами дослідження** є описовий (для аналізу та систематизації матеріалу), компонентний (для з'ясування особливостей структурної організації висловів і їхніх частин, у межах яких засвідчено явище мовної гри), зіставний (для з'ясування специфіки засобів творення мовної гри та вияву окремих її аспектів відповідно до контексту вживання лексем) та метод суцільної вибірки (для добору джерельної бази дослідження).

Джерельною базою є збірка іронічно-сатиричних мініатюр О. Бас-Кононенко «Мова – зброя, фонетика – приціл!», мережа «Інтернет» (меми, жартівливі вислови, рекламні тексти). Для лінгвістичного аналізу було використано тлумачний словник сучасної української мови за редакцією В. Бусела, фразеологічний словник В. Білоноженко, словники сучасного українського сленгу С. Пиркало та Т. Кондратюк, а також українсько-російський словник О. Ізюмова та інші.

Усього було опрацьовано 365 іронічних мініатюр зі збірки О. Бас-Кононенко «Мова – зброя, фонетика – приціл!», понад 100 мемів й інших інтернет-жартів, а також понад 250 авторських висловів та понад 100 текстів реклами. До аналізу було залучено 51 інтернет-жарт, 42 іронічні мініатюри зі збірки О. Бас-Кононенко «Мова – зброя, фонетика – приціл!», 27 авторських дотепних висловів та 15 рекламних текстів.

Структура роботи зумовлена метою та завданнями дослідження.

Робота складається з анотації, вступу, основної частини, що містить 3 розділи, висновків, списку використаної літератури, що нараховує 84 позиції,

списку умовних скорочень та списку джерел ілюстративного матеріалу.
Загальний обсяг дослідження 83 сторінки.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ МОВНОЇ ГРИ ЯК ВИЯВУ ТВОРЧОЇ ОСОБИСТОСТІ

1.1. Мовна гра як об'єкт лінгвістичних досліджень

Одним із провідних напрямів сучасної лінгвістики є дослідження мовної особистості та особливостей її функціонування в багатовимірному комунікативному просторі різних історичних епох. У цьому контексті особливу увагу науковців привертає явище *мовної гри*, яке стало характерною ознакою сучасного комунікативного дискурсу.

Єдине загальноприйняте поняття «мовної гри» ще остаточно не сформовано. Передусім це пояснюється тим, що мовна гра охоплює не лише власне мовленнєву діяльність людини, а й широкий комплекс позамовних чинників, які впливають на процес комунікації та особливості мовного самовираження.

Дослідники сучасного комунікативного середовища наголошують на поширенні так званого стилю «гранж» (від америк. *grunge* – «гидко, неприємно»), для якого характерними є прагнення до епатажності, оригінальності та свідомого порушення усталених мовних норм. Це яскраво виявляється і в активному поширенні цього явища [Космеда 2011, с. 137].

У свідомості носіїв мови мовна гра асоціюється із цілеспрямованими «пустощами», грою з мовою в широкому значенні слова, із різноманітним словесним і звуковим «кривлянням». Вона реалізується через обігрування багатозначних слів, омонімів, а також каламбури, мовні жарти й дотепи та афористичні вислови. Різноманітні мовні ігри знайомі людині з раннього дитинства та залишаються важливою складовою повсякденності протягом усього життя [Габідулліна, Жарикова 2021, с. 8].

Останнім часом явище мовної гри в різних типах текстів дедалі частіше стає предметом зацікавлення мовознавців. У науковій літературі мовну гру визначають як особливу форму людської діяльності, для якої характерні

естетична виразність, створення комічного ефекту та лінгвальна природа [Добровольська 2015, с. 94].

Мовна гра у вузькому розумінні – це використання мови задля досягнення позамовного, естетичного, художнього (найчастіше – комічного) ефекту» [Габідулліна, Жарикова 2021, с. 9].

Водночас поняття «мовна гра» чітко не визначено і залишається дискусійним, а тому потребує подальшого наукового осмислення. Як зауважує А. Синиця, «концепція «мовних ігор» за своєю суттю являється настільки новаторською і багатогранною, що її еволюція в різного роду семантичних модифікаціях і на сьогодні не вичерпала свій потенціал, залишившись доволі перспективною темою для досліджень» [Синиця 2008, с. 133].

Сучасне мовознавство дедалі активніше звертається до дослідження феномена мовної гри, розглядаючи його як одну з характерних ознак сучасного комунікативного простору. У працях науковців мовна гра постає не лише як прояв індивідуальної мовотворчості, а і як важливий механізм реалізації креативного потенціалу мовця, засіб вираження емоцій, оцінки та взаємодії з адресатом [Піддубна 2019]. Саме тому мовна гра є одним із найбільш актуальних об'єктів лінгвістичних досліджень сьогодні.

І хоча термін яскраво підкреслює важливість мовного аспекту, витoki дослідження цього явища беруть свій початок у філософській науці. Саме поняття «мовна гра» в наукову сферу ввів австрійський філософ Людвіг Вітгенштайн, розглядаючи це явище у своїй праці «Філософські дослідження» («Philosophische Untersuchungen») 1953 року [Бичихін 2025, с. 21]. Спочатку це поняття розглядали переважно у філософському вимірі, однак згодом воно стало предметом зацікавлення й інших гуманітарних дисциплін, зокрема мовознавства, оскільки безпосередньо пов'язане з функціонуванням мови та мовленнєвої діяльності людини.

Варто зазначити, що у своєму дослідженні Людвіг Вітгенштайн не подає чіткого визначення мовної гри. Натомість він здебільшого описує

різноманітні форми її реалізації та наводить приклади функціонування мовлення в конкретних комунікативних ситуаціях. Сам філософ пояснював мовну гру як «сукупність мови і діяльності» [Вітгенштайн 1995], наголошуючи на нерозривному зв'язку мовлення з людською поведінкою та соціальною взаємодією.

У праці «Коричнева книга» Л. Вітгенштайн порівнював мовні ігри з різними комунікативними процесами – наказами, проханнями, поясненнями, питаннями та відповідями, підкреслюючи, що мова функціонує не ізольовано, а в контексті конкретної діяльності людини [Наведено за Кузьомко 2020, с. 7]. У своїх «Філософських дослідженнях» науковець зазначав: «Увесь процес вживання слів у мові можна представити і як одну з тих ігор, за допомогою яких опановують рідну мову» [Вітгенштайн 1995, с. 83]. Такі ігри він називав «мовними»: «Мовною грою» я називатиму також єдине ціле: мову та дії, з якими вона перетинається» [Вітгенштайн 1995, с. 83]. Тож у концепції Л. Вітгенштайна мовлення розглядається не лише як система знаків, а як форма людської діяльності, безпосередньо пов'язана із життєвими суспільними процесами [Єрмачкова 2023].

Важливою складовою філософського дослідження Л. Вітгенштайна є ідея про відсутність чітких меж мовної гри. На думку вченого, неможливо остаточно визначити, що саме є грою, а що вже виходить за її межі, оскільки мова постійно змінюється та функціонує у великій кількості різноманітних комунікативних ситуацій. Саме тому він наголошував: «Ми не знаємо меж поняття гри, тому що вони не встановлені» [Вітгенштайн 1995]. Така концепція висвітлює динамічність розвитку і варіативність мовної гри.

Для кращого пояснення ідеї мовної гри Л. Вітгенштайн інколи порівнював це явище з театральною виставою, у якій усі компоненти – сцена, акти, слова, дії, жести, ролі, інтонація та контекст – об'єднуються в одну цілісну систему. Згодом філософ дедалі частіше почав характеризувати мовні ігри як своєрідні «форми життя» [Наведено за Сардак 2013, с. 270-271]. При цьому він наголошував, що мовні ігри не слід розуміти виключно як розвагу

чи жарт. Для нього це насамперед певні моделі або типи використання мови, які допомагають зрозуміти механізми людської комунікації. Мовні ігри, за його концепцією, є спрощеними моделями функціонування мовних знаків, що дають можливість осмислити складні процеси повсякденного мовлення. Таким чином, мова постає як динамічна система, що постійно змінюється залежно від умов комунікації та суспільних потреб [Сардак 2013, с. 271].

Особливу увагу філософ приділяв зв'язку мови із соціальними нормами та правилами. На його думку, кожна мовна гра функціонує відповідно до певних правил, що формуються під впливом традицій, звичаїв, суспільних норм і культурного досвіду. Саме тому вибір мовних засобів у процесі спілкування завжди залежить від конкретної комунікативної ситуації та намірів мовця. Водночас один із сучасних підходів до тлумачення мовної гри прямо суперечить цьому положенню теорії Вітгенштайна теорії Вітгенштайна, адже пояснює це явище інакше – саме як свідоме порушення мовних норм і відхилення від усталених моделей мовлення задля створення експресивного або комічного ефекту [Юсубова 2021].

Аналізуючи мовленнєву діяльність людини, австрійський філософ підкреслював, що комунікація не обмежується лише повідомленням фактів чи використанням розповідних речень. Люди постійно висловлюють прохання, наказують, жартують, висловлюють сумніви, емоції та припущення, і всі ці форми взаємодії є різновидами мовної гри. Будь-який мовленнєвий акт у його концепції постає як гра зі значеннями слів, смислами висловлень та мовними моделями, які залежно від ситуації можуть змінюватися й набувати нових значень [Наведено за Габідулліна, Жарикова 2021, с. 8-9].

На думку філософа, саме завдяки такому постійному переплетінню мови та діяльності відбувається мовна еволюція: старі мовні моделі поступово трансформуються або зникають, натомість виникають нові форми та способи вираження смислів. Кожне нове висловлювання реалізується в новій комунікативній ситуації, а отже, «у мові не існує раз і назавжди

заданих правил і моделей уживання. Будь-яке нове висловлювання – це реалізація одиниць мови в новій ситуації, у новій «мовній грі» [Наведено за Габідулліна, Жарикова 2021, с. 9].

Ілюструючи різноманіття мовних ігор, Л. Вітгенштайн виділяв такі:

- описувати зовнішній вигляд предмета чи його розміри;
- віддавати й виконувати накази;
- висувати й доводити гіпотезу;
- подавати результати досвіду у вигляді таблиць і діаграм;
- виготовляти предмет відповідно до опису (рисунка);
- робити припущення про хід подій;
- доповідати про хід подій;
- придумувати оповідання і читати його;
- прикидатися;
- жартувати, розповідати анекдоти;
- співати хороводні пісні;
- відгадувати загадки;
- розв'язувати арифметичні задачі;
- перекладати з однієї мови на іншу;
- просити, дякувати, проклинати, вітати, молитися

[Вітгенштайн 1995, с. 101–102; наведено за Габідулліна, Жарикова 2021, с. 9].

Окрему увагу філософ приділяв процесу номінації як специфічному різновиду мовної гри. З цього приводу він зазначав: «Таке питання разом із його корелятом – вказівним поясненням – становить, можна сказати, особливу мовну гру. Власне, це означає: нас так виховують, привчають до того, щоб ми питали: “Як це зветься?” – після чого йде називання. А є й така мовна гра: вигадати для чогось назву. Отже, ми кажемо: “Це зветься...”, а далі вживаємо нову назву. Так діти, наприклад, називають своїх ляльок, а потім говорять про них і до них» [Вітгенштайн 1995, с. 103].

Про номінацію як форму гри писав ще один видатний філософ ХХ століття, що присвятив чимало уваги вивченню гри як культурного феномену, – Йохан Хьойзінга. У своєму трактаті «Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури» («Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture») він досліджував роль гри в різних сферах суспільного життя – мистецтві, філософії, політиці, релігії та культурі загалом [Наведено за Пешкова 2024, с. 29].

Концепція Й. Хьойзінги ґрунтується на думці про те, що гра є одним із фундаментальних чинників формування культури. Дослідник наголошував, що ще на ранніх етапах розвитку суспільства ігровий елемент був тісно пов'язаний із поезією, а також фольклором, релігійними та культурними обрядами й іншими формами колективної творчості. З цього приводу він зазначав: «не слід сприймати так, ніби гра перетворюється в культуру, а швидше культура в її початкових фазах має характер гри» [Наведено за Кузьомко 2020, с. 6]. Концепція Й. Хьойзінги мала величезний вплив на подальший розвиток теорії ігор [Кузьомко 2020, с. 6].

Філософ вважав гру однією з властивостей, притаманних людині, а саму людину визначав як *homo ludens* – «людину, що грає». На думку дослідника, справжня культура не може існувати без ігрового начала, адже саме воно забезпечує творчий характер людської діяльності та вихід за межі буденності [Білик 2011, с. 6].

Водночас до деяких положень концепції Й. Хьойзінги сучасні дослідники ставляться критично. Зокрема, С. Ягодзінський піддає критиці бачення гри як системи незмінних правил, наголошуючи на її динамічності, «адже саме в грі зіштовхуються різні, навіть суперечливі, позиції, інтерпретації, моделі, що легітимізує варіативність її правил». Дослідник пропонує розглядати мовну гру як «один із методологічних принципів аналізу наукового дискурсу, його органічну складову, атрибут» [Ягодзінський 2008, с. 68].

Таким чином, концепції Л. Вітгенштайна та Й. Хьойзінги поєднують діяльнісний підхід до розуміння гри та визнання її соціальної природи. В обох випадках мовна гра постає не лише як форма індивідуальної творчості, а й як важливий механізм комунікації та колективного конструювання смислів.

Далі розглянемо основні підходи до трактування поняття «мовна гра» в українському мовознавстві. Упродовж останніх десятиліть це явище стало одним із найбільш актуальних об'єктів лінгвістичних досліджень, що зумовлено активним поширенням мовної гри в різних типах дискурсу та посиленням уваги до проблем мовотворчості, креативності й комунікативного впливу. Сучасні науковці розглядають мовну гру як багатовимірний феномен, який реалізується на різних мовних рівнях і виконує широкий спектр функцій – від естетичної та експресивної до прагматичної й маніпулятивної.

Явище мовної гри досліджували у культурології та лінгвокультурології, психології, соціології та інших галузях науки. Значний внесок у розвиток лінгвістичного осмислення цього феномена, зокрема, зробили наукові розвідки М. Бахтіна [Бахтін 1995].

В українському мовознавстві активне дослідження мовної гри розпочалося на початку 90-х років XX століття. Саме в цей період з'явилася низка дисертаційних праць, присвячених різним аспектам функціонування цього явища. Зокрема, досліджувалися механізми та засоби мовної гри в англійській мові, особливості її реалізації в рекламному, художньому та медійному дискурсах, а також проблеми перекладу гри слів. Серед таких праць варто назвати дослідження Г. Крутько «Англомовна реклама у віртуальному просторі» [Крутько 2006], Л. Богуславської «Відтворення мовної гри Л. Керролла в англо-українських перекладах» [Богуславська 2017], І. Сніховської «Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові» [Сніховська 2004], В. Зірки «Мовна парадигма маніпулятивної гри в рекламі» [Зірка 2005], М. Юрковської «Дискурс англомовної анімаційної комедії» [Юрковська 2011].

Також мовну гру досліджували в різних типах дискурсу. Зокрема, мовні засоби реалізації гри в публіцистичному дискурсі аналізували Т. Мележик [Мележик 2011], у політичному – Н. Кондратенко [Кондратенко 2008]. Особливості функціонування мовної гри у сфері маркетингових комунікацій аналізують Т. Крутько [Крутько 2006, 2012], Ю. Деремєнда [Деремєнда 2011], Н. Карпенко й К. Сіроус [Карпенко, Сіроус 2018]. Крім того, комунікативні характеристики мовної гри стали предметом зацікавлення Т. Добжинської [Добжинська 2008], І. Сніховської [Сніховська 2004, 2005] та О. Тимчук [Тимчук 2003], О. Тараненко [Тараненко 2007], А. Бернацької [Бернацька 2010], а Є. Карпіловська, Л. Кислюк та Н. Клименко [Карпіловська, Кислюк, Клименко 2024] аналізували це явище в мовній практиці публіцистів. Особливий інтерес мовознавців викликає функціонування мовної гри в рекламному дискурсі та реалізація цього явища передусім як ефективного засобу асоціативного та конотативного впливу на адресата [Порпуліт 2009, с. 126]. Значний внесок у термінологічне осмислення цього явища зробили Т. Космеда [Космеда 2011], О. Пешкова [Пешкова 2024], А. Коваленко [Коваленко 2014] та К. Дорошенко [Дорошенко 2014].

Цікаві результати дослідження мовної гри в українській літературній мові та народній мовотворчості періоду незалежності України представлено в монографії М. Степаненка [Степаненко 2017], а також у працях і словниках А. Нелюби [Нелюба 2012] та Є. Редька [Нелюба, Редько 2017], словнику жаргону Л. Ставицької [Ставицька 2005] та інших працях. Ці дослідження засвідчують активне функціонування мовної гри в сучасному українському мовному просторі та її значний вплив на розвиток новітніх мовних процесів.

Важливим етапом у розвитку українських досліджень мовної гри стала колективна монографія Т. Космеди та О. Халіман «Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична ігра (теоретичне осмислення дискурсивної практики)» [Космеда, Халіман 2013]. У цій праці висвітлено основні теоретичні засади дослідження мовної гри,

проаналізовано особливості її функціонування на різних мовних рівнях, а також окреслено механізми творення мовної гри шляхом актуалізації граматичної ігри. Окрему увагу дослідниці приділили проблемам інтерпретації мовної гри, її ролі у формуванні оцінності та реалізації мовної особистості. Науковиці пояснюють мовну гру як «декодовану інформацію, що відображає фрагмент мовної гри як засобу трансформації картини світу, репрезентованої мовною особистістю». На думку дослідниць, саме через мовну гру мовна особистість «репрезентує відповідні цінності, виражаючи їх через систему суб'єктивних смислів, які кодує адресант, а адресат – дешифрує» [Космеда, Халіман 2013, с. 118]. Таким чином, мовна гра розглядається не лише як стилістичний або експресивний прийом, а як складний когнітивно-комунікативний механізм взаємодії між адресантом і адресатом, що є ключовим елементом для розуміння природи явища [Піддубна 2019, Бичихін 2025]. Дослідниці наголошують, що мовна гра завжди орієнтована на використання нестандартних, парадоксальних мовних прийомів, однак навіть за умов відхилення від мовної норми не порушує комунікативної взаємодії між адресантом і адресатом. Навпаки, ефективність мовної гри значною мірою залежить від здатності співрозмовників розпізнавати приховані смисли та інтерпретувати закладені мовцем асоціації [Наведено за Загнітко 2014].

Важливе місце в дослідженні Т. Космеда та О. Халіман посідає також аналіз теорії мовленнєвої діяльності Л. Щерби, зокрема в аспекті формування теоретичних засад мовної гри. Дослідниці обґрунтовують доцільність використання методу лінгвістичного експерименту для виявлення відхилень від мовної норми, а також для фіксації процесів виникнення нових мовних моделей і тенденцій розвитку мовної системи [Загнітко 2014].

Помітний внесок у вивчення явища мовної гри та каламбуру зробив і український мовознавець А. Щербина. У праці «Сутність та мистецтво гостроти слова (каламбуру)» дослідник визначає каламбур як «комічну гру значень та звучання слів» [Наведено за Пушик, Зубрицький 2022, с. 309].

Основними складовими цього явища науковець вважає багатозначність, співзвучність та інші подібні мовні феномени. [Наведено за Пушик, Зубрицький 2022, с. 309].

До кінця XX століття мовну гру виокремлювали лише на лексичному рівні, тому часто її ототожнювали з *каламбуром*. Так дослідник Д. Делабастіта вважав каламбур синонімом мовної гри [Юсубова 2021], а таке визначення гри слів все ще зберігається в деяких словниках [Кузьомко 2020]. Це один із найпоширеніших засобів створення комічного ефекту. *Каламбур* (від франц. *calembour* – гра слів) – «стилістична фігура, створена на основі використання омонімів, омографів, повторів слів та їхніх комбінацій і модифікацій із подібним звучанням та багатозначністю». За допомогою каламбуру автор досягає комічного ефекту, а також цей прийом використовується для урізноманітнення й збагачення стилю в художній літературі, журналістиці, ораторському мистецтві.

Схоже визначення каламбуру подає А. Коваль: *каламбур* – це стилістична фігура, яка виділяється специфічністю своєї мовної форми: слово вживається в такому лексичному оточенні, яке примушує сприймати його в двох планах, з двома значеннями, що надає думці несподіваного комічного напрямку. Каламбурне вживання слова надає особливої яскравості, емоційності усьому висловленню, привертає увагу до таких зв'язків між явищами, які до цього залишались непоміченими [Коваль 1985, с. 35].

Походження слова *каламбур* пов'язують з італійським висловом *calato burlare* «жартувати за допомогою пера». Основою для творення каламбуру можуть слугувати полісемія слів і словосполучень, різні типи омонімії, фонетична подібність мовних одиниць (парономазія), а також явища псевдосинонімії та псевдоантонімії. Важливу роль у створенні мовної гри відіграє й поєднання синтаксичних дериватів. Однією з характерних ознак каламбуру дослідники вважають виразне оцінне протиставлення компонентів, що обігруються: зазвичай один із них має позитивне забарвлення, тоді як інший набуває негативної оцінки [Олійник 2015, с. 191].

Поняття мовної гри є значно ширшим за поняття каламбуру, тому їх повне ототожнення сьогодні вважають дещо застарілим підходом. Сучасне розуміння мовної гри виходить далеко за межі лише лексичних засобів, охоплюючи різні мовні рівні та комунікативні аспекти. Якщо традиційний підхід переважно пов'язував мовну гру з лексичними трансформаціями й грою слів, то нині її розглядають як багатогранне стилістичне явище, що найповніше реалізується на рівні дискурсу, а тому каламбури більшість дослідників вважає підкласом мовної гри. Водночас гра слів постає як свідомий і цілеспрямований процес, керований автором задля досягнення певного естетичного, експресивного чи прагматичного ефекту [Кузьомко 2020, с. 8].

Мовознавець А. Загнітко у своєму «сучасному лінгвістичному словнику дає таке визначення аналізованому нами явищу: *мовна гра* – «перепрограмування значень слів, речень, текстів для досягнення певної мети; зміна змісту за тотожності форми та навпаки» [Загнітко 2020, с. 118]

Науковиця Тетяна Космеда, досліджуючи місце мовної гри в системі лінгвістичних термінів, подає таке визначення: «мовна гра – це усвідомлене відхилення від літературної норми, коли адресант навмисно порушує чинні норми з конкретною метою, розрахованою на те, що адресат має дешифрувати це відхилення» [Космеда 2011, с. 3].

І. Сніховська та О. Тимчук розглядають мовну гру як «вияв пізнавально-комунікативної діяльності» [Бичихін 2025] і характеризують її як явище, що «репрезентує лінгвокреативну розумову діяльність мовця і спрямоване на досягнення гумористичного ефекту» [Тимчук, Сніховська 2019, с. 1]. Аналізуючи це явище на різних рівнях і підрівнях мови в сучасних афоризмах, І. Подуст визначає мовну гру як «навмисне порушення мовних норм особистістю (переважно творчою) задля досягнення певної прагматичної мети (насамперед, комічного ефекту) й вираження індивідуальної креативної свободи в побудові нових мовних елементів різних рівнів» [Подуст 2019, с. 30].

О. Пешкова визначає мовну гру як «дихотомічний феномен: лінгвокреативну діяльність, скеровану на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем)» [Пешкова 2024, с. 82]. Таке визначення вирізняється комплексністю, оскільки акцентує увагу на подвійній природі мовної гри, що охоплює як сам процес мовотворчої діяльності, так і її результат. Крім того, дослідниця пропонує класифікацію основних підходів до розуміння мовної гри, виокремлюючи стилістичний, гумористичний, лінгвокреативний та анормативний напрями. У межах стилістичного підходу мовну гру розглядають передусім як засіб увиразнення мовлення та посилення його емоційно-експресивного потенціалу. Гумористичний напрям пов'язує мовну гру насамперед із каламбуром і грою слів, що ґрунтуються на використанні багатозначності, омонімії чи фонетичної подібності мовних одиниць задля створення комічного ефекту. Лінгвокреативний підхід трактує мовну гру як прояв творчої діяльності мовця, спрямованої на продукування нових смислів, нестандартних мовних форм і оригінальних способів вираження. Натомість анормативний напрям акцентує увагу на свідомому порушенні традиційних правил задля досягнення певного стилістичного, прагматичного або комунікативного ефекту [Пешкова 2024, Бичихін 2025]. Як зазначає О. Важеніна, «Мовна гра будується на відхиленні від стереотипів при усвідомленні нормативності цих стереотипів» [Важеніна 2014, с. 209].

Т. Біленко також вважає, що мовна гра може відображати інтелектуальний і культурний рівень мовця, зокрема і його соціальної (громадської) відповідальності, що відрізняє її від гри як загального явища [Біленко 2013, с. 98]. Подібну багатовимірність підкреслює і Д. Делабастіт [Кузьомко 2020].

Проаналізувавши наведені підходи до визначення поняття «мовна гра», можна виокремити низку спільних ознак, характерних для більшості з них: трансформація мовної форми, свідоме відхилення від мовної норми,

реалізація творчого потенціалу мовця та орієнтація на створення комічного або експресивного ефекту. Крім того, узагальнення різних наукових підходів дає підстави стверджувати, що в мовознавстві поняття мовної гри, подібно до його філософського осмислення, також характеризується певною нечіткістю та розмитістю меж інтерпретації [Бичихін 2025].

У науковій літературі також наголошується на функціональному розмаїтті мовної гри, що реалізується в різних типах дискурсу. Серед її основних функцій виокремлюють розважальну, оцінну, маскувальну, мовотворчу, естетичну, функцію розвитку мислення, а також інтимізації спілкування [Загнітко 2014]. Важливою рисою мовної гри також є її контекстуальна залежність і непередбачуваність. Значення ігрових мовних конструкцій значною мірою визначається конкретною комунікативною ситуацією, що створює ефект несподіванки та сприяє приверненню уваги адресата [Кузьомко 2020].

Традиційно мовна гра найактивніше функціонувала в художньому, публіцистичному та фольклорному дискурсах, де виконувала роль засобу естетизації мовлення, створення комічного ефекту та індивідуалізації авторського стилю. Однак із розвитком цифрових технологій і розширенням інтернет-комунікації її функціональне навантаження та способи реалізації зазнали помітних змін. У сучасному медіапросторі мовна гра перетворилася на невід'ємний компонент повсякденного спілкування, набувши додаткових функцій – соціальної, оцінної, маніпулятивної та ідентифікаційної, що істотно розширило її комунікативний потенціал [Кузьомко 2020].

Науковці зазначають, що впродовж останніх десятиліть мовна гра дедалі активніше починає з'являтися в тих сферах комунікації, які раніше вважалися нетиповими для її функціонування, зокрема в політичній та науковій. Дослідженням цього явища в названих дискурсах займалися Т. Добжинська [Добжинська 2008]; А. Агаришева [Агаришева 2020]; С. Ягодзінський [Ягодзінський 2008]; І. Лосєва [Лосєва 2013]; О. Баранова, О. Назаренко та В. Макаренко [Baranova, Nazarenko, Makarenko 2023].

Особливою відмінністю сучасної мовної гри є її інтертекстуальність: вона часто ґрунтується на трансформації прецедентних висловів, цитат, фразеологізмів, культурних алюзій і каламбурних структур, що створює багаторівневий смисловий простір і передбачає активну інтерпретацію з боку адресата. Це зумовлено добою постмодернізму, коли ігрові елементи стали невід'ємною складовою авторської креативності та одним із провідних принципів текстотворення. Оскільки для цього напряму характерне поєднання різних стилів і форм, завдяки мовна гра використовується як механізм кодування й декодування смислів у тексті, а така свобода мовного вираження дає автору змогу індивідуалізувати стиль [Кузьомко 2020].

Завдяки можливості трансформувати мовні одиниці, поєднувати елементи різних стилів і вводити традиційні граматичні форми в нові контексти, гра слів постає як складний і багатофункціональний лінгвальний феномен, що поєднує творчий, прагматичний і комунікативний виміри мовлення та істотно розширює виражальні можливості мови, надаючи процесу комунікації додаткової образності й динамічності.

1.2. Види мовної гри

Формування типології й активне вивчення видів реалізації мовної гри розпочалося у другій половині XX століття. У 1960 – 1990-і роки більшість наукових досліджень містила класифікаційний поділ здебільшого каламбурів, оскільки в той час простежувалася тенденція до ототожнення понять «мовна гра» і «каламбур». Та більшість науковців підтримують думку про комплексний характер мовної гри, що охоплює всі рівні мовної системи – фонетичний, морфологічний, лексичний, словотвірний і синтаксичний. З урахуванням цього в сучасному мовознавстві сформовано основні типології мовної гри [Подуст 2019, с. 18].

Однією зі зразкових типологій мовної гри сучасні дослідники вважають класифікацію В. Саннікова. Відповідно до неї більшість сучасних науковців,

що досліджують мовну гру, поділяють й аналізують свій фактичний матеріал. Основним критерієм В. Санніков визначає порушення норм одного з рівнів чи підрівнів мови, відповідно до чого класифікує явища мовних ігор так:

- 1) фонетичний і фонологічний рівень (обігрування звуків, алітерація, інтонаційні прийоми, паронімія);
 - 2) графічний, орфографічний і пунктуаційний (порушення мовних правил, фігурні вірші, відсутність інтервалу, обігрування скорочень);
 - 3) морфологічний (обігрування словоформ, парадигм);
 - 4) синтаксичний (синтаксична омонімія, узгодження, порівняльні й сурядні конструкції, порядок слів, анафоричні відношення);
 - 5) словотвірний (зміна структури слів і формування нових);
 - 6) лексичний (обігрування значень, синонімія, омонімія, паронімія, багатозначність);
 - 7) семантичний (відношення істот і неістот, можливості й неможливості тощо);
 - 8) прагматичний (відношення ситуації, яку описано, і контексту висловлювання, обігрування складу учасників розмови, оцінка, зіткнення принципів істинності й ввічливості та ін.);
 - 9) стилістичний (обігрування форми й змісту лексем, штамів, стилістично маркованих слів, контамінація стилів, бітекстуальність тощо)
- [Наведено за Подуст 2019, с. 19-20].

Дослідник стверджує, що кожний граматичний засіб, фонологічний принцип може бути використаний як механізм здійснення мовної гри [Олійник 2015, с. 194]. Проте на думку І. Подуст цій класифікації бракує єдності критеріїв, зокрема тому що дослідник ставить семантику, прагматику й стилістику поруч із рівнями мови, а вони «апріорі пов'язуються з чітко визначеними, ієрархічно залежними одиницями мови (одиниці нижчого рівня виступають структурними компонентами вищого рівня)» [Подуст 2019, с. 20].

О. Тимчук подає схожу класифікацію за рівнем і підрівнем мовної системи. Мовна гра може бути фонетичною, лексичною, словотвірною, морфологічною, синтаксичною і фразеологічною, і кожен з цих типів формується за допомогою окремих засобів [Тимчук 2003, с. 4-8]. Кожен із цих типів моделюється за допомогою певних засобів. Загалом спроби визначення типології мовної гри саме за мовними рівнями закономірно реалізуються в більшості праць сучасних мовознавців. Наприклад, дослідниця С. Фащанова класифікує фактичний матеріал у своїй дисертації відповідно до таких типів мовної гри: фонетичний, лексичний, морфологічний, словотвірний і синтаксичний [Наведено за Подуст 2019, с. 21].

У своїй праці «Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична ігра» дослідниці Т. Космеда й О. Халіман пропонують дві типології мовної гри, беручи за основу два критерії: 1) мовні рівні й підрівні; 2) стильові й жанрові сфери використання мовної гри.

За першим критерієм розрізняють такі види мовної гри:

- а) фонетична;
- б) словотвірна;
- в) лексична;
- г) лексикографічна;
- г) фразеологічна;
- д) морфологічна;
- е) синтаксична;
- є) пунктуаційна;
- ж) смислова [Космеда, Халіман 2013].

Окремо також подають фонетичну гру з орфографічними помилками, що є ігровим прийомом. Також більшість дослідників схилиються до думки, що мовна гра є продуктивною на лексичному рівні [Подуст 2019, с. 22].

Також науковиці класифікують мовну гру за стильовими й жанровими сферами її використання, зазначаючи, що це явище може реалізовуватися в 1)

сучасній пресі та ЗМІ; 2) художніх текстах; 3) тостах; 4) політичному дискурсі (лозунгах та жартах); 5) мережі Інтернет [Космеда, Халіман 2013, с. 87-110]. Такий розподіл охоплює провідні сучасні дискурси (інформаційні, медійні, суспільні, політичні тощо).

Намагаючись класифікувати явище лінгвокреативності дослідниця Т. Олійник виділяє 2 групи – структуровану й неструктуровану мовну гру, проте також зазначає, що в межах системи гри налічують багато різновидів. «Ця кількість необмежена через те, що мова в мовній грі використовується нестандартно, з порушенням загальних мовних та естетичних норм. Насправді, до гри залучаються всі структурні елементи й рівні мови». [Олійник 2015, с. 190]. Науковиця також пропонує іншу, більш широку класифікацію, беручи за основу функції мовного жарту. Мовний жарт, за визначенням дослідниці, є «важливим виявом мовної гри, метою якої є не тільки розвага. За допомогою жарту можна завуалювати повідомлення й виразити приховані наміри, по-новому передати думки, затаїти невігластво. Іноді навіть можлива заміна понять, позаяк мовний жарт виконує переважну більшість функцій мовної гри» [Олійник 2015, с. 193]. За характером намірів Т. Олійник виділяє такі групи мовної гри:

1) гра-іронія (з метою дискредитації зображуваного): гра-сатира (негативне ставлення до об'єкта) і гра-гумор (дружнє ставлення до предмета повідомлення);

2) мовотворча гра (пошук найбільш яскравих способів висловити думку, заповнення лакун у системі мови);

3) гра як лінгвістичний експеримент (пошук значень мовної одиниці, перевірка мовної здатності особистості, індивідуальних уявлень про мову тощо);

4) гра як засіб розваги й самоствердження [Олійник 2015, с. 193].

Також Т. Олійник наводить перелік джерел і засобів створення мовної гри, беручи за основу тропи та стилістичні фігури:

1) перифрастичні номінації (використання метафоричних значень слів, літературних асоціацій тощо;

2) використання слів з іншим денотативним значенням для експресивності повідомлення;

3) метонімічна конкретизація й генералізація а) зображення за конкретною дією, деталлю; б) узагальнення, конкретизація коли звичайне явище, дія описується як соціально значуще;

4) розмовні порівняння;

5) зворотність тропів (використання метафоричних епітетів);

6) цитування;

7) каламбур (розмовний);

8) паронімічна атракція;

9) поєднання різних прийомів мовної гри (адже в реальному житті окремі прийоми не функціонують по одному. «Зазвичай мовний жарт чи мовна гра породжують жарт чи гру у відповідь, залучаючи різні прийоми») [Олійник 2015, с. 193].

Заслуговують на увагу класифікації дослідників, що працюють у сфері перекладу і, зокрема, міжмовних ігор. О. Білоус вважає, що гра слів ґрунтується на:

1) схожості звучання голосних або їх ідентичності (обігрування паронімів – слів, близьких за звучанням, але різних за значенням: *нагода* – *пригода* або омонімів – слів, що звучать однаково, але мають інше значення: *коса* (дівчини) – *коса* (знаряддя праці));

2) факті, що слову властиво мати різні значення (полісемія – наявність у слові кількох пов'язаних між собою значень, які розвинулися з первісного значення);

3) можливості розуміння ідіоматичних виразів буквально або в переносному значенні;

4) формах граматичної багатозначності [Білоус 2005, с. 35].

Свою класифікацію дослідник обґрунтовує відповідним аналізом усіх виокремлених груп. У першому випадку він зазначає, що **пароніми** завдяки своїй звуковій подібності та певним семантичним зв'язкам схожі у стилістичному плані на **омоніми й омофони**, оскільки вживаються з метою створення каламбурів. Проте І. Білодід вважає паронімію набагато кращою для каламбурів, «оскільки приблизно однакове звучання, а не точний звуковий збіг, більш придатний до потрібних семантичних зіставлень» [Білодід 1973]. І. Білодід також зазначає, що «ступінь звукової схожості слів, вживаних у каламбурі, перебуває у прямій залежності від семантики паронімів: чим ближчі слова-пароніми за значенням, тим менш точною може бути їх звукова подібність». Через у каламбурах часто використовуються однокореневі слова, що належать до різних частин мови, в якості паронімів [Наведено за Білоус 2005, с. 35]

Далі дослідник зазначає, що на основі паронімії будується **парономазія** – стилістична фігура, в якій поряд розміщуються різні за значенням, але подібні за звучанням слова з метою їх зіставлення. При цьому використовуються часто не тільки пароніми, але й просто співзвучні слова [Пономарів 2000; наведено за Білоус 2005, с. 36].

Щодо омонімії дослідник пише, що однією з головних стилістичних функцій таких слів є «досягнення жартівливого, іронічного ефекту на основі каламбура, тобто словесної гри гумористичного, пародійного спрямування. Вони вводяться в контекст із метою виявлення дотепності, стилістичної витонченості й гострослів'я. Слід відмітити, що найпродуктивнішими щодо створення каламбурів є омоніми, які виникли внаслідок розвитку мови, внутрішньомовного семантичного перерозподілу» [Білоус 2005, с. 36].

Також дослідник згадує певні види гри слів, що «є інституалізованими та керуються у вжитку додатковими правилами» – **анаграма** (переставлення літер і складів у слові чи групі слів, унаслідок якого утворюються нові слова; зворотне читання слова, що утворює нове значення; або утворення псевдонімів та імен шляхом зворотного читання власних імен з додаванням

або скороченням літер); **кросворд** (вид задачі-головоломки); **каламбур** (гра слів, побудована на їхній двозначності); **паліндром** (слово, словосполучення, фраза або вірш, які мають однакове звучання і значення при читанні зліва направо і справа наліво); **ребус** (загадка, у якій слова, що розгадуються, зображено у вигляді комбінацій фігур, літер, знаків) та **римований вірш із акрофонічним переставленням** [Білоус 2005, с. 36].

Підсумовуючи, О. Білоус стверджує, що «усім видам гри слів притаманне те, що вони протиставляють одне до одного два, а то й декілька виразів, які мають різні значення але однакову або ж подібну форму» [Білоус 2005, с. 37].

Змістовну класифікацію видів гри слів створив також дослідник О. Тараненко. Науковець зазначає, що гра слів діє на різних мовних рівнях і відбувається за допомогою як уживання існуючих, так і творення нових мовних одиниць [Тараненко, 2007]. Він виділяє такі типи гри слів відповідно до її формування:

1) зіставлення, поєднання в контексті однозвучних або близькозвучних одиниць з різними значеннями, завдяки чому досягається відповідний стилістичний ефект (приклад: «*Хима* дома – *Хоми* нема. *Хома* дома – *Хими* нема»);

2) підставлення в контекст (часто після паузи, що на письмі передається через крапки) замість очікуваного і звичного слова іншого слова з близьким або однаковим звучанням (приклад: «Мистецтво вимагає *жертви*» (жарт) – замість *жертв*);

3) переосмислення слова за зразком іншого з можливим становленням нового значення або омоніма, навмисне поєднання в одній мовній одиниці двох значень або використання її «старої» форми для наповнення новим змістом (приклад: «*Реалісти*» – це письменники, що скінчили реальну школу» – Остап Вишня);

4) переоформлення слова за зразком іншого (приклад: жартівлива назва «*семисезонне пальто*» (від демісезонне));

5) злиття двох близькозвучних слів у рамках спільного третього (приклад: суцільна *комп'ютероризація* (комп'ютеризація і терор));

6) переставлення слів, речень та їх частин, коли сам набір мовних одиниць лишається тим самим, але зміна їхніх позицій приводить до створення протилежного значення, іронічного ефекту (приклад: «Бідний багатому: *«Здоров будь!»*. Багатий бідному: *«Будь здоров!»*) (народний жарт));

7) поширення гри слів, коли вона не обмежується обіграванням двох значень полісемічного слова (омонімів, паронімів) і одне з них втягує у співвідносне вживання ще й інше слово, з одним із значень якого воно може поєднуватися відношеннями антонімії (парадигматичний принцип) або лексичної сполучуваності (синтагматичний принцип) (приклади: «Така важка легка промисловість», «Круглий стіл з гострими кутами») [Тараненко, 2007; наведено за Остапенко, Критський 2023].

Отже, наявність великої кількості підходів до класифікації мовної гри засвідчує складність і багатоаспектність цього явища, а також відсутність єдиного усталеного погляду на його видовий розподіл. У сучасному мовознавстві дослідження мовної гри й надалі залишаються актуальними, науковці продовжують працювати над створенням універсальної класифікації, яка б охоплювала всі форми й рівні реалізації цього явища.

1.3. Мовна гра як вияв лінгвокреативності народу та особистості

Мовна гра є однією з універсальних форм людської творчої діяльності. «Ми отримуємо задоволення, розбиваючи слова на частини, реконструюючи їх у новому звучанні, знаходячи приховані в них смисли й намагаючись оперувати ними за спеціально винайденими правилами» [Олійник 2015, с. 189]. Різноманітні прояви словесної гри – мовні загадки, каламбури, дотепні вислови чи вербальні змагання – функціонують у різних сферах життя людини: в медіа, освітньому середовищі, теле- й радіопросторі, інтернет-комунікації та різноманітних індивідуальних контекстах (анекдоти,

кросворди, повсякденне спілкування тощо). Так чи інакше, кожна людина стає учасником мовної гри або принаймні реагує на неї. У сучасному інформаційному суспільстві явище гри слів набуло особливої поширеності й сьогодні трапляється значно частіше, ніж будь-коли раніше.

Мовна гра є важливим виявом творчого потенціалу як окремої мовної особистості, так і суспільства загалом. Вона сприяє оновленню мовних засобів, увиразненню комунікації та реалізації креативних намірів мовців. Активне використання мовної гри в сучасному комунікативному просторі зумовлене формуванням нового типу мовця – відкритого до комунікативної взаємодії, експериментування зі словом та схильного до нестандартних способів висловлення думки. В наші дні суспільство сприяє формуванню мовної особистості, для якої характерні свобода самовираження, незалежність від усталених мовних шаблонів та високий рівень творчості. Поява таких тенденцій безпосередньо пов'язана зі змінами в суспільстві та розвитком нових умов комунікації, що виступають важливими екстралінгвальними чинниками мовної еволюції. Мова й суспільство взаємозалежні – суспільні трансформації стимулюють процеси модернізації мовної системи, активізують виникнення інноваційних мовних явищ і сприяють переосмисленню традиційних засобів. Така взаємодія забезпечує динамічний характер мовного розвитку та безперервне оновлення мовних ресурсів. Таким чином мова постійно адаптується до актуальних потреб соціуму, забезпечуючи ефективність міжособистісної та суспільної взаємодії [Навальна 2014].

Мовна гра відіграє значну роль у творчості як народу, так і окремої особистості, виступаючи засобом оновлення мови, вираження креативності та комунікації. Суспільні й культурні зміни актуалізували інтерес науковців до проблеми мовленнєвої креативності, зокрема помітного посилення ігрового компонента в масовій культурі та комунікативному просторі загалом, що зумовило активне дослідження лінгвокреативності як окремого мовознавчого феномена. Розглядаючи актуальність цього явища, Т. Космеда

зауважує: «Сучасне вишукане мовлення проектується на вишукану мовну особистість, яку номінують «мовним гурманом»: така мовна особистість прагне до вияву лінгвокреативності, репрезентації не лише актуальної інформації, але й вираження своїх почуттів і емоцій, моделювання й сприйняття мовної гри, карнавалізації мовлення; вона здатна конструювати й інтерпретувати, дешифрувати приховані глибинні смисли. Сучасний мовець прагне сприймати гумор, сатиру, іронію й сарказм, його приваблюють тексти, густо насичені образними засобами, системою тропів і фігур, що аплікуються, накладаються один на одного, виражаючи різні аксіологічні параметри, емоційність і експресивність, відповідні оригінальні асоціації, непередбачувані мовні загадки, okazіональні форми, мотивоване порушення норми, розмаїття інтертекстуальних породжень і подібне. У сучасному мовленні культивується мисленнєво-мовленнєве розкріпачення адресата, розвиток його мовної творчості» [Космеда, Халіман 2013, с. 5]. Сучасна мовленнєва поведінка відображає зростання рівня свободи мовної свідомості, що і спричинило помітне посилення ігрового компонента в масовій культурі та комунікативному просторі загалом.

В умовах суспільно-політичних трансформацій останніх років мовна гра набуває не лише розважальної функції, а й стає важливим засобом репрезентації колективного досвіду, суспільних настроїв та проявом національної самобутності. Особливо виразно це простежується в українському комунікативному просторі від початку російсько-української війни, коли мова перетворилася на один із ключових символів спротиву, культурної самобутності та духовної незламності народу. Для українського суспільства рідна мова сьогодні функціонує не лише як інструмент щоденного спілкування, але і як важливий маркер національної належності, засіб утвердження власної культурної ідентичності та збереження історичної пам'яті.

У цьому контексті особливої актуальності набувають різноманітні форми мовотворчості, що активно реалізуються в інтернет-середовищі,

зокрема у постфольклорних текстах, мемах, жартівливих висловах, слоганах, сатиричних дописах та інших жанрах мережевої комунікації. Такі тексти оперативно реагують на актуальні події, відображають суспільні настрої та сприяють згуртуванню соціуму. О. Кирилюк наголошує на значущості мовних засобів у формуванні суспільної стійкості та протидії інформаційним загрозам, зазначаючи: «Постфольклорні тексти через використання відповідних мовних засобів здатні сприяти моральній стійкості суспільства в умовах ворожої інформаційної агресії, а також нівелювати шкідливий вплив інформаційно-психологічних операцій противника» [Кирилюк 2021].

Мережевий постфольклор характеризується високим рівнем емоційної насиченості, інтертекстуальності та виразною орієнтацією на індивідуальне авторське бачення. Значну роль у таких текстах відіграють іронія, сарказм, мовні трансформації та переосмислення усталених висловів, що створює підґрунтя для активного функціонування мовної гри. Завдяки цьому постфольклорні одиниці не лише виконують розважальну функцію, а й стають способом осмислення суспільних процесів та психологічного реагування на кризові явища [Фєдотова 2024, с. 63]. Як слушно зауважує Ж. Денисюк, «присутність у творах постфольклору парадоксальності, незвичності, іронічності, подвійного сенсу, який трансформує усталені погляди на звичні речі та цінності, несподіваної інтерпретації, забезпечують у такий спосіб відповідні культурні потреби в середовищі інтернет-комунікації» [Денисюк 2018, с. 136].

Якщо в традиційному фольклорі домінувала колективна форма творчості, то сучасний постфольклор демонструє посилення ролі індивідуального авторства та персоналізованої мовотворчості. Користувачі інтернет-середовища не лише відтворюють мовні моделі, а й активно трансформують їх відповідно до власних комунікативних намірів, суспільного досвіду та актуального інформаційного контексту. Тому слушною є думка про те, що «вивчення мовної гри актуалізується під час аналізу інтернетних постфольклорних творів, у яких користувачі мережі

через лінгвокреативну діяльність оперативно реагують на соціально значущі події, транслують ціннісні смисли й ідеали суспільства» [Кравченко, Федотова 2022, с. 62].

Функціонування мовної гри безпосередньо пов'язане з природною багатозначністю мовної системи та різноманітністю її проявів. Водночас це явище має не лише лінгвістичний, а й психологічний характер, оскільки ґрунтується на спільному культурному досвіді мовців, їхніх когнітивних здібностях та здатності декодувати приховані смисли. Саме тому мовна гра часто виступає засобом впливу на адресата та формування емоційної реакції. Особливого яскраво це можна простежити саме в інтернет-фольклорі, де поєднуються комунікативна вправність, експресивність і творчий підхід до мовного оформлення висловів.

Активізація мовної гри в сучасному комунікативному просторі пов'язана також із постмодерною культурною парадигмою, для якої характерними є іронічність, фрагментарність, інтертекстуальність та гра смислами. У межах постмодерного дискурсу мовна гра стає способом переосмислення соціальної реальності та формою культурної рефлексії [Денисюк 2017].

У сучасному цифровому середовищі мовна гра виконує низку функцій: комунікативну, емоційно-експресивну, оцінну, сатиричну, а також може стати інструментом згуртовування навколо певних ідей чи явищ. Вона дозволяє не лише передавати інформацію, але й формувати спільний культурний простір, у межах якого актуалізуються національні цінності, колективний досвід та суспільна пам'ять. У цьому аспекті слушною є думка про те, що «гра, як чинник формування культури, проникаючи у всі сфери життя людини, дає можливість мові виконувати різні функції в її процесі» [Дорошенко 2016, с. 143]. Отже, мовна гра в сучасному комунікативному просторі постає не лише засобом художньої виразності, а й важливим елементом культурного самовираження народу та окремої мовної особистості.

Узагальнюючи результати наукової розвідки щодо вивчення мовної гри варто зазначити, що мовна гра є складним, багатовимірним і теоретично неоднозначним явищем, яке залишається одним із найбільш актуальних об'єктів дослідження сучасної лінгвістики. Її осмислення формувалося на перетині філософських, культурологічних і власне мовознавчих підходів, починаючи з концепції Л. Вітгенштайна, який трактував мовну гру як нерозривну єдність мови та діяльності, і до сучасних досліджень, що розглядають її як прояв мовної креативності, дискурсивної взаємодії та прагматичного впливу.

Сучасна наукова думка підкреслює, що мовна гра функціонує на різних мовних рівнях і виконує широкий спектр комунікативних, експресивних, естетичних та соціально-оцінних функцій. В її основі лежать семантична варіативність слова, асоціативність мислення, контекстуальна гнучкість і свідоме комбінування мовних засобів. У дискурсивному просторі вона постає не лише як стилістичний прийом, а як важливий механізм конструювання смислів, репрезентації культурних кодів і вираження індивідуальної та колективної ідентичності, що зумовлює її особливу значущість у сучасних лінгвістичних дослідженнях.

РОЗДІЛ 2

МОВНА ГРА В СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ ІНТЕРНЕТ-ПРОСТОРИ

2.1. Обігрування різних значень багатозначних слів

Одним із найбільш поширених різновидів мовної гри в сучасному інтернет-просторі українців є обігрування різних значень багатозначного слова. Завдяки зіставленню двох часто несумісних понять або явищ, які може позначати таке слово, створюється комічний ефект, водночас відображаючи й багаті виражальні можливості нашої рідної мови. Доволі яскраво це виражено у багатьох учнівських та студентських інтернет-жартах (мемах). Розгляньмо кілька прикладів: «Учні на математиці після дистанційного навчання. Дано: мені не дано» [<https://konivjab.net/zhart-pro-dystantsijne-navchannja/#more-48413>]. Тут слово *дано* наведено у 2 значеннях: 1) *дано* – початкова частина оформлення задачі в математиці, фізиці або природничих науках (хімії, біології), де перераховуються відомі величини; числові дані та інші важливі елементи завдання, наведені в умові. Цей структурний елемент необхідний для систематизації інформації перед розв’язанням, що допомагає чітко визначити відомі та невідомі величини; 2) *дано* – вжито в переносному значенні: давати – «наділяти чим-небудь» [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>], і в цьому випадку функціонує саме безособова форма дієслова на *-но*, що робить його ідентичним до першого варіанту. Тобто вже на початку виконання завдання учень зазначив, що «не наділений» потрібними здібностями а отже й не може розв’язати задачі. Водночас це обіграло й один з елементів самого завдання.

Іншим цікавим прикладом є каламбур на основі двозначності слова *режим*: «Я не просто збив *режим*, я його повалив!» [https://www.instagram.com/p/DGnkYuRC0yO/?img_index=2]. У цьому випадку обіграно 2 таких значення цього слова: 1) *режим* – «точно встановлений розпорядок життя, праці, відпочинку і т. ін.» [ВТССУМ 2005, с. 1208]; 2)

«державний лад, спосіб правління» [ВТССУМ 2005, с. 1208]. В контексті цього жарту поняття розпорядку дня або й життя людини обігрується, і щодо нього вжито інше дієслово, з яким може поєднуватися слово *режим* у другому значенні. Це надає виразу комічності та підсилює епічність сказаного.

Варті уваги і приклади використання мовної гри з прямим і переносним значенням багатозначного слова. Так мем із фотографією котика під ковдрою та підписом «Накрило як треба!» [<https://www.pinterest.com/pin/20758848276985569/>] фіксує двозначність слова *накрило*. У першому, прямому значенні – це «покривати, закривати кого-, щонебудь тим, що кладеться зверху» [ВТССУМ 2005, с. 720], в цьому випадку – ковдрою. А закладене тут переносне значення змушує нас звернутися до словників молодіжного сленгу. В одному з таких значення цього слова пояснюється як «*накритися* – зруйнуватися: всі наші плани накрились за одну хвилину» [Пиркало 1997, с. 42]. Але, враховуючи швидкоплинність молодіжної культури і постійні зміни у словниковому запасі сленгу, ми не можемо вважати це визначення коректним щодо нашого прикладу. Адже слово *накрити* за останній час набуло ще й іншої семантики – це опис раптового, сильного емоційного або фізичного стану (як позитивного так і негативного). У такому значенні слово вживають для позначення моментів, коли людину охоплюють неочікувані почуття: різке усвідомлення чогось, паніка, втома, сум, стрес або навіть сильна закоханість, з якими важко впоратися самотійно. Подібне значення висвітлено у Словнику сучасного українського сленгу, укладеного Т. М. Кондратюк: *накрити* – «поглинати, діяти на психіку» [ССУС 2006, с. 206]. Наважимося припустити, що в цьому мемі малося на увазі порівняння саме з позитивним варіантом сленгового *накрити*, адже кіт на ілюстрації усміхнений. Інколи цю лексему також уживають у контексті опису стану людини під дією певних психотропних речовин: *накрити* – «прихід наркотичного задоволення» [ССУС 2006, с. 206], поява почуттів ейфорії. Схожий приклад мовного обігрування цього слова

можна побачити в мемі з фотографією собаки, що сидить на березі моря, лапами вже у воді. Підпис на картинці «Тікайте, мене зараз *накриє*» [<https://www.pinterest.com/pin/308004062037093495/>]. У цьому випадку в першому значенні накрити собаку має хвилюю, але ілюстрація повністю відтворює і внутрішній стан людей, що перебувають у стані емоційної або фізичної втоми, перевантаження проблемами тощо. А отже цей приклад ілюструє негативну конотацію переносної семантики слова *накрити*. Словник сучасного українського сленгу, укладений Т. М. Кондратюк, зокрема засвідчує ще і значення виразу «накриває волна» у контексті «найсильніша дія наркотичної речовини» [ССУС 2006, с. 206].

Використання ще одного багатозначного слова можна побачити в такому інтернет-мемі: «Вчитель хімії обіцяв, що *відпустить* нас раніше. Але нас все не *відпускало* і не *відпускало*...» [<https://volyn.tabloyid.com/zhittia/nasmikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitelsku-dolyu-foto>]. Тут обігрується двозначність слова *відпускати* – так само, як і в попередніх прикладах пряме та переносне. Пряме значення *відпускати* – «дозволяти кому-небудь піти, залишити когось або щось», а переносне – «слабнути, зменшуватися (про біль, хворобу)» [ВТССУМ 2005, с. 178]. У словнику також зазначається, що це розмовний варіант [ВТССУМ 2005, с. 178]. У сленгу він зокрема може стосуватися також і контексту про психотропні речовини або подібне – коли не хвороба «не відпускає», а певні відчуття, що виявляє подібність до попередніх наших прикладів. У цьому випадку відіграє роль ще й контекст – мова йде про урок хімії, а отже можна провести аналогію, що мається на увазі учнів «не відпускало» від якихось хімічних речовин. Це підтверджує саме безособова форма дієслова *відпускати*, яку найчастіше вживають у подібних контекстах.

Іншим гарним прикладом обігрування прямого і переносного значень багатозначного слова є такий жарт: «Нащо їхати на *море*, якщо є *море*, яке завжди з тобою – *море роботи*» [<https://lnk.ua/PY4mK5HPv>]. Тут маємо зіставлення лексеми *море* у прямому значенні – «частина океану – великий

водний простір із гірко-солоною водою; відособлений від океану суходолом або островами і має своєрідний гідрометеорологічний режим», та переносному – «велика кількість чогось» [ВТССУМ 2005, с. 690]. У другій частині жарту автор вживає вислів *море роботи* саме у значенні величезної кількості справ, які потрібно зробити у порівнянні з відпочинком (поїдкою на море).

Часто в інтернет-жартах можна простежити гру з кількома рівноцінними значеннями багатозначних слів. Наприклад: «Вчителька: «Оленко, домашня є?» Оленка: «Є! Вам налити?»» [https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitel-sku-dolyu-foto]. Цей жарт виник на основі двопланового розуміння слова *домашня*. У першому випадку вчителька вживає це слово у значенні «домашня робота», прагнучи дізнатися, чи виконала Оленка певне завдання. А учениця зрозуміла те саме слово по-іншому – у значенні «домашня наливка», алкогольний напій. У тлумачному словнику зазначається, що *домашній* – прикметник до слова *дім*, що може бути як той, «який виконується вдома», так і той, «який не купується, а виготовляється вдома» [ВТССУМ 2005, с. 316]. У побуті часто вживають *домашній* у різних формах без уточнення, адже конкретне значення цього прикметника може залежати від контексту мовлення. Одним із таких контекстів може бути і мова про алкогольний напій, що виготовляється в домашніх умовах – *наливку*. Підсвідомо використати саме цей іменник нам дає підстави згадане Оленкою дієслово *налити*, що слугує підтвердження того, що мова йде про *домашній напій*. Хоча вдома можна робити різні види напоїв, прикметник *домашня* звужує наше асоціативне коло до іменників лише жіночого роду, а тому на думку передусім спадає *наливка*, а також *горілка* й подібні. Чому Оленка в діалозі з учителем зрозуміла слово *домашня* саме так, нам не відомо. Хоча логічно, що в контексті навчального процесу мова зазвичай іде саме про *домашнє завдання* або *роботу* (вправи для практики й закріплення набутих знань). Саме це й надало ситуації комічності.

Інший приклад обігрування двох значень одного слова – каламбур з лексемою *невідомий*: «Учитель математики дуже засмутився, знайшовши свою жінку з двома *невідомими*» [<https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitelsku-dolyu-foto>]. У цьому жарті важливу роль відіграє уточнення, що професія чоловіка – вчитель математики. Це дає можливість побачити словосполучення «з двома невідомими» зокрема й крізь призму математичної термінології. Таким чином, у першому значенні *невідомий* – «людина, якої хтось не знає, з якою хтось не знайомий» [ВТССУМ 2005, с. 750], а у другому *невідоме* – «шукана величина» (математичне) [ВТССУМ 2005, с. 750]. Зрозуміло, що вчитель побачив свою дружину з двома невідомими йому людьми (в цьому контексті також можливо, що саме з чоловіками – про це свідчить і початкова форма слова чоловічого роду, що пояснюється у словнику), проте зазначення його професії дає натяк на інше, варіативне значення лексеми *невідоме*, що у множині буде мати таку ж форму, як і перше.

Цікавим є і такий приклад: «Мені терміново потрібен *доктор*! – Я *доктор* філософських наук. – Я вмираю... – А чи жив ти колись взагалі?» [<https://www.pinterest.com/pin/47006389855235304/>]. Тут лексему *доктор* вжито у двох варіантах, один з яких розмовний: перший мовець потребував невідкладної медичної допомоги (судячи з вислову «Я вмираю...»), тобто лікаря (*доктор* – те саме, що лікар (розм.) [ВТССУМ 2005, с. 314]), а другий виявився доктором філософії. У цьому випадку лексему *доктор* вжито у прямому значенні «вищий учений ступінь, який присуджується на підставі захисту дисертації, а також особа, якій присуджено цей ступінь» [ВТССУМ 2005, с. 314]. Комічний ефект виникає через абсурдність вислову і несумісність з очікуванням – замість практичної допомоги від співрозмовника у складній ситуації перший мовець отримує абстрактне, екзистенційне питання «А чи жив ти колись взагалі?». Другий мав намір допомогти, але висловився з огляду на свої знання і можливості, що й стало своєрідною іронією.

Також в інтернет-просторі трапляються варіанти жартів, що містять гру з іншими видами значень слів. З огляду на те, що всі дібрані приклади засвідчують народну лінгвокреативність, в інтернет-жартах часто використовують і не літературну лексику, зокрема елементи сленгу, жаргонізми, просторіччя тощо. Тому часто можна простежити приклади обігрування літературного й не літературного значень слова. Наприклад такий мем: розмова студента з викладачем: «А можна мені з пари піти? – Іди, як треба. – А *відмічати* не будете? – Я на роботі не п'ю». [<https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitel-sku-dolyu-foto>]. Тут слово *відмічати* два співрозмовники зрозуміли по-різному. Перший (студент) – у прямому значенні слова: «записувати, реєструвати кого(що)-небудь (про присутність, прибуття і т. ін.) [ВТССУМ 2005, с. 174], тобто у значенні *відмітити його присутність* на парі. А другий (викладач) – як «те саме, що *відзначати*» [ВТССУМ 2005, с. 174], тобто «здійснювати певні заходи з приводу свята, події тощо» [ВТССУМ 2005, с. 170], «святкувати щось». Через це розмова набуває рис комічності. Зокрема, друге наведене значення лексеми у словнику засвідчується як переносне та розмовне. Крім того використання *відмічати* у значенні «святкувати» є калькуванням з російської мови, адже саме *відзначати* буде літературним українським відповідником. Загалом, у цьому випадку зрозуміти хід думок викладача нам дає можливість саме його відповідь «Я на роботі не п'ю». А оскільки у слов'янській культурі закріпилося асоціювання процесу святкування з уживанням алкогольних напоїв, що створило своєрідний стереотип такої поведінки на святах, контекст відповіді дає нам змогу підставити відповідне значення слова *відмічати*.

Інший подібний приклад: «Сиджу на роботі, хочу морозива, а *послати* немає кого... Точніше, *послати* є кого, але не за морозивом...» [https://fun.lux.fm/memi-pro-morozivo-smishni-proholodni-ta-z-notkami-nostalgi-yi-za-bezturbotnim-ditinstvom_n192411] засвідчує мовну гру зі словом *послати*. В першому реченні лексему вжито у прямому значенні «просити

покликати кого-небудь чи принести або привезти щось; відряджати куди-небудь із певним завданням» [ВТССУМ 2005, с. 1077], а у другому використано сленгове значення: *послати* (доконаний вид дієслова *посилати*) – сваритись з кимось, різко заявляти про небажання мати будь-які стосунки далі; висловити своє незадоволення різкою відповіддю [ССУС 2006, с. 246]; або ж «відмовити комусь» [Пиркало 1997, с. 51]. Саме завдяки другому значенню лексеми *послати* створюється комічний ефект, адже контекст вислову відгукується багатьом, хто переживає певні проблеми на роботі – відчуває втому або непорозуміння з колегами тощо.

2.2. Обігрування спільнокореневих слів

Наразі в інтернет-просторі українців часто трапляються випадки обігрування спільнокореневих слів. Наприклад такий мем: «Чому від тебе тхне *перегаром*? – Я *перегоріла*» [<https://www.instagram.com/p/DEw4s6mskFi/>]. Тут іменник *перегар* у значенні «Неприємний запах із рота, смак у роті від випитого спиртного, викуреного тютюну і т. ін» [ВТССУМ 2005, с. 904] зіставляється з дієсловом *перегоріти* у переносному значенні: «бурхливо виявившись, зникати, проминати (про почуття, переживання і т. ін.)» або «заспокоюватися, втамувавши свої почуття, бажання і т. ін. (про людину)» [ВТССУМ 2005, с. 905] (оскільки на фото тут пара, це значення вважаємо найбільш влучним). Але такий жарт можна розтлумачити й по-іншому – що дівчина морально «перегоріла» не у стосунках, а на роботі, наприклад, адже в читача відсутній якийсь інший контекст поза межами цього діалогу.

Каламбур «Я вже *втомився* *бути втомленим*» [<https://www.pinterest.com/pin/45599014973696652/>] ґрунтується на обігруванні дієслова *втомитися* і дієприкметника *втомлений*, що мають спільний корінь. Друга частина речення – складений додаток, виражений словосполученням – *бути втомленим*. Уживання двох спільнокореневих слів поряд в одному реченні

створює тавтологію, що й надає вислову комічного відтінку. Схожий приклад «Методом *проб і помилок* я навчився *пробувати і помилятись*» [<https://kp.ua/ua/life/a696154-anekdoti-ta-memi-tizhnja-zbirajuchis-do-shkoli-ne-zabuvajte-vdoma-holovu>] також містить мовну гру, на цей раз засновану на зіставленні іменників та прикметників, що мають спільний корінь: *проба* – *пробувати*, *помилка* – *помилятись*.

2.3. Парономазія

Іншим популярним різновидом мовної гри в інтернет-мемах є парономазія або обігрування близько звучних слів. Наприклад у жарті «Коли сказали *підсумувати*, а ти й так *сумуєш*» [<https://www.facebook.com/babaikit2.0/photos/d41d8cd9/1346645967477180/>] використано дієслова-пароніми *підсумувати* й *сумувати*. Перша лексема виражена дієсловом *підсумувати* доконаного виду і може бути розглянута у двох значеннях: 1) прямому: «обчислювати що-небудь, підраховуючи загальну суму» [ВТССУМ 2005, с. 967]; 2) переносному: «робити висновки із чого-небудь; узагальнювати зроблене, сказане» [ВТССУМ 2005, с. 967]. Друга лексема ж позначає «пройматися почуттям суму, журби; удаватися в тугу, журитися» або «горювати, тужити за ким-, чим-небудь» [ВТССУМ 2005, с. 1414]. Завдяки схожому звучанню дієслова *підсумувати* й *сумувати* при зіставленні утворюють каламбур. Зокрема не важливо яке зі значень лексеми *підсумувати* витлумачить читач, вони обидва перегукуються з емоційним станом автора, вираженим відповідним паронімом *сумувати* (сумом, журбою).

Схожий жарт: «Що ти кажеш, що ти *багатий*? Звісно, причому дуже *багатий*! Диви, яке в мене *багаття*!» [<https://www.pinterest.com/pin/47006389855292437/>]. Тут зіставляється лексема *багатий* («який має багатство, володіє великими матеріальними цінностями; заможний» [ВТССУМ 2005, с. 51]) і *багаття* («купа дров, хмизу, ломаччя і т. ін., що

горить; вогнище» [ВТССУМ 2005, с. 54]), утворюючи каламбур. Комічність виникає через контраст між очікуванням почути «докази» матеріальних статків того, хто хизується тим, що *багатство* виявляється насправді *багаттям*.

Не менш цікавим є каламбур «Ало *поляки*? – *Полякайте* мене» [<https://www.pinterest.com/pin/398639004541059722/>]. Він побудований на зіставленні іменника *поляки* (національність) і дієслова *полякати* (наполювати, жажати когось), що також є паронімами. Вислів створює ефект несподіваного зміщення сенсу: початкова репліка «Ало, *поляки*?» сприймається як звернення до представників народу, а відповідь «*Полякайте* мене» виражає прохання про дію, не типову для початкового контексту. Це зумовлює формування комічності, зокрема й завдяки співзвучності лексем *поляки* і *полякати* та відмінності їхніх граматичних і значеннєвих характеристик.

Схожий приклад – мемний вираз «Ало, *буддисти*? – *Розбудіть* мене завтра раніше» [<https://www.pinterest.com/pin/104708760083771425/>]. Тут уже використано іменник, що апелює не до національності, а до віри: *буддист* – послідовник *буддизму* («релігії, що виникла в Індії в 6 ст. до н. е. та була названа за іменем свого легендарного засновника Будди» [ВТССУМ 2005, с. 100]). Він є паронімом до дієслова *розбудити*, що вжито в наказовому способі. Каламбур утворюється через раптову зміну інтерпретації, коли очікуване значення лексеми *буддисти* як релігійної групи перегукується з побутовою ситуацією. Це утворює несподіваний контекст і ефект легкої абсурдності.

Цікавим є приклад незвичного нагромадження близькозвучних слів: «Хвильовий / Мікрохвильовий / Мікрохвильовий в мікрохвильовій / Хвильовий мікрохвильовий в мікрохвильовій / Схвильований Хвильовий мікрохвильовий в мікрохвильовій: «Я хвилююсь»» [<https://www.pinterest.com/pin/22447698138202999/>]. Такий навмисний гіперболізований перелік слів також підкріплений відповідним ілюстративним матеріалом. Вислів

починається із прізвища відомого українського письменника Миколи Хвильового, і значення цього слова в поєднанні з лексемами-паронімами поступово доводиться до абсурду. Спочатку до нього приєднують частину *мікро-*, утворюючи лексему *мікрохвильовий*, і зображують портрет Миколи Хвильового у зменшеному форматі. Потім цей портрет «поміщають» у мікрохвильову піч, що супроводжується підписом *Мікрохвильовий в мікрохвильовій*, далі картинка накладається на фото морської хвилі (*Хвильовий мікрохвильовий в мікрохвильовій*) і остання ілюстрація повторює попередню, тільки додано ще репліку «Я хвилююсь». Усі ці слова накладаються одне на одне, створюючи ефект мовного «перевантаження», де значення майже розчиняється у звуковій повторюваності. Читач поступово втрачає здатність чітко розрізняти лексеми й сприймає текст радше як ритмічний потік схожих слів, ніж як цілісне висловлювання. Остання фраза «Я хвилююсь» трохи прояснює контекст, повертає до оригінальної семантики, але вже після надлишкової гри з формою, що підсилює комічність. Подібні меми відображають загальну природу інтернет-гумору, де зміст часто поступається формі вираження, а комічність виникає завдяки абсурдності вислову й перенасиченню мовними елементами.

2.4. Словотвірна гра

В інтернет-просторі нерідко можна натрапити на каламбури, засновані на словотвірній грі. Наприклад жарт, що поширився під час масштабних відключень електроенергії «Українці: нам не подобаються планові відключення. ДТЕК: а як щодо планових *ВКЛЮЧЕНЬ*» [<https://vsim.ua/Podii/hersonskiy-enot-planovi-vklyuchennya-ta-reaktsiya-nato-nay-svizhishi-me-11720701.html>], базується на обігруванні префіксів *від-* і *в-*, що надає словам протилежного значення (вимкнення й увімкнення світла від ДТЕК). Друге речення містить своєрідне «переформулювання» проблеми, підміну негативної дії (відключення) позитивною (включення), хоча

фактично ситуація не змінюється. У такий спосіб пропонується мовне переосмислення проблеми, що відображає типовий механізм інтернет-жартів – висміювання реальності через гру зі словом і формою.

Інший цікавий приклад «Єноти – неманоти», підкріплений також ілюстрацією єнотів на нотному стані та порожній нотний стан поруч [<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1190556056419506&set=a.464674615674324&id=100063953680787>]. У цьому жарті слово *єноти* у значенні тварин («невеликий хижий звір із темно-жовтим густим хутром, що добре лазить по деревах» [ВТССУМ 2005, с. 361]; лексему наведено у формі множини) трансформується у вигадане *неманоти*, яке, хоча й написано разом, та передає значення виразу «немає нот» (відсутність нотного малюнку). Комічний ефект виникає завдяки подібності складників лексеми і безособового речення (*єноти – нема ноти*), зокрема фонетичній, що дозволяє читачеві «розкласти» друге слово на смислові компоненти й зіставити їх із візуальним компонентом мему. В такий спосіб реалізується обігрування лексеми *ноти* («текст музичного твору, записаний умовними графічними знаками» або форма множини від *нота* – умовний графічний знак, що позначає музичний звук певної висоти і тривалості [ВТССУМ 2005, с. 793]). За відсутності малюнка та за умови роздільного написання слова *єноти* мем утратив би свій комічний ефект, оскільки зображення єнотів на нотному стані «матеріалізує» першу частину закладеного автором сенсу для створення каламбуру. Отже, жарт поєднує вербальну й візуальну гру, де значення формується на перетині звучання, словотвору та зображення, а комічність виникає з моменту розтлумачення жарту.

В іншому мемі «Гаразд... Найпростіше питання: хто має право заявляти клопотання в суді? – Еее... *Клопотун?*» (розмова викладача зі студентом) [<https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitelsku-dolyu-foto>] можна простежити словотвірну мовну гру через «помилкове» моделювання слова: від твірної основи *клопот-* утворюється вигадане *клопотун*, утворене за допомогою приєднання суфікса *-ун*.

Комічність виникає внаслідок того, що другий мовець (студент) намагається сформулювати відповідь з огляду на головне слово в запитанні (*клопотання*). Це створює контраст між серйозністю контексту висловлювання першого мовця і примітивним шляхом думок другого. *Клопотун* набуває вигляду абсурдно простого витвору, особливо з урахуванням того, що правильна відповідь на запитання граматично взагалі не пов'язана з лексемою *клопотання* (заявляти клопотання мають право учасники судового чи досудового процесу (сторони, свідки тощо)).

2.5. Обігрування сталих конструкцій

Інколи в інтернет-жартах різними способами обігруються цілі вирази, стали конструкції. Наприклад «За яким принципом ти вчишся? Я: Навіщо відкладати на завтра те, що можна взагалі не робити» [https://t.me/feelfuck_karazina/4256]. Тут відоме прислів'я «Не відкладай на завтра те, що можна зробити сьогодні» перебудовано так, що створюється контраст між двома частинами вислову. Перша частина відома всім (хоча трохи й видозмінена), а друга виявляється несподіванкою для читача, адже, якщо він знає прислів'я, то не очікує побачити саме таку кінцівку. Подібний каламбур «Ти себе недооцінюєш. Ти можеш *іще гірше*» [<https://www.pinterest.com/pin/114560384268788590/>] демонструє гру з другою частиною усталеної комунікативної формули підтримки, яка в типовому вживанні має позитивний відтінок значення («Ти себе недооцінюєш. Ти можеш *краще*»). В наведеному прикладі комічність виникає через зміну семантики шляхом використання антоніма до *краще*: читач підсвідомо очікує побачити знайому кінцівку, але натомість отримує саркастичний вираз. І хоч він формально наслідує структуру усталеного вислову, проте наповнює його протилежним змістом. Відповідне явище можна простежити й у жарті «На щастя, погані дні пройшли. Настав час для *ще гірших*» [<https://www.pinterest.com/pin/281615782942520136/>], де типовий вислів про

те, що погане закінчилося, передбачає позитивне продовження про початок чогось гарного і світлого, проте замінюється на протилежне, негативне «...Настав час для ще гірших».

Варто зазначити, що використання мовної гри саме на рівні фразеології дає можливість активізації уваги читача й наповнення відомих більшості носіїв мови висловів новими сенсами [Піддубна 2019, с. 48]. Ще один гарний приклад – мем «Нарешті я її знайшов! Ось де вона була» [<https://www.pinterest.com/pin/398639004541252311/>], що супроводжується фотографією чоловіка, що дивиться на величезну голку в копиці сіна. Тут залучено візуальний компонент, що дає можливість простежити обігрування відомого фразеологізму «як (мов, ніби) голку в сіні шукати» (що означає «шукати безрезультатно, марно» [СФУМ 2003, с. 155]), а саме його «буквальну» візуалізацію.

2.6. Гра слів з використанням візуальних засобів

Часто меми побудовані у формі ребусів, де акцентується увага на ілюстративній частині. Завдяки цьому частина слів чи словосполучень може обіграватися за допомогою графічних засобів. Наприклад «Ти маєш *рацію*» (із додаванням фото замість слова *рація*) [<https://www.pinterest.com/pin/76068681202479689/>]. Тут лексему замінено ілюстрацією приймально-передавального пристрою – пересувної або переносної радіостанції [ВТССУМ 2005, с. 1203]), що реалізує значення одного з омонімів. Але закладений вислів *мати рацію* має іншу семантику: бути правим, діяти, думати правильно, слушно [ВТССУМ 2005, с. 652], і в цьому випадку *рація* позначає «розумну підставу, обґрунтування чого-небудь» [ВТССУМ 2005, с. 1203]. Елемент комічності в цьому випадку створюється саме на основі обігрування значення омонімів графічними засобами.

Схожий приклад: «Працює *ППО*» і трохи нижче в дужках «*Порошенко Петро Олексійович*» [<https://www.pinterest.com/pin/61713457390561918/>]. Ще

до розшифрування абрєвіатури ППО читач бачить фотографію колишнього Президента, Петра Олексійовича Порошенка, на фоні спалахів ракет протиповітряної оборони (скорочено – ППО). Це створює асоціацію між ініціалами політика і назвою військової структури (або конкретних її елементів – ракет) і породжує лексико-графічний каламбур.

Інтернет-листівка «Доброго ранку середі для надзвиЧАЙних друзів...» [<https://www.facebook.com/groups/783855655367379/posts/2566463070439953/>, інша версія: <https://www.facebook.com/groups/975861867397976/posts/1519963612987796/>] також засвідчує мовну гру на основі використання невербального компонента, а саме виділення окремих літер у слові *надзвичайних*, що утворюють слово *чай*. Такий прийом вжито для підкреслення зв'язку напису з ілюстрацією, яку він супроводжує – фотографією чаю. Це також засвідчує гру зі словом відповідно до вербального та невербального контексту.

Не менш цікавим є обігрування багатозначності слова завдяки використанню візуальних компонентів. У мемі «Мої лічильники раніше / Мої лічильники тепер» [<https://vsim.ua/Podii/hersonskiy-enot-planovi-vklyuchennya-ta-reaktsiya-nato-naysvizhishi-me-11720701.html>] текст супроводжується двома фотографіями *лічильників*: у першому варіанті відповідно до прямого значення слова «прилад для підрахування чого-небудь» [ВТССУМ 2005, с. 624], а у другому автор бере за основу дієслово *лічити*, від якого утворено лексему, і додає фотографію добового звіту Генерального штабу Збройних Сил України щодо орієнтовних втрат противника. Тобто *лічильник* у цьому контексті походить від *лічити* у значенні «визначати кількість, суму кого-, чого-небудь; вести певні підрахунки» [ВТССУМ 2005, с. 624]. Використання цього значення зумовлено тим, що такі звіти Генерального штабу Збройних Сил України публікуються кожного дня на офіційних медіаресурсах військового органу [<https://t.me/GeneralStaffZSU>], особливо після масованих ракетних обстрілів території України, і українці вже звикли стежити за цими

підрахунками. У такий спосіб автор мему створив okazіonalъne значення слова *лічильник*, використавши його в нетиповому контексті.

Схожу гру із семантикою слова засвідчено й в іншому прикладі: «Коли учителька вирішила *завалити* тебе на екзамені» [<https://konivjab.net/tag/%D0%B2%D1%87%D0%B8%D82%D0%B5%D0%BB%D1%96/>]. Вислів супроводжується фотографією вчительки з пістолетом, направленим на учня, що стоїть біля дошки. Пряме значення лексеми *завалити* – кидаючи, засипати, покривати кого-, що-небудь чимось [ВТССУМ 2005, с. 378], проте в цьому випадку доречніше говорити про її розмовний варіант «доводити до невдачі, провалу кого-небудь (перев. на екзаменах)» [ВТССУМ 2005, с. 378]. Подібну семантику це слово має і в сучасному сленгу (*валити* – ставити складні запитання з метою не поставити високої оцінки [Пиркало 1997, с. 9], але є й інший варіант – *завалити* у значенні *вбити* [ССУС 2006, с. 130], що й реалізується в цьому мемі завдяки ілюстрації. Отже, виникає каламбур – учителька у прямому сенсі намагається «завалити» учня біля дошки, адже тримає в руці пістолет.

2.7. Міжмовна гра

Нерідко в українському інтернет-просторі можна натрапити на каламбури, засновані на обігруванні лексем з різних мов. Зокрема найчастіше зіставляються слова української і російської мов, що мають схоже значення або звучання. Наприклад мем «*Вініл? А, може, краще звинувачував*» [<https://www.facebook.com/groups/1044165304449917/posts/1226823472850765/>], який супроводжується картинкою вінілової грамплатівки, заснований на обігруванні слова *вініл*. Читач бачить ілюстрацію, у нього виникає асоціація із зображеним предметом, проте міжмовна гра утворюється завдяки протиставленню цієї лексеми слову *звинувачував*. *Вініл* (розмовна лексема у значенні «грамплатівка» [ВТССУМ 2005, с. 188]) та форма минулого часу російського дієслова *винить* («винуватити» [Ізюмов 1930, с. 45]) є

омоформами, через що й виникає каламбур. Інший приклад, теж із важливим ілюстративним компонентом, – «Козалось» [<https://www.pinterest.com/pin/268808671504568241/>]. Завдяки доданій картинці читач подумки ділить слово на два інших – *коза* і *лось*. Збіг цих слів утворює омофон із формою середнього роду минулого часу російського слова *казаться* («здаватися» [Ізюмов 1930, с. 190]).

Трапляються каламбури, засновані на обіграванні слів з інших іноземних мов, зокрема й англійської. Наприклад у мемі «На кого постійно *агряться* ці агрономи» [<https://www.pinterest.com/pin/45599014978510766/>] вжито сленгове *агритися* яке зіставляється з *агрономи*, що не мають нічого спільного. *Агритися* – означає проявляти агресію, злість або роздратування; сердитися. Воно походить від англійського *aggro* (агресія) або *aggravation* (роздратування, загострення) [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>]. У цьому прикладі лексему вжито в прямому значенні, проте каламбур утворюється саме завдяки зіставленню її зі співзвучним словом *агрономи*.

2.8. Інші види мовної гри

Існує й багато інших видів мовної гри в інтернет-жартах. Зокрема це **поєднання вербальних і невербальних засобів для творення комічності**. Наприклад «Це ж моя улюблена квітка – *нацист*» [<https://www.pinterest.com/pin/61713457390537173/>] або «Мої улюблені квіти – *претензії*» [<https://www.pinterest.com/pin/308144799527080463/>]. Тут для повноцінного розуміння сенсу жарту потрібен ілюстративний матеріал. В цьому випадку – фотографії квітів, а саме *нарциса* і *гортензії*. Назви квітів обігруються, утворюючи каламбур на зіставленні зі словом з абсолютно іншим значенням (зокрема негативної конотації; *нарцис* – *нацист*, *гортензії* – *претензії*). Схожий приклад: напис «Тривожна маса. Смак, знайомий з дитинства» на пакуванні «творожного» сиру [<https://www.pinterest.com/pin/70437490276700/>]. Тут обігрується творожний – *тривожний*, а друга

частина вислову створює в читача асоціацію з *тривожним* дитинством. Або мемний напис «Немасил» на лікарському препараті з оригінальною назвою «Німесил» [<https://www.pinterest.com/pin/45599014978510898/>]. Тут змінюється і членується початкова форма, утворюючи близькозвучний вираз: *німесил – нема сил*.

Цікава мовна гра також міститься в мемах «Обожнюю цю розвагу – булінг» [<https://www.pinterest.com/pin/25051341670549995/>], «Тепер ми квіти» [<https://www.pinterest.com/pin/940478334668611442/>], «Найжахливіший бур'ян – більшовик» [<https://www.pinterest.com/pin/1035968720557064721/>], «Люблю цих кочовиків – скуфи» [<https://www.pinterest.com/pin/1035968720560579034/>]. Перший супроводжується фотографією чоловіка, що грає в *боулінг* («спортивний різновид гри в кеглі» [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>]), що співзвучно зі словом *булінг* («Приниження дитини його однолітками» або «систематичне негативне поводження, психологічний або фізичний тиск щодо працівника з боку колег чи керівництва, що завдає шкоди здоров'ю або професійній діяльності» [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>]) і завдяки протиставленню створює каламбур. Другий вислів розміщено на фотографії соняшників, що створює мовну гру зі словом *квіти* (на фотографії читач бачить квітку, тоді як подібний за звучанням вислів *ми квіти* має значення «розрахувалися з ким-небудь, поквиталися» [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>]). Третій вислів також обіграє назву рослини, цього разу *борщівника* (відповідно до фото), тоді як лексему *більшовик*, подібну за звучанням, ужито в значенні «послідовник більшовизму, член більшовицької партії; комуніст» [ВТССУМ 2005, с. 81]. Четвертий каламбур формується на співзвучності сленгової лексики *скуф* («зневажливий інтернет-мем на позначення чоловіка середнього віку, який має неохайний вигляд, низький соціальний статус та пасивний спосіб життя» [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>]) та літературної *скіф*, що означає «степові племена, які населяли південну частину території сучасної України в 1 тис. до н. е. – на початку 1 тис. н. е.» [ВТССУМ 2005, с. 1331]. Витлумачити саме цю лексему

нам дає можливість зображення скіфського кочівника на коні, що супроводжує текст каламбуру.

Загалом мовна гра із залученням візуальних засобів становить одну з найбільших груп жартів українськомовного інтернет-простору. Про це свідчить велика кількість дібраних прикладів. Цікавим також є мем «студенти *меду* зрозуміють», що супроводжується фотографією меду (продукту) і бджолиних стільників [https://t.me/feelfuck_karazina/3869]. Каламбур утворюється саме завдяки контексту: в тексті «студенти *меду*» (*мед* – вищий навчальний заклад медичної спеціалізації), а на фото – омонімічна лексема на позначення певного продукту («густа солодка маса, яку бджоли виробляють із нектару квітів» [ВТССУМ 2005, с. 655]. Мем «*кілька* / *декілька*» [<https://www.pinterest.com/pin/14847873767346190/>] містить каламбур, заснований саме на ілюстративному матеріалі, адже підпис супроводжується фотографією *кільки* («маленька рибка родини оселедцевих» [ВТССУМ 2005, с. 539], спочатку однієї, а потім *кількох*. Отже, мовна гра відбувається на словотвірному рівні завдяки додаванню префікса *де-*, а також на рівні семантики, адже наведена лексема *декілька* позначає «невелику, не значну кількість чогось» [ВТССУМ 2005, с. 281].

Оскільки все частіше набуває поширення мовна гра зі сленгом, цікавим також є мем «*кріново*» [<https://www.pinterest.com/pin/32580797303530313/>], що супроводжується фотографією *крону* («однорічна городня рослина родини зонтичних, що її використовують як ароматичну приправу для страв, а також для соління огірків і помідорів» [ВТССУМ 2005, с. 589]). Сленгова лексема *кріново* походить від англійського *creepy* – «моторошний, страхітливий» – й указує на таку ознаку предмета або на те, що щось викликає відчуття тривоги чи дискомфорту [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>] і є близькою за звучанням до слова *крин*, що й утворює каламбур. Схожий приклад: мемний напис «Це *капець*» [<https://www.pinterest.com/pin/23010648091160563/>] на фоні зображення домашнього *капця* («легкі туфлі, переважно для хати» [ВТССУМ 2005, с. 522]). У сленговій лексиці *капець* позначає

«кінець, невдале завершення справи» або «дуже погану ситуацію» [Пиркало 1997, с. 28; ССУС 2006, с. 155]

Інший цікавий випадок: «Я зараз перебуваю у самому *розквіті занепаду сил*» [<https://www.pinterest.com/pin/17029304838622338/>]. Тут засобом творення мовної гри є **оксиморон** *розквіт занепаду сил*, завдяки якому створюється парадоксальний образ. Схожий приклад: «Я повна протилежність штучного *інтелекту* – я натуральна *тупість*» [https://www.instagram.com/p/DJHV8YRNmae/?img_index=8]. Тут парадоксальність вислову ґрунтується на протиставленні лексеми *інтелект* у значенні «розум, здатність людини до мислення, особливо до його вищих теоретичних рівнів» [ВТССУМ 2005, с. 500]) і *тупість* (якість до значення *тупий* – у цьому випадку «нерозумний, дурнуватий» [ВТССУМ 2005, с. 1485] або «розумово обмежений, некмітливий, нетямущий» [ВТССУМ 2005, с. 1485]).

Для творення комічності часто застосовують поєднання кількох прийомів. Наприклад «Ясно. Он як. *Поні маю*» [<https://www.pinterest.com/pin/1266706141516132/>]. Цей мем містить фотографію тварин – *поні* та *яка*, що утворює гру з образом і словами, зокрема *поні маю* при поєднанні утворює російське слово *понимаю* («розумію» [Ізюмов 1930, с. 391]), що є омофоном до початкового виразу.

Цікаву мовну гру можна простежити в жарті «Ти молока купив? – Ні, не пив. – Що не пив? – Молокаку» [<https://konivjab.net/%d1%81%d0%bc%d1%96%d1%88%d0%bd%d0%b0-%d0%b3%d1%80%d0%b0-%d1%81%d0%bb-%d1%96%d0%b2-3/>]. У цьому випадку **в межах вислову відбувається інакше членування мовленнєвого потоку** – на інші лексеми, унаслідок чого виникає каламбур.

Отже, мовна гра постає як важливий прояв творчого потенціалу мовців і показник динамічності сучасної української мови. Проведений аналіз засвідчує, що мовна гра в сучасному українському інтернет-просторі реалізується через різні засоби і прийоми, що забезпечують створення комічного, іронічного або оцінного ефекту. Зокрема, було виокремлено такі

види мовної гри: обігрування багатозначності лексем; обігрування значень омонімів; творення каламбурів на основі спільнокореневих слів, паронимазії, словотвірних трансформацій; обігрування фразеологізмів і сталих конструкцій тощо. Особливими різновидами мовної гри є міжмовна гра, зокрема на перетині української та російської або англійської мов; застосування графічних засобів (поєднання вербального й невербального компонентів) та інші види – зміна членування вислову, обігрування елементів розмовного мовлення та сленгу; поєднання кількох типів мовної гри; поширення авторських висловів, що набувають статусу мемів тощо.

Наявність і активне функціонування зазначених видів мовної гри свідчить про високий рівень національної лінгвокреативності, здатність носіїв мови гнучко використовувати різні мовні ресурси, комбінувати їх і створювати нові, часто несподівані значення відповідно до потреб сучасної інтернет-комунікації. Проведений аналіз дав змогу систематизувати основні вияви мовної гри в українському інтернет-просторі та окреслити специфіку їх реалізації, що підтверджує продуктивність цього явища в умовах цифрового середовища.

РОЗДІЛ 3

МОВНА ГРА В СУЧАСНИХ АВТОРСЬКИХ ТА РЕКЛАМНИХ ТЕКСТАХ

3.1. Мовна гра в авторських текстах

Практичний інтерес для дослідження мовної гри становлять сучасні авторські тексти, у яких мовотворчість стає не лише способом художнього самовираження, а й формою реакції на суспільні події сьогодення. У цьому контексті особливо показовою є збірка сатиричних мікротекстів Оксани Бас-Кононенко *«Мова – зброя, фонетика – приціл! 365 лютих стріл»*, створених у межах її однойменного медіапроєкту в соціальній мережі Facebook. Спочатку ці мініатюри публікувалися як своєрідна форма оперативного мовного реагування на повномасштабну російську агресію, а згодом були об'єднані й видані збіркою.

Книга має своєрідну структуру та об'єднує два типи текстів: короткі сатирично-іронічні мініатюри, побудовані переважно у формі діалогів, а також другий розділ під назвою *«Світ – антисвіт»*, у якому авторка зіставляє українські та російські слова, вислови й мовні конструкції за принципом смислового протиставлення. Тексти написані українською мовою, однак російське мовлення навмисно передається засобами української графіки й фонетики, що підсилює пародійний ефект і стає одним із ключових прийомів мовної гри [Черниш, Єрмоленко 2025].

Сатиричні мініатюри О. Бас-Кононенко репрезентують своєрідний різновид мовної самооборони, у якому російсько-українське протистояння осмислюється насамперед у мовній площині – як зіткнення різних мовних картин світу, культурних кодів і комунікативних моделей. Значна частина текстів побудована на фонетичному та семантичному обігруванні міжмовних (українських та російських) паронімів, омонімів і внутрішньої форми слова, що створює виразний сатиричний і пародійний ефект. Водночас мовна гра в

них слугує також засобом національної ідентифікації та культурного спротиву [Черниш, Єрмоленко 2025].

Своєрідна «місія» збірки, як пише сама авторка – «висміяти ворога, показати його підступність, ницість і нікчемність – адже агресора треба бити всіма можливими засобами» [Бас-Кононенко 2023, с. 3]. В тестах також присутні класичні персонажі українських та російських анекдотів, яскраво виражений образ ворога. Крім того, дуже важливо розуміти, що для створення каламбурів на основі міжмовної гри слів автор повинен мати глибокі знання з обох мов, а також бути обізнаним з їхніми особливостями (на граматичному, стилістичному рівнях) та культурним контекстом країн або території, де побутують обрані мови. Відповідно й читач також повинен мати такі знання, для того щоб правильно розтлумачити закладені автором смисли, через що такий вид мовної гри засвідчує зокрема й вияв особистісної та національної лінгвокреативності.

Майже всі «люті стріли» засновані на обігруванні слів української та російської мов. Як зазначає сама авторка, «оманлива близькість української і російської мов є благодатним підґрунтям для **словесної гри**, у якій чільне місце належить міжмовним омонімам та паронімам» [Бас-Кононенко 2023, с. 14]. Та чи не найбільшу групу з них становлять сатиричні мініатюри, що містять **міжмовну омонімію**. Найчастіше авторка наводить українську лексему, якій протиставляє російський омонім, що відповідно до контексту часто утворює каламбур. Наприклад: «– Куме, а ви чули, що наші гуси вже ворожі літаки збивають?! – То ще що! А он наші КАЧКИ їхнім кърблям таку хитавицю влаштовують, що орки з криком «бешеная КАЧЬКА!!!» за борт вискакують!» (стріла № 60) [Бас-Кононенко 2023, с. 38]. Тут слово *качки* (форма множити від слова *качка* у значенні «водоплавний свійський і дикий птах, цінний своїм м'ясом, яйцями й пір'ям» [ВТССУМ 2005, с. 530] зіставляється з омонімічним йому російським *качка* у значенні «колихання; хитавиця (на морі)» [Ізюмов 1930, с. 196], хоча в українських словниках на це

слово також можна натрапити в такому значенні в якості розмовного варіанта («*качка* – те саме, що хитавиця» [ВТССУМ 2005, с. 530]).

Інший приклад: «ТОЙ-що-ГРЕБЛІ-рве, позираючи в приціл: – Нехай щастить, песиголовцю! Удачайнай ГРЕБЛІ с русским кърабльом!!!» (стріла № 52) [Бас-Кононенко 2023, с. 35]. Тут слово *греблі* (форма множити від слова *гребля* у значенні «гідротехнічна споруда, що перегороджує річку або інший водотік для створення водосховищ, одержання енергії і т. ін.» [ВТССУМ 2005, с. 260]) співзвучне російському іменнику *гребля* («веслування» [Ізюмов 1930, с. 98]). Крім того авторка використала літературний образ – міфічного персонажа з драми-феєрії Лесі Українки «Лісова пісня», молодого духа, що руйнує весняні греблі та символізує бурхливий весняний потік води.

У лютій стрілі № 80 «Наша дружна країна-РОДИНА наполегливо радить: – Альошкі і ємелі, шуруйте «за руским кърабльом, там вас РОДИНА – мати ваша – заждалась!» [Бас-Кононенко 2023, с. 47] обігрується слово *родина*. В українській мові в цьому контексті воно позначає «сім'я» [ВТССУМ 2005, с. 1230], а в російській «Батьківщина, рідний край» [Ізюмов 1930, с. 468] (хоча в українській теж існує в розмовному переносному варіанті [ВТССУМ 2005, с. 1230]). Вони однакові за написанням, але наголошуються по-різному і, відповідно, відрізняються за своїм значенням. Цікавими також є такі мініатюри: № 102 «– Після Перемоги поїду з синочком УЛІТКУ запускати кораблики в Чорному морі. – Фсьо, Мань, нам хана! Укри хатят баєвими УЛІТКАМИ Крим взарвать! [Бас-Кононенко 2023, с. 55], № 116 «– Сliš, Мань, а чё значит-та: «казацкаму роду німа ПЕРЄВОДУ!»? – Чё-чё, відіма у ніх тош картацькі заблакіравани – не могут ПЕРЄВОД палучіть!» [Бас-Кононенко 2023, с. 61], № 73 «Бойові ЗАГОНИ ЗСУ і тер оборони наполегливо запрошують мокшанських баранів в ірпінські, гостомельські й бучанські ЗАГОНЫ» [Бас-Кононенко 2023, с. 44]. У першій обігрується український прислівник *улітку* (влітку) що позначає «літом», «у літній сезон», але в російській так само звучить одна з відмінкових форм слова *улитка* у значенні «слимак, равлик» [Ізюмов 1930, с. 558]. У другій слово

перевод, що наявне в Державному Гімні України і позначає «знищення, зникнення всіх чи багатьох» [ВТССУМ 2005, с. 903] росіянин розуміє як одне зі слів своєї мови (в цьому контексті *перевод* – це грошовий переказ [Ізюмов 1930, с. 348]). Третя же засвідчує міжмовну омонімію форми множини українського слова *загон* у значенні «військова група» [ВТССУМ 2005, с. 384] та російського *загон* у значенні «загорода» або «кошара» для свійських тварин [Ізюмов 1930, с. 146], що утворює каламбур.

Обігрування деяких слів також трапляється не лише в одній мініатюрі. Так, українське слово *славимо* в контексті різдвяних висловів обігрується так: «А знаєте, який жах на чужинців наводить наше "Христос народився! - СЛАВІМО Його!"?!» (стріла № 8) [Бас-Кононенко 2023, с. 19]; «Різдвяне: – А-а-а! Ваньк, давай скарей, рвѡм когті ащуда! Укри на нас АБЛАВУ устроілі!!! Вон, слиш са фсех старон: «СЛАВІМО його!»» (стріла № 267) [Бас-Кононенко 2023, с. 132]. Воно постає співзвучним з дієсловом *словить* російської мови у формі наказового способу, а отже є йому омофоном. Інший приклад – лексема *орати* у значенні «обробляти землю плугом, сохою» [ВТССУМ 2005, с. 852] є омофоном до слова *орать* російської мови, що позначає «галасувати, репетувати» [Ізюмов 1930, с. 319]: «Оркам пора АРАТЦЬ від жаху, бо українцям просто пора ОРАТИ!» (стріла № 19) [Бас-Кононенко 2023, с. 22]; «Иди, Мосскалю, з хати у поле ОРАТИ! – А чѐ, ніззя здЄся ПААРАТЦЬ? – Стули пельку й тягни плуга!» (стріла № 20) [Бас-Кононенко 2023, с. 22]; «– Гей, злидні, мені вже ОРАТЬ треба, а ви тут ВЕШТАЄТЕСЬ! – Нє АРІТЄ, дядінька, ми не хатім ВЄШАЦЦА, атпусті-і-ітє...» [Бас-Кононенко 2023, с. 41]. В останньому варіанті також наявне явище паронимазії слів *вештатися* і *вешаться*. Приклад зі словом подібної семантики до лексеми *орати*: «На запитання "ти чого ГАЛАСУЄШ?" чужинець перепитає: "За каво???"» (стріла № 18) [Бас-Кононенко 2023, с. 22]. *Галасуєш* в українській мові – особова форма від слова *галасувати* (у цьому контексті у значенні «сильно кричати» [ВТССУМ 2005, с. 218]).

Трапляються цікаві варіанти обігрування українського *кіт*: «Мань, укropy нас бьют, а вот их бабы добрее, КОТАМИ нас кличут. – Дурак, КАТЫ – то душегубы по-нашему! Вали оттуда, Ваньк, а то задерут тя, как КОТА бешеного! (стріла № 41) [Бас-Кононенко 2023, с. 30]; «– Куме, ге ж добре, що в кожному нашому бліндажі є бойовий КІТ? – А-а, Ваньк, ка-а-ак? Как ані в бліндажи КІТОФ запіхнули???» (стріла № 297) [Бас-Кононенко 2023, с. 144]. Тут *кот* (тварина) в уявленні росіянина постає спочатку *катом* (*кати* – форма множити від лексеми *кат* у значенні «той, хто тиранить, убиває, мучить; мучитель, недолюдок» [ВТССУМ 2005, с. 528], а потім він чує початкову форму цього іменника, що є омонімом до російського слова *кит* (найбільший морський ссавець). Подібним чином обігрується і слово *кішка*: «Наші березневі котики і КІШКИ активно працюють над тим, щоб були випущені всі мордорські КІШКІ!» [Бас-Кононенко 2023, с. 34] – протиставляється зі співзвучним йому словом у формі множини в російській мові (*кишки* – частина травного тракту, нутроші).

Мовна гра із залученням не тільки омонімії, а й паронимазії також простежується в деяких мініатюрах. Зокрема, стріла № 88 «– Маєш РАЦІЮ, враже, зараз тобі буде ДОМовина, ще й із КВАТИРКОЮ! – Дик нету РАЦИІ, згарела, а ДОМ і КВАРТИРУ – с удавольствием! – Ну що ж, ласкаво просимо в Чорнобаївку на наवासельє!!!» [Бас-Кононенко 2023, с. 50] містить міжмовну омонімію: *мати рацію* – бути правим, діяти, думати правильно, слушно [ВТССУМ 2005, с. 652], а *рация* (така ж семантика, як і в українського відповідника) – приймально-передавальний пристрій пересувної або переносної радіостанції [ВТССУМ 2005, с. 1203]. Проте тут також наявна і паронимазія: *домовина* – *дом* (труна – дім) та *квартирка* – *квартира* (шибка у вікні [ВТССУМ 2005, с. 533] – житло). Подібний приклад з тією ж лексемою: «– Ну що, ординцю, пора в ДОМОВИНУ! – Чё, ДАМОЙ?! Айда пьцаны!» [Бас-Кононенко 2023, с. 27]. Інший приклад – стріла № 85 «– Куме, гляньте, як оте безголове боїться – не ДИВВИТЬСЯ мені У ВІЧИ! – Ми люди не мєсниє – как тут не баяцца, чіво уш тут ДІВІЦЦА маєму УВЄЧЬЮ...» [Бас-

Кононенко 2023, с. 49]. Міжмовна омонімія: *дивитися* – *дивицца* (споглядати – дивуватися), парономазія: *у вічі* – *увєчьє* («в очі» – каліцтво [Ізюмов 1930, с. 551]).

Іноді авторка наводить спочатку російську лексему, а потім зіставляє її з українською, утворюючи каламбур: «– Запропонуй Москалеві ЛУК – захоче «ішшьо і водачькі с сільодачькай». Дай Козакові – ЛУК – зажадає стріл, і «джавелінів», і «байрактарів»!» (стріла № 63) [Бас-Кононенко 2023, с. 40] (*лук* (овоч) – *лук* (вид зброї)); «– Куме, а ви чули, як олешківські шалені бджілки «пригостили» окупантів ВЕРЕСКОВИМ мьодом? – А я ж і думаю, хто то пропер з таким ВЕРЕСКОМ і чого в них пики, як здоровенні ср..ки!» (стріла № 87) [Бас-Кононенко 2023, с. 50] (*вересковый* – прикметник від слова *вереск* (назва рослини) протиставляється українському *вереск* («пронизливий, різкий крик, виск» [ВТССУМ 2005, с. 121]); «Кажете: «Делу ВРЕМЯ, патехє ЧЯС»? ВРЕМЯ істекло! Настав ЧАС вашої ЛИХОЇ ГОДИНИ!!!» (стріла № 97) [Бас-Кононенко 2023, с. 53] (*время* – *час*; *час* – *година*).

Другу велику групу становлять мініатюри, засновані на **міжмовній парономазії та близькозвучності слів**. Як і у випадку з омонімами, в деяких мініатюрах авторка спочатку наводить українську лексему, яку потім протиставляє російському відповіднику, а в деяких навпаки. Наприклад, у лютій стрілі № 35 «Ти чого, враже, на мене БАНЬКИ ВИТРІЩИВ? – Нікакіє БАНКІ я не ВИТАЩІЛ, у мінє іх нету...» [Бас-Кононенко 2023, с. 28] словосполучення *баньки витріщив* у відповіді російського співрозмовника перетворюється на іменник *банки* та дієслово *вытащил* (дістав), хоча в нашій мові це фразеологізм, що позначає «широко розкрити очі, виражаючи здивування, безтямність, гнів і т.ін.» [СФУМ 2003, с. 90].

Цікавими є приклади обігрування слова *сварити*, що позначає «різкими, образливими словами висловлювати невдоволення, осуд, докори, лаяти» [ВТССУМ 2005, с. 1296], адже в російській мові воно співзвучне з дієсловом *сварить* (у значенні готувати щось їстівне), що утворює

каламбури: «Старенька Бабця: – Петрику, не лізь у шкоду, мама прийде – НАСВАРИТЬ. – Пьцани, ані – людаєди! Сваїх дітей і старікоф ВАРЯТ!!!» (стріла № 37) [Бас-Кононенко 2023, с. 29]; «Слиш, Мань, еті бендерафци такіє страшніє, грубіє, даже сваїх дітей неласкава клічют – ДЄТІНАМІ! І чуть-што – гразяцца СВАРИТЦЬ!» (стріла № 117) [Бас-Кононенко 2023, с. 61].

Також цікаві варіанти: «– Куме, а знаєте, де будуть МЕШКАТИ мокшанські загарбники, якщо заМЕШКАЮЦЦА зі втечею? – А де? – Та ж у чорних МЄШКАХ!» (стріла № 56) [Бас-Кононенко 2023, с. 37]: мешкати (жити) – замешкаться (забаритися [Ізюмов 1930, с. 157] – мешки (мішки); «– Ну, гиродові душі, НАЧУВАЙТЕСЯ!!! – О, вішь, Ваньк, не фсьо така плоха – нас пріглашають на НАЧЬОФКУ!» (стріла № 92) [Бас-Кононенко 2023, с. 52]: наказовий спосіб від *начуватися* – чекати розплати, помсти [ВТССУМ 2005, с. 745] – ночевка (ночівля); «Фермер біля розбитого танка: – Ще й це ЗАЛІЗО ПІДе за трактором. Нажаханий каЗапієнс вивалюється з люка: Я не ЗАЛЄЗЛО, я уже вилєзло! І нінада міня ПАД трактар!!!» (стріла № 61) [Бас-Кононенко 2023, с. 41]: *залізо* – *залєзло* (дієслово), *підє* (від дієслова *підти*) – *под* (під); «– Уже МАЙже СЕРПЕНЬ... – Как ет МАЙ? Лєта ведь, АВГУСТ зафтра! А СЕРП прі чєм?? І гдє тагда МОЛАТ?...» (стріла № 179) [Бас-Кононенко 2023, с. 90]: *майже* – *май* (серпень), *серпень* – *серп* (зокрема тут також згадано символіку Радянського Союзу (серп і молот) для образності).

В окремих випадках, як ми вже зазначали, спочатку подається російська лексема. Наприклад, обігрування слова *моці* («висохлі, муміфіковані рештки (інколи окремі кістки) людини, що її церква вважає святою» [ВТССУМ 2005, с. 693]: «– Куме, а знаєте, що станеться з «ваєннаю МОЩЬЮ *passëi*», коли наші ЗСУ потрощать усі їхні скрепи? А що? – Стане НЄМОЩЬЮ, а тоді розсиплється на бледніє МОЩІ!» (стріла № 58) [Бас-Кононенко 2023, с. 37]; «Куме, от тепер зрозуміло, чого лаптеногі кричать "У нас самая МОЩЬНАЯ армія!" Бо яка там МОЩЬ із тих пустопорожніх ЩЄЙ? Ото МОЩАМИ й торохтять!» (стріла № 221) [Бас-Кононенко 2023, с.

110]. Тут авторка зіставляє слова *мощь* («потуга, сила» [Ізюмов 1930, с. 251]), *мощі* та *немоощь* («неміч, слабість, несила» [Ізюмов 1930, с. 280]).

Також кілька разів трапляється зіставлення слів *арбуз* (кавун) і *гарбуз*: «Що, враже, АРБУЗАф херсонських захотів?! – А на тобі ГАРБУЗИВ чорнобаївських!!!» (стріла № 65) [Бас-Кононенко 2023, с. 41]; «Що, дужже закортіло АРБУЗОФ херсонських?? А нАте вам ГАРБУЗИВ українських!!!» (стріла № 234) [Бас-Кононенко 2023, с. 115].

Цікаво подано обігрування близькозвучних лексем – часто можна простежити утворення словосполучення з 1 слова (поділ на частини): «Mosskаль, тонучи в Ірпені, кричить: – ТАНУ! ТАНУ! Кум Кумові на березі, попихкуючи люлькою: – Думав витягти падлюку, а воно мені: – ТА НУ-У... – Ма'ть, совість заїла. А мо', самовбивця?..» (стріла № 68) [Бас-Кононенко 2023, с. 42]; «Щоби passeя від жаху ЗАВИЛА, Вся Україна взялася ЗА ВИЛА!» (стріла № 71) [Бас-Кононенко 2023, с. 44]; «Куме, а знаєте, що таке РАССКАЗ? То раSSейській СКАЗ! – От халепа, воно ж не лікується! – То тре швидше їх до пекла, поки весь світ не перекусали!!!» (стріла № 84) [Бас-Кононенко 2023, с. 49]. Або навпаки, словосполучення об'єднується, утворюючи одне слово: «Що, ємелі, ждали медальок «ЗА ВЗЯТІС...»?! Наші ЗСУ «с важделенієм» і бойовим ЗАВЗЯТТЯМ видадуть вам «За упакой!?!» (стріла № 81) [Бас-Кононенко 2023, с. 48].

Також трапляються мініатюри, що містять **обігрування власних назв**. Наприклад, у лютій стрілі № 42 обігрується ім'я казкового персонажа Котигорошка: «Як за допомогою кота розпізнати чужинця? Спитайте: – Хто такий Котигорошко? – Чаво?? Чё за КОТ и ГАРОШЕК??» [Бас-Кононенко 2023, с. 31]. Інші приклади, що містять гру слів із назвами населених пунктів: «– Куме, а ви знаєте, як россиянци називають херсонські ОЛЕШКИ? АЛЁШКИ! – Га-га-га! АЛЬО, всім ємелям і АЛЬОШКАМ в пекло – скатертью дарошка!!!» (стріла № 79) [Бас-Кононенко 2023, с. 47] (назва міста зіставляється з чоловічим російським іменем); «Чётта німагу найті на карте еті СУММЫ! – І не знайдеш, бісова вражино, бо, за законом математики,

навіть після пересадки мізків у пустопорожні голови СУМИ не міняються!» (стріла № 74) [Бас-Кононенко 2023, с. 45] (математичний термін зіставляється з назвою міста).

Крім того в мініатюрах часто обігрується **розмовна лексика або сленг**. Наприклад стріла № 24 «– Укри НАГЛИЄ, куди прьоте? – То ваша смерть НАГЛА пре!» [Бас-Кононенко 2023, с. 24] містить зіставлення слів *наглий* (розмовне «нахабний, зухвалий» [Ізюмов 1930, с. 258]) і *наглий* у значенні «який наступає чи відбувається раптово, несподівано, непередбачено» [ВТССУМ 2005, с. 707]. Подібний випадок: «– Куме, пора вже розВАЛИТИ ту мокшандію! – ЗГОДА, Куме! До Різдва, правда, не вийде, а от ЗГОДОМ – 100%! – Ваньк, ет чё, укри хатят паздравіть нас с новим ГОДАМ, штоле? Неушта сВАЛІТЬ сабіраюцца?! І С какова ГОДА?» (стріла № 261) [Бас-Кононенко 2023, с. 129] (*розвалити* – *валить* (піти геть)) або стріла № 38 «– Укри, ВАЛІТЕ ащуда, ет земля passei! – Аякже! Зара почнемо ВАЛИТИ: «стугнами», «нептунами», «вільхами», «джавелінами» й «байрактарами»! Ще й кілочок осиковий заб'ємо! [Бас-Кононенко 2023, с. 29].

Хоча майже всі мініатюри авторки засновані на грі слів української та російської мов, декілька містять обігрування лексем англійської мови та латини. Наприклад: «Нарешті з'ясовано вид істот, що населяють країну ZERO: ГОМО KAZAПЄHC BУЛЬГAPIC. Питання: це тупикова гілка еволюції чи гібрид, виведений kaZaпутіним?» (стріла № 62) [Бас-Кононенко 2023, с. 39]. Тут обігрується біологічний термін *Homo sapiens*, що походить з латини й означає «людина розумна» [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>]. Проте в наш час у поєднанні зі словом *vulgaris* (від латинської мови – «звичайний, пересічний» [ЛУУЛСВМТ 2004, с. 72]) такий вираз утворює метафоричний неологізм, що використовується в публіцистиці та філософії для опису «масової людини», індивіда, який підкоряється натовпу, не прагне виділятися, мислить шаблонно і позбавлений свідомої відповідальності. Така людина звикла бути пасивною і пристосовуватися до життєвих обставин. [Наведено за <https://versii.cv.ua/news/homo-vulgaris-lyudina-masova/21027>.

[html](#)]. У свідомості українців це поняття ототожнюється з відомим наративним образом росіян як людей, звиклих бути пасивними, підкорятися владі і просто плисти за течією, що набув особливого поширення після початку повномасштабного вторгнення. Таким чином, О. Бас-Кононенко проводить чітку паралель між поняттям і образом, який зчитує читач. Крім того, в цій мініатюрі також наявне слово ZERO (від англійської – «нуль»), що використано не тільки в прямому значенні (в цьому контексті для опису ворожої країни загалом), а й містить прямий натяк на її військову символіку – літеру «Z» українці бачили на військовій техніці ворога від самого 22 лютого. Також, на цю лексему у збірці можна натрапити не один раз: «...Начувайся, країно ZERO: люта Україна – твоя неминуча смерть!» (стріла № 307) [Бас-Кононенко 2023, с. 148], або «Нові смисли ісконнай пасловіци «нет ХУДА без ДАБРА»: фсякає велікає ХУДО і іже с нім ЧЮДО-ЮДО і ХУДО-БЕДНО без українського ДОБРА перетворюється на нікчемне ZERO – дірку від бублика» (стріла № 105) [Бас-Кононенко 2023, с. 57]. В останній значення слова ZERO окреслено через фразеологізм «дірка від бублика» («абсолютно нічого» [СФУМ 2003, с. 206]).

Ще у збірці можна натрапити на мовну гру на основі лише українських лексем, хоча й рідко. Яскравий приклад – обігрування слова *лютий*: «Український фєвраль – ДУЖЕ ЛЮТИЙ!!!» (стріла № 3) [Бас-Кононенко 2023, с. 17]; «Збираючись у лютому завоювати нас за 2-3 дні, вони навіть уявити не могли, що всі місяці стануть для них ЛЮТИМИ. Начувайтесь, воріженьки, ЛЮТИЙ ЛИСТОПАД на порі!» (стріла № 226) [Бас-Кононенко 2023, с. 112]; «Збираючись минулого ЛЮТОГО завоювати нас за 2-3 дні, ті виродки навіть не уявляли, що весь рік стане для них ЛЮТИМ. Начувайся, країно ZERO: люта Україна – твоя неминуча смерть!» (стріла № 307) [Бас-Кононенко 2023, с. 148]. У цих випадках *лютий* як назва місяця зіставляється з лексемою *лютий* в ролі прикметника.

Стріла № 227 засвідчує утворення словосполучення з одного слова: «Про КІНО – ЛОГІЧНО? КІНОЛОГІЧНО» [Бас-Кононенко 2023, с. 113]. Ще

один схожий приклад: «Виродки і смертежери. НЕ ЛЮДИ – НЕЛЮДИ» (стріла № 277) [Бас-Кононенко 2023, с. 136], але в цьому випадку відбувається зворотній процес – зі словосполучення утворено лексему.

Також можна натрапити і на омонімію, утворену завдяки обігруванню суто українських слів: «Фонетика застерігає: не варто жартувати з гімном держави, бо є ризик стати г..ном історії. Тож краще вивчити увесь текст славня» (стріла № 101) [Бас-Кононенко 2023, с. 55] (*гімн* – *гімно*).

Говорячи про мовну гру в авторських висловах і текстах, варто згадати працю Ж. Колоїз, в якій аналізуються вияви мовної гри як основи лінгвокреативності в афоризмах відомого українського публіциста Олександра Перлюка.

Дослідниця групує дотепні вислови Олександра, орієнтуючись та їх тематику і структурну організацію, виділяючи також окремо каламбури. Але, на нашу думку, тексти публіциста заслуговують на глибший аналіз, адже містять яскраво виражені елементи гри слів. Зокрема, з усієї вибірки можна виокремити 2 великі групи виразів: 1) такі, що побудовані на обігруванні спільнокореневих слів; 2) такі, що містять обігрування близькозвучних слів (парономазію).

Першу групу становлять вислови, що містять обігрування слів і усталених сполук шляхом використання **спільнокореневих слів**, що вносить різні відтінки у значення самого вислову (часом і протилежні). Наприклад: «*Беззаконня* – основний *закон* нашого життя» [Колоїз 2016] (беззаконня – закон); «*Відповідати* нема кому: всі *відповідальні* посади займають свої люди» [Колоїз 2016] (відповідати – відповідальні); «Дехто коли й залишає *слід* на землі, то *хіба* для *слідчих*» [Колоїз 2016] (слід – слідчих); «*Дозволено* все, що *дозволяють* гроші» [Колоїз 2016] (дозволено – дозволяють); «Все *купується*. Це вам підтвердить кожен *непідкупний*» [Колоїз 2016] (купується – непідкупний); «Право на *життя виживання* не гарантує» [Колоїз 2016] (життя – виживання); «З жінкою можна *не погоджуватися*, але з нею не можна *не погодитися*» [Колоїз 2016] (не погоджуватися – не погодитися);

«Слугують – народові, прислужують – олігархам» [Колоїз 2016] (служувати – прислужувати); «Риба псується з *голови*, суспільство – від *безголів'я*» [Колоїз 2016] (голова – безголов'я; також тут наявна контекстуальна антонімія) тощо [Колоїз 2016].

Серед висловів, які Ж. Колоїз окремо відносить до каламбурів, містять обігрування спільнокореневих слів такі: «Господь прощає *грішних*, гірше – *безгрішним*» [Колоїз 2016] (грішний – безгрішний); «Щоб жити *приспівуючи*, треба знати, кому *підспівувати*» [Колоїз 2016] (приспівуючи / підспівувати); «Від рідного уряду ніякий соціальний *захист не захистить*» [Колоїз 2016] (захист – не захистить); «Що *радникам* кажуть, те вони й *радять*» [Колоїз 2016] (радники – радити); «Якщо *міряти* за світовими *мірками*, то нас *виміряти* неможливо!» [Колоїз 2016] (міряти – мірками – виміряти); «Судячи з того, що народ постійно лишається в *дурнях*, правила гри пишуть не *дурні*» [Колоїз 2016] (лишатися в дурнях – дурний) та інші.

Також, можна виділити підгрупу висловів, що містять повтори спільнокореневих слів як вияв мовної гри: «Всі наші *нещастя* від бажання бути *щасливими*» [Колоїз 2016] (нещастя – щасливий; частковий повтор); «Ситуація *стабілізувалася*, тепер життя погіршується *стабільно*» [Колоїз 2016] (стабілізувалася – стабільно; частковий повтор); «Так, *корупція* є, зате нема *корупціонерів*» [Колоїз 2016] (корупція – корупціонери; частковий повтор); «Завдяки зусиллям, з якими *долаємо* кризу, вона вже стала *нездоланною*» [Колоїз 2016] (долати – нездоланна; елементарний повтор); «Для того кишені населення постійно *полегшуються*, щоб йому було *легше* крокувати до Європи» [Колоїз 2016] (полегшуватися – легше; дистантний повтор); «*Закони* також потрібні, хоча б для того, щоб усі мали можливість реально оцінити – яке навколо коїться *беззаконня*» [Колоїз 2016] (закони – беззаконня; дистантний повтор); «*Нещасний* той, хто не переконав себе в тому, що він *щасливий*» [Колоїз 2016] (нещасний – щасливий; кільцевий повтор – обрамлення) та інші.

Другу групу становлять вислови, що містять **обігрування близькозвучних слів (парономазію)**. До них належить такі афоризми О. Перлюка: «Все, що *відкладається* на завтра, *розкрадається* сьогодні» [Колоїз 2016] (відкладається – розкрадається); «*Дехто, деінде, подеколи* ще звучить гордо!» [Колоїз 2016] (дехто – деінде – подеколи); «Будеш багато *знати* – забудеш, як тебе *звати*» [Колоїз 2016] (знати – звати); «Дехто коли й залишає *слід* на землі, то хіба для *слідчих*» [Колоїз 2016] (слід – слідчих); «Будеш багато *знати* – забудеш, як тебе *звати*» [Колоїз 2016] (знати – звати; обігрування узуальної паремії) тощо.

Отже, аналіз мініатюр Оксани Бас-Кононенко та дотепних висловлень Олександра Перлюка засвідчив наявність широкого різноманіття видів мовної гри в авторських текстах, а також її роль – в сучасному сатиричному дискурсі мовна гра виконує не лише стилістичну чи розважальну функцію, а й постає важливим засобом формування нових суспільно значущих смислів. У збірці О. Бас-Кононенко «*Мова – зброя, фонетика – приціл! 365 лютих стріл*» мовна гра стає своєрідним інструментом мовної самооборони, за допомогою якого авторка моделює протиставлення української та російської мовних картин світу, а також висміює імперські й пропагандистські наративи держави-агресора. Сатиричний ефект досягається зокрема завдяки міжмовній омонімії, парономазії, близькозвучності слів, обігруванню власних назв, розмовної і сленгової лексики, а також трансформацій лексем і гри із внутрішньою формою слова.

Отже, авторські тексти Оксани Бас-Кононенко та Олександра Перлюка демонструють широкі можливості мовної гри як засобу лінгвокреативності, інструменту культурного спротиву та актуалізації національної ідентичності в умовах сьогодення.

3.2. Мовна гра в рекламних текстах

Мовна гра посідає значне місце зокрема і в рекламному дискурсі, оскільки є одним із найефективніших засобів привернення уваги адресата та посилення впливу рекламного повідомлення. Завдяки мовній грі реклама набуває виразності, емоційності та експресивності, що підвищує її запам'ятовуваність і комунікативну ефективність. Крім того, мовна гра дозволяє встановити неформальний контакт з аудиторією, викликати позитивні асоціації та сформувати необхідне ставлення до рекламованого продукту чи послуги.

Здійснивши аналіз близько 100 рекламних текстів, можемо стверджувати, що знайти приклади гри слів у цьому жанрі було трохи важче, ніж в інтернет-мемах, тим не менш варто зазначити, що й тут трапляються доволі типові види мовної гри, подібні до аналізованих нами раніше. Розгляньмо найбільш яскраві приклади. Так, в одній з реклам продуктової мережі «Сільпо» можна простежити **обігрування близькозвучних слів**: «Мережа магазинів Сільпо до Великодня у 2024 році запустила мінігру «Яйцівський клуб», доступну у мобільному застосунку для всіх клієнтів мережі» [<https://web-promo.ua/ua/blog/gejmifikaciya-u-biznesi/#>]. Тут назва мобільної гри «Яйцівський клуб» співзвучна з назвою відомої серії фільмів «Бійцівський клуб», що створює подвійне значення і слугує своєрідним натяком, адже мова йде про традиційну великодню гру, коли люди б'ються крашанками.

Парономазію як різновид мовної гри можна простежити в рекламі Монобанку ««А моно змінити банкінг на рівні країни? Mono!» [<https://youtu.be/nGK3LkPx5vA>; https://men.24tv.ua/roliki-minulogo-yak-zminilas-ukrayinska-reklama-za-30-rokiv_n1711842]. Тут скорочена назва банку (Моно) зіставляється зі співзвучним йому прислівником *можна*, що у свою чергу видозмінений. У період популярності наведеної реклами цей вислів став слоганом банку. Таке звучання містить натяк на розмовний або

сленговий стиль, пропагує легкість і водночас створює в потенційного клієнта банку асоціацію з його назвою, що у свою чергу також формує впізнаваність як інструмент успішної стратегії маркетингу.

Іншим типовим проявом мовної гри в рекламі є **обігрування омонімів**. Наприклад: «Коло» – продукти коло дому» [<https://kievmetro.com.ua/metro-lajt>], де «Коло» – це назва продуктового магазину, що є омонімом до прийменника *коло* у значенні *біля* («для позначення незначної відстані від чого-небудь» [ВТССУМ 2005, с. 555]). Порівняймо рекламу бренду одягу: «Новий рік – нова ти у новій сукні від á LOT» [<https://kievmetro.com.ua/metro-lajt>]. Тут сполука слів на позначення свята *Новий рік*, що є власною назвою і зазвичай у мовленні функціонує як єдине ціле («поздоровлення, привітання у зв'язку з настанням наступного року» [ВТССУМ 2005, с. 789]), зіставляється з прикметником *новий* у своєму прямому значенні «якого ще не одягали, не носили; який зберіг свій первісний вигляд» або «який замінив собою старий» [ВТССУМ 2005, с. 789]. Подібне явище можна простежити в рекламі інтернет-магазину Maudau: «Осінній *Щедрик*: золоті ціни. Знижки на товари сторонніх продавців» [<https://maudau.com.ua>]. Тут обігрується назва найвідомішої української різдвяної пісні «*Щедрик*», яка асоціюється зі святковістю, достатком і традиційною формулою побажання добробуту. В тексті ця лексема слугує натяком на «щедрі ціни», тобто низькі, а прикметник *золотий* натякає на перше слово – *осінній*, і в цьому контексті ще може бути вираженням характеристики осені як сезону («золота осінь»). Ця семантична двозначність створює своєрідний каламбур.

Також у рекламних текстах можна простежити гру із **двозначністю слова**. Наприклад, реклама сайту Tabletki.ua «*Качай* легко: і *м'язи*, і *додаток*» [<https://www.instagram.com/tabletkiua/>] обігрує два значення дієслова *качати*, яке вжито в наказовому способі. В першому випадку *качай м'язи* співвідноситься зі словом *качок* («той, хто займається бодібілдингом; масивна, мускулиста людина [Пиркало 1997, с. 29]). У сфері спілкування таких людей побутує розмовний вислів *качати м'язи* або *качатися* тобто

«нарощувати мускульну масу за допомогою фізичних вправ» [Пиркало 1997, с. 28]. Другий випадок (*качай додаток*) засвідчує розмовну лексему *качати* у значенні *скачувати, завантажувати* щось з інтернету на будь-який технічний пристрій.

Цікавими є випадки **інакшого членування лексем** або навпаки – **зіставлення** чи **накладання слів і виразів** для створення мовної гри. Наприклад, реклама м'ясного магазину М'ясторія: «М'ясторія – справжнього м'яса територія» [<https://listex.info/tm/myastoriya>]. Назву бренду утворено поєднанням двох лексем – *м'ясо* і *територія*, у такий спосіб назву пов'язано з видом діяльності компанії. Схожий приклад: реклама кави Jakobs «Аромоксамит, що зближує» [Єрмачкова 2023]. Слово *аромоксамит* утворено накладанням лексем *аромат* і *оксамит*, що створює okazionalnu лексему, яка слугує маркетинговим прийомом для створення в реципієнта асоціації саме з цим виробником кави.

Інший випадок: «ЗаЦІНИ ціни в EVA» [<https://eva.ua/>] – одна з постійних рубрик в акційному переліку гіпермаркету краси EVA. Назва рубрики містить обігрування лексеми *ціни*: вона функціонує у своєму прямому значенні (вартість), а також становить частину розмовної лексеми *заціни* (наказовий спосіб слова *зацінити* у значенні «звернути увагу, помітити щось цінне, цікаве або гідне уваги» [Наведено за <https://goroh.pp.ua/>]), використаної в цьому вислові, зокрема з візуальним виділенням складника *ціни*. У цьому прикладі мовна гра реалізується через **незвичне написання слова**, коли в ньому можна простежити іншу лексему. Схожий приклад «ТюльПан» (салон гардин) [Деменда 2011], що містить у назві 2 виділених слова *тюль* – «прозора сітчаста тканина, яку використовують для фіранок», і *пан* – ввічлива форма згадування або звертання до осіб чоловічої статі [Деменда 2011]. У схожий спосіб утворено і назву дизайн-бюро «ПРО100 меблі» [Деменда 2011], де лексему *просто* частково подано у вигляді цифри 100. Або ще приклад з EVA: Міцелярна вода бренду косметики PROtebe [<https://eva.ua/>] – назва виробника

косметичного продукту містить обігрування словосполучення *про тебе*, що також передано англійськими літерами.

Схожу гру слів із назвами компаній, яка виникла внаслідок поєднання відповідних компонентів, можна простежити в рекламах продуктового супермаркету Ашан: «В Ашані курочки Еко-ко-ко» або «Ашан відкрився, а ТБ не запросили?». В першому випадку обігрується назва мережі супермаркетів Еко, а у другому – АТБ [Єрмачкова 2023].

Цікавою є реклама служби таксі Uklon: «Не вивозить каркас? Замовляй стандартний клас! Самопереvezення може бути шкідливим для вашого здоров'я» [<https://www.youtube.com/watch?v=Jwcyo6EKoSc&t=10s>]. Компанія випустила серію відео на манер стереотипних сюжетів реклам, що користувалися популярністю кілька років тому, їх знають усі українці. У цьому прикладі мовна гра ґрунтується на співзвучності слів *каркас* і *клас*, що утворює римування, а також обігрується фраза-кліше «Самолікування може бути шкідливим для вашого здоров'я», типова для реклам лікарських препаратів. Замінивши слово *самолікування* на *самопереvezення*, компанія не порушила структури клішованого вислову, проте обіграла його в інтересах діяльності свого бренду.

Отже, мовна гра в рекламних текстах є ефективним засобом привернення уваги та впливу на адресата. Використання каламбурів, трансформації сталих висловів, звукових асоціацій, утворення нестандартних конструкцій і семантичних переосмислень робить текст реклами оригінальним, впізнаваним і легким для запам'ятовування.

ВИСНОВКИ

Узагальнюючи результати проведеного дослідження, можна стверджувати, що мовна гра є складним, багаторівневим і поліфункціональним явищем сучасного комунікативного простору, що поєднує творчий, прагматичний, естетичний і культурний аспекти мовлення. Незважаючи на значну кількість наукових праць, присвячених цьому феномену, у мовознавстві й досі не сформовано єдиного загальноприйнятого визначення мовної гри, що свідчить про перспективу для її подальших досліджень. Аналіз наукових підходів дав змогу простежити еволюцію осмислення мовної гри – від філософської концепції Л. Вітгенштайна до сучасних лінгвістичних і дискурсивних досліджень, у межах яких мовна гра розглядається не лише як стилістичний прийом, а як механізм конструювання смислів, реалізації мовної креативності та вираження індивідуальної й колективної ідентичності.

У першому розділі роботи було з'ясовано, що основою мовної гри є свідоме відхилення від мовної норми, трансформація традиційних мовних моделей, асоціативність мислення та здатність мовців комбінувати мовні одиниці в нестандартний спосіб. Мовна гра реалізується на різних мовних рівнях і виконує широкий спектр функцій: експресивну, естетичну, оцінну, гумористичну, маніпулятивну та інші. Наявність значної кількості класифікацій мовної гри підтверджує складність визначення її типології та відсутність універсального підходу до систематизації цього явища.

Практичний аналіз сучасного українського інтернет-простору у другому розділі роботи засвідчив високий рівень національної лінгвокреативності українців та активне функціонування мовної гри в цифровій комунікації. У процесі дослідження було виокремлено й проаналізовано основні види мовної гри, зокрема обігрування багатозначності слів, омонімії, а також паронімії, словотвірні та фразеологічні трансформації, міжмовну гру, використання невербальних

засобів та елементів сленгу з метою творення комічності. Встановлено, що мовна гра в інтернет-мемах і жартівливих висловах виконує не лише розважальну функцію, а й слугує засобом оцінки суспільних подій, формування колективних сенсів і підтримання емоційної стійкості суспільства в умовах війни.

Аналіз авторських текстів Оксани Бас-Кононенко та Олександра Перлюка у другому розділі нашого дослідження підтвердив, що мовна гра є важливим інструментом сучасного сатиричного дискурсу та виявом національної творчої особистості. У збірці О. Бас-Кононенко «Мова – зброя, фонетика – приціл! 365 лютих стріл» мовна гра функціонує як форма мовної самооборони та культурного спротиву, базуючись на протиставленні української і російської мовних картин світу. У збірці наявна низка видів міжмовної гри, що відіграють важливу роль у створенні сатиричного ефекту, зокрема міжмовна омонімія, параномазія, трансформації лексем, обігрування власних назв, а також елементів розмовної лексики та сленгу. Аналіз рекламних текстів також показав, що мовна гра є ефективним засобом привернення уваги адресата, створення комічного ефекту та підсилення виразності повідомлення завдяки типовим і для інших дискурсів видам мовної гри.

Отже, мовна гра є невід’ємним складником сучасного українського комунікативного простору. Вона постає не лише як прояв індивідуальної мовотворчості, а і як важливий засіб репрезентації національної ідентичності, культурної пам’яті та суспільних настроїв. Її активне функціонування в різних типах дискурсу засвідчує динамічність української мови, її здатність до розвитку та адаптації до актуальних суспільних викликів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Агаришева А. В. Мовна гра в сучасному політичному дискурсі : кваліфікаційна робота на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр» : Херсон, 2020. 50 с.
2. Бас-Кононенко О. В. *Мова – зброя, фонетика – приціл! 365 лютих стріл*. Київ: Мистецтво, 2023. 160 с.
3. Бахтін М. М. Творчість Франсуа Рабле і народна культура Середньовіччя та Ренесансу. Київ : Основи, 1995. 611 с.
4. Бернацька А.А. Креативність у мові та з мовою: до онтологічних підстав мовної гри. Гра як прийом текстопородження : колективна монографія / під ред. А.П. Сковороднікова. Київ : СФУ, 2010. С. 34–43.
5. Бичихін, А. Є. Поняття «мовна гра» у філософському та лінгвістичному дискурсах. Закарпатські філологічні студії. Ужгород : Видавничий дім «Гельветика». 2025. Т. 1, вип. 39. С. 21–24. URL: http://zfsjournal.uzhnu.uz.ua/archive/39/part_1/5.pdf
6. Біленко Т.І. Герменевтичні аспекти мовної гри (контекст екзистенції). Людинознавчі студії. 2013. Вип. 28. С. 92–100. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Lstudf_2013_28_9
7. Білик Я. М. Ігрова концепція культури Й. Хьойзінги. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія «Теорія культури і філософія науки»*. 2011. № <https://periodicals.karazin.ua/thcphs/article/view/2061>
8. Білоус О. М. Гра слів як перекладацька проблема. *Вісник Сумського державного університету. Серія Філологічні науки*. 2005. №5 (77). С. 35-41.
9. Богуславська Л. А. Відтворення мовної гри Л. Керролла в англоукраїнських перекладах : когнітивний аспект : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.16. Харків, 2017. 246 с.

- 10.Бутник Н. Мовна гра як лексико-семантичний прийом у текстах комерційної реклами. Семантика мови і тексту. Івано-Франківськ: Видавець Третяк І. Я., 2009. С. 42–45.
- 11.Важеніна О. Мовна гра як основа освоєння асоціативного потенціалу фразеологічних одиниць. Донецьк : Донецький нац. ун-т, 2014. С. 208 – 211.
- 12.Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод. і допов.) / Уклад. і голов. ред. В.Т. Бусел; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с.
URL: <https://archive.org/details/velykyislovnyk/page/1208/mode/2up>
- 13.Вітгенштайн Л. Tractatus Logico-Philosophicus. Філософські дослідження. Київ : Основи, 1995. 229 с.
- 14.Габідулліна А. Р., Жарикова М. В. Лінгвістична природа гумору: навчальний посібник. Слов'янськ: Вид-во Б. І. Маторіна. 2021. 140 с.
- 15.Гершун Г. О. Мовна гра як прояв постмодерністської тенденції у журналістському тексті. *Наукові записки [Української академії друкарства]: Серія Соціальні комунікації*. 2015. Ч. 2. С. 34–39.
- 16.Гнатюк Л. П. Мовна гра як вияв національної лінгвокреативності: на матеріалі галицьких паремій XIX ст. *Studia z Filologii Polskiej i Słowiańskiej*. Вип. 57, 2022. DOI: <https://doi.org/10.11649/sfps.2848>
- 17.Гнедкова О. Г., Карпенко З. О. Особливості утворення та перекладу каламбуру як різновиду мовної гри. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. 2021. Том 32 (71). № 1. Ч. 2. С. 254–261. DOI: <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.1-2/44>
- 18.Дашченко Н. Л. Паронімічна атракція в українській поезії 60-80 рр. XX ст. : дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01; НАН України; Інститут української мови. Київ, 1996. 196 с.
- 19.Деременда Ю. Мовна гра як засіб атракції в рекламних назвах (на матеріалі ергонімії Тернопільщини). *Філологічні студії: Науковий*

- вісник Криворізького державного педагогічного університету*, 6(2), 2011. С. 164–168. DOI: <https://doi.org/10.31812/filstd.v6i2.748>
20. Демиденко О. П., Козиляцька О. В. Деякі особливості відтворення мовної гри в українських перекладах англomовних ситко мів. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія», серія «Філологія»*. 2018. Вип. 4 (72). С. 82–85.
21. Денисюк Ж. З. Постфольклор комунікативних інтернет-практик у функціонуванні аксіосфери суспільства : дис. ... д-ра культурології : спец. 26.00.0 – теорія та історія культури. Київ, 2018. 454 с.
22. Денисюк Ж. З. Постфольклор у парадигмі постмодерну: до постановки проблеми. *Культура і сучасність*. 2017. № 1. С. 131–136. URL: <https://journals.uran.ua/kis/article/view/148876>
23. Добжинська Т. Мовна гра як форма персвазії в суспільному дискурсі. *Слово і час*. 2008. № 3. С. 73–79.
24. Добровольська Д. М. Мовна гра в рекламних слоганах: проблема відтворення в перекладі. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна»*. 2015. Вип. 56. С. 94–96. URL: <https://lingvj.oa.edu.ua/articles/2015/n56/34.pdf>
25. Дорошенко К. Мовна гра як теоретична проблема. Літературний процес: методологія, імена, тенденції. 2014. № 4. С. 140–144.
26. Єрмачкова О. Питання мовної гри. *Молодий вчений*, 7 (119), 2023. С. 52–56. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2023-7-119-10>
27. Загнітко А. П. Гра в аксіологічному просторі мови. Рецензія на монографію : Космеда, Т.А., Халіман, О.В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. Граматика оцінки. Граматична ігра (теоретичне осмислення дискурсивної практики). Лінгвістичні студії. 2014. Вип. 29. С. 257–260. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/lingst_2014_29_44
28. Загнітко А. П. Сучасний лінгвістичний словник. ДонНУ ім. В. Стуса, 2020. 920 с.

- 29.Зірка В. В. Мовна парадигма маніпулятивної гри в рекламі : автореф. дис. ... д-ра філол. наук : 10.02.02 / Дніпропетровський нац. ун-т. Дніпропетровськ, 2005. 32 с. URL: <https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/2608>
- 30.Ізюмов О. П. Українсько-російський словник : за новим правописом / О. Ізюмов. Харків; Київ: Держ. вид-во України, 1930. 979, [1] с.
- 31.Карпіловська Є.А., Кислюк Л.П., Клименко Н.Ф. Система та структура української мови у функціонально-стильовому вимірі: монографія / відп. ред. Є. А. Карпіловська; Київ: Інститут української мови НАН України, 2024. 351 с.
- 32.Карпенко Н. Мовна гра в текстах сучасних мас-медіа: функціонально-стилістичний аспект. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія: Лінгвістика*. 2016. Вип. 25. С. 42–46.
- 33.Карпенко Н. А., Коваль А. В. Моделювання мовної гри на базі актуалізації прецедентності (на матеріалі газетних заголовків). *Наукові записки Національного університету «Острозька академія», серія «Філологічна»*. 2016. Вип. 62. С. 139–141.
- 34.Карпенко Н. А., Сіроус К. В. Мовна гра в сучасних рекламних слоганах. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія*. 2018. Вип. 34(2). С. 88-90. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRNvmgu_filol_2018_34%282%29_25
- 35.Кирилюк О. Мовне віддзеркалення збройного конфлікту в постфольклорних текстах. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 36, т. 1. С. 162–168. URL: http://www.aphn-journal.in.ua/archive/36_2021/part_1/27.pdf
- 36.Коваленко А. М. Мовна гра як лінгвістичне явище. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія», серія «Філологічна»*. 2014. Вип. 44. С. 127–129.
- 37.Коваль А. П. Практична стилістика сучасної української мови. Київ: Вища школа, 1985. 352 с.

38. Колоїз Ж. В. Гра слів як стилістичний прийом Остапа Вишні. *Література: Фольклор: Проблеми поетики: Зб. наук. праць*, 29(1), 2010. С. 27–35. <https://doi.org/10.31812/0564/541>
39. Колоїз Ж. В. Мовна гра як вияв креативності в сучасній афористиці. *Філологічні студії: Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету*. 2016. С. 163–185. DOI: <https://doi.org/10.31812/filstd.v15i0.175>
40. Кондратенко Н. В. Специфіка мовної гри в сучасному українському політичному дискурсі. *Записки з українського мовознавства*. 2008. Вип. 18. С. 102–110.
41. Космеда Т. А. Мовна гра у системі лінгвістичних термінів. *Культура слова*. 2011. Вип. 74. С. 137–141. URL: <https://nasplib.isofts.kiev.ua/server/api/core/bitstreams/2d0b6f53-93d2-48be-805d-914a816d7068/content>
42. Космеда Т. А., Халіман О. В. Мовна гра в парадигмі інтерпретативної лінгвістики. *Граматика оцінки. Граматична ігра (теоретичне осмислення дискурсивної практики): монографія*. Дрогобич: Коло, 2013. 228 с.
43. Кравченко О. Л., Федотова Н. М. Мовна гра в інтернетних постфольклорних текстах періоду російсько-української війни. *Лінгвістика*. 2022. № 46 (2). С. 60–70.
44. Крутько Т. В. Англomовна реклама у віртуальному просторі: Автореф. дис. ... к. ф. н. Харків, 2006.
45. Крутько Т. В. Мовна гра як спосіб досягнення прагматичного ефекту рекламного тексту. *Лінгвістика ХХІ століття: Нові дослідження і перспективи*. Логос. 2012. С. 209–216.
46. Кузьомко К. С. Функції та принципи мовної гри в сучасній українській дитячій поезії (на матеріалі серії книг «Сучасна дитяча поезія») : кваліфікаційна робота магістра / Київський національний

- лінгвістичний університет. Київ, 2020. 74 с. URL:
<http://rep.knlu.edu.ua/xmlui/handle/787878787/1084>
47. Латинсько-український і українсько-латинський словник ветеринарно-медичних термінів : словник / уклад.: О. Ю. Балалаєва, Н. В. Галичина. Київ : Видавничий центр НУБіП України, 2004. 161 с.
48. Лосєва І. В. Мовні ігри в політичній полеміці. Англістика та американістика. 2013. Випуск 10. С. 31-34.
49. Мартакова А. В. Графічні засоби мовної гри в поезії українського постмодерну. Харківське історико-філологічне товариство (ХІФТ). 2015. С. 174–177.
50. Мележик Т. О. Мовна гра в заголовках сучасної української періодики. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна»*. 2011. Вип. 21. С. 45–51.
51. Мудрова Н.В. Мовна гра як засіб поетики власних назв : автореф. дис. ... канд. філ. наук : 10.02.15. Горлівський державний педагогічний інститут іноземних мов. Донецьк, 2008. 20 с.
52. Навальна М. Феномен гри в мові: теоретичні положення, вияви та граматичні рівні. *Культура слова*. 2014. Вип. 81. С. 165-167. URL:
<https://nasplib.isoftware.kiev.ua/handle/123456789/112049>
53. Нелюба А. М. Мовотворчість: ігровий аспект : монографія. Харків : ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2012. 164 с.
54. Нелюба А. М. Словотворчість незалежної України: 1991–2011: Словник. Харківське історико-філологічне товариство. 2012.
55. Олійник Т. Мовна гра в англо-українському художньому перекладі. *Studia Ukrainica Posnaniensia*. 2015. Vol. III. Р. 189–194. URL:
<https://pressto.amu.edu.pl/index.php/sup/article/viewFile/1672/1641>
56. Остапенко С. А., Критський О. Ю. Міжмовна гра слів та її відтворення у перекладі. *Інтелект. Особистість. Цивілізація*. 2023. № 1 (26). С. 165–173.

- 57.Пешкова О. Г. Стратегії та чинники англо-українського перекладу мовної гри в науково-популярному дискурсі : дис. ... докт. філ. ХНУ ім. В. Н. Каразіна, Харків. 2024. 253 с.
- 58.Пиркало. С. Перший словник українського молодіжного сленгу, 1997, 76 с. URL: <http://pyrkalo.com/files/2011/10/SVITLANA-PYRKALO-SLANG-Dictionary.pdf>
- 59.Піддубна Н. Мовна гра в системі бібліїзмів. Науковий вісник Чернівецького університету. Випуск 812. Романо-слов'янський дискурс, 2019. С. 47-52.
- 60.Подуст І. О. Моделювання мовної гри засобами мовних рівнів і підрівнів (на матеріалі сучасних афористичних висловлень) : кваліфікаційна робота / Кривий Ріг, 2019. 87 с. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/3391>
- 61.Пономарів О.Д. Стилїстика сучасної української мови. Тернопіль: Навчальна книга. Богдан, 2000. 248 с
- 62.Порпуліт О. О. Прийоми створення мовної гри в рекламному тексті / Реклама та PR у масовоінформаційному просторі: монографія : за заг. ред. О. В. Александрова. Одеса: Астропринт, 2009. С. 123–128.
- 63.Пушик Н. В., Зубрицький Р. Я. Особливості перекладу каламбурів. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія.* 2022. № 58. С. 309–312. URL: <http://www.vestnik-philology.mgu.od.ua/archive/v58/69.pdf>
- 64.Сардак О. В. Людвіг Вітгенштейн і його «мовні ігри». *Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філологічні науки.* 2013. Вип. 5 (71). С. 270–272. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/10356/1/50.pdf>
- 65.Синиця А. С. Концепція «мовної гри» Л. Вітгенштейна. Актуальні проблеми духовності. Кривий Ріг, 2008. С. 126–133.

- 66.Сіроус К. В. Мовна гра як вияв лінгвокреативності в заголовках сучасних мас-медіа. *Молодий вчений*. 2018. № 3 (55). С. 482–485. URL: molodyvcheny.in.ua (дата звернення: 08.05.2024).
- 67.Словник сучасного українського сленгу / упоряд. Т. М. Кондратюк. Харків: Фоліо, 2006. 350 с. URL: <https://irbis-nbuv.gov.ua/ulib/item/UKR0001992>
- 68.Словник фразеологізмів української мови / Уклад.: В. М. Білоноженко та ін. Київ: Наукова думка, 2003. 788 с.
- 69.Сніховська І. Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові: дис. ... канд. філол. наук: 10. 02. 04. Запоріжжя, 2004. 218 с.
- 70.Сніховська І.Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові : автореф. дис. ... канд. філол. наук. Запоріжжя, 2005. 20 с.
- 71.Ставицька Л. *Український жаргон: Словник*. Критика. 2005.
- 72.Степаненко М. Політичне сьогодення української мови: Актуальний перифрастикон. Харків, 2017. 616 с.
- 73.Сучасна українська літературна мова. Стилїстика / за заг. ред. академіка І. К. Білодіда. К.: Наукова думка, 1973. 587 с.
- 74.Тараненко О. Гра слів. In *Українська мова: Енциклопедія*. Видавництво «Українська енциклопедія» ім. М. П. Бажана. 2007. С. 110–112.
- 75.Тепшич А. І. Мовна гра як домінанта постмодерного дискурсу (на матеріалі прозових творів представників станіславського феномена) : монографія. Вінниця, ДонНУ імені Василя Стуса, 2017. 192 с.
- 76.Тимчук О. Т. Семантико-стилістичне явище гри слів в українській мові : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.01. Київ, 2003. 14 с.
- 77.Тимчук О., Брода М. Використання семантико-стилістичного прийому словесної гри як засіб підвищення виразності художнього тексту. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: Серія Філологічна*, 2015 (53), С. 247–250.

- 78.Тимчук О. Т., Сніховська І. Е. Мовна гра як вияв пізнавально-комунікативної діяльності. Молодий вчений. 2019. № 4.2 (68.2). С. 232–235.
- 79.Федотова Н. М. Постфольклорні інтернет-твори періоду російсько-української війни як феномен соціальної комунікації : робота на здобуття кваліфікаційного ступеня магістра : спец. 061 – журналістика / Суми, 2024. 93 с.
- 80.Черниш Т., Єрмоленко С. Сатирична фонетика і «бойова» етимологія Оксани Бас-Кононенко як гібридний жанр українського лінгвістичного дискурсу. *Мовознавство*. 2025. № 4. С. 65-76.
URL: <http://jnas.nbuv.gov.ua/article/UJRN-0001628094>
- 81.Юрковська М. М. Дискурс англомовної анімаційної комедії: автореф. канд. філол. наук: 10.02.04 / М. М. Майя. нац. ун-т імені Тараса Шевченка, 2011. 23 с.
- 82.Юсубова Ф. А. Стратегії передачі мовної гри як засобу створення комічного ефекту при перекладі дитячих анімаційних фільмів кінодискурсу : кваліфікаційна робота магістра з перекладознавства / Київський національний лінгвістичний університет. Київ, 2021. 88 с.
- 83.Ягодзінський С. М. Науковий дискурс в умовах інформаційного суспільства: методологічний і соціокультурний аспекти : дис. ... канд. філософ. наук : 09.00.02. Київ, 2008. 200 с.
- 84.Baranova O., Nazarenko O., Makarenko V. Peculiarities of reproducing expressive means in political speeches translation. *Філологічні трактати*. 2023. Том 15. № 1. С. 16–23.

СПИСОК УМОВНИХ СОКОРОЧЕНЬ

ВТССУМ – Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод. і допов.) / Уклад. і голов. ред. В.Т. Бусел. — К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с.

ЛУУЛСВМТ – Латинсько-український і українсько-латинський словник ветеринарно-медичних термінів : словник / уклад.: О. Ю. Балалаєва, Н. В. Галичина. Київ : Видавничий центр НУБіП України, 2004. 161 с.

ССУС – Словник сучасного українського сленгу / упоряд. Т. М. Кондратюк. Харків: Фоліо, 2006. 350 с.

СФУМ – Словник фразеологізмів української мови / Уклад.: В. М. Білоноженко та ін. Київ: Наукова думка, 2003. 788 с.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Веб-сайт <https://goroh.pp.ua/>
2. Веб-сайт <https://maudau.com.ua>
3. Веб-сайт <https://eva.ua/>
4. <https://konivjab.net/zhart-pro-dystantsijne-navchannja/#more-48413>
5. https://www.instagram.com/p/DGnkYuRC0yO/?img_index=2
6. <https://www.pinterest.com/pin/20758848276985569/>
7. <https://www.pinterest.com/pin/308004062037093495/>
8. <https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitelsku-dolyu-foto>
9. <https://lnk.ua/PY4mK5HPv>
10. <https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitel-sku-dolyu-foto>
11. <https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitelsku-dolyu-foto>
12. <https://www.pinterest.com/pin/47006389855235304/>

13. <https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitel-sku-dolyu-foto>
14. https://fun.lux.fm/memi-pro-morozivo-smishni-proholodni-ta-z-notkami-nostalgii-za-bezturbotnim-ditinstvom_n192411
15. <https://www.instagram.com/p/DEw4s6mskFi/>
16. <https://www.pinte-rest.com/pin/45599014973696652/>
17. <https://kp.ua/ua/life/a696154-anekdoti-ta-memi-tizhnja-zbirajuchis-doshkoli-ne-zabuvajte-vdoma-holovu>
18. <https://www.facebook.com/babaikit2.0/photos/d41d8cd9/1346645967477180/>
19. <https://www.pinterest.com/pin/47006389855292437/>
20. <https://www.pinterest.com/pin/398639004541059722/>
21. <https://www.pinterest.com/pin/104708760083771425/>
22. <https://www.pinterest.com/pin/22447698138202999/>
23. <https://vsim.ua/Podii/hersonskiy-enot-planovi-vklyuchennya-ta-reaktsiya-nato-naysvizhishi-me-11720701.html>
24. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1190556056419506&set=a.464674615674324&id=100063953680787>
25. <https://volyn.tabloyid.com/zhittia/na-smikh-kumedni-memi-pro-vazhku-vchitel-sku-dolyu-foto>
26. https://t.me/feelfuck_karazina/4256
27. <https://www.pinte-rest.com/pin/114560384268788590/>
28. <https://www.pinterest.com/pin/281615782942520136/>
29. <https://www.pinterest.com/pin/398639004541252311/>
30. <https://www.pinterest.com/pin/76068681202479689/>
31. <https://www.pinterest.com/pin/61713457390561918/>
32. <https://www.facebook.com/groups/783855655367379/posts/2566463070439953/>
33. <https://www.facebook.com/groups/975861867397976/posts/1519963612987796/>

34. <https://vsim.ua/Podii/hersonskiy-enot-planovi-vklyuchennya-ta-reaktsiya-nato-naysvizhishi-me-11720701.html>
35. <https://t.me/GeneralStaffZSU>
36. <https://konivjab.net/tag/%D0%B2%D1%87%D0%B8%D8%D0%B5%D0%BB%D1%96/>
37. <https://www.facebook.com/groups/1044165304449917/posts/1226823472850765/>
38. <https://www.pinterest.com/pin/268808671504568241/>
39. <https://www.pinterest.com/pin/45599014978510766/>
40. <https://www.pinterest.com/pin/61713457390537173/>
41. <https://www.pinterest.com/pin/308144799527080463/>
42. <https://www.pinterest.com/pin/70437490276700/>
43. <https://www.pinterest.com/pin/45599014978510898/>
44. <https://www.pinterest.com/pin/25051341670549995/>
45. <https://www.pinterest.com/pin/940478334668611442/>
46. <https://www.pinterest.com/pin/1035968720557064721/>
47. <https://www.pinte-rest.com/pin/1035968720560579034/>
48. https://t.me/feelfuck_karazina/3869
49. <https://www.pinterest.com/pin/14847873767346190/>
50. <https://www.pinterest.com/pin/32580797303530313/>
51. <https://www.pinterest.com/pin/23010648091160563/>
52. <https://www.pinterest.com/pin/17029304838622338/>
53. https://www.instagram.com/p/DJHV8YRNmae/?img_index=8
54. <https://www.pinterest.com/pin/1266706141516132/>
55. <https://konivjab.net/%d1%81%d0%bc%d1%96%d1%88%d0%bd%d0%b0-%d0%b3%d1%80%d0%b0-%d1%81%d0%bb-%d1%96%d0%b2-3/>
56. <https://web-promo.ua/ua/blog/gejmifikaciya-u-biznesi/#>
57. https://men.24tv.ua/roliki-minulogo-yak-zminilas-ukrayinska-reklama-za-30-rokiv_n1711842
58. <https://youtu.be/nGK3LkPx5vA>

59. <https://kievmetro.com.ua/metro-lajt>
60. <https://www.instagram.com/tabletkiua/>
61. <https://listex.info/tm/myastoriya>
62. <https://www.youtube.com/watch?v=Jwcyo6EKoSc&t=10s>
63. <https://versii.cv.ua/news/homo-vulgaris-lyudina-masova/21027.html>