

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет української й іноземної філології,

журналістики та мистецтв

Кафедра англійської філології та світової літератури

імені професора Олега Мішукова

**СТИЛІСТИЧНИЙ ПРИЙОМ «ГРА СЛІВ» ЯК ЗАСІБ ВИРАЖЕННЯ
КОМУНІКАТИВНОГО НЕПОРОЗУМІННЯ (НА МАТЕРІАЛІ
СУЧАСНИХ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ СІТКОМІВ)**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

Виконав: здобувач 08-202М групи
Спеціальності 035 Філологія
Спеціалізації 035.041 Германські
мови та літератури (переклад
включно), перша -англійська
Освітня програма Філологія
(германські мови та літератури
(переклад включно))

Беклемещева Софія Ігорівна

Керівник: кандидат педагогічних
наук, доцент Кіщенко Юлія
Володимирівна

Рецензент: Подвойська О.В.,
кандидатка філологічних наук,
доцентка,
в.о. завідувача кафедри німецької мови
Київського національного економічного
університету імені Вадима Гетьмана

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1.ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ СТИЛІСТИЧНОГО ПРИЙОМУ ГРИ СЛІВ У ЛІНГВІСТИЦІ.....	7
1.1.Поняття «гри слів» у лінгвістичній науковій парадигмі.....	7
1.2. Лінгвістична класифікація гри слів та її функції.....	12
РОЗДІЛ 2. КОМУНІКАТИВНЕ НЕПОРОЗУМІННЯ У ФОРМУВАННІ ГУМОРИСТИХ СИТУАЦІЙ В АНГЛОМОВНИХ СІТКОМАХ	20
2.1. Комунікативне непорозуміння як джерело комічного ефекту в англомовних сітках.....	20
2.2.Аналіз комунікативного непорозуміння у контексті мовної гри.....	24
2.2.1.Аналіз використання прийому гри слів у побутово-соціальних сітках	25
2.2.2.Аналіз використання прийому гри слів в інтелектуально-професійних сітках.....	38
ВИСНОВКИ.....	50
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	52
СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	57

ВСТУП

Мовна гра становить значний науковий інтерес завдяки своєму багатому потенціалу і є досить популярною серед авторів творів мистецтва, у тому числі телесеріалів. Мовна гра в сучасній лінгвістиці характеризується як один із ключових об'єктів дослідження. Гра слів завжди пов'язана з порушенням норм і тому важко піддається прямому аналізу. Адже, це навмисне використання засобів мовної системи, усвідомлене порушення мовної норми.

Англомовні сітками допомагають легко донести складні ідеї чи критику. Вони роблять інформацію легкодоступною та знижують критичне сприйняття глядачів. За допомогою гумору, автори можуть критикувати існуючі норми та явища, тим самим висвітлюючи суспільні проблеми через призму іронії чи пародії. Так, одним із ключових прийомів у комедійних англомовних сітках є гра слів, що створює двозначні ситуації, які можуть бути зрозумілі по-різному залежно від контексту. Цей прийом викликає комічний ефект і є засобом мовної маніпуляції, який залучає глядачів до інтерпретації прихованих значень. Гра слів розважає і водночас спрямовує мислення аудиторії, формуючи її інтерпретацію опосередковано. Гра слів використовується в англомовних сітках не тільки для досягнення комічного ефекту, але і для маніпуляції сприйняттям глядачів. Сатиричний контекст сіткому посилюється завдяки лінгвістичним особливостям гри слів, що аналізуються з погляду їхньої ролі в мовній маніпуляції. Хибне трактування персонажами двозначних реплік є засобом створення комунікативного непорозуміння, що у свою чергу підсилює комічний ефект та впливає на глядацьке сприйняття.

Актуальність дослідження зумовлена малою вивченістю прийому «гра слів» в англомовних сітках, який представляє особливий інтерес в структурі сучасної масової культури, який становить конкуренцію

друкованому слову та справляє значний вплив на соціокультурні процеси. Глядачі, поглинені гумористичним контекстом, зазвичай не усвідомлюють впливу гри слів на їх сприйняття, що робить мовну маніпуляцію ефективною та непомітною. На сучасному етапі у медіапросторі, де гумор і сатира зазвичай використовуються для впливу на громадську думку, аналіз такого прийому як «гра слів» стає особливо важливим.

Мовна гра розглядалася як форма прояву загальноестетичної категорії комічного (О. Гнедкова [8]), як один із принципів організації нарративного простору (А. Мартакова [16]), у контексті лінгвістичної теорії емоцій (О. Романюк [17]), як форма прояву лінгвістичної креативності (Н. Савчин [18]). Безсумнівно, гра слів залишається у фокусі дослідження вітчизняних та зарубіжних вчених не одне десятиліття. Над даною темою також працювали такі дослідники, як І. Андреева [1], О. Білоус [3], І. Блинова [4], П. Бокова [5], К. Дорошенко [11], А. Ісакова [14], Е. Gailomazova [32], S. Hu [39], L. Zhang [54] та ін..

Матеріал для аналізу відбирався методом суцільної вибірки з англомовних сіткомів останніх 10 років виробництва: *Modern Family* [57], *Two Broke Girls* 60v, *The Office*, [59] *Brooklyn Nine-Nine* [55], *The Big Bang Theory* [58], *How I Met Your Mother* [56]).

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Роботу виконано в розрізі науково-дослідної теми кафедри англійської філології та світової літератури імені професора Олега Мішукова «Лінгвокогнітивні, лінгвокультурологічні, наратологічні та перекладознавчі аспекти дослідження художніх та нехудожніх типів текстів» (державний реєстраційний номер 0123U103801).

Мета кваліфікаційної роботи — визначити особливості стилістичного прийому «гра слів» як засіб вираження комунікативного непорозуміння (на матеріалі сучасних англійськомовних сіткомів)

Мета зумовила вирішення наступних **завдань**:

- розкрити зміст поняття «гри слів» у лінгвістичній науковій парадигмі;
- розглянути лінгвістичну класифікацію гри слів та її функції;
- охарактеризувати комунікативне непорозуміння як джерело комічного ефекту в англомовних сітках;
- проаналізувати використання гри слів в англомовних сітках.

Об'єкт дослідження – стилістичний прийом «гра слів» у лінгвістичній науковій парадигмі;

Предмет дослідження – стилістичний прийом «гра слів» як засіб вираження комунікативного непорозуміння (на матеріалі сучасних англійськомовних сітків)

Методи дослідження було обрано з урахуванням поставлених завдань. Метод суцільної вибірки використовувався для комплексного відбору та аналізу прикладів гри слів на матеріалі англомовних сітків. Описовий метод застосовувався для детального аналізу способів створення гри слів, що сприяють комічному ефекту, адже є засобом комунікативного непорозуміння та посилюють сатиричний контекст сіткому. Метод компонентного аналізу був задіяний для визначення впливу гри слів у формуванні інтерпретацій у глядачів, і навіть аналізу стратегій маніпуляції, які впливають на сприйняття і розуміння змісту сіткому.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в аналізі механізмів гри слів як засобу вираження комунікативного непорозуміння в англомовних сітках, а також у визначенні впливу даних мовних механізмів на інтерпретацію та сприйняття глядачів.

Теоретична значущість обумовлена комплексним підходом до розгляду поняття «гра слів» у лінгвістичній парадигмі на матеріалі англомовних сітків.

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що матеріали дослідження можуть бути використані у наступних дисциплінах:

1. Філологія (лінгвістика, прагматика) – дослідження поглиблює розуміння використання гри слів як засобу мовної маніпуляції та її ролі у створенні комічного ефекту та сатиричних текстів.

2. Теорія комунікації – матеріали дослідження можуть бути застосовані для вивчення впливу гумору та гри слів на сприйняття та інтерпретацію повідомлень, що важливо для аналізу медійної комунікації та її ефектів.

Матеріали також можуть використовуватись при написанні лекцій та підготовці до спецкурсів з англійської мови.

Апробація роботи. Основні результати дослідження доповідалися на XVI Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі» (17-18 квітня 2025 р., Херсон-Хмельницький).

Публікації. Висновки дослідження висвітлено в науковій статті «Стилістичний прийом «гра слів» як засіб вираження комунікативного непорозуміння (на матеріалі сучасних англійськомовних сіткомів)» (Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі: збірник наукових праць за матеріалами XVI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції, Херсон, 17–18 квітня 2025 р. Херсон, Хмельницький: Херсонський національний технічний університет, 2025. С. 5-7).

Структура дипломної роботи. Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

РОЗДІЛ I

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ СТИЛІСТИЧНОГО ПРИЙОМУ ГРИ СЛІВ У ЛІНГВІСТИЦІ

1.1. Поняття «гри слів» у лінгвістичній науковій парадигмі

У контексті сучасного мовного маніпулювання доцільно враховувати різні прийоми, що використовуються для досягнення комічного чи маніпулятивного ефекту. У даному контексті значну увагу слід приділити мовній грі, яка є цілеспрямованим використанням експресивних ресурсів мови для створення комічного ефекту. Мовна гра включає усвідомлене маніпулювання елементами мови, щоб досягти певний емоційний відгук від аудиторії.

Визначається мовна гра як «варіювання плану вираження та плану змісту мовних знаків аж до порушення норм на різних рівнях мови з метою самовираження, емоційного впливу на адресата та для отримання гедоністичного ефекту (тобто ефекту задоволення) від мовної імпровізації» [4, с. 36]. Тим самим мовна гра – не просто дотепне спотворення літературних одиниць, а вона також робить акцент на самій формі мови з метою не просто повідомити певну інформацію, а досягти комічного ефекту [5, с. 32].

Поняття мовної гри, чи «гри слів» є досить широким, що ототожнюється з каламбуром. Зазвичай гра слів визначається як реалізація кількох значень слова або схожих за звучанням слів в тому самому контексті, найчастіше у вигляді жарту. Зміст мовної гри становить закодована, вербально виражена інформація. Вперше термін «мовна гра» було згадано Л. Вітгенштейном, який визначив її як особливий спосіб маніпулювання мовою. Проте в його роботах це поняття надзвичайно багатофункціональне [цит. за 19, с. 54].

Для Вітгенштейна мовні ігри – багато в чому спроба адекватно вирішити проблему значення, спосіб виявлення тих аспектів мови, які

виявляються лише у його функціонуванні. Це особливе вживання мовних одиниць, яке усвідомлюється автором як висловлювання у функціональному співвідношенні, тобто співвідноситься зі сферою спілкування та дозволяє творчо використовувати мовні засоби. Разом з тим, подібне філософське трактування терміна допускає дуже широке його розуміння і розмиває його межі [цит. за 19, с. 55].

Існує підхід, у якому вчені ототожнюють поняття «мовна гра», «гра слів» і «каламбур», наприклад: «Гра слів – гострота чи жарт, заснована на однозначності чи двозначності висловлювання» [2, с. 58]; «Гра слів, те саме, що каламбур – фігура мови, яка полягає у гумористичному (пародійному) використанні різних значень одного й того ж слова або двох слів, що подібно звучать» [3, с. 163].

Гра слів використовується як один із засобів створення комічного ефекту, і найбільш яскравим є прийомом актуалізації особистісного сенсу вираження у мовній свідомості індивіда є її класичний вид – каламбур. Більшість визначень обґрунтовують механізм виникнення та функцію гри слів у тексті. Деякі вчені визначають каламбур як підтип гри слів, що містить комічний чи сатиричний аспект [4, с. 36]. Гра слів – це стилістичний мовний зворот, який є самостійним твором, заснованого на багатозначності, омонімії, омографах, гумористичній етимологізації слів, комічному використанні неоднозначності висловлювання, переосмисленні частин мови, окремі слова, їх групи, фрази [5, с. 32].

Каламбури є важливою частиною мовної гри та виконують ключову роль у створенні комічного ефекту та маніпуляції у різних комунікаційних ситуаціях. Тісний зв'язок між мовною грою та грою слів проявляється в тому, що обидві форми маніпуляції спираються на використання мовних ресурсів для досягнення специфічних ефектів, таких як гумор, сарказм чи критика.

Каламбур (фр. calembour) – гра слів, заснована на навмисній або мимовільній двозначності, породженою омонімією або схожістю

звучання і викликає комічний ефект [8, с. 146]. Каламбур – дотепний жарт, заснований на використанні слів, подібних за звучанням, але різних за значенням, або на використанні різних значень одного й того самого слова; гра слів. [4, с. 43].

Сенс каламбуру полягає в різьчому контрасті між змістом слів, що однаково звучать. При цьому, щоб справляти враження, каламбур має бути новим, повинен вражати ще невідомим зіставленням слів.

Як комічний прийом каламбур особливо властивий формам гротеску та гумору, але часто зустрічається і у формах грубо-комічного, особливо коли розкривається в каламбурі друге значення слів порушує вимоги евфемізму [1, с. 15].

Каламбур є не тільки звуковою грою, але й тонким спостереженням або повчанням, він виражає натяк, оцінку, глузування або іронію, несе потаємний зміст. Іншими словами, він є єдністю форми і змісту; відсутність будь-якого з цих двох компонентів знищує каламбур. Таким чином, завдяки каламбуру автор може описати зовнішній вигляд героя, його характер або розумовий стан. Отже, каламбур – це гра слів, побудована на зіткненні звичного звучання з незвичним і несподіваним значенням [12].

Багатогранність досліджень у цій галузі представив польський теоретик гумору Б. Дземідок, який виділив низку теорій природи комізму [цит. за 36, с. 13]:

1. Теорія негативного властивості об'єкта осміяння та її психологічний варіант – теорія переваги суб'єкта над комічним предметом (Аристотель, Т. Гоббс). Мається на увазі той факт, що стан сміху властивий людині тоді, коли вона відчуває свою перевагу над іншим. «Мені добре (весело!) тоді, коли комусь погано».

2. Теорія деградації (А. Бен, А. Стерн). Основна думка полягає в тому, що сміються, як правило, над людиною слабкою та дурною. Чим

більше розкладається особистість, тим більше вона викликає співчуття чи засуджуючого сміху.

3. Теорія розмаїття (Жан Поль, І. Кант, Г. Спенсер). Причина сміху у невідповідності очікуваного (Т. Ліппс, Г. Гефдінг). У її основі лежить ефект новизни. Несподіваний поворот подій, незвичайне поєднання слів, нестандартна думка, як правило, викликають здивування та захоплену реакцію – сміх.

4. Теорія протиріччя (А. Шопенгауер, Г. Гегель, Ф. Фішер). На думку представників такого підходу, комічне проявляється тоді, коли містить у собі суперечливі складові, що ніби несуть у собі потенційний конфлікт, що вирішується сміхом як реакцію.

5. Теорія відхилення від норми (К. Гросс, Е. Обуер). Мається на увазі, що для виникнення ситуації комічного необхідне порушення загальноприйнятих норм, законів, правил поведінки або просте невідповідність стандарту (дядько Степа).

6. Теорія мотивів, що перетинаються (А. Бергсон, З. Фрейд). Людиною керують різні мотиви: «хочу», «можна», «не можна», «треба», «можу»; специфічне перетин деяких з них призводить до виникнення особливої форми поведінки, що характеризує конкретну людину або людство в цілому.

Надалі до трактування цього явища вчені підходили з різних боків. Серед існуючих теорій виділяється бісоціативна когнітивна теорія А. Кестлера. Відповідно до положень цієї теорії, комічний ефект виникає при сприйнятті ситуації у двох самоузгоджених, але несумісних кадрах. Згадана теорія, як вважав С. Аттардо [27], має переважно теоретичний характер, однак, на нашу думку, вона послужила основою для здійснення досліджень у галузі когнітивної лінгвістики.

М. Аптер звернув увагу на мотиваційний аспект сприйняття гумору. Саме цілі та мотиви створюють основу для активації певних

когнітивних патернів, які дозволяють адаптувати інтерпретацію до особистісних та ситуаційних умов [цит. за 28].

В результаті аналізу лінгвокогнітивного аспекту А. Кларком було запропоновано теорію про структури розпізнавання гумору. Так, дослідник вважає, що існує два типи відповідних структур: структури точності та структури значення. Так, структури точності (patterns of fidelity) засновані на схожості двох або більше одиниць в одному і тому ж контексті, що повторюється [33, с. 48]. Водночас структури значення (patterns of magnitude) базуються на повторенні тих самих одиниць у різних контекстах. Отже, та сама одиниця з незмінним значенням використовується у новому контексті.

Гра слів являє собою стилістичний прийом, заснований на двозначності, який виникає через омонімію або подібність звучання слів з різними значеннями. Це створює додаткові шари змісту та комічні ефекти, що робить гру слів ефективним інструментом для маніпуляції сприйняттям та створенням виразних мовних зворотів [37, с. 362].

Для розуміння гри слів та її ролі у тексті важливий як мовний контекст, так і широкий асоціативний контекст. Каламбур можна пов'язати з двома основними принципами створення асоціативного контексту – алюзивним принципом (одиниці мовної гри актуалізують соціально-культурні або історико-літературні асоціації) і образно-евристичним (одиниці мовної гри створюються для творчого експерименту і розкривають можливості словотвору).

Каламбур є різновидом гри слів, оскільки каламбур класифікується як узагальнюючий термін для всіх підкласів, таких як звуконаслідування, паліндром та інші мовні одиниці. Якщо слова збігаються або близькі за формою, то і за змістом вони збігаються, якщо слова відрізняються за змістом, вони повинні відрізнятися і за формою. Каламбур виникає за свідомого порушення цього принципу. Каламбур як одну з форм гри слів можна розглядати як різновид жарту, оскільки

його семантична структура характеризується протиставленням двох схожих, але протилежних сценаріїв [38, с. 32].

Таким чином, каламбур – це фігура мови, яка складається з навмисного змішування схожих слів або фраз для риторичного ефекту, чи то жарт чи серйозність. Це спосіб використання характеристик мови, щоб змусити слово, речення чи дискурс включати два чи більше різних значень. Отже, гумористичний чи будь-який інший ефект, вироблений каламбурами, залежить від двозначності, що тягнуть у себе слова. За традицією, основним способом створення каламбуру відносять обігравання полісемії та омонімії, тобто, спеціальне, значне зіштовхування різних значень одного слова чи слів омонімів у межах обмеженого контексту [43, с. 32].

Отже, мовна гра виділяється серед інших широтою поняття. У деяких роботах вона включає поняття гри слів і каламбуру і не завжди спрямована на досягнення комічного ефекту. Гра слів і каламбур часто розглядають як синонімічні та іноді взаємозамінні поняття, тому в цій роботі ми зупинимося на них. Гра слів – це стилістичний мовний зворот, заснований на комічному використанні однакового звучання слів, що мають різне значення, або подібно до слів або груп слів, або різних значень одного і того ж слова або словосполучення.

1.2. Лінгвістична класифікація гри слів та її функції

Для успішного процесу комунікації тією чи іншою мовою недостатньо знання мовних одиниць, правил їх формування та правил розпізнавання їхнього змісту. Необхідно також знання правил поєднання цих одиниць у потоці мови. Найважливішим аспектом одиниць мови, визначальною побудовою під час спілкування правильних – з погляду граматики і семантики – висловлювань, виступає здатність слів поєднуватися один з одним, тобто сполучуваність.

Мовна невизначеність створюється за допомогою неоднозначних елементів, таких як лексичні, граматичні чи синтаксичні. Лексична двозначність слова чи фрази виникає у зв'язку з наявністю у мові, якій дане слово належить та має більше значення. Наявність у реченні двозначного слова чи фрази є основою семантичної двозначності. Синтаксична двозначність виникає за наявності у реченні двох і більше різних значень через структуру речення, тобто його синтаксису. Лексична двозначність може виникати завдяки омонімам, омофонам, омографам, багатозначним словам тощо. Саме багатозначні слова та омоніми – основний матеріал для спеціального, навмисного створення двозначності, якої у мові намагаються уникати [48, с. 32].

Необхідно також враховувати, що під час створення гри слів можуть використовуватися як слова і словосполучення, афікси і цілі речення (наприклад, фразеологічні каламбури).

Відсутність семантичного узгодження між словами породжує смислову аномалію і може бути обумовлена кількома причинами. Зокрема, однією з причин семантичної неузгодженості є порушення логічної відповідності.

Семантична сполучність – це одна з фундаментальних властивостей мовних одиниць – їх здатність вступати в смислові відносини, поєднуватися при утворенні одиниць вищого рівня. Семантичне поєднання обумовлене правилами семантичного узгодження. У цьому контексті гра слів є аномалією семантичної сполучності, не просто помилковою, а й навмисним відступом від норми [50, с. 5].

Формально гра слів може виражатися двозначним словесним дотепністю, орфографією, звуками та формами слів із порушенням правил граматики та інших мовних факторів. Також слід зазначити, що контекст життєво важливий для актуалізації гри слів, оскільки його прагматична роль (переважно гумористична, сатирична, саркастична) повністю виконується та актуалізується у конкретному контексті. Стає

все очевиднішим, що не існує універсального визначення гри слів або каламбуру. Труднощі, створювані складністю гри слів та її різних класифікацій, викликані складністю самого явища та його категорій та підкатегорій. В результаті різного сприйняття та розуміння гри слів існують також різні підходи до її класифікації.

У сучасній лінгвістиці вченими ще не розроблена всебічна класифікація видів гри слів, яка включала б усі основні способи та прийоми її породження та реалізації. Загалом, розглядаються окремі способи породження та форми гри слів, наприклад, каламбури, окказіоналізми та метафори.

В основу класифікації гри слів покладено два параметри: способи створення гри слів та структурні рівні мови. Мовна гра – це широке поняття, яке включає гру слів як різновид мовної гри і виділяють два види гри слів: каламбур і полісемантичний каламбур. Під грою слів розуміється «навмисне чи мимовільне вживання слова (слів) у певному контексті, який позбавляє однозначності інтерпретацію значення цього слова (слів), що надає двозначності мовленнєвого вираження і може призвести до створення різних художніх ефектів» [50, с. 6].

Гра слів є різновидом мовної гри і має дві властивості: самоспрямованість (мотив гри полягає у самому процесі гри) і двоплановістю (у свідомості граючого є як реальна ситуація, і вигадана) [52, с. 290]. З іншого боку, гра слів найчастіше є засобом створення комічного ефекту. Ще одним видом мовної гри є каламбур, який розуміється в широкому сенсі як «фігура мови, що включає навмисну або ненавмисну двозначність у мові, яка виникає завдяки обігруванню двох різних за значенням слів-омонімів» [52, с. 291].

Існує також інша класифікація типів мовної гри на основі двох критеріїв [53, с. 32]: 1) за ознакою навмисності/ненавмисності; 2) відповідно до рівня мови.

За першою ознакою вивчаються випадки помилок (застереження), що призводять до мовної гри. Застереження як об'єкт наукового дослідження, вперше були розглянуті З. Фрейдом у роботі про зв'язок мовленнєвих помилок з підсвідомістю [цит. за 51, с. 23]. Варто відзначити, що друкарські помилки та застереження зазвичай вважаються смішними, але сміх реципієнтів зазвичай спрямований на того, хто зробив застереження, ніж на спотворення слова, яке є смішним саме по собі. Як один із типів застереження виділяється метатези, які часто імітуються у навмисній мовній грі [19, с. 76]. Малапропізм відносяться до типу ненавмисних помилок. Дане мовне явище є використанням у мові слів, схожих за звуковою формою,

За ознакою віднесення гри слів до різних рівнів мови аналізується вона на фонетичному та фонологічному рівні, морфологічному, лексичному, фразеологічному, синтаксичному рівнях, на рівні стилістики та структури тексту, на графічному рівні. Звісно ж, не зовсім правильним є віднесення застережень і метатез до типу навмисних помилок. Застереження виникають і в усній мові, яка навряд чи може бути підготовленою, а отже співрозмовник швидше за все, не продумує своє застереження. Бувають також випадки, коли автор навмисно припускається помилки, але такі випадки не є частими.

Класифікація мовної гри також може ґрунтуватися на рівні слова. Класифікація побудована на виділенні способів та прийомів творення іменників [35, с. 75]. В основу іншої класифікації покладено три критерії:

1. З інтенціональної точки зору гру слів можна розділити на спонтанну та навмисну. Перший тип уражає мовну діяльність, це обумовлено браком часу для продумування висловлювання. Другий тип мовної гри часто зустрічається у засобах масової комунікації, рекламі, художніх та гумористичних текстах.

2. За ознакою авторства гру слів можна поділити на первинну та вторинну. Під первинною розуміється індивідуальноавторська гра слів, під вторинною – заснована на повторюваності (трансляваності), використання шаблонів.

3. За характером використання гри слів її можна поділити на незмагальну та змагальну. Змагальний характер гри слів найбільш яскраво проявляється у словесній дуелі, найбільш властивій ранній філософії. При цьому мовна гра перестає бути стилістичним засобом, а стає суттю, способом буття філософії [35, с. 76].

Класифікується гра слів на основі семантичної ознаки та ділиться на три групи [37, с. 362]:

1) лінгвістичні прийоми створення ігрового парадоксу (відступ орфоепічних, акцентологічних та інших норм кодифікованої літературної мови та варіативність норм);

2) механізми гри з використанням сенсорозрізняючого потенціалу звукової форми слова;

3) морфо-дери́ваційні та семантичні моделі (утворення okazіоналізмів різних типів, перетворення та варіювання змістовної структури слова).

Таким чином, класифікація видів мовної гри найчастіше спирається на факт приналежності того чи іншого засобу її породження до певного мовного рівня: фонетичного (фонетична, фонологічна, графічна, орфоепічна, акцентологічна), морфологічного, словотворчого, лексичного, фразеологічного, синтакси. Цей підхід можна назвати власне мовним. Йому протиставляється мовленнєвий чи комунікативно-функціональний підхід. Відповідно до останніх до класифікації видів гри слів застосовують такі критерії, як відповідності / невідповідності нормі (комунікативній, функціональній, прагматичній, стилістичній та ін.), способи (формальні, контекстні, метатекстові та ін.) та прийоми творення мовних одиниць, свідомість / ненавмисність відхилення від

норми, відхилення від норми, тип асиметрії мовного знака (омонімія, полісемія, синонімія та ін.), незмагальність / змагальність, первинність (окказіональність) / вторинність (шаблонні) та деякі інші. У сучасній лінгвістичній науці є різні підходи до розуміння основної функції мовної гри.

Гра слів – вид непродуктивної гри, мотив якої полягає не в її результатах, а в самому процесі [24, с. 3]. За такого підходу провідною функцією цього феномена є естетична (поетична) функція, розважальна [27]. Ці варіанти номінацій вносять певні відтінки у розуміння цієї функції, принципово не торкаючись суті явища. Основне завдання гри слів – привернути увагу реципієнта, приголомшити його, створюючи несподівані слова та висловлювання. Ця функція відіграє допоміжну роль. Гру слів розглядають як особливий вид комічного у розмовній мові; вона служить до створення жартівливого настрою чи іронічного ставлення (емотивна функція мови), і навіть «пом'якшення» мовлення: «вона усуває серйозність тону, послаблюючи цим зміст повідомлення» [27].

Важливими характеристиками гри слів є образність і виразність [11, с. 140]. Ще однією важливою прагматичною функцією мовної гри є маскувальна функція, яка «стосується не змісту описуваного, а відносин між мовцем і адресатом (адресатами), прийнятих ними угод: мовний жарт дозволяє обійти цензуру культури» [11, с. 141]. Ця функція дозволяє ефективно долати різноманітні табу. Творчий, оригінальний, неканонічний характер мовної гри детермінує виконання нею евристичної функції та вказує на те, що «розгляд конкретних прагматичних функцій мовної гри (фатичної, експресивної, метамовної, релаксаційної тощо) є перспективою наукових досліджень». В цілому феномен мовної гри є потужним оцінним механізмом, який здатний керувати суспільною свідомістю [14, с. 342].

Отже, структурні особливості гри слів – це присутність двох компонентів. Кожен із двох компонентів представлений словом або словосполученням. Опорний компонент – лексична основа, яка активізує гру слів. Компонент-результат – елемент, який завершує каламбур та створює комічний ефект. Опорний компонент та компонент-результат можуть розміщуватись у різних місцях контексту. Семантичні особливості гри слів: двозначність, використання складних мовних засобів.

Види гри слів побудовані за допомогою полісемії, омонімії, співзвуччя, антонімів. Появі гри слів сприяє лише омонімія та паронімія [18, с. 198]. Гра слів, заснована на омонімії, найчастіше використовується для створення комічного ефекту та управління сприйняттям глядачів у телевізійній сфері. Це допомагає створити комічні ситуації, а й слугує інструментом маніпуляції, спрямовуючи глядацьку інтерпретацію в необхідне авторів русло [21, с. 153].

Гра слів в англomовних сітках виконує подвійну функцію: вона одночасно розважає та демонструє особливості мовного сприйняття, культурного контексту та когнітивних відмінностей між персонажами. Комунікативне непорозуміння, викликане грою слів, часто використовується як структурний елемент сцени: воно веде до повороту в діалозі, незручної ситуації чи розкриття характеру.

Гра слів існує на трьох рівнях: фонетичному, лексичному та фразеологічному [25, с. 35].

Механізмами створення гри слів можуть виступати такі явища як омонімія, паронімія, полісемія, словотворення та використання різноманітних тропів. При цьому кожен випадок матиме свої особливості. Гра слів може виконувати найрізноманітніші функції [29, с. 87]:

- 1) розважальна (пов'язана з бажанням адресата розважити себе та співрозмовника);

- 2) тренувальна (виходить із бажання розвивати мову та мислення);
- 3) психотерапевтична (реалізується за бажання самоствердитися);
- 4) маскувальна (ґрунтується на співвідношенні між адресантом та адресатом та прийнятими ними угодами).

Серед інших можна виділити характерологічну (допомагає дізнатися більше про мовця), конативну (привертає увагу адресата до відхилення від мовної норми), експресивну (показує ставлення того, хто говорить до повідомлення), референтну (висміювання серйозного, яке тільки намагається видати себе за серйозне), поетичну функції. Те, які функції реалізовуватимуться, залежить від мети висловлювання [32, с. 57].

Таким чином, мовна гра виконує дуже широкий спектр функцій. Головною та первинною функцією мовної гри є естетична функція (емотивна, поетична, експресивна). Всі інші є допоміжними і вторинними: евристична (творча, креативна), образотворча (точнішої передачі думки, відносини тощо), епатажна, розважальна або релаксаційна, фатична, аттрактивна (привернення уваги), коригуюча (створення жартівливого настрою), евфемістична (пом'якшення мови, ослаблення комунікативної напруги), маскувальна або криптолічна (вуалювання порушень норм етики та права та метамовна).

РОЗДІЛ 2

КОМУНІКАТИВНЕ НЕПОРОЗУМІННЯ У ФОРМУВАННІ ГУМОРИСТИХ СИТУАЦІЙ В АНГЛОМОВНИХ СІТКОМАХ

2.1. Комунікативне непорозуміння як джерело комічного ефекту в англомовних сітках

Сітки є різновидом комедійних телепрограм і залишаються у XXI столітті одним із найпопулярніших комедійних жанрів. Проблема сприйняття гумору в сітках часто обумовлена тим, що у ситуаційних комедіях гумор будується трохи інакше, ніж у інших гумористичних жанрах. У сітках гумор являє собою послідовність комізмів, що утворюють ланцюг із жартів, що доповнюють один одного, а не звичні для всіх жарти, що складаються із зав'язки (setup) та розв'язки (punchline). Як правило, персонажі в сітках не жартують навмисно, гумористичний ефект досягається за рахунок комічних ситуацій, що відбуваються довкола героїв. Таким чином, автору вдається краще розкрити персонажів, показати їх особистість та особливості характеру.

У сучасних англомовних сітках часто простежуються теми, які раніше вважалися табуованими. Водночас спостерігається тенденція до більш обережного поводження з темами, пов'язаними з расовими, тендерними та релігійними питаннями [9, с. 93].

Двозначність грає ключову роль в англомовних сітках, створюючи атмосферу інтриги. Автор залишає натяки, які можна витлумачити кількома способами, що сприяє як залученню слухача, а й підтримці напруженої атмосфери. Фрази та репліки персонажів англомовних сіток сповнені прихованих значень, які можна трактувати по-різному. Звертаючись до двозначності, автори роблять своїх героїв більш яскравими, а й змушують читача критично осмислювати кожну деталь, підводячи їх до розгадки злочину [11, с. 142].

Досвідченому глядачеві не достатньо цікавого сюжету, йому необхідно також інтелектуальне задоволення, пов'язане з дешифруванням смислів, аналізом мовного способу вираження ідеї та модальності оповідання. Одночасно чи послідовно глядач сприймає два значення, одне з яких не очікував. Саме несподіванка є ключовим чинником забезпечення успіху гри слів під час створення комічного ефекту в англомовних сітках. Сутність гри слів полягає у зіткненні або, навпаки, у несподіваному поєднанні двох несумісних значень в одній фонетичній (графічній) формі [13, с. 278].

Гра слів як частина мовної гри демонструє складність і багатогранність лінгвістичних ігор в цілому. Мовні ігри мають здатність поглиблювати розуміння дійсності і створювати її спотворення. Ця двоїстість робить їх потужним інструментом у маніпуляції сприйняттям, дозволяючи через гру слів виводити людину за межі звичних рамок та сприймати інформацію з нової, часом несподіваної точки зору [16, с. 153].

Продовжуючи дослідження ролі гри слів у мовній маніпуляції, слід зазначити, що її комічний ефект найчастіше виникає з розмаїття між різними значеннями слів, які звучать однаково. Гру слів можна трактувати як мовну аномалію, яка порушує принцип однозначності в комунікації в англомовних сітках. Висловлювання, побудовані на грі слів, мають багатозначність, що веде до подвійного сприйняття їх змісту. Така двоплановість дозволяє грати з різними інтерпретаціями та значеннями, що робить гру слів потужним інструментом для вираження комунікативних установок мовця. В результаті гра слів не тільки створює комічні чи маніпулятивні ефекти, а й вносить елемент невизначеності у процес комунікації, відкриваючи простір для різного розуміння та інтерпретації [19, с. 32].

З іншого боку, важливість прийому гри слів в англомовних сітках у здатності формувати індивідуальність персонажів. Дотепні

репліки, побудовані на грі слів чи іронії, можуть викликати сміх, але водночас показують внутрішні конфлікти та характерні риси. Персонажі в англомовних сітках, які використовують гру слів, стають більш привабливими та незабутніми. Вони використовують даний прийом, щоб обговорити серйозні питання з наміром розрядити напругу та залучати додаткові когнітивні зв'язки [23, с. 43].

Прийом гри слів в англомовних сітках є важливим інструментом для створення та розкриття персонажів, формування сюжету та підтримки інтересу глядачів. Гра слів і двозначність не тільки розважають, а й збагачують текст, підвищуючи його глибину та багатшаровість. В результаті гра слів стає одним із вирішальних факторів успіху англомовного сіткому, що дозволяє йому залишатися актуальним та захоплюючим протягом багатьох років.

Сучасні сіткою активно використовують лексичну та ідіоматичну гру слів, адаптуючи її під масову аудиторію, але водночас спираючись на культурне тло глядача.

Особливістю молодіжного гумору у кінематографі є його зв'язок зі свободою слова та самовираження. Сучасна молодь сприймає право на вільний вираз думки як головну цінність. З цієї причини персонажі молодіжних комедій часто демонструють прямолінійність та відвертість у висловлюваннях, не боячись конфліктувати з авторитетами чи висміювати соціальні умовності [26, с. 99].

Також в англомовних сітках помітна тенденція до перебільшення та гротеску. Можна спостерігати гіперболізацію ситуацій, характерів та реакцій персонажів, що створює комічний ефект, а гумор стає доступнішим для аудиторії (Сичов, 2003) [28, с. 12].

Ш. Ху вважає, що створення гумору в серіалі часто пов'язане з порушенням принципу кооперації Грайса та його максим. Зокрема, у діалогах персонажів спостерігаються порушення максими кількості [39, с. 54]. Відповідно до поглядів С. Аттардо [27], надмірність інформації

зазвичай стає джерелом гумору. Помітною стала схильність персонажів-науковців у сіткомі давати надмірно докладні, науково обґрунтовані пояснення найпростіших побутових ситуацій. Персонажі використовують перебільшення та абсурд для створення комічного ефекту.

Л. Ліхонг вважає, що порушення для створення комічного ефекту дозволяє спостерігати характерний для серіалу науковий гумор [цит. за 37, с. 364]. Ч. Хадіаті наголошує, що гумор у сіткомі часто будується на контрасті між високим науковим стилем та побутовими ситуаціями. У результаті створюється ефект когнітивного дисонансу у глядача. Цей прийом відчутний у ситуаціях соціальної взаємодії головних героїв з персонажами, які не належать до наукової спільноти [38, с. 23].

Так як примітне місце у створенні комічного ефекту займає мовна гра, зокрема, використання каламбурів, то Л. Жанг з цього приводу пише, що в серіалі часто зустрічаються каламбури, що ґрунтуються на багатозначності наукових термінів або їх омонімії із загальноживаними словами [54, с. 32].

Варто вказати на важливість контексту у сприйнятті гумору, оскільки ті самі висловлювання можуть інтерпретуватися по-різному залежно від фонових знань аудиторії. У «Теорії Великого вибуху» це явище виявляється у тому, що наукові жарти та посилання створюють додатковий контекст для глядачів з відповідною освітою, при цьому залишаючись доступними для широкої аудиторії завдяки контексту та акторській грі [53, с. 43].

Важливим аспектом досягнення гумористичного ефекту в англомовних сітках є Ostenсивно-інференціальна природа комунікації. Так, Д. Спербер і Д. Вілсон (Sperber, Wilson) вважають, що комунікація є процесом остенсії та інференції. У серіалі фіксується постійна невідповідність між намірами мовця та інтерпретацією слухача [40, с. 370].

Отже, комунікативне непорозуміння – це збій у процесі передачі чи сприйняття повідомлення між комунікантами, у якому виникає розбіжність між гаданим і сприйнятим змістом. В англомовних сітках такі непорозуміння часто використовуються навмисно як художній прийом, що викликає комічний ефект. Гра слів як засобів вираження комунікативного непорозуміння – належить до вторинних форм комунікації. З одного боку, вона дозволяє висловити думку більш яскраво, точно, лаконічно, уявити адресанта у більш вигідному світлі, надати на адресата потужніший інтелектуально-емоційний вплив. З іншого – декодування повідомлення, побудованого на мовній грі, є складним завданням, зокрема з погляду встановлення конфронтаційних інтенцій мовця.

2.2. Аналіз комунікативного непорозуміння у контексті мовної гри

Комічність англомовних сітків утворюється за допомогою використання в тексті гри слів. Розглянуті приклади вживання гри слів відбиралися шляхом суцільної вибірки. У данному розділі проаналізуємо вживання прийому «гри слів» на матеріалі таких англомовних сітків, як *“Modern Family”*, *“Two Broke Girls”*, *“The Office”*, *“Brooklyn Nine-Nine”*, *“The Big Bang Theory”*, *“How I Met Your Mother”*.

В англомовних сітках різних типів гра слів реалізується по-різному. У побутово-соціальних сітках вона частіше формується за допомогою простих і доступних прийомів, які пов'язані із повсякденними ситуаціями та міжособистісними відносинами. В інтелектуально-професійних сітках гра слів навпаки формується на основі професійних жаргонів, наукових термінах та культурних алюзій.

2.2.1. Аналіз використання прийому гри слів у побутово-соціальних сітках. “How I Met Your Mother” – американський сітком, відомий своїм нестандартним оповіданням, іронічним поглядом на життя молодих людей у мегаполісі та багатим мовним гумором. Серіал поєднує елементи романтичної комедії та класичного сіткому із закадровим сміхом. А гра слів є невід’ємною частиною створення комічного ефекту. Нижче розглянемо приклади із застосуванням прийому гри слів:

“I told my dad “I’m part Jewish”, and he said «We’re all a little Jewish. It’s the first thing we have in common” [56]. Даний жарт пов’язаний зі стереотипом про те, що єврейський народ існує повсюдно, і кожна людина – єврей. Гра слів будується на несподіваній «загальній» основі, яка, по суті, не має значення – але подається як значуща. Спостерігається контраст очікувань: глядач чекав або на серйозну реакцію батька, або на якийсь конфлікт – а отримав легку, майже абсурдну фразу. Спільне між батьком та сином – не спільні погляди чи інтереси, а «часткове єврейство».

- So what brings you guys to Philly?*
- We’re visiting our boyfriends.*
- I think Chris is going to propose this weekend!*
- Aren’t they cute? They’re both linebackers for the Eagles.*
- Both? Both of their boyfriends are linebackers* [56].

Філадельфія Іглз (Philadelphia Eagles) – професійна команда з американського футболу. Півзахисник (linebacker) – позиція гравця в американському футболі, що знаходиться в захисній побудові. У США позиція півзахисника є вкрай престижною. Футболіст, який грає у півзахисті, є символом мужності та сили, оскільки йому нерідко доводиться атакувати суперників, щоб перешкодити прориву оборони. Якщо глядач не знає, що таке «лайнбекер» або хто такі «Eagles», жарт втрачається. Але для американської аудиторії це моментально викликає

образ: двоє величезних, м'язистих гравців – і контраст з дівчатами викликає сміх. Багато чоловіків мріють бути спортсменами такого рівня, а тут дівчата просто «зустрічаються» з ними, наче це буденно.

– *She didn't even give me the signal.*

– *What, is she gonna bat her eyes at you in Morse code? Ted, kiss me!*

[56]

Азбука Морзе – міжнародний спосіб знакового кодування. “Bat her eyes” – фраза, що означає кокетливе моргання, як спосіб флірту. Барні перетворює цю ідіому на буквальный сценарій: ніби дівчина моргає в алфавіті Морзе, щоб передати повідомлення “Ted, kiss me”. Барні глузує з того, що Тед чекає «явного» сигналу. Він перебільшує і доводить це до абсурду: «Що ти чекав – моргання азбукою Морзе? Вона що, мусила блимати тобі «поцілуй мене»?

“*What's Saudi Arabia's highest rated sitcom?*” [56]. Цей жарт є посиланням на серіал «Як я зустрів вашу маму» (How I Met Your Mother). Загальновідомим є той факт, що Саудівська Аравія – одна з найбагатших країн світу. Держава омивається Перською затокою, в якій розташовані найбільші родовища нафти та природного газу, та за рахунок експорту нафти економіка країни процвітає. Також ця країна відома тим, що в ній проживає велика кількість шейхів, чиї статки оцінюються в мільярди доларів. Таким чином, герой сіткому навмисно замінює слово «met» (зустріч) на «bought» (купив), натякаючи, що за рахунок надмірного багатства будь-який житель Саудівської Аравії може купити все, що йому заманеться. Оскільки вищезазначені факти відомі у всьому світі.

“*Think of me as Yoda. Only instead of being little and green, I wear suits and I'm awesome. I'm your bro. I'm Broda*” [56]. Йода – один із головних персонажів в американському фільмі «Зоряні війни», чією відмінною рисою є зелений відтінок шкіри та невеликий зріст. Гра слів відбувається у поєднанні лексичних одиниць «бро» та «Йода», внаслідок

чого вийшло нове ім'я «Брода». Слово «бро» є запозиченим з англійської мови і означає «брат» або «близький друг» [34, с. 43]. Хоча дана лексична одиниця і є англіцизмом, вона стала дуже популярною і часто використовуваним словом сленга серед молоді.

“I'm Canadian. My blood type is maple syrup” [56]. Кленовий сироп вважається традиційною насолодою в Канаді. Канадці використовують його як добавку до основних страв, десертів, напоїв та багато іншого. Існує стереотип, що канадці люблять його настільки, що це частина їхньої ДНК, їхня «життєва сила». Більше того, кленовий лист є національним символом Канади і є присутнім на її прапорі. Жарти про пристрасність канадців до кленового сиропу дуже популярні. Тож, фраза *“My blood type is maple syrup”* – це гумористична гра слів, заснована на метафорі та культурному стереотипі про канадців.

“And so tropical storm Willy is going to be with us at least until Monday. It's gonna rain cats and dogs, folks. So don't step in a poodle” [56]. *“Raining cats and dogs”* – англійська ідіома має значення як «дощ з котів і собак», але вживається у переносному значенні «проливний дощ». Гумористичний ефект жарту полягає в буквальній інтерпретації даного виразу та гри слів. Слова *“poodle”* (пудель) і *“puddle”* (калюжа) [34, с. 89] співзвучні, у зв'язку з чим їх можна переплутати. Таким чином, репортерка попереджає слухачів про те, що незабаром розпочнеться сильний дощ (дощ із кішок та собак), тому варто бути обережними і не наступити в калюжу (на пуделя).

“Modern Family” – американський комедійний телесеріал, що розповідає про три різні сім'ї, одна з яких – Джей, чоловік 63 років, який одружився вдруге, і його нова дружина Глорія, колумбійська іммігрантка, яка майже вдвічі молодша за нього.

“I thought one of the advantages of marrying an older guy was that I was going to be able to relax. But all of this swimming and running and rowing, it's just like how some of my relatives got into this country!” [57].

Глорія та Джей знаходяться на відпочинку на Гаваях, і герой вирішує, що просто лежати на пляжі йому нецікаво. Він наважується піти у спортзал та повністю завантажити свій день фізичною активністю. Глорія не чекала на такий поворот подій. Героїня перераховує все, чим займається я Джей у спортзалі, і порівнює це з тим, яким чином деякі з її родичів потрапили до США – їм довелося і плисти, і бігти, і веслувати на човні. Гра слів заснована на перенесенні сенсу «фізичної активності» з шлюбу та відносин на реальні зусилля та пригоди мігрантів, при цьому створюючи іронічний контраст між очікуваннями та реальністю.

- *How did you get so smart?*
- *I've always assumed adoption or baby switch* [57].

Клер має брати участь у дебатах, оскільки вона балотується до міської ради. Героїня хвилюється, але дочка Алекс заспокоює її, вимовляючи напутні слова. Алекс вважається найрозумнішою дитиною серед своїх братів і сестер, вона зовсім не схожа на старшу сестру та молодшого брата. Клер ставить риторичне питання, на яке Алекс відповідає, буквалізуючи значення висловлювання матері, адже дівчинка зовсім не вписується в сім'ю Дан-Фі. Гра слів побудована на використанні слів “adoption” і “baby switch” як жартівливого пояснення високого інтелекту – ніби Алекс не народився в сім'ї, а був кимось замінений або усиновлений, що робить її розум винятковим. Це класичний прийом самоіронії та сімейного гумору.

У наступному прикладі персонаж каже, що завдання є дуже легким: “It's a piece of cake”. Ця ідіома “piece of cake” [34, с. 143] означає «дуже легко». Персонаж використовує її буквально, показуючи на шматок пирога, створюючи комічний ефект гри між буквальним і переносним значенням.

“We have a lot of love to give. And by love, I mean wine” [57]. У даному прикладі гра слів заснована на заміні «кохання» (love) на вино (wine). Комічність відбувається через несподіваний перехід від

емоційного почуття до конкретного предмета – алкоголю, який символізує спосіб розслабитися або впоратися зі стресом.

“I’m just here to create chaos and look fabulous” [57]. Гра слів проти двох різних ролей: створювати хаос (disrupt) і виглядати чудово (look fabulous). Гумор виникає через контраст між деструктивною поведінкою та самозакоханим стилем.

“If you love something, set it free. If it comes back, it’s probably broken” [57]. У даному прикладі – перефразування відомого прислів'я «Якщо любиш – відпусти» з гумористичним песимізмом. Гра слів заснована на несподіваному повороті, де повернення чогось не є добрим знаком.

У сіткомі Modern Family гра слів базується на різних сімейних стилях мовлення. Філ Данфі вживає словесні парадокси та жарти: *“When life gives you lemonade, make lemons. Life will be like, what?!”* [57]. Часто використовуються фразеологізми, які персонажі переосмислюють буквально. Персонажі часто жартують з себе, своєї сім'ї, своїх особливостей. Гра зі значеннями слів формується з популярними фразами, Камерний стиль (персонажі звертаються до камери) також дозволяє вставляти метакоментарі й показувати комунікативні конфлікти. У серіалі також багато сцен, де персонажі жартують на тему прізвищ один одного. Наприклад, прізвище “Pritchett” (головного героя – Джея) звучить близько до слова «preach it» («проповідуй»). Персонажі можуть використовувати цю схожість для іронічних зауважень, граючи з різними значеннями.

“Two Broke Girls” – американський комедійний сітком, який розповідає про життя двох дівчат, які працюють офіціантками і намагаються назбирати грошей на свою мрію. Цей телесеріал можна вважати класичним представником американського сіткому, де мовна гра в основному служить для створення комічного ефекту.

- *So, what, is she still your girlfriend?*

- *Max, ifs complicated.*
- *What, are we on Facebook? [60].*

У діалозі зображені Макс та Джонні, які закохані один в одного. Однак є обставина, яка не дозволяє їм бути разом, – у Джонні є дівчина. Макс хоче розібратися в їхніх стосунках з Джонні, тому що ця невизначеність приносить їй страждання. Героїня запитує Джонні, чи Кеш є його дівчиною, але від нього чує лише непереконливе «все складно». Відповідь приводить Макс здивування і викликає в неї деяке роздратування, оскільки почуття, на її погляд, можуть дати однозначну відповідь на це питання, але не у випадку з Джонні. Свої емоції героїня висловлює, використовуючи дотепну метафору, що базується на грі слів. Дана метафора будується на загальновідомому жартівливому факті про те, що інтерфейс соціальної мережі Facebook невиправдано складний у використанні, і Макс проводить аналогію з їхніми відносинами [11, с. 285]. Тим самим комічна функція є лише побічною, тоді як на перший план виходить функція емотивна, або ж емоційно-експресивна [12, с. 8].

- *Now that I have no money or health insurance, I have to get used to this third-world situation.*

- *Third-world situation? This is an underworld situation [60].*

Даний фрагмент діалогу між Керолайн та Макс відбувається у підпільній стоматології. Керолайн має проблеми з прикусом, але вона не має ні грошей ні медичної страховки, щоб звернутися до офіційного медичного закладу, тому вона вирішується на похід до нелегальної стоматології, яка знаходиться в кримінальному районі. Її подруга Макс шокована умовами, в яких надаються послуги, проте Керолайн наполягає, що без грошей доводиться звикати до умов «як у країнах третього світу». Макс же будує свою фразу у відповідь на морфемному повторі, використовуючи лексему *underworld* [31], маючи на увазі «світ організованої злочинності». Тим самим, з одного боку, даний випадок використання гри слів наголошує на відповідності репліки ситуації

(вони знаходяться в кримінальному районі), з іншого – будується на дотепному повторі кореневої морфеми *world*. Можна зазначити, що в даному випадку гра слів виконує емоційно-експресивну і гедоністичну функції, тому що співрозмовник отримує задоволення від власного висловлювання.

“I wear black because it's slimming, not because I'm mourning my life choices” [60]. “Black is slimming” – поширена фраза в моді (чорний колір візуально стрункіш). Слово “Mourning” має подвійне подвійне значення: і буквально звучить як «жалоба». Тобто, в даному прикладі звучить іронічно – «оплакувати свої життєві рішення». Гра слів відьбувається на контрасті модної поради та глибоко особистого сарказму.

“I smile because I have no idea what's going on” [60]. Гра слів відьбувається між зовнішньою маскою (усмішка як прояв щастя/розуміння) та внутрішньою реальністю (повне нерозуміння того, що відьбувається). Фраза починається як стандартна мотивація, але різко ламає її, що викликає ефект несподіванки. Макс часто жартує на межі самоіронії та сарказму. Фраза наголошує на образі – впевненій зовні, але з цинічним поглядом на життя. У цьому контексті посмішка – щит, а не відображення справжніх емоцій.

“Max, do you know how hard it is to find a bra that fits and doesn't stab you in the heart – emotionally and physically?” [60]. У даному прикладі спостерігається вживання каламбуру між буквальним болем від бюстгальтера (фізично «у серці») та емоційним болем (як від стосунків). Фраза «stab you in the heart» змішує моду та почуття, вонра поєднує фізичний дискомфорт від предмета одягу та емоційне страждання, створюючи ефект несподіванки та комічності. Подібне зіставлення побутового з високим (емоціями) – один із поширених прийомів у комедії. Глядач очікує скаргу на фізичний дискомфорт, але додавання «емоційного» виміру робить фразу несподіваною та комічною. Керолайн – колишня багата дівчина, яка опинилася у важких умовах. Її мова часто

поєднує драму та світський блиск. Ця фраза підкреслює її жіночність та вибагливість. Таким чином, створюється іронічний контраст між банальною проблемою та трагічною мовою, демонструється характер героїні через стиль мови та перебільшення.

“They're called 'servers' because that's what they do – serve looks, serve sass, serve regrets” [60]. У даному прикладі відбувається гра на багатозначності слова “serve”: в ресторані – подавати їжу; в сленгу – «видавати стиль», «показувати ставлення»; «піддаватися жалю» – іронічна вигадка. Це класичний приклад сленгового каламбуру. Слово «server» буквально означає офіціантка/офіціант. Макс перетворює це значення на поле для гри сучасним сленгом, тим самим розширюючи зміст. Фраза «Serve regrets» має абсурдне закінчення. Ніхто не «подає» жалю, це додано для ефекту несподіванки, гіперболи та саркастичного забарвлення. Таким чином, створюється комічний ефект за рахунок несподіваного третього елемента – “regrets”;

В наступному виразі *“That's not a plan. That's a cry for help written in glitter”* [60]. Фраза “cry for help” є метафорою, яка показує розпач. Додавання “written in glitter” перетворює її на смішний образ – ніби хтось відчайдушно робить щось безглузде, але «весело» і показно. Контраст форми (гліттер) та змісту (розпач) = гра смислів.

Отже, гумор у сіткомі *Broke Girls* дуже прямолінійний, молодіжний. Часто використовуються словосполучення з подвійним значенням. Наприклад, героїні жартують про свою бідність або відносини, використовуючи гру слів: *“I'm so poor, I can't even pay attention”* [60]. Комунікативні конфлікти виникають через сленг або вульгаризми, які інші герої сприймають буквально.

– *Jack, boss has fired me!*

– *I'll call 911.* [55]

«911» – телефонний номер, який об'єднує службу порятунку, швидку допомогу, поліцію та пожежну охорону на території США та

Канади. Гра слів будується на тому, що герой сіткому шокований новиною про звільнення, і йому терміново потрібна служба екстреної допомоги. Але звільнення з роботи – це не екстрена ситуація, принаймні не в юридичному розумінні. Тобто, Джек реагує на звільнення як на надзвичайну ситуацію, ніби це нещасний випадок чи пограбування. А друг іронізує, натякаючи: «Це так несправедливо, що поліцію треба викликати!» Сприйняття ситуації сильно перебільшено: звільнення = майже катастрофа. Гра слів будується на абсурдності: екстрений номер (911 / 112) використовується у невідповідному контексті, що створює комічний контраст між очікуванням та реальністю.

“Your butt is the bomb. There will be no survivors” [55]. Фраза «Your butt is the bomb» спершу звучить як комплімент (переносне значення «бомбезна»), але продовження – *“There will be no survivors”* – підкреслює буквальне значення вибуху, як ніби це справжня бомба. Комічний ефект виникає з контрасту між романтичним тоном весільної промови та воєнною метафорою.

“I put on a song that I think sums up his situation... “I Got You Babe”... “You got him, babe” [55]. У даному прикладі використовується пісня *I Got You Babe* як спосіб коментування ситуації у розслідуванні. Тут гра слів полягає у буквальному переосмисленні лірики: замість романтичного контексту, ця фраза використовується як доказ того, що підозрюваного «взяли». Гумор побудовано на інтертекстуальності (зверненні до поп-культури).

“That’s because vampires don’t appear on film” [55]. Слово *appear* означає і з’являтися на камері, і зніматися у фільмах. У вампірському фольклорі – вони не відображаються у дзеркалах чи на плівці. Жарт формується на рівні культурної алюзії та мовної гри з багатозначним дієсловом.

“Jimmy Jab Games” [55]. Назва *“Jimmy Jab”* – вимовна помилка нагадує *“Jimmy Jam”*, але спотворена – це додає інфантильності та

нелогічного абсурду, що є візитною карткою відділу. Гумор полягає у порушенні вимови і фонетичним збігом, що звучить смішно саме через безглуздість.

Таким чином, гра слів у сіткомі “Brooklyn Nine-Nine” базується на пародіюванні детективних кліше, грі з мовними шаблонами та іронією. Джейк часто використовує сленг або спотворення слів: “*Noice!*” (замінник “Nice”), що згодом стало популярним мемом. Капітан Голт – приклад контрасту: він говорить гіперформально, що саме по собі смішно в контексті абсурдних ситуацій. Комічні ефекти виникають із мовного протиставлення, коли Голт реагує на сленг філологічно точно.

Перейдемо до розгляду особливостей вживання гри слів на матеріалі американського сіткосю “The Office”.

“In any cheating movie, the person getting cheated on is the hero. You’re Ali Larter. I’m Beyonce. – I am Beyonce always” [59]. Цей жарт є відсиланням до американського фільму «Одержимість», де головні ролі зіграли Бейонсе та Елі Лартер. У фільмі оповідається про любовний трикутник і зраду, в якій персонаж, якого грає Бейонсе, виступає в ролі жертви. Це складна гра асоціацій та контрастів з використанням культурних символів (Ali Larter та Beyoncé) для підкреслення динаміки відносин та позицій у конфлікті. Персонаж себе ототожнює з Beyoncé – сильною та впевненою, а опонента – зі зразком «зрадниці» з кінематографу.

- *Yeah, you did. I felt so self-conscious, I had to return them.*
- *Where? To Babies «R» Us?* [59].

Babies “R” Us – американська компанія, яка спеціалізується на торгівлі товарами для дітей. Персонаж каже, що хтось змусив його відчути незручність щодо речей (наприклад, одягу), і він їх повернув. Передбачається, що людина купила щось настільки дитяче, що воно буквально з магазину для немовлят. Барб відповідає: «Ти повернув це в магазин для малюків?» Цей жарт, натякає, що предмет був інфантильний

/ безглуздий / по-дитячому дурний: грає на ідеї, що дорослі носять речі як у немовляти, тим самим створюючи комічний ефект.

– *If I stick a light bulb on this, will it make a great lamp for my bedroom?*

– *You're kidding, right?*

– *Oh, is this freaking you out?*

– *I guess I'm just more of a Pottery Barn, Crate and Barrel kind of guy* [59].

Pottery Barn та Crate and Barrel – американські мережі магазинів меблів та товарів для дому. Один персонаж пропонує дивну річ як «лампу», а інший – людина “Pottery Barn” – явно не сприймає таке. Фраза «зробити лампу» звучить безглуздо. Відсилання до культури брендів говорять більше, ніж опис – вони відразу викликають образ, настрій, тип особистості. Персонаж сам визнає: «Я надто консервативний у дизайні, вибач». Гра на типажах – це зіткнення двох стилістичних світів.

У другому епізоді першого сезону сіткому “The Office” Майкл збирає співробітників у конференц-залі, щоб провести семінар із етнокультурних відмінностей. На початку своєї мови він вимовляє: “*I'm Michael. And I am part English, Irish, German, and Scottish!*” [59]. Гра слів полягає в тому, що прізвище Майкла співзвучне з назвою етнічної групи. Враховуючи тему семінару, каламбурність фрази, виражена інтонаційно, тут недоречна: вона відображає несерйозне ставлення Майкла до того, що відбувається, і навіть наводить на думку про те, що герой просто вигадує факти про свою етнічну приналежність (у тому числі до індіанців, про які він згадує).

В одинадцятому епізоді другого сезону Майкл має провести для співробітників тренінг за лідерськими якостями. Але натомість він організує корпоративну вечірку-круїз. Щоб пояснити своє рішення, Майкл вдається до хибної етимології: “*Leader...ship. The word “ship” is*

hidden inside the word “leadership” as its derivation [59]. У даному прикладі використовується метафора, заснована на зіставленні роботи офісу та екіпажу корабля. Слов *ship* – це не лише «корабель», а й у сучасному сленгу – скорочення від *relationship* [31] (стосунки), особливо романтичні. У цьому контексті “ship” можна розуміти як «зв'язок», «сполучення», що посилює метафору. Це підкреслює ідею, що лідерство – це не просто влада, а керування «кораблем» (командою, організацією), плавний та цілеспрямований рух. Фраза показує, що “ship” – це частина слова і цим пояснюється, чому лідерство пов'язане з тим, щоби вести людей як корабель веде капітан.

Механізмом створення гри слів також може бути використання паронімів. Розглянемо такий випадок:

- *No, Dwight. Not everything is a threat.*
- *Mobsters are!*
- *There is no such things as monsters* [59].

У серії йдеться про продавця страховки, який, на думку співробітників, є мафіозі під прикриттям. Коли вони повідомляють про це босу, той не розуміє про що вони, оскільки не знає слова «mobsters». Думаючи, що підлеглі помилилися, Майкл виправляє їх і каже, що монстрів (“monsters”) не існує. Це відбувається, оскільки слова є паронімами – мають частково схоже звучання та написання. Ненавмисна гра слів створює комічний ефект, а також виконує характерологічну функцію, оскільки показує Майкла як людину досить дурну, з мізерним словниковим запасом,

Розглянемо приклад вживання омонімів для створення гри слів:

- *Now you may look around and see two groups here. White collar. Blue collar.*
- *But I don't see it that way.*
- *And you know why not?*
- *Because I am collar-blind* [59].

Тут омонімами є слова “collar” (комір) і “color” (колір), останнє при цьому є складовою слова «colorblind» [31] (дальтонік). Майкл грає з цими співзвучними словами, оскільки хоче сказати про те, що не бачить відмінностей між двома групами – працівниками складу та офісу. Саме для цього він вибирає слово “colorblind”, яке означає людину, яка не розрізняє кольори. У цьому прикладі гра слів виконує конативну і фатичну функції, оскільки Майкл спеціально створює відхилення від норми, яке допомагає посилити невимушеність спілкування між колегами.

Полісемія також може стати механізмом створення гри слів, як, наприклад, у наступному випадку:

- *So, it all starts with a handshake. But you can't just go right to the selling, you need «small talk». What topics can you use for small talk?*
- *Uh, small things. Peas, ball bearings, dimes... [59].*

Починаючи пояснювати основи бізнесу, Майкл згадує поняття “small talk” – невимушена розмова на абстрактні теми. Коли він просить колег перерахувати теми, на які можна поговорити з потенційними покупцями, один із співробітників розуміє слово “small” (маленький) буквально та перераховує речі невеликого розміру. Однак у виразі “small talk” це слово, звичайно, вживається не в прямому значенні, просто Крід не знає про подібне поняття і припускається помилки ненавмисно. Виконувана функція гри слів – характерологічна, оскільки допомагає розкрити особистісні особливості персонажа.

Особливо часто у сіткомі зустрічаються приклади, де механізмом створення мовної гри є okazionalizm: “*They are in for a bitter surprise. I am not to be truffled with*” [59]. Висловлювання “not to be truffled with” немає, його оригінальна форма – “not to be trifled with” (людина, з яким жарту погані і якого потрібно ставитися з повагою). Майкл переплутав дієслово «trifle» (жартувати) з іменником “truffle” [31] (трюфель) через їхню часткову звукову і графічну подібність. З іменника він робить

неіснуючий дієприкметник, додаючи до нього закінчення “-ed”, але думає, що вживає його правильно і такий вислів і справді є в англійській мові. У цьому випадку спостерігається характерологічна функція.

Отже, сітком “The Office” використовує гротеск, комунікативне непорозуміння і навмисно дивні фрази. Найвідоміша фраза – “*That’s what she said*”, яка додає сексуального підтексту до будь-якої нейтральної репліки. Майкл Скотт – майстер мовної незграбності: він часто не розуміє значення своїх слів або вживає їх недоречно. Гумор також у тому, як персонажі розмовляють із камерою (метамовний гумор) – тобто коментують події, використовуючи іншу стилістику.

Таким чином, гра слів у побутово-соціальних сітках орієнтована на повсякденне життя, міжособистісні стосунки та соціальні стереотипи. У прикладах функціонують подвійні значення, сленг, фразеологізми. Комізм простежується у звичайних життєвих ситуаціях. У зв’язку з неоднозначністю чи подвійністю висловів виникає комунікативне непорозуміння.

2.2.2. Аналіз використання прийому гри слів в інтелектуально-професійних сітках. Основою для створення комічного ефекту в серіалі є використання героями-науковцями наукового стилю у повсякденному спілкуванні. Герої серіалу “The Big Bang Theory”, особливо Шелдон Купер, регулярно застосовують наукову термінологію для опису найпростіших життєвих ситуацій. Наведемо приклади, що ілюструють функціонування гри слів як засобу непорозуміння, через що виникає гумористичний ефект в американському молодіжному телесеріалі “The Big Bang Theory”.

“*I find you guilty of murder, because you are killing it*” [58]. Комічний потенціал гри слів розкривається за допомогою подвійної актуалізації слова *kill*: у значенні «вбити» і у значенні «зробити щось надзвичайно добре» (to kill it) (помру зі сміху) [39, с. 14].

- *You seem testy this morning.*
- *I'm not testy.*
- *I'll have to take your word for it. There's no test for testy* [58]

Цей жарт побудований на фонетичному рівні – співзвуччі слів *test* і *testy*, і на морфологічному рівні – слово *testy* формою виглядає як прикметник від слова *test*. Дане слово має значення «дратівливий» [31]. Комічність полягає у розумінні героями фразеологізму в буквальній формі. Про це свідчить фраза, що «встала з тієї і не було видно, яка це була нога».

“*First thing on my list is a golden umbrella, cause Leonard's gonna make it rain!*” [58]. У даному прикладі відбувається подвійна актуалізація дієслова *rain*. Перше значення «іде дощ». Для повноти висловлювання додається слово *umbrella* (парасолька). Друге значення актуалізується у словосполученні *make it rain* – «кидати доларові купюри, демонструючи своє багатство» [31]. Гра слів створюється на основі іншого образу за допомогою слів «пилосос» та «прибирати».

У наступному аналізованому фрагменті Радж (індієць) забрав обручку у своєї нареченої, і з цього приводу Говард каже: “*So you're an Indian giver*” [58]. Людину називають «an Indian giver», якщо вона забирає подарунки у тих, кому їх давала [31]. Євреї (поняття євреїв та юдеїв у розмовній мові є синонімами) асоціюються з ощадливістю, що підтверджується наявністю великої кількості анекдотів на цю тему. Тому здається комічним приписати цю властивість людині іншої культури – індійцю.

У нижченаведеному прикладі гра слів будується на актуалізації прямого та переносного значення словосполучення *mix it up*: “*Mix it up? Who are you, Betty Crocker?*” [58]. Емі говорить Шелдон про бажання, щоб їхні стосунки були різноманітними: *mix it up* – «робити щось не в правильному порядку, урізноманітнити» [31]. Відповідь Шелдона побудована на використанні цієї фрази у прямому значенні –

«змішувати». Доказом є таке речення, де згадується вигаданий персонаж Бетті Крокер, який використовувався в рекламних кампаніях продуктів харчування корпорації «Дженерал Міллс». Під ім'ям персонажа видавали кулінарні книги та друкували рецепти. Тому асоціація з Бетті Крокер при використанні дієслова *to mix up* («змішувати», фраза, що часто використовується в рецептах) зрозуміла в американській культурі. Таким чином, проводиться асоціативний ряд між словом «оживити» (у сфері відносин) та Франкенштейном – книжковим героєм, який «оживив» свій витвір.

Наступний приклад включає прийоми створення комічного ефекту на основі фонетичної подібності: “*Ooh! That is PhD-licious*” [58]. Ця гра слів враховує співзвуччя закінчення аббревіатури PhD (скорочення, що позначається вченим ступенем – доктора філософії) і слова *delicious* – звук [di:]. Гра слів будується на тому, що претендент ступеня захищає докторську дисертацію, а сам комічний ефект виникає завдяки трансформації фразеологізму «те, що прописав», що означає «те, що потрібно» (слово «прописав» змінюється на «захист») [42, с. 43].

Комічний ефект у наступному фрагменті заснований на тому, що Шелдон неправильно прочитав послання для нього, вирішивши, що йому дякують:

- *Oh, he arranged the cookies to spell out «thank you».*

- *Sheldon, that word isn't «thank»* [58].

Жарт відсилає до гумористичної заміни фрази *thank you* на *spank you*, що не вербалізовано, проте англомовний одержувач жарту розуміє сенс виразу.

Розглянемо наступний приклад: “*Oh, God, you’re right. I took our love and threw it under his bussized mother*” [58]. Вживана у цьому прикладі гра слів є фразеологічною. Оригінальна ідіома звучить як “*throw (someone) under the bus*”, розуміється як «зробити когось цапом-відбувайлом, жорстоко обдурити заради власної вигоди», а її буквальный

переклад – «кинути (когось) під автобус». Комічність заснована на порівнянні великих форм матері Говарда з розміром автобуса.

Нищевказана гра слів будується на основі співзвуччя: китайська назва генерала Sou (General Sou) співзвучна з англійським вигуком «so» (і що/що далі?). У закладі змінилося меню:

- *General Sou's Chicken is no longer listed under specialties. It's now under chicken.*
- *So?*
- *Yes, General Sou.*
- *Not Sou the chicken, so the question. So?* [58]

Комічний ефект у цьому випадку досягається завдяки тому, що Шелдон, не здатний сприймати іронію та сарказм, не розпізнає питання у відповіді Раджа і вважає, що останній не почув ім'я з назви рецепту.

- *I don't care for perchloroethylene, and I don't like glycol ether.*
- *Get it?*
- *She doesn't like glycol ether. Sounds like either* [58].

Гра слів побудована на співзвуччі іменника “ether” – ефір (органічна сполука) і прислівника “either” – також. Зміст перетворюється з наукового твердження на повсякденне вираження думки, що створює комічний ефект несподіванки. Граматично дані слова різні, але в усному мовленні звучать однаково, що створює можливість для двозначності. Ефект гумору створюється за рахунок поєднання наукової термінології і буденного висловлювання. Жарт звучить сухо, академічно, але через прихований зміст сенс стає смішним і дотепним.

“All right, a neutron walks into a bar and asks, how much for a drink?” The bartender says, “For you no charge” [58]. Ця гра слів заснована на полісемічності слова “charge”: 1) електричний заряд; 2) ціна. Комічність полягає в тому, що нейтрон (англ. «neutron» [31], фіз. – елементарна частка, що входить до складу атомного ядра) позбавлений електричного заряду, який в англійській звучить як «neutrons have no

(zero) charge». Також в англійській мові є стійка фраза “no charge”, що означає «безкоштовно». Таким чином, вираз «For you no charge» можна розуміти як «безкоштовно для вас» і «ніякого тобі заряду».

- *This is the worst cobbler I've ever eaten. I mean it tastes like it was made of actual ground-up shoemaker.*

- *Amusing. A play on the two meanings of cobbler* [58].

У даному прикладі гра слів побудована на омонімії слова *cobbler*: *cobbler* – закритий фруктовий пиріг коблер і *cobbler* – шевець. Буквальний переклад звучить так: «Це найгірший пиріг, який я коли-небудь їв. На смак він ніби зроблений із перемеленого шевця».

– *Why did the British man bring a ladder to the bar?*

– *I don't know, why?*

– *Because he heard the drinks were on the house!* [58]

Гра слів будується на стереотипі про те, що англійці дуже люблять посидіти в барі і випити після важкого робочого дня. Традиційні англійські паби, численні сорти пива та джин відомі у всьому світі. Фраза *on the house* має переклад «згори будинку», але також існує ідіоматичний вираз, який перекладається «за рахунок закладу». В оригіналі гумористичний ефект створюється за рахунок безглуздої ситуації, в якій британець не зміг відрізнити фігурального значення від буквального. Комізм будується на тому, що людина так хотіла випити, що навіть на дах залізла.

“I needed advice about a woman. I would have asked you, but if the last few years have proven anything, it's that you can't tell a uterus from a unicycle” [58]. В аналізованому текстовому фрагменті лінгвокогнітивний аспект гри слів характеризується несподіваним метафоричним порівнянням, що ґрунтується на гендерному стереотипі про чоловічу некомпетентність у питаннях відносин. Комічний ефект інтенсифікується за допомогою прийому асонансу в словосполученні “uterus from a unicycle”. Шелдон стверджує, що Леонард настільки «не

розуміється» на жінках, що не відрізняє орган репродуктивної системи від циркового велосипеда.

- *Why, why would you tell her I wear ladies' deodorant?*
- *Uh, because you're a boy and it's really funny.*
- *Oh, oh, okay. Pardon me for having the confidence to smell daisy-fresh* [58]

У представленому діалозі із сіткому “The Big Bang Theory” лінгвокогнітивною підставою гри слів став конфлікт між очікуваннями та поведінкою Раджа. Досягнення комічного ефекту пов'язане з використанням поєднання слів «ladies' deodorant» в протиставленні з ідентифікатором чоловічої статі «boy». Радж сердиться, що Бернадетт і Пенні розповіли його дівчині Ану, що він користується жіночим дезодорантом. Він саркастично виправдовується “Pardon me for having the confidence to smell daisy-fresh” [54, с. 23]. Це гра на гендерних стереотипах, самоіронії та семантичному контрасті. Радж іронізує над стереотипом, ніби «чоловіки мають пахнути як мужність», а не «як квіти».

- *Okay, the reason he deceived you is you were being pain in the ass.*
- *The reason I was being a pain in the B is because I was worried about him, and no one else was.*
- *Really? You won't even say «A»?*
- *You bet your sweet B I won't* [58]

Комічність цієї сцени полягає в тому, що головний герой сіткому – Шелдон Купер – ніколи не використовує нецензурну лексику, через що в крайніх випадках називає лише першу букву необхідної лайки. Вираз «rain in the ass» означає: «скалка в дупі», тобто, набридлива, дратівлива людина. Вираз “Pain in the B” вживається замість “Pain in the Ass”. Персонаж думає про пристойність (або просто хоче драматизувати) і не хоче вимовляти слово “ass”, замінюючи його буквою “B”, «Really? You won't even say “A”?» – співрозмовник вказує на безглуздість цієї заміни:

Ти навіть «А» не скажеш? (Адже слово починається з «А», а не з «В»). “You bet your sweet B I won’t.” – це гра слів. Звичайна фраза: «Ви можете не сумніватися / тримаю парі на твою солодку дупу, що я не скажу». Але персонаж продовжує замінювати “ass” на “В”, нібито приховуючи слово, яке всі зрозуміли. Зміна літери на неправильну (В замість А) посилює комічний ефект.

- *I've always wanted to play Dungeons and Dragons.*
- *I should've mentioned this earlier. You're not invited.*
- *Why not?*
- *Amy, from time to time, we men need to break free from the shackles of civility and get in touch with our primal animalistic selves.*
- *By rolling dice and playing make-believe with little figurines?*
- *Yeah, like a bunch of savages [58]*

Шелдон описує настільну рольову гру (Dungeons and Dragons) як спосіб «повернутися до витоків». Емі руйнує цю ілюзію, називаючи все своїми іменами: «кидати кубики і грати у вигадку з фігурками». Це гра на стилістичній невідповідності, на культурному контексті слова. Він стверджує, що чоловіки повинні періодично «звільнятися від кайданів цивілізованості» та «будити свої первісні інстинкти». Використання зменшувальних форм (“little figurines”) дозволяють передати комізм ситуації. Відповідь Шелдона закріплює комічний ефект, оскільки у ньому втілюється гранична неспроможність його аргументації. Пропозиція «чоловіка – це дикуни» іронічно переосмислюється через контекст інтелектуальної ігрової діяльності.

- *My father used to say that a woman is like an egg salad sandwich on a warm Texas day.*
- *What?*
- *Full of eggs and only appealing for a short time [58].*

Комічний ефект посилюється за рахунок буквального пояснення позиції героя. Використання слова «eggs» двояко у сенсовому плані: з

одного боку, це вказівка на ключовий інгредієнт сендвіча, з іншого – посилення на жіночу фертильність. В результаті діалог демонструє редукцію образу жінки до гастрономічної метафори, що становить основу гри слів. У переносному значенні – жіноча привабливість «недовговічна», на думку батька Шелдона. Це створює жарт, який Шелдон подає з серйозним обличчям. Аналізований приклад містить метафору, засновану на стереотипному сприйнятті жіночої привабливості як швидкоплинної.

- *I tried to back out, too. My wife said I had to go.*
- *Really? Your wife makes you do stuff? You're a big, scary cop.*
- *You're an astronaut, and your wife makes you do things, and she's only four feet tall [58]*

Зважаючи на представлений текстовий фрагмент із сіткому “The Big Bang Theory” комічний ефект заснований на когнітивному дисонансі між зовнішнім чином «грізного поліцейського» містера Ростенковські та його становищем у сім’ї. Дане становище іронічно підкреслюється у вигляді порівняння із ситуацією Говарда – астронавта, що під впливом своєї мініатюрної дружини. Лінгвістично гумористичний ефект посилюється за допомогою навмисного протиставлення фізичних характеристик “big, scary cop” vs “four feet tall”.

- *Oh, yeah, I'm a waitress at the Cheesecake Factory.*
- *Oh, okay. I love cheesecake.*
- *You're lactose intolerant. [58]*

Гра слів будується на тому, що людина з алергією на лактозу, стверджує, що любить продукт, який містить лактозу, що звучить як оксюморон. У серіалі фіксується простежується невідповідність між намірами мовця та інтерпретацією слухача. Комунікативне непорозуміння часто виникає через невідповідність між тим, що співрозмовник вважає релевантним, і тим, що справді доречно у конкретній ситуації.

- *Sheldon, why are you sitting by yourself?*
- *Because I'm without friends. Like the proverbial cheese, I stand alone. Even while seated* [58].

Жарт “proverbial cheese” є посиланням на американську пісеньку для дітей *The Farmer in the Dell*, в якій присутній рядок *the cheese stands alone* (сир стоїть осторонь). В кінці пісні залишається один сир, без пари). Шелдон порівнює себе із цим «сиром», тобто, має на увазі, що в нього немає друзів, як в того сира, що залишився один. Шелдон буквально розуміє дієслово “stand” – як «стояти на ногах». Тому додає: “Even while seated” – «Навіть сидячи». Відіграється протиріччя між буквальним і переносним значенням дієслова stand. Він «виправляє» фразу, яку щойно сам сказав: «стою один... хоч сиджу».

“*Notify the editors of the Oxford English Dictionary, the word plenty has been redefined to mean two*” [58]. У даному прикладі гра слів будується на слові *plenty*, що означає «багато», але воно іронічно замінюється на «два», що є малою кількістю. Удається, ніби мова змінюється настільки швидко й абсурдно, що потрібно «повідомити Оксфордський словник». Тобто, простежується протиставлення буквального і очікуваного значення слова та саркастичну реакцію на те, що хтось назвав «два» – «багато».

“*If influenza was only contagious after symptoms appeared, it would have died out thousands of years ago...*” [58]. Гра слів в даному прикладі полягає в тому, що вірус не міг би вижити, якби не заражав до появи симптомів. Це перетворює серйозну ідею в саркастичне перебільшення. Гумор базується на науковій парадоксальності, що створює комічний ефект.

“*Do you mean the guy or the juu?*” [58]. Гумор виникає у зв’язку з вимовою. Омонімічна гра: слова “guy” і вигадане “juu” висміюють спірну вимову слова “GIF” (дехто каже “джиф”, інші – “гіф”). Існує

багато суперечок в інтернеті про вимову. Гра слів виникає з навмисного перекручування звуку, що звучить знайомо, але водночас абсурдно.

Фраза *“A neutron walks into a bar... “For you, no charge.”* *“Charge”* [58] має подвійне значення: в фізиці – заряд, а в побуті – ціна / плата. Нейтрон – частинка без електричного заряду, отже йому не «нараховується плата» в барі.

“Why did the astronaut break up with his girlfriend? He needed space.” [58]. *Space* – це і космос, і особистий простір. Гра слів будується на неочікуваній зміні значення: починається як романтична драма, закінчується буквально. Значення жарту в тому, що слово *“space”* має емоційно-психологічне й буквально астрономічне значення

“Einstein developed a theory about space and it was about time too” [58]. Фраза *“about time”* означає *“давно порв”*, але в контексті Ейнштейна – ще й буквально *“про час”*. Дотепність у тому, що теорія відносності саме і була про час і простір. Так, спостерігається подвійна смислова структура.

“50% of marriages end in divorce, but 100% of make-your-own-sundae bars end in happiness” [58]. Псевдостатистика, що протиставляє серйозне явище (шлюби) і веселу дрібницю (морозиво).

“Make-your-own-sundae bars” – це бари, де можна самому скласти десерт → 100% щастя, як саркастична «наука». Гра слів будується на контрасті важливого й буденного, поданому через фальшиву «статистику». Порівнюються життєво важливі відносини (шлюб) і дріб'язкове задоволення (морозиво). Ключова гра слів прихована у виразі *“end in...”*: У першому випадку: *“end in divorce”* = розлучення – реальний результат шлюбу. У другому: *“end in happiness”* = щастя від морозива – гіперболізований, жартівливий результат. Автор ніби пародує статистичні формулювання, застосовуючи їх до безглуздо несерйозної теми.

“I would have been here sooner, but the bus kept stopping for other people to get on it” [58]. Гумор полягає в явній абсурдності скарги, яка й створює іронічний ефект. Той, хто говорить, виправдовується за запізнення, мовляв, автобус їхав повільно – «змушений був зупинятися». Але ж, автобуси завжди зупиняються, щоб впустити пасажирів – це їхня основна функція. Саме контраст між формою та змістом дає комічний ефект.

“But if she dumps you, she’ll have a new boyfriend by tomorrow morning... you’ll have a new girlfriend when you figure out how to build one” [58]. «Зібрати» дівчину, як робота або гаджет, показує інженерний склад розуму героя – неспроможність у стосунках компенсується технікою. Гумор з технологічним підтекстом, заснований на буквальному сприйнятті фрази «завести дівчину». Інженер не вміє просто так розпочати нові стосунки, а мусить зібрати дівчину, як проект. Фраза формується на контрасті між природною легкістю для дівчини та складністю для хлопця, вираженої через технічний термін *build*, створюючи каламбур з саркастичним підтекстом.

Таким чином, сітком *“The Big Bang Theory”* вирізняється високим рівнем інтелектуального гумору: наукові терміни, фізика, комп’ютери, комікси. Наприклад: *“I’m not crazy. My mother had me tested”* – гра на очікуванні глядача й логічному зсуві. Жарти будуються на каламбурах, іноді – з науковим бекграундом (*“Neutrons have no charge – no wonder they’re so neutral”*). Часто виникає гумор із комунікативного непорозуміння, коли Шелдон сприймає метафори буквально.

– *This is America, where rules are rules!*

– *Yes, and where every other citizen has their own attorney.* [58]

У даному прикладі, гра слів досягається за рахунок поширеного стереотипу про американців про те, що громадяни США дуже пишаються своїми правами, свободами і законодавством, але при цьому часто падають позови і судяться між собою. Саме тому багато

американців мають особистих адвокатів, які при необхідності їх консультують.

Отже, в основі інтелектуально-професійних сіткомів гра слів функціонує через призму професійних жаргонів, наукових чи технічних термінів, а також культурних або міжтекстових алюзії. Часто персонажі використовують неологізми, технічні каламбури, терміни з вузьких сфер.

Таким чином, аналіз гри слів в сучасних англomовних сітках є актуальним з погляду розгляду механізмів створення комічного ефекту. В основі цих механізмів лежить взаємодія різних когнітивних структур. Перш за все це механізм концептуальної інтеграції, при якому відбувається злиття різних ментальних просторів з утворенням нового бленда. У сітках цей процес часто реалізується за допомогою об'єднання елементів наукового та побутового дискурсів, коли, наприклад, складні фізичні концепти несподівано застосовуються до опису повсякденних ситуацій чи міжособистісних стосунків.

ВИСНОВКИ

Гра слів – ефективний інструмент створення комічного ефекту. Це стилістичний прийом, заснований на двозначності, який виникає через омонімію або подібність звучання слів з різними значеннями, створюючи додаткові комічні ефекти та роблячи гру слів ефективним інструментом для маніпуляції сприйняттям та створенням виразних мовних зворотів.

Види гри слів побудовані за допомогою полісемії, омонімії, співзвуччя, антонімів. Це допомагає створити комічні ситуації, а й служить інструментом маніпуляції, спрямовуючи глядацьку інтерпретацію в необхідне русло. Механізмами створення гри слів можуть виступати різноманітні лінгвістичні явища та стилістичні тропи. Основною метою гри слів є створення комічного ефекту. Найчастіше у досліджуваних англійських сітках зустрічається гра слів, заснована на багатозначності слів. Також значна частина прикладів з використання гри слів заснована на оказіоналізмах і співзвуччях. Фразеологічна гра слів, як і гра слів на основі омонімії, зустрічаються значно рідше. Даний прийом може виконувати низку інших функцій: емоційно-експресивна, індивідуально-мовнотворча, релаксаційна, характерологічна, самопіднесена, комічна та гедоністична.

Сітки є різновидом комедійних телепрограм і залишаються одним із найпопулярніших комедійних жанрів. У сітках гумор являє собою послідовність комізмів, що утворюють ланцюг із жартів, що доповнюють один одного. Як правило, персонажі в сітках не жартують навмисно, гумористичний ефект досягається за рахунок комічних ситуацій, що відбуваються довкола героїв. Двозначність грає ключову роль в англійських сітках, створюючи атмосферу інтриги. Автор залишає натяки, які можна витлумачити кількома способами, що сприяє як залучення слухача, так і підтримці напруженої атмосфери.

Фрази та репліки персонажів англомовних сіткомів сповнені прихованих значень, які можна трактувати по-різному. Комунікативне непорозуміння у сітках – це збій у процесі передачі чи сприйняття повідомлення між комунікантами, у якому виникає розбіжність між уявним та реальним змістом. Гра слів як засобів вираження комунікативного непорозуміння – належить до вторинних форм комунікації. З одного боку, вона дозволяє висловити думку більш яскраво, точно, лаконічно, уявити адресанта у більш вигідному світлі, надати на адресата потужніший інтелектуально-емоційний вплив. З іншого – декодування повідомлення, побудованого на мовній грі, є складним завданням, зокрема з погляду встановлення конфронтаційних інтенцій мовця. В англомовних сітках такі непорозуміння часто використовуються навмисно як художній прийом, що викликає комічний ефект. Комунікативне непорозуміння виступає не лише джерелом гумору, але й механізмом характеристики персонажів.

В основі інтелектуально-професійних сіткомів гра слів функціонує через призму професійних жаргонів, наукових чи технічних термінів, а також культурних або міжтекстових алюзії. Часто персонажі використовують неологізми, технічні каламбури, терміни з вузьких сфер. А гра слів у побутово-соціальних сітках орієнтована на повсякденне життя, міжособистісні стосунки та соціальні стереотипи. У прикладах функціонують подвійні значення, сленг, фразеологізми. Комізм простежується у звичайних життєвих ситуаціях. У зв'язку з неоднозначністю чи подвійністю висловів виникає комунікативне непорозуміння.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрєєва І.О., Лосєва Г.О. Лінгвальні засоби утворення гумористичного ефекту та їх відтворення в перекладі (на матеріалі сіткому «How I Met Your Mother»). *Нова філологія. Збірник наукових праць*. Запоріжжя : ЗНУ, 2019. № 75. С. 15-20.
2. Беженар І.С., Рибалкіна Ю.В. Універсальне і національне в англійському гуморі. І.С. Беженар, Ю.В. Рибалкіна. Вісник Черкаського університету. *Серія «Філологічні науки»*. Черкаси: Видавництво ЧНУ ім. Богдана Хмельницького, 2009. Випуск 169.
3. Білоус О. Мовна гра та гра слів як філософські й лінгвістичні поняття. О. Білоус. *Наукові записки. Серія : Філологічні науки (мовознавство): У 2 ч. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2007. Вип. 73. Ч. 2. С. 163– 174.*
4. Блинова І.А., Зернецька А.А. Гумор як різновид комічного: критерії виокремлення, теорії реалізації і засоби вираження. Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. *Серія: Філологія. Журналістика*. Том 32(71) № 1 Ч. 2021. С. 36–43
5. Бокова П.М. Каламбур або гра слів. Проблеми та особливості перекладу. Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики. Київський національний лінгвістичний університет. 2015. № 27.
6. Боян В.В., Карачун Ю.Г. Англomовний гумор та особливості його перекладу українською мовою. *Всеукраїнська науково-практична конференція «Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка»*. Випуск 61, том 2. 2023. С. 53–55.
7. Варданян О. Особливості англійського гумору. [Електронний ресурс] URL:

http://elartu.tntu.edu.ua/bitstream/123456789/13901/2/Conf_2009v2_Vardanian_O-Osoblyvosti_anhliiskoho_humoru_7.pdf

8. Гнєдкова О.Г., Карпенко З.О. Каламбур як ефект комічності в аудіо-медіальному тексті. *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського*. Сер.: Філологія. Журналістика (2022). С. 146–152.
9. Грінченко Н.О. Проблеми перекладу вербальних репрезентацій фонових знань у назвах англomовних кінофільмів. *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія Філологічні науки Мовознавство*, 2016. Том 1. № 5. С. 93–95.
10. Добровольська А.Ю., Сегін Л.В. Особливості функціонування сленгу в американському кінотексті (на матеріалі серіалу «Теорія великого вибуху»). *Вісник студентського наукового товариства Донецького національного університету*. 2016. Вип. 8. С. 117–120.
11. Дорошенко К. Мовна гра як теоретична проблема. *Літературний процес: методологія, імена, тенденції. Філологічні науки : зб. наук. пр.* Київ: Київ. ун-т ім. Бориса Грінченка, 2010. Вип. 4. С. 140–142.
12. Дюрягіна І.В. Основні підходи до вивчення явища комічного. 2017. [Електронний ресурс]. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/26361/>
13. Загороднюк Ю.А. Ситком як актуальна форма комічного в масовій культурі. *Гілея: науковий вісник*. 2015. Вип. 99. С. 278–283.
14. Ісакова А.К. Теоретичні аспекти дослідження поняття «гра слів» в науковій парадигмі. *Молодий вчений*. 2022. С. 342.
15. Лоленко О. Функціональні особливості гри слів. *Новітня філологія*. №6 (26). Миколаїв : МДГУ, 2007. С. 91–97.
16. Мартакова А.В. Мовна гра в контексті постмодерної поетики й стилістики. *Лінгвістичні дослідження: Зб. наук. праць ХНПУ ім. Г.С. Сковороди*. 2015. Вип. 39. С. 153–158.
17. Романюк О. Телевізійний дискурс як інтерактивний спосіб мовленнєвої взаємодії. *Філологія, Науковий вісник Ужгородського університету*, 2018. 39. С. 86–89.

18. Савчин Н. Особливості творення стилістичного прийому гри слів. *Сучасні дослідження з іноземної філології: збірник наукових праць*/ голов. ред. М. П. Фабіан. Ужгород: Видавничий дім «Гельветика» 2025. Вип. 1(27). С. 197-206.
19. Самохіна В.О. Жарт у сучасному комунікативному просторі Великої Британії та США: монографія/ Вид. 2-е, перер. і доп. Х.: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2012. 360 с.
20. Теорія великого вибуху (The big bang theory): серіал Кураж Бамбей. URL: <https://xn--80aacbuczbxw9a6a.xn--p1ai/serial-teoriyabolshogo-vzryva-12-sezon.html>
21. Тимчук О. Семантико-стилістичне явище гри слів в англійській мові : лексичний аспект. *Нова філологія*. № 35. Запоріжжя : ЗНУ, 2009. С. 153–156.
22. Тищенко Л.В. Гумор як інструмент соціалізації особистості. *Актуальні проблеми науки та освіти: Збірник матеріалів XXI Інтерсумкової науково-практичної конференції викладачів МДУ/ за заг.ред. К.В. Балабанова*. Маріуполь : МДУ, 2020. С. 172–173.
23. Харченко О.В. Феномен комічного у комунікативному просторі США : монографія. О.В. Харченко. К. : МП Леся, 2014. 463 с.
24. Abbas N., Dhiaa S. Pun and (Un)Intentional Humor // *Journal of American Academic Research*. 2016. Vol. 4.
25. Alaman A., Rueda A. Humor and advertising in Twitter. *An approach from the General Theory of Verbal Humor and Metapragmatics*. IVITRA Research in Linguistics and Literature, 2016. 14. P. 35–56.
26. Aleksandrova E. Pun-based jokes and linguistic creativity: designing 3R-module // *The European Journal of Humour Research*. 2022. Vol. 10, no 1. - P. 88-107.
27. Attardo S. Humor in Language // *Oxford Research Encyclopedia of Linguistics*. 2017. [Electronic resource]. URL: <https://oxfordre.com/linguistics/display/10.1093/acrefore/97801993546>

[55.001.0001/acre-fore-97S01993S4655-e-342;jsessionid=AFS554DS2SDB97SF6ED43E39S2D32E23](https://doi.org/10.55001/acre-fore-97S01993S4655-e-342;jsessionid=AFS554DS2SDB97SF6ED43E39S2D32E23)

28. Bellman S., Varan D. A humor typology to identify humor styles used in sitcom. *Humor. International Journal of Humor Research*. 2016. № 29(4). P. 12-17
29. Blake B. *Playing with Words: Humour in the English Language*. Barry Blake., 2007. 197 p.
30. Buxman K. Types of Humor: The Good, The Bad, and The (Sometimes) Ugly. URL: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://aath.memberclicks.net/assets/docs/HumorResources/the%20goodkaryn%20aath%20hr.pdf>
31. Cambridge Dictionary Online: Free English Dictionary and Thesaurus. URL: <https://dictionary.cambridge.org>
32. Chernyshova T.V. Language mechanisms of building the ironic texts and ways of their linguistic research (linguistic pragmatic aspect) // *The European Journal of Humour Research*. 2021. Vol. 9, no. 1. P. 57-73.
33. Clarke A. *The Eight Patterns Of Humour*. Cumbria, UK: Pyrrhic House, 2009. P. 48–56.
34. Crystal D. *The Cambridge Encyclopedia of the English Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2019. 473 p.
35. Deckers L. Influence of mood on humor. *The sense of humor: exploration personality characteristics / edited by Wilibald Ruch*. Berlin; New York: Mouton de Gruyter, 2005. P. 75–80.
36. Gailomazova E.S. Linguistic and stylistic features of creating an advertising text (based on English and Russian languages) // *Humanities and socio-economic sciences*. № 6. 2020. P. 13.-17.
37. Giorgadze M. Categories of visual puns. M. Giorgadze. *European Scientific Journal*. Tbilisi, Georgia: Ivane Javakhishvili Tbilisi State University, 2016. P. 362-368.

38. Hadiati C. Humor in Some Linguistic Perspectives // *The Third Conference on Language, Linguistics, and Literature: Humor and Horror in Language, Literature, and Culture*. Purwokerto, 2018.
39. Hu S. An Analysis of Humor in The Big Bang Theory from Pragmatic Perspectives // *Theory and Practice in Language Studies*. 2012. Vol. 4. P. 2-14.
40. Kuiper N.A., & McHale N. Humor styles as mediators between self-evaluative standards and psychological well-being. *Journal of Psychology*, 2009. 143(4). P. 359–376.
41. Leist A. Humor Types Show Different Patterns of Self-Regulation, Self-Esteem, and Well-Being. *Journal of Happiness Studies*, 2012. 20 p.
42. Li L. Evaluation and Analysis of the Language in the Big Bang Theory // *Movie Literature*. 2011. Vol. 7.
43. Liao D. Relevance Theory and the Interpretation of English Humor // *Journal of Chongqing College Education*. 2010. Vol. 2.
44. Macmillan Dictionary and Thesaurus: Free English Dictionary Online. [Electronic resource]. URL: <https://www.macmillandictionary.com>
45. Martin R. The Psychology of Humor: An Integrative Approach. N. Y.: Academic Press, 2007.
46. Priestley J.B. English humour. London, New York, Toronto: Longmans, Green and Co, 2000. 181 p.
47. Prpić Z. Types of Humour. Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Faculty of Humanities and Social Sciences, 2015. 18 p.
48. Raskin V. The sense of humor and the truth. The sense of humor: exploration of a personality characteristics / edited by Wilibald Ruch. Berlin; New York : Mouton de Gruyter, 2010. 198 p.
49. Romaine S. Language in Society. An Introduction to Sociolinguistics. Oxford, 2000.

50. Ruiz-Gurillo L. Metapragmatics of Humor: Current research trends. *IVITRA Research in Linguistics and Literature*, 2016. 14. P. 1–8.
51. Skrhova V. An Analysis of English National Character with Main Focus on Social Inhibitions: Bachelor Thesis, Brno: University Brno, 2015. 49 p.
52. Tsakona V., Chovanec J. The Dynamics of Interactional Humor. Creating and negotiating humor in everyday encounters. *Language and Dialogue*, 2018. 10, Issue 2. P. 290–295.
53. ásquez C. Language, Creativity and Humour Online. Routledge, 2019. 190 p.
54. Zhang L. An Analysis of Puns in The Big Bang Theory Based on Conceptual Blending Theory // *Theory and Practice in Language Studies*. 2018. Vol. 8. Iss. 2.

СПИСОК ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

55. Brooklyn Nine-Nine [Електронний ресурс]. URL: <https://engvideo.net/en/serials/brooklyn-nine-nine/>
56. *How I Met Your Mother* [Електронний ресурс]. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0460649/>
57. Modern Family. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1442437/>
58. *The Big Bang Theory* [Електронний ресурс]. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0898266/>
59. The Office [Електронний ресурс]. URL: <https://www.imdb.com/title/tt0386676/>
60. *Two Broke Girls* [Електронний ресурс]. URL: <https://www.imdb.com/title/tt1845307/>