

УДК 81'25:821.161.2-1

DOI <https://doi.org/10.32689/maup.philol.2025.4.13>

Мар'яна ОЛЕНЯК

доктор філологічних наук, доцент,
доцент кафедри теорії і практики перекладу з англійської мови,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
ORCID: 0000-0002-5888-326X

Тетяна ДОНІЙ

кандидат філологічних наук, доцент,
асистент кафедри теорії і практики перекладу з англійської мови,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
ORCID: 0000-0003-1450-8297

Ольга НОВОСАД

здобувач вищої освіти,
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
ORCID: 0009-0001-2792-8699

МОВНА ГРА В УКРАЇНСЬКІЙ ПОЕЗІЇ: ВИКЛИКИ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ТА ПОТЕНЦІАЛ ШІ

Стаття присвячена комплексному аналізу мовної гри в сучасній українській поезії та специфіці її відтворення англійською мовою у перекладознавчому вимірі. У центрі уваги перебувають лексичні, фонетичні й морфологічні різновиди мовної гри, характерні для індивідуального стилю Галини Крук, репрезентованого у збірці «Прискорений курс з коктейлів Молотова». Мовну гру розглянуто як багатомірне явище, що виконує не лише естетичну, а й когнітивно-емоційну та дискурсивну функції, посилюючи іронічність, експресивність і травматичну чутливість поетичного висловлення, сформованого досвідом війни.

Матеріалом дослідження стали 87 одиниць мовної гри, дібрані методом суцільної вибірки, та їх англійські переклади. Методологія роботи поєднує лінгвостилістичний, семантичний і перекладознавчий аналіз із кількісною обробкою даних. Визначено відсоток збереження мовної гри у перекладі, здійсненому перекладачем-людиною, та встановлено, що найбільш успішно відтворюється гра лексичного походження, тоді як фонетична та морфологічна мовна гра зазнають суттєвих втрат. Доведено, що основними чинниками редукації мовної гри є відсутність полісемічних відповідників у цільовій мові, культурно-специфічні конотації та об'єктивна неможливість відтворення омофонічних співзвуч.

Окрему увагу приділено оцінці потенціалу штучного інтелекту (GPT-5 mini) у перекладі складних випадків мовної гри. Продемонстровано, що модель здатна компенсувати стилістичні втрати шляхом актуалізації англійських ідіом, імітації паралельних структур та використання внутрішньої мотивації слова, зберігаючи прагматичну й стилістичну насиченість поетичного висловлення. Отримані результати поглиблюють уявлення про можливості взаємодії перекладача-людини та машинних систем у сфері художнього перекладу. Запропонований підхід може бути застосований до аналізу та перекладу інших жанрів, що характеризуються високим рівнем мовної креативності.

Ключові слова: мовна гра, полісемія, омонімія, омофонія, поезія, переклад, машинний переклад, штучний інтелект.

Mariana Olenyak, Tetiana Doniy, Olga Novosad. LANGUAGE PLAY IN UKRAINIAN POETRY: TRANSLATIONAL CHALLENGES AND AI POTENTIAL

*The article presents a comprehensive analysis of language play in contemporary Ukrainian poetry and examines the specifics of its rendering into English from a translation studies perspective. It focuses on lexical, phonetic, and morphological types of language play that are typical for the individual poetic style of Halyna Kruk, represented in her collection *A Crash Course in Molotov Cocktails*. Language play is considered as a multidimensional phenomenon that performs not only an aesthetic but also cognitive-emotional and discursive functions, enhancing irony, expressiveness, and the traumatic sensitivity of poetic expression shaped by the experience of war.*

The research material comprises 87 instances of language play and their English translations. The methodology combines linguo-stylistic, semantic, and translation analysis with quantitative assessment. The study determines the percentage of preserved instances of language play in translations made by a human and demonstrates that lexical wordplay is rendered most successfully, while phonetic and morphological forms are significant losses. It is argued that the primary factors leading to the reduction of language play include the absence of polysemous equivalents in the target language, cultural discrepancies, and the inherent difficulty of reproducing homophonic effects.

Special attention is paid to evaluating the potential of artificial intelligence (GPT-5 mini) in translating complex cases of language play. The analysis shows that the model is capable of compensating for stylistic losses by activating English idioms, imitating parallel structures, and exploiting the internal motivation of words, thus preserving the pragmatic and stylistic density of the poetic utterance. The findings suggest that artificial intelligence can serve as an effective auxiliary tool in the translation of stylistically complex contemporary poetry, particularly in cases requiring creative compensation strategies. The results of the study contribute to the ongoing discussion on human-machine collaboration in literary translation and highlight the role of artificial intelligence in expanding the range of available translation solutions. Furthermore, the proposed approach may be applied to the analysis and translation of other genres characterized by a high degree of linguistic creativity.

Key words: language play, polysemy, homonymy, homophony, poetry, translation, machine translation, artificial intelligence (AI).

Постановка проблеми. Поезія посідає особливе місце серед видів мистецтва, гармонійно поєднуючи в собі естетичну, когнітивну та емоційну функції. Вона передбачає використання весь потенціал мови, її ритм, фонетику та семантичну багатогранність, перетворюючи мовні одиниці на багатовимірні символи, здатні створювати глибокий естетичний ефект. Одним із найвиразніших засобів досягнення такого ефекту є мовна гра, пов'язана з ритмом, звуковими ефектами і структурою рими. Цей стилістичний прийом рідко функціонує ізольовано: він, як правило, підсилює головну метафору чи ідею твору, формуючи цілісність художнього образу. Відтак, нехтування мовною грою у перекладі неминуче веде до редукції поетичної глибини та втрати частини естетичного впливу оригіналу. Водночас, оскільки мовна гра ґрунтується на випадкових збігах фонетичних і лексичних систем конкретної мови, у перекладі рідко вдається віднайти прямі еквівалентні відповідники. Таким чином, перекладач поетичного тексту, що містить мовну гру, стикається з основними конфліктуючими викликами: пожертвувати мовною грою заради змістової точності, або свідомо модифікувати вихідний текст, застосовуючи засоби художньої компенсації для відтворення естетики твору.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Мовна гра системно досліджується вітчизняними та зарубіжними науковцями з ХХ століття. Деякі дослідники вважають поняття «мовна гра», «гра слів» та «каламбур» еквівалентними, однак більшість науковців схиляється до ієрархічного розмежування. Зокрема, О. О. Тараненко, Г. О. Патlach та А. Партінгтон стверджують, що каламбур є вулчим різновидом мовної гри, що зазвичай має комічно-сатиричний ефект та базується на омонімії чи звуковій схожості [6; 4; 11].

Дослідження мовної гри розгортається у кількох ключових напрямках, охоплюючи її когнітивні, прагматичні, дискурсивні та культурологічні виміри. Класична концепція Л. Вітгенштайна [1] представляє мовну гру як базовий принцип організації мовлення,

що визначає взаємодію та інтерпретацію значень. У когнітивній лінгвістиці, зокрема у працях Дж. Фокконьє та М. Тернера [9], мовна гра розглядається як результат концептуального блендингу, що стимулює появу нових смислів. Прагматичну складову обґрунтовують П. Г. Грайс [10] та дослідники теорії релевантності, трактуючи мовну гру як механізм перегляду кооперативних принципів комунікації з метою створення іронії чи прихованої багатозначності. У дискурсивному вимірі, представленому в роботах Д. Крістала [7], мовна гра постає як ресурс мовної творчості; подібну інтерпретацію підтримує Л. І. Мацько [3], описуючи стилістичні механізми гри у художньому тексті, спрямовані на активізацію уваги адресата.

Багатовимірність мовної гри робить її одним із найскладніших елементів для відтворення у перекладі. Один із фундаментальних теоретиків Д. Делабастиа [8] запропонував впливову типологію перекладу гри слів та виокремив вісім основних перекладацьких стратегій, включно з компенсацією, заміною та опущенням. Щодо напрямку перекладу мовної гри у межах мовних пар, то у вітчизняному мовознавстві розвідки переважно здійснюються на матеріалі українськомовних перекладів, тоді як переклад цього явища з української мови на англійську залишається майже не дослідженим. Окрім того, активне впровадження інструментів машинного перекладу створює нові перспективи для досліджень, особливо у плані оцінки якості перекладу, здійсненого людиною і машиною. Необхідність заповнення цих лакун визначає **актуальність** цієї статті.

Мета дослідження полягає у визначенні та систематизації перекладацьких стратегій відтворення мовної гри в сучасній українській поезії англійською мовою, а також у виявленні потенціалу штучного інтелекту при її перекладі.

Матеріалом дослідження стали 87 перекладів мовної гри, дібрані методом суцільної вибірки зі збірки поезії Г. Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова» [11] та їх переклад англійською мовою.

Методологія дослідження здійснювалася у три етапи. На першому етапі, методом суцільної вибірки з українськомовної збірки поезій було відібрано емпіричний матеріал, який далі було категоризовано за природою походження мовної гри. Наступним кроком відбувалася перевірка перекладу відібраних одиниць на предмет їх збереження в англійськомовному перекладі з подальшою класифікацією перекладацьких прийомів при їх відтворенні. На завершальному етапі приклади, які не були передані в англійськомовному варіанті, перекладалися за допомогою штучного інтелекту GPT-5 mini та перевірялися на адекватність та відповідність змісту. Мовну гру у цьому дослідженні трактуємо широко, як мовне явище, що ґрунтується на багатозначності, омонімії та звуковій чи графічній подібності слів та використовується для створення комічного, емоційного або естетичного ефекту.

Результати та обговорення. Адекватне відтворення естетичної складності української поетичної традиції, особливо у ХХІ столітті, яка активно використовує мовну гру як засіб постмодерної гри, іронії та поглиблення національного дискурсу, критично залежить від успішного вирішення трихотомії перекладу (зміст, форма, ефект).

1. Природа мовної гри Галини Крук

Мовна гра є характерною рисою індивідуального стилю Галини Крук, який поєднує емоційну наснаженість і сатиричні інтонації. Її поезія відтворює реалії життя в Україні під час війни, тому це явище виконує не лише естетичну функцію, а й посилює емоційний вплив тексту, загострює сприйняття, провокує читача на переосмислення травматичного досвіду.

У збірці поезій Галини Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова» (*A Crash Course in Molotov Cocktails*), було виокремлено три типи мовної гри: лексичного походження (1); фонетичного походження (2); морфологічного походження (3).

Як правило, мовна гра Г. Крук виступає не просто стилістичним прийомом, а засобом психологічної та художньої експресії:

(1) ...Європо,
не забудь про газ і світло
приймай нас, як погані новини,
приймай нас, як неприємні ліки
приймай нас, як несвоєчасні пологи...

У вищенаведеній грі слів, яка базується на полісемії лексеми «приймати», повторюється фраза *приймай нас, як...*, щоб створити ритм вірша і поступове ускладнення метафор: від *погані новини* (когнітивне сприйняття тра-

гедії) до *несвоєчасні пологи* (екзистенційний досвід), що підсилює ефект збільшення напруги. Завдяки стилістичному прийому заклик до Європи прийняти трагедію чужої війни набуває більшої емоційної інтенсивності та підкреслює трагічність ситуації.

В основі наступного прикладу лежить полісемія:

(2) ...у наших світлих європейських містах
навхрест і по периметру повітряна тривога
не залишає місця всім іншим видам тривоги...

Слово «тривога» вживається у двох основних значеннях: як сигнал небезпеки, пов'язаний із війною (повітряна тривога) і як стан занепокоєння. Фраза набуває іронічного підтексту, бо спочатку звучить як спостереження, але водночас підкреслює, що у світі, де звучить сирена, не залишається місця для «мирних» тривог – професійних, любовних, духовних.

Крім того, у віршах було виявлено кілька прикладів мовної гри з використанням сталих виразів:

(3) ...журавлика, розмоклого від злив,
я винен, наче сам тебе зробив
і випустив, як випускають пару...

Тут мовна гра створена на семантичному поєднанні фізичного випускання пари й емоційного (зняття напруги). Гра створює контраст між тілесним і духовним, матеріальним і метафізичним, посилюючи емоційне звучання тексту.

Що стосується продуктивності використання кожного з типів мовної гри, то в аналізованій збірці вона розподіляється таким чином (Таблиця 1):

Таблиця 1

Кількісні показники використання мовної гри у збірці Галини Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова»

Тип мовної гри	Кількість	Відсоток
лексичного походження	51	58,6%
фонетичного походження	28	32,2%
морфологічного походження	8	9,2%
Разом	87	100%

Як видно з таблиці, найбільш продуктивним типом є гра лексичного походження. Таке домінування свідчить про те, що авторка переважно використовує семантичний потенціал слова для створення багатошарових метафор та іронії. На другому місці за поширеністю знаходиться гра фонетичного походження, що вказує на активне використання звукової форми мови для посилення

емоційного впливу тексту, зокрема через ритм, асонанс та алітерацію, що є важливим для поезії, яка відтворює емоційну насаженість воєнного часу. Натомість мовна гра морфологічного походження є найменш представленою, що свідчить про рідше залучення механізмів словотвору для гри.

2. Проблеми перекладу мовної гри Галини Крук

Аналіз емпіричного матеріалу засвідчує, що з 87 одиниць мовної гри Галини Крук у збірці «Прискорений курс з коктейлів Молотова» [11] при перекладі було збережено 45 (51,7%), що є досить високим показником, водночас майже половина мовної гри оригіналу не знайшла відображення у перекладі. Наприклад,

(4) *перехресний, як рима // crossed, like a rhyme.*

У цих рядках мовна гра ґрунтується на полісемії слова «перехресний», яке одночасно позначає тип рими (перехресна рима) та метафорично відсилає до перехресного вогню, тобто зони смертельного зіткнення. Перекладачеві вдалося зберегти багатозначний образ, адже в англійській мові існує відповідник «crossfire» (перехресний вогонь). Однак у наступному прикладі мовна гра була втрачена. Перекладачі передали лише пряме значення висловлювання, проте втратилася відсилка до фразеологізму «один в полі не воїн»:

(5) *не вистачить вояків, щоб по одному виходити в поле // not enough soldiers to march single-file on the field.*

Кількісний аналіз збереження трьох типів мовної гри подано у Таблиці 2.

Таблиця 2

Частотність використання мовної гри у збірці Галини Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова»

Тип мовної гри	Загальна кількість	Збережено	Відсоток
лексичного походження	51	35	68,6%
фонетичного походження	28	6	21,4%
морфологічного походження	8	4	50%
Разом	87	45	51,7%

Найпродуктивнішим способом передачі мовної гри, що базується на полісемії, є її збереження з незначними лексичними модифікаціями. Лише в одному випадку мовна гра була передана через компенсацію за допомогою створення нової асоціації:

(6) *у дворі на дитячому майданчику варять протитанкові їжаки і розливають*

смертельні «напої» – сімейним підрядом // nuclear families mix deadly “drinks”.

У цьому прикладі оригінальна мовна гра базується на подвійності значення фрази «розливають смертельні «напої»», яка одночасно може трактуватися буквально як отруйні рідини або ж означати запалювальну зброю «коктейль Молотова». Англійський переклад формує нову семантичну гру – *nuclear families*, яка одночасно передає значення «малої сім'ї» та алюзію на ядерну зброю, зберігає іронію створює подвійну конотацію для англословного читача.

Втрата багатозначної мовної гри в процесі перекладу детермінована відсутністю полісемічних еквівалентів у цільовій мові. Крім того, українські сталі вирази часто містять внутрішню багатозначність або культурні конотації, які не мають прямого англословного відповідника. Окремі випадки полісемії ґрунтуються на культурних або історичних референтах, що без додаткових пояснень не сприймаються англословним читачем:

(7) *не сип його градом, Боже // don't deploy your Grad rockets over him, God*

У вищевказаній фразі слово «град» одночасно актуалізує значення «гніватися» та «Град» як реактивна система залпового вогню. Збереження такої подвійності значення при перекладі є неможливим. Отже, у подібних випадках частіше декодується домінуючий (контекстуально релевантний) сенс, що призводить до втрати полісемії.

Найменш продуктивний, але не надто складний для перекладу, спосіб творення мовної гри – морфологічний – передається різними способами: збереженням морфологічної гри, синтаксичним повторенням та заміною елементів.

(8) *внутрішньопереміщених і зовнішньонестабільних // the internally-displaced and the externally-dysfunctional.*

Цей приклад ілюструє використання морфологічної мовної гри через префіксальну та паралельну структуру. У перекладі на англійську мову ефект збережено за допомогою префіксів *internally-* та *externally-* та словосполучень *displaced* і *dysfunctional*. Незважаючи на те, що *externally-dysfunctional* не є усталеним виразом, його використання дозволяє відтворити морфологічну відповідність, зберігаючи семантичний контраст оригіналу.

(9) *приходили голкошкірі у пошуках їжі, ховалися в зарослі голонасінних // echinoderms came in the evening looking for food, they hid in a thicket of gymnosperms.*

У даному випадку мовна гра побудована на співзвучних коренях *голо-* та *голко-*. В англій-

ському варіанті цей ефект частково збережено завдяки науковим термінам, які мають схожі кореневі елементи *-derms* і *-sperms*.

Аналіз емпіричного матеріалу свідчить, що збереження омофонічних елементів виявилось найбільш складним завданням. Ця складність зумовлена об'єктивними труднощами у підборі слів із подібним звучанням в англійській мові, що часто неможливо здійснити без істотних змін у семантичному змісті тексту. Як наслідок, перекладачі, як правило, орієнтувалися на адекватну передачу значення оригінального вислову, надаючи пріоритет змістовій точності над відтворенням конкретного стилістичного прийому. Наприклад, омофони у наступних рядках були втрачені при перекладі через відсутність відповідних лексичних елементів зі схожим звучанням:

(10) бо змії, як змі голосять, не звалив // *the snake, rumor had it, hadn't fallen*

Водночас, гру слів було передано там, де це не спотворювало оригінального значення:

(11) *риторико retort* // *a rhetorical retort*.

Фонетична подібність слів у нижченаведених фразі також була збережена за допомогою вдало підібраних відповідників *rye* та *alive*.

(12) «над прірвою у житті, хоч в житті» // «*over the abyss in the rye, at least alive*»

3. Потенціал III при перекладі лексичної, фонетичної та морфологічної мовної гри

Завдяки штучному інтелекту вдалося зберегти лексичну гру слів у 6 випадках з 16 неперекладених одиниць лексичної мовної гри. Для цього використовувався детальний набір інструкцій, який уточнював, де саме необхідно зберегти як лексичне значення, так і стилістичний ефект мовної гри. Порівняльний аналіз збереження лексичної мовної гри подано у Таблиці 3.

До прикладу, переклад GPT-5 mini реалізує високий рівень функціональної відповідності,

оскільки імітує подвійне вживання кореня *hand* – : *out of hand* – англійський фразеологізм «втратити контроль» (майже точний відповідник українського «відбилося від рук»); *handed back* – буквально «повернене до рук»:

(13) *те, що відбилося від рук, більше не дається в руки* // *what's out of hand won't be handed back*

Отже, переклад успішно компенсує полісемію оригіналу через використання фрази з тим самим коренем, що дозволяє зберегти формальну гру слів, паралельну структуру та іронічний характер вислову.

Ще один фрагмент містить приховану гру смислів, оскільки вислів «мити руки» може мати як буквально значення, так і ідіоматичне – знімати з себе відповідальність:

(14) *мила руки? чекала підтверджень? ховалась як річ-у-собі?* // *did you wash your hands? wait for confirmation? hide like the Thing-in-Itself?*

В офіційному перекладі передано лише буквально зміст, унаслідок чого фраза втрачає переносний підтекст. III GPT-5 mini додав конструкцію *of it*, яка в англійській мові активує фразеологізм «wash one's hands of something», тобто перестати відповідати за щось. Таким чином, модель забезпечує не лише семантичну, а й прагматичну еквівалентність.

Щодо омофонічних елементів, то штучний інтелект відтворив 8 із 22 прикладів, де перекладачам не вдавалося цього зробити. Порівняльний аналіз збереження фонетичної мовної гри подано у Таблиці 4.

Наприклад, переклад, створений системою штучного інтелекту GPT-5 mini відтворює фонетичну подібність, аналогічну до *плакали – плакали*:

(15) *Плакали змія. Плакали в Поділ.* // *They fed the serpent. They fled to Podil.*

Завдяки цьому збережено ключову художню функцію мовної гри – контраст

Таблиця 3

Потенціал III у відтворенні лексичної мовної гри у збірці Галини Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова» [11]

Оригінал	Офіційний переклад	Переклад III
от <i>вийти б</i> за рами віконні	<i>leaving through the window frames</i>	<i>stepping beyond the window frames</i>
те, що <i>відбилося від рук</i> , більше не <i>дається в руки</i>	<i>you'll never get back what's out of hand</i>	<i>what's out of hand won't be handed back</i>
<i>коник, що вивозить</i> навіть там	<i>pony keeps carrying them</i>	<i>pony pulls through even there</i>
<i>посадив</i> мене за такий довгий <i>стіл</i> , наче <i>дерево</i> <i>посадив</i>	<i>he seated me at the table at such a long table as if planting a tree</i>	<i>he set me at the table, as if setting a plant in soil</i>
<i>мила руки?</i> чекала підтверджень? ховалась як <i>річ-у-собі</i> ?	<i>did you wash your hands? wait for confirmation? hide like the Thing-in-Itself?</i>	<i>did you wash your hands – of it? wait for confirmation? hide like the Thing-in-Itself?</i>

Таблиця 4

Потенціал ШІ у відтворенні фонетичної мовної гри у збірці Галини Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова» [11]

Оригінал	Офіційна версія	Переклад ШІ
Плакали змія. Плакали в Поділ.	They nursed a snake. They cried in Podil.	They fed the serpent. They fled to Podil.
привіт, приліт!	what's up, rocket!	hi, rocket flight!
охлосу оглушливий мотив	ochlos lends a deafening motif	where the crowd's crushing chord resounds
ти пригубила, мов цілуєш в губи	you puckered up, as if for a kiss on the lips	you sipped, as if kissing my lip
купили собі машину, яка пере переконання	bought a machine that will clean your convictions	they bought a machine that shifts your shifts of mind
покинутий фікус фіксує події з вікна	an abandoned ficus registers the events from the window	an abandoned ficus fixes the events from the window

двох близьких за формою, але різних за змістом дій. Водночас зміст другого дієслова змінено: *fled* (втекли) не відповідає первинному *плакали*. Проте з точки зору перекладознавчої теорії таке рішення можна класифікувати як компенсацію, коли часткове відхилення від змістової точності виправдане збереженням художньої та прагматичної функції оригіналу. Інший приклад також демонструє схожий прийом:

(16) *купили собі машину, яка пере переконання* // *they bought a machine that shifts your shifts of mind*

Оскільки англійське слово з аналогічною багатозначністю відсутнє, штучний інтелект застосовує повтор дієслова *shift*, створюючи внутрішню риму (*shift – shifts of mind*). Зміст перекладу відходить від прямої метафори «прання», проте прагматична функція зберігається: в обох текстах машина не просто виконує механічну дію, а змінює свідомість.

Щодо морфологічної мовної гри, штучний інтелект зміг зберегти лише одну одиницю. Порівняльний аналіз збереження морфологічної мовної гри подано у Таблиці 5.

Оригінал містить морфологічну гру, засновану на однаковому суфіксі *-ність*, який формує однотипну структуру слів:

(17) *безпосередність, посередність, геніальність* // *directness, middleness, brilliance*

Художній ефект досягається через морфологічний паралелізм. Штучний інтелект переклав цей рядок зі збереженням однакових закінчень (*-ness*), що максимально наближає структуру перекладу до оригіналу. При цьому зміст дещо змінено: *directness* передає

безпосередність, middleness – посередність, brilliance – геніальність.

Кількісний аналіз збереження трьох типів мовної гри за допомогою штучного інтелекту подано у Таблиці 6.

Таблиця 6

Статистичний аналіз потенціалу ШІ у відтворенні мовної гри у збірці Галини Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова» [11]

Тип мовної гри	Не збережено перекладачами	Збережено ШІ	Відсоток
лексичного походження	16	6	37.5%
фонетичного походження	22	8	36.36%
морфологічного походження	4	1	25%

Загалом, ШІ демонструє значний, хоча і нерівномірний, потенціал у компенсації стилістичних втрат, забезпечуючи відтворення мовної гри у понад третині випадків для двох із трьох категорій.

Для гри лексичного походження (полісемія, каламбури) ШІ вдалося відтворити 6 випадків із 16, що становить 37.5%. Цей відносно високий показник свідчить про здатність моделі ідентифікувати приховану багатозначність в оригіналі та успішно застосовувати стратегії прагматичної еквівалентності, створюючи нову або трансформовану гру слів у цільовій мові.

У категорії гри фонетичного походження (омофонія, асонанс, алітерація) ШІ зберіг 8 випадків із 22, досягнувши ефективності 36.36%. З огляду на об'єктивну складність відтворення звукових прийомів, які є глибоко ідіоматичними для конкретної мови, цей результат підтверджує потужні генеративні можливості ШІ у підборі фонологічно близьких слів, пріоритизуючи звукову форму над буквальною змістом.

Проте, найменший рівень успішності спостерігається у відтворенні гри морфологічного походження (паралелізм суфіксів/префіксів), де

Таблиця 5

Потенціал ШІ у відтворенні морфологічної мовної гри у збірці Галини Крук «Прискорений курс з коктейлів Молотова»

Оригінал	Офіційна версія	Переклад ШІ
<i>безпосередність, посередність, геніальність</i>	<i>spontaneity, mediocrity, genius</i>	<i>directness, middleness, brilliance</i>

було збережено лише 1 випадок із 4, що становить 25%. Це пояснюється тим, що такі прийоми, як гра суфіксами, є найбільш іманентними для словотвірної системи української мови. Для їхнього відтворення в англійській мові часто потрібен високий ступінь трансформації, що може бути менш передбачуваним для загальних мовних моделей III.

Таким чином, кількісний аналіз підтверджує, що штучний інтелект є цінним допоміжним інструментом у перекладі стилістично складних поетичних текстів. Його ефективність у збереженні лексичної та фонетичної гри є стабільною та суттєвою. Це вказує на здатність III імплементувати складні перекладацькі стратегії, такі як компенсація та трансформація, для забезпечення високої художньої та прагматичної еквівалентності.

Висновки. Проведене дослідження демонструє, що поезія Галини Крук активно використовує мовну гру як стилістичний та експресивний засіб для досягнення естетичного, емоційного та когнітивного ефекту. Природа мовної гри у збірці «Прискорений курс з коктейлів Молотова» виявилася переважно лексико-фонетичною, оскільки гра лексичного (58,6%) та фонетичного (32,2%) походження разом охоплює понад 90% усіх виявлених випадків. Це свідчить про те, що авторка активно залучає семантичну багатогранність слова та звукову форму мови

для посилення емоційної інтенсивності тексту, що є критично важливим для поезії, яка висвітлює травматичний воєнний досвід.

У процесі перекладу мовна гра постає як основна проблема для досягнення еквівалентності. Аналіз емпіричного матеріалу засвідчив, що у перекладі, виконаному перекладачами-людьми, було збережено лише 51,7% одиниць мовної гри. Найбільш успішно передавалася гра лексичного походження (68,6%), переважно через збереження полісемії та незначні лексичні модифікації. Водночас, найбільші труднощі виникли при відтворенні фонетичної гри (збережено лише 21,4%), оскільки це вимагає пошуку слів з подібним звучанням, що рідко можливо без зміни семантичного змісту. У випадках, де прямий відповідник був відсутній, втрата мовної гри була спричинена необхідністю декодування домінуючого (контекстуально релевантного) сенсу, як-от у ситуаціях із культурно-специфічними референтами чи фразеологізмами.

Дослідження потенціалу штучного інтелекту (GPT-5 mini) виявило, що він може слугувати ефективним інструментом для компенсації втрат мовної гри, значно підвищуючи якість перекладу стилістично складних текстів (в середньому на 36%), виступаючи ефективним доповненням до роботи перекладача-людини, особливо у випадках, де необхідна творча компенсація.

Література:

1. Вітгенштайн Л. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Філософські дослідження. Київ : Основи, 1995. 229 с.
2. Космеда Т. А. Мовна гра у системі лінгвістичних термінів / Тетяна Космеда. *Культура слова*, 2011. Вип. 74. С. 137.
3. Мацько Л. І. та ін. *Стилістика української мови* / Л. І. Мацько, О. М. Сидоренко, О. М. Мацько; за ред. Л. І. Мацько. К.: Вища школа, 2003. С. 462.
4. Патлач Г. О. Каламбур як різновид мовної гри в англійській, французькій та українській лінгвістиці : [текст]. *Наукові записки*. Серія : Філологічні науки. Випуск 81(3). Кіровоградський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка, 2009. С. 385.
5. Сніховська І. Е. Гра як феномен мовної картини світу homo loquens. *Science progress in European countries: new concepts and modern solutions : Papers of the 4th International Scientific Conference* (December 28, 2018, Stuttgart, Germany). 2018.
6. Тараненко О. О. Гра слів. *Культура слова*. 1997. Вип. 50. С. 37.
7. Crystal D. *Language Play*. London: Penguin, 1998.
8. Delabastita D. «Introduction.» In *Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation*, Dirk Delabastita (ed.), 1-22. *Special issue of The Translator* 2 (2), 1996; Delabastita D., 2004.
9. Fauconnier G., Turner M. *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books, 2002.
10. Grice H. P. *Logic and Conversation. Syntax and Semantics*. Vol. 3. New York: Academic Press, 1975.
11. Kruk G. *A crash course on Molotove Cocktails*. Arrowsmith Press, 2023. 192 p.
12. Partington A. S. A linguistic account of wordplay: The lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics*, 2009. Vol. 41, № 9.

Дата надходження статті: 20.11.2025

Дата прийняття статті: 10.12.2025

Опубліковано: 29.12.2025