

УДК 811.521'25

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2026-217-34>

МОВНА ГРА ЯК ЗАСІБ ТВОРЕННЯ ГУМОРУ В ЯПОНСЬКІЙ МАНЗІ: ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧИЙ АСПЕКТ

WORDPLAY AS A MEANS OF CREATING HUMOUR IN JAPANESE MANGA: A TRANSLATION-ORIENTED APPROACH

Платонова М. Д.,

orcid.org/0009-0001-4739-2414

*студентка 4 курсу факультету східної і слов'янської філології
Київського національного лінгвістичного університету*

Дементьєва Т. С.,

orcid.org/0009-0009-6252-9368

*викладачка кафедри корейської і японської філології
Київського національного лінгвістичного університету*

У статті досліджується мовна гра як засіб творення гумору в японських коміксах манга на прикладі першого тому коміксу Кохея Хорікоші 「僕のヒーローアカデミア」 /*boku no hīrō akademia*/ (2014). Актуальність роботи зумовлена зростанням інтересу до японської культури, зокрема її попкультурного сегмента, а також складністю передачі мовної гри при перекладі українською мовою. Метою дослідження є виявлення основних механізмів створення комічного ефекту, його аналіз та визначення стратегії перекладу таких елементів тексту. В роботі розглянуто поняття «гумор» та «мовна гра» в сучасній лінгвістиці, зокрема підходи до їх трактування як динамічних комунікативних явищ. Встановлено, що сприйняття гумору залежить від індивідуальних когнітивних, культурних та психологічних характеристик реципієнта. Особливу увагу приділено специфіці японського гумору, що часто реалізується через гру слів, каламбури, інтертекстуальні посилання, ономапопеї як спосіб передачі мовної гри на фонетико-графічному рівні, а також використання запозиченої лексики – *gaijigo*. Проаналізовано приклади мовної гри на лексико-семантичному, прагматичному, ситуативному рівнях. Виявлено, що мовна гра не завжди має комічний характер – виконує не лише гумористичну, а й стилістичну та смислотворчу функції. У перекладознавчому аспекті визначено основні труднощі передачі мовної гри, зокрема втрату акценту, фонетичних та культурно зумовлених елементів, а також розглянуто можливі перекладацькі стратегії, серед яких транслітерація, адаптація, еквівалентний переклад. Варіанти перекладу залежать не лише від контексту, але також від особистого вибору перекладача. Отримані результати можуть бути використані у подальших дослідженнях японського гумору та перекладу манги.

Ключові слова: гумор, мовна гра, переклад, японська мова, манга.

The paper examines wordplay as a tool for creating humour in Japanese manga, based on the first volume of Kohei Horikoshi's manga 「僕のヒーローアカデミア」 /*boku no hīrō akademia*/ (2014). The relevance of this study lies in the growing interest in Japanese culture, particularly its pop culture segment, as well as the complexity of conveying wordplay in translation into Ukrainian. The aim of the study is to identify the main methods of creating a comic effect, to analyse them, and to define strategies for translating such textual elements. The study examines the concepts of 'humour' and 'wordplay' in contemporary linguistics, particularly approaches to interpret them as dynamic communicative phenomena. It has been shown that the perception of humour depends on the reader's individual cognitive, cultural and psychological characteristics. Japanese humour is often expressed through wordplay, puns, intertextual references, onomatopoeia at the phonetic-graphic level, as well as the use of borrowed terms – *gaijigo*. Examples of wordplay at lexical-semantic, pragmatic and situational levels are analysed.

© Платонова М. Д., Дементьєва Т. С., 2026



Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

It is found that wordplay fulfils not only humorous but also stylistic and narrative functions. It is established that, depending on the context, the comic effect may not always stem from linguistic means alone; consequently, not every instance of wordplay produces a humorous effect. From a translation perspective, the main difficulties in conveying wordplay have been identified: the loss of emphasis, phonetic and culturally determined features, and possible translation strategies have been considered, including transliteration, adaptation and equivalent translation. Translation options depend not only on the context but also on the translator's personal choice. The findings can be applied in further research into Japanese humour and manga translation.

Key words: humour, wordplay, translation, Japanese language, manga.

Постановка проблеми. Помітне зростання інтересу до японської культури останніми роками зумовлює і збільшення кількості перекладів японської літератури, зокрема коміксів манга, українською мовою, які, в свою чергу, представлені в найрізноманітніших жанрах та користуються неабиякою популярністю серед шанувальників східних культур. Хоча на сьогодні відносно невелика кількість манги перебуває в процесі перекладу, а ще менша кількість багатотомних видань перекладена повністю, така література все одно є досить упізнаваною. Тим часом перекладачі манги подекуди стикаються навіть із більшою кількістю викликів, ніж при перекладі звичайної літератури: актуальними є проблеми неперекладності певних мовних зворотів, структур, лексем тощо, ускладнених наявністю візуальної частини. В таких випадках перекладачі вдаються до пошуку еквівалентів або застосовують описовий переклад, що також не завжди виявляється релевантним через суттєві обмеження простору на кожній сторінці. До того ж, пошук перекладацьких рішень, які зберігатимуть суть висловлюваного без спотворення, додатково ускладнюється суттєвою відмінністю культурного та психологічного сприйняття таких творів японськими й українськими читачами. Однак, на нашу думку, одним із найбільш складних елементів японського тексту для перекладу та, водночас, одним із найбільш цікавих для дослідження є гумор як ефект психоемоційний, що може реалізуватися за допомогою так званої «мовної гри» як механізму лінгвістичного.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Поняття «мовна гра» було введено до наукового обігу філософом Л. Вітгенштейном у праці «Філософські дослідження» (1945) [1, с. 8–9]. Ці ідеї пізніше знайшли відображення, зокрема, в посібнику «Лінгвістична природа гумору» [1], де А. Габідуліна й М. Жарикова систематизують підходи до вивчення гумору в мові та досліджують засоби творення комічного ефекту в гумористичному дискурсі. І. Блинова й А. Зернецька [2] виокремлюють критерії гумору, механізми його реалізації та мовні засоби вираження. Х. Катаяма [3] аналізує різницю між японським та американським стендап-гумором, де перший вирізняється тим, що комік створює комічну ситуацію як окреме від глядача, тим самим не ризикуючи образити його, тоді як американський гумор виникає завдяки спільній основі між коміком та аудиторією. Д. Девіс [4] досліджує японський гумор у сфері лінгвістики та культурних практик, а А. Моріта [5] розглядає гумор з психологічної точки зору, підкреслюючи його вплив на сприйняття та міжособистісну комунікацію. Детальніше психологічні аспекти японського гумору на базі опитування проаналізували М. Муракі та Х. Ямагучі [6]. Також особливу увагу в контексті перекладу мовних ігор привертає робота Д. Делабастіти [7], який розглядає каламбури та словесні ігри як особливу перекладацьку проблему. Подальший розвиток цієї проблематики представлений у роботах Т. Шрьотера [8], який розглядає мовну гру як ширше поняття, ніж гра слів. На думку дослідника, мовна гра виникає тоді, коли мовні елементи привертають увагу не лише до змісту висловлювання, але й до власної форми, створюючи додатковий слуховий або візуальний ефект. Такий підхід є важливим для аналізу гумору в манзі, де мовні засоби часто поєднуються з візуальними елементами. У сфері перекладу японської манги подібні питання досліджували Е. Нінсі [9] та Б. Юсоф і Х. Басуні [10] та інші. Серед вітчизняних дослідників мовну гру та каламбури також досліджували В. Самохіна [11], І. Назаренко [12] тощо. Ці праці демонструють, що переклад мовних ігор і гумору вимагає не лише мовної компетенції, а й знання соціально-історичних контекстів та творчого підходу до збереження смислового й емоційного навантаження оригіналу.

З огляду на це, **метою нашої роботи** є аналіз механізмів мовної гри, зокрема, в японській манзі та перекладацьких стратегій відтворення гумористичних елементів українською мовою. Для досягнення цієї мети передбачається розглянути лінгвістичні та перекладознавчі аспекти японського гумору; окреслити підходи до перекладу мовної гри на прикладі конкретної манги; виявити основні труднощі, що виникають під час передачі комічного засобами української мови.

Виклад основного матеріалу. Гумор є специфічним феноменом, що полягає у здатності людини помічати комічне в будь-яких явищах чи подіях, найчастіше виражаючи це через жарт. Його сприйняття може значною мірою відрізнятися залежно від індивідуальних уподобань, психологічних особливостей та культурного середовища людини. За певних умов інтерпретація гумору значною мірою залежить від індивідуальних когнітивних та культурних характеристик реципієнта [5, с. 27]. А. Габідулліна й М. Жарикова розглядають гумор як позитивно маркований (на відміну від сатири) різновид комічного в межах естетичної категорії, що передбачає відхилення від соціально встановлених норм, і саме тому це викликає реакцію сміху [1, с. 6]. І. Блинова та А. Зернецька підкреслюють, що комічне у всіх його можливих формах виступає як засіб оцінного освоєння світу та інструмент руйнування надмірно стереотипного мислення. Як правило, комічний ефект досягається через контраст або протиріччя: після створення певного очікування у співрозмовника виникає момент «логічного збою», до якого він не був готовий. Крім того, гумор вирізняється низьким ступенем злої насмішки й критики, викликає в адресата добру посмішку або створює дружню атмосферу. Таке доброзичливе-глузливе ставлення спрямоване на викриття вад, які є смішними, вартими уваги та, водночас, терпимими. Науковиці описують такі лінгвостилістичні прийоми створення гумористичного ефекту як ті, що базуються на логічній невідповідності або порушенні очікування (псевдоконтраст, хибне підсилення, доведення до абсурду), стилістичній невідповідності (змішення стилів), семантичній багатозначності (каламбур, подвійне тлумачення), а також згадують іронію, парадокс, повторення, нетипові порівняння тощо [2, с. 36–39]. А за словами В. Самохіної, гра з комічним завжди є конкретно змістовною; комічне завжди є об'єктивною суспільною цінністю та, водночас, пов'язане зі специфічним колом переживань людини. Комічним може бути те, що легко впізнаване, що має знайомий і зрозумілий образ [11, с. 73].

Гумор може реалізуватися за рахунок мовної гри. Л. Вітгенштейн назвав «мовною грою» концепцію комунікації за допомогою мови й еволюції мови як продукту мовленнєвої діяльності, основу якої складають лінгвістична поведінка мовців, їхня мовленнєва практика в безлічі різноманітних життєвих ситуацій. Будь-який мовленнєвий акт постає в його концепції як мовна гра носіїв мови зі смислами слів, словосполучень, зі значенням мовних зворотів, що в іншій життєвій ситуації трансформуються, змінюються, набувають нових значень; будь-яке нове висловлювання – це реалізація існуючих одиниць мови у новій «мовній грі» [1, с. 8–9]. Саме ця варіативність смислів лежить в основі поняття «мовної гри» як «гри», де мовець вільно ставиться до форми, та його «відхилення від нормативності» набувають естетичної чи комунікативної функції. До таких проявів належать і прості висловлювання гумористичного характеру, і більш складні засоби – каламбури, тропи, метафори тощо [12]. В сучасних дослідженнях мовна гра описується як ширше поняття, що охоплює різні форми навмисної маніпуляції мовним матеріалом, тоді як гра слів (каламбур) розглядається як її окрема підкатегорія; водночас і переклад, й ігри (мовні, словесні) можуть осмислюватися як дія і як продукт цієї дії [8, с. 8]. Все це зумовлює специфічні виклики для перекладача, зокрема у випадку японської манги, де гумористичний ефект часто спирається на структурні особливості японської мови та взаємодію вербального й візуального рядів.

Каламбури та мовна гра становлять особливу проблему для перекладу, оскільки їхній ефект базується на унікальних особливостях вихідної мови, як-от полісемія, омонімія тощо. Як наголошує Д. Делабастіта, дослівний переклад таких елементів часто призводить до втрати жартівливого ефекту, тому перекладачам доводиться вдаватися до творчих стратегій: від компенсації,

коли створюється нова мовна гра у перекладі, до пояснення або адаптації контексту, що дозволяє зберегти вплив на читача. Таким чином, робота з мовною грою вимагає не лише технічного володіння мовою, а й розуміння культурного підтексту та здатності передати емоційний ефект, що робить переклад справжнім мистецтвом передачі смислу та стилю [7, с. 223–224].

За словами Д. Девіс, в японському розумінні гумор не завжди може з'явитися в тих самих місцях і за тих самих умов, що і в європейських культурах, тож деякі елементи японського гумору можуть не спрацювати навіть на іноземцях, знайомих із культурними відмінностями. За приклад можна взяти японські газети з різними карикатурами, гумористичними статтями, колонками із плітками тощо. Іноземці дійсно можуть не зрозуміти, які саме колонки є гумористичними, оскільки гумор у японських газетах подається інакше й часто у дуже невеликих, «розміром з поштову марку», рубриках [4, с. 1–13]. На наш погляд, до слова, такі маленькі японські гумористичні колонки доцільно уявити як гібрид сучасних інтернет-мемів і їхніх попередників анекдотів, що дозволяє уявити й підходи до їхнього перекладу. Такі дрібні одиниці контенту ґрунтуються на контекстуальності й швидкій упізнаваності, та при цьому вони не є «вірусними», як інтернет-контент, мають автора й регулярність, проходять редакційний фільтр, коментують поточні події, політику, повсякденність.

Слово *ユーモア* /*jūmoa*/ на позначення гумору в японській мові походить від запозиченого слова «humor», проте його визначення як «психічного явища, пов'язаного з комічністю або розвагою», яке є одним із найбільш цитованих у японських наукових дослідженнях, не повністю відповідає базовому значенню англійського «humor». Така розбіжність, імовірно, зумовлена відмінностями у семантичних і культурних конотаціях цього поняття в японській та англійській мовах [5, с. 30–31]. В японській мові явище «мовна гра» репрезентується терміном *言葉遊び* /*котоба асоби*/, який охоплює широкий спектр лінгвістичних прийомів, зокрема каламбури, омонімію, словотворчі ігри та інші лексико-семантичні маніпуляції, що одночасно створюють гумористичний ефект і додаткові смислові нашарування [4]. Однією з найпоширеніших форм такої мовної гри є каламбури *洒落* /*шяре*/, які часто ґрунтуються на омонімії. Класичним прикладом *шяре* є лексична пара *付いている* /*цуйте-іру*/, що означає «це прикріплено» та *ツイている* /*цуйте-іру*/ у значенні «бути удачливим». Інший різновид каламбурів – *駄洒落* /*даджяре*/ – часто також характеризується як *オヤジギャレ* /*ояджі джяре*/, так звані «татові жарти» – подекуди примітивні настільки, що сміх викликає саме ця їхня простота. Відомим прикладом *даджяре* є вислів 「アルミ缶の上にあるみかん」 /*арумі кан но уе ні арумікан*/ – «мандарин, який лежить на алюмінієвій банці». Комічний ефект виникає завдяки фонетичній близькості частин речення «алюмінієва банка» та «є мандарин». Подібні омонімічні збіги широко застосовуються в японській мовній грі, створюючи гумористичний ефект через подвійне прочитання вислову.

Пригадаймо також оноματοпею, що сама по собі є просто лексичним явищем (наприклад, імітацією звуків), однак за умови усвідомленого, нестандартного її застосування з певною художньою чи комічною метою, на нашу думку, також стає прикладом мовної гри. Зазвичай кожна сторінка японської манги рясніє лексикою, що імітує звуки навколишнього середовища, істот, передає їхні внутрішні стани, як-от *クスクス* /*кусу-кусу*/ – «насмішка» над кимось, підсміювання, *ドクン* /*докун*/ – «сильне серцебиття», коли серце неначе вискакує з грудей, *キラキラ* /*кіра-кіра*/ – «сяяння», звуки мерехтіння тощо. У перекладі такі одиниці не завжди мають прямого еквіваленту, що змушує перекладача адаптувати їх, при чому подекуди неологічно («хи-хи», «тук-тук», «блиск-блиск» / «сяй-сяй»), чи передавати описово, що може змінювати стилістичний ефект. Оноματοпея не є мовною грою за своєю природою, проте вона стає її різновидом на фонетико-графічному рівні, коли з метою створення комічного ефекту чи художнього переважання тексту автор вигадує оказіональні звуконаслідування спеціально для конкретних сцен. Так, мовна гра виникає в процесі графічної деформації (розтягування літер – «Бууууууууу»; використання нетипових знаків *кани*); семантичному розширенні, коли звуконаслідувальне слово починає описувати не реальний фізичний звук, а внутрішній стан персонажа чи

абстрактну атмосферу (як-от звук мерехтіння магічної аури); створенні ономапоєчного каламбуру тощо, що вимагає від перекладача творчого пошуку контекстуальних відповідників.

Таким чином, гумор як багатовимірний феномен реалізується через мовну гру як широкий спектр лінгвостилістичних засобів, кожен із яких спирається на специфічні властивості вихідної мови й культурний контекст її носіїв. Японська мова з її розвиненими системами омонімії, ономапоєї та графічної варіативності являє собою особливо багате середовище для породження гумористичних смислів, що водночас ускладнює їх відтворення засобами іншої мови. Переклад таких елементів вимагає від перекладача не лише мовної компетентності, а й глибокого розуміння культурних і прагматичних механізмів комічного. З огляду на це, здійснимо спробу проаналізувати гумористичні елементи в тексті манги та стратегії їхнього відтворення в українському перекладі. Матеріалом дослідження слугує перший том манги «僕のヒーローアカデミア» /боку но хіро академія/ (2014) мангаки Хорікоші Кохей [13]. Текст цього твору у жанрі *шьонен* (орієнтований здебільшого на підліткову аудиторію) вирізняється насиченням ономастичними й фонетичними іграми слів та стилістичними контрастами, що є сприятливим підґрунтям для аналізу мовної гри як джерела комічного.

Особливої уваги заслуговує авторська ономастика. Імена персонажів у манзі, що розглядається, побудовані на основі семантично вмотивованих ієрогліфічних або словесних поєднань, що корелюють із рисами характеру героїв, і це дозволяє нам додати аптронімію до інструментарію мовної гри. Так, ім'я головного героя 緑谷出久 – *Мідорія Ізуку*, де поєднання ієрогліфів «зелений» і «долина» формують образну номінацію, асоційовану з візуальним оформленням персонажа в зеленій кольоровій гамі. Подібна семантична вмотивованість простежується й у другому головному герої – 爆豪勝己 – *Бакугō Кацуки*, чие ім'я складається з ієрогліфів «бомба», «вищий / сильний», «перемагати» та «особа». Сукупність цих значень репрезентує агресивний, змагальний та дослівно «вибуховий» характер персонажа. Звернімо увагу й на номінацію 出久 – *Ізуку*, яка може читатися також як *Деку*, що пояснює, чому персонажа *Ізуку / Деку* можуть кликати двома іменами. В контексті манги форма *Деку* функціонує як принизливе прізвисько – «нікчема / той, який нічого не зможе». Водночас фонетична близькість до дієслова できる /*декіру*/ – «могти зробити» створює підґрунтя для переінтерпретації. Це ім'я може функціонувати як каламбур, оскільки поєднує початкову негативну конотацію з позитивним підтекстом: мовна гра реалізується через омонімічну асоціацію, що трансформує негативну конотацію в позитивну – «той, хто все зможе / той, у кого все вийде», посилюючи комічний та водночас характеризувальний (ідею самореалізації від «нікчеми» до «найвеличнішого героя») ефект. Схожа семантична вмотивованість простежується і в імені オールマイト – *Ору Майто* (від англ. «All Might»). *Гайрайто*-компонент формує гіперболізовану характеристику персонажа («Всемогутній»), що набуває іронічного звучання у зв'язку з подальшим сюжетним розкриттям образу. В цьому випадку мовна гра реалізується не через омонімію, а через стилістично марковане запозичення та реєстровий контраст.

Зазвичай манга складається із трьох основних елементів – діалогів, підписів та описового тексту – і кожен виконує власні функції та вимагає окремої перекладацької витонченості. Мовні стилі також впливають на складність перекладу – автор може вдаватися до діалектів або вигадувати сленгові вирази, що вимагає від перекладача високого рівня мовного чуття задля передачі закладеного сенсу [10, с. 372]. Ці перешкоди підкреслюють складність мистецтва перекладу манги як особливого виду комікс-літератури. За словами Е. Нінсі, манга створена так, щоб емоційно залучити читача через форму і зміст, а установки й цінності, закладені в мовних зворотах, стають критичними залежно від контексту. Відзначається також широкий діапазон мовних варіацій, що дає можливість читачеві пізнавати «живу» мову [9, с. 78–79].

У зв'язку з відсутністю на сьогодні офіційного українського перекладу манги «僕のヒーローアカデミア» подальші перекладацькі приклади подаються як авторські роздуми та використовуються з метою ілюстрації можливих стратегій передачі мовної гри.

Переклад окремих одиниць тексту досліджуваної манги демонструє специфічні труднощі, пов'язані з передаванням стилістично маркованих елементів. Показовим прикладом є репліка персонажа *Ору Майто* / «Всемогутнього» – 「私が来た！」 / *Bamaui ta kima!*, – яку можна дослівно перекласти як «Я прийшов!», однак у контексті твору вислів може набувати дещо іронічно-саркастичного забарвлення, оскільки образ персонажа-мовця стилізований під типового супергероя американських коміксів, що й зумовлює використання декларативних фраз. З огляду на це зберегти комічний ефект через навмисну гіперболізацію може більш пафосний і врочистий варіант «Я прибув!». Звернімо увагу й на саме ім'я *オールマイト* / *ōru maito*, яке є фонетичною адаптацією англійського словосполучення «All Might». В англійському перекладі воно звучить гармонійно і зрозуміло, тоді як перекладач українською може обрати між двома основними стратегіями: семантично перекласти як «Всемогутній» або транскрибувати як *Ол Майт*. Збереження іншомовної форми дозволяє частково відтворити стилістичний ефект, пов'язаний із використанням запозиченої лексики, тоді як повний переклад може призвести до втрати цього відтінку мовної гри, однак натомість зробить ім'я промовистим. Варіант транскрипції *Ору Майто*, що відтворює японську фонетичну форму імені, призводить до часткової втрати інтертекстуального зв'язку з англійським оригіналом, послаблюючи стилістичний ефект мовної гри.

Варто зазначити, що не всі мовні ігри та словесні каламбури автоматично створюють гумористичний ефект: деякі з них можуть виконувати інші стилістичні або семантичні функції, як-от стилістично забарвлювати текст, формуючи певний колорит. Одним із таких засобів є активне використання *гайрайто*, здебільшого англіцизмів, що за певних комунікативних умов і залежно від індивідуального сприйняття адресата можуть набувати комічного ефекту. Таким чином, гумористичний потенціал мовної гри значною мірою визначається контекстом використання та культурно-прагматичними чинниками. Так, у репліках персонажів можна натрапити на такі вислови, як 「エヴイリバディセイヘイ」 / *eviri badi sei hei* – від англ. «everybody say hey», 「メルスイ」 / *merusi* – від франц. «merci», 「ナンセンス」 / *nansensu* – від англ. «nonsense» тощо. Наявність іншомовних елементів у японському тексті підкреслює сучасний характер мовлення персонажів. При цьому мангака свідомо не використовує японські аналоги на кшталт 「みんな言って！」 / *minna itte!* чи 「ありがとう」 / *arigatō* тощо, чим посилює відчуття маркованості, що можна розглядати як різновид фонетичної мовної гри, ігнорування якого, на наш погляд, може загубити й гумористичний вплив. Подібний ефект простежується й із висловом «Plus Ultra» (також трапляється в японському варіанті як 「プラス・ウルトラ」 / *nyurusu urutora*), який теж серед іншого відсилає до відмінної мови й культури – це національне гасло Іспанії. В сюжеті зазвичай цей вислів виступає своєрідним мотиваційним лозунгом: його промовляють герої та персонажі, які прагнуть перевершити свої межі або підтримати інших у складних ситуаціях, іноді як емоційне підкріплення командної взаємодії. Тут мовна гра реалізується через поєднання іншомовної форми та семантичної символіки вислову «вийти поза межі та показати себе на повну силу». Написання латиницею підсилює стилістичне виділення цієї одиниці в тексті та створює ефект урочистості й символічності. Варіації перекладу можуть залежати від акцентуації: залишити оригінальний лозунг – «Плюс Ультра!», при цьому дати читачу своє визначення словосполучення; зробити акцент на перевершенні сили – «Вийди за межі!» чи на демонстрації власної повної сили – «Перевершуй себе!». Якщо розглядати функціонування цього мотиваційного гасла з культурної й гумористичної точки зору, то, на нашу думку, його доцільно зіставити з феноменом сучасних інтернет-мемів. Меметичні одиниці виступають носієм культурної інформації та характеризуються повторюваністю, варіативністю залежно від контексту й широкою впізнаваністю [14, с. 160], зокрема, подекуди застосовуються навіть у рекламі. Такий механізм прослідковується у гаслі «Плюс Ультра!», оскільки він закріплюється за емоційними ситуаціями, регулярно відтворюється персонажами й легко впізнається фанатами манги. В контексті сучасної української інтернет-культури ана-

логічний ефект може реалізуватися через медійні ресурси, серед яких упізнаваним кумедним варіантом фокусу на діях, а не обіцянках, може стати, наприклад, слоган ПриватБанку «Беремо і робимо». Подібно до інтернет-мемів, така асоціація українського читача функціонує як упізнаване мовне кліше та активує спільний досвід реципієнтів.

Геройська школа, де відбувається більшість подій манги, має назву 雄英高校 /*юей кōкō*/, тобто *Старша школа Юей*, однак у тексті та графічному оформленні твору вона також подається у вигляді абрєвіатури «U.A.». Вочевидь, автор використав слово 英雄 /*ейю*/, яке означає «герой», переставивши місцями складові, що не применшило смислове навантаження кожного ієрогліфа, і в межах твору ці елементи формують семантично вмотивовану назву навчального закладу для майбутніх героїв. Водночас латинська абрєвіатура «U.A.» може фонетично асоціюватися з англійським висловом «you are» / «you are a... [hero]», що створює додатковий символічний підтекст. Таку гру графічної й фонетичної форми можна інтерпретувати як своєрідний мотиваційний натяк на ідею самої манги – можливість кожної людини стати героєм своєї історії. Комбінований із транскрипцією переклад, як-от «Старша школа U.A.» або «Старша школа Юей» хоч і рекомендований для власних назв, втрачає частину образу.

Назва здібності головного героя 「ワン・フォー・オール」 /*ван фō оору*/ також може розглядатися як приклад мовної гри. Вона відсилає до відомого вислову «One for all, and all for one», популяризованого у світовій культурі романом О. Дюма «Три мушкетери» як символ колективної солідарності та взаємної підтримки. В межах манги цей вислів зазнає семантичного переосмислення: він позначає силу, що передається від одного носія до іншого та накопичує і примножує енергію попередніх користувачів. Для підкреслення існування цієї сили «заради всіх» можна зберегти алюзію при перекладі – «Один за всіх!». У той же час, вислів 「オール・フォー・ワン」 /*оору фō ван*/ фігурує у творі одночасно як назва злої сили, контрастної силі головного героя, та як прізвисько головного антагоніста. Дзеркально побудована назва дозволяє застосувати аналогічний переклад – «Всі за одного!», і така опозиція створює додатковий семантичний контраст між протагоністичною та антагоністичною силами. З іншого боку, зважаючи на здатність цієї сили забирати енергію інших для накопичення своєї, перекладач може вдатися до мовної гри й підібрати кумедний варіант на кшталт «Все мені, а вам нічого!». Проте в цьому випадку стратегія орієнтації на реципієнта призводить до втрати ідентифікаційної функції власної назви (антропоніма), перетворивши її на чисте гасло. Такий підхід ілюструє конфлікт між семантичною прозорістю мовної гри та необхідністю збереження термінологічної єдності всесвіту манги, де імена мають залишатися сталими номінативними одиницями. Так, більш доцільною видається транскрипція з коментарем, наприклад як *Ол Фо Ван*, де саме виноска перекладача дозволить читачеві зрозуміти оригінальну паралель.

У репліці персонажа 「モブがモブらしくラコセー！」 /*Мобу та мобу-рашіку ракосеї!* – «Масовка, роби своє й не висовуйтєся!» присутнє слово *モブ* /*мобу*/ (так званий «моб»), яким у японській попкультурі називають другорядних або фонових персонажів у манзі, аніме чи відеоіграх. У цьому випадку слово функціонує як метатекстуальний елемент: персонаж фактично називає інших персонажів манги «масовкою», тобто персонажами без особливої ролі. Це можна розглядати як мовну гру, яка ґрунтується на використанні терміну з медіадискурсу безпосередньо в художньому тексті, завдяки чому виникає іронічний ефект і своєрідний коментар до самої структури оповіді. Таку репліку можна перекласти, наприклад, як «Масовка повинна бути мобами, як і належить!», де суть другорядних персонажів – «мобів» – буде безпосередньо зрозумілою сучасній підлітковій аудиторії.

У світі манги поняття ヒーロー /*хірō*/ – «герой», запозичене з англійської мови, набуває нового семантичного наповнення: воно функціонує як назва офіційної професії, що регулюється державою в межах вигаданого соціального статусу. Іноді також уживається форма プロヒーロー /*пуро хірō*/, яка посилює акцент – «професійний герой». Манґака семантично адаптує звичайний англіцизм у термін на позначення специфічного соціального інституту

в межах художнього світу твору, і це переосмислення можна розглядати як прояв мовної гри, заснований на семантичному зсуві запозиченої лексеми.

Варто також пригадати, що сприйняття гумору у манзі часто залишається індивідуальним досвідом читача: елемент мовної гри може бути зрозумілим і комічним для одного читача та залишатися нейтральним або незрозумілим для іншого. Переклад таких одиниць безпосередньо впливає на сприйняття твору, адже хибний вибір слова чи стилістичного прийому здатний послабити гумористичний ефект або повністю його нівелювати. У зв'язку з цим дослідники наголошують, що вибір перекладацької стратегії має враховувати мету перекладу, очікування цільової аудиторії та культурний контекст, оскільки саме це визначає якість і ефективність перекладу [10, с. 377–380].

Розглянемо ще декілька сцен і здійснимо спробу проаналізувати основні елементи авторської мовної гри.

На початку історії читач знайомиться з головним героєм – *Мідорією Ізуку*, який спостерігає, як працюють професійні герої та досліджує їхні суперсили. Його характерне фонове «бубоніння» почув чоловік, що стояв поруч (рис. 1): 「おいおいメモて!! ヒーロー志望かよ / イイネ頑張れよ!!」 / *Ой ой мемо те!! Хірō шібō ка йо // Іне тамбаре йо!!!* [13, с. 9] – «Гей-гей, запиши це собі!! Хочеш стати героєм? Так тримати!!».



Рис. 1. Фрагмент манги «僕のヒーローアカデミア» (Том 1, с. 9)

Індивідуальність мовлення протагоніста побудована на його схильності до швидкого фрагментарного «бубоніння» із самовиправленнями й незавершеними синтаксичними конструкціями. Ця авторська організація мовлення персонажа (що відхиляється від норми) і створює комічний ефект, особливо коли вона трапляється регулярно. Крім того, виділений *катаканю* вислів чоловіка 「イイネ」 водночас звучить як розмовне «Круто!» і візуально нагадує кнопку «Like» у соцмережах, що створює жартівливий ефект підбадьорювання.

Як приклад протилежного – ситуативного гумору – можна розглянути момент, коли *Мідорія* повертається додому зі школи, й на нього нападає злодій. На поміч хлопцю приходить *Ол Майт*. Одним ударом врятувавши протагоніста, герой збирається піти, але той слідує за ним і таким чином випадково дізнається секрет героя. В процесі короткої розмови *Ол Майт* поступово перетворюється зі свого супергеройського образу на несподівано кістлявого чоловіка. Різка зміна зовнішності викликає шок у *Мідорії*, який вигукує 「ニセ者」 / *nise mono* / – «фальшивка, самозванець», а на пояснення героєм своєї ситуації, тричі вигукує 「ウソだ」 / *uso da* / – «це брехня» [13, с. 33]. Несподівана реакція й заперечення ситуації може викликати сміх, а втім гумор цієї сцени ситуативний, а не мовний – комічний ефект виникає з контрасту між образом і реальністю персонажа, а не з гри зі словами чи мовними структурами. Вигуки протагоніста підсилюють реакцію, але самі по собі мовною грою не є. На наш погляд, з метою підтримки комічного впливу перекладач може частково компенсувати відсутність мовної гри

шляхом створення аналогічного ефекту у перекладі й звернутися також до популярних інтернет-мемів, про що вже згадувалося вище. Так, можемо пригадати упізнаваний жарт-порівняння зі знеболюючим препаратом: каламбур «Німесил» – «Нема сил» (вибір саме цього мему зумовлений його широкою впізнаваністю в українському цифровому дискурсі, що дозволяє зберегти ігровий характер тексту, попри повну заміну культурного коду), який може комічно характеризувати «здутого», візуально «безсилового» кістлявого персонажа:

Мідорія: «Га? Секунду тому... Здувся! Фальшивка!»

Ол Майт: «Я – Всемогутній».

Мідорія: «Ти – Немасил!».

Д. Делабастіта, посилаючись на Р. Ландхера і М. Балларда, підкреслює, що переклад каламбурів не є випадком «неперекладності», а передбачає відтворення їхньої прагматичної функції через використання адаптації та компенсації як перекладацьких стратегій, завдяки чому, у перекладі можливе створення нового мовного ефекту, що зберігає комунікативну роль оригіналу [7, с. 226].

Інші приклади мовної гри знаходимо в епізоді, коли персонаж *Ол Майт* урочисто презентує власний план підготовки *Мідорії* для того, щоб передати йому свою силу (рис. 2).



Рис. 2. Фрагмент манги «僕のヒーローアカデミア» (Том 1, с. 67)

Ол Майт: 「そこでこいつ!! 私考案!! 「目指せ合格アメリカンドリームプラン」!!!」 /*Соко де койцу!! Ваташи кобан!! «Мезасе гокаку американдоріму пуран»!!!!* [13, с. 67] – «Ось він!! Моя розробка!! «План досягнення успіху: Американська мрія»!!!!».

Гумористичний ефект викликає поєднання кількох елементів, що штучно ускладнюють назву плану, який звучить неприродно довго як для звичайного тренування. Комічна невідповідність виникає через стик високоідеологічного американського кліше «American Dream» (англіцизм, що описує міф про необмежені можливості) із типовим прагматичним кліше для японських абітурієнтів «目指せ合格» («Скласти іспит успішно!», «До перемоги на іспиті!»). Персонаж *Ол Майта* обіграє американську культуру (він сам побудований на архетипах американських коміксів) і так створює пафосно-комічний контраст із образом звичайного японського школяра. Мовну гру візуально доповнює й ономаіопея – лексема англійською мовою «thir», яка ще більше посилює надмірно вестернізований образ персонажа, мовлення якого

рясніє *тайрайто*. Комізм ситуації підсилюється використанням кліше, характерних для японського рекламного та освітнього дискурсів. Зокрема, згадане вище гасло 「目指せ合格」 та гасло 「私考案!!」 – «Розроблено мною особисто!» є стійкими мовними штампами маркетингових кампаній японських освітніх центрів. Вживання наказового способу, максимальна лаконічність у поєднанні з надмірною пунктуацією, візуально підкріплена позою героя, створює жанрову пародію, де пафос підготовки супергероя знижується до рівня комерційної реклами курсів. Отже, можна підсумувати, що мовна гра в описаній сцені побудована на поєднанні інтертекстуальної гри з культурним символом, стилістичного контрасту високого та буденного і пародійних імітацій. Таким чином назву пропонованого *Ол Майтом* плану, що має віддзеркалювати усі ці елементи, можливо перекласти як: (1) «План «Американська мрія»: на шляху до успішного складання іспиту!!!», (2) «Здобути успіх на іспиті: план «Американська мрія»!!!», (3) «План «Цілься на успіх: Американська мрія»!!!», (4) «План «До перемоги на іспиті: Американська мрія»!!!» тощо.

Висновки. Гумор у японській манзі є багаторівневим феноменом, який поєднує лексичні, фонетичні, стилістичні та семантичні елементи. Його передача українською мовою потребує не лише високої мовної компетенції перекладача, а й знання етнокультурного, історико-соціального та психологічного контексту. Проведений аналіз дозволив уточнити межі ключового поняття дослідження. Відтак, під мовною грою в контексті японських коміксів манга ми розуміємо усвідомлене та цілеспрямоване маніпулювання експресивними ресурсами мови, коли мовні елементи привертають увагу не лише до змісту висловлювання, а й до його власної форми. Це явище поліфункційне, яке реалізує комічний, семантичний та характеризувальний потенціал тексту. Прийом не зводиться виключно до каламбурів чи створення комічного ефекту. Він виконує ширші стилістичні та смислотворчі функції, слугуючи інструментом художньої виразності та формування специфічного колориту твору за допомогою сукупності лінгвістичних механізмів (від візуально-семантичної ономастики, фонетико-графічних спотворень та оказіональної ономастопеї до лексичної омонімії та запозичень *тайрайто*). Усі вони цілеспрямовано порушують мовні шаблони для досягнення естетичного або комічного впливу на читача.

Ефективність перекладу значною мірою залежить від здатності відтворити гумористичний ефект, зберегти стилістичну маркованість й уникнути втрати семантичної та емоційної насиченості оригіналу. Аналіз конкретних прикладів засвідчив, що культурна специфіка японського гумору створює додаткові труднощі, адже прямий дослівний переклад часто призводить до втрати гумористичного ефекту та стилістичних нюансів. Вибір конкретної стратегії залежить від типу мовної гри, комічного потенціалу та цільової аудиторії. Наприклад, перекладач може ризикнути застосувати впізнавані образи інтернет-мемів, однак має бути обережним із накладанням на оригінал зайвих асоціацій.

Отже, переклад японської манги українською мовою є складним багаторівневим процесом, що вимагає комплексного аналізу мовних і культурних особливостей оригіналу, вибору адекватних стратегій та творчого підходу до проблем неперекладності. Це підтверджує необхідність спеціальної підготовки фахівців, які працюють із креолізованими художніми текстами, зокрема тими, що насичені гумором та мовними іграми.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Габідулліна А. Р., Жарикова М. В. *Лінгвістична природа гумору: навч. посіб.* Слов'янськ: Вид-во Б. І. Маторіна, 2021. 140 с.
2. 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.* 2021. Т. 32 (71), № 1, ч. 2. С. 35–43. <https://doi.org/10.32838/2710-4656/2021.1-2/07>
3. Katayama H. A. Cross-Cultural Analysis of Humor in Stand-Up Comedy in the United States and Japan. *JoLIE.* 2009. Vol. 2, № 2. P. 125-142.

4. Davis J. M. *Understanding Humor in Japan*. Detroit: Wayne State University Press, 2006. 264 p.
5. 森田 亜矢子. Humor、および、ユーモアの定義とおかしみの概念に対する一考察. 人間健康学研究. 2023. № 16. P. 27-38. <https://doi.org/10.32286/00028221>
6. 村木 美有, 山口 一. 日本人向けユーモアスタイル質問紙の作成とユーモアの心理的効用の検討. 桜美林大学心理学研究. 2015. Vol. 6. P. 19-32.
7. Delabastita D. Focus on the pun: wordplay as a special problem in translation studies. *Target*. 1994. Vol. 6, № 2. P. 223-243. <https://doi.org/10.1075/target.6.2.07del>
8. Schröter T. Translation of word- and language-play. *Encyclopedia*. 2026. Vol. 6, №. 47. P. 1-24. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia6020047>
9. Ningsih E. How to Understand and Translate Japanese Expressions in Manga. *Journal Sastra Studi Ilmiah Sastra*. 2020. Vol. 10, № 1. P. 78-87.
10. Yusof B., Basuni H. Exploring Translation Strategies of Japanese Manga in Google Translate and Komikcast Translations. *Jurnal Arbitrer*. 2024. Vol. 10, № 4. P. 371-383. <https://doi.org/10.25077/ar.10.4.371-383.2023>
11. Самохіна В. О. *Сучасний англomовний жарт: монографія (видання друге, перер. та доп.)*. Харків: ХНУ імені В.Н. Казаріна, 2012. 475 с.
12. Назаренко І. В. Мовна гра у системі мовно-стилістичних засобів вираження комічного. *Від смішного до великого: феномен комічного в літературі та культурі: зб. наук. матеріалів конференції, м. Бердянськ, 28-29 верес. 2017 р.* Бердянськ: Бердянськ. держ. пед. ун-т, 2017, № 1. С. 86-88.
13. 堀越 耕平. 僕のヒーローアカデミア. *Jump Comics*. 2014. URL: <https://shonenjumpplus.com/episode/10833519556325021790> (accessed: 24.03.2026).
14. Kostadinovska-Stojchevska B., Shalevska E. Internet memes and their socio-linguistic features. *European Journal of Literature, Language and Linguistics Studies*. 2018. Vol. 2, № 4. P. 158-169. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1492894>

Дата першого надходження статті до видання: 30.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 30.04.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 30.05.2026