

КАЛАМБУР ЯК ФОРМА МОВНОЇ ГРИ: МЕХАНІЗМИ ТВОРЕННЯ ТА ФУНКЦІОНУВАННЯ У КОМУНІКАТИВНОМУ ДИСКУРСІ ЯПОНСЬКИХ МАНґА

Олена Кравець

доктор філософії з філології,

Київський національний лінгвістичний університет

ORCID ID 0000-0003-4293-0030

Wed of Science Researcher ID LGY-9956-2024

kravetsolena71@gmail.com

Анастасія Мороз

студентка 4 курсу, групи ЯП 01-22

кафедри корейської і японської філології,

Київський національний лінгвістичний університет

ORCID ID 0009-0004-0951-833X

mogmorsto@gmail.com

Ключові слова: *даджаре, гра слів, механізми творення каламбуру, каламбур, манга, мовна гра.*

У статті досліджується феномен японського каламбуру 駄洒落 (даджаре) як однієї з найбільш продуктивних форм мовної гри у сучасному японському вербально-візуальному дискурсі, зокрема в жанрі комедійної манги. Вихідною теоретичною базою є концепції Л. Вітгенштайна та Й. Гейзінґи про ігрову природу мовлення й культури, а також сучасні лінгвістичні підходи до аналізу мовної гри (К. Аракі, Д. Делабастіта, Н. Мацуї, Р. Мейєра, Л. Ставицької, А. Щербини та ін.).

У роботі визначено місце каламбуру в японській традиції мовної гри (言葉遊び, котоба асобі), розмежовано ключові терміни, описано специфіку даджаре у порівнянні з іншими різновидами каламбурів, а також розглянуто й застосовано при аналізі поняття «механізм творення» як сукупності мовних і графічних операцій, що забезпечують формування комічного ефекту.

Матеріалом дослідження стали фрагменти манги 「ヒプノシスマイク- Division Rap Battle- side D.H & B.A.T」, яка вирізняється інтенсивним використанням каламбурів у репліках персонажів. Методологічну основу становить комплексний лінгвістичний аналіз із залученням описового, контрастивного, структурно-семантичного та прагматичного методів. Відібрані приклади класифіковано за структурно-фонетичними, морфологічними та семантичними критеріями; описано основні техніки творення даджаре (омонімія, морфемне накладання, додавання / усичення мори, метатеза, змішування мов, графічна гра тощо).

Встановлено, що даджаре у манга виконують багатофункційну роль: створюють комічний ефект, підкреслюють індивідуальні риси персонажів, реалізують креативну самопрезентацію та формують особливу інтерактивну атмосферу спілкування. Комічний ефект виникає в результаті взаємодії трьох рівнів: фонетичного, семантичного та графічного. Використання катакани для іншомовних або звуконаслідувальних компонентів виконує функцію візуального акцентування, підсилюючи прагматичний вплив каламбуру. Окремо наголошено на перекладознавчих аспектах, передача таких мовних жартів українською вимагає застосування адаптивних стратегій, що компенсують неможливість збереження формальної ідентичності шляхом створення смислового або прагматичного еквівалента.

PUNS AS A FORM OF LANGUAGE GAME: MECHANISMS OF CREATION AND FUNCTIONING IN THE COMMUNICATIVE DISCOURSE OF JAPANESE MANGA

Olena Kravets

*Doctor of Philosophy in Philology,
Kyiv National Linguistic University*

Anastasiia Moroz

*fourth-year student, group Jap 01-22
Department of Korean and Japanese Philology,
Kyiv National Linguistic University*

Key words: *dajjare, wordplay, mechanisms of pun creation, pun, manga, language play.*

This article introduces the phenomenon of the Japanese pun 駄洒落 (dajjare) as one of the most productive forms of wordplay in contemporary Japanese verbal-visual discourse, particularly within the genre of comedic manga. The theoretical framework is based on the concepts of L. Wittgenstein and J. Huizinga regarding the ludic nature of language and culture, as well as contemporary linguistic approaches to the analysis of wordplay (K. Araki, D. Delabastita, N. Matsui, R. Meijer, L. Stavytska, A. Shcherbyna, among others).

The study defines the place of puns within the Japanese tradition of wordplay (言葉遊び, kotoba asobi), distinguishes key terms, describes the specificity of dajjare in comparison with other types of puns, and applies the notion of “mechanism of creation” as a set of linguistic and graphic operations that generate a humorous effect.

The research material comprises excerpts from the manga 「ヒプノシスマイク-Division Rap Battle- side D.H & B.A.T」, notable for its intensive use of puns in characters’ dialogue. The methodological basis integrates a comprehensive linguistic analysis employing descriptive, contrastive, structural-semantic, and pragmatic methods. Selected examples are classified according to structural-phonetic, morphological, and semantic criteria; the study identifies the main dajjare creation techniques, including homonymy, morphemic overlap, mora addition/reduction, metathesis, language mixing, and graphic play.

It is established that dajjare in manga perform a multifunctional role: they generate humor, emphasize characters’ individual traits, facilitate creative self-presentation, and create a distinctive interactive communicative atmosphere. The humorous effect emerges from the interplay of three levels: phonetic, semantic, and graphic. The use of katakana for foreign or onomatopoeic components serves as a visual highlighting device, enhancing the pragmatic impact of the pun. Special attention is given to translation studies aspects: rendering such wordplay into Ukrainian requires adaptive strategies that compensate for the impossibility of preserving formal identity by creating semantic or pragmatic equivalents.

Вступ. У сучасній лінгвістиці утвердилася концепція, згідно з якою мова постає як множинність «мовних ігор», а вся мовленнєва діяльність прирівнюється до гри. Концепт Sprachspiel був уперше запроваджений у філософію мови Л. Вітгенштайном, який визначав «мовну гру» як інтегральне утворення «ціле», що поєднує мову та види діяльності, з якими вона нерозривно пов’язана (Вітгенштайн, 1995: 95). Ідеї ігрової

природи мовлення корелюють із культурологічною концепцією Й. Гейзінга, який визначав гру як фундаментальний елемент культури, наголошуючи, що істинна культура не може існувати поза ігровим виміром та «розвивається у грі і як гра» (Гейзінга, 1994). Усвідомлення ігрових підвалин культури обумовлює підвищений науковий інтерес до ролі лінгвокультурної та лінгвостилістичної інформації в реалізації мовної гри.

У межах сучасної лінгвістичної теорії (зокрема, у працях К. Аракі, Д. Делабастіті, Н. Мацуї, Р. Мейєра, А. О. Щербини та ін.) явище мовної гри визначається як таке, що виходить за межі статичної мовної системи та не фіксується її нормативними обмеженнями. Його сутність полягає у нетрадиційному, креативному використанні мовних засобів на фонетичному, морфологічному, словотвірному, лексико-семантичному, синтаксичному, стилістичному та інтертекстуальному рівнях.

Однією з найпродуктивніших форм мовної гри вважається гра слів (wordplay, pun, каламбур). Цей феномен посідає помітне місце у дослідженнях як зарубіжних, так і вітчизняних учених, починаючи з середини ХХ ст. Підходи до його дефініювання залишаються дискусійними: Д. Делабастіта, Л. Райнерс та А. О. Щербина вважають поняття гра слів і каламбур синонімічними, розуміючи їх як будь-які фонетико-морфологічні експерименти зі словом. Наприклад, Д. Делабастіта визначає гру слів як «загальну назву для низки текстуальних феноменів, у яких структурні можливості мови використовуються для створення комунікативно значущого ефекту через поєднання двох (або більше) мовних одиниць із подібним планом вираження, але відмінним планом змісту» (Delabastita, 1996: 14–19). Водночас К. Фішер пропонує розмежування цих термінів за сферою вживання, кваліфікуючи каламбур як менш вдалу форму гри слів, що ґрунтується переважно на співзвуччі (Fisher, 1973: 47).

У японській мовній традиції каламбур 駄洒落 (даджаре) має особливе соціокультурне значення, зумовлене високим рівнем омонімії та фонетичними обмеженнями японської лексичної системи. Полісемія й велика кількість омофонів створюють сприятливе підґрунтя для словесної гри, яка активно використовується не лише у художній літературі, манга та аніме, але й у рекламі, медіа та побутовій комунікації. Японські каламбури виконують багатofункціональну роль: вони є засобом гумору, інструментом встановлення міжособистісної близькості, способом креативної самопрезентації, а також маркером мовної ідентичності, особливо у молодіжному середовищі.

Актуальність вивчення каламбурів у сучасній лінгвістиці та японознавстві зокрема зумовлена кількома чинниками. По-перше, це феномен, що інтегрує лінгвістичний, культурологічний і прагматичний виміри, даючи змогу простежити взаємодію мовної форми й соціокультурного контексту. По-друге, в умовах глобалізації та цифрової комунікації каламбури зазнають трансформацій, зокрема під впливом інтернет-мемів, візуальних кодів та змішаних мовних практик, що

відкриває перспективи міждисциплінарного аналізу. По-третє, дослідження японських каламбурів дає змогу глибше зрозуміти механізми мовної креативності та специфіку японського гумору, що лишається малодослідженим у контрастивній лінгвістиці. У межах даного дослідження ми поділяємо підхід, за яким поняття каламбур і гра слів розглядаються як взаємозамінні й охоплюють будь-яке творчо мотивоване фонетико-морфологічне варіювання мовного знака.

Мета статті – проаналізувати каламбур як одну з форм реалізації мовної гри та з'ясувати його прагматичний потенціал у комунікативних практиках сучасної японської молоді, а також у вербально-візуальному дискурсі японських манга та аніме.

Матеріал і методи дослідження. У роботі застосовано комплексний лінгвістичний аналіз, що поєднує описовий, контрастивний та структурно-семантичний методи. Матеріалом слугували фрагменти комедійної манги 「ヒプノシスマイク-Division Rap Battle- side D.H & B.A.T」 з каламбурами у сюжетному контексті. На першому етапі відібрано приклади з фонетичною, морфологічною та / або лексико-семантичною грою слів. Далі проведено структурно-фонетичний аналіз для виявлення механізмів творення каламбурів (морфемне накладання, додавання / усичення мори, омонімія, змішування мов, графічні засоби).

Семантико-прагматичний аналіз дозволив визначити їхню роль у комунікативній структурі діалогу та створенні гумористичного ефекту, а також зв'язок із соціолінгвістичними характеристиками персонажів.

Результати та обговорення. У Словнику лінгвістичних термінів Д. І. Ганича та І. С. Олійник (1985) каламбур (фр. calembour – гра слів) визначається як «дотепна гра слів, побудована на гумористичному чи комічному використанні різних значень того самого слова чи слів, схожих звучанням» (Ганич, Олійник, 1985: 101). А. П. Коваль пропонує ширше тлумачення, визначаючи каламбур як «стилістичну фігуру, що вирізняється специфічністю мовної форми: слово вживається в такому лексичному оточенні, яке змушує сприймати його в двох планах, з двома значеннями, що надає думці несподіваного комічного напрямку» (Коваль, 1985: 54). Сутність каламбуру, на думку А. О. Щербини, ґрунтується на «багатозначності слова, усіх різновидах омонімії та суміжних семантико-звукових явищах, що створюють у відповідних контекстах комічний або гумористичний ефект» (Щербина, 1958: 7).

У японській лінгвістиці явище гри слів розглядається як ширше поняття, ніж каламбур.

Термін 言葉遊び (котоба асобі, букв. «гра слів») позначає комплексне вербальне явище, засноване на свідомій трансформації звукової оболонки лексичних одиниць з метою повного чи часткового уподібнення іншим словам або виразам (米川明彦, 2022). До цього поняття відносять каламбури, скоромовки, гру しりとり (шіріторі), паліндроми тощо. Каламбур у японській мові постає як форма мовної гри, що ґрунтується на використанні слів або фраз із подібним звучанням, але різним значенням. Цей тип гумору глибоко вкорінений у культурній традиції та широко представлений як у повсякденному спілкуванні, так і в літературі, медіа, рекламі.

У японській традиції використовують низку термінів, що конкретизують різновиди каламбуру:

駄洒落 (даджаре) – найпоширеніший позавіршований каламбур, уживаний для розрядження атмосфери чи полегшення спілкування (小松原, 2012).

洒落 (шыре) – літературний каламбур, переважно у поетичних жанрах; первісно не обов'язково комічний, а радше пов'язаний із прихованими смислами (小松原, 2012)..

語呂合わせ (гороавасе) – мнемонічна гра слів, що полягає у заміні чисел або символів на слова чи фрази з подібним звучанням для полегшення запам'ятовування (石井隆之, 2019).

親父ギャグ (ояджі гягу) – «жарти батька», каламбури, характерні для чоловіків середнього віку, часто у робочому контексті (米川明彦, 1997).

Найбільш наближеним до українського розуміння поняття каламбур у японській лінгвістичній традиції є термін 駄洒落 (даджаре). Виходячи з цього, подальший аналіз феномена каламбурів здійснюватиметься саме на матеріалі даджаре. Спираючись на узагальнення підходів дослідників до визначення поняття каламбур та з урахуванням особливостей японської лінгвістичної традиції, пропонуємо розширену дефініцію цього явища: каламбур – це лінгвістичний механізм, що ґрунтується на принципі поєднання в одному контексті різних за змістом значень одного слова, а також однозвучних або фонетично подібних одиниць, які розрізняються за семантикою. Каламбур передбачає наявність елементу виразної мовної аномальності, що виникає внаслідок свідомого відхилення від мовних норм. Його домінантною функцією та стилістичною метою є створення комічного ефекту, з характерним акцентуванням уваги на самій мовній формі.

У дослідженні гри слів науковці, зокрема Ф. Іноуе (1994), А. Йонекава (1998), А. Кояно (1994), Л. О. Ставицька (2005), Я. Харада (2013), К. Ебл (1996), П. Еккерт (1989),

М. А. К. Галлідей (1978), О. Єсперсен (1964), В. Лабов (1982), Ф. Іноуе (1994), пропонують різні підходи до класифікації та систематизації каламбурів, використовуючи критерії фонетико-графічної організації, семантики, словотвору тощо.

Одну з найбільш деталізованих класифікацій пропонує Такідзава Осама, який поділяє каламбури (даджаре) на дві основні групи:

1. Каламбури складання (compound puns) – вихідний вираз співвідноситься з однією або кількома незалежними морфемами чи фразами в межах речення. Трансформована частина виразу відсилає до ряду фонем у довільній позиції речення, які мають фонологічну схожість із початковою формою. Наприклад, ぱり パセリ (парі пасері) з やっぱりパセリ (яппарі пасері, букв. «все одно петрушка» у значенні: «все одно, без різниці, хай там що»), де ぱり (парі) є усиченою трансформацією やっぱり (яппарі) (滝澤修, 1995: 30). Кавахара Шігето та Шінохара Кадзуко, своєю чергою, розмежовують цю групу на: *досконалі* (perfect puns) – без фонологічних змін повторюється одна й та сама частина, напр.: 霧の中で中で桐を切り倒してもキリがない (кірі но нака де кірі о кірі таошітемо кірі га най) «навіть якщо зрубати павловнію в тумані, її зростання не припиниться», де кірі повторюється у тотожній звуковій формі; *недосконалі* (imperfect puns) – у трансформованій частині відбуваються зміни фонем (Kawahara, 2007; Kawahara & Shinohara, 2007), як у наведеному прикладі з ぱり パセリ (парі пасері).

2. Каламбури накладання (overlapping puns) – одна частина вислову має дві або більше можливих семантичних інтерпретацій (滝澤修, 1995: 30). Наприклад, そんな話はよしなよ (сонна ханаші ва йошінайо) «досить про це говорити» – трансформується у そんな話は吉野家 (сонна ханаші ва Йошіноя), де останній компонент співвідноситься з назвою мережі ресторанів швидкого харчування Yoshinoya. Така трансформація здійснюється шляхом перестановки та модифікації складників звукового ланцюга, що створює новий несподіваний асоціативний контекст (Кравець, 2023: 155–156).

Звукова подібність (омофонія) є одним із найпоширеніших механізмів утворення каламбурів у японській мові, яка завдяки складовій (морній) структурі та високій частоті омонімії створює особливо сприятливі умови для мовної гри. У межах фонетичної класифікації даджаре, запропонованої П. Дибала, К. Аракі, Р. Жепка, К. Саяма (2012), аналіз здійснюється шляхом порівняння вихідної фрази та її каламбурної модифікації. Виокремлюються такі основні техніки:

Омофонія – повна звукова тотожність вихідної фрази та каламбуру, напр.: 蛙が帰る (каеру га каеру) «жаба повертається», де вихідна форма 蛙 (жаба) та даджаре 帰る (повертатися) є омофонами.

Додавання мори – внесення однієї чи кількох мор: 1) початкове додавання мори, напр., スイカは安いのか? (Суйка ва ясуйка? «кавуни дешеві?»), де вихідна форма スイカ (кавун), даджаре 安いのか (чи дешево); 2) кінцеве, напр., 河馬のカバン «сумка бегемота», де вихідна фраза 河馬 (бегемот) даджаре カバン (сумка) додана мора «-н»; 3) внутрішнє, напр., きちんと片付いたキッチン (кічінто катадзуйта кітчен, «Ретельно прибрана кухня») – висхідна きちんと (ретельно), даджаре キッチン (кухня).

Усічення мори – трансформування в даджаре шляхом усічення однієї або декількох мор: 1) усічення кінцевої мори, напр., スキーが好き (сукіі га сукі, «я люблю кататися на лижах»), висхідна фраза スキー (лижі), даджаре 好き (любити) усічена мора (-і-); 2) усічення внутрішньої мори, напр., ステーキが素敵 (сутеікі га стукі, «стейки гарні»), де вихідна форма ステーキ (стейк), даджаре 素敵 (гарний) усічена мора (-і-).

Трансформація морфем – трансформації однієї або кількох морфем в інші: 1) трансформація приголосних напр., トマトを食べると戸惑う (томато о таберу то томадоу, «поїдання помідорів бентежить»), де вихідна фраза トマト (помідор), даджаре 戸惑う (заплутатися); 2) перетворення голосних, напр., 珍しい水らしい (дивний, схожий на воду), висхідна фраза 珍しい (дивний), даджаре 水らしい (як вода 珍しい), трансформація мори (-е-) в (-і-).

Метатеза: 1) *метатеза мори* – зміна позицій двох мор, напр., 駄洒落を言うのは誰じゃ? (даджаре о іуно ва даре джя?), висхідна форма 駄洒落 (каламбур), каламбур 誰じゃ (хто?), трансформація мори じゃ (-джя) на れ (-ре); 2) *метатеза морфем* – зміна позицій двох морфем у вихідній фразі, напр., 男を売る思い出 (отоко о уру омоіде, «спогад про продаж чоловіка»), висхідна форма 思い出を売る男 (омоіде о уру о токо), даджаре 男をうる思い出 (отоко о уру омоіде).

Зміна читання ієрогліфів – зміна стандартного читання ієрогліфів китайського походження (зазвичай мають кілька варіантів прочитання на те, яке не є загальноживим, напр., висхідна ショッキング від англ. shocking «приголомшливий», даджаре 食王 (食 (шйоку) «їсти» + 王 (оу) «король»).

Змішування – змішування двох фраз в одну, при чому обидві вихідні форми залишаються впізнаваними, напр., даджаре 老いてはことを仕損じる (коіте ва кото о шісонджіру, «Коли ви

старієте, ви зазнаєте марнотратства»), поєднання двох приказок 老いては子に従え «Коли ви старієте, ви повинні слухати своїх дітей» 急いてはことを仕損じる «поспіх призводить до марнотратства (невдачі)».

Поділ – поділ однієї фрази на дві, напр., ゆで卵をゆでたのは孫 (юдетамаго о юдета но ва маго) (це онук зварив яйця), висхідна форма ゆで卵 (варене яйце) даджаре ゆでたのは孫 (зварив онука).

Загадки – даджаре у формі загадок, напр., 日周車を壊してばかりいる人って誰? «хто та людина, яка кожен день ламає автомобіль?» відповідь はいしゃ (хайшя), висхідна фраза 廃車 «розбитий автомобіль», а даджаре 歯医者 «дантист».

Змішування мов – вживаються японські та запозичені (здебільшого англійські) фрази, напр., 総理大臣が謝った: アイムソーリ (соурі-дайджін га аяматта: айму соорі, «Прем'єр-міністр попросив вибачення: Мені шкода»), де висхідна фраза 総理 (прем'єр-міністр) даджаре ソーリ (вибачте). Тут японське читання англійського слова «sorry» використовується як омофон до японського слова 総理 (соурі, «прем'єр-міністр»).

Перенесення паузи – перетворення шляхом перенесення коми (паузи), яка є у вихідній фразі, напр., висхідна фраза 金をくれ、たのむ (кане о ку́ре таному, «Благаю тебе, дай мені грошей!») даджаре 金をくれた、のむ «Ти дав мені гроші, давай вип'ємо!» (Dybala, Araki, Rzerka, & Sayama, 2012).

Аналіз наведених класифікацій дає змогу визначити мовні явища, на яких ґрунтуються японські 駄洒落 (даджаре), а також механізми їхнього творення. Такі механізми працюють у тісному зв'язку з когнітивними процесами, зокрема, активацією кількох семантичних сценаріїв одночасно та створенням ефекту «накладання смислів» (谷津, 荒木, 2016). У японській мовній традиції додатковий потенціал для цього створює складова структура мови, багатство омонімів і гнучкість графічної системи. Даджаре вирізняються складною інформативною структурою та водночас виконують функцію носія змісту, їхнє використання як стилістичного прийому має чітке призначення та підпорядковується конкретній комунікативній меті. Відомості про призначення формують основу функційної інформації, оскільки кожна складова одиниця передає певне семантично вагоме повідомлення.

Функціонування мовного феномену даджаре у межах літературного жанру манґа має низку специфічних характеристик, які визначають причини використання того чи іншого різновиду каламбуру. Відтак, при класифікації каламбурів з огляду на їхню структурну організацію, поряд

із фонетичним критерієм доцільно виокремлювати й інші підгрупи: лексичні даджаре, каламбури, що базуються на лінгвокультурному компоненті, а також графічні форми даджаре.

Для дослідження даджаре в японських манга обрано твір сучасної масової культури Японії – комедійну мангу 「ヒプノシスマイク」 «Гіпнотичний мікрофон», один із головних персонажів якої – комік у жанрі 漫才 (мандзай), традиційної японської комедії з активним використанням каламбурів і комічних непорозумінь. Його мовлення вирізняється частим уживанням даджаре як основного засобу створення гумористичного ефекту, що й зумовило інтерес до лінгвістичного аналізу цього твору.

Манга 「ヒプノシスマイク-Division Rap Battle- side D.H & B.A.T」 «Гіпнотичний мікрофон: Реп-батл між дивізіями. Сайд D.H & B.A.T» (2020), заснована на однойменному мультимедійному проєкті, публікувалася на платформі Magazine Pocket з 10 квітня 2020 року до 27 жовтня 2021 року. Сюжет розгортається в альтернативній реальності, де вогнепальна зброя заборонена, а конфлікти вирішуються реп-батлами з використанням «гіпнотичних мікрофонів».

Аналіз здійснювався на основі оригінального японського видання манги; офіційні переклади англійською чи українською мовами відсутні. Переклад прикладів, наведений нижче, є авторським і виконувався з урахуванням збереження комічної функції оригіналу та лінгвістичної структури каламбурів.

Оригінальна репліка, дослівний переклад зі збереженням структури	Адаптований переклад
サインをくだサイン! (саін о кудасаін, «Дайте, будь ласка, підпис(и)»)	«Дайте підпис, будь ласка-підпис!»

Наведений приклад належить до *фонетично-морфологічних* даджаре з додатковим графічним ефектом. Механізм творення полягає у морфологічному накладанні (додавання мори), за якого кінцева частина дієслівної форми ください (кудасай, «будь ласка») замінюється іншомовною лексемою (змішування мов) サイン (сайн, «підпис»). У результаті формується гібридна конструкція くだサイン (кудасайн), що зберігає граматичну функцію ввічливого прохання, одночасно інтегруючи новий семантичний компонент. *Фонетично* комічний ефект досягається завдяки омонімічному збігу кінцевого складу ください з початковим складом サイン, що забезпечує плавний перехід від елемента японського походження до запозиченого, не порушуючи ритмічно-мелодійної структури вислову.

Важливу роль у створенні гумористичного ефекту відіграє *графічна складова*: замість очікуваного запису ください хіраганою, сегмент サイン подано катаканою, що візуально підкреслює іншомовне походження слова та акцентує на каламбурній частині.

Семантична трансформація забезпечує подвійне тлумачення: у прямому значенні вислів виступає як ввічливе прохання поставити підпис, у переносному (ігровому) створює комічний акцент на слові «підпис» як несподіваному смисловому центрі фрази, порушуючи очікувану синтаксичну та морфологічну норму.

そんな雷の落とし合いやめなはれ! 雷はもうたくサンダー! (сонна камінарі но отошіай яменахаре! камінарі ва моу такусан даа), «Досить кидати блискавки (гриміти) одне в одного! Блискавок уже грім(но) багато!»)	«Припиніть гриміти одне на одного! Грому – просто громезно!»
---	--

Наведена репліка репрезентує різновид *фонетично-морфологічних* даджаре, побудованих на комбінації японського та англійського лексичного матеріалу з виразним графічним ефектом. Мовна гра розгортається у два етапи: спочатку 雷の落とし合い «обмін блискавками» вживається як метафора конфлікту, що у прямому сенсі позначає зіткнення громів, а у переносному емоційне «виблиск гніву» між співрозмовниками. Далі ключовим елементом стає модифікація фрази たくさんだ «вже досить, вистачить», у якій фінальний компонент ～さんだ замінюється англійським словом *thunder*, переданим катаканою サンダー.

Фонетична подібність між ～さんだ та サンダー забезпечує плавний перехід від японського елемента до запозичення, зберігаючи ритміко-мелодійну цілісність вислову. *Графічно* гумористичний акцент підсилюється завдяки використанню катакани, що у японській писемності традиційно маркує іншомовне походження слова. Таке візуальне підставлення підкреслює «інердність» компонента та концентрує увагу реципієнта на ключовому елементі каламбуру.

Семантична трансформація подвійна: у прямому значенні йдеться про надмір блискавок або грози, у переносному – про припинення сварки чи суперечки. Завдяки накладанню значень виникає ігрова багатозначність, де слово «thunder» водночас закріплює вихідний образ грози та посилює комічний ефект, порушуючи звичну морфологічну й синтаксичну норму японського висловлювання.

この場でのレフェリーは先生方でボクサーは僕さ (коно ба де но рефері ва сенсей ката де бокусаа ва бокуса, «Судді на цьому рингу – вчителі, а боксер – боку(са) (тобто я)»)	«Судді на цьому рингу – вчителі, а боксер – це, між іншим, я.»
---	--

Поданий епізод із наведеним каламбуром розгортається безпосередньо після попередньої сцени і є зразком *фонетично-морфологічного* даджаре, побудованого на омонімічному збігу та морфологічному накладанні з елементами змішування мов (англійська та японська). Вихідна конструкція включає англіцизм *ボクサー* (бокусаа) «боксер» і японське словосполучення *僕さ* (боку са, «а я»), що мають схожу звукову форму на межі компонентів. Гумористичний ефект досягається шляхом трансформації фінального сегмента *-saa* у *ボクサー* у займенникову конструкцію *僕さ*, при цьому зберігається ритміко-мелодійна цілісність вислову.

Графічний аспект підсилює ефект подвійного тлумачення: *ボクサー* записано катаканною, що традиційно позначає іншомовні запозичення, тоді як *僕さ* – комбінацією канджі та хірагани, що візуально маркує перехід від спортивного терміна до займенникової форми. Це контрастне оформлення спрямовує увагу реципієнта на ключовий момент зміни значення.

Семантична трансформація має двошарову структуру: у прямому значенні вислів означає «Рефері тут викладачі, а боксер – я», тоді як в ігровому прочитанні акцент зміщується на самопрезентацію мовця, що уможливило додаткові інтерпретації та збагачує прагматичний потенціал вислову. Таке поєднання фонетичної схожості, морфологічного накладання та графічної контрастності є характерною ознакою сучасних японських мовних жартів у манга та комічних діалогах.

何々～？才能売ってほしいって？うっさいのう！才能は売らへんねや！ (нані нані сайноу утте хошійтте уссайноу! сайноу ва уракен я!, «Що-що? Кажеш, щоб я продав свій талант? Уссайноу! Талант я не продаватиму!») * うっさいのう (уссайно←урусай) розмовне, дещо грубувате «замовкни!»	«Що-що? Хочеш купити мій талант? Та замовкни ти! Талант не продається!»
--	---

Наведений приклад ілюструє різновид *фонетично-лексичних* даджаре, утворених на омонімічному збігу та інтонаційно-ритмічному зчепленні двох окремих висловлювань. Комічний ефект виникає внаслідок фонетичної подібності фінальної частини вигуку *うっさいのう* (уссай ноу, «тихо!», «замовкни!») та початкового сегмента іменника *才能* (сайноу, «талант»).

Фонетичний механізм полягає у тому, що звукова послідовність (сай-но(у)), яка завершує вигук, без паузи переходить у початок наступного слова, утворюючи фонетичний перехід між репліками. Це забезпечує ілюзію безперервності вислову, при якій зміна змісту від наказу до твердження «талант не продається» відбувається несподівано для слухача, підсилюючи гумористичний ефект.

Графічно каламбур не маркується злиттям слів, однак у межах усного мовлення пауза між вигуком та ключовим іменником зникає, що демонструє орієнтацію жарту на усне мовлення. *Семантично* структура поєднує емоційно забарвлену реакцію на пропозицію з категоричною відмовою, внаслідок чого формується прагматична напруга, яка розряджається через гру слів. Така побудова є характерною для сучасних комічних діалогів у японських манга та сценічних жанрах, де фонетичне накладання використовується як засіб динамічного переходу між репліками та одночасного створення подвійного смислу.

白膠木鯨言います。ヌルヌルなのにサラサラとか死ぬほど言われたんで。 (нуруде сасара іімасу нурунуру на но ні сарасара тока шіну ходо іваретанде, «Мене звати Шіратаде Сасара. Мені вже безліч разів казали: «Хоч і слизький, але сасара-сарасара (гладенький)»)	«Мене звати Шіратаде Сасара. Постійно чую від усіх: «Ти хоч і слизький, але таки гладенький!»»
---	--

Переклад цього каламбуру становив особливу складність, оскільки його гумористичний ефект ґрунтується на фонетичній подібності імені персонажа до двох ономастичних виразів. Приклад належить до *лексико-фонетичних* даджаре, побудованих на поєднанні ономастичних прикметників із семантичним контрастом та грою на власному імені. Використані елементи *ヌルヌル* (нуру нуру, «слизький, в'язкий») і *サラサラ* (сара сара, «гладкий, сухий») позначають протилежні сенсорні властивості, що створює парадоксальний ефект, підсилений фонетичною схожістю *サラサラ* з прізвиськом персонажа *鯨* (Сасара), яка вводить до тексту ономастичний маркер.

Фонетична організація каламбуру побудована на ритмічній симетрії чотириморних структур *ну-ру-ну-ру* та *са-ра-са-ра*, що створює мелодійну опозицію й полегшує сприйняття контрасту. Звукова подібність прикметника до імені персонажа формує внутрішню риму, посилюючи впізнаваність жарту.

Графічно обидва ономастичні прикметники подано катаканною, що виконує функцію виділення звуконаслідувальних слів та іншомовних запозичень, водночас візуально уніфікуючи їх

із фонетичною грою на імені. Це підкреслює ключовий елемент комічного ефекту та фокусує увагу реципієнта на звуково-смысловому зіставленні.

Семантична трансформація має двошарову природу: у прямому значенні вислів поєднує взаємосуперечливі дескриптивні характеристики, у переносному — створює іронічну автопортретну оцінку, в якій гра зі словом サラサラ водночас виконує функцію самопрезентації та підтримання мовної інтерактивності з аудиторією. Така багатокомпонентна структура є характерною для сучасних японських комічних діалогів у манга, де поєднання звукової, семантичної та графічної гри забезпечує високий прагматичний ефект.

Висновки. Отже, в межах проведеного дослідження було здійснено комплексний аналіз японських каламбурів, і зосереджений на специфіці їхнього функціонування та механізмах творення в автентичному манга-дискурсі. Отримані результати засвідчують, що японські каламбури (даджаре) у вербально-візуальному просторі манги виконують багатофункціональне призначення: вони слугують інструментом комічної інтенсифікації, маркером індивідуально-стилістичних характеристик персонажа, а також засобом креативної мовної самопрезентації. Аналіз ілюстративного матеріалу продемонстрував, що провідними механізмами творення каламбуру виступають омонімічні збіги, фонетичне накладання, морфемні трансформації та інтеграція іншомовних елементів, при цьому вагоме значення має графічне оформлення, яке підсилює гумористичний потенціал вислову та забезпечує актуалізацію гри слів у письмовій комунікації.

Окрему складність становить відтворення японських каламбурів українською мовою, передусім це пов'язано з необхідністю передачі фонетичних збігів та культурно маркованих елементів, які не завжди мають прямі відповідники. Ефективна інтерпретація їхнього комічного та прагматичного потенціалу можлива шляхом застосування адаптивних перекладацьких стратегій, які компенсують неможливість збереження формальної подібності шляхом смислового чи прагматичного еквівалента. Такий підхід відкриває перспективи подальших досліджень японського гумору, зокрема тих різновидів каламбурів, що інтегрують культурологічні знання та комунікативні компетенції, відображаючи глибинні зв'язки між мовною грою та соціокультурним контекстом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вітгенштайн, Л. (1995). *Логіко-філософський трактат. Філософські дослідження* (пер. з нім., ред. М. Попович). Київ: Основи.
2. Ганич, Д. І., & Олійник, І. С. (1985). *Словник лінгвістичних термінів*. Київ: Вища школа.

3. Гейзінга, Й. (1994). *Ното Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури* (пер. з О. Мокровольського, ред.). Київ: Основи.
4. Коваль, А. (1985). *Практична стилістика української мови*. Київ: Вища школа.
5. Кравець, О. (2023). *Молодіжні соціолекти в лінгвокультурному середовищі Японії: словотвірний та функційний аспекти*. Київ: дисертація КНЛУ.
6. Щербина, А. (1958). *Сутність і мистецтво словесної гостроти (каламбуру)*. Київ: АН УРСР.
7. Delabastita, D. (1996). *Wordplay and translation: Special issue dedicated to the memory of André Lefevere (1945–1996)*. London: Routledge / St. Jerome.
8. Dybala, P., Araki, K., Rzepka, R., & Sayama, K. (2012). NLP oriented Japanese pun classification. In *Proceedings of the International Conference on Asian Language Processing* (P. 33–36). U.S. Government Work Not Protected by U.S. Copyright.
9. Fisher, J. (1973). *The magic of Lewis Carroll*. London.
10. Kawahara, S., & Shinohara, K. (2007). The role of psychoacoustic similarity in Japanese puns: A corpus study. *Journal of Linguistics*, 45, 111–138.
11. 石井, 隆之. (2019). 「重なり志向」の日本文化. *言語文化学会論集*, 33, 3–32.
12. 滝澤, 修. (1995). 記述された「併置型駄洒落」の音素上の性質. *自然言語処理*, 2(2), 3–22.
13. 小松原, 哲太. (2013). 言葉遊びから生じる発話の力—洒落が駄洒落となる場合の文法的及び語用論的条件. *日本語用論学会大会発表論文集*, 8, 81–88.
14. 谷津, 元樹, & 荒木健治. (2016). 駄洒落の面白さにおける要因の分析. *日本知能情報ファジィ学会ファジィシステムシンポジウム講演論文集*, 32, 237–242.
15. 米川, 明彦. (1997). *若者ことば辞典* (p. 51). 東京: 東京堂出版.
16. 米川, 明彦. (2022). *集団語の研究 (下巻)*. 東京: 東京堂出版.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. EVIL LINE RECORDS. (2020). *ヒプノシスマイク -Division Rap Battle- side D.H & B.A.T.* 東京: 講談社.

Отримано: 22.08.2025

Прийнято: 29.09.2025

Опубліковано: 30.10.2025

