

DOI: 10.26565/2786-5312-2025-101-09

УДК 811.111:811.161.2]`25`42

### О. В. Ребрій

доктор філологічних наук, професор, завідувач кафедри перекладознавства імені Миколи Лукаша Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна;

e-mail: [o.v.rebrii@karazin.ua](mailto:o.v.rebrii@karazin.ua); ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4912-7489> ;

GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=ak5-nc8AAAAJ&hl=en> ;

RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Oleksandr-Rebrii>

### О. Г. Пешкова

доктор філософії з філології, доцент кафедри перекладознавства імені Миколи Лукаша

Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна; e-mail: [o.g.peshkova@karazin.ua](mailto:o.g.peshkova@karazin.ua)

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-3616-7852>; GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com.ua/citations?hl=uk&pli=1>

&user=kmiMG0sAAAAJ ; RESEARCH GATE: [https://www.researchgate.net/profile/Olga-Peshkova?ev=hdr\\_xprf](https://www.researchgate.net/profile/Olga-Peshkova?ev=hdr_xprf)

## Роль аналогії у формуванні та перекладі мовної гри

Дослідження присвячене висвітленню ролі аналогії в утворенні та перекладі мовної гри. Актуальність розвідки зумовлена важливою роллю аналогії в утворенні лексикалізованих форм мовної гри та виборі перекладачем стратегії їхнього іншомовного відтворення. Мета дослідження має подвійний характер: (1) визначити, як аналогія впливає на створення різних форм мовної гри в англійськомовному науково-популярному дискурсі; (2) визначити, як аналогія впливає на прийняття перекладачем рішення стосовно стратегії відтворення зазначених форм мовної гри в українському перекладі. Об'єктом нашого дослідження виступає аналогія як психологічний механізм і когнітивна процедура формального та/або семантичного уподібнення однієї мовної одиниці іншій, а також перенесення відношень між одиницями однієї групи на одиниці іншої групи. Предметом аналізу є її вплив на формування мовної гри в англійськомовному науково-популярному дискурсі та на формування стратегій її українського перекладу. Для реалізації поставленої мети було залучено низку методів, таких як: стилістичний аналіз, контекстний аналіз, структурно-семантичний аналіз, порівняльний аналіз вихідного та цільового текстів. За матеріал було використано лексикалізовані форми мовної гри з англійськомовного науково-популярного дискурсу та їхні українські переклади. Проведене дослідження дозволяє дійти висновку, що формування лексикалізованих форм мовної гри, як і будь-яка словотвірна діяльність, відбувається за аналогією з узуальними лексемами. У перекладі ми спостерігаємо вплив аналогії в тих випадках, коли перекладач обирає стратегію дзеркального відтворення авторських дій, копіюючи обраний ним спосіб словотвору та використовуючи для цього прямі відповідники використаних мовних одиниць. Перспектива подальшого дослідження передбачає: (1) залучення масштабного корпусу прикладів для верифікації попередніх висновків; (2) вивчення інших психо-когнітивних механізмів перекладу.

**Ключові слова:** аналогія, евристика, мовна гра, науково-популярний дискурс, переклад, прийняття рішення, стратегія.

**Як цитувати:** Ребрій, О., Пешкова, О. (2025). Роль аналогії у формуванні та перекладі мовної гри. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*, (101), 92-98.

DOI 10.26565/2786-5312-2025-101-09

**In cites:** Rebrii, O., Pieshkova, O. (2025). The role of analogy in forming and translating language game. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching*, (101), 92-98.

DOI 10.26565/2786-5312-2025-101-09

## 1. ВСТУП

Феномен мовної гри привертає все більшу увагу філологів – як мовознавців, так і перекладознавців. Якщо перших цікавлять різні аспекти її формування та функціонування в певному лінгвокультурному середовищі, то увага других зосереджена на особливостях трансферу мовної гри з одного лінгвокультурного середовища (вихідного) до іншого (цільового). В той час як теоретики перекладу переважно зосереджуються на стратегіях та способах відтворення мовної гри [12, с. 91, 13, с. 128, 14, с. 109, 15, с. 148–149, 17, с. 271–291], проблема вивчення тих механізмів людської свідомості, завдяки яким це стає можливим, все ще залишається поза межами їхньої дослідницької уваги, що й зумовлює актуальність нашої розвідки.

Дослідження має подвійну мету. По-перше, прослідкувати роль психо-когнітивного механізму аналогії у створенні різних форм мовної гри в англійськомовному науково-популярному дискурсі, а по-друге, прослідкувати вплив аналогії на прийняття перекладачем рішення стосовно стратегій їхнього відтворення в українському перекладі.

Об'єктом дослідження виступає аналогія як психологічний механізм та когнітивна процедура мовотворчості, а предметом безпосереднього аналізу – її вплив на формування різних форм мовної гри в англійськомовному науково-популярному дискурсі та на формування стратегій їхнього перекладу з англійської мови українською.

Реалізація поставленої мети вимагала комплексного застосування низки мовознавчих та перекладознавчих методів, таких як: стилістичний аналіз (для виокремлення прикладів мовної гри в науково-популярному дискурсі), контекстно-ситуативний аналіз (для інтерпретації виокремлених прикладів мовної гри), структурно-семантичний аналіз (для визначення структури та змісту виокремлених прикладів мовної гри та ролі аналогії в їхньому утворенні та перекладі), метод порівняльного аналізу (для визначення стратегій англійсько-українського перекладу мовної гри).

Дослідження виконано на матеріалі прикладів мовної гри, отриманих методом суцільної вибірки з науково-популярних книг Коліна Гармона "What I know about running coffee shops" та Річарда Флоріди "The rise of the creative class" та їхніх українських перекладів «Що я знаю про роботу кав'ярень» (переклад Олени Любенко) та «Homo Creativus. Як новий клас завойовує світ» (переклад Максима Яковлева).

## 2. ОСНОВНА ЧАСТИНА

### 2.1. Теоретичні передумови дослідження.

Двома головними поняттями нашої розвідки є мовна гра та аналогія, тож варто визначитися з їхніми визначеннями та характеристиками, релевантними для реалізації поставленої мети.

Сучасне розуміння феномену мовної гри ґрунтується на концепції австрійського філософа Людвіга Вітгенштайна, який у своїй праці "Philosophische Untersuchungen" порівняв із грою сам процес використання мови: «Мовною грою я буду називати також єдине ціле: мова та дії, з якими вона перетинається» [1, с. 83]. Він стверджував, що мова, як і гра, реалізується в безлічі різноманітних, хоча й пов'язаних між собою, форм. Його основна ідея полягала в тому, що мова, яку використовує певний народ, є динамічною грою зі своїм набором правил: «Термін "мовна гра" має... підкреслити, що мовлення є частиною діяльності, способу життя» [1, с. 101].

Вже пізніше філологи відійшли від широкого філософського підходу до мовної гри, намагаючись локалізувати її в обмеженій кількості форм на основі таких критеріїв, як ненормативність [10], гумористичність [5, с. 26], неоднозначність [9, с. 21] тощо. У спробі запропонувати власний – інтегративний – підхід до розуміння мовної гри, ми дефінуємо її як дихотомічний феномен, що об'єднує: (1) лінгвокреативну діяльність мовця, скеровану на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та (2) результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем) [6, с. 22].

Як і гра, аналогія є базовим поняттям психології, звідки й починається її шлях до мовознавства й перекладознавства. За даними «Сучасного тлумачного психологічного словника», аналогією в широкому сенсі називають «подібність між об'єктами в деякому відношенні», яка використовується в пізнавальних процесах як «основа для висування припущень, здогадів, гіпотез» [11, с. 21].

Аналогію зазвичай розглядають з огляду на її відносини з іншим психологічним механізмом – асоціацією. З точки зору когнітивної психології, «асоціація є механізмом, що активує у пам'яті представлення певного об'єкту як реакції на інший об'єкт і пов'язана причинно-наслідковими відносинами з аналогією як механізмом, що передбачає трансфер відповідної інформації з домену, який вже існує в пам'яті (і який зазвичай називають «вихідним» або «базовим») до домену, який має бути пояснений (який зазвичай називають «цільовим» [19, с. 6].

До філології поняття аналогії увійшло завдяки зусиллям засновника структуралізму Фердінанда де Сосюра, який бачив у ній ефективний засіб боротьби з мовним хаосом, зазначаючи, що «аналогія передбачає зразок і регулярне наслідування», а «аналогічна форма – це форма, утворена за взірцем однієї чи кількох інших форм згідно з визначеним правилом» [8, с. 203]. Звідси й випливає сучасне тлумачення аналогії як (1) закону розвитку та функціонування мови, за яким утворення та зміни мовних одиниць та їхніх форм відбуваються за зразком або під впливом уже наявних явищ та їхніх форм; та (2)

процесу формального та/або семантичного уподібнення однієї мовної одиниці іншій, а також перенесення відношень між одиницями однієї групи на одиниці іншої групи [3, с. 31]. Як можна побачити з цього визначення, аналогія, як і мовна гра, може вважатися дихотомічним феноменом.

Хоча де Сосюр і розглядав аналогію переважно на прикладах словотвору та словозміни, він визнавав її універсальний характер і бачив в аналогії загальний механізм мовокоористування та мовозміни, а отже й мовної еволюції в цілому: «Безупинна діяльність мови, що розкладає дані їй одиниці на елементи, містить у собі не лише всі можливості для функціонування мови, яке б відповідало вжитку, а й можливості аналогічних утворень» [8, с. 209].

І все ж таки найнаочнішою сферою реалізації механізму аналогії залишається словотвір. Більше того, сучасні дослідники схильні вважати, що створення нових лексичних одиниць відбувається не за допомогою формальних моделей чи способів, наявних у внутрішньому лексиконі мовця, а виключно за аналогією із вже існуючими та знайомими йому одиницями [4]. Розглянемо приклад:

*My head was full of some strange thoughts. Sometimes now I still come back to those thoughts and, strange to say, but I still remember some of my reflections. Sometimes I have a feeling that if we have **badminton** there must be **goodminton** somewhere* [23, с. 56].

Оказіональна інновація *goodminton* утворена шляхом субститутивного словотвору від узуальної лексеми *badminton*. Протиставлення складників *bad* і *good* дає підстави стверджувати, що в цьому випадку ми маємо справу з антонімічним каламбуром, в основі якого перебуває інконгруентність, що створюється за допомогою «з'єднання двох контрастних за значенням слів (що містять антонімічні семи, які розкривають суперечність описуваного)» [2, с. 17].

Особливо цікавим для нас є те, що у процесі словотвору тут задіяно не тільки загальний механізм аналогії, а й «хибну» або інакше «народну» аналогію, яку Сосюр пояснював «спробами приблизно пояснити малозрозуміле слово, пов'язавши його з чимось знайомим» [8, с. 220]. Так, у нашому випадку *bad* у складі *badminton* не є морфемою, а тільки довільно виокремленим фрагментом, адже назва цієї спортивної гри походить від назви маєтку герцога Бофорта Badminton House, де вперше відбулися змагання з неї. Сама ж назва маєтку є осучасненою формою давньоанглійського топоніму *Badimuncgtun*, який, у свою чергу, походить від ще давнішого антропоніму *Baduhelm*.

**2.2. Перекладацький аналіз.** У цьому розділі нашої розвідки спробуємо розглянути, як аналогія впливає на формування перекладацької стратегії при перекладі різних форм мовної гри. На думку Олександра Ребрія та Владислави Демецької, аналогія має значний вплив на процес прийняття рішен-

ня перекладачем в ситуації вибору або створення відповідника, оскільки «міркування за аналогією, яке призводить до прийняття рішення перекладачем, може набувати форми різних евристик подібності, серед яких, зокрема, виділяється евристика репрезентативності» [16, с. 239].

Вважається, що евристика – це «психологічний термін, призначений пояснити здатність людини обирати під час рішення задачі тільки найбільш осмислені варіанти. Фактично, евристика – це такий метод пошуку, який зі значною вірогідністю дозволяє відбирати найвдаліші коридори в лабіринті рішення задач» [7, с. 56]. Його особливістю є намагання поєднати логічний шлях пошуку рішень з інтуїтивним; інакше кажучи, в евристичних ми спостерігаємо два різних начала – «раціональне», що виявляється в жорсткому слідуванні заданому правилу (алгоритму), та «інтуїтивне» (або «емоційне»), що виявляється в накопиченні інформаційних властивостей, які не усвідомлюються в процесі прийняття рішення або усвідомлюються слабо [7, с. 56].

Евристики подібності, як можна зрозуміти із самої їхньої назви, передбачають продукування суджень, виходячи з подібності певних фактів, або, інакше кажучи, евристики подібності пояснюють, як люди приймають рішення, ґрунтуючись на подібності між поточною ситуацією та іншими ситуаціями або прототипами ситуацій. Відповідно, евристика репрезентативності є продуктивним методом прийняття рішень, відштовхуючись від здатності людини пов'язувати між собою схожі явища. Цю евристику вперше описали психологи Амос Тверські та Даніель Канеман. Як вони вважають, «цей спосіб дій відштовхується від концепції репрезентативності, тобто оцінки ступеня відповідності між зразком та популяцією, зразком та категорією, актом і актором або, у більш загальному вигляді, між результатом і моделлю [18, с. 22]. В більшості випадків репрезентативність можна порівняти з подібністю, яка, у свою чергу, може бути «поверхневою» (тобто, «перцептивною» або «ситуативною») чи «глибинною» (тобто «когнітивною» або «укоріненою»).

Ми відібрали декілька прикладів мовної гри, в утворенні та перекладі яких можна, на наш погляд, прослідкувати вплив аналогії через зазначені вище евристики.

*The crisis that began in 2008 has hit hardest at the Working Class and especially at blue-collar men, so hard, in fact, that some pundits dubbed its fallout the “**mancesion**”* [22, с. 36].

Нашу увагу привертає новотвір *mancesion*, утворений за аналогією з узуальною лексемою *recession* шляхом субститутивного словотвору (відбулася заміна префіксу *re-* на кореневу морфему *man*). Важливо, що в новотворі зберігається значення вихідної лексеми (*economic decline*), до якого прирошуються додаткові семи (*recession that impacts men more than it does women*).

Переклад:

*Криза, яка почалася у 2008 році, завдала найбільшого удару Робітничому класові, та особливо вона вдарила по «синіх комірцях». І зробила вона це так потужно, що деякі експерти назвали період після неї не рецесією, а «мужикцесією» [21, с. 37].*

Перекладач обирає стратегію створення оказіонального відповідника, імітуючи як авторський спосіб словотвору, так і задіяні для цього мовні засоби, тобто тут ми маємо очевидний прояв аналогії, який дозволяє отримати цілком задовільний варіант перекладу, чому не в останню чергу сприяє латинське походження вихідної лексеми (*recessio* → *recession*), яка була перенесена до української мови шляхом транскодування. Можемо припустити, що вибір не зовсім стандартного відповідника «мужик», що має певну просторічну конотацію, зумовлений евфонічними міркуваннями.

Наступний приклад:

*When I wrote the original edition of this book, the suburban **nerdistan** remained the predominant high-tech industrial model [22, с. 101].*

У цьому випадку оказіональний лексичний каламбур на основі паронімії утворений за допомогою поєднання кореневої морфеми *nerd* із суфіксом *-stan*, який має перське походження і широко використовується в іранських та тюркських мовах для утворення топонімів (*Pakistan* – «Пакистан», *Turkmenistan* – «Туркменістан», *Uzbekistan* – «Узбекистан», *Kurdistan* – «Курдистан» тощо). Ми не можемо знати достеменно, яка саме географічна назва слугувала джерелом натхнення для автора, скоріше за все, тут спрацювала та сама евристика репрезентативності, за якої всі ці географічні назви та багато інших, утворених за тією ж моделлю, виступають символом місця, віддаленого від світових центрів цивілізації. А оскільки більшість фахівців у галузі комп'ютерних технологій надають перевагу роботі онлайн, залишаючись у себе вдома подальше від шумних міських центрів, автор вирішив для себе можливим використати саме таку словотвірну аналогію.

Переклад:

*У час підготовки першого видання цієї книжки панівною моделлю індустрії високих технологій був «приміський **ботаністан**» [21, с. 102].*

Перекладач обирає стратегію віддзеркалення, залишивши незмінним суфікс, який є так само узуальним в українській мові, і замінивши вихідну кореневу морфему *nerd* одним із її українських відповідників – «ботан». Таким чином, завдяки аналогії йому вдалося зберегти гру слів, хоча і без паронімічного ефекту (*kurd* → *nerd*).

Наступним прикладом є назва розділу *Brave New Workplace* з книги американського економіста Річарда Флориди "The rise of the creative class". Для всіх любителів літератури одразу стає зрозумілою алузія автора на відому антиутопію Олдоса Гакслі

"Brave new World", за аналогією з якою Флорида і назвав розділ власної праці. Таким чином, в цьому випадку мовної гри бачимо не тільки гру слів, а й використання прецедентної назви, що створює для перекладача певні труднощі. Справа в тому, що роман Гакслі, чия назва насправді повторює фразу з п'єси Шекспіра «Буря», має два українських переклади з різними назвами: «Прекрасний новий світ» у виконанні Сергія Макаренка (1994 р.) та «Який чудесний світ новий» у виконанні Віктора Морозова (2016 р.).

В українському варіанті назви розділу книги Флориди «Прекрасне нове робоче місце» перекладач, вочевидь, надає перевагу аналогії з перекладом Макаренка, який структурно є ближчим до англійського оригіналу, хоча Морозов і обрав свій переклад назви антиутопії, цитуючи український переклад «Бурі» у виконанні Миколи Бажана.

Наступний приклад:

*My ever-pragmatic colleague Lou Musante came up with the acronym **TAPE (technology, arts, professional, and eds and meds workers)** to refer to them [22, с. 150].*

У цьому випадку об'єктом нашої зацікавленості є акронім *TAPE*, створений автором таким чином, аби збігатися за формою з узуальною лексемою *tape* («стрічка»), хоча за змістом він не має з нею жодного зв'язку. Така практика створення акронімів є доволі популярною в англійськомовній лінгвокультурі, коли заради збігу із вже існуючим словом зі складу акроніму вилучають літери на позначення деяких одиниць з його розгорнутої форми або, навпаки, додають літери, наприклад, на позначення службових частин мови на кшталт прийменників або артиклів. Так відбулося і цього разу, адже автор «забув» додати до акроніму літери для складників *meds workers*. Дія аналогії в цьому випадку полягає в наслідуванні оказіоналізмом форми узуальної лексеми, що не тільки забезпечує економію мовних зусиль для громіздких термінів, а й потенційно сприяє їхньому запам'ятовуванню.

Переклад:

*Мій завжди прагматичний колега Лу Музанте склав для позначення всього спектра цих груп абревіатуру **TAPE (від: technology – технологія, arts – мистецтво, professional – професіонали, eds – освіта)** [21, с. 105].*

В українському варіанті ми спостерігаємо стратегію так званого «нульового» перекладу (англ.: *zero translation*), сутність якої полягає в перенесенні до цільового тексту одиниць в її первинному вигляді. Втім перекладач супроводжує розгорнутий вихідний вислів окремими українськими відповідниками для кожної лексеми, аби можна було вхопити загальне змістове наповнення новотвору. За умов «нульового» перекладу важко говорити про якусь дію механізму аналогії, оскільки перекладу як такої ця стратегія не передбачає.

Останнім в нашому списку прикладів є переклад мовної гри *badminton* → *goodminton*, який ми розглядали для пояснення механізму мовної аналогії в англійськомовному науково-популярному дискурсі:

*Іноді я відчуваю себе роззубленим, тому що не знаю, проти чого, власне, виступають АНТИлопи* [20, с. 55].

Таке рішення не є випадковим, адже в цьому перекладі ми не знаходимо імітацію перекладачем дій автора, що спричинено незбігом англійсько-українських мовних пар *bad* → *good* / «поганий» → «добрий/хороший». Як наслідок, перекладач був змушений вдатися до прийому компенсації, аби зберегти хоча би частково гумористичний ефект вихідної мовної гри. Так в перекладі з'явився відповідник «АНТИлопи», в структурі якого шляхом хибної аналогії було виокремлено довільний фрагмент «анти», що за формою збігається з префіксом негативації.

### 3. ВИСНОВКИ

Проведене дослідження торкається важливої проблематики, яка ще не отримала достатнього висвітлення в українському перекладознавстві – психо-когнітивних механізмів, за рахунок яких відбувається прийняття перекладацьких рішень. У фокусі нашої уваги перебуває аналогія, сутність

якої полягає в уподібненні одних об'єктів, ознак, дій тощо іншим. Аналогія грає важливу роль у продукуванні лексикалізованих засобів мовної гри, коли ігровий новотвір формується за зразком з узуальною лексеєю.

Аналогія може претендувати на статус важливого механізму прийняття перекладацьких рішень в тих випадках, коли перекладач створює відповідник, фактично віддзеркалюючи дії автора. Така перекладацька стратегія може вважатися проявом евристик подібності, зокрема, евристики репрезентативності. Як показав наш аналіз, застосування цієї стратегії виявляється доволі продуктивним в тих ситуаціях, коли діям перекладача не стоїть на заваді міжмовна асиметрія, хоча, безумовно, для отримання достатньо валідних висновків необхідно провести дослідження на основі статистично репрезентативної вибірки, що може вважатися перспективою подальшої роботи.

Ще одним перспективним напрямком майбутніх досліджень вважаємо опрацювання інших психо-когнітивних механізмів, прояви яких можемо відслідковувати в перекладацьких рішеннях, таких як, наприклад, адаптація та асоціація. Оптимальним для їхнього вивчення є діяльнісний підхід із залученням інтроспективних та ретроспективних експериментальних методик.

### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Вітгенштайн, Л. (1997). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Філософські дослідження. Київ: Основи.
2. Євтушенко, Н. І. (2019). Каламбур як компонент ситуативного гумору в оповіданнях О. Генрі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія*, 39, 14–18.
3. Загнітко, А. (2020). *Сучасний лінгвістичний словник*. Вінниця: ТВОРИ.
4. Литвин, А. А. (2017). Аналогія як механізм формування інноваційної лексики англійської мови сфери спорту та туризму. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*, 64, 13–16.
5. Молошна, Ю. О. (2020). *Лінгвостилістичні засоби створення комічного в англійськомовних анекдотах та способи їх відтворення українською мовою* (Дис. канд. філол. наук). Київський національний лінгвістичний університет, Київ.
6. Пешкова, О. Г. (2024). *Стратегії та чинники англо-українського перекладу мовної гри в науково-популярному дискурсі* (Дис. доктора філософії). Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна, Харків.
7. Ребрій, О. В. (2014). *Теорія перекладацької творчості у мовному, текстуальному та діяльнісному вимірах* (Дис. докт. філол. наук). Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ.
8. Сосюр, Ф. (1989). *Курс загальної лінгвістики*. Київ: Основи.
9. Сніховська, І. Е. (2004). *Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові* (Дис. канд. філол. наук). Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна, Харків.
10. Стратулат, Н. В., & Яслик, В. І. (2020). Нормативність як основний аспект наукового мовлення. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*, Т. 31(70), 4(1), 125-130. <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.4-1/23>
11. Шагар, В. (2007). *Сучасний тлумачний психологічний словник*. Харків: Прапор.
12. Cronin, M. (2005). Game theory and translation. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 91–93). New York: Routledge.
13. Delabastita, D. (1996). Introduction. *The Translator*, 2, 127–139.
14. Díaz-Pérez, F. J. (2014). Relevance Theory and translation: Translating puns in Spanish film titles into English. *Journal of Pragmatics*, 70, 108–129.
15. Levy, J. (2000). Translation as a decision process. *The Translation Studies Reader*. (pp. 148-159). New York: Routledge.
16. Rebrii, O., & Demetska, V. (2020). Adaptation, Association, and Analogy: Triple A of the Translator's Decision-Making. *East European Journal of Psycholinguistics*, 7(2), 231–242. <https://doi.org/10.29038/eejpl.2020.7.2.reb>
17. Toury, G. (1997). What is it that renders a spoonerism (un)translatable? *Traductio. Essays on Punning and Translation* (pp. 271-291). Manchester and Namur: St. Jerome and Presses Universitaires de Namur.

18. Tversky, A., & Kahneman, D. (2002). Extensional versus Intuitive Reasoning: The Conjunction Fallacy in Probability Judgment. In T. Gilovich, D. Griffin, D. Kahneman (Eds.), *Heuristics and biases: The psychology of intuitive judgment*. (pp. 19–48). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511808098>

19. Vosniadou, S., & Ortony, A. (1989). Similarity and analogical reasoning: a synthesis. In S. Vosniadou, A. Ortony (Eds.), *Similarity and analogical reasoning*. (pp. 1–18). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511529863>

#### СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

20. Гармон, К. (2021). *Що я знаю про роботу кав'ярень*. Київ: Наш Формат.
21. Флорида, Р. (2018). *Ното Creativus. Як новий клас завойовує світ*. Київ: Наш Формат.
22. Florida, R. (2014). *The rise of the creative class*. New York: Basic Books.
23. Harmon, C. (2017). *What I know about running coffee shops*. Dublin: WorkGroup.

Стаття надійшла до редакції 26.02.2025

Стаття рекомендована до друку 05.04.2025

---

**Oleksandr Rebrii** – Doctor of Sciences (Translation Studies), Full Professor, Head of Mykola Lukash Translation Studies Department, V.N. Karazin Kharkiv National University; e-mail: [o.v.rebrii@karazin.ua](mailto:o.v.rebrii@karazin.ua); ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4912-7489> ; GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=ak5-nc8AAAAJ&hl=en>; RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Oleksandr-Rebrii>

**Olha Pieshkova** – PhD in Philology (Translation Studies), Associate Professor of Mykola Lukash Translation Studies Department, V.N. Karazin Kharkiv National University, Deputy Director of Educational and Research Institute “Teachers’ Academy”, V.N. Karazin Kharkiv National University; e-mail: [o.g.peshkova@karazin.ua](mailto:o.g.peshkova@karazin.ua); ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-3616-7852>; GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com.ua/citations?hl=uk&pli=1&user=kmiMG0sAAAAJ>; RESEARCH GATE: [https://www.researchgate.net/profile/Olga-Peshkova?ev=hdr\\_xprf](https://www.researchgate.net/profile/Olga-Peshkova?ev=hdr_xprf)

## THE ROLE OF ANALOGY IN FORMING AND TRANSLATING LANGUAGE GAME

The present paper is devoted to highlighting the role of analogy in the forming and translating language game. The relevance of the study is due to the important role of analogy in the formation of lexicalised forms of language game and the choice of the translator’s strategy for their foreign language reproduction. The purpose of the study is twofold: (1) to determine how analogy influences the creation of various forms of language game in English popular science discourse; (2) to determine how analogy influences the translator’s decision-making regarding the strategy of reproducing these forms of language game in Ukrainian translation. The object of our study is analogy as a psychological mechanism and cognitive procedure of formal and/or semantic likening of one linguistic unit to another, as well as transferring relations between units of one group to units of another group. The subject of the analysis is its influence on the formation of language game in the English-language popular science discourse and on the formation of strategies for its Ukrainian translation. To achieve this goal, a number of methods were used, such as: stylistic analysis, contextual analysis, structural and semantic analysis, comparative analysis of the source and target texts. The material used was lexicalised forms of language game from English popular science discourse and their Ukrainian translations. The study allows us to conclude that the formation of lexicalised forms of language game, like any word-formation activity, is similar to that of everyday lexemes. In translation, we observe the influence of analogy in cases where the translator chooses a strategy of mirroring the author’s actions, copying the author’s chosen method of word formation and using direct correspondences of the used linguistic units. The prospect of further research involves: (1) involving a large-scale corpus of examples to verify the preliminary conclusions; (2) studying other psychological and cognitive mechanisms of translation.

**Key words:** *analogy, decision-making, heuristics, language game, popular science discourse, strategy, translation.*

#### REFERENCES

1. Vithenshtain, L. (1997). *Tractatus Logico-Philosophicus. Filozofski doslidzhennia [Tractatus Logico-Philosophicus. Philosophy Studies]*. Kyiv: Osnovy Publ. (in Ukrainian).
2. Yevtushenko, N. I. (2019). Kalambur yak komponent sytuatyvnoho humoru v opovidanniakh O. Henri. [A pun as a component of situational humour in O’Henry’s short stories]. *Naukovyi visnyk Mizhnarodnoho humanitarnoho universytetu. Serii Filolohiia [Scientific Journal of International Humanitarian University. Philology Series]*, 39, 14-18. (in Ukrainian).
3. Zahnitko, A. (2020). *Suchasnyi lnhvistychnyi slovnyk [Contemporary Linguistic Dictionary]*. Vinnytsia: TVORY Publ. (in Ukrainian).
4. Lytvyn, A. A. (2017). Analohiia yak mekhanizm formuvannia innovatsiinoi leksyky anhliiskoi movy sfery sportu ta turyzmu. [Analogy as a mechanism of forming neologisms in English spheres of sport and tourism]. *Naukovi zapysky Natsionalnoho universytetu «Ostrozka akademiia» [Scientific notes of National University “Ostroh Academy”]*, 64, 13–16. (in Ukrainian).

5. Moloshna, Yu. O. (2020). *Linhvostylistychni zasoby stvorennia komichnoho v anhliiskomovnykh anekdotakh ta sposoby yikh vidtvorennia ukrainskoiu movoiu* (Dys. kand. filol. nauk) [Linguistic and stylistic means of creating the comic in English-language anecdotes and ways of their reproduction in Ukrainian. (Philology PhD thesis)]. Kyivskyi natsionalnyi linhvistychnyi universytet, Kyiv. (in Ukrainian)
6. Pieshkova, O. H. (2024). *Stratehii ta chynnyky anhlo-ukrainskoho perekladu movnoi hry v naukovo-populiarnomu dyskursi* (Dys. Doktora filosofii). [Strategies and factors of English-Ukrainian translation of language game in science popular discourse (PhD thesis)]. Kharkivskyi natsionalnyi universytet imeni V.N. Karazina, Kharkiv. (in Ukrainian).
7. Rebrii, O. V. (2014). *Teoriia perekladatskoi tvorchosti u movnomu, tekstualnomu ta diialnisnomu vymirakh* (Dys. dokt. filol. nauk). [The theory of translation art in language, text and action dimensions (Doctor of Science in Philology Thesis)]. Kyivskyi natsionalnyi universytet imeni Tarasa Shevchenka, Kyiv. (in Ukrainian).
8. Sosiur, F. (1989). *Kurs zahalnoi lingvistyky [The course of general linguistics]*. Kyiv: Osnovy. (in Ukrainian)
9. Snikhovska, I. E. (2004). *Mekhanizmy, zasoby ta pryomy movnoi hry v suchasni anhliiskii movi* (Dys. kand. filol. nauk). [Mechanisms, means and strategies of language game in modern English (Philology PhD thesis)]. Kharkivskyi natsionalnyi universytet imeni V.N. Karazina, Kharkiv. (in Ukrainian).
10. Stratulat, N. V., Yaslyk, V. I. (2020). Normatyvnist yak osnovnyi aspekt naukovoho movlennia [Norms as a major aspect of scientific language]. *Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernads'koho. Serii: Filolohiia. Sotsial'ni komunikatsii [Scientific Notes of V.I. Vernadsky Tavriysky National University. Series Philology. Social communications], Vol. 31(70), 4. 125-130.* <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.4-1/23> (in Ukrainian)
11. Shaha, V. (2007). *Suchasnyi tlumachnyi psykholohichniy slovnyk [Contemporary psychological dictionary]*. Kharkiv: Prapor. (in Ukrainian).
12. Cronin, M. (2005). Game theory and translation. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (pp. 91–93). New York: Routledge.
13. Delabastita, D. (1996). Introduction. *The Translator*, 2, 127-139.
14. Díaz-Pérez, F. J. (2014). Relevance Theory and translation: Translating puns in Spanish film titles into English. *Journal of Pragmatics*, 70, 108–129.
15. Levy, J. (2000). Translation as a decision process. *The Translation Studies Reader* (pp. 148-159). New York: Routledge.
16. Rebrii, O., & Demetska, V. (2020). Adaptation, Association, and Analogy: Triple A of the Translators Decision-Making. *East European Journal of Psycholinguistics*, 7(2), 231-242. <https://doi.org/10.29038/eejpl.2020.7.2.reb>
17. Toury, G. (1997). What is it that renders a spoonerism (un)translatable? *Traductio. Essays on Punning and Translation* (pp. 271-291). Manchester and Namur: St. Jerome and Presses Universitaires de Namur.
18. Tversky, A., & Kahneman, D. (2002). Extensional versus Intuitive Reasoning: The Conjunction Fallacy in Probability Judgment. In T. Gilovich, D. Griffin, D. Kahneman (Eds.), *Heuristics and biases: The psychology of intuitive judgment* (pp. 19–48). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511808098>
19. Vosniadou, S., & Ortony, A. (1989). Similarity and analogical reasoning: a synthesis. In S. Vosniadou, A. Ortony (Eds.), *Similarity and analogical reasoning* (pp. 1–18). Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511529863>

#### ILLUSTRATIVE MATERIAL

20. Harmon, K. (2021). *Shcho ya znaiu pro robotu kaviaren [What I know about running coffee shops]*. Kyiv: Nash Format. (in Ukrainian).
21. Florida, R. (2018). *Homo Creativus. Yak novyi klas zavoiovuie svit [Homo Creativus. How new class is conquering the world]*. Kyiv: Nash Format. (in Ukrainian).
22. Florida, R. (2014). *The rise of the creative class*. New York: Basic Books.
23. Harmon, C. (2017). *What I know about running coffee shops*. Dublin: WorkGroup.

*The article was received by the editors 26.02.2025*

*The article is recommended for printing 05.04.2025*