

СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ КІБЕРМЕМІВ ЯК МОВНО-КУЛЬТУРНОГО КОМПОНЕНТУ МАНІПУЛЯЦІЇ СВІДОМІСТЮ

Олійник Юлія Віталіївна,
магістрантка
Сумського державного університету
ORCID ID: 0009-0006-1228-1411

Баранова Світлана Володимирівна,
кандидат філологічних наук, доцент,
завідувач кафедри германської філології
Сумського державного університету
ORCID ID: 0000-0001-9425-9774
Researcher ID: M-5567-2018
Scopus Author ID: 57202730058, 57236757000

Кобякова Ірина Карпівна,
кандидат філологічних наук, професор,
професор кафедри германської філології
Сумського державного університету
ORCID ID: 0000-0002-9505-2502
Scopus Author ID: 57216901949

У статті досліджено феномен мовної гри в межах кібермемів, зосереджено увагу на перекладацьких викликах та стратегіях відтворення цього явища з англійської на українську мову. Кібермеми розглядаються як компонент маніпуляції свідомістю та різновид онлайн-комунікації, де поєднуються мовна креативність, візуальність і культурна символіка. Мовна гра та креативність у застосуванні риторичних прийомів здебільшого використовуються для привернення уваги читачів. Експресивні засоби у кібермемах є потужним інструментом маніпуляції свідомістю, оскільки дозволяють не лише інформувати, а й активно впливати на думки, почуття та поведінку аудиторії. Їхнє використання сприяє передачі інформації й формуванню певних емоційних реакцій, впливу на сприйняття подій, людей чи явищ, а також нав'язуванню потрібних установок та оцінок. Авторами підкреслюється важливість врахування психологічних особливостей мовної гри при аналізі контенту кібермемів, виявленні джерел інформаційно-психологічного впливу на свідомість адресата та прогнозуванні наслідків такого впливу для особистості і соціальних процесів. Метою дослідження є виявлення типових форм мовної гри у мемах і аналіз способів їх перекладу. Матеріалом слугують автентичні англомовні меми та їх українські відповідники. Застосовано комплекс перекладацьких трансформацій: лексичну адаптацію, стилістичну компенсацію, синтаксичну перебудову та прагматичну корекцію. Теоретичне підґрунтя складають праці іноземних та українських учених. Зроблено висновки, що адекватне відтворення гумору в кібермемах можливе лише за умови креативного підходу до перекладу з урахуванням культурних і комунікативних особливостей, коли перекладач виступає співтворцем запланованого ефекту. Результати дослідження можуть бути корисними для перекладачів, що працюють із цифровими жанрами, медіатекстами та гумористичним контентом.

Ключові слова: кібермем, мовна гра, перекладацька стратегія, прагматична адаптація, культурна еквівалентність, мовна креативність.

Oliinyk Yulia, Baranova Svitlana, Kobyakova Iryna. Strategies for translating cybermemes as a linguistic-cultural component of consciousness manipulation

The article deals with the phenomenon of language play within the context of cybermemes, focusing on the challenges and strategies of its translation from English into Ukrainian. The study is grounded on the idea that cybermemes are a dynamic form of online communication where linguistic creativity intersects with visual and cultural elements. Language play and creativity in employing rhetorical devices are mainly used to draw readers' attention. Expressive means in cyber memes are a powerful instrument to manipulate consciousness as they inform and actively influence the audience's thoughts, feelings, and behavior. Their use communicates the information and produces specific emotional reactions, affecting the perception of events, people, and phenomena and imposing necessary attitudes and evaluations. The authors emphasize the importance of the psychological peculiarities of language play in analyzing cybermemes, revealing the sources of informational and psychological impact on the addressee's consciousness and predicting the consequences of such an impact on an individual and social process. The research aims to define the main types of language play used in memes and to analyse how they are preserved or transformed in translation. The analysis is based on authentic examples of English-language memes and their Ukrainian equivalents. It demonstrates that translating language play requires linguistic competence and a deep understanding of the cultural and pragmatic context when a translator co-creates the planned effect. The article applies a set of translation transformations, such as lexical adaptation, stylistic compensation,

syntactic restructuring, and pragmatic adjustment. The theoretical framework includes the works of foreign and Ukrainian scholars. The paper concludes that creative, culturally adapted translation strategies are essential to retain the humorous and expressive effect of memes. The findings of the study may be relevant for translators working with digital discourse, media texts, and humour-oriented content.

Key words: *cybermeme, language play, translation strategy, pragmatic adaptation, cultural equivalence, linguistic creativity.*

Вступ. У сучасних умовах стрімкого розвитку цифрового середовища мовна гра вийшла за межі художнього тексту й набула нових форм у кібердискурсі, зокрема в мемах, чат-ботах, соціальних мережах та відеоіграх. Метою дослідження є з'ясування особливостей перекладу мовної гри у кібермехах, що функціонують у англомовному та україномовному інтернет-просторах, його завдання полягають у виявленні основних типів мовної гри, що використовуються в кібермехах, та аналізі перекладацьких стратегій, що забезпечують збереження гумористичного ефекту й культурної релевантності. Об'єктом статті є мовна гра як лінгвістичне й прагматичне явище, що може бути наділене маніпулятивним змістом, а предметом – особливості її відтворення у процесі англо-українського перекладу кібермемів.

Актуальність теми зумовлена зростанням ролі мультимодальних текстів у комунікації та недостатнім рівнем опрацювання перекладу мовної гри в неканонічних жанрах, зокрема інтернет-гумору. Попри те, що проблема мовної гри активно розроблялась у працях Людвіга Вітгенштайна [1], Фердинанда де Соссюра [2], Д. Делабастіта [3], а також українських лінгвістів Т. В. Крутько [4], Ж.В. Коллоїз [5], О. Хайруліна [6], які розглядають явище з позицій психолінгвістики, літературознавства й культурології та досліджують його структурно-семантичні особливості і прагматичні функції в комунікативному процесі, зосереджуючись на літературному дискурсі [7; 8; 9], перекладацький аналіз залишається фрагментарним [10].

У статті, написаній за результатами проєкту НФДУ «Інноваційні технології маніпулювання масовою свідомістю: поліпарадигмальний лінгвістичний вимір» (0124U004832), припускаємо, що адекватний переклад мовної гри в кібермехах потребує не лише володіння лексико-граматичними засобами, а й залучення креативних трансформацій, адаптації до культурного контексту й прагматичних очікувань цільової аудиторії.

Матеріали та методи. Матеріалом дослідження слугує вибірка англомовних кібермемів з прикладами їх перекладів українською, що функціонують у сучасному інтернет-просторі. У статті застосовано комплексний підхід до дослідження, який поєднує описовий метод для класифікації перекладацьких стратегій, лінгвістичний, порівняльний та прагматичний аналіз. Перший використовуємо для виявлення типових форм мовної гри в кібермехах, другий – для зіставлення кібермемів у вихідній та цільовій мовах, а останній – для оцінки ефективності передачі експресивності та маніпулятивного потенціалу в перекладі. Методологія орієнтована на практичний аналіз реальних кейсів перекладу з урахуванням психологічних аспектів впливу мовної гри на аудиторію.

Аналіз останніх досліджень. У глобалізованому світі переклад уже давно вийшов за межі традиційного текстового поля і дедалі частіше функціонує в умовах цифрового середовища, де важливу роль відіграють нові форми комунікації, зокрема мему, чат-боти, відеоігри, соціальні мережі тощо. Однією з перекладацьких проблем у цьому контексті є мовна гра – феномен, що поєднує семантичну нестабільність, культурну специфіку та гумористичний ефект і часто виступає перешкодою на шляху досягнення комунікативної еквівалентності, адже її смислове навантаження тісно пов'язане з контекстом, алюзіями, фонетичними особливостями чи лексичними збігами, які складно передати іншою мовою.

Фердинанд де Соссюр порівнював ключові категорії мови з елементами шахової партії – такими, як системність, матеріальність, наявність чітких правил тощо [2]. Термін «мовна гра» був осмислений у філософських працях Людвіга Вітгенштайна: вона постає як система мовленнєвих дій, що підпорядковується внутрішнім правилам та умовностям, мовленнєва активність, яка має творчий і динамічний характер [1]. Підхід Людвіга Вітгенштайна є актуальним у перекладі, де мовні ігри потребують як лінгвістичного, так і культурного аналізу.

Д. Делабастіта трактує мовну гру як прояв креативного мовлення, який охоплює гру слів, каламбури, алегорії та інші стилістичні засоби, спрямовані на посилення впливу тексту на адресата. Існує й кілька підходів до класифікації мовних ігор: одні базуються на типах комічних засобів (іронія, пародія тощо), інші – на формальних рисах (рима, алітерація), або ж на їхній функції в мовленні (створення розважальної атмосфери, емоційне підсилення, експресивність) [3].

Мовну гру розглядають і як дієвий засіб впливу на читачів, оскільки вона не лише передає інформацію, а й викликає в реципієнта потрібні емоції, створює ілюзію об'єктивності й достовірності, підсилює довіру або недовіру до повідомлення. Непомітно для читача автори нав'язують власну точку зору, змінюють установки, цінності та моделі поведінки [11]. Н. Третяк [12], аналізуючи онлайнві заголовки, зазначає, що мовну гру використовують передусім для того, щоб заволодити увагою читачів. Цифрове середовище, наприклад, новинні сайти апелюють до емоцій, щоб підвищити популярність своєї сторінки на вплинути на аудиторію.

Мовна гра активує психоемоційну сферу людини та ціннісні орієнтації через специфічні вербальні прийоми, створюючи ефект навіювання. Вона здатна змінювати сприйняття реальності, формувати нові установки, викликати емоційні реакції та змінювати поведінку, що може призводити до маніпулятивного або індоктринального впливу на особистість [6].

Сучасні технології, зокрема штучний інтелект, дозволяють автоматизувати частину перекладацьких процесів, підвищуючи ефективність та знижуючи витрати. Проте переклад мовних ігор залишається складним завданням, адже потребує глибокого розуміння культурного та соціального контексту.

Результати дослідження. Мовні ігри важко передати дослівно, адже вони базуються на грі слів, гуморі, культурних відсилках. Для адекватного відтворення мовної гри автор має володіти знаннями про історію, культуру, традиції мови перекладу. У якісному перекладі мовної гри значну роль відіграє особистість перекладача, його вміння враховувати комунікативний контекст та зберігати авторський задум, застосовувати доцільні стратегії перекладу [8]. Існують різні підходи до перекладу мовних ігор:

1. Повна еквівалентність форми та змісту, що полягає в максимально точному відтворенні гри слів, гумору, стилістичного забарвлення та структури оригінального вислову. Наприклад: англ. *"Time flies like an arrow"* може бути перекладене як *«Час летить, мов стріла»* зі збереженням як образу, так і ритму висловлювання.

2. Зміщення акценту на зміст, коли форма змінюється, але зберігається функція мовної гри. Наприклад, якщо англійський каламбур базується на омонімах, які не мають еквівалентів в українській, перекладач створює нову гру слів, відповідну до контексту.

3. Культурна адаптація (локалізація). Перекладач може замінити елементи на аналогічні в цільовій культурі, щоб зробити текст зрозумілішим для читача. Наприклад, жарт, що посиляється на американське телешоу, може бути адаптований, використовуючи посилання на українське або відоме європейське шоу [13, с. 154].

4. Компенсація. Якщо гра слів в оригіналі втрачається при перекладі, перекладач може «компенсувати» цю втрату, застосувавши іншу мовну гру або гумористичний елемент в іншому місці тексту [4, с. 211].

5. Контекстуалізація, що вимагає врахування контексту, у якому виникає мовна гра – сюжет, характери, історичний фон. Наприклад, гра слів героя-саркаста потребує збереження цього образу через уміло підібрані репліки у перекладі [14].

6. Створення неологізмів. Коли мовна гра пов'язана з новими словами, перекладач може створити неологізм, який передає той самий зміст або ефект.

7. Калькування та транскрипція застосовуються, коли важливо зберегти форму або якщо мовна гра ґрунтується на вимові. Наприклад: *"selfie"* → *«селфі»* – калька зі збереженням звучання і значення.

8. Пояснювальні примітки, що дозволяють зберегти оригінальну гру слів або культурну референцію, не жертвуючи змістом.

9. Адаптація до аудиторії, її віку, культурного рівня й очікувань.

Мовна гра тісно пов'язана з мемами, особливо в контексті інтернет-культури [15]. Обидва явища ґрунтуються на креативному використанні мови, гуморі, грі значень та культурних контекстах. Мем, як і мовна гра, часто апелює до подвійних або несподіваних значень,

що виникають завдяки використанню омонімів, каламбурів або схожих за звучанням слів. Наприклад, у мемах типу *"You can't spell quarantine without U-R-A-Q-T"* мовна гра будується на поєднанні літер, що утворюють фразу *"You are a cutie"*, і водночас зберігається логіка первинного слова [13].

Крім того, в мемах активно використовуються неологізми та сленг з емоційним чи іронічним забарвленням. Такі слова, як *"doggo"* чи *"heckin' good boi"*, створюють гумористичний ефект завдяки своїй формі й контексту вживання. Мемна мова часто навмисно порушує граматичні правила: незвичні синтаксичні конструкції, як-от *"Much wow. Very grammar."* (типова мова Doge-мемів), що є прикладом мовної гри – неочікуване комбінування слів змушує читача переосмислювати форму і зміст.

Ще одним важливим елементом є інтертекстуальність [15]: меми «грають» із культурними кодами, відсилками до фільмів, серіалів, інших мемів, політичних подій. Така гра створює особливу комунікацію між авторами і тими, хто володіє відповідним культурним бекграундом. Подібно до літературної мовної гри, ця форма гумору виникає не тільки з лексики, а й із загального розуміння контексту [16, с. 94].

Інтернет-користувачі використовують меми з різноманітних причин: від бажання поділитися власними емоціями – як позитивними, так і негативними – до поширення інформації чи вираження солідарності з думками інших. Проте ключовим елементом ефективного кібермему є не лише візуальна складова – зображення чи відео, а й лінгвістична частина, яка найчастіше несе головне смислове навантаження. Сучасні меми стали інструментом збереження й переосмислення мовних ресурсів. У цьому контексті одне влучне слово здатне замінити цілу фразу. Саме тому в них активно використовуються аббревіатури, скорочення та жаргонізми, що мають глибоке змістове наповнення, незважаючи на свою зовнішню простоту.

Онлайн-спілкування нагадує обмін кодами: наборами літер або короткими словами, кожне з яких має власне значення, емоційне забарвлення й контекст. Важливу роль у цьому процесі відіграють фонові знання користувачів, які дають змогу правильно інтерпретувати скорочення [17]. Проблема перекладу таких елементів полягає в тому, що часто не існує українських відповідників, які б адекватно передавали форму, зміст та обсяг оригінальних одиниць. Наприклад, деякі скорочення, як-от *IMHO* або *LOL (Laugh Out Loud)*, стали інтернаціональними й використовуються в багатьох мовах – або у транслітерованій формі (*ІМХО*, *ЛОЛ*), або у вигляді кальки. Водночас багато інших скорочень не набули такої популярності й вимагають індивідуального підходу під час перекладу – наприклад, *GM (Good Morning)* чи *LMAO (Laughing My Ass Off)*.

Таким чином, кожна аббревіатура, скорочення чи жаргонізм у контексті інтернет-комунікації виконує роль носія змісту в складі кібермемів. Проте така мовна економія створює певні труднощі для перекладача, особливо коли потрібно зберегти форму та зміст оригіналу.



Мал. 1. Загубився пес

Так, у перекладі лінгвістичного фрагменту кібермему (мал. 1): *"I lost my bitchass dog again"* – «Знову загубилась моя волохата собача дупка» (Мал. 1), маємо приклад складної мовної гри, що вимагає застосування одразу кількох перекладацьких трансформацій: у мові оригіналу використано розмовну та емоційно забарвлену лексику, зокрема лайливе складене прикметникове утворення *"bitchass"*, яке посилює експресивність, а також елемент абсурду, притаманний багатьом мемам.

У перекладі застосовано лексико-семантичну трансформацію – синонімічну заміну з елементами адаптації. Зокрема, експресивне й лайливе *"bitchass"* трансформовано у фразову конструкцію «волохата собача дупка». Така заміна зберігає стиль оригіналу – вульгарно-жартівливий, з елементами перебільшення, що створює комічний ефект. При цьому до перекладу додано атрибут «волохата», який компенсує стилістичне навантаження англійського компонента *"bitchass"*, оскільки українська лайка структурно і семантично функціонує інакше.

Крім того, відзначається мовна гра, заснована на контрасті між емоційною подачею та побутовою ситуацією (пошук собаки), що у перекладі збережено через вдале поєднання жаргону й абсурду. Тут діє і фонові інформація, адже україномовний користувач здатен зрозуміти гумористичний ефект, що створюється саме нестандартним, «нецензурним» підходом до опису типової події.

У перекладі кібермему *"Sorry for acting like that. It will happen again"* – «Вибач за це – я знову це зроблю» (Мал. 2) застосовано декілька перекладацьких трансформацій, пов'язаних із відтворенням іронії та мовної гри.

По-перше, маємо приклад трансформації узагальнення та граматичної заміни. У мові оригіналу дієслівна конструкція *"acting like that"* («поводитись таким чином») замінюється на узагальнене «це», що характерне для української розмовної мови, де часто відбувається редукція дії до займенникової форми в неформальних висловах. Така заміна передає не лише значення, але й зберігає легкість висловлювання й викликає довіру в адресата.



Мал. 2. Це станеться знову

По-друге, використано стилістичну адаптацію, оскільки іронія цього мемного вислову полягає в суперечності між очікуваним вибаченням та фактичним визнанням повторення небажаної поведінки. В українській версії іронія передається за допомогою конструкції «я знову це зроблю», яка звучить відверто і водночас абсурдно, що й формує комічний ефект, типовий для кібермемів.

Крім того, у перекладі відтворено прагматичну функцію вислову – жартівливо і з легким сарказмом коментувати власну поведінку, що є частою комунікативною стратегією в онлайн-середовищі. Тут спрацьовує мовна гра на рівні прагматики, адже очікуване вибачення перетворюється на обіцянку повторення дії, що і створює гумористичну напругу.



Мал. 3. Пальне

У перекладі фрази з кібермема *"If I drink gasoline will I go vroom vroom"* – «Чи буду я робити «вжж-вжж», якщо вип'ю пальне?» (Мал. 3) спостерігається стилістична адаптація, спрямована на збереження гумору і наївного, абсурдного мислення, характерного для багатьох мемів. В англійському оригіналі фраза ґрунтується на ігровій логіці: *«пальне = рух = звук мотору»*. В українському варіанті цю ж ідею передано завдяки звуконаслідувальному виразу *«вжж-вжж»*, який виконує ту ж роль, що й англійське *«vroom vroom»* – передає

звук автомобіля. Це приклад лексичної трансформації з використанням звуконаслідування, адаптованого до української фонетичної системи.

Окрім того, переклад відтворює синтаксичну структуру гіпотетичного питання, властиву оригіналу («If I... will I...» – «Чи буду я..., якщо...»). Фраза також містить елемент мовної гри, побудованої на буквальному і фігуральному розумінні: пити бензин і перетворитися на машину. У перекладі збережено цю ігрову двозначність, що забезпечує комічний ефект і підтримує стилістику інтернет-гумору.

Висновки. Отже, аналіз перекладів кібермемів демонструє, що їх адекватне відтворення вимагає не лише мовної точності, а й глибокого розуміння прагматики, стилістики та культурного контексту. Використання лексико-семантичних, граматичних і стилістичних трансформацій дозволяє зберігати комізм, іронію та абсурдність, властиві оригіналам.

Переклад кібермемів є складним міждисциплінарним завданням, яке виходить за межі звичайної трансляції змісту з однієї мови на іншу. Мовна гра як ключовий компонент інтернет-гумору, поєднує семантичну багатозначність, культурну специфіку, жаргонізми, елементи сленгу та фонетичні особливості, що зумов-

лює необхідність комплексного підходу до перекладу. Успішне відтворення мемів потребує не лише володіння мовними засобами, а й глибокого розуміння прагматичних функцій та соціального контексту, в якому вони функціонують.

Проаналізовані приклади демонструють ефективність таких перекладацьких трансформацій, як стилістична адаптація, синонімічна заміна, граматичне та лексичне узагальнення, а також введення звуконаслідувальних елементів. У ряді випадків перекладачі змушені вдаватися до компенсації, створення неологізмів або повної культурної адаптації, щоб зберегти основну функцію мемів – викликати емоцію, передати іронію чи сатиру. Мовна гра у кібермемах дозволяє не лише інформувати, а й активно впливати на думки, почуття та поведінку аудиторії. Такий підхід зміщує перекладацьку діяльність у бік творчості, де межа між перекладачем і автором стає умовною.

З огляду на зростання впливу цифрової комунікації, доцільним є подальше вивчення перекладу мовної гри в умовах інтернет-дискурсу, особливу увагу варто приділити питанням інтертекстуальності, локалізації та співпраці з носіями культури як чинниками досягнення адекватності в перекладі.

Література:

1. Вітгенштайн Л. Tractatus Logico-Philosophicus. Філософські дослідження. Київ : Основи, 1997. 311 с.
2. Koerner E. F. K. Review of *Cours de linguistique générale*, by F. de Saussure. *Language*. 1972. Vol. 48, № 3. P. 682–684. <https://doi.org/10.2307/412043>
3. Delabastita D. Word play and translation. *The Translator: Studies in Intercultural Communication*. 1996. Vol. 2, № 2. P. 127–139.
4. Крутько Т. В. Мовна гра як спосіб досягнення прагматичного ефекту рекламного тексту. *Лінгвістика XXI століття: нові дослідження і перспективи*. Київ : Логос, 2012. С. 209–216.
5. Колоїз Ж. В. Мовна гра як вияв креативності в сучасній афористичній. *Філологічні студії: Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету*. 2016. Т. 15. С. 163–185. <https://doi.org/10.31812/filstd.v15i0.175>
6. Хайрулін О. Мовна гра як основа інформаційно-психологічного впливу на людину: *IV Міжнародна наукова конференція «Воєнні конфлікти та техногенні катастрофи: історичні та психологічні наслідки»*, 2024. С. 82–85.
7. Тепшич А. Мовна гра як домінанта постмодерного дискурсу (на матеріалі прозових творів представників станіславського феномена). ТОВ «Нілан-ЛТД», 2017. 192 с.
8. Комісарук А., Хаврель В., Харченко Н. Особливості перекладу мовної гри у художньому тексті. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського : Лінгвістичні науки*. 2021. № 33. С. 352–369.
9. Космеда Т. А. Розширення знань про ігрову стилістику українського художнього дискурсу. Рец. на монографію: Тепшич А. І. Мовна гра як домінанта постмодерного дискурсу (на матеріалі прозових творів представників станіславського феномена). Белград–Вінниця : ТОВ «Нілан-ЛТД», 2017. 192 с. *Лінгвістичні студії*. 2018. Вип. 35. С. 181–182.
10. Rebrii O., Pieshkova O. Language games vs. the game of translation. *SHS web of conferences*. 2021. Vol. 105. P. 03004. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110503004>
11. Shovak O., Petiy N. The Manipulative Potential of Stylistic Means in *Contemporary Media Discourse*. *Сучасні дослідження з іноземної філології*, 2022. № 3–4. С. 256–264.
12. Третяк Н. Мовна гра як засіб комунікативного впливу на читача (на матеріалі ЗМІ). *Мова і суспільство*. 2012. Вип. 3. С. 309–314.
13. Чернікова О.І. Вербальний, невербальний та комплексний мем: класифікація за способом подання та сприйняття інформації в інтернет-середовищі (на матеріалі англomовних кіномемів). *Вісник Київського національного лінгвістичного університету. Серія Філологія*. 2015. Том 18, № 1. С. 151–156.
14. Shifman L. Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker, *Journal of Computer-Mediated Communication*. 2013. Vol. 18, Iss. 3. P. 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
15. Jewitt C. An introduction to multimodality. *The Routledge Handbook to Multimodal Analysis*. London; New York: Routledge, 2009. P. 15–27.
16. Смола Л. Мем як інструмент інформаційної війни. *Вісник Київського національного університету ім. Тараса Шевченка*. 2019. Том 1, № 10. С. 91–95. [https://doi.org/10.17721/BSP.2019.1\(10\).23](https://doi.org/10.17721/BSP.2019.1(10).23)
17. Acronym Finder. 2019. URL : <https://www.acronymfinder.com> (date of access: 13.05.2025)

References:

1. Wittgenstein, L. (1997). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Filozofski doslidzhennia [Tractatus Logico-Philosophicus. Philosophical research]. Kyiv: Osnovy, 1997, 311 p. [in Ukrainian].
2. Koerner, E. F. K. (1972). [Review of *Cours de linguistique générale*, by F. de Saussure]. *Language*, 48(3), 682–684. <https://doi.org/10.2307/412043>
3. Delabastita, D. (1996). Word play and translation. *The Translator: Studies in Intercultural communication*. 2 (2), 127–139.
4. Krutko, T. V. (2012). Movna hra jak sposib dosiahnennia prahmatychnoho efektu reklamnoho tekstu [Language play as a way to achieve pragmatic effect in advertising texts]. *Linhvistyka XXI stolittia: novi doslidzhennia i perspektyvy* [Linguistics of the 21st century; new research and prospects]. Київ: Лорос, pp. 209–216. [in Ukrainian].
5. Koloiz, Zh. V. (2016). Movna hra jak vyiv kreativnosti v suchasniy aforystytsi [Language game as a manifestation of creativity in modern aphorism]. *Philological Studies: The Scientific Publication of Kryvyi Rih State Pedagogical University*, 15, 163–185. <https://doi.org/10.31812/filstd.v15i0.175/>. [in Ukrainian].
6. Khairulin, O. (2024). Movna hra jak osnova informatsiino-psykhologichnoho vplyvu na liudynu [Linguistic play as the basis of informational-psychological influence on individuals]: *Book of abstracts of the IV International scientific conference "Military conflicts and technogenic disasters: historical and psychological consequences"*. C. 82–85. [in Ukrainian].
7. Tepshych, A. I. (2017). Movna hra yak dominanta postmodernoho dyskursu (na materiali prozovykh tvoriv predstavnykiv stanislavskoho fenomena) : monohrafiya [Language game as a dominant of postmodern discourse (on the material of prose works of representatives of the Stanislavsky phenomenon): monograph]. Belhrad; Vinnytsya : TOV "Nilan-LTD", 192 p. [in Ukrainian].
8. Komissaruk, A., Khavrel, V., Kharchenko, N. (2021). Osoblyvosti perekladu movnoyi hry u khudozhniomu teksti [Features of the translation of a language game in the artistic texts]. *Scientific Bulletin of South Ukrainian Pedagogical University named after K. D. Ushynsky*, 33, 352–369. [in Ukrainian].
9. Kosmeda, T. A. (2018). Rozshyrennia znan pro ihrovu stylistyku ukrajinskoho khudozhnioho dyskursu [Enlargement of knowledge about game stylistics of the Ukrainian literary discourse]. Review on the monograph: *Language game as a dominant of postmodern discourse (on the material of prose works of representatives of the Stanislavsky phenomenon): monograph*. Belhrad ; Vinnytsya : TOV "Nilan-LTD", 2017. 192 p. *Linguistic studies*, 35, 181–182. [in Ukrainian].
10. Rebrii, O., Pieshkova, O. (2021). Language games vs. the game of translation. *SHS web of conferences*. Vol. 105. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202110503004>
11. Shovak, O., Petiy, N. (2022). The Manipulative Potential of Stylistic Means in *Contemporary Media Discourse*, 3-4, 256–264.
12. Tretiak, N. (2012). Movna hra jak zasib komunikatyvnoho vplyvu na chytacha (na materiali ZMI) [Language play as a means of communicative impact on the reader (on the material of mass media)]. *Language and society*. 3, 309–314. [in Ukrainian].
13. Chernikova, O.I (2015). Verbalnyi, neverbalnyi ta kompleksnyi memy: klasyfikatsiya za sposobom podannia ta spryiniattia informatsii v internet-seredovyshchi (na materiali anhlomovnykh kinomemiv) [Verbal, non-verbal and complex memes: classification according to the way of presenting and perception of information in the Internet environment (on the material of English cinema memes)]. *Messenger of Kyiv National Linguistic University. Series Philology*, 18 (1), 151–156. [in Ukrainian].
14. Shifman, L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18 (3), 362–377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
15. Jewitt, C. (2009). An introduction to multimodality. *The Routledge Handbook to Multimodal Analysis*. London; New York: Routledge, 15–27.
16. Smola, L. (2019). Mem jak instrument informatsiinoji vijny [Mem as a tool of information war]. *Bulletin of Taras Shevchenko National University of Kyiv. Psychology*, 1(10), 91–95. [https://doi.org/10.17721/BSP.2019.1\(10\).23](https://doi.org/10.17721/BSP.2019.1(10).23). [in Ukrainian].
17. Acronym Finder (2019). URL : <https://www.acronymfinder.com> (date of access: 13.05.2025).