

Алгоритми ШІ збільшують точність визначень, зменшують людський чинник і сприяють прийняттю рішень на підставі фактів, а не здогадів. Водночас існують і вади – для подібних систем потрібні великі масиви якісних навчальних даних, вони можуть помилятися при низькій якості зображень чи недостатній кількості зразків. Окрім того, тестування і супровід моделей потребує великих обчислювальних можливостей. Також великим питанням є моральне використання відомостей і прозорості алгоритмів.[2]

Дозвіл використання штучного інтелекту для аналізу картографічних та супутникових відомостей робить опрацювання інформації легшим, швидшим та точнішим. Через самонавчання і покращення алгоритмів, ШІ надає компаніям, науковцям та урядовим установам змогу приймати правильні рішення на підставі фактів, а не здогадів. У майбутньому, подібні системи можуть стати важливою частиною дослідження довкілля, прогнозування природних явищ та просторового планування, розкриваючи нові можливості для аналітики та дієвого управління ресурсами планети.[1]

Література

1. Лялько В. І., Попов М. О., Седлєрова О. В. та ін. До розвитку методів і технологій дистанційного зондування Землі в Україні (до 30-річчя Державної установи “Науковий центр аерокосмічних досліджень Землі ІГН НАН України”). *Український журнал дистанційного зондування Землі*. 2022. № 9 (2). С. 43–53. DOI: 10.36023/ujrs.2022.9.2.214. (дата звернення: 10.11.2025)
2. Штучний інтелект виявив приховані дороги в лісі. *Universe Space Tech*. 2024. 2 березня. Джерело: *Remote Sensing* (2024). DOI: 10.3390/rs16050839. URL: <https://universemagazine.com/shtuchnyj-intelekt-vyyavyv-pryhovani-dorogy-v-lisi/> (дата звернення: 11.11.2025).
3. Штучний інтелект вказав на мінні поля на супутникових зображеннях. *Nauka.ua*. 2024. 27 травня. URL: <https://nauka.ua/news/shtuchnij-intelekt-vkazav-na-minni-polya-na-suputnikovih-zobrazhennyah> (дата звернення: 11.11.2025).

Левицька Дар'я

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ В ХУДОЖНІХ ТЕКСТАХ

Термін «мовна гра» (нім. *Sprachspiel*), уведений Людвігом Вітгенштайном у його праці *Philosophical Investigations* [5], став одним із базових понять сучасної лінгвістики та перекладознавства. Учений вважав, що мова – це не лише система знаків, а й форма діяльності, у якій значення виникає в процесі використання. Відповідно, мовна гра – це свідоме маніпулювання мовними засобами з метою створення додаткових смислів, комічного ефекту чи стилістичної експресії.

У художніх текстах мовна гра часто виконує функцію не лише комізму, а й індивідуалізації авторського стилю. Вона може проявлятися у формі каламбурів, паронімії, звукової гри, алюзій, інтертекстуальних натяків або ж багатозначності лексем. Для перекладача така гра становить особливу складність, адже комічний ефект базується на формах, що властиві лише певній мові чи культурі.

Однією з найбільш поширених форм мовної гри є **каламбур**. Його основою виступає омонімія або полісемія – тобто здатність одного слова або словосполучення мати кілька значень. У процесі перекладу каламбури часто втрачають свій ефект через відсутність відповідних мовних співзвуч у мові перекладу. Так, у романі Л. Керролла *Alice's Adventures in Wonderland* [3] зустрічаються численні англійські каламбури, серед яких знаменитий приклад: *"Tale" vs "Tail"*. В англійській ці слова звучать однаково, але означають «історію» та «хвіст». Український переклад не може передати це співзвуччя без втрати гри, тому перекладач змушений застосовувати компенсаторні прийоми – створювати власний каламбур або іншу гру слів, що зберігає гумористичний ефект.

Ще одним різновидом мовної гри є *культурна гра*, що базується на національно специфічних асоціаціях, історичних реаліях або соціальних стереотипах. Наприклад, у творах Т. Пратчетта [4] з циклу *Discworld* значна частина гумору побудована на алюзіях до британської історії, політики та літератури. Для україномовного читача ці натяки можуть бути незрозумілими без адаптації або додаткових коментарів. У таких випадках перекладач повинен діяти як культурний посередник тобто викликати у читача аналогічну емоційну реакцію.

Дослідники (В. Комісаренко [1], А. Левицька [2]) наголошують, що буквальний переклад мовної гри неможливий. Завдання перекладача – не механічно копіювати форму, а зберегти функцію, комічний або естетичний вплив. Відтак, перекладач стає своєрідним співавтором, який створює «*нову гру*» в іншій мовній системі. У цьому полягає творчий характер перекладацької діяльності.

На основі сучасних перекладознавчих досліджень можна виділити п'ять основних стратегій перекладу мовної гри:

1. **Повне відтворення.** Застосовується, коли в мові перекладу існують аналогічні омоніми або багатозначні слова. Такий підхід найкраще зберігає форму і зміст оригіналу. Наприклад, англійський каламбур “*Time flies like an arrow; fruit flies like a banana*” можна перекласти українською як «*Час летить, як стріла, а фрукти літають, як банани*», зберігаючи гру на слові flies.

2. **Трансформація.** Якщо відтворення неможливе, перекладач може замінити гру іншого типу, яка створює подібний ефект. Наприклад, звукову гру можна передати через паронімію або гру морфем.

3. **Компенсація.** Використовується тоді, коли гумор неможливо передати в тому ж місці тексту. Перекладач може компенсувати втрату в іншому епізоді, створивши нову гру або дотеп.

4. **Пояснення / адаптація.** Полягає у передачі змісту через коментарі, розширення або заміну культурного елемента аналогом із мови перекладу. Це особливо актуально для перекладу дитячої літератури.

5. **Опущення.** Найрадикальніший варіант, який застосовується тоді, коли гра невідтворна без шкоди для розуміння тексту. Проте його слід уникати, якщо можливо знайти хоча б частковий еквівалент.

Переклад мовної гри пов'язаний не лише з лінгвістичними, а й з когнітивними особливостями мислення перекладача. Для адекватного відтворення гри необхідно розуміти механізми створення комічного ефекту, асоціативні зв'язки, культурні коди та прагматичні настанови автора. Білінгвальний перекладач, який мислить двома мовами, має перевагу – він здатний гнучкіше маніпулювати мовними ресурсами обох систем і створювати нові ігрові ефекти.

У творах багатьох письменників мовна гра стає домінантною рисою стилю. Наприклад, у творчості Оскара Вайльда дотепність, парадокс і гра слів формують неповторний естетичний шарм. Перекладач має зберегти не лише смисл, а й тональність іронії та інтелектуального гумору.

Подібна проблема виникає у перекладі поетичних текстів, де гра може мати звукову або ритмічну природу. У таких випадках перекладач балансує між формальною вірністю й художньою адекватністю, намагаючись зберегти гармонію звучання та сенсу.

Переклад мовної гри – це творчий і багатовимірний процес, у якому поєднуються лінгвістичні, когнітивні та культурні аспекти. Основне завдання перекладача полягає не в буквальному відтворенні мовної структури, а у збереженні функціонального та емоційного впливу. Ефективність перекладу визначається тим, наскільки читач мови перекладу сприймає гру як природну, дотепну та органічну частину тексту.

Майстерність перекладача полягає у вмінні поєднати аналітичний підхід (розуміння механізмів гри) із креативністю (створення нових ігрових ефектів).

Таким чином, перекладач стає не лише посередником між двома мовами, а й співавтором, який продовжує авторську гру в іншому культурному контексті.

Вивчення мовної гри в контексті художнього перекладу залишається перспективним і багатовимірним напрямом сучасної філологічної науки.

Література

1. Комісаренко В. Переклад каламбурів у художніх текстах: теорія та практика. Київ: Видавничий центр, 2020.
2. Левицька А. Стратегії передачі мовної гри: сучасний перекладознавчий підхід *Мовознавство*. 2021. №4. С. 55–63.
3. Carroll, L. *Alice's Adventures in Wonderland*. – London: Macmillan, 1865.
4. Pratchett, T. *Discworld Series*. – London: Corgi Books, 1983–2015.
5. Wittgenstein, L. *Philosophical Investigations*. – Oxford: Blackwell Publishing, 1953

Лижнюк Анастасія

Науковий керівник: Дорофей Світлана Василівна
**Кам'янець-Подільський національний університет
імені Івана Огієнка**

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСНОВИ РОЗВИТКУ ТВОРЧОГО МИСЛЕННЯ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ НІМЕЦЬКОЇ МОВИ

У сучасній освіті розвиток творчого мислення учнів є одним із ключових завдань, оскільки воно сприяє не лише ефективному засвоєнню знань, а й формуванню компетентностей необхідних для учнів. Творче мислення забезпечує здатність до критичного мислення, самостійного пошуку рішень, гнучкості мислення та адаптації до нових освітніх і соціокультурних вимог. Психологічні дослідження показують, що воно формується під впливом когнітивних, емоційних та соціальних чинників: мотивації, готовності до експериментування, саморегуляції та відкритості до нового досвіду [1].