

## Example of the paper formatting

УДК 373:811.111+ 81`25

PANCHENKO Olena

Doctor of Sciences (Philology), Professor, Head of the Department of Translation and Linguistic training of Foreigners,  
Oles Honchar Dnipro national University, Prospekt Gagarina 72, Dnipro 49010, Ukraine; tel.: +38(056) 374-98-86;  
E-mail: [epanchenko2017@gmail.com](mailto:epanchenko2017@gmail.com) ORCID ID 0000-0003-2217-5613

### ALPHABET IN WORD PLAY AND ITS TRANSLATION

**Summary.** The *aim* of the article is to analyze stylistic and translational power of the alphabet. The article deals with the general problem of studying word play in the English literature. The *object* of the article is the novels by h. Dickens, A. Christie and J. K. Jerome. The *subject* of the article is the role of alphabet in creating word play which has not been studied yet. This problem is a topical one as the word play on the one hand is a powerful means of attracting readers' attention, on the other hand, it creates a great problem for translators. The material of investigation includes 15 abstracts from various artistic texts. The *methods* of investigation are descriptive and comparative one. Thus the *results* of the article are the description stylistic and translational power of the alphabet. The mechanism of word-play was studied by a few researchers and the peculiarities of their translation were analyzed. Translation of word-play is difficult enough. Every language combines a form and value arbitrary enough and has specific character. All types of word-play have such inherent feature that they contrast to each other, and there are a few expressions that have different values but identical or similar form. The alphabet has not been included into the existing sources of word play construction. The conclusions state that analyzing the classical English literature we can classify its usage as follows: 1) alphabet as a part of joke; 2) enumerating objects in alphabetical order which in its turn can be subdivided into: a) simple enumerating without deciphering, like names; b) enumeration including objects which play a certain role in the text; 3) alphabet as the plot basis. We make the conclusion that the alphabet is one of powerful means of creating word play in any language. The main ways of translating this kind of word play are compensation, replacement and omission. The prospects of our investigation are connected with studying creative possibilities of the *alphabet*.

**Key words:** *alphabet, word play, translation, compensation, footnote, omission.*

**Problem statement.** The article deals with the general problem of studying word play in the English literature. This problem is a topical one as the word play on the one hand is a powerful means of attracting readers' attention, on the other hand, it creates a great problem for translators.

**Connections with former investigations.** The mechanism of word-play was studied by a few researchers (I. R. Galperin, R. Budagov, G. G. Pocheptsov, O. O. Reformatskiy etc.), and the peculiarities of their translation were analysed by A. V. Fedorov, V. N. Komissarov, N. Lyubimov, V. Kollar, V. S. Vinogradov, O. M. Bilous etc. <...>

**Aim and tasks of the investigation.** The role of alphabet in creating word play has not been studied yet. Translation of word-play is difficult enough. <...>

**The main part of the investigation.** According to our investigations, the best and mostly widely used way of translating word play is compensation. <...>.

**Conclusions and prospects.** Thus we can make the conclusion that the alphabet is one of powerful means of creating word play in any language. <...>.

### Библиографические ссылки

1. Білоус О. М. Гра слів як перекладацька проблема. *Вісник Сумського державного університету. Серія Філологічні науки*. 2005. №5 (77). С. 35–41.
2. Виноградов В. С. Лексические вопросы перевода художественной прозы. Москва, 1978. 350 с.
3. Catford, John C. *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied*. London: Oxford University Press, 1965.
4. Duffelmeyer, F. A. Alphabet activities on the internet. *The Reading Teacher*, 55(7), 2005. P. 631–635.
5. Foulon, J. N. Why is letter-name knowledge such a good predictor of learning to read? *Reading and Writing*, 18, 2005. P. 129–155.
6. McBride-Chang, C. The abcs of the abcs: The development of letter-name and letter-sound knowledge. *Merrill-Palmer Quarterly*, 45(2), 1999. P. 285–308.
7. Piasta, S. B., & Wagner, R. K. Learning letter names and sounds: Effect of instruction, letter type, and phonological procession skill. *Journal of Experimental Child Psychology*, 105, 2010. P. 324–344.
8. Tompkins, G. E. *Literacy for the 21st Century: A Balanced Approach*. Saddle River, New Jersey: Pearson Education, 2006.

### References

1. Bilous, O. M. (2005), Word play as Translation Problem. Sumy State University Herald [“Gra sliv jak perekladac'ka problema”, *Visnik Sums'kogo derzhavnogo universitetu. Serija Filologichni nauki*], №5 (77), s. 35–41.
2. Vinogradov, V. S. (1978), Lexical Issues of Artistic Prose Translation [*Leksicheskie voprosy perevoda hudozhestvennoj prozy*], Moscow, 350 s.
3. Catford John C. (1965) *A Linguistic Theory of Translation: An Essay in Applied Linguistics*. London: Oxford University Press.
4. Duffelmeyer, F. A. (2005), Alphabet activities on the internet. *The Reading Teacher*, 55(7), pp. 631–635.

5. Foulin? J. N. (2005)? Why is letter-name knowledge such a good predictor of learning to read? *Reading and Writing*, 18, pp. 129–155.
6. McBride-Chang, C. (1999), The abcs of the abcs: The development of letter-name and letter-sound knowledge. *Merrill-Palmer Quarterly*, 45(2), pp. 285–308.
7. Piasta, S. B., & Wagner, R. K. (2010), Learning letter names and sounds: Effect of instruction, letter type, and phonological procession skill. *Journal of Experimental Child Psychology*, 105, pp. 324–344.
8. Tompkins, G. E. (2006), Literacy for the 21st Century: A Balanced Approach. *Saddle River, New Jersey: Pearson Education/*

**ПАНЧЕНКО Олена Іванівна**  
**АЛФАВИТ ТА ЙОГО РОЛЬ У ГРІ СЛІВ**

доктор філологічних наук, професор, завідувач кафедри перекладу та лінгвістичної підготовки іноземців Дніпровського національного університету імені Олеся Гончара; пр. Гагаріна, 72, г. Дніпро, 49010, Україна; тел.: +38(056) 374-98-86;

E-mail: [epanchenko2017@gmail.com](mailto:epanchenko2017@gmail.com); ORCID ID 0000-0003-2217-5613

**Анотація.** *Метою* статті є аналіз стилістичних та перекладацьких можливостей алфавіту. Стаття присвячена загальній проблемі вивчення словесної гри в англійській літературі. *Об'єктом* статті є романи Ч. Діккенса, А. Крісті та Дж. К. Джерома. *Предметом* статті є роль алфавіту при створенні мовної гри, яка ще не була досліджена. Ця проблема є актуальною, оскільки мовна гра, з одного боку, є потужним засобом залучення уваги читачів, з іншого боку, це створює велику проблему для перекладачів. *Матеріал* дослідження включає 15 уривків з різних художніх текстів. *Методи* дослідження є описовий та порівняльний. Механізм створення мовної гри був вивчений кількома дослідниками, а також проаналізовано особливості їхнього перекладу. Переклад гри досить складний. Кожна мова об'єднує досить довільну форму та значення і має специфічний характер. Всі типи мовної гри мають таку властивість їм особливість, що вони контрастують один з одним, і є кілька виразів, які мають різні значення, але ідентичні або подібні форми. Алфавіт не був включений до існуючих джерел мовної гри. **Висновки:** при аналізі класичної англійської літератури ми можемо класифікувати використання алфавіту таким чином: 1) алфавіт як частина жарту; 2) перелік об'єктів в алфавітному порядку, які, в свою чергу, можна розділити на: а) просте перерахування без розшифровки, як імена; б) перерахування об'єктів, які відіграють певну роль у тексті; 3) алфавіт як сюжетна основа літературного твору. Ми робимо висновок, що алфавіт – це один з потужних засобів створення словесної гри будь-якою мовою. Основними способами перекладу такої гри слів є компенсація, заміна та вилучення. *Перспективи* нашого дослідження пов'язані з вивченням творчих можливостей алфавіту.

*Ключові слова:* алфавіт, гра слів, переклад, компенсація, виноска, вилучення.

**ПАНЧЕНКО Елена Ивановна**

доктор филологических наук, профессор, заведующая кафедрой перевода и лингвистической подготовки иностранцев Днепропетровского национального университета имени Олеся Гончара; пр. Гагарина, 72, г. Днепро, 49010, Украина;

тел.: +38(056) 374-98-86; E-mail: [epanchenko2017@gmail.com](mailto:epanchenko2017@gmail.com) ORCID ID 0000-0003-2217-5613

**АЛФАВИТ И ЕГО РОЛЬ В ИГРЕ СЛОВ**

**Аннотация.** *Цель* статьи – проанализировать стилистические и переводческие возможности алфавита. В статье рассматривается общая проблема изучения словесной игры в английской литературе. *Объектом* статьи являются романы Ч. Диккенса, А. Кристи и Дж. К. Джерома. *Предметом* статьи является роль алфавита в создании словесной игры, которая еще не изучена. Эта проблема актуальна, поскольку игра слов, с одной стороны, является мощным средством привлечения внимания читателей, с другой стороны, она создает большую проблему для переводчиков. *Материал* исследования включает 15 тезисов из различных художественных текстов. *Методы* исследования носят описательный и сравнительный характер. Механизм словесной игры изучался несколькими исследователями, и были проанализированы особенности их перевода. Перевод словесной игры достаточно сложен. Каждый язык сочетает в себе форму и значение произвольно и своеобразно. Все типы словесных игр обладают такой присущей им особенностью, что они контрастируют друг с другом, и есть несколько выражений, которые имеют разные значения, но идентичные или похожие формы. Алфавит не был включен в существующие источники построения лингвистических игр. **Выводы:** анализируя классическую английскую литературу, мы можем классифицировать использование алфавита следующим образом: 1) алфавит как часть шутки; 2) перечисление объектов в алфавитном порядке, которые, в свою очередь, можно подразделить на: а) простые перечисления без расшифровки, такие как имена; б) перечисление, включающее объекты, которые играют определенную роль в тексте; 3) алфавит как основа сюжета. Мы пришли к *заключению* о том, что алфавит является одним из мощных способов создания словесной игры на любом языке. Основными способами перевода такого рода словесной игры являются компенсация, замена и пропуск. Перспективы нашего исследования связаны с изучением творческих возможностей алфавита.

*Ключевые слова:* алфавит, игра слов, перевод, компенсація, сноска, пропуск.

Following materials are submitted to the **editorial board**:

- Paper with summaries and key-words (both printed and electronic (sent via e-mail) variants in Word 97-2003; if Windows is of later versions, then the materials should be saved in .doc and .Rtf versions).
- Data about the author(s).
- Paper and data about the author (authors) should be submitted in separate files which titles should be written in Latin alphabet corresponding to the author's surname, e.g.: Petrov\_statja.doc; Petrov\_svedenija.doc.
- Critical review of a scientific supervisor for the authors without scientific degrees (with the signature of Candidate or Doctor of Sciences of the corresponding area of specialism; the signature is certified by the stamp);

**Data about the author(s) (in Russian, Ukrainian, and English)**

Surname, name, patronymic	
Scientific degree	
Academic rank	
Full name of the institution where the author(s) work(s)	
Name of the division (faculty, department)	
Position	
Postal address of the institution	
Phone number of the institution	
Home address	
Phone number(s) of the author(s)	
e-mail of the author(s)	
Title of the paper	