

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Теория и практика перевода»

(наименование кафедры)

45.03.02 Лингвистика

(код и наименование направления подготовки, специальности)

Перевод и переводоведение

(направленность (профиль)/специализация)

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему Алгоритм перевода игры слов с английского языка на русский (на материале художественных и публицистических текстов)

Студент

Ю. А. Серякова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

Т. Г. Никитина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой к.филол.н., доцент С. М. Вопияшина

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная подпись)

«_____» _____ 20____ г.

Тольятти 2018

Аннотация

Дипломная работа посвящена исследованию особенностей перевода игры слов с английского языка на русский.

Актуальность данного исследования заключается в том, что в настоящее время нет четкой классификации игры слов, а также рекомендаций и алгоритма ее перевода, которые в дальнейшем могли бы помочь как в практике перевода, так и в практике его преподавания.

Объектом исследования выступила игра слов из художественного и публицистических текстов, **предметом** – способы передачи игры слов при переводе с английского языка на русский.

Цель исследования – составить алгоритм перевода игры слов. **Задачи:** 1) раскрыть понятия «стратегия перевода» и «алгоритм перевода»; 2) дать характеристику художественному и публицистическому стилям; 3) составить классификацию игры слов; 4) проанализировать перевод игры слов из произведения Джаспера Ффорде «Lost in a Good Book» и из современных англоязычных изданий; 5) описать этапы алгоритма перевода игры слов на основе отобранных примеров.

Структура. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложения.

В **первой главе** рассматриваются определения стратегии и алгоритма перевода, раскрывается понятие игры слов и приводится ее классификация, приводятся стилистические и переводческие особенности художественного и публицистического текстов. Во **второй главе** анализируется перевод отобранных примеров и составляется алгоритм перевода игры слов.

Список используемой литературы включает 42 источника научной литературы. Общий объем работы составляет 43 страницы.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
Глава 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ.....	7
1.1. Определение понятий «стратегия перевода» и «алгоритм перевода»	7
1.2. Стилистические особенности и перевод художественного и публицистического текстов.....	11
1.3 Определение понятия «игра слов».....	17
Выводы по первой главе.....	22
ГЛАВА 2. СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ И ПУБЛИЦИСТИЧЕСКОМ ТЕКСТАХ.....	23
2.1. Анализ игры слов в художественном и публицистическом текстах.....	23
2.2. Алгоритм перевода игры слов в зависимости от классификации.....	30
Выводы по второй главе.....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	42
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	44
Приложение.....	52

ВВЕДЕНИЕ

Еще с давних времен выделяются различные подходы в изучении теории перевода и видов трансформаций лексических единиц в исходных и переводных текстах. Переводчику нужно интерпретировать смысл оригинального текста так, чтобы читатель понял, о чем идет речь. Однако это не всегда легко сделать, так как часто в языке оригинала существуют такие понятия или явления, которые не могут в полной мере быть отражены на языке перевода. Одно из таких явлений – игра слов.

Актуальность данной работы заключается в том, что, несмотря на значительный объем языковедческих исследований такого языкового явления, как игра слов, в настоящее время сложно вывести какие-то общие или частные закономерности ее перевода, а также отсутствуют четкие рекомендации по поводу перевода данного явления. Это дает нам основу для наиболее интенсивного исследования стилистических и переводческих аспектов игры слов. Кроме того, главная цель художественного и публицистического текстов – воздействие на читателя, и грамотно переведённая игра слов – это эффективный способ добиться желаемого.

Объектом исследования служит игра слов в художественном и публицистическом текстах.

Предмет исследования – способы передачи игры слов при переводе с английского языка на русский.

Целью данной работы – составить алгоритм перевода игры слов в художественном и публицистическом текстах.

Задачами данной работы являются:

- 1) раскрыть понятия «стратегия перевода» и «алгоритм перевода»;
- 2) дать характеристику художественному и публицистическому стилям;
- 3) привести классификацию игры слов;
- 4) проанализировать перевод игры слов из произведения Джаспера Ффорде «Lost in a Good Book» и из современных англоязычных изданий;

5) описать этапы алгоритма перевода игры слов на основе отобранных примеров.

Материалом исследования послужили тексты современных статей, опубликованных в англоязычных новостных изданиях, а также произведение Джаспера Ффорде «Lost in a Good Book», и его перевод на русский язык, выполненный Н.В. Некрасовой и И.С. Андронати. Объем проанализированного материала составляет 150 примеров игры слов.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**: методы анализа и синтеза, метод лингвостилистического анализа, статистический метод исследования, метод сплошной выборки, метод трансформационного анализа, а также метод предпереводческого анализа текста.

Теоретической базой исследования послужили работы по теории игры слов О.П. Антипиной, Л.В. Газизовой, И.Б. Голуб, О.Ю. Коноваловой, Г.Н. Сидиковой, М.В. Ушкаловой, труды по теории перевода И.С. Алексеевой, И.Ф. Бублик, А.Р. Каюмовой, В.Н. Комиссарова, О.Ф. Кравченко, В.В. Сдобникова, по теории художественного и публицистического текстов И.В. Арнольд, Н.В. Кузнецовой, О.В. Медведской, а также работы по стратегии и алгоритму перевода Н.Г. Корноуховой, А.П. Седых, Н.Ю. Шугаевой и Н.К. Юркова.

Научная новизна работы заключается в том, что впервые описывается алгоритм перевода игры слов в приложении к различным видам текста с учетом лингвистического механизма создания приема.

Теоретическая значимость исследования заключается в углублении теории перевода игры слов.

Практическая значимость исследования состоит в том, что предоставленный алгоритм перевода игры слов поможет начинающим и профессиональным переводчикам передавать игру слов с одного языка на другой с меньшими затратами сил и времени. Помимо этого,

предоставленная информация может быть полезна в практике преподавания перевода.

Апробация результатов исследования. Основные тезисы бакалаврской работы были апробированы на ежегодной конференции ТГУ «Студенческие дни науки» в 2018 году. Кроме того, результаты исследования были опубликованы в электронном научном журнале «Инновации Наука Образование».

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложения.

Во **введении** обосновывается выбор темы, ее актуальность и научная новизна; определяется предмет и объект, а также цель исследования и задачи для ее достижения; вкратце описываются методы, практическая и теоретическая части исследования.

Во **введении** обосновывается выбор темы, ее актуальность и научная новизна; определяются предмет и объект, ставится цель исследования, и определяются задачи для ее достижения; описываются методы, практическая и теоретическая части данного исследования.

В **первой главе** рассматриваются определения стратегии и алгоритма перевода, раскрывается понятие игры слов и приводится ее классификация, а также приводятся стилистические и переводческие особенности художественного и публицистического текстов.

Во **второй главе** анализируется перевод отобранных нами примеров, а также составляется алгоритм перевода игры слов.

В **заключении** обобщаются результаты проведенного исследования.

Список используемой литературы насчитывает 42 источника, 8 из которых на английском языке.

В **приложении** представлен алгоритм перевода игры слов.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ

1.1. Определение понятий «стратегия перевода» и «алгоритм перевода»

Перевод – это сложный процесс передачи текста с одного языка на другой, а также результат данного процесса. Для описания переводческого процесса в переводоведении часто используется термин «стратегия перевода» [1, с. 5].

Понятие «*стратегия перевода*» – одно из наиболее многозначных понятий переводоведения, поэтому существует множество работ, как практического, так и рекомендательного характера, описывающих данное переводческое явление.

Стратегия перевода представляет собой совокупность определённых действий переводчика во время перевода одного или группы текстов [16, с. 91].

Существует два вида переводческих стратегий – *микро и макростратегия*, т.е. решение одной или нескольких задач соответственно. Модель стратегии перевода включает в себя предпереводческий анализ, поиск средств перевода и постпереводческий анализ. Каждый переводчик сам для себя определяет стратегию перевода, добавляя или сокращая те или иные этапы [42, с. 242].

На этапе предпереводческого анализа формулируются методы, определяющие характер переводческих трансформаций. Этап поиска средств перевода – это комплекс мыслительных действий переводчика. Данный этап носит индивидуальный характер, и передает переводу уникальный, творческий стиль. Постпереводческий этап – этап, на котором переводчик осуществляет корректорскую или редакторскую правку, устраняя неточности, стилистические ошибки и т.п. [39, с. 52].

Однако не стоит путать стратегию и алгоритм перевода, не смотря на то, что два данных понятия тесно взаимосвязаны. Некоторые авторы в своих

статьях дают спорное определение для «стратегии перевода». Например, «алгоритм действий переводчика в процессе работы с конкретным текстом» [7, с. 194]. В данном случае автор приравнивает стратегию перевода к алгоритму, хотя позже, в более широком объяснении становится понятно, что автор все-таки разграничивает данные понятия, т.к. переводчик сам решает, каким шагам следовать в процессе построения стратегии перевода того или иного текста. Для того чтобы разобраться с понятием «алгоритм перевода», нужно определить, что такое «алгоритм» в целом.

Алгоритм – это инструкция с пошаговыми действиями для выполнения той или иной задачи. Данное понятие является одним из основных в математике и программировании. Алгоритм обладает рядом свойств, такими как определенность (однозначность результата), результативность (решение задачи за определенное количество шагов), массовость (решение всех задач того или иного типа) и дискретность (последовательное выполнение шагов алгоритма) [35, с. 128].

Существует три основных вида алгоритма:

- 1) линейный – все шаги во время решения той или иной задачи выполняются в естественном порядке следования;
- 2) ветвящийся – выбор следующего шага зависит от тех или иных условий;
- 3) циклический – многократное воспроизведение одного и того же шага алгоритма [34, с. 43].

Естественной целью математики является нахождение однозначного процесса вычисления искомых значений или величин. Однако ученым не всегда удается создать алгоритм для решения всех задач определенного типа, поэтому время от времени математики создают специальный, индивидуальный алгоритм, который решит одну определенную задачу, но не справится с большинством других.

Из сферы математики понятие алгоритма пришло в другие отрасли знаний, в частности, в лингвистику, теорию коммуникаций и перевод.

Алгоритм перевода – это набор правил и шагов, которыми пользуется переводчик для передачи того или иного языкового явления с одного языка на другой [12, с. 61]. Это фиксированные шаги достижения качественного перевода, никоим образом не связанные с креативностью переводчика, которая задействована в стратегии перевода.

Данный термин обозначает последовательность действий для нахождения переводческого эквивалента. Объектом перевода чаще выступает такие единицы перевода, которые «представляют особые трудности для трансформационной обработки» [25, с. 126].

А.П. Седых и Е.И. Гливич утверждают, что любая фраза во всех языках строится по определенной логике, которую нужно понять, интерпретировать и реконструировать на ПЯ. Ученые представили схему работы над переводом исходной фразы, которая включает в себя пять этапов.

1. Разбор лексики, грамматики и синтаксиса;
2. Понимание логики фразы, ее модальности и концепта;
3. Семантическое заключение;
4. Варианты перевода;
5. Эквивалент.

На первом этапе переводчик ищет словарные соответствия, разбирается в грамматических и синтаксических связях фразы на ИЯ.

На втором этапе переводчик выстраивает логическую структуру высказывания, а также определяет его модальность. Данный этап может вызывать трудности у начинающих переводчиков, так как тут вступают в силу образность и ассоциативность.

На данном этапе переводчику нужно найти довольно большой объем информации о содержании фразы и ее коннотативное значение, то, что вкладывает в эту фразу или в этот предмет носитель языка, на котором было составлено высказывание [25, с. 130].

Также на этом этапе определяется *модальность* текста, т.е. возможность, долженствование или отношение говорящего к объекту мысли

или высказывания. Существует объективная и субъективная модальность. Субъективная модальность выражает отношение говорящего к предмету, высказыванию, ситуации и т.п., в то время как объективная модальность выражает позицию высказывания, т.е. его реальность или ирреальность. Также существует модальность времени, т.е. прошлое, настоящее или будущее, а также модальность пространства, близко, далеко или нигде [36, с. 96].

На третьем этапе формируется семантическое заключение или смысловой вывод, который в дальнейшем поможет составить варианты перевода. Данное заключение строится в связи с логико-семантической семой высказывания, то есть связь отдельных высказываний в нечто целое посредством логической связки условия «если..., то...».

На четвертом этапе происходит поиск вариантов перевода, один из которых в дальнейшем станет эквивалентом. После нахождения эквивалента переводчику, в особенности начинающему, необходимо проанализировать переводческие трансформаций, как лексические и грамматические, так и стилистические [25, с. 131–132].

Таким образом, стратегия перевода – это более широкое понятие, обозначающее совокупность действий, которые переводчик, в зависимости от собственных возможностей и индивидуальных характеристик текста, выполняет при переводе, однако самая общая стратегия перевода включает себя предпереводческий анализ, поиск средств перевода и постпереводческий анализ. Алгоритм перевода – шаги при переводе той или иной языковой единицы, например, игры слов, фразеологизма и т.п. Алгоритм перевода состоит из пяти этапов, в течение которых переводчик разбирается в лексике, грамматике и синтаксисе переводимого явления, определяет его модальность и общую идею, а также предлагает различные варианты перевода, из которых в результате остается один эквивалент.

1.2. Стилистические особенности и перевод художественного и публицистического текстов

Стилистика как наука, изучающая анализ текста с помощью лингвистического описания, а также выбор языковых средств для выражения идеи и эмоции автора [3, с. 7], уделяет особое внимание художественному и публицистическому текстам.

Прежде всего, художественный текст – это «отдельное в высшей степени индивидуальное произведение художественной речи, написанное на данном языке, а также целостная единица в системе подобных текстов» [11, с. 62].

Главное отличие художественного стиля – это наличие разнообразных стилевых окрасок и языковых средств, включая стилистические средства из других стилей. Тут широко распространены разнообразные стилистические приемы, такие как метафора, метонимия, синекдоха, эпитеты, олицетворение, игра слов и т. п. [3, с. 172–177].

Основной *функцией* стиля художественной речи является *воздействие на читателя на эмоциональном уровне*, а также с помощью использования разнообразных стилистических средств более глубоко раскрыть действительность автора, описанную в том или ином произведении.

Художественный стиль обладает рядом специфических черт. Первой, и наиболее важной чертой, является *словесная образность*, так как помимо первоначального значения, слово в художественной литературе может обладать различными оттенками значения, которые помогают лучше понять субъективно-оценочные взгляды автора. Часто для этого автор использует многозначные слова [11, с. 36].

Следующей специфической чертой художественной речи является *эмоциональность*, которая тесно связана с образностью. Авторы широко употребляют синонимы для большего эмоционального воздействия на читателя, используют разнообразные эпитеты, метафоры и другие тропы, что уже стало неотъемлемой частью данного стиля.

Помимо этого, художественный стиль – это *образ автора* и его позиция, что и создает внутреннее единство произведения [11, с. 40].

Проблемы перевода данного типа текстов изучаются теорией художественного перевода. В современном мире переводоведения выделяются три основные направленности перевода художественной литературы: основная ориентация направлена на текст перевода; преобладает дескриптивный подход; перевод – это часть культуры языка перевода [30, с. 1].

В. Н. Комисаров писал, что основным принципом теории художественного перевода является рассмотрение каждого предложения, как части целого, передача его главной идеи, а также создание «художественного образа, общего настроения, характеристики атмосферы, персонажей и т. п.» [14, с. 60].

М. А. Сириля и В. А. Кан в своей работе «Некоторые проблемы перевода художественных текстов» пишут, что основными проблемами при переводе художественной литературы являются особенности перевода устойчивых выражений, игры слов и культурных различий. Авторы отмечают, что на самом деле в эпоху цифровых технологий и Интернета *перевод устойчивых выражений* перестал носить сложный характер, так как в настоящее время существует множество словарей устойчивых словосочетаний и оборотов речи.

В то же время авторы уверены, что для *перевода игры слов* переводчик должен обладать особым мастерством, так как языковые совпадения при переводе игры слов случаются крайне редко. В таком случае М. А. Сириля и В. А. Кан рекомендуют воспользоваться способом компенсации, обыграв другое слово, или же пропустить игру слов. Помимо этого, некоторые переводчики ставят примечание с пометкой «игра слов» [28, с. 70-71].

При переводе *культурных различий* неизбежно происходит столкновение культур и менталитетов, поэтому задачей переводчика является подобрать такое слово, которое имеет наиболее подходящий к

оригинальному слову смысловой оттенок, так как переведенное произведение должно читаться также легко как оригинальное. Далеко не всегда таким словом будет являться словарное соответствие, так как у реципиента, прочитавшего перевод, должен возникать такой же образ, как если бы он прочел оригинал [30, с. 3-4]. Например, в различных культурах по-разному описывают женскую красоту, так, верблюд в арабских странах является символом красоты, однако при переводе на русский язык сравнить женщину с верблюдом будет чистой грубостью [28, с. 71-72].

Также трудновыполнимой задачей является абсолютно точная передача стиля и образа автора в тексте перевода, так как при переводе происходит замена одних выразительных средств другими, более того выбор варианта перевода зависит от переводчика, следовательно носит индивидуальный характер. Таким образом, происходит столкновение двух творческих индивидуальностей, так как для того чтобы переводить художественную литературу, переводчик сам должен быть писателем, но, так как у каждого писателя есть свое видение, стиль и образ, они могут совершенно отличаться от автора оригинального произведения. В. В. Сдобников писал, что при переводе художественного текста переводчик должен не просто разобраться в стиле и образе автора, он должен «вжиться в них, сделать их на время своими» [24, с. 409-410].

Помимо этого, переводя художественную литературу, переводчик должен принимать в расчет прагматическую задачу перевода, так как после прочтения переведенного произведения, конечный реципиент «должен почувствовать силу литературного таланта автора оригинала» [30, с. 3]. Если переводчик достиг этого, то перевод является адекватным [30, с. 3-4].

Перевод и стилистика публицистического текста так же взаимосвязаны, как и в художественном тексте. *Публицистический стиль* – это стиль, проявляющий себя в разнообразных сферах общественных отношений: культурной, политической, спортивной и т.п. Чаще всего публицистический

стиль проявляется в газетах и журналах, поэтому часто его называют газетным.

Публицистический стиль играет большую роль в системе функциональных стилей, так как он «перерабатывает» тексты других стилей. Он стремится удовлетворить не только эстетические и эмоциональные потребности (как художественный стиль), но также и интеллектуальные потребности человека (как научный или деловой стили) [15].

У публицистического стиля, как и у любого другого, есть свои отличительные особенности. Во-первых, это *многожанровость*, так как публицистический стиль представлен в статьях, очерках, памфлетах, фельетонах, репортажах, интервью и т.д. Однако данные жанры настолько отличаются друг от друга, что их стилистические особенности часто противоречат друг другу, хотя относятся к одному стилю [19, с. 239].

Во-вторых, публицистический текст всегда выражает *отношение автора* к тем или иным событиям, кроме того, в нем практически всегда присутствует *полемика*, т.е. спор или выяснение каких-либо вопросов [5, с. 105-106].

Следующая специфическая черта стиля – это «*сочетание экспрессии и стандарта*» [29, с. 118]. Экспрессия проявляется в обилии языковых средств, которые авторы используют для воздействия на читателя, в то время как стандарт проявляется в постоянной информации, которая появляется каждый день, например, при объявлении прогноза погоды [29, с. 118].

Следующей чертой данного стиля является большое количество *неологизмов* из-за постоянного стремления автора к новизне. Например, «*craftsmanship*» — «искусство воздействия на массы» [23, с 5], «*non-affiliated union*» — «американский профсоюз, не входящий в более крупное объединение профсоюзов» [23, с. 6].

Также публицистический стиль обладает «*рекламностью*», т.е. он привлекает внимания читателей, что более всего выражается в заголовках и подзаголовках [29, с. 118].

Языковые средства, используемые авторами публицистического стиля, делятся на лексические, морфологические и синтаксические. К лексическим средствам относятся вкрапление разговорной лексики в литературный язык, например, «Смотрел, смотрел на меня и говорит: «Трудно, наверное, в ментов играть» [15]. Следующим лексическим средством являются фразеологизмы, пословицы и поговорки, которые часто подвергаются изменениям со стороны авторов статей, примером к чему может служить заголовок одной статьи: «Виталия Кличко заткнули за чемпионский пояс» [29, с. 117].

К морфологическим средствам публицистического стиля можно отнести превосходную степень прилагательных в качестве средства усиления экспрессии, например, «наивысшие достижения» или «строжайший запрет».

К синтаксическим средствам относят риторические вопросы, эллипсис, параллелизм, инверсию, многосоюзие, бессоюзие и т.п. [29, с. 117].

При переводе данного стиля нужно обращать внимание на ряд различных факторов. И. Ф. Бублик пишет, что, для того чтобы адекватно перевести публицистический текст, переводчику нужно разобраться в интенции автора. Чтобы это сделать, во-первых, нужно определить ключевые слова высказывания и лексические единицы с лингвокультурными компонентами, во-вторых, определить отношение автора к проблеме и ситуации, описываемой в работе, и, в-третьих, проанализировать, чего хотел добиться автор, и как он хотел воздействовать на читателя [5, с. 106-110].

Перевод клише в публицистических текстах также очень важен, так как они помогают понять смысл высказывания. Однако в каждом языке свои клише, поэтому для переводчика важно подобрать соответствующие клише в переводном тексте, например, «*he marshaled a powerful threat*» – «он представлял серьезную угрозу» [4, с. 53].

Еще одной особенностью при переводе публицистических текстов, чаще всего статей, является ограничение по времени, так как газеты и журналы публикуются через определенный промежуток времени, и

переводчик иногда вынужден переводить статью за несколько часов, так как затем она будет уже нерелевантной [17, с. 3].

Помимо этого, из-за обилия фоновой информации, которой часто обладает только реципиент оригинального текста, некоторые части работы больше нуждаются не в переводе, а в редактуре, для чего в 1989 году был введен термин «*трансэдитинг*» («*transediting*»). При трансэдитинге происходит сокращение текста, например, сокращение нерелевантной информации, расширение текста, например, описание или пояснение, а также замены [18, с. 165].

Также важно помнить о том, что у каждой газеты, журнала или сборника есть свой стиль и идеология, часто издательства составляют собственные правила написания статьи, где указывается все от шрифта написания, до приоритетных слов, которые автор может использовать в статье. Поэтому при переводе, наряду с остальными факторами, стоит учитывать и требования издательства, для которого осуществляется перевод [21, с. 136].

Таким образом, художественный и публицистический тексты обладают своими специфическими особенностями, как стилистическими, так и переводческими. В художественном стиле большую роль играют словестная образность, эмоциональность и образ автора, который очень сложно передать при переводе, так как и автор и переводчик являются творческими личностями. Также трудность составляет перевод устойчивых выражений, игры слов и культурных различий. Помимо этого, переводчик должен учитывать прагматическую задачу перевода. Специфическими чертами публицистического стиля являются многожанровость, сочетание экспрессии и стандарта, большое количество неологизмов, рекламность, изобилие языковых средств, а также выраженное отношение автора к той или иной проблеме. При переводе данного стиля стоит учитывать интенцию автора, правильно подбирать клише в языке перевода, определить релевантную информацию. Также стоит учитывать, что у разных издательств существуют

свои требования, которым нужно следовать при переводе статей, более того, переводчики публицистических текстов часто ограничены во времени. И в том и в другом стиле важную роль играют средства выразительности, сложнейшим из которых является игра слов.

1.3 Определение понятия «игра слов»

Задачей любого автора является привлечение читателя к своему тексту. Одним из таких средств и является игра слов. *Игра слов* – это своеобразное речетворчество, а также осознаваемое автором языковое искажение. Более того, читатель должен понимать, что данные речевые искажения были «допущены специально», для достижения комической, воздействующей, описательной или экспрессивной функции [37, с. 2].

В лингвистике существует направление, которое изучает игру слов – *логология*, в рамках которой выделяются различные виды игры слов [41, с. 38]. К примеру, О. Ю. Коновалова выделяет «авторское переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов, авторские неологизмы, искажения орфографии и грамматики, перенос значений, морфемный повтор и повтор слов, словослияния, сравнения, аллюзии, насмешки, анаграммы, акронимы и акrostихи, лимерики, загадки в стихах, палиндромы, игры с алфавитом, речевые ошибки, говорящие имена и т.д.» [15].

Некоторые ученые разделяют игру слов по способам ее создания, например, М. В. Ушкалова выделяет игру слов, основанную на сопоставлении или столкновении омофонов, на созвучии слов, на сопоставлении омографов, на разрушении и переосмыслении устойчивых словосочетаний и фразеологизмов, а также на шуточной этимологизации [32, с. 152–154]. О. В. Медведская в своей работе «Виды и классификация каламбуров» разделяет игру слов на фонетическую, фразеологическую и лексическую [20].

Однако, несмотря на множество работ, написанных в данной области, ученые часто спорят о границах данного феномена, следовательно, четкая

классификация игры слов все еще не определена. На основе вышеперечисленных классификаций мы привели классификацию, которая базируется на анализе семантических и структурных аспектов игры слов.

Согласно нашей классификации *первый вид* игры слов базируется на *фонетических сходствах и орфографических особенностях*.

К фонетическим сходствам мы относим каламбур, а точнее игру слов, основанную на омонимии и паронимии. *Омонимы* – «слова одинаковые по звучанию, но разные по значению» [43, с. 344]. Омонимы подразделяется на три вида. *Омофоны* – слова с одинаковым звучанием, но с разным написанием и значением, например, *male* – *mail*. *Омоформы* – слова, одинаковые по звучанию лишь в некоторых формах, которые зачастую являются разными частями речи, к примеру, пила (инструмент) – пила (прошедшая форма женского рода от глагола пить) или *rote* – *wrote* [26, с. 219]. Последним видом омофонов являются *омографы*, т.е. слова одинаковые в написании, но разные в произношении. Примером в английском языке могут служить слова *tear* [teə] (рвать) – *tear* [tiə] (слеза) [40, с. 7].

Паронимы – слова, которые схожи по звучанию, но различны по своему лексическому значению. О.П. Антипина пишет, что большинство паронимов различаются одним звуком, например, *adopt* – *adapt*, однако стоит отметить, что также существуют паронимы, которые различаются двумя, тремя, четырьмя и более звуками, к примеру, *abduct* – *induct*, *arabic* – *arabian* и т.п. [2, с. 1296]. Также сюда можно отнести и *паронимическую аттракцию* или *парономазию*, т.е. использование нескольких паронимов в одном предложении [22, с. 76].

К орфографическим особенностям мы относим *специально допущенные автором ошибки в правописании* или игры с алфавитом, такие как анаграммы. *Анаграмма* – прием, заключающийся в перестановке букв или звуков того или иного слова, что в итоге дает совершенно другую языковую единицу, например, *рад* – *дар* или *seminar* – *marines* [15].

Следующим видом игры слов, согласно нашей классификации, является игра, основанная на *семантических особенностях* слов. К данному виду мы отнесем полисемию, говорящие имена, авторские неологизмы и авторское переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов.

Полисемия – это многозначность или многовариантность языковых единиц, в то время как *паронимия* – слова, которые похожи по звучанию, но различны по своему лексическому значению [9, с. 64-65].

Следующим приёмом в данной группе являются *говорящие имена*, это прием, который используется для более яркого и точного описания образа героя, подчеркивая самые главные аспекты его личности. Например, герои произведения Н. В. Гоголя «Мертвые души» – Коробочка, человек, который все любит собирать, Плюшкин – очень скупой человек и т.п. [33, с. 154].

Под *авторскими неологизмами* понимаются совершенно новые, выдуманные слова или словосочетания [8, с. 27], в то время как *авторское переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов* – это результат их «обработки» автором. В результате данного процесса появляются новые словосочетания, в основе которых лежат всем известные фразеологические единицы. Данная обработка придает новым сочетаниям больше экспрессии и выразительности, однако сохраняет «образность, афористичность и ритмико-мелодическую упорядоченность» [23, с.105] заимствованных фраз [23, с.105].

К третьей группе игры слов, которая базируется на *изменении морфологии*, мы относим морфемные повторы, искажение грамматической формы слова, а также подвид неологизмов – словослияние.

Под *морфемным повтором* понимается «повторение окончаний, суффиксов, приставок и корней» [43, с. 312]. Е. В. Урядникова называет данное явление приемом «умножения слов», используемым для того, чтобы достичь большей образности и выразительности. Данные повторы чаще используются в поэтических текстах и служат самостоятельным средством выразительности. Помимо этого, автор писала, что такие повторы помогают

создать различные образные средства, одним из которых является игра слов [31, с.366].

Словослияние или *словосложение* – это «лексическая контаминация» [8, с.366], т.е. сложение уже существующих, укоренившихся в языке слов. Феномен словослияния отражает связность предметов и/ или процессов, например, эгоистичное поведение невесты перед свадьбой – *bridezilla* (bride и Godzilla), или отпуск дома – *staycation* (stay и vacation).

Стоит отметить, что словослияние образует не только новые слова, но и словосочетания, например, «туманный телефон» или «увлеченный вентилятор» [13, с. 100].

Последним приемом в данной группе является *искажение грамматической формы слова*. *Искажение* – это неправильность, ошибка, следовательно, *искажение грамматической формы слова* – это нарочитое допущение ошибки для достижения комической, экспрессивной или описательной функции. Например, в цитате из романа «Над пропастью во ржи» «they said “he don't” and “she don't” and stuff like that» происходит искажение грамматики для того, чтобы показать неграмотность родителей одного из героев [8, с. 28–29].

Четвертая группа игры слов, согласно нашей классификации, базируется на *культуронимах*, т.е. на культурных компонентах, предметах и событиях, которые известны определенной группе людей. К данной группе мы относим реалии и аллюзии. *Аллюзия* – «стилистический приём, заключающийся в намёке на общеизвестные факты, исторические события, литературные произведения и т. п.» [15]. При этом автор, используя ту или иную аллюзию, должен быть уверен, что реципиент обладает достаточным количеством фоновых или исторических знаний. Данный прием часто помогает авторам достичь комического эффекта в произведении или статье, например, рекламный слоган подгузников «Huggies» – «Don't Worry, Be Huggies» является аллюзией на известную песню Бобби Макферрина «Don't Worry, Be Happy» [27, с. 365].

Реалия – «предметы материальной культуры» [10, с.104], которые могут выступать в качестве сокращений, слов, словосочетаний и предложений. Реалии подразделяются на временные (существовавшие в определенное время), местные (национальные, локальные, микролокальные) и предметные (географические, этнографические и общественно политические) [10, с.104–105].

Пятая и последняя группа игры слов построена на комплексных модификациях, так как часто встречаются примеры игры слов, которые нельзя отнести ни к одной из четырех вышеперечисленных групп. Например, сюда можно отнести смешение аллюзии, которая относится к четвертой группе, и говорящее имя, которое является приемом второй группы, основанной на семантике. Так, в романе М. Е. Салтыкова-Щедрина «История одного города» одного из градоначальников звали Угрюм-Бурчеев, что одновременно является и говорящим именем, так как данный персонаж никогда не улыбался, и отсылкой к А. А. Аркачееву, военачальнику во времена правления Павла I и Александра I, который запомнился очень злобещей и отталкивающей личностью [27, с. 366].

Таким образом, игру слов можно разделить на пять групп. В первую группу, базирующуюся на фонетических сходствах и орфографических особенностях, входят омонимы, паронимы и анаграмма. Ко второй группе, основанной на семантических особенностях, относятся полисемия, говорящие имена, авторские неологизмы и авторское переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов. Третья группа, базирующаяся на изменениях морфологии, включает в себя морфемные повторы, искажение грамматической формы слов и словослияние. В четвертую группу, основанную на культуронимах, включена аллюзия. И, наконец, пятая группа, базирующаяся на комплексных модификациях, включает в себя все вышеперечисленные приемы, при условии, что в одном примере присутствуют приемы, относящиеся к разным группам.

Выводы по первой главе

Стратегия перевода – одно из самых многозначных понятий в переводоведении, означающее комплекс определенных действий переводчика во время перевода того или иного текста. В самую распространенную модель стратегии перевода входит предпереводческий анализ, поиск средств перевода и постпереводческий анализ, однако каждый переводчик вправе определить собственную стратегию перевода.

Алгоритм перевода – набор правил и шагов для перевода различных языковых явлений, например игры слов, которая является одним из самых распространенных средств привлечения читателя в художественном и публицистическом текстах.

Публицистический стиль – это, прежде всего, многожанровость, сочетание экспрессии и стандарта, большое количество неологизмов, рекламность, изобилие языковых средств и выраженное отношение автора к той или иной ситуации. При переводе данного стиля нужно правильно подбирать клише в языке перевода и определять релевантную информацию. Также стоит учитывать интенцию автора, а также то, что у разных издательств существуют свои требования, которым нужно следовать при переводе статей.

Специфическими чертами художественного текста являются словестная образность, эмоциональность и образ автора, который бывает очень сложно перевести, так как и автор и переводчик являются творческими личностями. Помимо этого, при переводе художественных текстов стоит обратить внимание на перевод устойчивых выражений, культурных различий реципиентов оригинального и переводного текстов и игры слов. Игра слов – языковое искажение, которые можно разделить на пять групп: группа основанная на фонетических сходствах и орфографических особенностях; группа, построенная на семантических особенностях; группа, базирующаяся на изменениях морфологии; группа, базирующаяся на культурных компонентах; группа основанная на комплексных модификациях.

ГЛАВА 2. СПОСОБЫ ПЕРЕВОДА ИГРЫ СЛОВ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ И ПУБЛИЦИСТИЧЕСКОМ ТЕКСТАХ

2.1. Анализ игры слов в художественном и публицистическом текстах

В данном параграфе анализируются примеры игры слов из произведения Джаспера Ффорде «Lost in a Good Book», а также примеры игры слов из различных современных англоязычных изданий, таких как *The Guardian*, *iCoolKid*, *Reviewed*, *The Sun*, *The Times*, *The Daily Mirror*, *The Independent* и *The London Evening Standard*. Выборка примеров данного явления составила 150 примеров – 102 примера из литературного текста, 48 – из публицистических текстов. Примеры выбирались методом сплошной выборки, разница в количестве примеров объясняется меньшей распространенностью игры слов в публицистическом тексте

В сюжете произведения Джаспера Ффорде много неожиданных поворотов, загадочных героев и беспощадной борьбы добра и зла. Автор придумывает своим героям забавные говорящие имена, и в изобилии использует игру слов, что привлекает читателей к миру писателя. Относительно анализа игры слов из современных англоязычных изданий, нами были выбраны случайные статьи, в которых мы выявляли различные примеры игры слов.

Первый вид игры слов, согласно нашей классификации основан на *фонетических сходствах и орфографических особенностях*, куда входят каламбур, основанный на омонимах и паронимах, а также анаграмма. Примеры, подходящие к данной группе классификации присутствуют как в художественном тексте, так и в публицистических. В данной группе было выделено 15 примеров, что составило примерно 10%.

В произведении Джаспера Ффорде, главную героиню преследует череда невероятных совпадений, после которых она оказывается очень близка к смерти. В один из таких случаев, за некоторое время до того, как на месте, на котором она сидела, упала машина с неба, она встречала некоторое

количество людей со странными именами, например, «*Alf Widdershaine*» или «*Sarah Nara*». Большинство данных имен являются паронимами к слову «прощай» или к его синонимам на разных языках мира, например, *Alf Widdershaine* – *Auf Wiedersehen* на немецком языке, *Sarah Nara* – *sayonara* на японском.

Помимо этого, в данном произведении игра слов часто строится на омонимии, например, диалог главной героини с Чеширским котом «*I suppose you have heard of knight blindness, when you can't see any knights?*» «*It's night, not knight, I corrected him*». «*It all sounds the same to me*», в котором игра слов основана на омофонах «*knight*» и «*night*», или ее диалог со своим напарником «*Road*». «*Rode?*» «*Road!*», базирующийся на омофонах «*road*» и «*rode*». Данный диалог происходит во время погони за одним из преступников, герои едут через лес, и напарник главной героини увидел долгожданную дорогу («*road*»), в то время как сама героиня подумала, что тот, за кем они гнались, уехал («*rode*»).

Еще одним примером к данной группе игры слов является фраза, которую сказал босс главной героини, после того, как ее заметили мысленно разговаривающей со своим адвокатом: «*Officers Hurdyew, Tolkien and Lissning heard you talking and listening to someone*». Комический эффект достигается за счет использования омофонов «*heard you*» и «*hardyew*», «*talking*» и «*Talkien*», «*listening*» и «*Lissning*».

В статьях также присутствует некоторое количество данного вида игры слов, например, «*the Queen presented an award to Richard Quinn*». Созвучие данной фразы основывается на омонимах, а точнее омофонах «*queen*» и «*Quinn*». В данном случае описывается, как королева Великобритании лично приехала на награждение дизайнеров на неделю мод в Лондоне, чтобы вручить одну из наград дизайнеру по фамилии *Quinn*.

Относительно *орфографических особенностей*, из всех примеров к данной группе подходит лишь один пример – «*Day's hurt*», что является анаграммой к имени главной героини – «*Thursday*». Героиня слышит эту

фразу, когда одна из пассажирок, ехавшая на том же транспорте, что и она, разгадывает кроссворд. Именно после этой поездки, когда ответы из кроссворда сложились в предложение «*Meddlesome, Thursday, goodbye!*», героиня заметила, что время от времени вокруг нее случается очень много совпадений, в моменты которых она всегда очень близка к смерти.

Ко второй группе, основанной на семантических особенностях, относится большее количество (58) найденных нами примеров, что составило примерно 38%. Среди отобранных примеров в данную группу входят такие виды игры слов, как полисемия, авторские неологизмы и авторское переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов, а также говорящие имена.

Джаспер Ффорде часто использует неологизмы, например, слово «*xplkqulkiccasia*» означает шок от открытия того, что то, что люди считали ненастоящим, оказалось реальным. Автор ввел данный «медицинский термин», когда главную героиню обвинили в том, что она изменила финал произведения Шарлоты Бронте «Джейн Эйр», вследствие чего многие люди испытали шок от того, что путешествие в книги возможно и все герои такие же реальные люди, как мы, только живут по сценарию, заложенному автором. Более того, они могут приходить в наш мир, и никто не догадается о том, что они «ненастоящие».

Автор также образовывает и новые словосочетания, например, название всемирной церкви, поклоняющейся одному божеству «*The Church of the Global Standard Deity*», а также одни из образовавшихся после ее раскола ответвлений – «*Global Standard Clockwise Deity*» и «*Church of the Misrepresented Promise of Eternal Life*».

В тексте также присутствует и полисемия, например, фраза «*Snap out of that Raven talk*». Герой, которому сказали данную фразу, целый год пробыл в заточении в книге Эдгара Аллана По «*Raven*», помимо этого, словосочетание «*Raven talk*» на сленге в английском языке означает «*ругаться*». А так как он был заточен в книгу обманным путем, он все это время мечтал о мести, а

когда, в итоге, его освободили, грозился испортить жизнь главной героине или даже убить ее.

Также в пример к данной группе игры слов можно привести и говорящие имена, *Adrian Lush*, ведущий самого популярного в мире шоу, считается одним из самых богатых людей в Англии, чем он постоянно хвастается, изображая из себя особу королевских кровей. Или, например, соседка главной героини *Mrs Scroggins*, чье имя образовано от слова «*scrog*». Это чахлая, сгорбившаяся старушка, которая однажды помогла главной героине.

Стоит отметить, что в публицистических текстах также присутствует некоторое количество говорящих имен, например, кличка собаки «*Dolly Pawton*», которая образованно от слов «*doll*» и «*paw*». Данная собака, породы русский тойтерьер, выглядит как кукла, у нее много нарядов и она очень популярна в социальной сети Instagram.

Также к данной группе подходит неологизм из статьи, опубликованной в газете *The Independent* – «*POTUS*». Придумав данное слово, автор хотела объяснить, что люди не всегда получают то, чего хотят, так, например, она хотела бы, что бы «*potato*» начали называть «*POTUS*», но не всем желаниям в этом мире суждено сбыться.

Также нами было выявлено 39 примеров (примерно 26%), которые относятся к третьей группе игры слов, базирующейся на изменении морфологии. К данной группе подошли морфологический повтор, словослияние и искажение грамматической формы слов.

Джаспер Ффорде очень часто образует новые слова посредством словослияния. Например, «*DocuGanda*» – жанр фильма, название которого появилось благодаря слиянию слов «*documentary*» и «*propaganda*». «*Stresspert*» – врач-невролог, название должности которого образовалось посредством слияния слов «*stress*» и «*expert*», «*gravitube*» – транспорт, наподобие метро, однако доставляющий пассажиров до места назначения по трубе через центр земли, данное транспортное средство получило свое

название от слияния слов «*gravitation*» и «*tube*». «*Mnemonomorph*» – устройство, которое стирает память, получившее свое название от слияния таких слов, как «*mnemo*» и «*morph*».

Авторы статей также используют словослияние, например, «*rePAWter*» («*reporter*» и «*raw*»), употребленное в контексте, когда в Америке устраивали парад собак, одна из которых была репортером, или, например, «*toothsayer*» («*tooth*» и «*soothsayer*»), такое слово придумал мальчик на вопрос мамы о чистке зубов.

Также в пример можно привести и морфемный повтор из книги «*How fishy on the fishiness scale?*». Данную фразу говорит главная героиня, когда они с напарником разговаривают об очень подозрительном человеке, который нашел очередную потерянную рукопись Шекспира. Они считают его очень *скользким* типом, поэтому сравнивают с различными видами рыб по степени «скользости». По этой причине в данной фразе повторяется морфема «*fish*».

Также автор использует и искажение грамматической формы слова, например, «*curiouser*», в то время как грамматически правильный вариант звучит, как «*more curious*». «*Curiouser & Curiouser in Osaka*», так называется глава, в которой главная героиня впервые самостоятельно смогла «перепрыгнуть» из реальности в книгу.

Морфемный повтор также присутствует и в публицистике, например, фраза «*My top was inside-out but now I've got it outside-in*», где повторяются предлоги «*in*» и «*out*», а также слово «*side*». Данной фразой автор хотела объяснить, что дети – очень непосредственные существа, и за словом в карман не лезут. Или, например, «*Whatkins, WHAT have I told you?*», где повторяется морфема «*what*». В данной фразе автор описывает невнимательных школьников, которые часто задают вопросы о тех вещах, о которых рассказывалось некоторое время назад.

В публицистическом стиле также часто используется игра слов из четвёртой группы, основанной на культуронимах. Нами было выявлено 19

примеров игры слов, которая относится к данной группе, что составило примерно 12%. Например, в статье с заголовком «*How is snow formed, can it be too cold to snow?*» о холодной и снежной погоде в Англии, автор использовал аллюзию на песню *Second Person – Too Cold To Snow*. Или, например, в газете *The London Evening Standard*, в статье под названием «*A Harry Potter river cruise*» автор пишет: «*A Harry Potter river cruise is coming to London – but the price is ridiculous*», что является отсылкой к известному заклинанию из книги о Гарри Поттере автора Джоан Роулинг.

Также автор использует аллюзию и на известный стих Эдгара Аллана По «Ворон» и даже придумывает собственный стих в стиле автора. Мы приведем начало данного стиха, однако автор написал три строфы: «*Once upon a midnight dreary, while I pondered weak and weary, Over a plan to vengeance myself upon that cursed Thursday Next — This Eyre affair, so surprising, gives my soul such loath despising, Here I plot my temper rising, rising from my jail of text*».

Джаспер Ффорде также использует аллюзию и на собственные произведения, в особенности на первую книгу данной истории. Главная героиня очень популярна, так как она спасла всеми любимый роман «Джейн Эйр», а также изменила его концовку на более счастливую, поэтому ей предлагают поучаствовать в различных интервью, и даже сняться в фильме о ее приключении: «*We'd present it as fiction, Miss Next. We've even got a title. The Eyre Affair*», где «*The Eyre Affair*» – название первой книги.

Или, например, одного из самых злых людей на планете зовут «*Acheron Hades*». *Ахерон* – это река, по которой в греческой мифологии можно было попасть в царство мертвых, которым правил *Аид*. Этот персонаж воплощение самого зла, которое он творит не ради своей выгоды, а ради самого зла.

И, наконец, последняя группа игры слов (19 примеров – 12%), которая включает в себя все перечисленные выше виды игры слов, при условии, что в одном примере присутствует игра слов, относящаяся к разным группам.

Например, специальные агенты по фамилиям «*Walken*» и «*Dedmen*», что одновременно является говорящим именем, так как данные герои погибли спустя несколько дней после знакомства с главной героиней, а также данные слова являются омофонами к словам «*walking*» и «*deadmen*» соответственно. Таким образом, данный пример можно отнести к первой и второй группам.

Смещение фонетических особенностей и говорящего имени также можно наблюдать на примере имени «*Akrid Snell*». Этот человек – адвокат, от которого довольно неприятно пахло, а его имя является омонимом к слову «*acrid*» – «едкий, неприятный», в то время как его фамилия – пароним к слову «*smell*» – «запах».

К первой и четвертой группам относится имя мужа главной героини «*Landen Parke-Laine*», что одновременно является аллюзией и омонимом к словам «*London*» и «*Park Lane*». Помимо этого, отца данного героя зовут «*Billden Houson Parke-Laine*», что также является аллюзией к улице Лондона «*Park Lane*», и паронимом к фразе «*build a house on Park Lane*».

Таким образом, игра слов имеет важное значение, как в публицистическом, так и в художественном тексте. Ее сохранение является приоритетной задачей переводчика. Однако трудности перевода связаны со сложностью лингвистического механизма ее создания. Алгоритм перевода мог бы облегчить задачу переводчика при работе с данным явлением. Все отобранные примеры можно распределить на группы из предложенной нами классификации. Самой частотной группой игры слов является семантическая, к которой относятся авторские неологизмы, говорящие имена, авторское переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов, полисемия. Следующей группой в соответствии с частотой употребления является морфологическая, куда вошли искажение грамматической формы слова и словослияние. Следующими по частотности являются группа, основанная на культуронимах, куда вошла аллюзия, а также группа комплексных модификаций. И, наконец, самой малочисленной

группой игры слов является фонетическая группа, куда вошли каламбур и анаграмма.

2.2. Алгоритм перевода игры слов в зависимости от классификации

В данном параграфе анализируется перевод отобранных нами примеров игры слов, а также описывается алгоритм ее перевода в зависимости от представленной нами классификации. Основой описания алгоритма стал профессиональный перевод, выполненный Н.В. Некрасовой и И.С. Андронати, а также перевод автора.

Первым делом переводчику необходимо определить группу игры слов, которая может быть основана на фонетике или орфографии, на семантике, на морфологии, на культуронимах или на комплексных модификациях.

Проанализируем первую группу игры слов. Поняв, что имена странных людей, с которыми встречалась главная героиня, являются паронимами к слову «прощай» или к его синонимам на разных языках мира, переводчицы воспользовались приемом компенсации или тем же приемом, которым пользовался автор при составлении данных имен, изменив или добавив одну или несколько букв в уже существующее слово. Таким образом, данные имена были переведены следующим образом: *Alf Widdershaine* – *Альф Видерзейн*, *Sarah Nara* – *Проу Счай* (пароним к слову «прощай»), *Sue Long* – *Долл Стрейчи* (до встречи), *Tony Fairwelle* – *Тони Поуканд* (пока), *Bonnie Voige* – и *Бонни Вуайяж*. Стоит отметить, что переводчицы оставили созвучие с некоторыми «зарубежными» словами, например *Альф Видерзейн* – *Auf Wiedersehen*, *Бонни Вуайяж* – *bon voyage*. Последнее имя в данном списке *Violet De'ath*, которое не было связано со словом «прощай», однако являлось паронимом к фразе «*violent death*» было переведено с помощью приёма компенсации, однако значение смерти осталось – «*Зилайя С. Мертиц*», что является паронимом к фразе «*желаю смерти*».

Созвучие фразы «*the Queen presented an award to Richard Quinn*» передать не так просто, т.к. один из омофонов – *Quinn* – фамилия известного

дизайнера, которую нельзя изменить, например, для того чтобы использовать прием компенсации. Поэтому, при переводе данной фразы был применен прием дополнения – «*Королева вручила награду Ричарду Куину, который стал настоящим королем этого вечера*».

Единственный пример анаграммы, которая относится к орфографическим особенностям, «*Day's hurt*» также мог составить трудность для перевода, так как имя главной героини – «*Thursday*», которое было переведено «*Четверг*», изменить так же нельзя. Однако переводчицам удалось сохранить данный вид игры слов, переведя пример «*Вверх в течь*».

Проанализировав все вышесказанное, мы можем представить алгоритм перевода первой группы игры слов, где автор оригинального текста задействовал фонетическую или орфографическую стороны данного явления. Переводчику, прежде всего, нужно определить, на чем строится тот или иной пример игры слов – на фонетике или орфографии. Если переводчик пришел к первому варианту, от него требуется найти объект игры слов, то есть созвучные слова. Сложнее приходится тогда, когда второе слово подразумевается автором, но не используется в высказывании. В таком случае переводчику нужно быть очень внимательным и не пропустить данную игру слов. Затем нужно понять эксплицитное и имплицитное значения данной пары слов, а также, чего автор хотел добиться, употребив их, иными словами необходимо определить функцию, которая может быть экспрессивной, комической или воздействующей. Следующий шаг – найти в ПЯ слова с таким же значением, однако они редко будут совпадать по звучанию. В данном случае следующим шагом будет подбор синонимов к одному из слов, или оба паронима или омонима заменяются такими словами, которые будут созвучными и в ПЯ. К сожалению, случается так, что в ПЯ не существует созвучных слов с тем значением, которое автор ИЯ закладывал в оригинальное высказывание. В таком случае, переводчик использует прием компенсации, добавления или, если переводчику не удалось перевести тот

или иной пример, он может воспользоваться приёмом опущения или поставить примечание с пометкой «игра слов».

В том случае когда перед переводчиком игра слов, построенная на орфографических особенностях, ему нужно определить является ли данный пример анаграммой или специально допущенной ошибкой. Если пример является анаграммой, то переводчик может воспользоваться компенсацией, приведя в качестве анаграммы другое по значению слово, или если это невозможно, например, когда объектом анаграммы является имя собственное, необходимо подобрать слово или фразу которые по буквенному содержанию будут подходить к исходному слову. Если пример является специально допущенной ошибкой, первым делом переводчику нужно понять функцию данного примера, и возможно ли допустить аналогичную ошибку в эквиваленте этого слова на ПЯ или в его синониме. Если данное действие невозможно, переводчик может воспользоваться приёмом компенсации.

Если перед переводчиком находится вторая группа игры слов, которая основана на семантике, действовать нужно по-другому. Для того чтобы выработать алгоритм перевода данной группы, для начала мы проанализируем перевод отобранных нами примеров. Так как Джаспер Ффорде в своем произведении объясняет большую часть неологизмов, переводчицам не пришлось долго думать над их значением. Например, неологизм, который также объяснялся автором «*to boojum*», означающий уничтожение буквы, слова, строки, книги, серии книг и т.п., был переведен с помощью приема транслитерации, в результате чего получилось «буджум», а прилагательное «*boojummed*» было переведено путём добавления к глаголу «буджум» префикса, суффиксов и окончания – «убуджумленный». При переводе нововведенных словосочетаний переводчицы воспользовались калькированием, в результате названия изобретений, которые получили свои названия от фамилии главной героини – *Next*, такие как «*nextian dictionary*», «*nextian square*» «*nextian geometry*» были переведены «*Нонетотовский словарь*», «*Нонетотов квадрат*» и «*Нонетотовая геометрия*», которые

также получили свое название от фамилии главной героини в русском эквиваленте – *Нонетот*.

Также одно из говорящих имен в публицистическом тексте было переведено приёмом калькирования, *George the Sausage* – *Джордж Сосиска*, мы считаем данный вариант перевода адекватным, так как в статье объясняется, что порода данной собаки – такса, которая в русском узусе также ассоциируется с сосиской.

При переводе переосмысленных автором фразеологизмов, например, «*King of the (sand) castle*», важно сохранить образность и метафоричность. Данное выражение образовано от фразеологизма «*King of the castle*», который означает игру «царь горы». Если при переводе данного выражение во фразу «царь горы» добавить слово «песочный» – это не будет соответствовать цели перевода, более того фразы «песочный замок» или «замок из песка» в русском узусе означают что-то хрупкое, то, что быстро сломается. Для того чтобы сохранить образность данного заголовка, был выбран фразеологизм «Часовых дел мастер», так как человек, строивший замки в статье – настоящий профессионал и мастер. Заменив слово «часовых» на «песочных», получился заголовок «*Песочных дел мастер*», что сохранило образность и выразительность.

Помимо этого, при переводе данной группы игры слов переводчики могут пользоваться приемом компенсации, например, при переводе неологизма «*POTUS*» в публицистическом тексте калькирования было бы недостаточно, так как данный неологизм опирается на уже существующее слово «*potato*». Таким образом, вариантам перевода стали «КАРОШКА» и «КАРТОФКА».

Также прием компенсации может оказаться полезным при переводе говорящих имен, что и сделали переводчицы произведения Джаспера Ффорде. Имя «*Adrian Lush*» было переведено «Эдриен Выпендрайзер», что сохранило главные качества героя, а старушка «*Mrs Scroggins*» стала «*Миссис Хворостайн*», от слова «хворать».

Следовательно, при переводе семантической группы игры слов, прежде всего переводчику нужно определиться с видом игры слов, то есть является игра слов полисемией, говорящим именем, авторским неологизмом или авторским переосмыслением устойчивых словосочетаний и фразеологизмов. Первый шаг при переводе данной группы игры слов, вне зависимости от вида, состоит в том, чтобы разобраться в имплицитном значении слова или фразы, так как игра слов данной группы строится именно на нем. Когда переводчик сталкивается с *полисемией*, то вторым шагом будет подобрать похожее по значению слово или фразу в русском языке. Если такового в русском языке нет, стоит воспользоваться приёмом компенсации или описания. В том случае если переводчик имеет дело с *говорящим именем*, прежде всего ему нужно воспользоваться приемом транслитерации, однако чаще от этого потеряется образность. В этом случае к транслитерации можно добавить калькирование или компенсацию. Стоит отметить, что компенсация в данном случае подходит лучше всего, так как, используя данный прием, переводчик берет за основу имплицитное значение имени.

Если переводчику необходимо перевести *авторский неологизм*, то лучший способ это сделать – транслитерация. Однако данный способ действенен, только если неологизм не привязан ни к какому другому слову. В случае если, неологизм образован от другого слова, следует воспользоваться приемом компенсации. При переводе *устойчивых словосочетаний или фразеологизмов*, которые были *изменены* автором, прежде всего, необходимо «опробовать» прием калькирования, однако из-за различий языковых систем, смысл фразы может получиться совершенно другим, или переводчик может потерять образность исходного выражения. В данном случае переводчику следует воспользоваться приемом компенсации, заменив исходное высказывание на более близкое по смыслу в русском языке. Если такого в языке перевода нет, переводчик может воспользоваться приемом описания.

Рассмотрим следующую группу игры слов, которая базируется на изменении морфологии. Переводя словослияние, переводчики брали за

основу словарные соответствия первоначальных слов или их синонимы, которые затем превращались в одно, например, *tensionologist* (*tension* и *logia*) – *напрягометр* (*напряжение* и *метр*), *LiteraTec* (*literature* и *detective*) – *Литтектив* (*литература* и *детектив*), *chronoguard* (*chrono* и *guard*) – *хроностража* (*хроно* и *стража*), *booksplorer* (*book* и *explorer*) – *книгошественник* (*книга* и *путешественник*), *rePAWter* (*reporter* и *paw*) – *журнаПЕС* (*журналист* и *пес*), *toothsayer* (*tooth* и *soothsayer*) – *прозубец* (*провидец* и *зуб*).

При переводе морфемного повтора может быть полезным прием калькирования, однако переводчицы не перевели одну фразу из предисловия, опустив ее. Мы предлагаем собственный перевод, взяв за основу словарное соответствие слова «*expect*» – «*ожидать*»: «*Don't expect the expected: Expect the unexpected. If you expect the expected I expect you will remain unexpected*» – «*Не ожидайте ожидаемого, ожидайте неожиданного. Если Вы ожидаете ожидаемого, будьте уверены, вы будете неожиданно удивлены*». Или, например, при переводе фразы «*Whatkins, WHAT have I told you?*», где за основу перевода была взята морфема «*what*» – «*что*»: «*Штоткинс, ЧТО я тебе говорила?*», также за основу было взято словарное соответствие «главной морфемы». При переводе морфемного повтора на основе имен собственных будет полезен прием транслитерации: «*Sir Edmund Godfrey was found murdered on Greenberry Hill in London. Three men were arrested and charged with the crime—Mr Green, Mr Berry and Mr Hill*» – «*Сэр Эдмунд Годфри был найден мертвым в канаве на Гринберри-Хилл в Лондоне. За его убийство арестовали и повесили троих – мистера Грина, мистера Берри и мистера Хилла*».

При переводе искажения грамматической формы, как например, «*childer*», получившееся после искажения формы множественного числа «*children*», переводчицы взяли за основу слово на русском языке «ребенок», и так же, как и автор оригинального текста исказили грамматику образования множественного числа, в результате чего получилось слово «*ребенки*».

Следовательно, при переводе игры слов, относящейся к третьей, морфологической группе, прежде всего, необходимо определить вид игры слов – словослияние, морфемный повтор или искажение грамматической формы слов. При переводе словослияния необходимо определить имплицитное значение слова, то есть понять, на основе каких слов строится новое слово. Выявленные слова необходимо перевести с помощью словаря, а затем соединить их в одно. Стоит отметить, что иногда переводчику необходимо подобрать синоним к одному или сразу к двум выявленным словам. При переводе морфемного повтора на основе имен собственных будет достаточно транслитерации, однако, если морфемный повтор строится на «обычных» словах, необходимо перевести основную морфему словарным соответствием, если необходимо, подобрать синоним, и образовывать слова от этой морфемы, не забывая про узус ПЯ. Если переводчик столкнулся с искажением грамматической формы, ему необходимо понять функцию данного искажения, затем взять первоначальную грамматическую форму, найти его словарное соответствие и подвергнуть аналогичному изменению, т.е. если в ИЯ была изменена форма множественного числа, то в ПЯ исказить нужно то же самое.

Обратимся к следующей группе игры слов, основанной на использовании культуронимах. Джаспер Ффорде не единожды использовал аллюзию на произведение «Алиса в Стране Чудес», например, «*The baby turned into a fig, not a pig*». «*It was a pig, actually*». «*Fig, said the cat stubbornly*». «*It was a pig, I insisted*». Переводя данный диалог, переводчицы не опирались на перевод данной книги, где были «*поросенок*» и «*гусенок*». Данное выражение, основанное на созвучии, было переведено с помощью приема компенсации «*Младенец превратился не в поросенка, а в пол-рысенка*». «*Помилуйте, в поросенка*». «*Пол-рысенка, – уперся Кот*». «*Однозначно в поросенка, – настаивала я*». Также компенсация применялась при переводе аллюзий на различные англоязычные песни, так как прямой перевод потеряет образность. Например, заголовок «*How is snow formed, can*

it be too cold to snow?» был переведен «*Как образуется снег, и правдали, что при слишком холодной погоде снега не допросишься?*», данный перевод сохраняет главную идею заголовка, а также сохраняет образность благодаря использованию фразеологизма «*снега не допросишься*». Помимо этого, в данной статье употребляется аллюзия на песню Дина Мартина «*Baby it's cold outside*» – «*BABY it's cold outside this February as Brits continue to face brutal Arctic-like temperatures*», которая была переведена «*Ой, мороз, мороз, не морозь нас в этом феврале, ведь идут сильные холода*» с аллюзией на всем известную песню «*Ой, мороз, мороз*». Более того, автор завершает свою статью фразой «*The weather outside is frightful to some, but others love nothing more than belting out winter classics when winter arrives*», что является аллюзией на песню Фрэнка Синатры «*Let it snow*». Данное высказывание было переведено «*Снег кружится, летает, летает и с приходом зимы, нам хочется попеть старых добрых «зимних» песен*», где была использована аллюзия на группу ВИА «Пламя» и их песню «*Снег кружится*».

В статье про Гарри Поттера можно было бы оставить заклинание *ridiculous* транслитерацией, так как в переводе данной серии книг, переводчики воспользовались именно этим приемом, однако это бы не передало смысл фразы, так как мало кто понимает, что на самом деле значит данное заклинание. Фраза была переведена «*Вскоре Вы сможете отправиться в путешествие по реке, по которой плавал сам Гарри Поттер... главное не ОСТОЛБЕНЕТЬ от высоких цен*», где использована аллюзия на другое не менее популярное заклинание («Остолбеней») из мира Гарри Поттера.

Таким образом, переводя данную группу игры слов, прежде всего, переводчику необходимо определить первоисточник, то есть на что ссылается автор ИЯ, затем посмотреть есть ли на ПЯ перевод данного слова, фразы или имени. Переводчик по желанию может воспользоваться готовым переводом, однако, стоит отметить, что если фраза действительно известна, готовый перевод лучше оставить. В случае если перевода нет, или фраза

изменена, переводчик может воспользоваться приемом компенсации или описательным переводом, опуская игру слов, но сохраняя идею.

И, наконец, последняя, комплексная, группа игры слов. Например, переводя новое словосочетание «*mispeling vyrus*», где одновременно задействованы семантическая и фонетическая группа, переводчицы воспользовались тем же приемом, что и автор – специальное допущение ошибок, в результате чего получилось «*очепяточный вирус*». Стоит отметить, что в русском языке данное словосочетание также является новым.

Переводя говорящие имена, которые одновременно являются аллюзией, переводчицы пользовались разными приемами. Например, имя одного из начальников главной героини зовут «*Braxton Hicks*». В данном случае автор ссылается на врача, который исследовал схватки при родах. Он описал ложные схватки, которые бывают за 2-3 недели до родов, и утверждал, что большинство женщин их не чувствует. Это породило миф у женщин, что настоящие схватки будут практически безболезненными. Переводчицы, воспользовавшись приемом транслитерации для имени героя и приемом компенсации для фамилии, перевели данное имя как «*Брэкстон Пиикс*», от слова «*пиик*», которое обозначает «*быстрое действие*». В самом сюжете данный герой на все проблемы закрывает глаза, утверждая, что их не так сложно решить, как всем кажется. По его мнению, нужно только «щелкнуть пальцами», чтобы разобраться со всеми проблемами.

Стоит отметить, что не всегда удастся перевести игру слов и сохранить все ее аспекты. Например, в одной из статей присутствует фраза «*It was a bit OTT on the red carpet*», где автор использует одновременно и полисемию и парониимию. Слово *OTT* означает поддержку тому или иному движению, в данном случае поддержку движения *#MeToo*, которое осуждает сексуальные домогательства и насилие, образовавшееся после скандала вокруг кинопродюсера Харви Вайнштейна в 2017 году, а также *OTT* – это акроним от «*over the top*», означающий «слишком много», в данном случае было слишком много черно цвета на красной дорожке. Помимо этого, «*OTT*»

является паронимом к слову «odd» – «*странный*». В русском языке нет такого слова, которое одновременно означало бы «*слишком много*», «*странный*», а также «*поддержку*». Однако можно сказать, что в данном случае игра слов имеет не такую важную роль, как например, в художественном тексте, так как она не завязана на целом концепте произведения. Данное выражение было переведено с помощью приема описания «*В поддержку движения #MeToo против сексуального насилия все актрисы пришли в черных нарядах, что выглядело очень странно*». Несмотря на то, что в данном случае игра слов не была сохранена, это не повлекло за собой больших потерь, так как главная идея высказывания была передана реципиенту ПЯ.

Таким образом, при переводе данной группы переводчику необходимо определить пересекающиеся виды игры слов, то, к каким группам они относятся и следовать алгоритмам перевода данных групп. Если переводчику не удастся сохранить оба вида игры слов, необходимо определить преобладающий и перевести в соответствии с алгоритмом.

Следовательно, если игра слов принадлежит к фонетической и орфографической группе, переводчику необходимо найти словарное соответствие созвучных слов на русском языке, и подобрать к ним созвучные друг с другом синонимы, или составить анаграмму или допустить аналогичную ошибку в русском языке. Если игра слов принадлежит ко второй группе, переводчику следует понять значение, которое автор хотел донести до читателя, используя те или иные языковые единицы в составе игры слов. Когда переводчик имеет дело с игрой слов из третьей, морфологической, группы, ему необходимо определить морфему, от которой зависит игра слов, а затем грамотно перевести ее, в соответствии с подвидом игры слов. Если игра слов принадлежит к четвертой группе, построенной на культурных компонентах, необходимо определить осведомленность читателя ПЯ о том или ином феномене или персонаже. Переводчик может найти готовый перевод, так как данное явление уже существовало и, скорее всего,

было переведено, или перевести его самостоятельно. В случае если игра слов принадлежит к пятой, комплексной, группе игры слов переводчику следует пользоваться алгоритмом перевода тех групп, к которым принадлежит тот или иной пример.

Выводы по второй главе

Художественный и публицистический стили обладают множеством специфических черт, одна из которых использование такого языкового средства, как игры слов для привлечения читателей, следовательно, правильный перевод данного явления влияет на восприятие текста реципиентом. Обязательным компонентом алгоритма перевода игры слов является предпереводческий анализ, в который входит рассмотрение структуры, т.е. грамматика, орфография и т.п., и семантики единиц, входящих в игру слов. Также очень важно определить функцию игры слов, с помощью чего можно определить ее значение и важность, так как в некоторых случаях, например, в художественном стиле, игра слов, это неотъемлемая часть идеи всего произведения, и ее опущение повлечет за собой большие потери. Помимо этого, важным шагом является определение типа игры слов, то есть к какой группе из представленной нами классификации относится тот или иной пример, так как от этого зависят следующие шаги алгоритма.

Если игра слов построена на фонетике, переводчику необходимо найти эквиваленты созвучных слов на ПЯ, и подобрать к ним такие синонимы, что бы они подходили и по смыслу и по звучанию. При переводе игры слов построенной на орфографических ошибках переводчику следует допустить аналогичную ошибку в ПЯ, или же, в случае с анаграммой, воспользоваться компенсацией или подобрать такое слово, что бы на ПЯ также получилась анаграмма. Когда игра слов зависит от семантики, необходимо разобраться в имплицитном значении единиц перевода, входящих в игру слов. Переводчику следует подобрать правильное словарное соответствие, или

воспользоваться приемом калькирования, компенсации или транслитерации. В случае если переводчик столкнулся с игрой слов, основанной на морфологии, необходимо определить и перевести морфему или морфемы, на которых строится игра слов, иногда искажив их грамматически. Когда игра слов построена на культурных компонентах, а точнее на аллюзии, необходимо определить ее значимость, а также осведомленность реципиента ПЯ о данном культурном компоненте. Переводчик может воспользоваться готовым переводом или перевести аллюзию самостоятельно, с помощью приема компенсации, транслитерации или описательного перевода. При переводе игры слов построенной на комплексных модификациях переводчику необходимо определить группы, к которым принадлежит игра слов, и перевести данные примеры в соответствии с рекомендациями для данных групп.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра слов – своеобразное речетворчество и осознаваемое автором языковое искажение для достижения комической, воздействующей, описательной или экспрессивной функции.

Существует множество различных видов игры слов, которые можно разделить на пять групп. Группа, построенная на фонетике и орфографических особенностях, включает в себя омонимы, паронимы и анаграмму. Группа, построенная на семантике, включает в себя полисемию, говорящие имена, авторские неологизмы и переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов. Третья группа, базирующаяся на морфологии, охватывает морфемные повторы, искажение грамматической формы слов и словослияние. Четвертая группа, базирующаяся на культурных компонентах, включает в себя аллюзию. И, наконец, смешанная группа включает в себя виды игры слов из разных групп.

Игра слов встречается в разных текстах, в том числе, которые принадлежат к художественному и публицистическому стилям. Художественный текст – индивидуальное произведение художественной речи, написанное с целью привлечения читателя и эмоционального воздействия на него. Игра слов в художественном тексте играет большую роль, так как является одним из сильнейших языковых средств для расширения круга читателей. Публицистический стиль – это стиль, чаще всего проявляющий себя в газетах и журналах. Он охватывает разнообразные сферы жизнедеятельности человека, например, культурную, политическую и т.п. Игра слов в публицистическом стиле это средство воздействия на читателей, и способ манипулирования ими.

При переводе игры слов, встречающейся в художественном и публицистическом стилях, в стратегию перевода должен входить алгоритм перевода данного языкового явления, каждый последующий шаг которого будет зависеть от группы и вида игры слов. Первым шагом при переводе игры слов является предпереводческий анализ, когда переводчик должен

разобраться в структуре и семантике игры слов и определить ее функции. Если игра слов построена на фонетике, переводчику необходимо найти словарные соответствия созвучных слов, и подобрать подходящие по смысловому и звуковому содержанию синонимы. При переводе игры слов, основанной на орфографических особенностях, необходимо сохранить данный вид игры слов или воспользоваться компенсацией для сохранения образности. Когда игра слов построена на семантических аспектах, от переводчика требуется разобраться в подразумеваемом автором значении слов и перевести ту или иную игру слов, воспользовавшись приемом калькирования, компенсации или транслитерации. В случае если переводчик столкнулся с группой игры слов, базирующейся на морфологии, ему следует определить, а затем перевести в зависимости от вида игры слов, морфему или морфемы, которые являются основными в том или ином случае. Когда игра слов зависит от культурных компонентов, необходимо определить значимость тех или иных культуронимов для всего концепта произведения или статьи, а также осведомлен ли реципиент языка перевода о данном культурном компоненте. Нужно учитывать, что такие компоненты, как правило, уже имеют готовый перевод, поэтому переводчик может воспользоваться именно им, либо он может перевести его, воспользовавшись приемом компенсации, транслитерации или описательного перевода. Если игра слов построена на комплексных модификациях и одновременно принадлежит к различным группам представленной классификации, переводчику необходимо определить данные группы, и переводить тот или иной пример в соответствии с перечисленными для каждой группы рекомендациями.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Алексеева И. С. Введение в переводоведение: учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. СПб. : Филологический факультет СПбГУ ; М. : Издательский центр «Академия», 2004. 352 с.
2. Антипина О. П. Критерии соотнесения паронимии и смежных явлений (на материале английского языка) // Вестник Башкирского университета. 2011. №4. С. 1296–1300.
3. Арнольд И. В. Стилистика. Современный английский язык : учебник для вузов. М. : Наука, Флинт, 2002. 201 с.
4. Бондарь А. С., Каширина Н. А. Особенности перевода клише в текстах газетно-публицистического стиля // Международный научный журнал «символ науки». 2016. №2. С. 52–54.
5. Бублик И. Ф. Особенности перевода публицистического текста // Ученые записки ХГУ «НУА». 2012. №18. С. 105–113.
6. Виноградов В. В. О категории модальности и модальных словах в русском языке // Избранные труды. Исследования по русской грамматике. М.: Наука, 1975. С. 53–87.
7. Волкова Т. А. Стратегия перевода как параметр изучения языковой личности переводчика // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. 2012. №6. С. 192–209.
8. Газизова Л. В. Авторские неологизмы как средство достижения юмористического эффекта // Вестник Челябинского государственного университета. 2013. №29. С. 27–30.
9. Галкина В. В. Особенности полисемии в английской терминологии правоохранительной деятельности // Омский научный вестник. 2015. №4 (151). С. 64–66.
10. Гергерт А. А. Особенности перевода культурных реалий (на материале произведений Е. Замятина и А. Гавальда) // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 9: Исследования молодых ученых. 2014. №12. С. 103–105.

11. Голуб И. Б. Стилистика русского языка : учеб. пособие для вузов. М. : Айрис-пресс, 2010. 448 с.
12. Каюмова А. Р. Английские фразеологические единицы и их русские контекстуальные соответствия (тренинговый алгоритм перевода) // Филология и культура. Philology and culture. 2012. №3(29). С. 61–64.
13. Клещина Н. Н. Новые слова в английском языке и заимствование англицизмов в русском языке // ВЛАСТЬ. 2015. №1. С. 99–102.
14. Комиссаров В. Н. Общая теория перевода. Проблемы переводоведения в освещении зарубежных ученых : учеб. пособие. – М. : ЧеРо, 1999. 134 с.
15. Коновалова О. Ю. Лингвистические особенности игры слов в современном английском языке : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.04 / Моск. гор. пед. ун-т Ком. образования Правительства Москвы. – М., 2001. 240 с.
16. Корноухова Н. Г. Переводческие стратегии в аспекте манипуляции сознанием // Вестник ИГЛУ. 2011. №3. С. 90–96.
17. Кравченко О. Ф. Особенности перевода публицистического текста // Университетские чтения – 2010: материалы научно-методических чтений ПГЛУ. Часть XI. 2010. URL: http://pglu.ru/upload/iblock/0fe/uch_2009_iv_00045.pdf (дата обращения: 20.03.2018).
18. Кузнецова Н. В., О. В. Трофимова. Публицистический текст. Лингвистический анализ : учебное пособие. М.: ФЛИНТА, 2010. 304 с.
19. Ленкова Т. А. К проблеме публицистического стиля и письменного дискурса СМИ // Вестник Челябинского государственного университета. 2010. №13 (194). С. 94–98.
20. Медведская О. В. Виды и классификация каламбуров // Гомельский государственный университет им. Ф. Скорины. 2012. №6. URL: http://www.rusnauka.com/16_NPRT_2012/Philologia/6_112154.doc.htm (дата обращения: 01.02.2018).

21. Михолап Я., Кортун Е. А. Особенности перевода публицистической статьи // Международный журнал экспериментального образования. 2014. №6. С. 135–136.
22. Мощева С. В. Паронимическая аттракция как средство графической экспрессии (на материале текстов масс-медиа) // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. 2013. №1. С. 76–78.
23. Самсонов Н. Г. Русский язык и культура речи : учеб. пособие. Якутск : Оникс, 2010. 304 с.
24. Сдобников В. В., Петрова О. В. Теория перевода : учебник для студентов лингвистических вузов и факультетов иностранных языков. М. : АСТ Восток-Запад, 2007. 448 с.
25. Седых А. П., Гливич Е. И. Алгоритм учебного перевода // Вестник НГЛУ. 2011. №14. С. 125–132.
26. Сидикова Г. Н. Основные пути возникновения омонимов // Вестник Таджикского государственного университета права, бизнеса и политики. 2012. №1. С. 218–222.
27. Сиренко Т. С. Стилистический аспект аллюзии // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. 2015. №1. С. 364–366.
28. Сирипля М. А., Кан В. А. Некоторые проблемы перевода художественных текстов // *Lingua mobilis*. 2013. № 7 (46). С. 68–74.
29. Соловьева Э. Б. Способы образования неологизмов в английском языке (на материале английской прессы) // *APRIORI*. Серия: Гуманитарные науки. 2015. №2. С. 1-10.
30. Фурсова И. Н. Специфика перевода художественного текста // Актуальные вопросы переводоведения и практики перевода : междунар. сб. науч. ст. Нижний Новгород : Бюро пер. «Альба», 2015. №. 5. С. 237–243.
31. Урядникова Е. В. Морфемный повтор в системе образных средств языка (на материале поэзии М.И. Цветаевой) // Преподаватель XXI век. 2015. №2. С. 364–370.

32. Ушкалова М. В. К вопросу о классификации каламбура // Ученые записки: электронный научный журнал Курского государственного университета. 2013 №3 (27). С. 151–157.
33. Шугаева Н. Ю. Стратегии перевода на английский язык говорящих имен Н.В. Гоголя // Вестник ЧГПУ им. И. Я. Яковлева. 2014. №4 (84). С. 152–160.
34. Юрков Н. К., Русяева Е. Ю., Полтавский А. В. Взгляд на теорию алгоритмов с позиций философии // Надежность и качество сложных систем. 2014. №1 (5). С. 40–45.
35. Germann U, Jahr M, Knight K, Marcu D, Yamada K. Fast and optimal decoding for machine translation // Artificial Intelligence. 2004. №154. P. 127–143.
36. Hare R. M. The language of morals. London : Oxford UP. 1967. 168 p.
37. Hauptman D. Sticking to My Puns: Still More Wordplay in Everyday Situations // Word Ways. 2018. № 1. P. 1-2.
38. Malmkjær K. TRANSLATION AND LINGUISTICS // Perspectives. Studies in Translation Theory and Practice. 2009. Vol. 13 Issue 1. P. 5-20.
39. Newmark P. A Textbook of Translation. Hemel Hempstead : Prentice Hall, 1988. 292 p.
40. Studnitz R., Green D. Interlingual homograph interference in German–English bilinguals: Its modulation and locus of control // Bilingualism: Language and Cognition. 2002. №5. P. 1–23.
41. Taylor J. Computationally Recognizing Wordplay in Jokes // University of Cincinnati, 2014. 192 p.
42. Venuti L. Strategies of translation // Routledge encyclopedia of translation studies. 2001. №3. P. 240–244.

Словари и энциклопедии

43. Большой энциклопедический словарь. Языкознание / под общ. ред. В. Н. Ярцевой. М. : Большая Российская энциклопедия, 1998. 687 с.

Иллюстративный материал

44. Ффорде Д. Беги, Четверг, беги, или Жесткий переплет, М. : Эксмо, 2007. 210 с.
45. Abrahams L. Another sausage dog walk is coming to London // The London Evening Standard. 2018. URL: <https://www.standard.co.uk/go/london/attractions/another-sausage-dog-walk-is-coming-to-london-a3771896.html> (Дата обращения: 12.02.2018).
46. Abrahams L. LGBT History Month: Dolly Pawton talks life and the importance of social media // The London Evening Standard. 2018. URL: <https://www.standard.co.uk/go/london/attractions/lgbt-history-month-dolly-pawton-talks-life-and-the-importance-of-social-media-a3771361.html> (Дата обращения: 15.02.2018).
47. Burkeman O. Dirty secret: why is there still a housework gender gap? // The Guardian. 2018. URL: <https://www.theguardian.com/inequality/2018/feb/17/dirty-secret-why-housework-gender-gap> (Дата обращения: 15.02.2018).
48. Fforde J. Lost in a Good Book, Hodder and Stoughton, 2002. 350 p.
49. Griffiths J. Who is Richard Quinn and why was the Queen at the designer's London Fashion Week catwalk show? // The Sun. 2018. URL: <https://www.thesun.co.uk/fabulous/5631297/richard-quinn-queen-designers-london-fashion-week-catwalk-show/> (Дата обращения: 25.02.2018).
50. Jeremy Stamas J. You can make this amazing brunch using only a toaster oven // Reviewed. 2018. URL: <http://cooking.reviewed.com/features/you-can-make-this-amazing-brunch-using-only-a-toaster-oven> (Дата обращения: 16.05.2018).
51. Khorsandi S. Children force you to be in the moment – we need a bunch of four-year-olds in every old people's home // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/old-peoples-home-for-four-years-old->

[channel-4-documentary-parenting-shappi-khorsandi-a8112676.html](https://www.independent.co.uk/voices/shappi-khorsandi-parenting-a8112676.html) (Дата обращения: 10.02.2018).

52. Khorsandi S. Don't call social services just because I refuse to overload my children with Christmas presents // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/shappi-khorsandi-christmas-brexit-iran-traditions-presents-social-services-a8086311.html> (Дата обращения: 20.02.2018).

53. Khorsandi S. I'm not surprised scientists now think adolescence goes up to 24 – sometimes I wonder if it might stretch further than // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/adolescence-end-age-24-teenage-emotion-development-adult-adulthood-a8168376.html> (Дата обращения: 10.02.2018).

54. Khorsandi S. My ex-husband just got engaged and I couldn't be happier – we worked hard on our breakup // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/divorce-breakup-ex-husband-got-engaged-happy-fiancee-parenting-children-girls-night-out-shappi-a8143431.html> (Дата обращения: 20.02.2018).

55. Khorsandi S. There is something beautiful about raising a child as a sole parent – but that doesn't mean it's easy // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/shappi-khorsandi-everybodys-talking-about-jamie-sole-parent-single-mother-a8281216.html> (Дата обращения: 15.02.2018).

56. Khorsandi S. We forgave Logan Paul for Suicide Forest and now he's tasing dead rats. There are good YouTubers but he's not one of them // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/logan-paul-youtube-youtubers-taser-dead-rats-videos-body-suicide-forest-bad-a8202801.html> (Дата обращения: 12.02.2018).

57. Khorsandi S. We need to get rid of selfies – and I say that as someone who can't stop taking them // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/shappi-khorsandi-im-a-celebrity-get-me->

[out-of-here-jungle-selfie-get-rid-millennial-a8060041.html](https://www.independent.co.uk/voices/donald-trump-uk-visit-ignore-him-no-twitter-login-opinion-a8325736.html) (Дата обращения: 15.02.2018).

58. Khorsandi S. When Donald Trump comes to the UK, we should do the one thing he'll find the cruelest // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/donald-trump-uk-visit-ignore-him-no-twitter-login-opinion-a8325736.html> (Дата обращения: 13.02.2018).

59. Parton J. KING OF THE (SAND) CASTLE // iCoolKid. URL: <https://www.icoolkid.com/article/king-sandcastle> (Дата обращения: 20.02.2018).

60. Sandres D., Aunt A. My girlfriend has been sleeping with other guys and I feel like she's cheated us out of our happy future // The Sun. 2018. URL: <https://www.thesun.co.uk/dear-deidre/6285892/my-girlfriend-has-been-sleeping-with-other-guys-and-i-feel-like-shes-cheated-us-out-of-our-happy-future/> (Дата обращения: 15.05.2018).

61. Sandres D., Aunt A. Should I say something to my daughter about how her house is filthy and her boys are out of control? // The Sun. 2018. URL: <https://www.thesun.co.uk/dear-deidre/6285896/should-i-say-something-to-my-daughter-about-how-her-house-is-filthy-and-her-boys-are-out-of-control/> (Дата обращения: 15.05.2018).

62. Smyth C. Switch off mobiles at 10pm to prevent mood disorders // The Times. 2018. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/news/switch-off-mobiles-at-10pm-to-stay-happy-8wm9qpmrz> (Дата обращения: 16.05.2018).

63. Smyth C. Watchdog ignored police warnings over fatal baby care // The Times. 2018. URL: <https://www.thetimes.co.uk/edition/news/watchdog-ignored-police-warnings-over-fatal-baby-care-d2hsvj2xz> (Дата обращения: 16.05.2018).

64. Stacey D. Dua Lipa, Paloma Faith and Tallia Storm lead the worst dressed at the Brit Awards 2018 // The Daily Mirror. 2018. URL: <https://www.mirror.co.uk/3am/celebrity-news/dua-lipa-leads-worst-dressed-12065103> (Дата обращения: 20.02.2018).

65. Steel M. If Donald Trump wants to believe that the UK is a radical Islamic 'no-go area', then who are we to judge him? // Independent. 2017. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/donald-trump-retweet-theresa-may-britain-first-twitter-no-go-areas-the-queen-a8085101.html> (Дата обращения: 17.02.2018).

66. Steel M. Jeremy 'Stalin' Corbyn really does have some explaining to do now it's clear he gave Czech spies information about Margaret Thatcher's breakfast // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/jeremy-corbyn-czech-spies-labour-leader-socialist-margaret-thatcher-cold-war-a8223436.html> (Дата обращения: 15.02.2018).

67. Steel M. Why don't we have a second referendum? I'm sure it would be fun to watch the country eat itself alive // Independent. 2018. URL: <https://www.independent.co.uk/voices/brexit-second-referendum-leave-voters-boris-johnson-eu-a8279781.html> (Дата обращения: 15.02.2018).

68. Whooley C. You're reheating your chicken wrong // Reviewed. 2018. URL: <http://ovens.reviewed.com/features/how-to-reheat-chicken> (Дата обращения: 16.05.2018).

69. Windle L. Celebs are going wild for the hip cleavage bikini trend but are YOU brave enough to rock it on the beach? // The Sun. 2018. URL: <https://www.thesun.co.uk/fabulous/6296254/celebs-hip-cleavage-bikini-trend/> (Дата обращения: 16.05.2018).

Алгоритм перевода игры слов

