

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ У ХУДОЖНЬОМУ ТЕКСТІ

Анастасія Комісарук

здобувачка вищої освіти за другим (магістерським) рівнем зі спеціальності 035 Філологія Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
Одеса, Україна
e-mail: komisaruk199@gmail.com
ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-7146-8490>

Валерія Хаврель

здобувачка вищої освіти за другим (магістерським) рівнем зі спеціальності 035 Філологія Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
Одеса, Україна

Наталія Харченко

здобувачка вищої освіти за другим (магістерським) рівнем зі спеціальності 035 Філологія Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»
Одеса, Україна

АНОТАЦІЯ

Статтю присвячено дослідженню особливостей перекладу мовної гри у художніх текстах. Мета дослідження — вивчити мовні одиниці, які яскраво демонструють мовну гру під час перекладу художніх текстів та знайти найефективніші інструменти, які перекладач може використовувати задля їх відтворення цільовими мовами (українською та російською). Мовна гра розглядається як стратегія посилення експресивності художнього тексту, пов'язана з породженням комічного ефекту. У роботі досліджується це питання шляхом вивчення і аналізу мовної гри у тексті англійського роману Сяолу Го «Короткий китайсько-англійський словник для закоханих». Переклад мовної гри в художніх текстах — виклик

для будь-якого перекладача. Перекладач повинен знати історичні факти, культуру, традиції, суспільне та політичне життя носія мови, щоб зробити адекватний переклад. Особливості мови можуть бути невідомі людям з інших країн, тому перекладач несе відповідальність за чіткість перекладу. Перекладач повинен дотримуватись еквівалентності мов оригіналу та текстів цільової мови, а сам текст повинен справляти однакове враження як на носія мови, так і на читача мови перекладу. Велике значення має особистість перекладачів, вміння та здатність враховувати комунікативну ситуацію, зберігати намір автора оригіналу, а також відтворювати мовну гру в оригінальному тексті. Автори роблять висновок, що для адекватного перекладу слід використовувати різні тактики для відтворення мовної гри. Перспектива вбачається у дослідженні мовної гри на матеріалі інших мов.

Ключові слова: мовна гра, художні тексти, перекладацькі стратегії, перекладацькі тактики, перекладацькі операції.

Вступ. Переклад мовної гри передбачає виникнення труднощів, оскільки не завжди можливо зберегти мовну форму, зміст і комічний ефект. Повна еквівалентність між одиницями різних мов є явищем надзвичайно рідкісним. І навіть у тих випадках, коли слово вихідної мови та слово мови перекладу збігаються за значенням, значні розбіжності виявляються в словотворчих можливостях мов, частотності вживання мовної гри, стилістичній забарвленості тексту, в етимології мовної гри.

Проблемою мовної гри займалися такі науковці, як Т. А. Грідіна (Грідіна, 1996), Д. Деллабастіта (Delabastita, 2005), А. П. Загнітко (Загнітко, 2006), Т. В. Крутько (Крутько, 2012), В. А. Кухаренко (Кухаренко, 2002), С. Ж. Нухов (Нухов, 1997), В. А. Пищальникова (Пищальникова, 2002).

У мовознавчих студіях, що сформували теоретичну основу дослідження, мовна гра тлумачиться як певна форма мовної поведінки людини, за якої мовна особистість реалізує здатність до прояву в мові дотепності, що супроводжується виникненням комічного ефекту. Реципієнт проявляє креативність при сприйнятті завдяки «здатності оцінити гру, вмінню відгадати нездійсненну, на перший погляд, лінгвістичну загадку» (Нухов, 1997: 36–37). Таким чином, у мовознавчому трактуванні мовна гра пов'язана з реалізацією категорії визначення комічного. Мовна гра завжди реалізується в комунікації і пов'язується з дотепним і цілеспрямованим маніпулюванням образними ресурсами мови.

Згідно з перекладознавчим підходом, мовна гра визначається як особлива стратегія посилення експресивності художнього тексту, пов'язана з породженням комічного ефекту на основі усвідомленого порушення функціонально-семантичних закономірностей використання мовних форм, усвідомлене і цілеспрямоване маніпулювання експресивними ресурсами мови, обумовлене установкою на реалізацію комічного ефекту (Грідіна, 1996).

Сутність мовної гри полягає в генеруванні додаткових оказіональних смислів, що апелюють до мовної виразності та породжують комічний ефект. Поняття мовної гри слід розглядати як специфічний механізм індивідуального стилю і як жанрову ознаку (Загнітко, 2006). З одного боку, наявність елементів мовної гри свідчить про креативний аспект творчості автора, а з іншого — вона може бути пов'язана з типологічними ознаками певного жанру.

Мета та завдання дослідження. Метою статті є визначення особливостей відтворення мовної гри при перекладі художнього твору з англійської мови російською та українською в рамках художнього перекладу. Для досягнення визначеної мети передбачається вирішення низки завдань: 1) уточнити зміст поняття «мовна гра» у мовознавчому та перекладацькому аспекті; 2) схарактеризувати мовну гру як потужний засіб творчої реалізації особистості автора; 3) визначити провідну стратегію, тактики та операції, задіяні для адекватного відтворення мовної гри при перекладі досліджуваного англійського художнього твору з вихідної мови (англійської) на цільові мови (українську і російську); 4) здійснити порівняльний аналіз використаних перекладацьких тактик і операцій відтворення мовної гри у перекладі англійського художнього твору українською та російською мовами.

Матеріали та методи дослідження. Матеріалом дослідження слугувала суцільна вибірка прикладів гри слів з твору *Xiaolu Guo «A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers»* та його російськомовного та українськомовного перекладів загальною кількістю 360 одиниць, де 120 одиниць були представлені автентичними англійськими словосполученнями та відповідно по 120 мовних одиниць у кожному з двох перекладів, обраних для аналізу. У процесі дослідження використовувалися такі методи: *критичний аналіз наукових джерел* з метою висвітлити теоретико-методологічні засади дослідження мовної

гри в англійських художніх текстах; *описовий метод* з метою збору та систематизації інформації про загальну природу мовної гри у художньому тексті; *метод суцільної вибірки* з метою формування масиву фактичних прикладів; *інтерпретаційний* метод використано при тлумаченні змісту аналізованих одиниць у повноті їхніх зв'язків та відносин; *метод порівняльного аналізу* перекладів було застосовано для зіставлення лінгвістичних особливостей автентичного тексту роману *Xiaolu Guo «A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers»* та його перекладів українською та російською мовами.

Результати та дискусія. Реалізація мовної гри може здійснюватись засобами фонетичного, морфологічного та лексичного рівнів мови. Відповідно до обраного рівня мовна гра може полягати у заміні фонем, графем, морфем або лексем за подібністю форми зі збереженням відмінностей у семантиці.

Мовна гра функціонує на таких рівнях тексту:

- на фонетичному рівні: ономатопея; спунеризм;
- на морфологічному рівні: авторські оказіоналізми;
- на лексико-стилістичному рівні: каламбур;
- на графічному рівні: зміна шрифту, фігурний вірш.

Особливого роду ефект мовної гри може досягатися шляхом використання різних образних і стилістичних прийомів, пов'язаних із найбільш яскравими проявами мовної гри в художньому тексті.

У цілому уявляється можливим виділити наступні умови функціонування мовної гри:

- здатність суб'єкта до яскравого, незвичайного вживання слова (або виразу), яка є вторинною стосовно мовної системи та її нормативних зв'язків;
- цілеспрямований пошук прийомів руйнування мовних структур і пов'язаних з ними стереотипів мовного сприйняття;
- адресність мовної гри.

Ефект мовної гри виникає у результаті використання специфічних гральних прийомів. Мовна гра як текстотвірний фактор характеризується використанням унікальних авторських прийомів на різних рівнях тексту (Піщальнікова, 2002: 73).

Серед стилістичних прийомів, заснованих на мовній грі, слід виділити графон, зевгму, каламбури, що ґрунтуються на вживанні паронімів і омонімів у одному мовному контексті.

Ефект мовної гри виникає в результаті використання особливого роду ігрових прийомів. Мовна гра як текстоутворюючий фактор характеризується використанням унікальних авторських прийомів на різних рівнях функціонування тексту.

Гра слів має асоціативну й естетичну спрямованість, у зв'язку з чим виділяються такі принципи реалізації цього прийому в художніх текстах: алюзивний, імітативний і образно-евристичний.

Художній дискурс є однією з основних категорій комунікативної лінгвістики і співвідноситься з поняттям «художнього тексту», яке розглядається нами як словесний твір, результат мовної діяльності, який являє собою реалізацію авторської картини світу, втіленої за допомогою цілеспрямовано відібраних і послідовно розташованих мовних засобів.

Роман «*A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers*», який було обрано матеріалом нашого дослідження, є «глобальним романом» не лише завдяки своїм темам, чи тому, що його було перекладено двома десятками мов, а й тому, що роман присвячено проблемі конфлікту різних мовних культур.

Протагоніст роману представляє усіх іноземців, які намагаються асимілюватись в англійських країнах шляхом вивчення англійської мови та занурення у незнайому для них культуру. Роман адресовано усім іноземцям, незалежно від їх мовної компетенції та рівня володіння опанованою іноземною для них англійською мовою.

Найбільш зрозумілою ця книга є для китайсько-англійських білінгвів, які можуть уявити себе на місці головної героїні Z, відчути все зображене зсередини та зрозуміти, на чому базується мовна гра. Це надає мовній грі невловимості, яка корелює з мовною грамотністю і компетентністю різних груп читачів.

Для вивчення техніки передачі мовної гри в перекладах твору розглянемо можливості їх передачі в художньому перекладі в рамках мовної пари англійська — українська.

При відтворенні мовної гри найчастіше використовуються три перекладацьких операції: опущення, компенсація і калька.

При опущенні мовна гра не зберігається в перекладі. При калькуванні каламбур передають дослівно по частинах, копіюючи конструкцію вихідної мови. Компенсація передбачає заміну місця відтворення мовної гри в тексті перекладу або заміну одного елемента мовної гри

вихідної мови тотожним елементом у мові перекладу, який здатний викликати потрібний ефект у читачів перекладу.

Найбільш детальну класифікацію засобів відтворення мовної гри у перекладі розробив науковець Д. Делабастіта (Delabastita, 2005). Основою для цієї класифікації слугували такі критерії, як ступінь збереження комунікативного ефекту, повнота відтворення змісту і форми мовної гри.

Відповідно до класифікації Д. Делабастіта є вісім способів передачі мовної гри (Delabastita, 2005), а саме:

1) пошук еквівалента — передача мовної гри вихідної мови іншим каламбуром у мові перекладу за допомогою формально близького еквівалента. При цьому способом перекладу втрачаються форма і зміст, але зберігається комунікативний ефект;

2) описовий переклад — переклад словосполучення фразою із втратою комічного ефекту, форми, але зі збереженням змісту;

3) заміна — мовна гра замінюється на іншу стилістичну фігуру, наприклад, на лексичний повтор або іронію з метою досягнення такого ж комунікативного впливу на адресата. Тут відбуваються втрати з боку змісту і форми;

4) опущення — фрагменти тексту з мовною грою не перекладаються. Іноді цей прийом супроводжується перекладацьким коментарем на кшталт «неперекладна гра слів»;

5) калькування — поморфемне чи послівне відтворення. Використання цього способу перекладу веде до збереження змісту і форми. Можливо зберегти і комічний ефект, підібравши відповідні мовні засоби;

6) компенсація — підбір нового еквівалента на інших підставах, який дозволив би зберегти мовну гру в перекладі, тим самим зберегти комунікативний ефект;

7) додавання — конструювання нової мовної гри з метою створення комічного ефекту. Утворення нового каламбуру з таким же змістом засобами мови перекладу дозволяє зберегти комічний ефект, але тут виникає небезпека недотримання авторського стилю;

8) перекладацький коментар — введення додаткової інформації в посторінкових виносках, передмовах до перекладу або затекстового коментаря в кінці книги. Тут вдається передати зміст, досягши майже ідентичного комунікативного ефекту. Проте застосування перекладацького коментаря спричинює розширення обсягу тексту перекладу.

На основі цієї класифікації перекладацьких операцій було проаналізовано перекладацькі операції, застосовані для відтворення мовної гри у залучених до дослідження перекладах автентичного художнього твору.

Розглянемо приклади використання компенсації як засобу відтворення мовної гри у проаналізованих перекладах російською та українською мовами.

Оригінал

«*In my home town everyone take cheap taxi, but in London is very expensive and taxi is like the **Loyal family** look down to me*».

Переклад

Російська мова: «*В моем родном городе все берут дешевые такси, но в Лондоне они очень дорогие, и такси для меня как **королевская карета***».

Українська мова: «*У моєму рідному місті усі беруть дешеві таксі, але в Лондоні вони надто дорогі, і таксі для мене немов **королівська карета***».

Слово «*Loyal*» позначає «*лояльний*», тобто «*the Loyal family*» має значення «*лояльна родина*». Проблема тут при передачі мовної гри полягає в тому, що необхідно знати, що китайцям важко вимовляти англійський латеральний сонант «[l]». Тобто замість «*Loyal*» необхідно перекладати «*Royal*» за контекстом ситуації, проте так губиться комічний ефект.

У даному випадку можна здогадатися, що мається на увазі «*королівська карета*». За допомогою компенсації тут відбулася заміна способу і вдалося адекватно передати і зберегти мовну гру оригіналу.

Розглянемо ще декілька прикладів використання компенсації:

Оригінал

«*You laughing. — ‘You can’t say your Rs. It’s fruit not **flute**’, you explain me*».

Переклад

Російська мова: «*Ты смеешься. — Ты совсем не произносишь «р». Не **«фруктовое дерево»**, а «фруктовое дерево»*».

Українська мова: «*Ти глузуєш із мене. — Ти зовсім не вимовляєш «р». Не **«фруктове дерево»**, а «фруктове дерево»*».

У даному випадку ми бачимо приклад використання компенсації, оскільки перекладачу довелося замінити досить великий уривок тексту. В оригіналі йшлося про музичний інструмент, оскільки *flute* перекладається як *флейта*, проте, якби перекладач використав буквальный переклад, мовну гру було б втрачено.

Нижче буде проілюстровано приклади вживання прийому описового перекладу, застосування якого призводить до втрати комічного ефекту та змінює експресивно-стильову забарвленість фрагменту. На відміну від перекладу російською мовою у перекладі українською перекладач вдало передає мовну гру за допомогою засобу пошуку фразеологічного аналогу та застосування в одній фразі співзвучних паронімів.

Оригінал

«*English food very confusing. They eating and drinking strange things. I think even **Confucius** have great **confusion** if he studying English*».

Переклад

Російська мова: «*Английская еда приводит в большое недоумение. Они едят и пьют странные вещи. Я думаю, даже **Конфуций** сбился бы с толку, если бы он изучал английский*».

Українська мова: «*Англійська їжа збиває мене з пантелику. Вони їдять і п’ють дивні страви. Я гадаю **Конфуцій** б сконфузився, якщо б він вивчав англійську*».

Розглянемо приклади міжмовної передачі мовної гри, де переклад був виконаний за допомогою заміни або підбору ідентичного образу. Можливість застосувати цей спосіб виникає нечасто в силу відсутності подібності певній одиниці вихідної мови у мові перекладу. Однак такі випадки трапляються.

Оригінал

«*When I was a **squatter**, I made a lot of sculptures. [...] What **squat**? I take out dictionary. Says ‘to sit with the knees bent and the heels close to the bottom or thighs’. Very difficult position, I imagine*».

Переклад

Російська мова: «*Когда я жил в **сквотах**, я делал очень много скульптур. Что такое **«сквот»**? Я достаю словарь. Там говорится: «сидеть, согнув колени и приблизив пятки к бедрам». Очень сложная позиция, по-моему*».

Українська мова: «Коли я жив у **сквотах**, я робив дуже багато скульптур. Що таке «сквот»? Я дістаю словник. Там йдеться: «сидіти, зігнувши коліна та наблизивши п'ятки до стегон. Як на мене, надто незручне положення».

Тут ми бачимо яскравий приклад відтворення мовної гри за допомогою транскрипції у поєднанні з функціональною заміною. У першому випадку «*squatter*» має значення «людина, яка проживає у покинутому, незайнятому місці», в другому випадку мається на увазі «сидіти навпочіпки», але перекладач застосував прийом заміни для збереження прагматики.

Далі будуть проаналізовані декілька прикладів використання калькування задля відтворення мовної гри при перекладі.

Оригінал
«*I presume you are thinking of the persistent **vegetative** state', you say. 'Vegetarian means you don't eat meat'».*

Переклад
Російська мова: «*Полагаю, ты думаешь о длительном **вегетативном** состоянии. **Вегетарианец** — это тот, кто не ест мяса*».

Українська мова: «*Мені здається, ти маєш на увазі довгостроковий **вегетативний** стан. **Вегетарианець** — це той, хто не вживає м'яса*».

У наступному прикладі наведено використання перекладацького коментаря.

Оригінал
«*Anyway, hostel called «Nuttington House» in Brown Street, nearby Edward Road and Baker Street. I write all the names careful in the notebook. No lost. **Brown** Street seems really **brown** with brick buildings everywhere*».

Переклад
Російська мова: «*Итак, хостел «Наттингтон-Хаус» на Браун-стрит, рядом с Эдвард-роуд и Бейкер-стрит. **Браун-стрит** значит коричневая улица. Она выглядит в самом деле **коричневой** — везде кирпичные здания*».

Українська мова: «*Отже, хостел «Наттингтон-Хаус» на Браун-стрит, поруч з Едвард-роуд і Бейкер-стрит. **Браун-стрит** означає коричнева вулиця. Вона й справді **коричнева** —усюди цегельні будинки*».

Як бачимо, перекладачеві вдалося передати зміст та приблизно подібний комунікативний ефекту проте яскрава образність мовної гри частково втрачена.

Систематизація результатів експериментального дослідження методами лінгвістичного та порівняльного аналізу дозволила сформулювати такі висновки.

Найчастіше при відтворенні мовної гри в українськомовному перекладі перекладач використовував прийом компенсації — у 48 випадках (40 %), на другому місці за частотністю є прийом дослівного відтворення мовної гри — у 29 випадках (24,17 %), на третьому місці — підбір формального еквівалента і описовий переклад (коли мовну гру не відтворено) — по 12 випадків (по 10 %), на четвертому місці — прийом вилучення — 10 випадків (8,33 %), далі йде заміна — 4 випадків (3,33 %), на передостанньому місці — прийом додавання — 3 випадки (2,5 відсотків) і, відповідно, на останньому місці — прийом пояснення — 2 випадки (що становить 1,7 %).

При відтворенні мовної гри у російськомовному перекладі перекладач використовував прийом компенсації — у 57 випадках (47,5 %), на другому місці за частотністю є прийом описового перекладу, у 24 випадках (20 %), на третьому місці прийом додавання, у 13 випадках (10,83 %), на четвертому місці — прийом передачі мовної гри за допомогою формально близького еквівалента, який було виявлено у 8 випадках (6,67 %), на п'ятому місці — дослівне відтворення мовної гри, виявлене у 7 випадках (5,83 %), на шостому місці прийом заміни — 5 випадків (4,17 %), останнє місце ділять прийом пояснення і прийом опущення, по 3 випадки відповідно (по 2,5 %).

Дані щодо розповсюдженості перекладацьких операцій наведені у таблиці 1 та у діаграмах 1, 2.

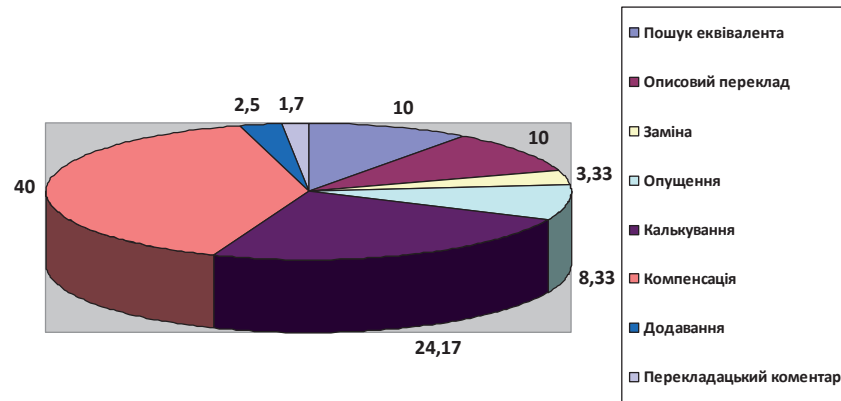
Таблиця 1

Провідні перекладацькі операції з відтворення мовної гри в українських і російських перекладах роману Xiaolu Guo «A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers», %

Перекладацький прийом	Переклад українською	Переклад російською
Пошук еквівалента	10	6,67
Описовий переклад	10	20
Заміна	3,33	4,17
Опущення	8,33	2,5
Калькування	24,17	5,83
Компенсація	40	47,5
Додавання	2,5	10,83
Перекладацький коментар	1,7	2,5

Діаграма 1

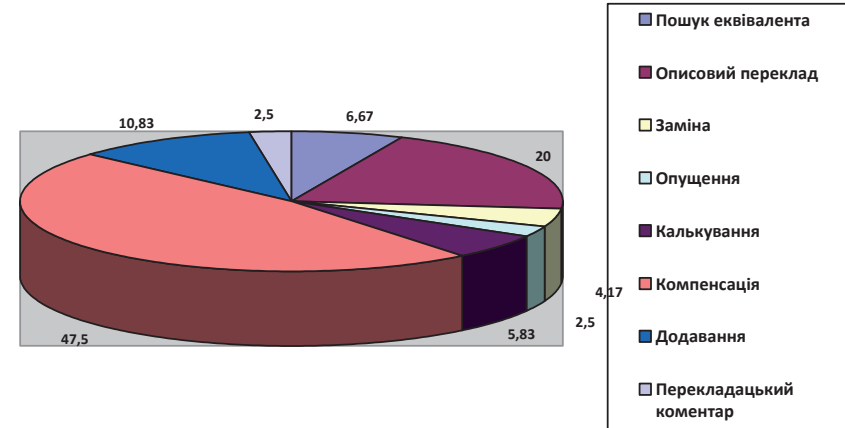
Співвідношення перекладацьких прийомів для відтворення мовної гри у перекладі роману Xiaolu Guo «A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers» українською мовою, %



Звичайно, на основі аналізу варіантів передачі одного виду мовної гри неможливо зробити висновок про якість перекладу всього роману в цілому. Однак, на нашу думку, втрата значущих для перекладу складових мовної гри знижує ступінь адекватності перекладу.

Діаграма 2

Співвідношення перекладацьких прийомів для відтворення мовної гри у перекладі роману Xiaolu Guo «A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers» російською мовою, %



Висновки. За результатами проведеного аналізу можемо зробити такий висновок, що провідною стратегією при перекладі роману Xiaolu Guo «A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers» як на українську, так і на російську мову стала стратегія комунікативно рівноцінного перекладу. Ця стратегія була обрана відповідно до комунікативної ситуації.

Як засвідчив аналіз, найбільш широко вживаними перекладацькими тактиками виявились тактика передачі релевантної інформації і тактика відтворення стилістичних характеристик тексту.

Перелічені вище тактики реалізовані у перекладах за допомогою перекладацьких прийомів, а саме: передача мовної гри іншою мовною грою в мові перекладу (формальний еквівалент), описовий переклад, заміна, опущення, дослівне відтворення мовної гри, компенсація, додавання і перекладацький коментар.

Порівняльний аналіз перекладацьких операцій, задіяних у перекладі роману Xiaolu Guo «A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers» російською та українською мовами, дозволив дійти таких висновків. Найчастіше за все при відтворенні мовної гри українською мовою

перекладач використовував прийом компенсації — у 48 випадках (40 %), на другому місці було використано прийом дослівного відтворення мовної гри — у 29 випадках (24,17 %), на третьому місці — формальний еквівалент і описовий переклад (коли мовну гру не відтворено) — по 12 випадків (по 10 %), на четвертому місці — прийом опущення — 10 випадків (8,33 %), далі йде заміна — 4 випадки (3,33 %), на передостанньому місці — прийом додавання — 3 випадки (2,5 відсотків) і, відповідно, на останньому місці — прийом перекладацького коментаря — 2 випадки (що становить (1,7 %)).

Найчастіше за все при відтворенні мовної гри російською мовою перекладач використовував прийом компенсації — у 57 випадках (47,5 %), на другому місці було використано прийом описового перекладу, у 24 випадках (20 %), на третьому місці прийом додавання, у 13 випадках (10,83 %), на четвертому місці прийом передачі мовної гри формально близьким еквівалентом, виявлено у 8 випадках (6,67 %), на п'ятому місці — дослівне відтворення мовної гри, виявлено у 7 випадках (5,83 %), на шостому місці прийом заміни — 5 випадків (4,17 %), останнє місце ділять прийом перекладацького коментаря і прийом опущення, по 3 випадки відповідно (по 2,5 %).

За даними проведеного аналізу можемо зробити такий висновок, що провідним прийомом відтворення мовної гри при перекладі роману Xiaolu Guo «*A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers*» як на українську, так і на російську мову став прийом компенсації, який дозволив перекладачам зберегти мовну гру та комунікативний ефект.

Проте було зафіксовано як несуттєві, так і суттєві розбіжності у кількісних показниках частотності застосування цих операцій. Так, наприклад, у російському перекладі прийом описового перекладу використовувався у 20 % випадків, у той час як в українському перекладі цей прийом було використано лише у 10 % випадків, також в українському перекладі прийом опущення був використаний у 8,33 % випадків, на відміну від російського перекладу, де цей прийом було використано у 2,5 % випадків.

Отже, аналіз засобів відтворення мовної гри в українському і російському перекладах роману Xiaolu Guo «*A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers*» засвідчив використання різноманітних перекладацьких прийомів для реалізації стратегії комунікативно рівноцінно-

го перекладу, тактик передачі релевантної інформації та відтворення стилістичних характеристик тексту. Аналіз також дозволив дійти висновку про коректність обраної стратегії комунікативно рівноцінного перекладу, яка дозволила якомога повніше відтворити у художньо-му перекладі сенс мовної гри першотвору.

ЛІТЕРАТУРА

- Александрова Е. М. Типы языковой игры в разноструктурных языках. *Вестник Волгоградского государственного университета*. Сер. 2: Языкознание. 2011. № 2. С.96–100.
- Баранов А. Г. Формы языковой игры [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://tverlingua.ru/archive/005/5_1_3.htm.
- Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 1996. 214 с.
- Загнітко А. П. Сучасні лінгвістичні теорії. Донецьк: ДНУ, 2006. 338 с.
- Крутько Т. В. Мовна гра як спосіб досягнення прагматичного ефекту рекламного тексту. *Лінгвістика XXI століття: нові дослідження і перспективи*. Київ: Логос, 2012. С. 209–216.
- Кухаренко В. А. Интерпретация текста: учебник для студентов филологических специальностей. Одесса: Латстар, 2002. 292 с.
- Нухов С. Ж. Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Москва, 1997. 39 с.
- Пищальникова В. А. Языковая игра как универсальный когнитивный механизм (к проблеме межкультурной коммуникации). *Актуальные проблемы исследования языка: теория, методика, практика общения*. Курск, 2002. С. 73–75.
- Baker M. In other words. London: Routledge, 2006. 317 p.
- Delabastita D. Verbally expressed humor and translation: an overview of a neglected fields. *Humor, special Issue of international Journal of Humor Research*. 2005. 18 (2). P. 135–145.
- Giorgadze M. Linguistic features of pun, its typology and classification: an article. *European Scientific Journal*. 2014. P. 271–275.
- Guo Xiaolu. *A Concise Chinese-English dictionary for lovers*. London: Chatto & Windus, 2007. 200 с.

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ТЕКСТЕ

Анастасия Комиссарук

соискатель высшего образования второго (магистерского) уровня по специальности 035 Филология Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»
Одесса, Украина
e-mail: komisaruk199@gmail.com
ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-7146-8490>

Валерия Хаврель

соискатель высшего образования второго (магистерского) уровня по специальности 035 Филология Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»
Одесса, Украина

Наталья Харченко

соискатель высшего образования второго (магистерского) уровня по специальности 035 Филология Государственного учреждения «Южноукраинский национальный педагогический университет имени К. Д. Ушинского»
Одесса, Украина

АННОТАЦИЯ

Статья посвящена исследованию особенностей перевода языковой игры в художественных текстах. Цель исследования — изучить языковые единицы, ярко демонстрирующие языковую игру при переводе художественных текстов и отыскать наиболее эффективные инструменты, которыми может воспользоваться переводчик для воссоздания языковой игры в целевых языках (украинском и русском). Языковая игра рассматривается как стратегия усиления экспрессивности художественного текста, связанная с порождением комического эффекта. В работе этот вопрос исследован путем изучения и анализа языковой игры в тексте англоязычного романа Сюэлу Го «Краткий китайско-английский словарь для влюбленных». Перевод языковой игры в художественных текстах — вызов для любого переводчика. Переводчик должен знать исторические факты, культуру, традиции, общественную и политическую жизнь носителя языка, чтобы выполнить адекватный перевод. Языковые особенности могут быть неизвестны людям из других стран, поэтому переводчик несет ответственность за четкость перевода. Переводчик должен придерживаться эквивалентности языков оригинала и текстов целевого языка, а сам текст должен производить одинаковое впечатление как на носителя языка, так и на читателя языка перевода. Большое значение имеет лич-

ность переводчиков, умение и способность учитывать коммуникативную ситуацию, сохранять намерение автора оригинала, а также воссоздавать языковую игру в оригинальном тексте. Автор приходит к выводу, что для адекватного перевода следует применять разные тактики при передаче языковой игры. Перспективным представляется исследование языковой игры на материале других языков.

Ключевые слова: языковая игра, художественные тексты, переводческие стратегии, переводческие тактики, переводческие операции.

FEATURES OF THE TRANSLATION OF A LANGUAGE GAME IN THE ARTISTIC TEXTS

Anastasiia Komissaruk

Master Student in Philology, State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky”,
Odesa, Ukraine
e-mail: komisaruk199@gmail.com
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7146-8490>

Valeria Khavrel

Master Student in Philology, State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky”,
Odesa, Ukraine

Nataliia Kharchenko

Master Student in Philology, State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University named after K. D. Ushynsky”,
Odesa, Ukraine

SUMMARY

The article is dedicated to the study of the ways of formation and the techniques of translation of the language game in artistic texts. The specific objective is to explore the linguistic units, which the most brightly show the language game, in translating artistic texts, and find the most effective tools translator can use to render them in the target languages (Ukrainian and Russian). The study investigates this issue by examining and analyzing the language game in the text of the English-language Xiaolu Guo's novel “A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers”. Translation of the language game in artistic texts is a challenge for any translator. The translator should be aware of the historical facts, culture, traditions, social and political life of the native speaker in order to make an adequate translation. The peculiarities of the language may be unknown to the

people from other countries so the translator is the one who is responsible for the clarity of the translation. The translator **should also adhere to the equivalence** of the source language and target language texts and the text itself should make the same impression both on native speaker and on foreign language reader. In this context, the **translators' personality** is of great importance, his skills and ability to consider a communicative situation, to keep the original text author's intention and, the most important, to reproduce the language game. The author concludes that for an adequate translation different techniques of translation should be used while translating play on words. The perspective is seen in investigating play on words on the basis of other languages.

Key words: language game, artistic texts, translation strategies, translation tactics, translation operations.

REFERENCES

- Aleksandrova E. M. (2011). Typy yazykovoy igry v raznostrukturnykh yazykakh. [Language game types in the languages of different structure] *Vestnik Volgogradskogo gosudarstvennogo universiteta*. Ser. 2. Yazykoznaniiye. № 2. [in Russian].
- Baranov A. H. (2000). Formy yazykovoi igry. [Language game forms] [Elektronnyi resurs]. Rezhym dostupa : http://tverlingua.ru/archive/005/5_1_3.htm. [in Russian].
- Hridina T. A. (1996). Yazykovaya igra: stereotip i tvorchestvo. [Language game. Stereotype and creative work]. Ekaterinburh: Ural. hos. ped. un-t. [in Russian].
- Zahnitko A. P. (2006). Suchasni linhvistychni teorii. Donetsk: DNU. [in Ukrainian].
- Krutko T. V. (2012). Movna hra yak sposib dosiahnennia prahmatychnoho efektu reklamnoho tekstu. [Language game as a way of achieving pragmatic effect in commercial texts]. *Linhvistyka XXI stolittia: novi doslidzhennia i perspektyvy*. Kyiv: Lohos. [in Ukrainian].
- Kukhareno V. A. (2002). Interpretatsiya teksta [Text interpretation]. *Uchebnik dlia studentov filologicheskikh spetsialnostei*. Odessa: Latstar. [in Russian].
- Nukhov S. Zh. (1997). Yazykovaia igra v slovoobrazovaniy [Language game in word-building]: avtoref. diss. ... d-ra filol. nauk. Moskva. [in Russian].
- Pishchalnikova V. A. (2002). Yazykovaia igra kak universalnyi kognitivnyi mekhanizm (k probleme mezhkulturnoy kommunykatsiyi) [Language game as a universal cognitive mechanism (on the issue of cross-cultural communication)]. *Aktualnyje problemy issledovaniya yazyka: teoriya, metodika, praktika obshcheniya*. Kursk. [in Russian].
- Baker M. (2006). In other words. London: Routledge. [in English].
- Delabastita D. (2005). Verbally expressed humor and translation: an overview of a neglected fields. *Humor, special Issue of international Journal of Humor Research*. 18 (2). [in English].
- Giorgadze M. (2014). Linguistic features of pun, its typology and classification: an article. *European Scientific Journal*. [in English].
- Guo Xiaolu (2007). A Concise Chinese-English dictionary for lovers. London: Chatto & Windus. [in English].

Стаття надійшла до редакції 02.11.2021

УДК 81'255

ВІЙСЬКОВИЙ ДИСКУРС ТА ОСОБЛИВОСТІ ЙОГО ПЕРЕКЛАДУ

Тетяна Корольова

доктор філологічних наук, професор, завідувач кафедри перекладу і теоретичної та прикладної лінгвістики Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Одеса, Україна

e-mail: kortami863@gmail.com

ORCID ID <https://orcid.org/0000-3441-196X>

Ростислав Соріч

здобувач вищої освіти за другим (магістерським) рівнем зі спеціальності 035 Філологія Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»

Одеса, Україна

e-mail: strike12343@gmail.com

Ольга Александрова

кандидат філологічних наук, доцент кафедри іноземних мов гуманітарних факультетів Одеського національного університету ім. І. І. Мечникова

Одеса, Україна

e-mail: olgaaleks2016@gmail.com

ORCID ID <https://orcid.org/0000-0002-1224-5916>

АНОТАЦІЯ

У статті розглянуто поняття і сутність феномена військового дискурсу, розкрито його структурні особливості. Автори акцентують увагу на особливостях функціонування військових термінів в англомовному військовому дискурсі, аналізують загальні особливості перекладу військового дискурсу. Досліджуються основні перекладацькі трансформації при перекладі військового дискурсу; розглядається специфіка відтворення англійської військово-морської та військово-повітряної термінології в українському перекладі.