

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой ЛиМКК  
\_\_\_\_\_ /Л.В. Куликова/  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ  
**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АСПЕКТЕ ПЕРЕВОДА**  
**(НА МАТЕРИАЛЕ АВТОРСКОГО И МАШИННОГО ПЕРЕВОДА**  
**ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТОВ)**

45.04.02 Лингвистика  
45.04.02.01 Межкультурная коммуникация и перевод

Магистрант \_\_\_\_\_ Э.А. Тарасенко

Научный руководитель \_\_\_\_\_ канд. пед. наук, доц.  
Е.В. Еремина

Красноярск 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>	<b>3</b>
<b>ГЛАВА 1. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ.....</b>	<b>7</b>
1.1. Языковая игра в системе лингвистических наук .....	7
1.2. Функции и классификация языковой игры.....	13
1.3. Перевод на современном этапе .....	19
1.3.1. Способы перевода языковой игры.....	20
1.3.2. Адекватность и эквивалентность в переводе.....	28
1.3.3. Проблема автоматизированного перевода на современном этапе .....	33
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....</b>	<b>37</b>
<b>ГЛАВА 2. ТРАНСЛЯЦИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СИСТЕМЕ ПЕРЕВОДА .....</b>	<b>39</b>
2.1. Стратегии перевода языковой игры в авторском переводе .....	39
2.2. Приемы перевода языковой игры в машинном переводе .....	46
<b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....</b>	<b>57</b>
<b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....</b>	<b>60</b>
<b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>62</b>
<b>СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИССЛЕДОВАНИЯ.....</b>	<b>69</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ А.....</b>	<b>70</b>

## ВВЕДЕНИЕ

В современной лингвистике заметно усилился интерес к проявлениям творческой функции языка, одним из которых выступает языковая игра. В этой связи особенно актуальным представляется исследование художественного текста с высокой степенью языковых аномалий, таких как сказки Р. Даля.

В рамках современной текстоцентрической парадигмы обращение к проблеме возможности трансляции языковой игры средствами другого языка объясняется стремлением лингвистов всесторонне исследовать проблемы авторского словотворчества и способов его перевода.

Настоящее исследование посвящено сопоставительному анализу языковой игры как художественного эксперимента автора в аспекте переводной множественности авторского и машинного перевода на материале английского и русского языков.

**Актуальность** настоящей работы обусловлена возросшим научным интересом к переводу и необходимостью исследования всех его видов в современном мире. Перевод представляет собой трудоемкий процесс, базовыми категориями которого выступают адекватность и эквивалентность. Являясь процессом творческим, он требует от переводчика не столько лингвистических знаний, сколько также умения осуществить передачу мыслительных образов, идей автора текста. Традиционный художественный перевод выступает тем необходимым материалом, в котором является возможным анализ переводческих трансформаций, влияющих на корректную передачу оригинала читателю. Компьютерный перевод, представляющийся в сегодняшнее время более доступным, также предлагает быстрый и универсальный перевод текста, однако, согласно мнению большинства ученых, не всегда решает вопросы эквивалентного и адекватного перевода. Соответственно, на данном этапе необходимо провести сопоставление традиционного художественного перевода с компьютерным с целью установления наиболее эквивалентного перевода художественного текста.

**Объектом** данного научного исследования являются приемы перевода языковой игры в авторских и машинных переводах.

**Предметом** – специфика машинного и авторского перевода языковой игры.

**Цель** работы состоит в системном описании языковых аномалий автора и выявлении особенностей их трансляции переводчиками и системой машинного перевода в сопоставительном аспекте.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

1. Обобщить результаты теоретических исследований языковой игры как лингвистической категории.

2. Установить структурно-языковые особенности и приемы языковой игры в тексте перевода и оригинала.

3. Описать особенности творчества переводчика в процессе воссоздания языковых аномалий автора.

4. Провести сопоставительный анализ текстов сказок Р. Даля и их переводов.

5. Описать и сопоставить способы трансляции языковой игры автором и системами машинного перевода.

**Гипотеза** исследования — контрастивный анализ текстов оригинала и их машинных и авторских переводов позволяет выделить конструкции, вызывающие сложности для алгоритмизации при машинном переводе, и установить необходимые изменения алгоритмов перевода, а также определить конструкции, в переводе которых возникают трудности, разрешимые только редактированием.

**Научная новизна** диссертационной работы заключается в комплексном подходе к феномену языковой игры и возможности его трансляции посредством авторского и машинного перевода.

Методика исследования является комплексной и предполагает использование следующих методов:

1. синхронно-сопоставительного анализа;
2. интроспективного анализа;
3. контрастивного анализа языковых средств художественного текста;
4. трансляционно-переводческого метода;
5. семантико-стилистического анализа.

Данная работа состоит из Введения, двух глав, Заключения и Списка использованных источников.

Во Введении обосновывается актуальность работы и степень разработанности проблемы, определяются объект и предмет исследования, формулируются цель и основные задачи, описываются материал и методы исследования.

В первой главе закладывается теоретическая база научно-исследовательской работы, рассматриваются понятия перевода, описываются традиционный и компьютерный переводы, выделяются особенности перевода художественных произведений, выполненного традиционным и компьютерным способами, а также рассматриваются понятия эквивалентности и адекватности и приводится классификация переводческих трансформаций как способов достижения эквивалентности и адекватности при переводе.

Во второй главе определяются приемы перевода языковой игры в авторском и машинном переводе. Также проводится сопоставительный анализ переводческих трансформаций и уровней эффективности традиционного и компьютерного переводов.

В заключении подводятся общие итоги исследования, определяются перспективы дальнейшего изучения проблематики теории перевода.

Список использованной литературы состоит из 74 источников, из которых 22 на английском языке. Список исследуемого материала состоит из 14 источников.

Основные результаты работы были представлены на международной

научно-практической конференции молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер) культура в коммуникативном пространстве человека» 2018 г., Красноярск. По теме диссертации имеется 1 публикация, рекомендованная журналом, рецензируемым РИНЦ – Тарасенко Э.А. Языковая игра в аспекте машинного перевода // The Way of Science: международный научный журнал. №5(75). Волгоград, 2020.

# ГЛАВА 1. ЯЗЫКОВАЯ ИГРА КАК ОБЪЕКТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ

## 1.1. Языковая игра в системе лингвистических наук

Среди ученых до сих пор нет единого мнения о том, как определять и трактовать языковую игру. В лингвистике термин «языковая игра» (далее ЯИ) впервые употреблен Л. Витгенштейном в «Философских исследованиях» [Вингенштейн, 2011], где язык определяется как система конвенциональных правил, в которых участвует говорящий. В то же время языковая игра подразумевает множественность смыслов и активную роль слушающего. Так же ему принадлежит создание теории игрового происхождения и функционирования языка. По мнению ученого, любой вид деятельности, связанный с языком, положено считать игрой.

Д. Делабастита [Delabastita, 1993] считает каламбур синонимом языковой игры. Тем не менее, некоторые исследователи считают каламбур только подклассом языковой игры. Р. Леппихалме [Leppihalme, 1997] относит каламбур в подкласс языковых игр, таких как омофоны или паронимы. Поэтому языковую игру можно рассматривать в узком и широком смысле. В узком смысле языковая игра трактуется синонимично каламбуру, как это предлагает Д. Делабастита [Delabastita, 1993]. Между тем, в широком смысле, игра слов классифицируется как общий термин, охватывающий все подклассы, такие как спунеризм и другие лингвистические единицы [Giorgadze, 2014]. В нашем исследовании мы ссылаемся на последний подход.

В поддержку подхода о языковой игре в широком смысле слова, Д. Чиаро [Chiaro, 1992] считает, что термин «игра слов» охватывает все возможные методы, в которых язык используется в качестве развлечения. Далее она поясняет, что термин «игра слов» охватывает такие явления, как каламбур, спунеризм, сарказм и юмор.

С другой стороны, Д. Делабастиа даёт следующее определение: «Игра слов – это понятие, объединяющее различные текстовые явления, в которых структурные характеристики языка (или нескольких языков) используются для того, чтобы представить коммуникативно значимое противопоставление двух (или более) языковых структур, имеющих более или менее схожие формы и более или менее разные значения» [Delabastita, 1993]. Существуют некоторые аспекты, которые следует отметить из определения Д. Делабастиа. Во-первых, игра слов – это текстовые явления. Таким образом, ЯИ должна использоваться в конкретной текстовой ситуации или, другими словами, она требует особого контекста. Во-вторых, существуют языковые функции, которые могут быть использованы для создания юмористического эффекта. Д. Делабастиа подробно объяснил, что языковыми особенностями, которые могут быть использованы, являются фонологические и графологические особенности, а также лексические, морфологические и синтаксические признаки. Более того, еще один аспект игры слов, который следует отметить, это коммуникативная значимость. Это связано с направленностью игры слов на некоторый предмет. Языковую игру можно назвать коммуникативно значимой, если она преднамеренна. Также, игра слов предполагает конфронтацию языковых структур. Это могут быть две или несколько лингвистических структур, похожих друг на друга по форме, которые контрастируют, чтобы создать юмор с помощью их разных значений. Это противостояние и есть тот аспект, который отличает узкое понимание языковой игры от широкого понимания.

Как правило, основная причина, по которой говорящий или автор использует игру слов – это создание юмористического эффекта. Он предназначен для развлечения читателей или слушателей. Д. Делабастиа [Delabastita, 1996] установил, что, помимо создания юмористического эффекта и привлечения внимания читателя или слушателя к чему-либо в тексте, игра слов побуждает читателя / слушателя к большему вниманию, добавляя убеждающую силу утверждению, обманывая наш социально обусловленный



рефлекс, направленный против каких-либо запретных тем и т.д. Распознавание и понимание языковой игры зависят от привычки человека читать, а также от жанровой условности текста.

Другим важным аспектом языковой игры является несоответствие. Поскольку языковая игра создает юмористический эффект, к ней применима теория юмора. Т. Вэл [Veale, 2004] утверждает, что юмор – это явление, которое опирается на несоответствие. Другими словами, юмор порождается несоответствием между тем, что мы знаем или чего ожидаем, и тем, что на самом деле происходит.

Несоответствие по А. Чепмен и Х. Фут [Chapman, Foot, 1996] – это ситуация, когда то, что человек ожидает, отличается от фактически переживаемого. Т. Вэл, А. Чепмен и Х. Фут в основном имеют схожий взгляд на юмор и несоответствие. Юмор может возникать из-за несоответствия между идеями или объектом, которые были придуманы вместе с тем, что на самом деле и создаёт шутку, насмешку, игру слов или каламбур. Й. Ванделе [Vandaele, 1999] утверждает, что несоответствие возникает, когда не соблюдаются когнитивные правила. Другими словами, нарушения, нелогичность и несовместимость ожидания заложены в каждом юмористическом случае, включая игру слов.

Согласно С. Аттардо [Attardo, 1994], все ученые в области лингвистических и юмористических исследований согласны с тем, что каламбур, подкласс языковой игры, связан с двумя разными значениями языковой единицы. Это утверждение очень похоже на лингвистический феномен, известный как двусмысленность. Д. Лич [Leech, 1969] определяет двусмысленность как явление, когда один и тот же кусок языка имеет более одного когнитивного значения. Кроме того, он поддерживает свое определение двусмысленности, предоставляя определение каламбура, данное У. Эмпсоном. Он определяет каламбур, как любую форму словесного нюанса, которая являет различные реакции на один и тот же отрывок речи [Leech, 1969]. Каламбур и двусмысленность определенно имеют одну общую черту:

наличие более чем одного значения. Это понятие вызывает вопрос: в чем разница между игрой слов и двусмысленностью?

С. Аттардо [Attardo, 1994] утверждает, что «слова могут быть неоднозначными вне какого-либо контекста, но каламбуры могут встречаться только в предложении, в котором два значения находятся в конфликте». Далее он описывает, что оба значения, вовлеченные в каламбур, не могут быть случайными, но должны быть семантически несовместимыми в контексте. Любые случаи двусмысленности недостаточны для создания каламбура. Д. Делабастита [Delabastita, 1993] утверждает, что между игрой слов и двусмысленностью есть частичное совпадение. Оно ограничивается только вертикальным каламбуром (где второй смысл не представлен автором или оратором, читатели/слушатели должны сами определить, каков второй смысл).

М. Динэл [Dyner, 2009] говорит, что каламбур – это юмористическая вербализация, которая имеет две интерпретации, выраженные в целенаправленной двусмысленности слова или последовательности слов. Эта точка зрения показывает, что двусмысленность является основой каламбура; автор или оратор сознательно использует двусмысленные слова для создания юмористического эффекта. Неоднозначность в каламбуре всегда целеустремленна. Д. Делабастита объясняет такую интенциональность языковой игры как коммуникативную значимость.

Изучение различных отечественных источников, посвящённых проблеме ЯИ, позволяют сделать вывод о неоднозначности трактовки данного явления. Рассмотрим некоторые, наиболее весомые в науке подходы к определению этого языкового средства. Так, Е. А. Земская, М. В. Китайгородская и Н. Н. Розанова считают, что ЯИ может реализовывать поэтическую функцию языка прежде всего в виде установки на комический эффект [Земская, 1983]. Б. Ю. Норман предполагает, что под ЯИ понимается нетрадиционное использование языка, ориентированное на скрытые эстетические возможности языкового знака [Амири, 2007].

Т. А. Гридиной было предложено более полное и широкое определение. Под ЯИ понимают уникальную форму лингвокреативной деятельности, которая передает стремление говорящих реализовать собственные языковые возможности. Более того, ЯИ нацелена на использование приемов, которые подчеркивают парадокс между стандартной формой знака и его новой обработкой [Гридина, 2002].

В. И. Шаховский дает следующее определение понятию ЯИ: «варьирование планов выражения и содержания языковых знаков вплоть до нарушения норм, но в пределах адекватного понимания всеми коммуникантами правил такого нарушения и всех деривационных эмотивных смыслов как его результата» [Шаховский, 2004], которое говорит о том, что несмотря на то, что ЯИ является нарушением устоявшихся правил, это не мешает ей быть понятной и принятой слушателем.

Наиболее убедительную и полную трактовку, на наш взгляд, дает В. З. Санников. Ученый считает, что ЯИ характеризуется как некая языковая неправильность, которая допускается говорящим намеренно. При этом, слушающий также должен понять, что ошибка была допущена специально, иначе неправильность вызовет недопонимание, а не желание продолжить игру [Санников, 2002].

В своей работе мы вслед за А. П. Сковородниковым проанализировали предложенную исследователем дефиницию, построенную на обобщенных сведениях о ЯИ. Дефиниция заключается в том, что ЯИ является творческим использованием любых языковых единиц или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе комического характера [Сковородников, 2010].

А. П. Сковородников приводит некоторые уточнения данной дефиниции. Первое уточнение рассматривает вопрос отклонения от нормы как основного технологического оператора ЯИ. По словам ученого, основная часть исследователей (Т. А. Гридина, Б. Ю. Норман, В. З. Санников, Е.Я. Шмелева, и др.), полагает, что намеренное и мотивированное отклонение от нормы

является основным принципом ЯИ. Однако не все ученые разделяют данную точку зрения. Так, В. И. Шаховский (2004) говорит, что ЯИ является не просто нарушением норм, а результатом креативного речевого акта, оригинального и нестандартного варьирования языковых норм, который осуществляется в пределах допускаемой системы языка.

Второе уточнение касается отклонений от речевой нормы. Причем, не включаясь в обсуждение весьма дискуссионной проблемы содержания этого понятия, имеющего множество осмыслений, остановимся лишь на таких его разновидностях, как стилистическая, речеповеденческая и логическая нормы.

Стилистическая норма, по мнению А. П. Сковородникова (2010), связана с функционально-стилевыми (книжное – разговорное) или эмоционально-оценочными (высокое – сниженное) коннотациями языковых единиц, поэтому в ЯИ может осуществляться мотивированное отклонение от стилистической нормы. Следует помнить, что эти коннотации реализуются совместно.

Речеповеденческая (лингвопрагматическая, лингвоэтологическая) норма связана с качествами хорошей речи и правилами речевого этикета, присущих определенным социальным ситуациям. Речеповеденческая норма, как отмечает А. П. Сковородников (2010), проявляется в намеренной трансформации речи, которая придает ей комический эффект.

Логическая норма, по словам А. П. Сковородникова (2010), является совокупностью законов и правил логики. Отклонения от логической нормы также могут создавать комический эффект (алогизмы, или паралогизмы) или могут выступать в роли речевых приемов.

Третье уточнение затрагивает соотношение понятий «языковая игра» и «категория комического». В лингвистике существует как минимум три точки зрения на это проблему. Так, например, М. А. Китайгородская и Н. Н. Розанова (1983) считают, что главной функцией ЯИ является создание комического эффекта. По мнению ученых, во время реализации ЯИ у партнеров коммуникации обязательно есть настрой на шутивную

тональность общения. С другой стороны, некоторые исследователи, в частности, Н. В. Данилевская, наделяют ЯИ экспрессивным значением, направленным на создание стилистического эффекта у слушателя. Кроме того, она считает, что ЯИ часто связана с желанием создать «свежий, новый образ» (2012). Существует еще одна точка зрения, предложенная Т. В. Матвеевой: «Языковая игра – речевое поведение с установкой на достижение дополнительных эффектов воздействия, обычно с целью развлечения, забавы, отдыха. Чаще всего такое воздействие носит эстетический, а в его пределах – комический характер» [Матвеева, 2003]. В целом, данная точка зрения объединяет две предыдущие: ЯИ выполняет комическую функцию, при этом имеет эстетическое воздействие на коммуникантов.

Итак, несмотря на многогранность ЯИ, это понятие обычно рассматривается как стилистический прием, который основывается на нарушении языковой нормы. Данное нарушение помогает произвести на слушателя определенный эффект, реализовать языковые возможности говорящего, подчеркнуть комичность или несуразность ситуации. Однако, наше представление о таком языковом явлении, как ЯИ будет неполным, если мы не рассмотрим функции, которые данный феномен выполняет в пространстве текста.

## 1.2. Функции и классификация языковой игры

Анализ лингвистических работ, посвященных проблемам ЯИ, хоть и с трудом, но позволяет выявить многообразие выполняемых ею функций. Основная сложность заключается в том, что исследования многих лингвистов содержат разрозненные, скудные, а порой противоречащие друг другу сведения о характере номинации тех или иных функций, по-разному трактует одно и то же наименование [Курганова, 2010].

Обобщив имеющиеся в науке взгляды на языковую игру, был предложен следующий перечень функций, выполняемых языковой игрой в различных сферах и коммуникативных ситуациях:

1. **Комическая функция** характеризуется тем, что ЯИ выступает как особый род комического, то есть служит средством, помогающим создать шутовское настроение [Земская, 1983]. Однако комизм – наиболее частая, но не единственная функция языковой игры в разговорной речи.

2. **Развлекательная функция**, которая заключается в том, чтобы усилить непринужденность общения, развлечь себя и собеседника [Там же].

3. **Гедонистическая функция**, когда ЯИ используется не для достижения определенного эффекта, а «просто так», следуя собственному желанию использовать элемент игры. Как говорит Е. Ф. Болдырева, человек переживает желаемые эмоции, которые в свою очередь являются гедонистическими. Так, участники коммуникации получают удовольствие от самого процесса игры, переживают нужные эмоции [Болдырева, 2002].

4. **Выразительная функция** связана с содержанием речи: она может служить более точной и тонкой передачи мысли, образной и выразительной передачи сообщения [Земская, 1983].

5. **Смыслообразующая функция**, по мнению Т. П. Курановой, ЯИ может выступать средством создания новых смыслов и ассоциативных связей между словами (2004). Следовательно, осуществляется творческая деятельность в коммуникации. Таким образом, в процессе коммуникации осуществляется не только передача текстового сообщения, но и происходит насыщение текста новыми смыслами.

6. **Эстетическая функция**, которой характерно обращать внимание не на то, о чем говорится, а о том, каким образом об этом говорится. Конечно, данная функция наиболее ярко прослеживается в художественной литературе, а не в спонтанной устной речи, так как автор имеет возможность обдумать и проанализировать, каким образом лучше сформулировать ту или иную фразу

в наиболее эффективной форме, подобрать подходящие языковые средства [Курганова, 2004].

7. **Языкотворческая функция**, являющаяся одной из самых важных функций, так как ЯИ является одним из путей обогащения языка, создания новых словесных элементов. Более того, результаты индивидуального творчества зачастую закрепляются в языке и используются в дальнейшем повсеместно, как новый способ выражения мысли. Следовательно, интеллектуальные затраты не только не бессмысленны, но и способствуют созданию новых словесных элементов [Санников, 2002].

8. **Компрессивная функция** характеризуется экономией речевых усилий, так как в некоторых языковых ситуациях экономия времени и пространства – одна из первоочередных задач коммуникативного акта [Курганова, 2004].

9. **Маскировочная (эвфемистическая) функция** – одна из важнейших функций ЯИ, которая предполагает такие цели употребления, как обойти цензуру, передать двусмысленную информацию, необычно, оригинально выразить общеизвестное [Санников, 2002].

10. **Парольная функция**, которая присуща в основном жаргону, поэтому наиболее часто встречается в речевых актах, реализующихся среди молодежи, служа показателем принадлежности индивида к той или иной молодежной группе. Так, к примеру, в молодежном жаргоне нередко бытуют шуточные омонимы к обычным аббревиатурам.

11. **Изобразительная функция**, служащая для имитации человека, чьи слова передает говорящий, или для наглядного изображения ситуации говорения [Земская, 1983].

12. **Аттрактивная функция**, поддерживающая контакт между собеседниками, привлечения внимания, поддержания интереса и завоевания расположения собеседника [Николина, 1998].

13. **Характерологическая функция**, являющаяся средством самовыражения личности, реализующимся с помощью языковых средств [Там

же]. При этом говорящий представляет свою речь в оригинальной форме. Более того, характерологическая функция помогает говорящему продемонстрировать индивидуальный стиль.

14. **Экспрессивная (воздействующая) функция**, заключающаяся в способности воздействовать на адресата, произвести впечатление, побудить к некому действию. На сегодняшний день СМИ занимает достаточно важное место в обществе и образует глобальную коммуникативную среду, которая имеет большое влияние на общественное мнение. Именно внутри данной среды проявляется экспрессивная функция ЯИ [Николина, 1998].

15. **Защитная функция**, не только позволяет выразить эмоции, но и служит надежным средством нейтрализации (профилактики) негативной реакции со стороны адресата [Болдарева, 2002].

16. **Дискредитирующая функция** помогает говорящему выразить свою агрессию к собеседнику, причем сделав это безопасно, при помощи шутки, делая «врага» мелким, смешным, недостойным. Адресант создает себе путь к наслаждению победой над ним, что подтверждает своим смехом наблюдатель, не приложивший никаких усилий к этой победе [Курганова, 2010].

17. **Релаксационная функция**, рассмотренная Т. П. Курановой, помогает выплеснуть негативные эмоции, снять коммуникативное напряжение между собеседниками, грамотно выйти из создавшейся трудной ситуации, избежать конфликта и сохранить хорошие взаимоотношения.

Исходя из вышесказанного, можно сказать, что ЯИ может выполнять множество функций. Вышеупомянутые функции играют большую роль в жизни общества, так как помогают привлечь внимание слушателя, расположить его к себе, поддержать интерес собеседника, придать общению легкости и непринужденности.

Тем не менее, несмотря на то, что такой феномен, как ЯИ был рассмотрен нами со многих сторон, а именно от истоков зарождения понятия игры в пространстве текста до современных исследований ЯИ и ее функций, наше исследование, ориентированное на анализ ЯИ в литературной сказке,



будет неполным без рассмотрения такого понятия, как анекдот, а в частности его жанровых особенностей.

В результате различных определений языковой игры, также существуют и ее различные классификации. Е. Вельниц и Я. Физиак [Welnick, Fisiak, 2008] считают, что «классификация игры слов имеет тенденцию быть гибкой. Игра слов также может распространяться на такие явления, как аллитерация, ассонанс и рифма». Д. Делабастита [Delabastita, 1993] разделяет четыре структурные особенности языка, которые могут быть использованы для создания игры слов. Это фонологическая структура, лексическая структура, морфологическая структура и синтаксическая структура. Мы адаптируем типологию Д. Делабаститы [Delabastita, 1993] с некоторыми изменениями. Во-первых, хотя это исследование использует типологию Д. Делабаститы, оно рассматривает языковую игру в широком смысле. Во-вторых, помимо типов Д. Делабаститы существуют еще два типа языковой игры, которые можно отнести к фонологической структуре: спунеризм [Chiara, 1992] и аллитерация [Welnick and Fisiak, 2008]. Четыре структурные лингвистические характеристики, которые могут быть использованы для создания языковой игры:

### **1. Фонологическая структура**

Когда языковые игры основаны на фонологической структуре, они формируются словами, которые имеют несколько одинаковых фонем или подобное написание, не будучи семантически связанными. В классификации Д. Делабаститы [Delabastita, 1993] типами фонологической языковой игры являются омофоны, омонимы и паронимы.

Омофония относится к слову или цепочке слов с различным правописанием, но идентичным произношением.

Омонимия – это ситуация, когда два слова или группы слов одинаковы как по звучанию, так и по правописанию, но отличаются по смыслу.

Паронимия относится к словам или группе слов с почти, но не совсем идентичным написанием и произношением, которые чаще всего употребляются неверно.

## **2. Лексическая структура (полисемия)**

Д. Кляйн и Г. Мерфи [Klein and Murphy, 2001] описали полисемию как слово, имеющее несколько связанных значений. Другими словами, полисемия относится к феномену, в котором слово имеет разные, но связанные значения. Они приводят пример случая полисемии со словом «бумага». Бумага может относиться как к тонкому плоскому материалу, который получается из целлюлозы, так и к публикации на этом тонком плоском материале. Значения одного и того же слова редко бывают неоднозначными в контексте; но если контекст менее конкретный, то вероятность неоднозначности увеличивается.

Д. Делабастита [Delabastita, 1993] пишет, что довольно сложно отличить полисемийный случай от омонимии. Б. Берген [Bergen, 2008] утверждает, что полисемия является условием, когда слово имеет множественные родственные значения, в то время как омонимия происходит, когда два несвязанных слова имеют одну и ту же форму (орфографическую или звуковую).

## **3. Лексическая структура (идиома)**

Согласно Д. Делабастита [Delabastita, 1993], идиомы представляют собой «словосочетания с суммарным значением, которое этимологически основано на комбинациях значений их компонентов». Как объясняет использование идиомы для создания каламбуров А. Вейсбергс [Veisbergs 1997], есть два способа создания каламбура из идиомы. Один из них – структурная модификация. Идиому можно структурно модифицировать, вставляя, опуская, заменяя слова в идиоме, чтобы изменить ее значение. Д. Делабастита [Delabastita, 1996] видит семантическую модификацию как «расстояние между идиоматическим и буквальным чтением идиом, дающее авторам возможность для создания каламбура».

#### 4. Морфологическая структура

Д. Делабастиа [Delabastita, 1993] утверждает, что игра слов может быть создана с помощью морфологических механизмов, таких как деривация и композиция.

*"Is life worth living? It depends upon the liver".*

В данном примере автор использовал механизм деривации для создания нового слова. Слово "liver" строится путем добавления суффикса "er" к слову "live". Слово "liver" существует в словаре, но имеет совершенно другое значение.

#### 5. Синтаксическая структура

Для создания языковой игры также может использоваться грамматика предложения. Д. Делабастиа [Delabastita, 1993] объясняет, что синтаксическая двусмысленность и грамматическая омонимия может привести к возникновению языковой игры.

### 1.3. Перевод на современном этапе

Юмор и языковая игра окружают нас во многих сферах: каждый день нас забавляют хитрые рекламные слоганы, за которые компании платят огромные суммы копирайтерам; наши телевизоры и кинотеатры показывают различные комедии, большинство из которых дублированы или снабжены субтитрами на разных языках; а литературоведы и ученые пишут тома, анализируя остроумие современных и классических авторов. Повсеместное распространение юмора и языковой игры, а также постоянная потребность специалистов оценивать, анализировать и переводить данные языковые аномалии, по-видимому, представляют интерес для таких методов обработки естественного языка, как машинный и автоматизированный перевод.

Несмотря на повторяющиеся и ожидаемые особенности многих типов дискурса, юмор и языковая игра выходят за рамки большинства реальных применений обработки естественного языка. Это связано с тем, что такие

применения могут лишь строго применять фиксированный набор созданных вручную или автоматически настроенных правил, касающихся словарного запаса, грамматики и семантики языка. В то время как машинный и автоматизированный перевод достаточно хорошо работают на общепринятом стандартном языке, они не могут надежно работать с текстами, которые намеренно игнорируют языковые соглашения для создания комического эффекта. Для компьютеров аномалии и неоднозначности на входе, если они вообще обнаруживаются, рассматриваются как нечто, что всегда должно решаться в пользу единой «правильной» интерпретации, а не интерпретироваться самостоятельно.

### 1.3.1. Способы перевода языковой игры

Художественные тексты традиционно связываются с феноменом языковой игры. В частности, было проведено некоторое количество исследований, касающихся литературных сказок Л. Кэрролла, которые являются собой яркие примеры языковой игры. Между тем, языковая игра является отличительной чертой и других литературных сказок. Эффект языковой игры в литературных сказках возникает в результате использования различных игровых приемов, в частности, в создании большого количества примеров безэквивалентной лексики, которые отражают национально – культурную и фантастическую специфику английских литературных сказок. Авторы сказочных произведений создают большое количество новых слов, и языковая игра в словообразовании состоит в нарушении ограничений на словообразовательные модели в языке, на использовании нестандартных словообразовательных моделей.

Приведем классификацию стилистических приемов языковой игры разных языковых уровней [Гаранина, 1998]:

- стилистико-фонетические средства;
- стилистико-графические средства;

- стилистико-лексические средства;
- стилистико-грамматические средства.

Стилистико-фонетические приемы создания языковой игры охватывают следующие:

- аллитерацию, ассонанс, фонетическую омонимию, тавтограмму и др. (звуковые комбинации, возникающие в результате повторов);
- метатезу, метаграмму, эпентезу, ассимиляцию, анаграмму и др. (элементы речи, в которых допущены какие-либо отклонения от произносительной нормы);
- ономатопею, спунеризм, звукопись, звукосимволизм (установление связи между звуками речи и явлениями окружающего мира) [Цикушева, 2010];
- интонацию и ударение [Гаранина, 1998].

Стилистико-графические средства являют собой эстетически обусловленное использование знаков пунктуации и буквенных символов, для создания комического в тексте.

Графические средства (точка, восклицательный знак, знак вопроса, тире, дефис, запятая, скобки, кавычки, двоеточие, точка с запятой, многоточие, курсив, жирный/полужирный шрифт, капитализация) могут быть 2 видов:

1. знаки препинания, пунктуация;
2. типографические средства.

Пунктуации принадлежит важная роль в передаче отношения автора высказыванию, в намеке на подтекст, в подсказке эмоциональной реакции, которой ожидают от читателя. Знаки препинания – лингвистические образования, которые подчиняются языковым нормам.

Восклицательный знак – передает эмфазу (усиление), эмоции, экспрессию. Когда восклицательный знак употребляется после предложений, которые по своей форме не являются восклицательными, то ,в таких случаях, указывает на ироничное отношение к содержанию высказывания, а иногда и на возмущение по поводу высказываемого.

Запятая: 1) маркирует нарушение последовательности, 2) авторское отношение, 3) может передавать динамичность, 4) может подчеркивать усиление контрастности.

Тире: 1) функция разделения, может вводить авторскую оценку, 2) функция создания эмоциональности, подчеркивание последующего элемента, 3) маркирует незаконченность высказывания, может быть, наличие контекста.

Дефис: 1) создание авторских неологизмов, фразового эпитета (голофразис – окказиональное функционирование словосочетания или предложения как цельно оформленного образования, графически уподобленного слову), 2) для передачи особенности произношения (быстрый темп).

Скобки: 1) вводные конструкции несут функцию выделения нескольких линий повествования. Существует два вида: информативные и воздействующие вводные конструкции (преднамеренные, непреднамеренные), 2) отношение автора к событию.

Кавычки: 1) сигнализируют о наличии иронии, 2) сигнализируют о наличии импликации (подтекста), 3) сигнализируют о наличии употребления слова в необычном значении, 4) маркируют цитату, 5) могут оформлять голофразис.

Многоточие: 1) взволнованность речи, 2) указывать на однородность в конце предложения, а также незаконченность.

Отсутствие отступов между словами: 1) монотонность, конвейер, 2) неологизмы.

Заглавная буква: 1) маркирование специализации (Society – свет, общество), 2) маркирование олицетворения (Mother – nature), 3) маркирование оценочной и эмоциональной коннотации (She was a Woman), 4) нетрадиционность.

Типографические средства используются для зрительного выделения текста.

Курсив: 1) сигнализация авторской подсказки, 2) выделение экзотических слов, 3) выделение иностранных слов, 4) графическая имитация логического и эмфатического ударения, 5) создание иронического эффекта, 6) служит для создания подтекста, 7) указывает на подчеркнутую речевую характеристику персонажа, 8) выделение тематических слов.

Стилистико-лексические средства включают стилистические приемы и выразительные средства языка, которые основаны на использовании стилистических, семантических и других особенностях отдельного слова или сочетания слов. Например, метафора, метонимия, игра слов (каламбур), образные сравнения, ирония, а также зевгма [Жук, 2016: 6], авторские окказионализмы/неологизмы, авторскую ономастическую лексику (говорящие имена, фамилии), авторские инвективы.

Кроме того, к лексическим средствам также относятся: архаизмы, неологизмы, поэтизмы, заимствования, макаронизмы. Сюда же следует отнести употребление просторечий, профессионализмов, заимствований или диалектизмов.

Стилистико-грамматические средства (морфология, синтаксис) охватывают инверсию, вводные конструкции, переосмысление синтаксических значений, эллипсис, пролепса, полисиндетон, прием намеренного изменения частотности использования слов той или иной части речи, использование грамматических элементов другой языковой системы, полиптит и др. [Хайрутдинова, 2008]. Кроме того, грамматическими средствами создания комизма могут выступать фигуры, основанные на повторе.

Одной из проблем, связанных с игрой слов и переводом, которая обсуждалась многими исследователями, это переводимость игры слов. Она подвергается сомнению, потому что игра слов сильно зависит от структуры исходного языка в своём значении и эффекте. Однако, как указывает Д. Делабастита [Delabastita, 1996], «языки различаются по своим структурам, и поэтому разные языки могут иметь разные способы создания языковой игры.

Некоторые формы языковой игры могут также использоваться больше в одном языке, чем в другом».

Перевод языковой игры является сложной задачей, потому что язык проявляется по-разному от одного языка к другому [Alexieva, 1997]. Например, слово, которое имеет более одного значения в английском языке, возможно, имеет соответствующий эквивалент на русском языке, но который имеет только одно значение.

Далее, Б. Алексиева [Alexieva, 1997] говорит, что трудность перевода языковых игр лежит даже глубже, чем в различиях языковых структур. Говорящий на определенном языке представитель определенной культуры будет иметь свою собственную точку зрения на мир, которая и отличает его от другой культуры и языка. Например, шутка, которая воспринимается в английской культуре, возможно, не всегда работает в русской культуре. Несмотря на то, что перевод игры слов является серьезной проблемой для любого переводчика, нельзя сказать, что игра слов совершенно непереводаема. Языковая игра может быть переведена на другие языки, но ее смысл может отличаться от оригинальной игры слов, и контекст, в котором она представлена, также может быть скорректирован с учетом целевой языковой культуры, чтобы целевая аудитория могла воспринять всю забавность языковой игры, как в оригинале.

Вопрос остается в том, сколько свободы может использовать переводчик при создании тех же сообщений в целевом тексте, не упуская при этом никаких деталей исходного текста, а также, как переводчик должен преодолевать проблемы перевода, возникающие в различных языковых системах, разделил переводчиков между теми, кто ориентирован на исходный текст и ориентирован на целевой текст. Д. Мандай [Munday, 2001] говорит, что «до второй половины двадцатого века проблема в изучении перевода заключалась в спорах между буквальным и свободным переводом».

В соответствии с Д. Мандаем, Д. Чиаро [Chiaro, 2005] утверждает, что «на протяжении столетий теоретики спорили либо в направлении слова, либо



в направлении смысла». Те, кто ориентирован на исходный текст, предпочитают перевод, который максимально приближен к исходному тексту. Тем временем те, кто ориентирован на целевой текст, предпочитают перевод, который рассматривает исходный текст как модель при создании нового текста в целевом тексте, пока он передает одно и то же сообщение. Однако в наши дни появились новые споры в области письменных переводов, посвященные некоторым ключевым вопросам, и одним из наиболее важных является вопрос об эквивалентности [Munday, 2001]. Некоторые ученые-переводчики пытались определить природу эквивалентности. Ю. Найда [Nida, 2012] классифицируют эквивалентность на формальную и динамическую. Позже он заменил термин «динамическая» на «функциональная». Ю. Найда объясняет, что формальная эквивалентность фокусируется на самом сообщении как в его форме, так и в содержании. Сообщение на языке реципиента должно максимально соответствовать различным элементам исходного языка. Далее, Ю. Найда говорит, что сообщение в культуре реципиента должно постоянно сравниваться с сообщением в исходной культуре. Соблюдая это, можно достичь «точности» и «правильности».

С другой стороны, динамическая эквивалентность не преследует одинаковость формы и смысла между исходным и целевым текстом, вместо этого она направлена на эффект эквивалентности. Ю. Найда [Nida, 2012] утверждает, что в его определении динамического эквивалента есть три существенных понятия: (1) эквивалентный, указывающий на сообщение исходного языка, (2) естественный, указывающий на рецепторный язык, и (3) ближайший, связывающий обе нацеленности на основе наивысшей степени родства. Само слово «естественный» должно соответствовать (1) языку реципиента и культуре в целом, (2) контексту конкретного сообщения и (3) аудитории языка реципиента.

Подобное разделение было также предложено П. Ньюмарком [Newmark, 1981]. Он предлагает термины «семантический перевод» и «коммуникативный перевод». Основная цель семантического перевода состоит в том, чтобы

«визуализировать точный смысл контекста исходного текста настолько точно, насколько позволяют семантические и синтаксические структуры второго языка». Эта концепция похожа на то, что Ю. Найда называл формальной эквивалентностью. Между тем цель коммуникативного перевода – «произвести на своих читателей эффект, максимально приближенный к тому, который получают читатели оригинала». Эта цель аналогична динамическому эквиваленту.

Вопрос об эквивалентности имеет большое значение при переводе игры слов, ведь игра слов имеет очень специфическую структурную характеристику в исходном языке – произвести своё значение и юмористический эффект. Характер перевода языковой игры зависит от специфики языка и культуры в том, какие изменения должен сделать переводчик в целевом тексте, чтобы сохранить коммуникативную функцию оригинального текста или сохранить эффект, который он оказывает на читателей. Следовательно, вероятность достижения формальной эквивалентности очень мала. К счастью, недавние обсуждения в области перевода благоприятствуют подходам целевых текстов. Например, теория скопоса фокусируется на целевой функции текста [Vermeer, 1989]. Динамическая эквивалентность Ю. Найда, которая позднее была заменена функциональной эквивалентностью, также ориентирована на целевой текст. Ю. Найда [Nida, 2012] утверждает, что функциональная эквивалентность направлена в первую очередь на эквивалентность реакции, а не на эквивалентность формы. Ожидается, что целевой текст будет иметь аналогичный эффект для своих читателей, какой производит исходный текст. Этот подход наиболее удачен для перевода игры слов.

Д. Чиаро [Chiara, 2005] рассуждает, «почему функциональная эквивалентность не должна быть приемлемой эквивалентностью? Это имеет решающее значение для перевода, потому что такое уникальное межтекстовое взаимоотношение среди всех возможных типов текста можно увидеть только в переводе». Далее она объясняет, что помимо оценки эквивалентности в

абсолютных значениях, к проблеме можно подойти с точки зрения степени эквивалентности

Стратегии перевода могут быть названы как «процедуры (вербальные или невербальные), используемые переводчиком для решения проблем, возникающих при осуществлении процесса перевода» [Molina and Albir, 2002]. Д. Делабастиа рассматривает игру слов в ее узком смысле, поэтому он использует термин «каламбур», а не «языковая игра». Наше исследование адаптирует переводческие стратегии Делабастиа к языковой игре в ее широком разнообразии. Таким образом, термин «каламбур» заменяется «языковую игру» (ЯИ). Д. Делабастиа (1996) предлагает следующие восемь стратегий перевода языковой игры:

#### **1. ЯИ – ЯИ**

ЯИ исходного текста переводится ЯИ в целевом тексте, которая может немного отличаться от оригинальной игры слов с точки зрения формальной и семантической структуры, или текстовых функций.

#### **2. ЯИ – не ЯИ**

ЯИ воспроизводится другой фразой, которая может передавать оба смысла языковой игры без ее использования, или передавать только один смысл за счет подавления другого. Безусловно, может случиться и так, что оба компонента ЯИ переводятся ‘до неузнаваемости’.

#### **3. ЯИ – другая стилистическая фигура речи**

ЯИ заменяется иной стилистической фигурой, родственной игре слов (повторение, референтная неопределенность, ирония, парадокс и т. д.), цель которой – передать эффект каламбура исходного текста.

#### **4. Опущение ЯИ**

Часть текста, содержащего ЯИ, просто опускается.

#### **5. ЯИ исходный текст – ЯИ целевой текст**

Переводчик воспроизводит ЯИ исходного текста и, возможно, его непосредственную среду в своей первоначальной формулировке, то есть фактически не «переводя» ее.

## **6. Не ЯИ – ЯИ**

Переводчик вводит ЯИ в той позиции текста, где исходный текст не содержит языковой игры, в качестве компенсации ЯИ исходного текста, опущенного в другом месте, или по любой другой причине.

## **7. Конструирование новой ЯИ**

Добавляется абсолютно новый текстовый материал, который содержит языковую игру и не имеет видимых прецедентов или проявлений в исходном тексте.

## **8. Авторский прием**

Пояснительные сноски в конце книги или подстрочные сноски, комментарии, содержащиеся в предисловиях переводчиков, «антологическое» представление различий, предположительно дополняющих друг друга решений одной и той же проблемы с текстом и т. д.

### **1.3.2. Адекватность и эквивалентность в переводе**

Нацеленный на равноценную замену оригинала, перевод не всегда представляется в максимальной степени тождественным исходному тексту. Однако поскольку межкультурная коммуникация остается актуальной и востребованной, для изучения и достижения полного равенства между оригиналом и переводом были введены термины «эквивалентность» и «адекватность», представляющие общность содержания текстов.

Определенная часть ученых склоняется к выделению эквивалентности как основного условия существования текста, что обуславливается важностью максимального совпадения текста оригинала и текста перевода.

Согласно В.Н. Комиссарову, одной из важнейших задач переводчика является предельно полная передача содержания оригинала и фактической общности содержаний исходного текста и текста перевода. Тем не менее, иная часть переводческого сообщества убеждена в невозможности абсолютной эквивалентности исходного и переводного текстов по причине

семантических, структурных и прагматических различий. Вместо этого она допускает относительную достижимую эквивалентность при переводе, понимание которой каждым ученым отличается.

В отечественной теории перевода соотношение понятий эквивалентности и адекватности перевода трактуется по-разному, рассматривая их как синонимы или как имеющие разное содержание. Так, в статье «О принципе функциональной адекватности перевода» Р. Левицкий в ряде случаев использует термины «адекватность» и «эквивалентность» как взаимозаменяемые [Левицкий, 1984].

Л.С. Бархударов указывает на эквивалентность, как на семантическую категорию, поскольку она означает совпадение текстов на разных языках в плане содержания. Признавая относительность такого совпадения, ученый отмечает, что равноценность исходного текста и перевода устанавливается не на уровне отдельных языковых знаков и даже не на уровне изолированного предложения, а на уровне текста как целого. Тем не менее, нужно учитывать, предложение может выступать в качестве минимального текста. Именно на уровне текста возможно достижение реальной семантической эквивалентности, однако это предполагает необходимость переводческих трансформаций на уровне отдельных элементов и фрагментов смысла текста [Бархударов, 1975].

По В.С. Виноградову, под эквивалентностью следует понимать «сохранение относительного равенства содержательной, смысловой, семантической, стилистической и функционально-коммуникативной информации, содержащейся в оригинале и переводе» [Виноградов, 2001: 9].

Это касается не только явно выраженной рациональной информации, воздействующей на разум рецептора, но и тех ее видов, которые влияют на чувства или имеют скрытый характер. Главным в любом переводе является сохранение смысловой информации, так как все другие виды информации наслаиваются на смысловое содержание и не могут быть переданы без его воспроизведения.

В.Н. Комиссаров писал, что степень эквивалентности может быть достаточно объективно определена путем сопоставления текста перевода с оригиналом и она же служит одним из критериев при оценке результатов переводческого процесса. В ряде случаев для успеха межъязыковой коммуникации достижение максимальной эквивалентности оказывается необязательным, а иногда даже нежелательным. Комиссаров поясняет, что данный факт вызвал необходимость во введении оценочного термина «адекватность перевода», обозначающего «соответствие перевода требованиям и условиям конкретного акта межъязыковой коммуникации» [Комиссаров, 2002: 116]. В соответствии со значениями терминов «эквивалентность» и «адекватность» адекватный перевод включает определенную степень эквивалентности, но эквивалентный перевод может и не быть адекватным.

А.Д. Швейцер определяет эквивалентность, как нормативно-оценочную категорию, реализующуюся в сохранении доминантной функции оригинала и предполагающую максимальную семантическую и прагматическую близость всех компонентов содержаний оригинала и перевода. Адекватность для ученого выступает также нормативно-оценочной категорией, однако, ориентированной на сохранение коммуникативной ситуации и не требующей параллелизма на семиотическом уровне. Таким образом, адекватность представляется более условным понятием для ученого, что приводит к выделению исключительно уровневой модели эквивалентности перевода без выделения уровней адекватности. Типология А.Д. Швейцера выделяет три уровня эквивалентности, каждый из которых соотносится с определенным набором инвариантов:

1. прагматический инвариант (несопоставимость лексического и грамматического состава, сохранение цели коммуникации);
2. семантический инвариант (предполагает компонентный подуровень, реализующийся в грамматических заменах и антонимическом переводе, и ситуационный подуровень, подразумевающий использование

более сложных лексико-грамматических трансформаций);

3. синтаксический инвариант (параллелизм синтаксических структур оригинала и перевода) [Швейцер, 1988].

Уже выше упомянутый В.Н. Комиссаров в своей работе «Теория перевода (лингвистические аспекты)» также сформулировал теорию уровней эквивалентности и выделил следующих пять уровней:

1. уровень цели коммуникации;
2. уровень описания ситуации;
3. уровень высказывания;
4. уровень сообщения;
5. уровень языковых знаков [Комиссаров, 1990].

Выделение настоящих уровней соотносится со степенью передачи коммуникативного, лексического и синтаксического содержания оригинала при переводе. Таким образом, при эквивалентности первого типа, на уровне цели коммуникации, сохраняется только функциональная часть оригинала, в которой содержится цель коммуникации. Эквивалентность на уровне описания ситуации выражается в смысловой близости оригинала и перевода, которая не основывается на общности значений использованных языковых средств. Следующая эквивалентность, осуществляющаяся на уровне высказываний, отличается от предыдущих уровней сохранением общих понятий оригинала, используемых для описания ситуации. При эквивалентности на уровне сообщений воспроизводится значительная часть синтаксических структур, что также обеспечивает существенный параллелизм лексического состава оригинала и перевода. Последним уровнем эквивалентности выступает уровень языковых знаков, который предполагает максимальную близость оригинала и перевода на лексическом и синтаксическом уровнях, а также передачу всех основных содержательных частей.

Говоря о переводческой эквивалентности, мы, прежде всего, говорим о возможности передать содержание текста исходного языка на текст языка

перевода в максимально полном объёме. Однако языковое своеобразие любого текста, ориентированность его содержания на определенную аудиторию, которая обладает лишь ей присущими «фоновыми» знаниями и культурно-историческими особенностями, не может быть с абсолютной полнотой воссоздано на другом языке. Именно поэтому перевод не предполагает создания тождественного текста, но и отсутствие тождества не может служить доказательством невозможности перевода. Утрата каких-то элементов переводимого текста при переводе не означает, что этот текст непереволим. Отсутствие тождественности не мешает переводу выполнять те же коммуникативные функции, для выполнения которых был создан текст оригинала.

Рассмотренные характерные черты и типы эквивалентных отношений между исходным и конечным текстом обусловлены спецификой перевода как лингвистического явления, происходящего в рамках межъязыковой коммуникации. Специфика перевода, отличающая его от всех других видов языкового посредничества, заключается в том, что он предназначается для полноправной замены оригинала. В дальнейшем исследовании под эквивалентностью понимается «общность содержания (смысловая близость) оригинала и перевода», а под адекватностью «соответствие перевода требованиям и условиям конкретного акта межъязыковой коммуникации». Среди представленных типологий наиболее релевантной выступает теория уровней эквивалентности, выдвигающей эквивалентность на уровне цели коммуникации, уровне описания ситуации, уровне высказывания, уровне сообщения и уровне языковых знаков [Комиссаров, 1990; Комиссаров, 2002].



### 1.3.3. Проблема автоматизированного перевода на современном этапе

Преодоление языкового барьера в процессе коммуникации, возникающего как следствие разнообразия существующих народов и используемых ими языков, всегда являлось актуальным и нерешенным до конца вопросом и остается таким до сих пор. Испокон веков данной проблемой всегда занимались переводчики, которые прилагали все свои усилия для наиболее адекватного и эквивалентного перевода. Развитие технологий за последние десятилетия привело к внедрению их в процесс перевода и, следовательно, к появлению нового вида - машинный перевод, исследование которого имеет особую актуальность в настоящее время.

Анализ современной ситуации позволяет нам сделать вывод о том, что данный вид перевода послужил предметом многих исследований, которые рассмотрели и описали многообразие существующих в помощь переводчику систем [Бабушкина, 2006; Хроменков, 2006; Леонтьевна, Марчук, 2007; Переходько, Мячин, 2017; Lewis, 2006; Nino, 2008; Spellman, 2011; Garcia, 2012]. В своих работах ученые используют разную терминологию, что немного затрудняет понимание и разграничение таких терминов, как машинный перевод, компьютерный перевод, автоматический перевод и автоматизированный перевод. Однако, исходя из множества отечественных работ, на протяжении долгого времени родовым выступает термин «машинный перевод», который также соответствует термину «machine translation», встречающемуся в англоязычных источниках [Hutchins, 2001; Novy, King, Popescu-Belis, 2002; Garcia, 2012]. Ю.Н. Марчук дает определение данному термину - «процесс перевода письменных текстов с одного естественного языка на другой с помощью специальной компьютерной программы» [Марчук, 1983: 15]. При этом, исходя из определения, следует, что данный процесс не затрагивает человеческую деятельность, в результате

работы система выдает готовый продукт, который, как предполагается, соответствует по качеству человеческому переводу. Синонимом машинному переводу являются термины «компьютерный перевод» и «автоматический перевод», которые встречаются в работах О.С. Кулагиной, И.В. Переходько и Д.А. Мячина и звучат, как «перевод, выполненный исключительно машиной, без участия человека» [Переходько, Мячин, 2017].

Осознание того, что применение различных компьютерных систем, осуществляющих перевод без участия человека, в большинстве случаев требует редактирования результата переводчиком, приводит к выделению автоматизированного перевода, «метода, при котором перевод осуществляется человеком при использовании программного обеспечения, облегчающего этот процесс» [Там же: 92]. При данном виде именно переводчик служит основной «машиной», выполняющей перевод текста, и именно он делает выбор, какими системами перевода ему пользоваться и на каком этапе ему их применять.

Таким образом, использование терминов машинный, компьютерный, автоматический и автоматизированный зависит от того, какое место в процессе перевода занимает компьютерная система и в какой степени задействован человек.

К характерным особенностям и в первую очередь достоинствам компьютерного перевода, которые привели его к популярности среди пользователей, относятся скорость, универсальность, доступность и отсутствие затрат. Неоспоримым является факт, что использование систем машинного перевода, систем памяти перевода и онлайн-переводчиков значительно ускоряет процесс перевода, поскольку за считанные секунды предоставляет перевод любого текста. Даже несмотря на то, что большинство онлайн-переводчиков имеют ограничение на количество введенных знаков, это лимитирование не является критичным и не замедляет переводческий процесс. Более того, зачастую меньшее количество введенного текста-оригинала способствует получению более качественного перевода с меньшим

числом переводческих ошибок.

Универсальность большинства систем машинного перевода заключается в наличии дополнительных словарей специализированной тематики, например, экономической, юридической и т.д., и постоянно растущем количестве языковых пар. В настоящее время такие онлайн-переводчики, как Google Переводчик, предоставляют возможность в переводе с языков хинди, урду, зулу, иврит и многих других. Доступность и отсутствие затрат также служат большим преимуществом систем, поскольку единственной вещью необходимой для получения доступа к ним является доступ к Интернету. В довершение всего большинство систем являются бесплатными для пользования.

Как уже было описано ранее перевод художественного текста является сложным процессом, поскольку сам текст всегда представляет собой словесное произведение, результат речетворческой деятельности автора, представляющий личную интерпретацию действительности посредством целенаправленно отобранных языковых средств, а также коммуникативно-направленное вербальное произведение, обладающее эстетической ценностью, выявляемой в процессе его восприятия [Белянин, 2000; Маслова, 2000; Бабенко, 2005; Чернякова, 2008]. Таким образом, из этого следует, что при воссоздании текста-оригинала на другом языке важным является сохранение идиостиля автора, прагматического воздействия на читателя и сохранения единства плана выражения с планом содержания, что кажется проблематичным для компьютерных систем.

Учеными выделяются следующие факторы, осложняющие процесс компьютерного перевода, но не служащие огромной проблемой при традиционном переводе:

- языковая неоднозначность, как лексического, так и грамматического характера;
- наличие сложных синтаксических структур, которые могут значительно различаться в языке оригинала и перевода;

- различия в порядке слов в предложении;
  - наличие анафорических связей в тексте;
  - наличие идиом, смысл которых невозможно передавать посредством пословного перевода;
  - наличие неологизмов
  - существование культурных различий языковых сообществ и т.д.
- [Шевчук, 2013].

Из всего следует, несмотря на то, что данные компьютерные системы способствуют автоматизации процесса перевода, его оптимизированию и ускорению, они не могут не иметь определенные недостатки, поскольку в процессе машинного перевода отсутствует такой фактор, как языковая личность переводчика, способная анализировать текст, идентифицировать имеющиеся импликатуры и производить отбор переводческих трансформаций.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Подводя итог первой главы настоящего исследования, следует отметить, что изучение проблем перевода языковой игры является одним из актуальных вопросов современной лингвистики. До сих пор лингвисты не пришли к единому термину для описания языковой игры, но в данной работе мы опирались на понятие Д. Делабаститы, в котором под языковой игрой понимается понятие, объединяющее различные текстовые явления, в которых структурные характеристики языка (или нескольких языков) используются для того, чтобы представить коммуникативно значимое противопоставление двух (или более) языковых структур, имеющих более или менее схожие формы и более или менее разные значения. На наш взгляд данное понятие наиболее полно характеризует структуру языковых игр, не выделяя какой-либо конкретный тип языковой игры и ее функцию. Языковая игра также рассматривается во многих трудах отечественных ученых в разных трактовках. Мы считаем, что именно Т. А. Гридиной было предложено более полное и широкое определение. Под ЯИ понимают уникальную форму лингвокреативной деятельности, которая передает стремление говорящих реализовать собственные языковые возможности. Более того, из данного определения следует отметить, что ЯИ нацелена на использование приемов, которые подчеркивают парадокс между стандартной формой знака и его новой обработкой.

Также до сих пор не решен вопрос о создании единой классификации языковых игр. В результате различных определений языковой игры как у зарубежных, так и у отечественных переводчиков и лингвистов, также существуют и ее различные классификации. Ученые склоняются к мнению, что классификация языковой игры имеет тенденцию быть гибкой. В своем исследовании мы рассмотрели классификацию Д. Делабаститы и Е. А. Гараниной и пришли к выводу, что данные классификации не сведены к

конечному множеству и могут быть дополнены некоторыми пунктами из трудов других ученых.

Кроме того, в первой главе были рассмотрены вопросы о переводимости языковых игр на другие языки. Языковая игра может быть переведена на другие языки, но ее смысл может отличаться от оригинальной игры слов, и контекст, в котором она представлена, также может быть скорректирован с учетом целевой языковой культуры, чтобы целевая аудитория могла воспринять всю забавность языковой игры, как в оригинале.

Для анализа перевода языковых игр в произведениях Р. Даля мы используем стратегии Д. Делабаститы. В нашем исследовании мы адаптируем его стратегии от их узкого применения для «каламбура» до широкого применения различных типов языковых игр.

## ГЛАВА 2. ТРАНСЛЯЦИЯ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В СИСТЕМЕ ПЕРЕВОДА

### 2.1. Стратегии перевода языковой игры в авторском переводе

В теоретической части исследования была рассмотрена классификация переводческих стратегий Д. Делабастиа (1996) при переводе языковой игры автором. Далее все шесть стратегий перевода ЯИ будут рассмотрены в качестве авторских приемов перевода.

#### 1. ЯИ – ЯИ

Можно утверждать, что перевод языковой игры языковой игрой – это наилучшее решение относительно эквивалентности переведенного текста оригинала к тексту оригинала. В 98 случаях из 202 (48.51%), переводчикам удалось сделать это. Самый популярный тип языковой игры, переведенный с помощью данной стратегии – это омофоны и языковая игра, построенная на морфологической структуре. Более половины случаев ЯИ, которая имеет более одного смысла (омонимия, полисемия, паронимия) также переведены с помощью ЯИ – ЯИ, пример приведен ниже.

ИТ: ‘...there is something very fishy about **Wales**.’

‘You means **whales**,’ Sophie said. ‘Wales is something quite different.’

“Wales is whales,’ the Giant said. ‘Don’t gobblefunk around with words...”

ЦТ: – Например, жители острова **Сардиния** пахнут сардиниями.

– Вы хотите сказать – **сардинами**? – поправила его Софи.

– Сардинии и есть сардинии, и не цепляйся к словам!

Р. Даль играет с буквальным значением названия страны и морским животным, поэтому русский переводчик И. Шишкова была вынуждена приспособить омофоны исходного текста настолько близко к русскоязычным эквивалентам, чтобы максимально сохранить исходную игру слов. Она заменила слово «Уэльс» на «Сардиния», остров в Италии, наиболее известный среди взрослых, чем среди детей. В России, слово «Сардиния» ассоциируется

также с определенным видом рыбы. Поэтому переводчик предпочел заменить языковую игру “Wales – whales” при помощи более адаптированной русскому читателю языковой игры «Сардиния – сардины».

Еще один яркий пример, когда переводчику удастся отобразить игру слов в целевом тексте можно проследить по следующим данным.

ИТ: ‘The grass you are standing on, my dear little ones, is made of a new kind of soft, minty sugar that I’ve just invented! I call it **swudge!**’

ЦТ: – Трава, на которой вы стоите, мои дорогие, из недавно изобретенного мною вида мятного сахара! Я называю его «**мяхар**».

Переводчики «Чарли и шоколадная фабрика» М. Барон и Е. Барон использовали достаточно интересный способ перевода неологизма Р. Даля, значение которого невозможно воспроизвести с помощью словарей. Они перевели слово “swudge” с помощью предыдущего словосочетания “minty sugar” (мятный сахар), описывающего значение данного слова. Таким образом, языковая игра «мяхар» появилась в целевом тексте с помощью сложения частей слов «мятный сахар», т.е. методом контаминации.

## 2. ЯИ – не ЯИ

Когда переводчик использует данную стратегию, языковая игра переводится не языковой игрой, которая может сохранить смысл исходного текста, но не эффект языковой игры. Эта стратегия используется в 29,2% случаев. Этот результат показывает, что перевод ЯИ представляет собой непростую задачу. Переводчики используют данную стратегию, потому что не могут подобрать наиболее близкой по значению языковой игры.

Большинство случаев ЯИ в книгах Р. Даля, переведенных с помощью стратегии ЯИ – не ЯИ, это аллитерация (25 примеров из 59)

Тенденция игнорировать сохранение аллитерации при переводе текста вполне понятна. Аллитерация – это стилистическая фигура,



которая требует тщательного подбора слов не только по созвучию отдельных звуков, но и по смыслу. Так, переводчики выбирают сохранение значений исходных аллитераций, чем поддержание звукового сходства, которое, вероятно, закончится нескладным переводом. Если переводчики каким-то образом заставляют себя создавать аллитерации в целевом тексте, перевод выглядят неестественным из-за присутствия странных стилистических фигур, смысл которых трудно считать целевому читателю. Другая вероятная причина, по которой переводчики предпочитают сохранять значение исходного текста стилистической фигуре, состоит в том, что они не могут нарушить контекст. Принуждение к созданию аллитерации в целевом тексте при изменении значений исходного текста может привести к тому, что такая аллитерация не будет соответствовать контексту перевода. Подробное описание следующего примера поможет проиллюстрировать это явление.

**ИТ: smug superior little smile**

**ЦТ: высокомерная ухмылка**

Р. Даль построил аллитерацию “smug superior little smile” не только на повторении согласной s в трех словах, но и на синонимичном значении аллитерируемых слов. Так, слово “smug” означает «самодовольный», а слово “superior” «высокомерный», оба слова подходят как для описания слова “smile”(улыбка), так и для передачи аллитерации. Е. Канищева в своем переводе передает только смысловую функцию ЯИ, вероятно, опасаясь перегрузить словосочетание двумя окрашенными эпитетами, использованными в аллитерации и сделать перевод нелепым.

Другой тип ЯИ, который в основном переводится с использованием стратегии ЯИ – не ЯИ, это неправильное употребление идиом/экспрессий. Решение о переводе идиоматической ЯИ с помощью данной стратегии вполне объяснимо, ведь интерпретация идиомы является довольно сложной задачей не только при переводе ее на другие языки, но и для самих носителей языка. Пример ЯИ, которая переводится не языковой игрой, можно увидеть ниже.

ИТ: “I am told that The Grand High Witch makes it a rule to fry at least one witch at each Annual Meeting. She does it in order to keep the rest of them on their toes.”

“But they don’t have any toes, Grandmamma.”

ЦТ: – Мне рассказывали, – продолжала бабушка, – что их предводительница взяла себе за правило на каждой ежегодной встрече испепелять одну из ведьм. Это держит их в повиновении и страхе.

В данном примере ЯИ “to keep on toes” воспринимается буквально, т.е. «держать кого-то на носках», а в идиоматическом значении выражение звучит, как «держать во внимании». Е. Суриц опустила комический эффект языковой игры, но довольно точно передала смысл идиомы в том контексте, в котором она используется. Это можно объяснить тем, что в русской традиции не существует стереотипа о том, что у ведьм нет пальцев ног, поэтому переводчица не стала включать его в перевод для русских читателей.

### 3. Опускание ЯИ

Следующая стратегия, использованная для перевода языковой игры в произведениях Р. Даля – опускание ЯИ. В 26 случаях (12,87%) ЯИ была переведена с помощью этой стратегии. Типы ЯИ, которые были переведены с помощью этой стратегии, это аллитерация и морфологическая структура. Опускание происходит в случае, когда переводчику не удается найти точный эквивалент как для передачи смысла ЯИ, так и для передачи ее комического эффекта. Рассмотрим более подробно на следующих примерах.

ИТ: **stinks like a sewer**

ЦТ: –

ИТ: **troggy little twit**

ЦТ: –

ИТ: 'And there I was telling him to eat the **filthsome snozzcumber** and you was all the time inside it!' the BFG cried.

ЦТ: – А я ещё уговаривал Кровушкипопъём **полакомиться шишгурятиной!**

Переводчики Е. Суриц и И. Шишкова решили удалить данные аллитерации и неологизмы, которые служат для выражения оскорблений. Переводчики, вероятно, считали, что опущение ругательств не нарушит поток информации из текста. Таким образом, когда переводчики не могут найти нейтральное решение для перевода ЯИ, они прибегают к ее опущению.

#### 4. ЯИ – другая стилистическая фигура речи

По статистике, языковая игра переведена другими стилистическими фигурами речи в 14 случаях (6,93%). Стилистические фигуры речи, связанные с языковой игрой, могут выступать в форме повторения, иронии, рифмы, парадокса и т.д. Большинство из этих случаев представлены аллитерацией (5 примеров) и омонимами (4 примера). Ниже приведены примеры омонимов, которые были переведены рифмованными фразами.

ИТ: A **CORN** FROM THE TOE OF A **UNICORN**

ЦТ: мозоль **гиены**, не соблюдавшей личной **гигиены**

ИТ: THE **HIDE** (AND THE SEEK) OF A SPOTTED WHANGDOOD

ЦТ: **кожа** (и **рожа**) пятнистой тарарабумбии

М. И. Фрейдкин не смог подобрать эквивалентные омонимичные пары слов в русском языке, поэтому перевел языковую игру с помощью рифмы. В данном варианте переводчику удалось сохранить комический эффект языковой игры за счет другой стилистической фигуры – рифмы, но смысл омонимической пары, на которой построена ЯИ, пришлось опустить.

#### 5. ЯИ исходный текст – ЯИ целевой текст

Данная стратегия применяется только в 3 случаях перевода ЯИ. Примеры применения этой стратегии можно увидеть в следующих данных.

ИТ: 'But they can't be real people,' Charlie said.

'Of course they're real people,' Mr Wonka answered. 'They're **Оомпра-Лоомпас.**'

ЦТ: – Но это же **НЕ НАСТОЯЩИЕ ЛЮДИ**, – сказал Чарли.

– Разумеется, **НАСТОЯЩИЕ**, – возразил мистер Вонка. – Это **умпа-лумпы**.

Выдуманнные человечки Р. Даля, известные по всему миру, как “Oompa-Loompas”, переведены Е. Барон и М. Барон транслитерацией, переводчики хотели сохранить оригинальное название и не стали изобретать неологизм для «умпа-лумпов» в русском языке.

ИТ: 'Knock-Knock,' said the President.

'Who's there?' said the Soviet Premier.

'**Warren**.' 'Warrenwho?'

'**Warren** Peace by Leo Tolstoy,' said the President.

ЦТ: – Тук-тук! – сказал президент.

– Кто там?

– **Дон**.

– Какой Дон?

– **Тихий**. Роман Михаила Шолохова, – сказал президент.

Данный пример стоило отнести к стратегии перевода ЯИ – ЯИ. Название «Войны и мира» не перенесено на русский язык транслитерацией, но и само произведение заменено на «Тихий Дон». Фактически, данное переводческое решение является ярким примером того случая, когда переводчик обращает смысл языковой игры, который вносил автор, ее комический эффект и тип языковой игры, как в исходном тексте.

ИТ: Sophie took the book out of his hand. Nicholas Nickleby,' she read aloud.

'By **Dahl's Chickens**,' the BFG said.

'By who?' Sophie said.

ЦТ: Софи взяла книгу и прочитала вслух её название:

– «Николас Никльби».

– **Даля Чиккенса**, – сказал БДВ.

– Кого-кого? – спросила Софи.

Языковая игра, построенная Р. Далем с помощью спунеризма на имя писателя Чарльза Диккенса, не требует поиска аналога в русском языке. Перепутанные буквы в имени и фамилии писателя звучат одинаково, как в английском языке, так и в русском. Таким образом, И. Шишкова фактически не переводила языковую игру “Dahl’s Chickens– Charles Dickens”.

#### 6. Не ЯИ – ЯИ

Это стратегия, с помощью которой текст, не содержащий ЯИ, переводится языковой игрой. Речь идет о компенсации языковой игры, ранее опущенной в тексте. Только 2 случая переведены данным способом.

ИТ: ‘Every human bean is diddly and different. Some is scrumdiddlyumptious and some is uckyslush. Greeks is all full of **uckyslush**. No giant is eating Greeks, ever.’

ЦТ: – У каждого человека свой вкус! Кто попостнее, кто пожирнее... Все **греки** жёсткие, как скорлупа **грецких орехов**. Ни один великан их есть не станет!

ИТ: ‘Your **Majester**,’ he said. ‘I is your humbug servant.’ He bowed again.

ЦТ: – Ваше величество, – сказал он, – **я к вашим верблюдам!**

Р. Даль придумывает неологизм “uckyslush” в качестве прилагательного, описывающего греков, а И. Шишкова опускает языковую игру, построенную на неологизме, и вводит омонимичную пару «греки – грецкие орехи» (в другом месте предложения и в качестве другой части речи), подобную таким же парам, использованным в исходном тексте ранее. Во втором случае происходит аналогичная ситуация, но неологизм “Majester” при опущении компенсируется языковой игрой, построенной на неправильном использовании экспрессивного выражения. «Я к вашим верблюдам» образовалось из выражения «я к вашим услугам», таким образом, языковая игра служит для создания комического эффекта.

## 2.2. Приемы перевода языковой игры в машинном переводе

Перевод как вид языковой деятельности с момента своего возникновения играл важную роль в человеческом обществе, т.к. обеспечивал возможность межъязыкового общения, а, следовательно, успешного взаимодействия и коммуникации.

Для любого вида перевода важна коммуникативная эквивалентность текста на языке перевода. Необходимо отметить, что этот критерий определяется следующими основными требованиями [Кабаченко И.Л., Игнатова Н.Н.]:

- текст перевода должен в возможно более полном объеме передавать содержание оригинала;
- текст перевода должен соответствовать нормам языка перевода, чтобы исключить искажение восприятия;
- текст перевода должен быть примерно сопоставим с оригиналом по своему объему, чем обеспечивается сходство стилистического эффекта с точки зрения лаконичности или развернутости выражения.

Могут ли этим критериям соответствовать системы машинного (автоматического) перевода, получившие значительную популярность в последние годы? Для ответа на этот вопрос необходимо определить понятие машинного перевода, а также общие принципы работы этих систем.

*Машинный перевод* (Machine Translation, МТ) — это технология связного перевода текстов компьютерной программой с одного естественного языка на другой.

Программы, разработанные на основе технологии Machine Translation (машинный перевод), осуществляют связный перевод текста, используя определенные лингвистические алгоритмы. С помощью систем с технологией Machine Translation можно мгновенно получить черновой вариант перевода, когда необходимо быстро уловить общий смысл текста.

Сегодня компьютерные программы перевода в достаточной степени подходят для формирования так называемого чернового варианта будущего текста, который к окончательному виду должен привести профессиональный переводчик. При этом необходимо отметить, что в области машинного перевода в последнее время наблюдается ощутимый прогресс (например, подключение в конце 2016 года к сервису “Google Translate” самообучающейся нейросети, со временем выполняющей все более приближенные к человеческим переводы)

Но возникает вопрос: может ли машинный перевод использоваться для перевода художественных текстов, которые отличаются огромным количеством средств выразительности?

В рамках нашего исследования в качестве материала для изучения эффективности систем автоматического перевода “Google Translate” [<https://translate.google.ru/>] «Яндекс.Переводчик» [<https://translate.yandex.ru/>] и “Memsources” [<https://memsource.com/>] использовались отобранные в предыдущем исследовании примеры языковой игры, взятые из произведений Р. Даля. Анализ результатов машинного перевода представлен по типам ЯИ.

#### 1. ЯИ на основе морфологической структуры

Изобретенные автором слова отличаются от обычных, широко употребляемых обозначений новизной внутренней формы или своеобразием сочетания элементов. Авторские неологизмы часто не становятся единицами словаря, хотя наиболее удачные и коммуникативно-значимые или необходимые слова перенимаются и попадают в словарный состав языка.

В системах машинного перевода неологизмы распознаются и переводятся несколькими способами. Например, 37 случаев неологизмов не распознаются системой как существующие единицы в массивах текстов и, соответственно, переводятся аллитерацией, опущением или вовсе не имеют варианта перевода, содержащего ЯИ, что не является удачным переводом, соответствующим авторскому, как показано в таблице ниже.

*'And oh, what a terrible country it is! Nothing but thick jungles infested by the most dangerous beasts in the world **hornswogglers** and **snozzwangers** and those terrible wicked **whangdoodles**.'* (CATCF: 42)

Таблица 1. Аллитерация/опущение ЯИ

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsource
-И о, какая это ужасная страна! Ничего, кроме густых джунглей, кишачих самыми опасными зверями в мире, злобными <b>чудовищами</b> и <b>сноцвангерами</b> , и этими ужасными злобными <b>чудовищами</b> .	-О, какая это ужасная страна! Ничего, кроме густых джунглей, кишачих самыми опасными зверями в мире <b>рогоносцами</b> , <b>снозвангерами</b> и этими ужасными злыми <b>уангдудлами</b> .	Ничего, кроме густых джунглей, зараженных самыми опасными зверями в мире, <b>рогами</b> и <b>соцванджерами</b> и ужасными злобными <b>вигангами</b> .

Далее, по статистике 20 неологизмов распознаются в системах МП частично, то есть переводу подлежит только одна из морфем. Такой способ перевода также не является удачным вариантом, поскольку ЯИ, основанная на неологизме, теряется, и перевод выглядит неполным и дословным. Приведенный пример языковой игры 'school-chiddlers' в таблице 2, основанный на контаминации слов 'school+child+toddler', в системах МП приобретает значение первой морфемы «школьники», тем самым теряя смысл двух других морфем и ЯИ автора.

*'Other giants is all saying they is wanting to gallop off to England tonight to guzzle **school-chiddlers**,' the Bloodbottler said.* (BFG: 49)

Таблица 2. Частичный перевод неологизма

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsource
«Все другие гиганты говорят, что они хотят сегодня вечером поскакать в Англию, чтобы поглотить <b>школьников</b> », - сказал Bloodbottler.	-Другие великаны только и говорят, что хотят сегодня же ускакать в Англию, чтобы пожрать <b>школьных детишек</b> , -сказал кровопийца.	«Другие гиганты говорят, что они хотят сечь в Англию сегодня вечером, чтобы погубить <b>школьников</b> », - сказал Кровоточитель.

Неологизмы, образованные способом деривации (5 случаев), переводятся системами МП дословно, опуская значение аффикса, который используется для намеренного изменения части речи слова с целью создания комического эффекта. Такой перевод не является эквивалентным, как



показано в таблице 3, так как ЯИ не сохраняется, но его можно назвать адекватным, поскольку система распознает грамматическую ошибку в аффиксе и переводит только основу слова, выбирая грамматически верную часть речи в согласовании с контекстом.

*'It's **disgust**erous!' the BFG gurgled. 'It's sickable! It's rotsome! It's maggotwise! Try it yourself, this foulsome snozzcumber!'* (BFG: 41)

Таблица 3. Опускание аффикса неологизма

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsources
-Это <b>отвратительно!</b> " BFG булькнул. -Это болезненно! Это круто! Это опарышно! Попробуйте сами, этот отвратительный снодзум!	-Это <b>отвратительно!</b> -булькнул БДВ. -Это же тошнотворно! Это же гниль! Это же опарыш! Попробуй сам, этот мерзкий Сноб!	«Это <b>отвратительно!</b> » BFG вырвался. «Это больно! Он гниет! Это магготиз! Попробуй сам, этот дурацкий подражатель!»

Единственным случаем эквивалентного перевода без потери ЯИ можно обозначить следующий пример неологизма, переведенного системой “Memsources”, в таблице 4.

*'It's a razztwizzler,' the BFG said. 'It's **gloriumptious.**' He turned away and strode across the cave and picked up his dream-catching net.* (BFG: 56)

Таблица 4. Перевод с сохранением ЯИ

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsources
-Это разворец, сказал BFG. - Это <b>великолепно</b> , - он отвернулся и шагнул через пещеру и поднял свою ловящую сны сеть.	-Это разтвиззлер, - сказал БДВ. - Это <b>великолепно</b> , - он отвернулся, пересек пещеру и поднял свою сеть для ловли снов.	«Это разгадчитель», - сказали в BFG. «Это <b>славословительно</b> ». Он отвернулся и проехал через пещеру и взял свою мечтательную сеть.

Таким образом, можно утверждать, что системы МП не способны распознавать смысловые морфемы контаминаций и неологизмов, поэтому могут быть использованы только в качестве словарей для перевода составляющих слов, выявленных переводчиком самостоятельно.

## 2. Аллитерация

Системы МП используют при переводе наиболее часто встречающиеся слова в корпусе текстов. Аллитерация является авторским приемом, при

котором автор намеренно подбирает слова, имеющие одинаковые согласные звуки. Соответственно, подбор синонимичных слов для сохранения аллитерации не является алгоритмом системы МП. Только 2 случая аллитерации из 62 переведены эквивалентно. В таблице 5 можно увидеть, как система «Яндекс.Переводчик» сохраняет авторскую аллитерацию согласно корпусу переводов.

Таблица 5. Эквивалентный перевод аллитерации

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsources
swift and silent (TW: 81)		
быстрый и тихий	быстро и бесшумно	быстрый и тихий
serious and snitching (BFG: 23)		
серьезный и доносящий	серьезный и стукач	серьезный и доносящий

Как показывает статистика, эквивалентный и адекватный перевод аллитерации посредством систем МП невозможен без авторского постредактирования. Здесь следует отметить удобство систем “Google Translate” и «Яндекс.Переводчик» в отношении подбора синонимов и вариантов частей речи переводимого слова, что позволяет переводчику подобрать нужный синоним, соответствующий аллитерируемым словам.

### 3. Неправильное использование идиомы / выражения

Тенденция систем МП к дословному переводу сохранилась во всех 22 случаях (100%) при переводе ЯИ, основанной на неправильном использовании идиомы или устойчивого выражения. Это можно объяснить тем, что все устойчивые выражения, идиомы, пословицы и поговорки хранятся в массивах текстов в своей изначальной интерпретации. Поэтому после намеренной замены одной или нескольких единиц устойчивого выражения с целью создания комического эффекта ЯИ не распознается системами МП, как единый «неделимый» элемент перевода, и каждый ее элемент переводится дословно, опуская не только идею ЯИ, но и хранящийся в памяти системы «верный» вариант устойчивого выражения и соответствующий перевод.

Таблица 6. Дословный перевод ЯИ «Неправильное использование идиомы / выражения»

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsource
‘If I don't, I will be nothing but skin and groans.’ (BFG: 37)		
«Если я этого не сделаю, я буду только кожей и стонами».	- Если я этого не сделаю, от меня останутся только кожа да стоны.	«Если я этого не сделаю, я буду лишь кожей и стоном».

Очевидно, что системы МП не распознают намеренную ошибку автора в использовании устойчивого выражения ‘skin and bones’ и переводят текст дословно, согласно корпусу, упуская ЯИ автора, как показано в таблице 6.

Таким образом, системы МП не предоставляют адекватный и эквивалентный перевод при неправильном использовании идиомы/выражения, и не могут использоваться в качестве словарей в помощь переводчику, поскольку данный тип ЯИ содержит культурно обусловленный подтекст, воспринимаемый только носителями данной культуры.

#### 4. Омонимы

Основная идея омонимии состоит в том, что два / или более слова, идентичные как по звуку, так и по написанию, различаются по смыслу. Омонимы английского языка в большинстве случаев не имеют аналогий с омонимами русского языка, поэтому перевод данного типа ЯИ является затруднительным даже для переводчика, поскольку для сохранения авторской ЯИ приходится подбирать омонимы, соответствующие русскому дискурсу. Системы МП не справляются с данной задачей, поскольку все 24 случая омонимии (100%) не были переведены адекватно в соответствии с эквивалентами в русском языке.

*‘Knock-Knock,’ said the President. ‘Who der?’ ‘Ginger.’ ‘Ginger who?’ ‘Ginger yourself much when you fell off the Great Wall of China?’ said the President. (CATGGE: 28).*

Таблица 7. Перевод омонимии

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsource
«Тук-тук», - сказал президент. «Кто дер?», «Имбирь». «Имбирь, кто?» «Имбирь много, когда вы упали с Великой китайской стены?», - сказал президент.	- Тук-тук, - сказал президент. - А кто дер?' 'Имбирь. - Какой еще Джинджер?- А вы сами сильно имбирите, когда упали с Великой Китайской стены?- сказал президент.	— Тук-тук, — сказал президент. «Кто дер?» «Джинджер». «Джинджер кто?» «Имбирь сам много, когда ты упал с Великой китайской стены?» сказал президент.

В таблице 7 можно проследить, что системы МП распознают омонимы как разные части речи, но не подбирают соответствующие эквивалентные единицы в русском языке. Таким образом, данный тип ЯИ не может быть переведен автоматически, для достижения эквивалентности и адекватности перевода необходимо подобрать соответствующие переводческие решения.

### 5. Паронимы

Паронимы подразумевают языковую аномалию, когда два или более слов имеют схожее, но не полностью идентичное написание и произношение. Как и в случае с омонимами, паронимы требуют поиска подходящих соответствий в языке перевода. Поэтому ожидаемым результатом перевода системами МП был абсолютно безэквивалентный перевод, однако 1 из 12 случаев паронимов получил достаточно эквивалентный перевод в силу совпадения англоязычных и русскоязычных паронимов “false-фальшивый” и “falsetto-фальцет”.

*“He had a false moustache, a false beard, false eyelashes, false teeth and a falsetto voice”. (CATGGE: 25)*

Таблица 8. Эквивалентный перевод паронимов

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsource
У него были накладные усы, накладная борода, накладные ресницы, вставные зубы и фальцетный голос.	У него были <b>фальшивые</b> усы, <b>фальшивая</b> борода, <b>фальшивые</b> ресницы, <b>фальшивые</b> зубы и <b>фальцет</b> в голосе.	У него были <b>накладные</b> усы, <b>накладная</b> борода, <b>накладные</b> ресницы, <b>вставные</b> зубы и <b>фальцетный</b> голос.

В таблице 8 наблюдается различие переводов систем “Google Translate” и “Memsorce” от «Яндекс.Переводчик». Согласно адекватности “Google Translate” и “Memsorce” переводят словосочетания «накладные усы», «накладная борода», «накладные ресницы», «вставные зубы» и «фальцетный голос» грамматически и семантически верно, но упускают идею ЯИ. «Яндекс.Переводчик» в свою очередь предлагает свой вариант перевода, при котором сохраняется эффект авторской ЯИ, несмотря на отсутствие грамматического согласования.

#### б. Спунеризм

Принцип образования спунеризма заключается в замене местами букв в слове. При этом полученное слово может быть, как неизвестным для словаря (неологизмом), так и общепринятым, но употребленным неверно, создавая намеренный эффект лексической ошибки. Таким образом, системы МП переводят такие общепринятые слова дословно согласно памяти переводов, тем самым упуская спунеризмы, в 8 случаях из 10, что не является эквивалентным переводом.

В таблице 9 представлены 2 удачных примера перевода спунеризмов системами МП. Первый пример со словом “prosefors-professors” переведен системой “Memsorce” как «просефоры», что можно назвать эквивалентным переводом, с последующим постредактированием, так как в слове «просефоры» не хватает буквы «с». Второй пример переведен эквивалентно системами «Яндекс.Переводчик» и “Memsorce”, но также с последующим постредактированием буквы «о» на букву «а»: *портъедо-портедо-торпеда*.

Таблица 9. Эквивалентный перевод спунеризма

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsorce
'Dreams is very mystical things,' the BFG said. 'Human beans is not understanding them at all. Not even their brainiest <b>prosefors</b> is understanding them. Has you seen enough?' (BFG: 86)		
«Сны - это очень мистические вещи», - сказал BFG. «Человеческие бобы не понимают их вообще. Даже их самые умственные <b>просфоры</b> не	- Сны - это очень мистические вещи, - сказал БДВ. - Человеческие бобы их совсем не понимают. Даже самые умные <b>просфорсы</b> не понимают их. А ты видел достаточно?	«Мечты — это очень мистические вещи», — сказал БФГ. «Человеческие бобы совсем не понимают их. Даже их самые смелые <b>просефоры</b> не понимают

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsorce
понимают их. Вы видели достаточно?»		их. Видел ли ты достаточно?»
<p>'You do not put him inside,' the BFG said.          'You sling him underneath the belly of your bellypopper and carry him like a porteedo.'          'Like a what?' said the Head of the Air Force.          'Like a torpedo,' Sophie said. (BFG: 182)</p>		
«Вы не кладете его внутрь», сказал BFG. «Ты закинешь его под живот своего пупка и несешь его, как <b>портиро</b> ».	-Ты его не сажай, - сказал БДВ. - Ты подвешиваешь его под брюхо своего пупка и несешь, как <b>портъедо</b> .	— Вы не помещаете его внутрь, — сказали в BFG. «Ты сбиваешь его под животом своего беллипоппера и носишь его как <b>портедо</b> ».
«Как что?» сказал глава ВВС.	- Например, что?- сказал глава Военно-Воздушных сил.	«Как что?» заявил глава ВВС.
«Как <b>торпеда</b> », - сказала Софи.	- Как <b>торпеда</b> , - сказала Софи.	— Как <b>торпеда</b> , — сказала Софи.

## 7. Полисемия

Основное отличие полисемии от омонимии состоит в том, что помимо идентичного написания и произношения слова имеют схожие (родственные) значения. Всего обнаруженных случаев полисемии в исследуемых источниках 5, переведен эквивалентно 1 случай. Данный пример представлен в таблице 10 ЯИ здесь построена вокруг слова «pest», которое имеет два значения. Первое – это «насекомое или небольшое животное, которое вредит или повреждает культуры». Второе значение – «раздражающий человек».

*“Not me!” cried Centipede happily. “I am a **pest** and I’m proud of it! Oh, I am such a shocking dreadful **pest**!” (JATGP: 71)*

Таблица 10. Эквивалентный перевод полисемии

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsorce
«Кажется, что почти всех здесь любят!» сказал Джеймс. «Как это мило!» «Не я!»- воскликнула Сороконожка счастливо. «Я <b>вредитель</b> , и я горжусь этим! О, я такой шокирующий ужасный <b>вредитель!</b> »	- Кажется, здесь любят почти всех!- сказал Джеймс. “Как это мило!” - Только не я!- радостно воскликнул сороконожка. - Я <b>вредина</b> и горжусь этим! О, я такая отвратительная, ужасная <b>вредина!</b>	«Кажется, что почти всех здесь любят!» сказал Джеймс. «Как мило это!» «Не я!» плакала Соронога счастливо. «Я <b>вредитель</b> и горжусь этим! О, я такой шокирующий ужасный <b>вредитель!</b> »

Поскольку данный пример англоязычной полисемии имеет эквивалент в русском языке, система МП, переводя данное слово согласно памяти переводов, предоставляет эквивалентный перевод ЯИ, сохраняя полисемию «вредитель сельскохозяйственных культур» и «человек-вредитель». Однако, несмотря на то, что задача при переводе облегчается наличием русскоязычного аналога, система «Яндекс.Переводчик» предоставляет перевод без сохранения полисемии.

## 8. Омофоны

Омофоны относятся к слову или цепочке слов с различным написанием, но идентичным произношением. В таблице 11 представлены 2 случая омофонов, переведенных эквивалентно всеми используемыми системами МП. Автор строит ЯИ на созвучности рек «Mississippi» и «Missouri» с именами “Mrs Sippi” и “Miss Souri”. В силу того, что система МП переводит имена с помощью аллитерации, а результат полученной аллитерации в свою очередь совпадает с исходными словами, на которых построена ЯИ, перевод на выходе является адекватным и эквивалентным.

*“We is off to Mrs Sippi and Miss Souri to guzzle them both!” (BFG: 101)*

Таблица 11. Эквивалентный перевод омофонов

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsourse
«Мы едем к миссис Сиппи и мисс Сури, чтобы пожрать их обоих!»	-Мы идем к миссис Сиппи и Мисс Сури, чтобы сожрать их обоих!	«Мы едем к миссис Сиппи и мисс Сури , чтобы пожрать их обоих!»

## 9. Синтаксическая структура

Синтаксическая структура дает возможность появлению ЯИ с помощью создания неоднозначных предложений. Существует только один пример синтаксической структуры, и его можно увидеть ниже.

*“There was the President's Chief Financial Adviser, who was standing in the middle of the room trying to **balance the budget on top of his head**, but it kept falling off”.* (CATGGE: 24)

Ситуация, когда произошла синтаксическая неоднозначность, состояла в том, что президент США собрал встречу о странном объекте, летающем в

воздушном пространстве. Одним из участников стал главный финансовый советник, который, несмотря на то, что тема встречи представляла собой угрозу в воздушном пространстве США, пытался “balance the budget on top of his head”.

Источником двусмысленности является слово “balance”. “Balance” означает «быть в гармонии, балансировать». Однако, “balance” в финансовом выражении означает «удостовериться, что сумма потраченных денег не превышает сумму полученных денег». Предложение “balance the budget on top of his head” неоднозначно потому, что даже если контекст связан с финансовым материалом, есть вероятность, что главный финансовый советник физически попытался «сбалансировать бюджетную книгу на голове».

В таблице 12 можно увидеть, что все используемые системы МП предоставляют эквивалентные переводы ЯИ, построенной на уровне синтаксической структуры.

Таблица 12. Эквивалентный перевод ЯИ, построенной на уровне синтаксической структуры

Google Translate	Яндекс.Переводчик	Memsources
Был главный финансовый советник президента, который стоял посреди комнаты, пытаюсь сбалансировать бюджет над головой, но он продолжал падать.	Там был главный финансовый советник президента, который стоял посреди комнаты, пытаюсь сбалансировать бюджет на макушке своей головы, но он продолжал падать.	Там был главный финансовый советник президента, который стоял посреди комнаты, пытаюсь сбалансировать бюджет на макушке, но он продолжал падать.



## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Результаты и выводы показали, что большинство языковых игр, обнаруженных в сказках Р. Даля, созданы на основе морфологической структуры в 62 случаях (30,69%). Есть два шаблона, по которым Р. Даль создавал новые слова: первый - это объединение двух не связанных слов в одно для того, чтобы создать совершенно новое слово, а второй – путем соединения двух синонимичных слов в одно новое слово с более сильным эффектом, чем его составляющие (неологизм и контаминация). По количеству равная морфологической структуре следует игра слов, представленная аллитерацией в 62 примерах (30,69%). Аллитерация была использована Далем для более выразительного изображения или описания ситуации в юмористическом ключе, чтобы смягчить колкий юмор нетрадиционными юмористическими сравнениями. Далее следует омонимия и неправильное употребление идиомы / экспрессивного выражения, которые прослеживаются в 24 случаях (11,88%) и 22 случаях (10,89%) соответственно. Оставшееся число языковых игр составляют 12 случаев паронимии (5,94%), 10 случаев спунеризма (4,95%), 5 случаев полисемии (2,47%) и 4 случая омофонии (1,98%), а также один случай языковой игры, основанный на синтаксической двусмысленности (0,51 %).

Причина частого появления языковой игры, основанной на морфологическом изменении и аллитерации, состоит в том, что вымышленные слова и аллитерирующие фразы используют более упрощенные формы, которые менее сложны для понимания читателями-детьми, чем игра слов омофонических или паронимических типов, а также, игра слов, основанная на синтаксической двусмысленности.

Кроме того, было выявлено, что игра слов является ценным инструментом для описания персонажей в произведениях Даля, а также служит для создания юмористического эффекта и нарушения табу.

Анализ также показывает, что наиболее используемой стратегией авторского перевода является ЯИ – ЯИ в 98 случаях (48,51%). Языковая игра была переведена не языковой игрой в 59 случаях (29,2%). 26 примеров (12,87%) языковой игры были опущены при переводе. Далее, 14 примеров (6,93%) языковой игры были переведены другими стилистическими фигурами. Стратегиями, которые были использованы в меньшей степени, оказались ЯИ исходный текст – ЯИ целевой текст с 3 примерами (1,48%) и не ЯИ – ЯИ с 2 примерами (0,99%). В целом, переводчики предпочли использовать стратегию ЯИ – ЯИ. Однако больше половины примеров переведены с помощью других переводческих решений. Этот результат показывает, что перевод языковой игры эквивалентной языковой игрой является непростой задачей в силу культурных и языковых различий. Переводчики использовали иные стратегии, потому что не могли найти подходящую языковую игру в русском языке.

Системы МП справились с переводом 1 случая ЯИ (0,49%), постороенной на морфологической структуре слова, 2 случаев аллитерации (0,99%), 1 паронима (0,49%), 2 случаев спунеризма (0,99%) и омофонов (0,99%), а также 1 случая полисемии (0,49%) и ЯИ, построенной на уровне синтаксической структуры (0,49%). Таким образом, было выявлено, что эквивалентность авторского перевода составляет 50%, поскольку был успешно переведен 101 случай ЯИ. В то время как эквивалентность машинного перевода составляет всего 4,95% с эквивалентным переводом ЯИ в 10 случаях из 202 возможных.

Используемые системы машинного перевода по-разному справлялись с переводом различных типов языковой игры. Так, например, система «Яндекс.Переводчик» несколько раз была точнее при переводе ЯИ, в то время как системы Google Translate и “Memsources” передают предложения грамматически более верно. Следует также отметить удобство автоматизации всех систем. «Яндекс.Переводчик» и “Google Translate” оснащены удобной функцией выделения слова с целью просмотра его возможных частей речи и значений. Система “Memsources” в свою очередь является платформой для

перевода с использованием технологии искусственного интеллекта, позволяющего идентифицировать контент, который может быть качественно переведен автоматически. С помощью данного программного обеспечения можно заниматься не только единичными переводами, а заниматься целыми переводческими проектами, работая в команде.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Анализ конечного результата показывает, что в процессе передачи средств художественной выразительности на другом языке очень важна индивидуальность занимающегося переводом человека, поскольку однозначный и единственно верный вариант перевода часто отсутствует. В результате этого перевод художественного текста превращается в процесс творческого характера, а переводчик – в соавтора создателя оригинала [Везнер И.А. Компьютерный перевод].

Кроме того, в художественных произведениях часто присутствует культурно обусловленный подтекст, который без затруднений воспринимается носителями данной культуры. Для переводчика в этом случае культурная дистанция в некоторых случаях может сделать поиск аналога такой импликации достаточно сложным [Чиронова И.И. Культурная детерминированность межкультурной коммуникации как переводческая проблема].

Нетрудно заметить, что перевод художественных произведений связан не только с лингвистическими, но и со значительным количеством экстралингвистических факторов. Учёт всех этих факторов в работе автоматических систем перевода является очень непростой задачей и одной из основных целей и перспектив в компьютерной лингвистике.

Несмотря на повторяющиеся и ожидаемые особенности многих типов дискурса, юмор и языковая игра выходят за рамки большинства реальных применений обработки естественного языка. Это связано с тем, что такие применения могут лишь строго применять фиксированный набор созданных вручную или автоматически настроенных правил, касающихся словарного запаса, грамматики и семантики языка. В то время как машинный и автоматизированный перевод достаточно хорошо работают на общепринятом стандартном языке, они не могут надёжно работать с текстами, которые намеренно игнорируют языковые соглашения для создания комического

эффекта. Для компьютеров аномалии и неоднозначности на входе, если они вообще обнаруживаются, рассматриваются как нечто, что всегда должно решаться в пользу единой «правильной» интерпретации, а не интерпретироваться самостоятельно.

Таким образом, перевод языковой игры посредством систем машинного перевода не является настолько адекватным и эквивалентным по сравнению с авторскими вариантами перевода. Соответственно, в настоящее время растет интерес к разработке поддержки САГ инструментов для текстов, содержащих различные языковые аномалии, которая решает особые структурные, стилистические, лингвистические и герменевтические проблемы.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Амосова Н.Н. Основы английской фразеологии. Ленинград: Издательство ЛГУ, 1963. 208 с.
2. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: УРСС: Едиториал УРСС, 2004. 571 с.
3. Бабенко Л.Г. Лингвистический анализ художественного текста. Теория и практика: Учебник; Практикум. М.: Флинта: Наука, 2005. 496 с.
4. Бабушкина Н.В. Исследование результатов машинного перевода герундия: особенности анализа и критерии редактирования: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.21. Омск, 2006. 242 с.
5. Бархударов Л.С. Язык и перевод. Вопросы общей и частной теории перевода. М.: Междунар. отношения, 1975, 239 с.
6. Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М.: Искусство, 1986. 447 с.
7. Болотнова Н.С. О методике изучения ассоциативного слоя художественного концепта в тексте // Вестник ТГПУ. Томск, 2007. Т. 2. №65. С. 74-79.
8. Ванников Ю.В. Виды адекватности и типология перевода // Совершенствование перевода научно-технической литературы и документов: Тез. докл. всесоюзн. конф. М, 1982.
9. Виноградов В.С. Введение в переводоведение: Общие и лексические вопросы. М., 2001. 117 с.
10. Виноградов В.В. О языке художественной литературы. М.: Государственное издательство художественной литературы, 1950. 656 с.
11. Виноградов В.В. О языке художественной прозы: Избр. тр. М.: Наука, 1980. 360 с.
12. Винокур Г.О. О языке художественной литературы. М.: Высшая школа, 1991. 448 с.

13. Волкова Е. В. Языковая игра как лексико-стилистический прием // Молодой ученый. 2014. № 2. С. 941 – 942.
14. Гак В.Г., Львин Ю.И. Курс перевода: Французский язык. М.: Междунар. отношения, 1970. 400 с.
15. Гаранина Е. А. Языковые средства выражения комического в детской литературе [Электронный ресурс] / Е. А. Гаранина. Самара, 1998. URL: <http://goo.gl/HUyDFf> (дата обращения: 21.10.2018).
16. Гарбовский Н.К. Теория перевода: Учебник. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. 544 с.
17. Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как вид лингвокреативной деятельности. Формирование языковой личности в онтогенезе: Материалы докладов и сообщений Всероссийской научной конференции 25 – 26 апреля 2002. Уральский гос. пед. ун– т. Екатеринбург. 2002. 179 с.
18. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: Наука. 2010. 225 с.
19. Иванов С. С. Игра слов и способы ее создания // Вестник Нижегородск. ун– та. 2009. № 6. С. 227 – 231.
20. Ивлева А.Ю. Оценка качества профессионального и учебного перевода: проблемы и перспективы // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. Саранск, 2018. №1. С. 8-18.
21. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. М., 2010. 264 с.
22. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). М.: Высшая школа, 1990. 253 с.
23. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение. М., 2002. 424 с.
24. Королев Э.И. Промышленные системы машинного перевода. М.: ВЦП, 1991. 100 с.
25. Кочеткова Н.С., Ревина Е.В. Особенности машинного перевода // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2017. 6 (72). Ч. 2. С. 106-109.

26. Кулагина О.С. Исследования по машинному переводу. М.: Наука, 1979. 324 с.
27. Куниловская М.А. Классификация переводческих ошибок для создания разметки в учебном параллельном корпусе Russian Learner translator Corpus [Электронный ресурс] // *Lingua mobilis*. 2013. 1 (40). URL: <https://goo.gl/HxmFo1> (дата обращения: 20.12.2018).
28. Латышев Л.К. Эквивалентность перевода и способы ее достижения. М.: Междунар. отношения, 1981. 247 с.
29. Левицкий Р. О принципе функциональной адекватности перевода // *Сопоставительное языкознание*. София, 1984. Т. 9, № 3. С. 68-77.
30. Львовская З.Д. Теоретические проблемы перевода. М.: Наука, 1985. 232 с.
31. Марчук Ю.Н. Компьютерная лингвистика: учебное пособие. М.: АСТ: Восток-Запад, 2007. 317с.
32. Марчук Ю.Н. Проблемы машинного перевода. М.: Наука, 1983. 201 с.
33. Маслова А.Ю. Введение в прагмалингвистику: учеб. пособие. М.: Флинта: Наука, 2010. 152 с.
34. Маслова В.А. Филологический анализ художественного текста. Минск, 2000. 173 с.
35. Модестов В.С. Художественный перевод: история, теория, практика. М.: Издательство Литературного института им. А.М. Горького, 2006. 463 с.
36. Мошкович В.В. Адекватность и эквивалентность как основополагающие критерии оценки качества перевода: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Челябинск, 2013. 203 с.
37. Никишин Я. К. Функциональные аспекты языковой игры: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Краснодар. 2002. 150 с.
38. Оболенская Ю.Л. Художественный перевод и межкультурная коммуникация: учебное пособие. М.: Высшая школа, 2006. 335 с.



39. Паршин А. Теория и практика перевода. СПб.: СГУ, 1999. 202 с.
40. Переходько И.В., Мячин Д.А. Оценка качества компьютерного перевода // Вестник Оренбургского государственного университета, 2017. 2 (202). С. 92-96.
41. Рецкер Я.И. О закономерных соответствиях при переводе на родной язык // Вопросы теории и методики учебного перевода. М., 1950. С. 156-183.
42. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Междунар. отношения, 1974. 216 с.
43. Сдобников В.В. Критерии оценки качества перевода и типология переводческих ошибок // Проблемы лингвистики, перевода и межкультурной коммуникации: сб. науч. тр. Сер. Язык. Культура. Коммуникация. Н. Новгород: Изд-во НГЛУ им. Н.А. Добролюбова, 2007. Вып. 8. С. 183-198.
44. Софронова Т.М. Письменный перевод с английского языка на русский. Красноярск: Краснояр. гос. пед. ун-т. им. В.П. Астафьева, 2008. 212 с.
45. Хроменков П.Н. Анализ и оценка эффективности современных систем машинного перевода: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.21. Москва, 2006. 28 с.
46. Цикушева И. В. Лингвостилистическая специфика комического в литературной сказке (на материале русского и английского языков) [текст] /И. В. Цикушева. Майкоп, 2010. 23 с.
47. Цикушева И. В. Феномен языковой игры как объект лингвистического исследования // Известия РГПУ им. Герцена А. И. 2009. № 90. 174 с.
48. Чернякова Ю.С. Способы достижения функциональной эквивалентности в переводе художественного текста (на материале английского и русского языков): дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Москва, 2008. 185 с.
49. Чичиланова С.А. Определение понятия «перевод» в работах отечественных и зарубежных лингвистов // Вестник Курганского

государственного университета. 2011. 3 (22). URL: <https://goo.gl/QDpbEh> (дата обращения: 24.05.2018).

50. Швейцер А.Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты // А.Д. Швейцер; отв. ред. В.И. Ярцева; Акад. наук СССР, Институт языкознания. М.: Наука, 1988. 215 с.

51. Шевчук В.Н. Информационные технологии в переводе. Электронные ресурсы переводчика 2 / В.Н. Шевчук. М.: Зебра Е, 2013. 384 с.

52. Ширяев А.Ф. Синхронный перевод. М.: Междунар. отношения, 1979.

53. Alabau V. et al. CASMACAT: A computer-assisted translation workbench. In Proceedings of the 14th Conference of the European Chapter of the Association for Computational Linguistics (System Demonstrations), 2014. P. 25–28.

54. Albanesi D. et al. When translation requires interpretation: Collaborative computer-assisted translation of ancient texts. In Proceedings of the 9th SIGHUM Workshop on Language Technology for Cultural Heritage, Social Sciences, and Humanities, 2015. P. 84–88.

55. Attardo S., Raskin V. Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model. *Humor*, 1991. P. 293–348.

56. Attardo S. Translation and humour // *The Translator*, 2002. 8(2): P.173–194.

57. Delabastita D. There's a Double Tongue: An Investigation into the translation of Shakespeare's wordplay with special reference to Hamlet. Amsterdam: Rodopi, 1993. 522 p.

58. Delabastita D. Introduction to the special issue on wordplay and translation // *The Translator*, 1996. 2(2): P.1– 22.

59. Delabastita D. Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation // *The Translator*. Vol.2 No.2. Manchester: St. Jerome Publishing, 1996. P.127 – 139.

60. Farwell D., Helmreich S. Pragmatics-based MT and the translation of puns. In Proceedings of the 11th Annual Conference of the European Association for Machine Translation, 2006. P. 187–194
61. Federico M. et al. The MateCat tool. In Proceedings of the 25th International Conference on Computational Linguistics (System Demonstrations), 2014. P. 129–132.
62. Kay M. The proper place of men and machines in language translation. Working Paper CSL- 80-11, Xerox PARC, Palo Alto, CA, USA. 1980.
63. Kenny D. Electronic tools and resources for translators. In Kirsten Malmkjær and Kevin Windle, editors, The Oxford Handbook of Translation Studies. Oxford University Press, Oxford. 2011.
64. Korhonen, E. Translation Strategies for Wordplay in The Simpsons // M.A Thesis in Linguistics. Department of English, University of Helsinki. [Электронный ресурс]. 2008. URL: [www.simpsonsarchive.com/other/papers/ek.paper.pdf](http://www.simpsonsarchive.com/other/papers/ek.paper.pdf) (дата обращения: 17.04.2018)
65. Newmark P. Approaches to Translation. New York: State University of New York Press, 1981. 352 p.
66. Nida E. Toward a Science of Translating. E. J. Brill, Leiden, the Netherlands. 1964.
67. Sorvali I. Translation Studies in New Perspectives. Frankfurt: Peter Lang, 1996. 142 p.
68. Stede M., Tidhar D. Towards a humor switch for machine translation. In Proceedings of the AISB '99 Symposium on Creative Language: Humour and Stories. 1999.
69. Vandaele J. “Each Time We Laugh” Translated Humour in Screen Comedy. [Электронный ресурс]. 1999. URL: <http://www.arts.kuleuven.be/info/bestanden-div/Vandaele%201999.pdf> (дата обращения: 26.04.2018)
70. Vandaele J. “Humor in Translation”. In Yves Gambier and Luc van Doorslaer (Eds.) // Handbook of Translation Studies, Volume 1. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2010. P. 1 – 6.

71. Veale T. Incongruity in Humor: Root Cause or Epiphenomenon? // Humor– International Journal of Humor Research. 17 (4), 2004. P. 419 – 428.
72. Veisbergs A. The Contextual Use of Idioms, Wordplay, and Translation. In Delabastita (ed.), 1997. P. 155 – 176.
73. Vermeer H. Skopos and Commission in Translational Action. In Andrew Chesterman (ed.), 1989. P.173 – 187.
74. Welnic E., Fisiak J. “Friendly metaphors” // Essays on linguistics, literature and culture in honour of Aleksander Szwedek. Frankfurt: Peter Lang, 2008. P.61 – 71.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ИССЛЕДОВАНИЯ

1. Даль Р. БДВ, или Большой и Добрый Великан: пер. с англ./ Р. Даль, пер. И. Шишковой. М.: Росмэн, 2005. 206 с.
2. Даль Р. Ведьмы: пер. с англ./ Р. Даль, пер. Е. Суриц. М.: Самокат, 2014. 232 с.
3. Даль Р. Джеймс и Персик-великан: пер. с англ./ Р. Даль, пер. М. И. Фрейдкин. М.: Бумажная галерея, 2001. 77 с.
4. Даль Р. Дэнни - чемпион мира: пер. с англ./ Р. Даль, пер. М. Осепян, М. Шмелёва. М.: РОСМЭН-ПРЕСС, 2005. 190 с.
5. Даль Р. Матильда: пер. с англ./ Р. Даль, пер. Е. А. Суриц. М.: Самокат, 2013. 268 с.
6. Даль Р. Чарли и большой стеклянный подъемник: пер. с англ./ Р. Даль, пер. М. И. Фрейдкин. М.: Бумажная галерея, 2001. 164 с.
7. Даль Р. Чарли и шоколадная фабрика: пер. с англ./ Р. Даль, пер. Е. Барон; пер. и авт. предисл. М. Барон; пер. стих. Н. Злотникова. М.: Самокат, 2014. 183 с.
8. Dahl R. Charlie and the Chocolate Factory. New York: Alfred A. Knopf, 1964. 214 p.
9. Dahl R. Charlie and the Great Glass Elevator. New York: Alfred A. Knopf, 1972. 212 p.
10. Dahl R. Danny the Champion of the World. New York Puffin books, 1977. 180 p.
11. Dahl R. James and the Giant Peach. New York: Alfred A. Knopf, 1961. 148 p.
12. Dahl R. Mathilda. London: Penguin books, 1989. 244 p.
13. Dahl R. The BFG. London: Jonathan Cape, 1982. 248 p.
14. Dahl R. The Witches. London: Penguin books, 1985. 212 p.

Анализ машинного перевода ЯИ

№	Исходный текст	Перевод системой «Яндекс.Переводчик»	Перевод системой “Google Translate”	Перевод системой “Memsources”
1.	“We must hurry!” said Mr Wonka. “ <b>We have so much time and so little to do!</b> No! Wait! Cross that out! Reverse it! Thank you! Now back to the factory!” he cried, clapping his hands once and springing two feet in the air with <b>two feet</b> . (CATGGE: 12)	“Мы должны спешить! - сказал мистер Вонка. “ <b>У нас так много времени и так мало дел!</b> - Нет! Подожди! Вычеркните это! Переверни его! Спасибо! А теперь назад на фабрику!- воскликнул он, хлопнув в ладоши и подпрыгнув <b>двумя ногами</b> в воздух (KETGGE: 12)	"Мы должны торопиться!" сказал мистер Вонка. « <b>У нас так много времени и так мало дел!</b> Нет! Подождите! Вычеркни это! Переверни это! Спасибо! Теперь вернемся на завод! он плакал, хлопая в ладоши один раз и подпрыгивая <b>двумя ногами</b> в воздухе <b>двумя ногами</b> (CATGGE: 12)	"Мы должны торопиться!" сказал мистер Вонка. « <b>У нас так много времени и так мало дел!</b> Нет! Подождите! Вычеркни это! Переверни это! Спасибо! Теперь вернемся на завод! он плакал, хлопая в ладоши один раз и выпрыгивая <b>двумя ногами</b> в воздух с <b>двумя ногами</b> . (CATGGE: 12)
2.	A <b>MOLE</b> FROM A <b>MOLE</b> (CATGGE: 75).	<b>КРОТ</b> ОТ <b>КРОТА</b> (KETGGE: 75).	<b>Крот</b> от <b>крота</b> (CATGGE: 75).	<b>Мольном</b> ОТ <b>мольном</b> (CATGGE : 75).
3.	On the other side it said: THE KITCHENS OF THIS HOTEL ARE LOADED WITH LUSCIOUS FOOD, LOBSTERS, STEAKS, ICECREAM. WE SHALL HAVE A <b>FEAST</b> TO END ALL <b>FEASTS</b> . (CATGGE: 31).	На другой стороне было написано: кухни этого отеля загружены сочной едой, <b>ОМАРЫ, СТЕЙКИ, МОРОЖЕНОЕ. МЫ УСТРОИМ ПИР, ЧТОБЫ ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ВСЕМ ПРАЗДНИКАМ.</b> (KETGGE: 31)	С другой стороны, он сказал: <b>КУХНИ ЭТОГО ОТЕЛЯ ЗАГРУЖАЮТСЯ С ЛУЧШЕЙ ПИЩЕЙ,</b> Лобстеры, стейки, мороженое. У нас будет <b>праздник</b> , чтобы закончить все <b>праздники</b> . (CATGGE: 31).	С другой стороны, он сказал: <b>КУХНИ ЭТОГО ОТЕЛЯ ЗАГРУЖАЮТСЯ С ЛУЧШЕЙ ПИЩЕЙ,</b> <b>ЛОБСТЕРЫ, СТЕЙКИ, МОРОЖЕНОЕ.</b> У нас будет <b>праздник</b> , чтобы закончить все <b>праздники</b> . (CATGGE: 31).
4.	THE SQUARE- <b>ROOT</b> OF A SOUTH AMERICAN ABACUS (CATGGE: 75).	<b>КВАДРАТНЫЙ КОРЕНЬ</b> ИЗ <b>ЮЖНОАМЕРИКАНСКИХ СЧЕТОВ</b> (KETGGE: 75).	<b>КВАДРАТНЫЙ КОРЕНЬ</b> <b>ЮЖНОАМЕРИКАНСКОГО АБАКУСА</b> (CATGGE: 75).	Square- <b>корень</b> южноамериканского ABACUS (CATGGE: 75).


5.	<b>pibbling little pitsqueak</b> (BFG: 47)	<b>ничтожный маленький кроха</b> (BFG: 47)	<b>(*нецензурно) немного pitsqueak</b> (BFG: 47)	<b>(*нецензурно) немного pitsqueak</b> (BFG: 47)
	'Now see here, <b>Yugetoff!</b> You get those astronauts of yours off that Space Hotel of ours this instant! Otherwise, I'm afraid we're going to have to show you just where <b>you get off, Yugetoff!</b> ' (CATGGE: 27).	-А теперь смотри сюда, <b>ю, слезай!</b> Немедленно уберите своих астронавтов из нашего космического отеля! В противном случае, боюсь, нам придется показать тебе, где <b>ты выходишь, Юй выходи!</b> (KETГГЕ: 27).	«Теперь посмотри, <b>Югетофф!</b> Вы забираете своих космонавтов из нашего Космического Отеля в этот момент! В противном случае, боюсь, нам придется показать вам, где <b>вы выходите, Югетофф!</b> (CATGGE: 27).	«Теперь посмотри, <b>Югетофф!</b> Вы забираете своих космонавтов из нашего космического отеля прямо сейчас! В противном случае, боюсь, нам придется показать вам, где <b>вы выходите, Югетофф!</b> (CATGGE: 27).
6.	'It is very difficult to phone people in China, Mr President,' said the Postmaster General. 'The country's so full of <b>Wings and Wongs</b> , every time you <b>wing</b> you get the <b>wong</b> number (CATGGE: 28).	-В Китае очень трудно дозвониться до людей, господин Президент, - сказал почтмейстер. "Страна так полна <b>крыльев и вонгов</b> , что каждый раз, когда вы <b>выигрываете</b> , вы получаете <b>неправильный номер</b> (CATGGE: 28).	«В Китае очень сложно позвонить людям, господин президент», - сказал генеральный почтмейстер. «В стране так много <b>крыльев и вонгов</b> , каждый раз, когда вы <b>набираете крыло</b> , вы получаете <b>номер вонга</b> (CATGGE: 28).	«В Китае очень сложно позвонить людям, господин президент», - сказал генеральный почтмейстер. «Страна настолько полна <b>Wings и Wongs</b> , каждый раз, когда вы <b>крыло</b> вы получаете номер <b>Wong</b> (CATGGE: 28).
7.	'And oh, what a terrible country it is! Nothing but thick jungles infested by the most dangerous beasts in the world <b>hornswogglers</b> and <b>snozzwangers</b> and those terrible wicked <b>whangdoodles</b> . (CATCF: 42)	-О, какая это ужасная страна! Ничего, кроме густых джунглей, кишящих самыми опасными зверями в мире- <b>рогоносцами, снозвангерами</b> и этими ужасными злыми <b>уангдудлами</b> . (CATCF: 42)	«И о, какая это ужасная страна! Ничего, кроме густых джунглей, кишящих самыми опасными зверями в мире, злобными <b>чудовищами</b> и <b>сноцвангерами</b> , и этими ужасными злобными <b>чудовищами</b> . (CATCF: 42)	'И о чем это ужасная страна! Ничего, кроме густых джунглей, кишящих самыми опасными зверями в мире, злобными <b>чудовищами</b> и <b>сноцвангерами</b> , и этими ужасными злобными <b>чудовищами</b> . (CATCF: 42)

8.	<p>'Whips!' cried Veruca Salt. 'What on earth do you use <b>whips</b> for?'          'For <b>whipping</b> cream, of course,' said Mr Wonka. 'How can you whip cream without whips? Whipped cream isn't whipped cream at all unless it's been whipped with whips. Just as a poached egg isn't a poached egg unless it's been stolen from the woods in the dead of night! Row on, please!' (CATCF: 51)</p>	<p>- <b>Хлысты!</b>- воскликнула Верука Солт. -Ради всего святого, зачем вам кнуты?'          -Для <b>взбитых сливок</b>, конечно, - сказал мистер Вонка. -Как можно взбивать сливки без кнутов? Взбитые сливки-это вовсе не взбитые сливки, если только их не взбивали хлыстами. Точно так же, как яйцо-пашот не является яйцом-пашот, если только его не украли из леса глубокой ночью! Гребите дальше, пожалуйста! (CATCF: 51)</p>	<p>"<b>Кнуты!</b> воскликнула Верука Солт. 'Для чего ты используешь кнуты?'          «Конечно, для <b>взбивания сливок</b>», - сказал мистер Вонка. «Как вы можете взбивать сливки без кнутов? Взбитые сливки - это не взбитые сливки, если только их не взбили с кнутами. Так же, как яйцо-пашот не яйцо-пашот, если оно не было украдено из леса в глубокой ночи! Продолжай, пожалуйста! (CATCF: 51)</p>	<p>'<b>Кнуты!</b>' воскликнула Верука Солт. 'Для чего ты используешь кнуты?'          «Конечно, для <b>взбивания сливок</b>», - сказал мистер Вонка. «Как вы можете взбивать сливки без кнутов? Взбитые сливки - это не взбитые сливки, если только их не взбили с кнутами. Так же, как яйцо-пашот не яйцо-пашот, если оно не было украдено из леса в глубокой ночи! Продолжай, пожалуйста! (CATCF: 51)</p>
9.	<p>“Whatever it is,” my father said, “I wish to heavens she’d stop running. It’ll give the <b>game</b> away.”          (DTCOTW: 128)</p>	<p>- Что бы это ни было, - сказал отец, - я молю Бога, чтобы она перестала убегать. Это выдаст всю <b>игру.</b>”          (DTCOTW: 128)</p>	<p>«Что бы это ни было, - сказал мой отец, - я хочу, чтобы она перестала бежать. Это отдаст <b>игру.</b>»          (DTCOTW: 128)</p>	<p>«Что бы это ни было, - сказал мой отец, - я бы хотел, чтобы она перестала бежать. Это выдаст <b>игру.</b>»          (DTCOTW: 128)</p>
10.	<p>'You do unless you is wanting to become so <b>thin</b> you will be <b>disappearing into a thick ear.</b>'          (BFG: 41)</p>	<p>- Да, если только ты не хочешь стать настолько <b>худым</b>, что <b>исчезнешь в толстом ухе.</b>'          (BFG: 41)</p>	<p>«Вы делаете, если вы не хотите стать таким <b>худым</b>, вы <b>исчезнете в толстое ухо.</b>»          (BFG: 41)</p>	<p>«Вы делаете, если вы не хотите стать таким <b>худым</b>, вы <b>исчезнете в толстое ухо.</b>»          (BFG: 41)</p>
11.	<p>'human beans from <b>Chile</b> is very <b>chilly.</b>' (BFG: 47)</p>	<p>- человеческая фасоль из <b>Чили</b> очень <b>холодная.</b>' (BFG: 47)</p>	<p>‘Человеческие бобы из <b>Чили</b> очень <b>холодно.</b> (BFG: 47)</p>	<p>«Человеческие бобы из <b>Чили</b> очень <b>холодно.</b>»          (BFG: 47)</p>



12.	'save our solos, deliver us from weasels, the devil is dancing on my dibbler' (BFG:60)	"Спасите наши Соло, избавьте нас от ласки, дьявол танцует на моем дибблере". (BFG: 60)	«Спаси наши соло, избавь нас от ласок, дьявол танцует на моем напарнике» (БФГ: 60)	«Спасите наши соло, избавьте нас от ласок, дьявол танцует на моем дибблере» (BFG:60)
13.	<b>jiggled and joggled</b> (CATCF: 97)	<b>покачивался и бегал трусцой</b> (CATCF: 97)	<b>покачивались и толкались</b> (CATCF: 97)	<b>покачивались и толкались</b> (CATCF: 97)
14.	'And you could mix them all up just as I want you to?' Sophie asked, getting more and more excited. 'Of course,' the BFG said. 'But how is this helping us? I think you is <b>barking up the wrong dog.</b> ' (BFG: 105)	-И ты можешь смешать их все, как я хочу?- Спросила Софи, возбуждаясь все больше и больше. -Конечно, - сказал БДВ. -Но как это нам поможет? Я думаю, что <b>ты лаешь не на ту собаку.</b> '(BFG: 105)	- И ты мог бы смешать их все так, как я хочу? Спросила Софи, становясь все более и более взволнованной. «Конечно», сказал BFG. «Но как это помогает нам? Я думаю, что <b>ты лаешь не ту собаку.</b> (BFG: 105)	- И ты мог бы смешать их все так, как я хочу? Спросила Софи, становясь все более и более взволнованной. «Конечно», сказал BFG. «Но как это помогает нам? Я думаю, что <b>ты лаешь не ту собаку.</b> (BFG: 105)
15.	'One is Coke,' Sophie said. 'Another is Pepsi. There are lots of them.' 'And the bubbles is all going up?' 'They all go up,' Sophie said. ' <b>Catasterous!</b> ' cried the BFG. 'Upgoing bubbles is a <b>catasterous disastrophe!</b> ' (BFG: 51)	- Во-первых, кокаин, - сказала Софи. - Еще одна-Пепси. Есть много из них.-И все пузыри поднимаются?-Они все поднимаются, - сказала Софи.- <b>Кошмарный!</b> - закричал БДВ. - Восходящие пузыри-это <b>катастрофическая катастрофа!</b> '(BFG: 51)	«Один из них - кока-кола», - сказала Софи. «Еще одна Пепси. Их много. «А пузырьки все растут? «Они все поднимаются, - сказала Софи. - <b>Ужасно!</b> » воскликнул BFG. «Восходящие пузыри - <b>катастрофическая катастрофа!</b> » (BFG: 51)	«Один из них - кока-кола», - сказала Софи. «Еще одна Пепси. Их много. «А пузырьки все растут? «Они все поднимаются, - сказала Софи. - <b>Ужасно!</b> » воскликнул BFG. «Восходящие пузыри - <b>катастрофическая катастрофа!</b> » (BFG: 51)


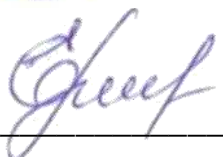
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра лингвистики и межкультурной коммуникации

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
 О.В. Магировская/  
23 июня 2020 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ  
**ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В АСПЕКТЕ ПЕРЕВОДА**  
**(НА МАТЕРИАЛЕ АВТОРСКОГО И МАШИННОГО ПЕРЕВОДА**  
**ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ТЕКСТОВ)**

45.04.02 Лингвистика

45.04.02.01 Межкультурная коммуникация и перевод

Магистрант	— 	Э.А. Тарасенко
Научный руководитель	 _____	канд. пед. наук, доц. Е.В. Еремина

Красноярск 2020