

Стратегии передачи языковой игры в тексте перевода (на материале юмористического дискурса)

Аксенова Злата Олеговна

студентка факультета иностранных языков

МГУ им. Кулешова

(г. Могилев, Беларусь)

zlata.aksenova@mail.ru

Ключевые слова: языковая игра, приемы языковой игры, языковой уровень.

Keywords: language game, language game techniques, language level.

Аннотация: объектом работы является языковая игра в англоязычном юмористическом дискурсе. Рассматриваются вопросы языковой игры, юмористического дискурса и переводческих стратегий. Анализируется языковая игра в сфере юмористического дискурса. Определены наиболее эффективные способы перевода языковой игры на русский язык.

Abstract: the subject of the work is the language game in the English-language humorous discourse. The issues of language game, humorous discourse and translation strategies are reviewed. Language game in the sphere of humorous discourse is analyzed. The most effective ways of language game translation into the Russian language are defined.

Языковая игра как вид человеческой игровой деятельности и как проявление творческого мышления говорящего является объектом исследований многих философов и лингвистов. Понятие «языковая игра» (ЯИ) на протяжении последних десятилетий принимало различные формы и значения, трактовалось с точки зрения философии, отождествлялось с сатирой и каламбуром, основанными на нарушениях правил языка. Часто понимание языковой игры ограничивается ее возможностью выразить комичность. И. Н. Горелов и К.Ф. Седов считают, что «установка на форму общения, на стремление достичь в высказывании тех эффектов, которые максимально приближены к эффектам художественной словесности, и которые способны затрагивать буквально все уровни языковой структуры – все это, указывает на то, что языковая игра носит в себе, в первую очередь, установку на комический эффект» [2, с. 179]. Более узкой является точка зрения В.З. Санникова, согласно которой «языковая игра представляет собой некую языковую неправильность (или необычность), которая обязательно должна осознаваться и намеренно допускаться говорящим/пишущим» [6, с. 4]. Языковая игра в большинстве случаев – это «минимальные, но осознаваемые отклонения от нормы или даже

просто некоторая необычность в употреблении тех или иных форм, значении» [6, с. 5].

Однако, несмотря на множество дефиниций, почти все ученые сходятся в том, что языковая игра является разновидностью лингвокреативной деятельности, которая непосредственно связана с заранее задуманным нарушением языковых и речевых норм и направлена на достижение желанного эффекта (стилистического, эстетического, комического и др.) [6, с. 13]. Языковая игра имеет двойную направленность: это языковое и речевое явление, для реализации которого первостепенное значение имеет умение творчески нарушить усвоенные модели стандартного употребления языка [6, с. 15].

Передача языковой игры при переводе вызывает особый интерес, так как нередко в оригинальных текстах может содержаться юмор или ирония, которую не всегда легко передать языком перевода. Переводчик, работающий с подобными текстами, должен обладать определенными навыками и мастерством, чтобы постараться сохранить при переводе языковую игру. Для того, чтобы добиться такого результата, приходится выступать поочередно в двух ролях: в роли читающего и в роли автора переводного текста, – таким образом, переводчик должен не только понять и разобрать языковую игру для себя, но и смочь передать её читателю с помощью средств языка перевода. В некоторых случаях, допускается языковую игру опустить, компенсировать ее с помощью других слов либо поставить примечание с пометкой «игра слов».

По мнению Л.С. Бархударова, сложность перевода языковой игры заключается в том, что она подразумевает под собой сочетание фоновых и лингвистических знаний, особого языкового чутья и расчета. Удобнее всего показать эти три составляющие на примере текстов небольшого объема, так как в коротких текстах список задач более ограничен, а значит, для их решения используются определенные методы и, следовательно, переводчику легче обосновать использование того, или иного эквивалента [1, с. 125].

Языковая игра как особый вид речевой деятельности имеет те же признаки и функции, которые присущи любой другой игре. Языковая игра строится по заранее принятым собеседниками правилам, что способствует расширению представлений о мире, гармонизации реальности.

Человек, который имеет достаточно развитое лингвокреативное мышление, создавая для себя определенные стереотипы, нужные для успешной коммуникации, находит так же и возможность для разнообразия своих коммуникационных возможностей. В своих работах Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова [3], В. З. Санников [6], Ю. А. Книга [4] предлагают конкретные приемы языковой игры, которые реализуются на различных уровнях языка.

По мнению Е.А. Земской, М.А. Китайгородской, Н.Н. Розановой основными приемами создания языковой игры на фонетическом уровне являются: метатеза; протеза; нарушение законов чередования согласных; перенос ударения; смешение литературного и диалектного произношения; аллитерация; ассонанс [3].

Лингвисты, занимающиеся вопросами языковой игры, полагают, что фонетическая языковая игра является непродуктивной и редко используется говорящими, в то время как лексика обладает наиболее широкими возможностями для образования языковых шуток (В.З. Санников и др.). Словарный состав любого языка включает в себя сотни тысяч единиц (включая неологизмы, жаргонизмы, диалектную лексику и т. д.) и непрерывно пополняется с развитием общества, поэтому игровые вариации здесь безграничны. Языковую игру на лексическом уровне в большей степени создают каламбуры. Каламбур – «фигура речи, состоящая в юмористическом использовании разных значений одного и того же слова или двух сходно звучащих слов» [5, с. 94].

Стилистико-лексические средства включают стилистические приемы и выразительные средства языка, которые основаны на использовании стилистических, семантических и других особенностях отдельного слова или сочетания слов. К ним относятся: метафора, метонимия, каламбур, образные сравнения, ирония, а также зевгма [3].

Стилистико-грамматические средства охватывают инверсию, вводные конструкции, эллипсис, полисиндетон, а также использование грамматических элементов другой языковой системы [3].

Таким образом, фонетические приёмы, такие как протеза, метатеза, аллитерация, ассонанс и др., не характеризуется достаточной продуктивностью для демонстрации языковой игры, так как не обладают широким кругом категории, которые можно было бы использовать для реализации игровой функции. Самыми продуктивными для языковой игры являются единицы лексического уровня языка, так как лексические средства обладают разными значениями, вариации игр с которыми весьма многочисленны. Языковая игра создается благодаря обыгрыванию компонентов значения слова, синонимов, многозначных слов, фразеологизмов, омонимов, паронимов, оксюморонов, а также с помощью перефразирования и тавтологии.

Список литературы

1. Бархударов, Л.С. Язык и перевод / Л.С. Бархударов. – М. : Международные отношения, 1975. – 240 с.
2. Горелов, И.Н. Основы психолингвистики / И.Н. Горелов. – М. : Лабиринт, 2001. – 304 с.

3. Земская, Е.А. Языковая игра /Е. А. Земская, М. В. Китайгородская, Н. Н. Розанова // Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. – М : Наука, 1983. – С. 172–214.

4. Книга, Ю. А. Гендерный аспект языковой игры в юмористическом дискурсе (на материале американского ситкома «Scrubs») / Ю. А. Книга // Вестн. Минского гос. лингв. ун-та. Сер. 1, Филология. – 2018. – № 2 (93). – С. 13–20.

5. Розенталь, Д. Э. Словарь-справочник лингвистических терминов / Д. Э. Розенталь. — М. : Просвещение, 1996. – 564 с.

6. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – 2-е изд., испр. и доп. – М. : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.