

Повторение используется менее часто. Примеры использования: «*В шоу будут участвовать куча приглашенных знаменитостей в качестве приглашенных знаменитостей*». Название 1 сезона 3 серии «Ель» постоянно прерывает действие на экране. В одном из скетчей моряки, которые из-за кораблекрушения вынуждены остаться в шлюпке, повторяют фразы «*Земли еще не видать. Сколько мы уже здесь?*» - «*Тридцать три дня, сэр*». – «*Тридцать три дня?!*», потому что не могут начать скетч по сценарию. «*Это уже не смешно*» – эту фразу повторяют персонажи разных скетчей в разном контексте. «*А сейчас что-то совершенно иное*» – фраза, которую чаще всего говорит Джон Клиз в различных ситуациях между скетчами, что также вызывает комический эффект. Случаев использования повтора 17.

Таким образом, наиболее часто употребляемым синтаксическим стилистическим приемом является парадокс (36 единиц). А повторение используется реже почти в два раза (17 единиц).

Заключение. Результаты исследования на данном этапе позволяют сделать вывод о том, что одним из преобладающих средств передачи юмора являются лексические и синтаксические приемы, позволяющие комикам вербально обыгрывать ситуацию и визуализировать ее для реципиента.

Библиографические ссылки

1. Мартин Р. Психология юмора. СПб. : Питер, 2008. 480 с.
2. Монти Пайтон // Википедия [Электронный ресурс]. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Монти_Пайтон (дата обращения: 13.11.2019).
3. Пацеля Л. Б., Кудряшова О. В. Стилистика английского языка. Челябинск : Изд-во ЮУрГУ, 2008. 90 с.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОНЦЕПЦИИ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ И ПРИЁМЫ ЕЁ ПЕРЕВОДА

А. Д. Мануилова

Научный руководитель О. Н. Филимончик, старший преподаватель

Белорусский государственный университет транспорта

Гомель, Беларусь

e-mail: anna.m.04.02.2000@gmail.com

Данная статья рассматривает концепцию языковой игры, её смысловые отношения и передачу на другой язык через лексические трансформации, грамматические и речевые особенности при письменном и устном переводе. Изучены способы передачи реалий в пределах перевода языковой игры. Делается вывод о

важности правильного понимания множественности слов, их интерпретации и переводе внутри межкультурной и межкузыковой коммуникаций.

Ключевые слова: языковая игра; многозначность слова; контекст; реалии; межкультурная коммуникация; перевод.

Введение. На сегодняшний день человек имеет тенденцию к упрощению своего языка, ограничивая его многогранность и лингвистическую ёмкость слов. Воспринимать текст буквально не всегда хорошо, иногда нужно знать глубинный или скрытый смысл, чтобы понять замысел автора. Умение правильно давать оценку читаемому или слушаемому именно в момент поступления информации является особенно важным качеством для участия в языковых играх и их переводе.

Основная часть. Впервые теория языковых игр была описана и нашла свое практическое применение в лингвистике благодаря австрийскому философу Людвигу Витгенштейну [1]. Появившись в середине XX века как раздел прикладной математики, данная концепция распространилась на социальные науки и философию, где ее стали использовать в качестве стратегического аспекта коммуникации. Витгенштейн использовал этот термин, чтобы привлечь внимание к словам, их значениям и структуре языка в целом. Он утверждал, что слова приобретают смысл только в процессе их использования, а сами по себе не несут смысловой нагрузки. Идея заключается в том, что язык нельзя интерпретировать только одним образом, интерпретация языка основана на многих других языковых играх, в которых мы все бессознательно играем.

Например, выразить свое желание съесть бутерброд можно разными формами, сказав: “I could eat a horse!” (метаморфическая), “My stomach needs energy!” (научная), “God, I want a sandwich!” (умоление), “The layered cheese spoke to my soul!” (поэтическая), “Get me a wich at the way :)” (дружеская), “MOOOOOOM!!!” (семейная), “And that is when I found out absolutely anything can be a sandwich!” (комедийная).

Л. Витгенштейн приводит список примеров, которые дают представление о «множественности языковых игр». Не замечая, мы играем в них постоянно, переключаясь между ними в зависимости от контекста: приказы и подчинение им; описание внешнего вида объекта или его пропорции; построение объекта по описанию (чертежу); сообщение о событии; размышление о событии; формирование и проверка гипотезы; представление результатов эксперимента в таблицах и схемах; составление истории; и прочтении её; актерская игра; игра песен; игра в загадки (идиомы); шутки; повествование; решение проблемы в практической арифметике; перевод с одного языка на другой; просьба; мысли; выяснение отношений и оценочные эмоции; приветствия; молитвы [1]. Если поместить ка-

кое-нибудь из этих предложений в другой контекст, он потеряет смысл, но в пределах своей языковой игры, он будет абсолютно понятен.

Языковая игра является по своей сути аномалией – «явление, которое нарушает какие-либо сформулированные правила или интуитивно ощущаемые закономерности» [2, с. 437]. Языковая игра как бы узаконивает двойственность, параллельность смыслов, а значит, и двуплановость восприятия контекста. Первый план может быть рассчитан на тех, кто понимает речевое сообщение однозначно, буквально. И только второй план, где происходит ассоциативный потенциал слова и демонстрируется подтекстовый уровень, представляет собой собственно реализацию языковой игры. Поэтому так важно понимание того, в какую именно языковую игру играет кто-то другой, как и те слова, которые они используют, иначе это может привести к недоразумениям.

В своем желании заинтересовать читателя или привлечь внимание слушателя, журналисты и писатели часто прибегают к «кричащим» ироничным заголовкам, формируя их двуплановость, в пределах определённого контекста. Причины подобной ситуации заключается в отмене цензуры, идеологических табу, строгих стиливых установок, что привело в современном обществе к раскрепощению традиционно газетного языка и «размыло» жанровые барьеры публицистической речи [3].

Например, «Я English бы выучил только за то, что он – основной в Интернете» – параллельная конструкция – «Я русский бы выучил только за то, что им разговаривал Ленин». Это трансформированное клише с иронией и лозунгом из прошлого наглядно демонстрирует и тот факт, что язык является условным и временным. Время идет, изменяется контекст и возникает множество вариантов для видения привычной ситуации, а следовательно – и вариантов перевода.

На данный момент в процессе перевода языковой игры выделяют два этапа: 1) уяснение значения слова в контексте; 2) передача этого слова средствами языка перевода. Подавляющему большинству слов в одном языке соответствуют слова, близкие им по смыслу в другом. Слово, близкое по значению аналогичному, является лексическим или словарным соответствием.

Обычно, при переводе обнаруживается два основных типа смысловых отношений: а) значение слова полностью соответствует своему значению; б) значение одного слова частично соответствует своему значению и имеет несколько вариантов в зависимости от контекста. В этом случае решающее значение при переводе имеет анализ контекста. Контекст бывает: узкий (словосочетания и предложения) и широкий (абзац, глава, произведение). В большинстве случаев значение слова определяет-

ся из узкого контекста. Уяснив значение, переводчик сопоставляет различные способы перевода и выбирает тот вариант, который позволяет максимально воссоздать смысловую картину подлинника [4, с. 13-14]. Например, слово *power* имеет 6 разных значений: способность; сила; энергия; власть, полномочия; нация; власть. В зависимости от того, в каком контексте находится слово *power*, мы будем наделять его тем или иным смыслом.

Говоря о переводе, практическое применение языковой игры можно увидеть в лексической трансформации. Работа переводчика над словом или словосочетанием не сводится только к нахождению эквивалентного или вариантного соответствия. Она включает в себя также использование лексических преобразований и трансформаций: 1) добавлений; 2) опущений; 3) замен.

Игра слов является основным вспомогательным элементом при синхронном и описательном переводах, прием языковой игры применяется в тех случаях, когда определённые элементы текста на иностранном языке по той или иной причине не имеют эквивалентов и не могут быть переданы его средствами; в этих случаях, чтобы компенсировать семантическую потерю, ту же самую информацию можно передать другими средствами, причем не обязательно в том же самом месте текста, что и в подлиннике. Игра подразумевает следование некоторому правилу, так как для каждой игры требуются свои правила. Для разных игр задаются разные «комбинации», ходы, которые позволяют функционировать игре как таковой и отличать от других. Игра без правил не является игрой. Но в ней также должен присутствовать элемент творчества и воображения. Она используется особенно часто там, где необходимо передать языковые особенности подлинника – диалектную окраску, неправильность или индивидуальную особенность речи, возраст и гендерную принадлежность, игру слов и т.д.

Вопрос о возможности передачи реалий, специфических для отдельной языковой общности, на иностранный язык имеет экстралингвистический характер. При переводе возможны два варианта: 1) передача смысла, используя сопоставимые по значению единицы иностранного языка; 2) сохранение принятого в исходном языке названий реалий.

Проблема понимания языковой игры в межкультурной и межкультурной коммуникации может заключаться в расхождении языковых систем, которые в современном языкознании понимаются как совокупность взаимосвязанных единиц языка и модели, по которым они сочетаются. Слова *писательщик*, *ковыряльщик* никогда не являлись словарной лексикой, но всегда понимаются носителями русского языка. По аналогии такого рода

значимыми в смысловом отношении словами для белорусов могут быть *бульбашика, дахавік, гарбаціць*. Для англичан – *He was James Bondish, she-davil, gitlishly, a would-be wife*.

Другим фактором барьера языковой игры является речевая норма-узус. Так, англоязычное слово *babbler* не смотря на то, что зафиксировано в словаре, неуместно использовать в официальных характеристиках, где лучше использовать синонимичное *talkative* или иное литературное выражение.

Еще одним немаловажным фактором является личность самого переводчика. Так, перевод Р. Райт-Ковалевой предложения *My parents would have about two haemorrhages apiece if I told anything pretty personal about them* в повести Сэлинджера «Над пропастью во ржи» звучит как: «У моих предков, наверное, случилось бы по два инфаркта на брата, если бы я стал болтать про их личные дела». Английские слова *parents* и *told* имеют нейтральную стилистическую окраску. Русские варианты *предки* и *болтать* – разговорную. В варианте перевода С. Махова «Обрыв на краю ржаного поля детства» данное предложение звучит как: «Предки в обморок попадают, начни я трепать про их личную жизнь»; а в «Ловец на хлебном поле» М. Немцова: «Предков бы по две кондрашки хватило, если б я стал про них чего-нибудь личное излагать» [4].

Заключение. Контактируя с чужой культурой, человек интуитивно воспринимает её сквозь призму своей локальной культуры. Поэтому, при переводе важно иметь понимание того, в какую именно языковую игру кто-то играет, так как игра слов основана на многозначности слов или оживления его внутренней формы – в редких случаях сохраняется и смысл, и принцип игры обыгрываемого слова в оригинале и переводе; в остальных случаях игра не передается, но может быть компенсирована обыгрыванием другого по значению слова. Для реализации успешной межкультурной и языковой коммуникации важно правильно и верно интерпретировать нормы языка, преодолевать языковые барьеры, в основе которых лежит языковая игра различных систем, как внутри культуры, так и межкультурных общностей.

Библиографические ссылки

1. Wittgenstein L. Philosophical Investigations / trans. G.E.M. Anscombe. New York : Macmillan, 1958. 258 p.
2. Введенский Б. А. Большая советская энциклопедия в 65 томах. Том 15. М. : Большая Советская Энциклопедия. 1951-1969. 786 с.
3. Солганик Г. Я., Дроняева Т. С. Стилистика современного русского языка и культура речи. М. : Академия, 2008. 251 с.
4. Дмитриева Л. Ф., Кунцевич С. Е., Мартинкевич Е. А., Смирнова Н. Ф. Английский язык. Курс перевода. М. : MapT, Ростов н/Д. : MapT, 2005. 304 с.