

УДК 81
DOI 10.52452/19931778_2021_3_197

ПРАГМАТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ПЕРЕВОДА ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ С АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА НА РУССКИЙ

© 2021 г.

М.Ф. Третьякова,¹ Я.Ю. Бирюкова²

¹Амурский гуманитарно-педагогический государственный университет, Комсомольск-на-Амуре
²Иркутский государственный университет, Иркутск

mft2011@mail.ru

Поступила в редакцию 27.09.2020

Рассматриваются особенности передачи языковой игры и достижения прагматической адаптации при переводе произведений комического жанра с английского языка на русский. В рамках данного исследования ставится задача выявить предпочтительные способы порождения и передачи языковых игр в произведениях жанра юмористического фэнтези. При переводе произведений комического жанра перед переводчиком встает задача оказать запланированное автором оригинального текста прагматическое воздействие на читателя. Так как юмор имеет национальную специфику, перевод связан с прагматической адаптацией текста-оригинала при его передаче на другой язык. Научная новизна исследования заключается в комплексном лингвистическом и культурологическом анализе создаваемых и воссоздаваемых комических текстов. Полученные результаты показали, что успешность текста-перевода зависит от множества лингвистических и экстралингвистических факторов и не связана с полной эквивалентностью текста-оригинала и текста-перевода.

Ключевые слова: языковая игра, прагматическая адаптация, прагматическое воздействие, комический эффект, уровни языка, каламбур, скрипт.

Актуальность новых исследований в области художественного перевода обусловлена проблемой адекватности перевода, что делает необходимым расширение практико-ориентированных исследований в различных переводческих сферах и анализ особенностей перевода текстов разной функциональной направленности и жанровой принадлежности.

Языковая игра традиционно привлекает внимание лингвистов, психологов, социологов и философов. Пристальный интерес исследователей к данному феномену восходит к началу XX в. Исследуя языковую игру, Л. Витгенштейн рассматривал язык как систему конвенциональных правил, в которых участвует говорящий, выдвигая на первый план не столько когнитивную функцию языка (его связь с мышлением), сколько инструментальную (связь языка с действием и воздействием) [1]. В более узком смысле языковая игра понимается как осознанное нарушение говорящим языковой нормы, имеющее своей целью оказание определенного прагматического воздействия на реципиента (например, привлечение внимания или создание комического эффекта). Среди функций языковой игры выделяются комическая, экспрессивная, оценочная и манипулятивная.

Языковая игра может проявляться на разных уровнях языка. На уровне фонетики языковая игра выражается на письме с помощью своеобразной орфографии (графонов). На уровне мор-

фологии используются особые словоформы, а на уровне лексики – лексические единицы, отличающиеся по стилю, каламбуры, трансформации фразеологических единиц.

Анализ художественных текстов исходного языка и языка перевода показывает, что наиболее распространенными для авторов и переводчиков являются лексические приемы создания и передачи языковой игры. Лексический уровень языковой системы отличается наибольшей открытостью и подвижностью. Благодаря существенному пассивному запасу лексики средне-статистический носитель языка адекватно воспринимает воссоздаваемые переводчиком средствами другого языка языковые игры, даже если используемые при этом лексические единицы употребляются самим читателем редко или вообще не употребляются в речи. Являясь отражением окружающего мира, лексика языка несет мощную культурную нагрузку, что позволяет исследователям говорить о концептуальности лексического уровня языковой системы. Особой смысловой нагруженностью лексических единиц объясняется активное использование единиц лексического уровня как авторами текстов-оригиналов для создания языковых игр, так и авторами текстов-переводов при передаче оригинальных языковых игр средствами другого языка.

Под прагматической адаптацией понимается трансформация оригинального текста с целью

обеспечения его адекватного восприятия реципиентом. В контексте межкультурной коммуникации прагматическая адаптация приобретает важное значение, так как каждый язык концептуализирует окружающую действительность по-своему, в результате чего языковые картины мира адресата и реципиента, принадлежащих к разным лингвокультурам, могут существенно различаться. Д. Сандерс описывает языковую адаптацию как попытку сделать текст более приемлемым для носителей языка, на который его переводят, путем внесения в него различных изменений. Цель адаптации заключается в том, чтобы сократить культурную и временную дистанцию между языком оригинала и языком перевода [2, p. 19].

Прагматическая адаптация текстов тесно связана с переводом, который определяется функцией текста и должен соответствовать намерениям и цели автора оригинального текста [3, p. 40]. Один и тот же текст, прочитанный по-разному, может оказать разное воздействие на реципиентов. Адаптация текста позволяет носителям языка перевода открывать для себя текст с позиций первоначальной цели его создания, понимать его главную идею и специфику [4, p. 26]. Для успешной адаптации текста необходимо иметь представления о целевой аудитории, социокультурном фоне и менталитете читателей. Для сохранения адекватности перевода переводчику приходится учитывать социокультурные особенности носителей языка как исходного текста, так и языка перевода, поскольку переводческие потери могут существенно исказить первоначальный авторский замысел. Прагматическая адаптация осуществляется в виде добавления, опущения и замены (модуляции). Модуляция может выступать в виде генерализации и конкретизации.

Комическое интересовало многих философов, психологов и ученых, среди которых присутствуют Платон, Аристотель, З. Фрейд и др. Важность исследований комического подтверждается существованием таких организаций, как Международная ассоциация исследователей юмора (International Society for Humour Studies) и Израильское сообщество исследователей юмора (The Israeli Society for Humour Studies). Юмор, ирония и сарказм рассматриваются исследователями как виды комического и средства его передачи.

Юмор исследуется в рамках социально-бихевиористских, психо-физиологических и когнитивно-перцептуальных теорий. Среди когнитивно-перцептуальных теорий юмора в контексте исследуемой проблемы следует особо отметить теорию семантических скриптов В. Раскина и общую теорию юмора С. Аттардо [5].

В соответствии с теорией В. Раскина, структурированная информация о каком-либо объекте действительности хранится в сознании человека в виде скриптов, или «ассоциативных контекстов действительности» [6; 7]. Скрипты характеризуются своей структурой, участниками, выполняемыми этими участниками ролями, характерными признаками данных участников, сложившимися между ними отношениями, действиями участников, типичными местами, в которых совершаются эти действия, и целями, ради которых они совершаются. Механизм восприятия комического заключается в резком переключении хода мыслей из одного ассоциативного контекста в другой с помощью триггера – лексического сигнала, в результате которого возникает бисоциативный шок, что проявляется в смехе [8].

Выделяются три подхода к изучению юмора: эссенциальный (essentialist), телеологический (teleological) и субстанциальный (substantialist). В рамках эссенциального подхода перечисляются необходимые условия текста или действия, которые считаются юмористическими. Телеологический подход изучает цель юмора, а субстанциальный – имеет дело с содержанием юмористического действия. Являясь отражением психической, когнитивной и коммуникативной деятельности человека, комическое национально обусловлено, что делает данный феномен особенно сложным для передачи носителям иной языковой картины мира. К параметрам, которые важны в процессе продуцирования и восприятия вербального юмора, относятся язык (выбор и порядок слов, использование и расположение функциональных элементов), стратегия повествования (жанр комического текста), цель (комическое в основном нацелено на осмеивание социальных стереотипов), комическая ситуация (персонажи, их деятельность, объекты, обстановка), противопоставление скриптов и логический механизм (логическая операция, необходимая для разрешения несоответствия) [9].

Таблица 1

<p>– ...witches can curse people ... Granny Aching cussed the sky blue ...</p> <p>– ...cussing isn't like genuine cursing. Cussing's more like dang and botheration and darned and drat ... Cursing is more on the lines of «I hope your nose explodes and your ears go flying away» [10, p. 11]</p>	<p>– ...ведьмы могут сглазить ... небо синееет оттого, что матушка Болен на него глазеет ...</p> <p>– ...глазеть и сглазить – это ... не совсем одно и то же ... Глазеть – это просто смотреть ... тарачиться, а сглазить – это пожелать, чтобы у человека нос лопнул или уши отвалились [11, с. 40]</p>
---	--

Таблица 2

<p>...her father ... make the Joke ... that must have been handed down from Aching to Aching for hundreds of years ... «Another day of work and I'm still Aching», or «I get up Aching and I go to bed Aching», or even «I'm Aching all over» [10, p. 4]</p>	<p>...ее отец ... вспоминал Шутку, веками передававшуюся от Болен к Болену ... «Еще один хлопотный день позади, а я как был Болен, так и есть». Или: «Встаю с постели – Болен, иду спать – опять же Болен». Или просто: «Я Болен до мозга костей» [11, с. 17]</p>
---	--

Таблица 3

<p>...all her ancestors had been Aching to stay, not Aching to leave [10, p. 4]</p>	<p>...каждый из ее предков ... был Болен любовью к своей земле, и ни один из них не был Болен тоской по странствиям [11, с. 17]</p>
--	--

При переводе произведений комического жанра важно сохранить эстетическое воздействие на читателя и передать комический эффект. Для достижения данных целей необходимо максимально полно соблюсти все параметры. Параметр «противопоставление скриптов» является центральным и обязательным для создания комического эффекта и возникновения противоречия. Параметр «логический механизм» связан с разрешением возникающего противоречия. Таким образом, перед переводчиком в процессе перевода встает актуальная задача передачи языковой игры на другой язык без переводческих потерь.

При исследовании феномена прагматической адаптации при передаче языковой игры с английского языка на русский в качестве материала для анализа выступил перевод произведения Т. Пратчетта «Маленький свободный народец» (The Wee Free Men), выполненный Н. Аллунан для издательства «Эксмо». На выбор материала исследования повлиял тот факт, что произведения Т. Пратчетта являются прототипическим примером текстов жанра юмористического фэнтези.

Языковые игры в анализируемом произведении Т. Пратчетта могут вестись на фонетическом уровне языка. Для создания фонетических каламбуров автор использует языковые единицы, схожие по звучанию, при восприятии которых в сознании читателя легко возникает ассоциативный перенос (табл. 1).

Языковая игра в тексте оригинала основана на схожем произношении глаголов *to cuss* ('ругать') и *to curse* ('проклинать'). В данном слу-

чае один ассоциативный контекст вступает в противоречие с другим, что ведет к возникновению комического эффекта. Переводчик передает данный каламбур с помощью сходных по звучанию русскоязычных глаголов *глазеть* и *сглазить*, используя прием замены лексем для сохранения адекватности перевода.

Обыгрываемые в оригинальном тексте слова могут относиться к разным частям речи, что существенно затрудняет для переводчика поиск связанных русскоязычных лексем, способных сделать понятным для читателя авторский замысел и сохранить комический эффект (табл. 2).

В данном отрывке обыгрывается одинаковое звучание имени собственного *Aching* и причастия настоящего времени *aching*, образованного от глагола *to ache* ('болеть'), что создает каламбур. Переводчику удалось сохранить первоначальный смысл каламбура, использовав имя собственное *Болен*, производное от буквального перевода на русский язык глагола *to ache* ('болеть').

В ходе дальнейшего повествования Т. Пратчетт продолжает играть с фамилией главной героини, повествуя, например, о характерных особенностях представителей ее рода (табл. 3).

Переводчику удастся сохранить исходный замысел автора, противопоставляющего приверженность своим корням и авантюрную жажду перемен, используя разные причины болезни – из-за любви к родному и близкому, с одной стороны, и тоски по чуждому и далекому, с другой.

Главная героиня в ответ на философское замечание собеседника о связи прошлого и будущего, признает свою принадлежность к роду, где *каждый был Болен*, и, отвечая на заданный собеседником косвенный вопрос *where you're going* ('что ждет тебя впереди'), относящийся к планам на будущую жизнь, буквально комменти-

рует неприятной неожиданностью. Языковая игра основывается на сходстве в звучании фамилии *Tick* и существительного *tick*, обозначающего кровососущего паразита, клеща, что создает каламбур. С целью достижения прагматической адаптации в русскоязычном переводе использованы модуляции. Так, кровососущие

Таблица 4

<p>– <i>Oh, you've got to know where you've come from, miss ... Otherwise how will you know where you're going?</i></p> <p>– <i>I come from a long line of Aching people ... And I think I'm moving on</i> [10, p. 7]</p>	<p>– <i>Каждый должен знать историю своего рода, девочка ... Иначе как понять, что ждет тебя впереди?</i></p> <p>– <i>В моем роду каждый был Болен. А впереди меня ждет, наверное, другой учитель</i> [11, с. 28]</p>
---	---

Таблица 5

<p>– <i>My name ... is Miss Tick. And I am a witch. It's a good name for a witch ...</i></p> <p>– <i>...blood-sucking parasite? ... Ticks ... Sheep get them. But if you use turpentine –</i></p> <p>– <i>...it sounds like «mystic» ...</i></p> <p>– <i>Oh, you mean a pun, or play on words ... In that case it would be even better if you were Miss Teak, a hard foreign wood, because that would sound like «mystique», or you could be Miss Take, which would</i> [10, p. 9]</p>	<p>– <i>Меня зовут ... мисс Тик. И я ведьма. А это иностранное обращение я предпочитаю потому, что в сочетании с моим именем оно звучит весьма подходяще для ведьмы.</i></p> <p>– <i>...как нервное подергивание? ... Ну, тик – это когда овца, например, моргает или моргает или там шкурой дергает. Но хорошая порция скипидара ...</i></p> <p>– <i>...все вместе звучит как «мистик». А мистик – тот, кто имеет дело с мистикой, со всякими загадочными и волшебными вещами.</i></p> <p>– <i>...это такой колом-бур, игра словами, да? ... тик – это ведь еще такое дерево, в дальних странах растет, то есть ты могла бы быть и мисс Дуб ... тебе повезло, что фамилия не на «к», потому что тогда все звали бы тебя мисс Ка ...</i> [11, с. 34]</p>
--	--

Таблица 6

<p>– <i>But those are just sheepdog commands ... That's not exactly witchcraft.</i></p> <p>– <i>Well, that still makes them familiars, doesn't it? ... Witches have animals they can talk to, called familiars. Like your toad there.</i></p> <p>– <i>I'm not familiar, said a voice ... I'm just slightly presumptuous</i> [10, p. 12]</p>	<p>– <i>Но это же просто команды, которым учат всех овчарок ... Тут нет никакого ведьмовства.</i></p> <p>– <i>Все равно ... Она сделала овчарок своими фамильярами, так? У всех ведьм есть ... животные, с которыми они разговаривают. Эти животные называются «фамильяры». Вот у тебя фамильяр – жаба, а у нее были овчарки.</i></p> <p>– <i>Нет во мне ничего фамильярного, – возмутился жаб. – Разве что капелька нахальства</i> [11, с. 41]</p>
---	---

рует свои ближайшие действия (табл. 4).

Часто языковые игры в произведениях Т. Пратчетта строятся на использовании омонимов – одинаково звучащих слов и/или фраз, приобретающих не только разное, но и прямо противоположное значение в создаваемом автором контексте. Тождественные в звуковом плане, эти языковые элементы неожиданно сталкиваются в сознании читателя, порождая новые смысловые ассоциации, обрастая дополнительными семантическими ассоциациями и приобретая дополнительные ассоциативные значения (табл. 5).

Языковая игра в данном случае построена на склеивании и деформации слов. Героиня сознательно сближает вербальный комплекс *Miss Tick* и слово *mystic*, с гордостью подчеркивая тот факт, что носит достойное ведьмы имя. Реакция ее собеседницы, однако, оказывается для

паразиты заменены на нервное подергивание, а вариант фамилии *Miss Take* (ошибка) заменен на *мисс Ка*. Таким образом, авторское комическое противопоставление таинственной Мисс Тик (*Miss Tick*) и кровососущей Мисс Ки (*Miss Take*) сохраняется в тексте перевода. Помимо этого переводчик дает русскоязычному читателю небольшое пояснение к слову *мистик*, отсутствующее в оригинальном тексте, подчеркивая создаваемую Мисс Тик связь ее имени со всем загадочным и таинственным, присущим ведьмам.

Не совсем удачной, на наш взгляд, представляется замена *Miss Teak* на *мисс Дуб*, так как при этом теряется комическая составляющая и авторский каламбур разрушается. Но в целом следует отметить, что при переводе данного отрывка на русский язык переводчику удалось передать комический эффект, присущий оригиналу.

Создание многочисленных каламбуров и, как следствие, комического эффекта в произведении Т. Пратчетта достигается также при помощи полисемии. Употребление слова, имеющего несколько значений, создает возможности для его обыгрывания и порождения шуток и юмористических высказываний, также добавляя экспрессии речи персонажей (табл. 6).

нальном тексте, но создается переводчиком в тексте перевода (табл. 8).

В данном случае языковая игра в тексте перевода основана на нарушении норм лексической сочетаемости (зевгма). Вопрос *И как быть?* предполагает, что в ответе будут содержаться предложения о том, что следует сделать. В данном примере вопрос понимается как ‘Как

Таблица 7

...there was <i>The Goode Childe's Booke of Faerie Tales</i> , so old that it belonged to an age when there were far more 'e's around [10, p. 5]	...на той же полке стояли «Валиенные сказки для хороших детишек», очень старые, еще из тех стародавних времен, когда чуть ли не все писалось через «а» [11, с. 19]
--	--

Таблица 8

– <i>What should I do about them?</i> – <i>Not be here?</i> – <i>Thank you! You've been very helpful!</i> [10, p. 39]	– <i>И как быть?</i> – <i>Очень недолго!</i> – <i>Спасибо! Ты мне и правда помог!</i> [11, с. 122]
---	--

Таблица 9

– <i>It was great at first... She fed me sweetmeats –</i> – <i>...Are they like sweetbreads?</i> – <i>...What are sweetbreads?</i> – <i>The pancreas or thymus gland of a cow ... Not a very good name ...</i> [10, p. 79]	– <i>Сначала-то было здорово... Она угощала меня птичьим молоком...</i> – <i>...Я только рыбы молоки знаю.</i> – <i>А что такое рыбы молоки?</i> – <i>Такие органы у рыб-самцов ... Не очень подходящее название, мне кажется</i> [11, с. 235]
---	---

Языковая игра обусловлена многозначностью слова *familiar* – ‘близкий, хорошо знакомый’, с одной стороны, и ‘бесцеремонный, фамильярный’, с другой, что создает каламбур. Ответ жаба, фамильяра Мисс Тик, представляет собой пояснение ко второму значению слова *familiar* – ‘бесцеремонный’. Переводчик лишь добавляет в русскоязычный текст небольшое уточнение, теснее связывая обсуждаемые объекты – жаб и овчарок – в рамках основного предмета дискуссии (фамильяров).

долго быть?’. Налицо выступает противопоставление разных контекстов, что создает юмористическую ситуацию.

В произведениях Т. Пратчетта также наблюдается нарушение «неприкосновенности» слов, которые в шутку засекаются собеседниками на составляющие их элементы (табл. 9).

Из-за существенных различий в английской и русской языковых картинах мира языковая игра может присутствовать в тексте оригинала, но теряться при попытках переводчика передать тот или иной фрагмент на русский язык (табл. 7).

Лексемы *sweetmeats* и *sweetbreads* образованы с помощью словосложения, при этом значение полученных сложных слов не выводится из значения составляющих их компонентов (*sweet* – ‘сладкий’, *meat* – ‘мясо’, *bread* – ‘хлеб’). В данном случае слова *sweetmeats* (‘леденцы’) и *sweetbreads* (‘зобная или поджелудочная железа теленка или ягненка’), употребленные в одном контексте, создают комический эффект. Переводчик счел необходимым использовать модуляцию, переводя данный текст на русский язык, что обеспечило адекватность перевода и сохранение комического эффекта. Так, переводчик заменил леденцы (*sweetmeats*) на распространенные в русской культуре сладости «птичье молоко», подобрав сходное по звучанию сочетание *рыбы молоки* для передачи английского слова *sweetbreads*, что позволило сохранить авторский каламбур.

Переводчику удалось передать идею различий, наблюдающихся в орфографии на разных этапах развития языка оригинала: *The Goode Childe's Booke of Faerie Tales* (Валиенные сказки для хороших детишек), *there were far more 'e's around* (все писалось через «а»). Однако в тексте перевода не нашло отражения мнение автора о ранее присущих людям большей степени свободы, легкости и непринужденности в общении (*an age when there were far more 'e's (= ease) around*).

Иногда при переводе английского текста на русский язык наблюдается противоположная ситуация. Языковая игра отсутствует в ориги-

нальные расхождения в системах английского и русского языков, а также асимметрия культурных реалий объясняют непереводаемость некоторых случаев языковой игры и не-

избежные переводческие потери при переводе произведений жанра юмористического фэнтези с английского языка на русский. Эти потери могут быть обусловлены субъективными факторами, например, способностью автора текста-перевода понять заложенное в оригинальном тексте содержание (табл. 10).

В приведенном примере языковая игра Т. Пратчетта основывается на двойном восприятии: автор обыгрывает значение фразеологической единицы *fit in oven* ('признавать выполнение поставленной задачи возможным и достижимым') и буквальное значение составляющих ее компонентов. В сознании носителя английского языка при прочтении данного отрывка актуализируются оба значения, что ведет к дос-

ский язык требует от переводчика осуществления прагматической адаптации, которое предполагает, в свою очередь, знание контекста, социокультурного фона и чувство языка. Со стороны переводчика имеет место не механическая трансляция текста-оригинала, а творческое воссоздание текста-перевода. При передаче случаев языковой игры в анализируемом произведении Т. Пратчетта переводчик широко использовал модуляции, что позволило максимально избежать переводческих потерь, сохранить комический эффект переводимого произведения и обеспечить адекватность перевода.

В случае непереводимости или труднопереводимости конкретной языковой игры переводчик жертвует единичной игрой слов, при этом

Таблица 10

– <i>All witches have special interests, and I like children ... Because they're much easier to fit in the oven</i> [10, p. 15]	– <i>У каждой ведьмы есть свои интересы, мне вот нравится работать с детьми ... Их легче запихнуть в печьку</i> [11, с. 50]
---	---

тижению запланированного автором комического эффекта. Однако языковая игра полностью теряется в тексте-перевода. Из-за разницы в языковых картинах мира и отсутствия аналогичной фразеологической единицы в родном языке русскоязычный читатель без дополнительного развернутого пояснения не способен понять первоначальный авторский замысел. В данном случае переводчик жертвует языковой игрой текста-оригинала, обусловленной национально-этнической спецификой английского языка, не воспроизводя ее в тексте-перевода.

Таким образом, следует отметить, что в процессе профессионального перевода произведения Т. Пратчетта «Маленький свободный народ» с английского языка на русский оригинальный текст проходит межкультурную адаптацию, в результате которой переводчик стремится в первую очередь передать эмоциональную и стилистическую составляющие, а не сохранить исходные грамматические конструкции и лексические единицы оригинального текста. Текст перевода является успешным, т.к. не утрачивает первоначального авторского замысла и оказывает задуманное автором воздействие на читателя, выросшего в рамках русской лингвокультуры.

В результате проведенного исследования представляется правомерным сделать следующие выводы. К возникновению комической ситуации ведет намеренно создаваемое автором с помощью специально используемых языковых единиц столкновение ассоциативных контекстов, порождающее в сознании читателя противоречие, и передача подобных ситуаций на рус-

играя в другом месте, где языковая игра отсутствует в тексте оригинала, максимально полно сохраняя накопительный комический эффект переводимого им текста жанра юмористического фэнтези. Адекватность перевода в данном случае достигается в первую очередь за счет сохранения переводчиком прагматического значения и достижения коммуникативного эффекта, запланированного автором оригинального текста. При этом переводчик часто вынужден отказываться от полной эквивалентности на семантическом и синтаксическом уровнях текста-оригинала и текста-перевода.

В рамках дальнейшего исследования способов повышения качества и эффективности художественного перевода планируются сравнение и анализ серии текстов-переводов различной функциональной направленности и жанровой принадлежности с целью выявления успешных переводческих стратегий и тактик.

Список литературы

1. Куманицина Е.И. Феномен языковой игры в СМИ // Вестник Волгоградского государственного университета. 2005. Серия 2: Языкознание. Вып. 4. С. 165–168.
2. Sanders J. *Adaptation and Appropriation* [Электронный ресурс]. London, New York: Routledge, 2006. 200 p. URL: https://www.goodreads.com/book/show/410627.Adaptation_and_Appropriation (дата обращения: 01.02.2020).
3. Chesterman A. *Can theory help translators?: a dialogue between the ivory tower and the wordface*. Manchester, UK: St. Jerome Publishing, 2002. 148 p.
4. Raw L. *Adaptation, Translation and Transformation* [Электронный ресурс]. New York: Continuum

Publishing Corporation, 2012. 240 p. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/14997122-translation-adaptation-and-transformation> (дата обращения: 01.02.2020).

5. Attardo S. Linguistic Theories of Humor: Humor Research 1 / Ed. V. Raskin, M. Apte, M. de Gruyter. Berlin – N.Y., 1994. P. 139–146.

6. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. [Электронный ресурс]. Pardue University: D. Reidel Publishing Company, 1985. 283 p. URL: <https://www.link.springer.com> (дата обращения: 11.09.2020).

7. Казакова Д.В. Теории вербального юмора в современной зарубежной лингвистике // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2013. № 8 (26). Ч. 2. С. 77–80.

8. Kazarian S.S. Unveiling the Humor Mind of the Starving Armenians: Literary and Internet Humor // Hu-

References

1. Kumanitsina E.I. The phenomenon of language game in the media // Bulletin of the Volgograd State University. 2005. Series 2: Linguistics. Issue 4. P. 165–168.

2. Sanders J. Adaptation and Appropriation [Electronic resource]. London, New York: Routledge, 2006. 200 p. URL: https://www.goodreads.com/book/show/410627.Adaptation_and_Appropriation (Date of access: 01.02.2020).

mor: International Journal of Humor Research. 2013. Vol. 26. № 2. P. 371–384.

9. Attardo S. Humorous Texts: A Semantic and Pragmatic Analysis [Электронный ресурс]. N.Y.: Mouton de Gruyter, 2001. 238 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/332626654_Humorous_texts_A_semantic_and_pragmatic_analysis (дата обращения: 25.12.2019).

10. Pratchett T. The Wee Free Men [Электронный ресурс]. URL: https://royallib.com/book/Pratchett_Terry/The_Wee_Free_Men.html (дата обращения: 25.12.2019).

11. Прагчетт Т. Маленький свободный народец / Пер. с англ. Н. Аллунан. М.: Эксмо, 2016. 352 с.

[goodreads.com/book/show/14997122-translation-adaptation-and-transformation](https://www.goodreads.com/book/show/14997122-translation-adaptation-and-transformation) (Date of access: 01.02.2020).

5. Attardo S. Linguistic Theories of Humor: Humor Research 1 / Ed. V. Raskin, M. Apte, M. de Gruyter. Berlin – N.Y., 1994. P. 139–146.

6. Raskin V. Semantic Mechanisms of Humor. [Electronic resource]. Pardue University: D. Reidel Publishing Company, 1985. 283 p. URL: <https://www.link.springer.com> (Date of access: 11.09.2020).

7. Kazakova D.V. Theories of verbal humor in mod-

PRAGMATIC ASPECT OF TRANSLATION OF LANGUAGE GAMES FROM ENGLISH INTO RUSSIAN

M.F. Tretyakova, Y.Y. Biryukova

The article covers some peculiarities of translating language games in the works of comic genre and achieving pragmatic adaptation while translating texts from English into Russian. The purpose of the research is to find out the most common ways of creation and translation of language games in the genre of humorous fantasy. When translating works of comic genre, the translator has to create a definite pragmatic effect upon a reader. As humour is nationally determined, the process of translation is connected with the pragmatic adaptation of the original text. The novelty of the research consists in parallel linguistic and cultural analysis of both created and recreated comic texts. The article concludes that the efficiency of translation depends on a number of linguistic and extra-linguistic factors and is not related to the total equality of the original text and its translation.

Keywords: language game, pragmatic adaptation, comic (humorous) effect, language levels, pun, script.

01.02.2020).

3. Chesterman A. Can theory help translators?: a dialogue between the ivory tower and the wordface. Manchester, UK: St. Jerome Publishing, 2002. 148 p.

4. Raw L. Adaptation, Translation and Transformation [Electronic resource]. New York: Continuum Publishing Corporation, 2012. 240 p. URL: <https://www.>

[ernforeignlinguistics.com](https://www.ernforeignlinguistics.com) // Philological sciences. Questions of theory and practice. 2013. № 8 (26). Part 2. P. 77–80.

8. Kazarian S.S. Unveiling the Humor Mind of the Starving Armenians: Literary and Internet Humor // Humor: International Journal of Humor Research. 2013. Vol. 26. № 2. P. 371–384.

9. Attardo S. Humorous Texts: A Semantic and

Pragmatic Analysis [Electronic resource]. N.Y.: Mouton de Gruyter, 2001. 238 p. URL: https://www.researchgate.net/publication/332626654_Humorous_texts_A_semantic_and_pragmatic_analysis (Date of access: 25.12.2019).

10. Pratchett T. The Wee Free Men [Electronic resource]. URL: https://royallib.com/book/Pratchett_Terry/The_Wee_Free_Men.html (Date of access: 25.12.2019).

11. Pratchett T. The little free people / Translated from the English by N. Allunan. M.: Eksmo, 2016. 352 p.