

## НАУЧНЫЕ СТАТЬИ

УДК 811.111'255.4-028.26

<https://doi.org/10.25076/vpl.57.01>

В.А. Безруков<sup>1</sup>

Государственный институт русского языка

им А.С. Пушкина

И.Ю. Шачкова

Чувашский государственный университет

им. И.Н. Ульянова

### ПРОБЛЕМА ПЕРЕДАЧИ ИГРЫ СЛОВ ПРИ АУДИОВИЗУАЛЬНОМ ПЕРЕВОДЕ (на материале англоязычного комедийного телесериала «Американская семейка»)

*Проблема передачи игры слов в комедийных сериалах представляется актуальной в связи с увеличением количества юмористических аудиовизуальных произведений и требованиями к качеству их перевода. Новизна настоящего исследования состоит в выборе материала для анализа – телесериал «Американская семейка», который ранее не подвергался лингвистическому и переводоведческому анализу, в частности, в отношении изучаемой проблемы. Более того, в статье рассматриваются и анализируются одновременно три варианта аудиовизуального перевода телесериала: субтитрированный перевод, дублированный перевод и закадровый перевод, что не было отмечено ни в одной другой работе. Целью данной статьи является анализ эффективности переводческих приемов передачи игры слов в разных вариантах аудиовизуального перевода. Для достижения цели исследования применялись различные методы: метод сплошной выборки, метод лингвистического описания, метод*

---

<sup>1</sup> © Безруков В.А., Шачкова И.Ю. 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

семантического (компонентного) анализа, метод контекстуального анализа, сравнительно-сопоставительный метод, метод количественного анализа. Результаты, полученные в ходе изучения теоретических источников и анализа практического материала, позволили авторам создать практико-ориентированную классификацию приемов аудиовизуального перевода игры слов, которая включает: 1) прямой перевод (подбор эквивалента), 2) лексико-семантическую замену, 3) подбор аналога (замена образа), 4) описательный перевод. Оценка эффективности разработанной классификации позволила получить следующие результаты: наиболее частотным приемом перевода игры слов в указанном сериале является использование подбора аналога (более трети случаев); в закадровом переводе наблюдаются наиболее высокие показатели адекватного перевода игры слов по сравнению с субтитрованным или дублированным переводом.

*Ключевые слова:* игра слов, языковая игра, английский язык, аудиовизуальный перевод, субтитрование, дубляж, закадровый перевод, приемы перевода, комедийный телесериал, «Американская семейка»

**UDC 811.111'255.4-028.26**

**<https://doi.org/10.25076/vpl.57.01>**

**V.A. Bezrukov**

**Pushkin State Russian Language Institute**

**I.Yu. Shachkova**

**Chuvash State University named after I.N. Ulyanov**

**WORDPLAY ISSUE IN AUDIOVISUAL TRANSLATION  
(on the English-language situational comedy “Modern family”)**

*The article addresses the issue of translating wordplay in situational comedies, which is highly relevant due to the increasing number of humorous audiovisual works and the rising standards for their translation quality. This study is particularly innovative as it focuses on the TV series "Modern Family," which has not previously been subjected to linguistic or translation analysis, especially concerning the specific problem of wordplay. Additionally, this article adopts a comprehensive approach by examining three forms of audiovisual translation for the*

*series: subtitling, dubbing, and voice-over translation - an approach not found in other studies. The primary objective of this paper is to analyze the effectiveness of various techniques in translating wordplay across these different forms of audiovisual translation. A range of methods was employed to achieve this research goal, including continuous sampling, linguistic description, semantic (component) analysis, contextual analysis, comparative analysis, and quantitative analysis.*

*The findings from the theoretical research and practical material analysis enabled the authors to develop a practice-oriented classification of techniques for translating wordplay in audiovisual contexts. This classification includes: 1) direct (equivalent) translation, 2) lexical-semantic replacement, 3) analogue translation, and 4) descriptive translation. By evaluating the effectiveness of this classification, we obtained significant results: the most frequently used technique for translating wordplay in "Modern Family" was found to be analogue translation, accounting for over one-third of instances. Furthermore, the highest rates of adequate wordplay translation were recorded in voice-over translation compared to subtitled or dubbed translations.*

*Keywords: puns, wordplay, English, audiovisual translation, subtitling, dubbing, voice-over, translation techniques, sitcom, Modern family.*

### **Введение**

В последние несколько десятилетий глобализационные процессы и стремительное развитие современных цифровых технологий способствуют активному распространению разнообразных англоязычных аудио- и видеоматериалов, которые требуют качественного перевода на русский язык. В этой связи исследования в области аудиовизуального перевода привлекают все большее внимание лингвистов, а также теоретиков и практиков перевода.

Одним из наиболее популярных и востребованных в настоящее время типов аудиовизуальных материалов являются комедийные телесериалы, покоряющие аудиторию зрителей своим развлекательным характером: легкостью и ненавязчивостью, забавными жизненными ситуациями и шутками, создающими позитивный настрой и помогающими расслабиться.

Соответственно, особо остро в современной лингвистике и переводоведении стоит вопрос об адекватной передаче эпизодов игры слов, которые составляют основу комедийных телесериалов, поскольку при переводе необходимо сохранить прагматический потенциал исходного текста, его юмористический коммуникативный эффект, учитывая при этом культурные различия и особенности как языка оригинала, так и языка перевода.

Перевод аудиовизуальных произведений, содержащих элементы юмора, традиционно считается одной из наиболее сложных задач в переводческой практике. Проблема заключается в том, что при переводе комедийных телесериалов теряется значительная доля юмора. Это обусловлено, во-первых, трудностями в поиске корректных переводческих стратегий, а во-вторых, специфическими ограничениями, присущими аудиовизуальному переводу. В результате это негативно влияет на восприятие сериала зрителями, на его популярность и финансовый успех на рынке видеопродукции. В связи с этим необходимость поиска оптимальных решений для качественного перевода и адекватной передачи шуток - игры слов в сериалах до сих пор остается актуальной и важной проблемой.

Кроме того, данное лингвистическое исследование представляется актуальным, так как проводится в русле общероссийской государственной политики в сфере защиты семьи, «в целях популяризации которой 2024-ый год был объявлен Годом семьи», поскольку практическим материалом анализа послужил телесериал под названием *Modern Family* («Американская семейка») об особенностях и взаимоотношениях трех поколений семей.

Указанный телесериал ранее не подвергался лингвистическому и переводоведческому анализу, в частности, в отношении проблемы передачи игры слов с английского языка на русский, что свидетельствует о новизне настоящего исследования. Более того, в статье рассматриваются и анализируются одновременно три варианта аудиовизуального перевода телесериала: субтитрованный перевод, дублированный перевод и закадровый перевод.

Анализ трех вариантов перевода фильма, несомненно, добавляет исследованию глубины и многомерности, так как позволяет

рассмотреть объект и предмет научных изысканий с разных сторон, в частности, изучить зависимость того или иного переводческого решения от типа аудиовизуального перевода, эффективность той или иной переводческой стратегии в определенном типе аудиовизуального перевода (далее в тексте - АВП), что непосредственно влияет на качество перевода и, соответственно, на его восприятие целевой аудиторией.

Объектом исследования выступают эпизоды, содержащие случаи игры слов в комедийном телесериале, а также в их переводах с английского языка на русский.

Предметом исследования являются приемы передачи игры слов при переводе комедийного телесериала «Modern family» с английского на русский язык.

Целью данной статьи является анализ эффективности переводческих приемов передачи игры слов в разных вариантах аудиовизуального перевода: субтитрированный перевод, дублированный перевод и закадровый перевод.

Теоретическая значимость исследования заключается в анализе языковых средств образования языковой игры в английском языке, приемов ее передачи при аудиовизуальном переводе, а также в определении наиболее эффективных стратегий ее передачи в трех разных вариантах аудиовизуального перевода.

Практическая значимость исследования определяется возможностью применения сделанных в ходе анализа выводов при подготовке лекционных и практических занятий по курсу теории и практики перевода и сопоставительной стилистики и лексикологии, а также в практической деятельности аудиовизуальных переводчиков с целью улучшения качества их перевода.

#### **Материалы и методы**

Вопросы теоретического осмысления игры слов и проблема ее межъязыковой передачи рассматривались в работах таких ученых, как И. В. Арнольд (2012), В. С. Виноградов (2001), С. И. Влахов, С. П. Флорин (2012), Х. Готтлиб (1997), Д. Делабастита (1993), А.П. Ерошин (2015), Д. Кристалл (1998), Л. А. Сазонова (2004), В. З. Санников (2002), А. П. Сковородников (2003), С. И. Сметанина (2002), О. В. Троицкая (2005).

Проблемой исследования аудиовизуального перевода изначально занимались западные учёные, которые гораздо раньше

начали изучать специфику АВП и его разновидностей: F. Chaume (2004), H. Diaz-Cintas, A. Remael (2015), D. Delabastita (1989), I. Fodor (1976); Y. Gambier, H. Gottlieb (2001); P. Orero (2016), C. Titford (2011), P. Zabalbeascoa (2008).

Однако, в последние 20 лет данная тема составляет актуальную повестку работ отечественных лингвистов и переводоведов, поэтому ансамбль трудов отечественных ученых в области АВП значительно расширился работами И.А. Алексеевой (2005), В. Е. Горшковой (2006), А. В. Козуляева (2013, 2015), О.Ю. Кустовой (2015), Е. Д. Малёновой (2017; 2023), Р. А. Матасова (2009), М.С. Снетковой (2009), А.П. Чужакина, П.Р. Палажченко (2004). Тем не менее, проблеме передачи игры слов при аудиовизуальном переводе не уделялось достаточно внимания – можно отметить лишь отдельные работы М.Л. Navarro Brotons (2018), М. Dore (2019), L. Camilli (2019), В.И. Гавриловой, Е.Н. Леоновой (2024), А. И. Иволгиной (2022). В каждом из перечисленных исследований авторы затрагивают только один сериал/фильм или один вид АВП, что говорит о недостаточно глубоком освещении данной темы. Исследований вопросов межъязыковой передачи игры слов в АВП на материале сразу трех его вариантов (субтитрированный перевод, дублированный перевод, закадровый перевод) обнаружено не было.

Практическим материалом исследования послужил сериал *Modern Family* (11 сезонов, 250 серий) в трех вариантах перевода - перевод субтитров, предоставленный релиз-группой PhysKids специально для Кинопоиск HD, дублированный перевод сайта Кинопоиск HD и закадровый перевод студии *Lostfilm*. Для анализа методом сплошной выборки было отобрано 90 эпизодов игры слов, а также их аудиовизуальные переводы на русский язык в трёх вариантах перевода.

*Modern Family* («Американская семейка») – это яркий и увлекательный американский комедийный телесериал, который не только развлекает, но и поднимает важные темы, касающиеся семейных взаимоотношений и современных ценностей. В сериале представлены типичные семьи современного американского общества, которые отражают широкий спектр стилей воспитания, жизненных подходов и культурных традиций: **семья Клэр и Фила Данфи, семья Притчетта-Дельгадо, семья Митчелла и Кэма**, попадающие во множество комичных и трогательных ситуаций.

Ключевая особенность «Американской семейки» – это юмор в повседневных ситуациях, с которыми сталкиваются многие зрители. Сериал объединяет элементы комедии и драмы, позволяя глубже понять, что значит быть частью семьи в современном обществе.

В рамках исследования применялись различные методы для анализа языкового материала, который был собран методом сплошной выборки из доступных в интернете сценариев телесериала на английском языке. На первом этапе, касающемся исследования сценариев и их переводов, использовался метод лингвистического описания, заключающийся в интерпретации и обобщении анализируемого материала. После выявления основных языковых конструкций применялся метод семантического (компонентного) анализа, с помощью которого авторы провели детальный анализ значений отдельных слов и словосочетаний, их денотативных компонентов, а также их коннотативных элементов, позволяющих выявить семантические тонкости и нюансы, которые несут в себе юмористические элементы, и установить взаимосвязи между языковыми единицами и их комедийной нагрузкой. Также был задействован метод контекстуального анализа, который позволил рассмотреть влияние контекста на значение и восприятие языковых единиц в различных аспектах, например, ситуативный контекст диалогов, культурные отсылки, социальные реалии и т.п. Сравнительно-сопоставительный метод позволил выявить языковые различия и сходства между оригинальным сценарием и тремя вариантами его переводов и обеспечил более глубокое понимание выбора переводческих решений в зависимости от вида аудиовизуального перевода. На последнем этапе использовался метод количественного анализа, который позволил количественно оценить выявленные результаты и определить наиболее эффективные стратегии передачи комических элементов игры-слов. Таким образом, комбинация различных методов исследования обеспечила комплексный подход к анализу языкового материала и стратегий адекватного перевода юмористических элементов.

#### **Результаты и обсуждение**

##### *Аудиовизуальный перевод (АВП)*

Несмотря на почти вековую историю изучения кинотекста, термин «аудиовизуальный перевод» начал активно использоваться

в отечественной лингвистике и переводоведении лишь в конце 1990-х - середине 2000-х годов. Особый интерес к проблемам, связанным с аудиовизуальным переводом, возник в связи с так называемым «аудиовизуальным поворотом» в переводоведении (Remael, 2010).

Изначально перевод кинофильмов анализировался преимущественно с лингвистической точки зрения, при которой он рассматривался как процесс перевода текстовой составляющей, что ограничивалось изучением только вербальных элементов и игнорировало другие семиотические компоненты (см., например, работы В.Е. Горшковой, 2006; М.С. Снетковой, 2009; Р.А. Матасова, 2009). При таком подходе упускались важные аспекты, касающиеся визуального контекста, культурных кодов и невербальных знаков, которые нередко имеют ключевое значение для полного понимания и адекватной передачи смысла в аудиовизуальных произведениях.

В современных исследованиях кинотекст рассматривается как сложное полисемиотическое единство. А.П. Чужакин и П.Р. Палажченко подчеркивают важность экстралингвистического контекста (видеоряда) для более адекватного перевода фильма (Чужакин, Палажченко, 2004). И.С. Алексеева утверждает, что текст и изображение, которые «передают равный объем информации», нужно умело совмещать для достижения эффекта подлинника (Алексеева, 2005). О.Ю. Кустова описывает взаимосвязь вербальных и невербальных элементов кинотекста, рассматривая поликодовость как основу для переводческой стратегии (Кустова, 2015). А.В. Козуляев выделяет аудиовизуальный перевод как особый вид переводческой деятельности, акцентируя внимание на его полисемантическом и поликодовом характере и подчеркивая необходимость учета как «линейного семантического контекста речи, так и надречевых целостных визуальных и смысловых конструкторов» (Козуляев, 2013).

В зарубежных исследованиях также уделяется пристальное внимание поликодовости аудиовизуальных произведений, что подчеркивает многослойный и многозначный характер семиотических структур, действующих в рамках кинотекста. Например, Д. Делабастига выделяет десять основных кодов,

которые передают информацию зрителю через четыре канала: акустический вербальный, акустический невербальный, визуальный невербальный и визуальный вербальный (Delabastita, 1989).

В свою очередь, И. Гамбье расширяет представление о семиотических кодах, выделяя 14 различных кодов, которые транслируются через аудиальные и визуальные каналы. Среди них можно выделить «четыре вербальных кода (лингвистический, вербально-паралингвистический, художественно-театральный, графический) и десять невербальных (шумо-звуковой, невербально-паралингвистический, музыкальный, иконографический, фотографический, сценографический, фильмический, кинесический, проксемический, костюмный)» (Gambier, 2016).

Важно отметить, что в процессе восприятия аудиовизуальных произведений визуальные компоненты доминируют над вербальными (Agarova, Grishechko, 2016), что подтверждается эмпирическими исследованиями Барселонской школы аудиовизуального перевода под руководством А.П. Орейро (2016). Данные показывают, что «при просмотре документального фильма значительная часть внимания зрителей сосредоточена на визуальном ряде (60%) и лишь 40% - на вербально-текстовом; для художественного фильма результаты еще более впечатляющие: 68% – визуальный и невербальный ряд и лишь 32% – текстовый» (Козуляев, 2015).

Рассматривая аудиовизуальный перевод как взаимодействие с полимодальным коммуникативным образованием, И. Гамбье и Х. Готтлиб подчеркивают, что «процесс перевода не заканчивается текстом, он заканчивается доставкой текста конечному получателю» (Gambier, Gottlieb, 2001). Все эти утверждения свидетельствуют о том, что перевод является многогранным процессом, требующим учета не только языковых, но и культурных, и эмоциональных факторов, влияющих на восприятие информации (Antipova, Rabeson, Smirnova, 2021).

А.В. Козуляев добавляет, что «при аудиовизуальном переводе минимальным объектом анализа становится кадр», а не текст как таковой; при этом «сцена как кинособытие и фильм как целостный

кинодискурс» рассматриваются как более крупные объекты для предпереводческого анализа (Козуляев, 2015).

Таким образом, аудиовизуальный перевод представляет собой уникальную область переводческой деятельности, в которой взаимодействуют языковые, культурные и технические аспекты (Gribanova, Gaidukova, 2019). Последние накладывают на переводчиков аудиовизуального контента специфические ограничения, которые отмечают такие исследователи АВП, как А.В. Козуляев (2013), Ф. Чауме (2016), К. Титфорд (2011) и П. Сабальбеаскоа (2008). По их мнению, ограничения обусловлены спецификой различных форм аудиовизуального перевода: перевода субтитров, перевода под закадровое озвучивание, перевода под полный дубляж и т.д.

Ограничения, настаивает в своих работах А.В. Козуляев, зависят не только от вида осуществляемого перевода, но и от «целевой аудитории получателей перевода, уровня взаимодействия потоков информации, переплетающихся в аудиовизуальном контексте» (Козуляев, 2015).

Автор предлагает следующую классификацию видов аудиовизуального перевода: «перевод для закадрового озвучивания (voice-over); двухмерное субтитрование; перевод для дублирования сериальных детских художественных и анимационных произведений и игр; перевод под полный дубляж (lip-synq/dubbing); трехмерное субтитрование» (Козуляев, 2015). Все перечисленные виды перевода имеют свои особенности, которые должен учитывать переводчик. И хотя все 5 перечисленных видов аудиовизуального перевода имеют свои особенности, которые должен учитывать переводчик, все они сводятся к 3 основным вариантам: субтитрование, закадровый перевод, дублирование.

Субтитрование – текстовое сопровождение видеоряда, дублирующее или дополняющее звуковую дорожку. Субтитры к фильмам и другим медиапродуктам отражают основное содержание реплик и сопровождают видеоряд в виде печатного текста (O’Dowd, 2017). При субтитровании переводчиков ждет большое число «внешних ограничений, а именно: 1) в необходимости уместить перевод в ограниченное количество строк и знаков, обусловленных международными стандартами скорости

чтения и отображения субтитров на экранах; 2) привязке смены субтитров к смене планов в кадре, что технологически укорачивает и без того ограниченное время и пространство перевода» (Козуляев, 2015).

При осуществлении закадрового перевода голос актёра озвучивания накладывается поверх оригинальной звуковой дорожки. Основным отличием закадрового перевода от дубляжа является тот факт, что оригинальная звуковая дорожка слышна реципиенту. В отличие от субтитрования, в рамках «войсовера» переводчик практически ничем не ограничен, так как не связан с визуальным синтаксисом аудиовизуального произведения.

При дублировании (*dubbing*) аудиовизуального произведения осуществляется полная замена иностранной речи на родной язык. Голосовая фонограмма, заменяющая оригинальную речь, стремится к синхронности с ней по смыслу, времени, а также движению героев и их губ во время речи. При переводе для дубляжа, «переводчик синтезирует текст заново на основании параллельных смысловых потоков, осуществляет пересоздание целостного семантического целого текста и изображения в ситуации другого языка и другой культуры» (Козуляев, 2015).

#### *Игра слов*

Изучение проблемы определения и классификации игры слов представляет собой актуальную область лингвистических исследований, что вызвано значительным интересом современной лингвистики к креативному потенциалу языка, способам его использования и их коммуникативным эффектам.

Игра слов, как объект исследования, обозначается целым рядом синонимичных понятий, таких как «языковая игра», «словесная игра», «каламбур», «игра словом», что подчеркивает его природу как сложной языковой единицы. Разнообразие терминов, применяемых для обозначения игры слов, указывает на многообразие исследовательских подходов и взглядов на статус данного лингвистического явления и подчеркивает необходимость дальнейшего анализа и уточнения терминологических обозначений с целью создать ясную и непротиворечивую теорию для изучения этого многоаспектного явления.

О языковой игре в целом как о своего рода изменении норм языка рассуждает английский лингвист Д. Кристалл: «Мы играем с

языком, манипулируем им и получаем удовольствие от этого. ... . Мы, по сути дела, ломаем и коверкаем язык, у которого есть свои правила» (Crystal, 1998).

А.П. Сковородников, глубоко анализируя природу языковой игры, отмечает: «языковая игра - творческое, нестандартное использование любых языковых единиц и/или категорий для создания остроумных высказываний, в том числе - комического характера». Ученый подчеркивает отклонение от различных аспектов языковой нормы и определенную степень креативности и свободы в использовании языка (Сковородников, 2003).

Понятия «игра слов» и «каламбур» часто употребляются как синонимичные или их используют для взаимного определения (см., например, И.В. Арнольд, В.С. Виноградов, С.И. Влахов и С.П. Флорин, Д. Делабастига, Л.А. Сазонова, В.З. Санников).

В нашей работе вслед за В.З. Санниковым под игрой слов понимается «шутка, основанная на смысловом объединении в одном контексте либо разных значений одного слова, либо разных слов (словосочетаний), тождественных или сходных по звучанию» (Санников, 2002).

Из рассмотренных определений И.В. Арнольд (2012), В.С. Виноградова (2001), С.И. Влахова и С.П. Флорина (2012), Д. Делабастига (1993), Л.А. Сазоновой (2004), В.З. Санникова (2002) становится очевидно, что понятие игры слов охватывает широкий спектр различных языковых средств для достижения комического и иного стилистического эффекта. Это разнообразие указывает на необходимость систематизации различных типов игры слов, существующих в языке.

Классификация типов игры слов (каламбуров) является важной темой в области лингвистических исследований, и множество ученых, таких как С.И. Влахов и С.П. Флорин (2012), Х. Готтлиб (1997), Д. Делабастига (1993), В.З. Санников (2002), А.П. Сковородников (2003), С.И. Сметанина (2002), О.В. Троицкая (2005) внесли значительный вклад в эту область. Анализируя работы этих авторов, можно заметить, что единой и общепринятой классификации видов игры слов пока не существует, что делает этот вопрос одним из самых дискуссионных в современной лингвистике.

Бельгийский лингвист Д. Делабастиа предлагает классификацию, ориентируясь на виды использования языковых средств для создания игры слов: «фонологическая и графологическая игра слов (паронимы, омонимы (омофоны и омографы)); лексическая игра слов (линейная вертикальная полисемия (гипонимы, меронимы) и нелинейная горизонтальная полисемия (метафора, метонимия)); лексическая игра слов (идиомы); морфологическая игра слов (неологизмы, аббревиация, компоновка (composition) и преобразование (conversion), синтаксическая игра слов» (Delabastita, 1993). Данная классификация подчеркивает многоаспектность и сложность игры слов, показывая, как различные языковые уровни - фонология, лексика, фразеология, морфология и синтаксис - могут взаимодействовать для достижения экспрессивности и комичности в языковой практике.

Похожую классификацию видов игры слов представила С. И. Сметанина, так же объединив уровни языка и способы создания языковой игры: «графическая игра; фонетическая игра (изменение фонетической формы слова); словообразовательная игра (суффиксальное и префиксальное образование, словосложение, использование аббревиатур и имён лиц в качестве основы игры слов, контаминация); морфологическая игра; игра с сочетаемостью слов (нарушение норм сочетаемости слов); игра с многозначностью; сочетание нескольких приемов в тексте» (Сметанина, 2002).

С.И. Влахов и С.П. Флорин считают, что каламбуры могут быть построены: «1) преимущественно на фонетической основе (преобладание звуковой стороны над смысловой); 2) преимущественно на лексической основе (единицы, построенные на основных лексических категориях: обыгрывание многозначных слов, омонимов и антонимов, а также и некоторые особые случаи - каламбуры на основе терминов и имен собственных); 3) преимущественно на фразеологической основе (обыгрывание отдельных компонентов устойчивых сочетаний)» [Влахов, Флорин, 2012].

О. В. Троицкая выделяет несколько групп разновидностей игры слов, которые основаны на: «1) омонимии, где элементами игры слов являются омофоны, омонимы и омографы; 2) паронимии и

созвучии; 3) ложной этимологии; 4) полисемии; 5) авторском переосмыслении устойчивых словосочетаний и фразеологизмов» (Троицкая, 2005).

В настоящем исследовании при анализе механизмов, лежащих в основе игры слов и комического эффекта, мы будем опираться на классификацию А.П. Сковородникова (2003), который выделяет четыре типа каламбуров: полисемические, омонимические, антонимические и паронимические.

Следовательно, на основании вышеизложенной информации можем сделать обоснованный вывод о многообразии исследовательских подходов и взглядов на игру слов и ее виды. Такое разнообразие свидетельствует не только об интересе лингвистов к данному вопросу, но и указывает на сложный и многогранный характер игры слов как языкового явления, что, безусловно, оказывает влияние на его перевод и требует от переводчика особого внимания и знаний для воспроизведения необходимого прагматического эффекта.

#### *Перевод игры слов*

Как уже упоминалось ранее, сохранение комического эффекта высказывания традиционно считается одной из наиболее сложных переводческих задач по нескольким причинам. Прежде всего, следует отметить трудности субъективного характера, связанные со способностью переводчика распознать языковую игру в тексте оригинала, его владением родным языком и его чувством юмора, необходимыми для передачи игры слов.

Во-вторых, существенной проблемой становятся структурно-семантические различия языка оригинала и языка перевода, что подразумевает отсутствие равноценных эквивалентов слов и выражений в двух языковых системах.

В-третьих, определенные трудности, возникающие в процессе перевода, обусловлены межкультурными различиями, которые могут значительно влиять на интерпретацию текста. Переводчик, таким образом, должен учитывать не только общий контекст произведения, но и специфические черты принимающей культуры, а также особенности его восприятия реципиентами.

В-четвертых, необходимо принимать во внимание функциональные ограничения, связанные с каждым конкретным

видом перевода, в частности, особенности аудиовизуального перевода, рассмотренные выше.

В процессе передачи игры слов перед переводчиком, как правило, возникает комплексная задача, заключающаяся в сохранении как формы, так и содержания оригинального текста. В идеале, созданный в переводе текст должен точно воспроизводить комический эффект оригинала. Однако, при невозможности сохранения такого прагматического воздействия, переводчики прибегают к двум основным стратегиям. Во-первых, переводчик может стремиться сохранить форму и коммуникативный эффект игры слов, прибегая к замене образа и сознательному отклонению от точного значения слов. Данная стратегия подразумевает абстрагирование от содержания в пользу создания аналогичного прагматического эффекта, что, в свою очередь, требует от переводчика способности к креативному мышлению и глубокому пониманию стилистического, эмоционально-оценочного и культурного контекста. Во-вторых, можно остановиться на передаче содержания, при этом отказываясь от словесной игры, что может привести к утрате оригинального юмористического эффекта, но позволит донести основную идею (Троицкая, 2005).

А.П. Ерошин (2015) расширяет набор стратегий передачи игры слов, выделяя три группы на основе критериев адекватности: адекватную передачу, неадекватную передачу и особые случаи. Автор акцентирует внимание как на успешных методах, способствующих сохранению комической природы оригинала (подбор идентичного образа; замена образа с сохранением игры слов; частичная компенсация), так и на распространенных ошибках, которые могут привести к искажению смысла текста (буквальный перевод с опущением игры слов; буквальный перевод с искажением смысла; замена образа с утратой игры слов).

Бельгийский лингвист Д. Делабастига, изучая проблему передачи игры слов, предлагает восемь стратегий перевода, которые варьируются от прямого воспроизведения игры слов до её полного опущения, с несколькими промежуточными вариантами, когда она, например, передается другой схожей по смыслу фразой, заменяется схожей стилистической фигурой речи, остается непереуведенной, опускается и вводится позже, объясняется переводческим комментарием или сноской (Delabastita, 1993). По

его словам, переводчик имеет возможность комбинировать различные подходы, тем самым обеспечивая более точное и целостное представление оригинала в переводе.

Несмотря на разнообразные достоинства представленных выше подходов, таких, например, как четкая структура, фокус на адекватности как важном критерии оценки качества перевода, многообразие предлагаемых стратегий, в то же время эти классификации могут ограничивать переводчиков в их творческом проявлении, поскольку фокусируются лишь на двух основных способах (например, классификация О.В. Троицкой, 2005), так и могут усложнить процесс выбора наиболее эффективного приема в условиях ограниченного времени и ресурсов (например, классификация Д. Делабастиа, 1993).

Принимая во внимание вышеназванные причины, мы видим необходимость в разработке более универсального подхода, который бы предлагал четкие варианты для принятия переводческих решений, а также охватывал достаточно большое количество возможных языковых ситуаций. Кроме того, поскольку данная авторская классификация исходит из анализа практического материала, накопленного в ходе настоящего исследования, она учитывает разнообразие особенностей и контекстов аудиовизуального перевода в трех его вариантах: дублированный перевод, закадровый перевод и субтитрированный перевод, которые накладывают существенные ограничения на перевод.

Наша классификация включает следующие приемы перевода игры слов: прямой перевод, подбор аналога, лексико-семантическая замена, описательный перевод. Каждый из этих приемов позволяет переводчику адаптировать текст, сохраняя его смысл и передавая необходимый прагматический эффект, при этом обеспечивая адекватный перевод и эффективность коммуникации для целевой аудитории переводящего языка.

*Прямой перевод (подбор эквивалента)* предполагает эквивалентную передачу игры слов при сохранении семантики входящих в ее состав слов и комического эффекта. Такой прием позволяет сохранить первоначальный элемент игры слов, но ограничен лексическими возможностями двух языков в вопросе совпадения значений слов. Применение прямого перевода становится возможным при совпадении образной основы в двух

языках, денотативного и коннотативного компонентов слов/ слова, а также при совпадении прямого и переносного значения полисемичного слова.

*Лексико-семантическая замена* заключается в замене лексических единиц, составляющих игру слов, с целью передачи их семантического значения и сохранения прагматического воздействия оригинала. Подобная замена проявляется в замене ядра игры слов другой лексической единицей со схожим (семантически-близким или синонимичным) значением или единицей той же лексико-семантической группы. Несмотря на некоторые вводимые в текст перевода изменения, они не меняют авторский образ полностью, тем самым позволяя передать близкие к оригиналу стилистические или культурные нюансы. Такой прием чаще встречается при переводе игры слов, основанной на омонимии и паронимии.

*Прием подбора аналога (замена образа)* заключается в поиске и замене образа, который уже существует в языке перевода и передает аналогичный смысл. Это позволяет сохранить комический эффект, даже если текст не является дословным (прямым) переводом. Это может потребовать от переводчика творческого подхода и знания культурного контекста, чтобы передать юмористическую ситуацию на языке целевой аудитории.

*Описательный перевод* предполагает передачу смысла игры слов через описание, объяснение, без сохранения комического эффекта. Этот прием позволяет донести общее содержание и смысл, однако теряет юмористический компонент. Данный прием может быть полезен, когда игра слов слишком специфична, чтобы можно было найти эквивалентное или аналогичное выражение в языке перевода.

Эти стратегии позволяют переводчикам адаптироваться к различным уровням сложности игры слов и контексту, обеспечивая при этом максимально возможный уровень адекватности перевода и комичности при передаче коммуникативного эффекта языковой игры.

Наряду с вышеперечисленными приемами адекватного перевода в ходе исследования были отмечены варианты неадекватной передачи игры слов, при которых наблюдалось опущение языковой игры, искажение смысла, нарушение языковых и других норм

адекватного перевода, которые, несомненно, отрицательно сказывались на восприятии комедийного сериала зрителями. Поэтому считаем такие варианты нарушения норм перевода недопустимыми и рекомендуем переводчикам их избегать, опираясь на вышеуказанные приемы адекватного перевода.

Таким образом, предложенная классификация сможет дополнить существующие подходы, обогатит переводческую практику и предоставит переводчикам эффективные инструменты для решения задач, связанных с переводом игры слов.

#### *Анализ переводческих приемов передачи игры слов*

В данной части исследования мы рассмотрим конкретные примеры перевода игры слов, основанные на различных механизмах их формирования: полисемии, омонимии, паронимии. Мы проанализируем, как переводчики справляются с различными типами языковых игр, и оценим эффективность их решений в контексте сохранения оригинального юмора и стиля, а также адекватности в каждом типе аудиовизуального перевода. Этот анализ позволит нам глубже понять, какие из заявленных приемов перевода (прямой перевод, подбор аналога, лексико-семантическая замена, описательный перевод) являются наиболее успешными в передаче комического эффекта и как они могут различаться в зависимости от механизмов, на основе которых построена игра слов. Таким образом, мы сможем не только выявить возможные недостатки в переводах, но и предложить идеи для улучшения передачи комических элементов в аудиовизуальных произведениях в будущем.

Анализ приемов перевода языковой игры проводился на материале исследования трёх видов аудиовизуального перевода англоязычного сериала *Modern Family* («Американская семейка»): закадровый перевод, дублированный перевод и субтитрированный перевод. Для анализа было отобрано 90 эпизодов игры слов, а также их аудиовизуальные переводы на русский язык в трёх вариантах перевода.

Начнем анализ с рассмотрения типа языковой игры, вызывающей наименьшие трудности при переводе – с игры слов, основанной на *полисемии*. Полисемия в основе формирования игры слов не представляет больших сложностей в том случае, когда игра

слов строится на лексемах, имеющих схожие денотативные и коннотативные значения в двух языках.

К примеру, в 21 серии 3 сезона герой Фил хочет купить красивый, но совершенно не практичный кабриолет, и думает о том, что скажет его жена Клэр. Его друг иронизирует над Филом, намекая на то, что он безвольный и слабохарактерный, тем самым создавая комическую ситуацию:

«- *What would Claire say?*

- *You know what? Maybe we should buy you something with a little lumbar support. You know, with you not having a **spine** and all».*

Слово *spine*, помимо главного значения «спина, позвоночник», также имеет переносное значение «решимость и сильный характер» (strength of endurance, will, etc) (Cambridge Dictionary, n.d.). В русском языке прямое и переносное значение слова «хребет» совпадают с английским языком, поэтому переводчикам трёх вариантов перевода не составило труда перевести данную языковую игру с помощью приёма прямого перевода:

«- Что скажет Клэр?

- Знаешь что? Может, купишь что-то для поддержки поясницы... раз ты **бесхребетный**».

На многозначности слова со схожими прямым и переносным значениями также построена следующая игра слов:

«- *Claire, look at the **positive**. One of our kids is finally moving out.*

- *After her pregnancy test, I've had enough **positives**».*

В сериале обыгрывается слово *positive*, означающее «что-то положительное, хорошее» в ситуации, и в то же время «положительный результат на медицинский тест» (в данном случае тест на беременность) (Cambridge Dictionary, n.d.).

Фраза создает контраст между оптимизмом мужа и пессимизмом Клэр, что усиливает драматический эффект сцены и подчеркивает различия в их восприятии ситуации. Клэр иронично отзывается о ситуации, в которой её муж пытается найти положительный аспект в уходе ребенка из дома. Она подчеркивает, что у них возникают и другие, менее радостные “положительные” аспекты, намекая на беременность и её беспокойства, что создает комический эффект всего эпизода.

Благодаря тому, что в двух языках эти значения полностью совпадают, переводчики субтитров и дубляжа Кинопоиск HD решили перевести реплики с помощью приема прямого перевода:

«- Клэр, мысли **положительно**. Один из детей, наконец, съезжает.

- После её теста на беременность хватит с меня **положительного**».

Переводчики студии *Lostfilm* использовали прием лексико-семантической замены, подобрав другое синонимичное слово - «плюс», которое является семантически близким как первому значению, так и второму значению слова *positive*, поэтому мы считаем эти варианты перевода адекватными:

«- Клэр, есть и **плюсы**. Один из наших детей съезжает.

- С меня хватило **плюса** на её тесте на беременность».

Больше трудностей вызывают у переводчиков примеры языковой игры, построенной на полисемии, разные значения которой не совпадают в двух языках и возникают вследствие культурных различий ассоциативных и метафорических рядов.

Наглядным примером может служить следующий эпизод. Герой сериала использовал выражение со словом *eggshell*, которое имеет несколько значений: помимо главного значения «яичная скорлупа», оно также означает «полуматовый глянец» и «бледно-жёлтый цвет». Более того, оно является частью идиомы *walk/be on eggshells*, означающее «быть очень осторожным, чтобы не обидеть или не расстроить кого-либо» (*to be very careful not to offend or upset someone*) (Cambridge Dictionary, n.d.).

В 22 серии 8 сезона Кэм и Митч обсуждали напольную краску и другие вопросы в контексте ремонта и декорации дома, и Кэм, заметив, что Митч раздражается, саркастично произнес фразу: «*Why don't we just paint the floor **eggshell** since that's what I'm walking on?*»

Поскольку в русском языке нет устоявшегося эквивалента идиоме *walk/be on eggshells*, переводчики субтитров воспользовались приёмом лексико-семантической замены, и построили игру на образной паре слов из одной лексико-семантической группы «желток – цыпленок - на цыпочках»: «Покрасим пол в **желточный цвет**, и буду ходить **на цыпочках**». Переводчики дубляжа перевели фразу дословно, тем самым

совершенно исказив смысл и потеряв комический эффект: «Можно просто покрасить **скорлупой** дом, раз я по нему хожу», что, несомненно, не может считаться адекватным переводом.

Лучшим вариантом перевода, по нашему мнению, является закадровый перевод, поскольку в нём была сохранена игра слов благодаря приёму подбора аналога: «Выберем **глянец**, ведь ты скоро сорвешься на **мат**». Переводчики воспользовались заменой образа, создали новую игру слов, основанную на многозначности слова «мат», которое имеет такие значения, как «ковёр или циновка, мягкий настил», «шероховатость, лишаящая какую-нибудь поверхность блеска, прозрачности», так и «неприличную брань, обценную (ненормативную) лексику». Как видим, игру слов передали через противопоставление значений «глянцевый – матовый», а также через реализацию двух сем слова «мат»: «без глянца, блеска» и «неприличная брань».

*Омонимы* как основа формирования игры слов вызывает больше сложностей при переводе, так как в языках может быть меньше совпадений семантических и культурных компонентов лексем, составляющих языковую игру.

К примеру, по сюжету 22 серии 1 сезона Кэм и Митч не успевают привезти свою приёмную дочь Лили в школу к первому занятию и узнают, что у Лили началась менструация:

«- ... *and you'll still make it to school. Worst comes worst, you'll be a little late for your first **period**.*

- *Actually, she's a little early*».

Слово *period* в английском языке имеет, помимо других, значения: «урок, занятие в учебном заведении» (in school, a division of time in the day when a subject is taught) и «менструация» (the process of blood coming from the uterus, which usually happens once a month when someone is not pregnant) (Cambridge Dictionary, n.d.).

Игра слов создает комический эффект, подчеркивая некоторую абсурдность ситуации, которая и вызывает смех у зрителей, так как основана на противопоставлении ожидаемого опоздания в школу и неожиданного утверждения о начале менструации.

Переводчики субтитров и дубляжа решили воспользоваться приёмом прямого перевода, противопоставляя понятия «поздно – рано», но опустили значение слова «*period*», о котором можно

догадаться только по контексту конкретного эпизода и визуального компонента действий на экране:

«- ...и подвезем тебя с ним до школы. В худшем случае, ты немного **опоздаешь** на первый урок.

- В чем-то она очень **ранняя**».

Однако лучшим вариантом перевода является вариант закадровых переводчиков, так как они решили использовать приём лексико-семантической замены и создали языковую игру на основе семантически близкого слова - «критический», так как в русском языке оно также имеет два значения, одно из которых является эвфемизмом «менструации»:

«- ... и ты еще успеешь в школу. Даже если опоздаешь, ничего страшного, этот день не **критический**.

- Вообще-то он как раз **критический**».

Любопытным примером перевода игры слов на основе омонимии является перевод фразы, в которой обыгрываются омонимичные значения слова *sage*. Оно имеет следующие значения: «мудрый» (*wise, especially as a result of great experience*) и «шалфей» (*a plant whose grayish-green leaves are used as a herb to give flavor to some foods*) (Cambridge Dictionary, n.d.).

В 19 серии 2 сезона героиня Клэр обращается к ведущему кулинарных курсов с фразой: «*When it comes to herbs, you're something of a sage*». Фраза представляет повара-ведущего как опытного и мудрого профессионала, который мастерски использует травы, в частности, шалфей, в своей кулинарной практике.

Все три варианта перевода являются удачными, поскольку переводчики решили создать каламбур, изменив его образную составляющую и выбрав слова из общей лексико-семантической группы трав и специй.

В переводе субтитров значение «мудрый» было заменено на выражение «с перчинкой», что означает «необычный, с яркой индивидуальностью»: «Думаю, в плане специй, вы **с перчинкой**». Однако подобная характеристика полностью совпадает с изображенным в кадре персонажем и передает неординарность и эксцентричность повара - ведущего.

Переводчики дубляжа использовали выражение «почивать на лаврах», что означает «добившись чего-либо, успокаиваться на достигнутом»: «Но в том, что касается пряностей, вы явно

почиваете **на лаврах**». Использование этого выражения меняет денотативное значение, но позволяет сохранить контекст темы «специи» (лавры – лавровый лист), что оказывается важнее в данном аудио-визуальном ряде.

Самым близким к оригиналу является вариант закадрового перевода, так как переводчики использовали слово «знахарь», которое является семантически близким по значению к английскому *sage* и в значении «мудрый», и в значении «имеющий дело с травами»: «Полагаю, когда дело касается трав, вы наш **знахарь**».

Все варианты перевода являются адекватными, поскольку переводчикам удалось передать игру слов и тем самым произвести необходимый прагматический эффект – показать харизматичность и даже эксцентричность ведущего мастер-класса, речь которого наполнена элементами игры, юмора и легкости.

Ранжируя различные механизмы образования игры слов по степени сложности их перевода, можно с уверенностью сказать, что языковая игра на основе *паронимии* создает наибольшие трудности, о чем свидетельствует и следующий эпизод.

В той же серии, в которой Клэр посетила кулинарный мастер-класс, прозвучала игра слов, основанная на созвучии слов *time* и *thyme*, когда ведущий мастер-класса комично, намеренно сблизив артикуляцию звуков этих слов, произнёс фразу: «*Thyme. It's time to chop thyme*».

Переводчики субтитров и закадрового перевода опустили игру слов и передали лишь прямое денотативное значение фразы, тем самым потеряв языковую игру оригинала и юмористический контекст, намеренно создаваемый ведущим мастер-класса: «Тмин. **Пора** измельчить **тмин**».

Переводчикам дубляжа удалось сохранить комический эффект за счет рифмы, поскольку они использовали приём подбора аналога и создали рифмующееся выражение со словом «тимьян», которое компенсировало прагматический потенциал игры слов. В нём не передано основное значение фразы оригинала, однако главная цель данной реплики – показать юмор, легкость, энтузиазм и задор в речи повара-ведущего – достигнута именно за счет рифмы слов: «Готовь без **изьяна**, добавь **тимьяна**».

В 3 серии 5 сезона Фил, работающий риелтором, уверяет покупательницу в том, что ей нужен большой частный дом:

«- *It's a great house, but I'm just gonna be alone.*

- *Diane, you're not gonna be **alone**. You're gonna get a **loan**».*

Комический эффект фразы создается за счет контраста между серьезной темой одиночества и неожиданной логической связки отсутствия одиночества из-за получения займа. Зритель ожидает продолжения речи об эмоциях, о чувстве одиночества, но замена этого слова на «кредит» вносит элемент абсурда и приводит к парадоксальности ситуации.

Языковая игра строится на паронимии слов *alone* («одиноким, один») и *a loan* («заям, ссуда, кредит»). Поскольку в русском языке эти слова не являются созвучными, перевести данную языковую игру, сохранив при этом прямой смысл реплик, представляется трудной задачей.

В переводе субтитров и закадровом варианте переводчики использовали приём описательного перевода с опущением игры слов, сохранив лишь денотативное значение слов:

«- Дом-то прекрасный, но я же буду тут одна.

- Дайан, не **одна**, а с полученной **ссудой** на дом».

Однако в дублированном переводе мы видим попытку использовать похожее звучание слов «одиночество - один очень». Переводчики прибегли к приёму лексико-семантической замены, подобрав фонетически близкие лексемы, и тем самым сохранили языковую игру на уровне формы и содержания:

«- Это прекрасный дом, но меня ждет одиночество.

- Дайан, не **одиночество**, а **один очень** выгодный кредит».

Интересным является пример созвучия антонимов, на которых строится следующая языковая игра: «*I don't want to just be their **Vice** Principal. I want to be their **Nice** Principle*». Более того, в данной фразе реализуются значения полисемичного слова *vice*, которое может означать и «заместитель», и «злой, порочный». Игра слов строится на контрасте между *Vice Principal* (заместитель директора и злой директор) и *Nice Principle* (милый, дружелюбный директор).

Кэм в этой фразе выражает желание быть хорошим заместителем директора для проблемных подростков. Первая часть английской фразы обращает внимание на формальную роль персонажа, в то

время как вторая часть подчеркивает его личное стремление быть добрым и поддерживающим. Этот контраст между официальностью и эмоциональным содержанием усиливает комический эффект.

Переводчики субтитров прибегли к приему лексико-семантической замены, заменяя антонимическую пару «*vice – nice*» на «простой/обычный - самый (лучший)»: «*Я не хочу быть им просто замом директора. Я хочу быть самым-самым замом*». Несмотря на некоторую потерю юмористической составляющей языковой игры, переводчики попытались сохранить прагматический эффект – передать желание персонажа быть более понимающим и поддерживающим, чем обычным строгим заместителем – за счет подбора семантически близких слов.

В закадровом варианте перевода игра слов построена на противопоставлении «простого/обычного» завуча и «правильного» завуча, что также подчеркивается особым протяжным произношением звука «р» в слове «правильный»: «Хочу быть не просто их **завучем**, хочется быть их **пррравучем**». В этом переводе комизм игры слов частично сохранен за счет фонетического элемента «пррравучем», однако не полностью передает идею доброго и дружелюбного завуча.

В переводе дубляжа переводчики использовали прием подбора аналога и создали каламбур на созвучии слов «задира и зам-дира», что успешно передаёт юмор оригинальной игры слов за счет их фонетического сходства в русском языке: «Я не **задира**, я **зам-дира**». Это делает перевод более запоминающимся и легким для восприятия, что особенно важно в контексте аудиовизуального произведения. Кроме того, этот прием создает комический эффект, так как игра слов усиливает контраст между дерзким образом «задиры» и культурным поведением официального лица школы. В результате такой перевод не только сохраняет смысловую нагрузку, но и привносит в текст элементы остроумия, что и требуется при передаче языковой игры.

#### *Обсуждение результатов исследования*

Проанализировав частотность применения приемов перевода игры слов, выделенных авторами в своей классификации, мы пришли к следующим выводам:

Наиболее частотной стратегией передачи игры слов является использование *приема подбора аналога* (36,7%), при котором становится возможным сохранение языковой игры и передача адекватного комического эффекта за счет замены образа, что обусловлено внутриязыковыми и культурными различиями языка оригинала и языка перевода.

*Лексико-семантическая замена* (25,5%) также является эффективным средством передачи денотативного содержания и достижения прагматической цели при переводе игры слов, что происходит за счет частичной замены образа на основе подбора синонимичного слова или иного семантически близкого слова, или слова из одной лексико-семантической группы.

*Прямой (эквивалентный) перевод* (18,9%) игры слов встречается в тех случаях, когда в английском и русском языках имеются слова со схожими денотативными и коннотативными компонентами, которые чаще всего представляют собой некие универсальные, присущие разным культурам явления.

При *описательном переводе* (11,1%) языковой игры удастся передать основное содержание высказывания, необходимое для понимания сюжета, однако теряется юмористическая интенция автора сообщения, составляющая суть игры слов. Данный прием используется в тех крайних случаях, когда игра слов строится на основе слишком специфичного для конкретного языка и конкретной культуры образа.

Помимо адекватных приемов перевода нами были отмечены случаи неадекватной передачи (8,3%) языковой игры, при которых наблюдались примеры полного искажения смысла и нарушения языковых и других норм адекватного перевода, которые считаются недопустимыми на современном этапе развития переводоведения.

Проанализировав частотность применения приемов передачи игры слов в разных видах АВП, можем утверждать следующее:

При переводе субтитров приемы адекватной передачи игры слов были использованы в 87,7% (79 из 90) случаях, приемы неадекватной передачи игры слов — в 12,3% (11 из 90) случаях. Частое использование приемов прямого перевода (29 примеров), замены образа (26 примеров), лексико-семантической замены (24 примера) может быть обусловлено тем, что текст перевода субтитров должен соответствовать техническим нормам и не

превышать определенного количества знаков. Однако в некоторых случаях была возможность адекватно перевести фразу и соответствовать ограничениям данного вида аудиовизуального перевода, и тогда мы можем говорить лишь о небрежности переводчиков.

При переводе дубляжа приемы адекватной передачи игры слов применялись в 84,4% (76 из 90) случаях, неадекватная передача игры слов отмечалась в 15,6% (24 из 90) случаях. Наиболее эффективными приемами дублированного перевода стали прием подбора аналога (37 примеров), прямого перевода (25 примеров) и лексико-семантической замены (14 примеров). Для обеспечения максимального синхронизма артикуляции актеров дубляжа с видеорядом и темпом речи фразы на языке перевода должны быть приблизительно той же длины, что и фразы оригинала, и это создает проблемы переводчикам дублирования.

При закадровом переводе к приемам адекватной передачи игры слов прибегали в 92,2% (83 из 90) случаях. Можем отметить, что в данном виде АВП наблюдается наибольший процент использования приемов адекватной передачи, среди которых – прием лексико-семантической замены (32 примера), подбора аналога (26 примеров), прямого перевода (18 примеров) и описательного перевода (7 примеров). Закадровые переводчики не ограничены ни количеством символов как при переводе субтитров, ни темпом речи актеров как при переводе дубляжа, что способствует более высокому уровню качества перевода в целом и качества передачи игры слов в частности.

Проанализировав процентное соотношение приемов перевода на каждый из указанных видов игры слов, можем отметить следующее:

В сериале большая часть игры слов была основана на паронимии (42,2%), то есть строилась на созвучии и фонетической схожести слов. Это неудивительно, так как аудиовизуальное произведение представляет собой комплекс аудиальных и визуальных компонентов, которые успешно применяются режиссерами и сценаристами с целью достижения определенного коммуникативного эффекта.

Наиболее эффективными средствами передачи языковой игры на основе паронимии стали лексико-семантическая замена (18

примера) и прием подбора аналога (12 примеров), что логично ввиду внутриязыковых различий в лексическом составе языков и их фонетической структуре. По этой же причине именно при переводе паронимов встречалось большее число примеров неадекватной передачи языковой игры: описательного перевода (5 примеров) или даже полного искажения смысла (3 примера).

Примерно равное положение по механизмам создания игры слов в анализируемом сериале занимают омонимия (35,5%) и полисемия (33,3%). Омонимы, слова с одинаковым написанием или произношением, но с разными значениями, позволяют создавать неожиданные и комические ситуации, когда одно слово может быть интерпретировано в нескольких смыслах, что вызывает у зрителей смех.

При переводе игры слов на основе омонимии все вышеуказанные нами приемы применялись примерно в равной степени: прямой перевод (8 примеров), прием подбора аналога (10 примеров), лексико-семантическая замена (9 примеров), также встречались отдельные примеры использования описательного (3 примера) и неадекватного перевода (2 примера).

Полисемия как основа создания игры слов представляет наименьшие трудности при переводе благодаря языковому и культурному сходству отдельных лексем, прямое и переносное значение которых совпадает в двух языках. При переводе языковой игры на основе полисемии чаще прибегали к приемам прямого перевода (13 примеров), однако также необходимо отметить приемы замены образа (8 примеров), лексико-семантической замены (6 примеров) и описательного перевода (3 примера).

#### **Заключение**

Чтобы достигнуть цели исследования, авторы успешно и последовательно выполнили несколько теоретических и практических задач.

Во-первых, в ходе аналитического обзора отечественной и зарубежной литературы по лингвистике и переводоведению было выявлено, что тема аудиовизуального перевода игры слов все еще не раскрыта в полной мере, тем более, что ранее не предпринимались попытки комплексного исследования данного вида перевода. Во-вторых, в статье авторы раскрывают суть понятия «аудиовизуальный перевод» через описание особенностей

и ограничений каждого из его подвидов, а именно: субтитрованного перевода, дублированного перевода и закадрового перевода. В-третьих, авторы подробно анализируют феномен игры слов и приходят к выводам, о том, что в основе его возникновения лежат три лингвистических явления: омонимия, синонимия, паронимия.

Результаты, полученные в ходе изучения теоретических источников и анализа практического материала, в качестве которого послужил комедийный сериал «Modern Family» (Американская семейка), позволили создать практико-ориентированную классификацию приемов аудиовизуального перевода игры слов, которая включает: 1) прямой перевод (подбор эквивалента), 2) лексико-семантическую замену, 3) подбор аналога (замена образа), 4) описательный перевод.

Оценка эффективности разработанной классификации, проведенная при помощи количественного метода, позволила получить следующие результаты. Наиболее частотным приемом перевода игры слов является использование подбора аналога (более трети случаев – 36,7%), в то время как наименее частотным – описательный перевод (11,1%). При этом лексико-семантическая замена (25,5%) и прямой перевод (18,9%) также являются эффективными средствами передачи денотативного содержания и прагматического воздействия при переводе игры слов.

Анализ качества передачи игры слов в каждом из указанных видов АВП показал, что в закадровом переводе наблюдаются наиболее высокие показатели адекватного перевода игры слов (92,2%), что обусловлено тем фактом, что закадровые переводчики не ограничены ни количеством символов на экране как при переводе субтитров, ни «укладкой в губы» и темпом речи актеров как при переводе дубляжа, что способствует более высокому уровню качества перевода в целом и качества передачи игры слов в частности.

Анализ процентного соотношения приемов перевода на каждый из указанных видов игры слов показал, что наиболее эффективным средством передачи языковой игры на основе паронимии стала лексико-семантическая замена (47%); при переводе игры слов на основе омонимии все вышеуказанные нами приемы применялись примерно в равной степени (более 30%); при переводе языковой

игры на основе полисемии чаще прибегали к приемам прямого перевода (43%).

В целом, можно утверждать, что предлагаемая авторами классификация приемов перевода игры слов в аудиовизуальных произведениях представляет собой эффективный инструмент, который позволяет переводчикам передавать как семантический компонент игры слов, так и коммуникативный комический эффект. Таким образом, применение данной классификации позволяет не только преодолеть трудности передачи критически важного прагматического эффекта игры слов, подобрать наиболее удачное или оптимальное переводческое решение в каждом конкретном случае, но и способствует улучшению качества перевода, что, безусловно, является конечной целью любого переводческого проекта.

Дальнейшее исследование данной темы представляет собой большой интерес как в силу все увеличивающегося объема материалов, требующих аудиовизуального перевода, так и высокой эффективности, которую на данном этапе исследования демонстрирует разработанная авторами классификация приемов перевода.

#### Литература

1. Алексеева И. С. Профессиональный тренинг переводчика: учеб. пособие по устному и письменному переводу для переводчиков и преподавателей. СПб.: Союз, 2005.
2. Арнольд И.В. Лексикология современного английского языка : учебное пособие. М.: Флинта, Наука, 2012.
3. Виноградов В.С. Введение в переводоведение: Общие и лексические вопросы. М. : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 111 с.
4. Влахов С. И., Флорин С. П. Непереводимое в переводе. 5-е изд. М., 2012. 406 с.
5. Гаврилова В.И., Леонова Е.Н. Каламбуры в комедийном телесериале: стратегии перевода и особенности передачи юмора (на материале сериала «Офис») // Язык как структура и дискурсивная практика. №2 (5). 2024. С. 39–46.
6. Гамбье И. Перевод и переводоведение на перекрестке цифровых технологий / И. Гамбье // Вестник СПбГУ. Серия 9.

- Филология. Востоковедение. Журналистика. 2016. Вып. 4. С. 56–74. DOI: 10.21638/11701/spbu09.2016.405.
7. Горшкова В. Е. Теоретические основы процессоориентированного подхода к переводу кинодиалога: авто реф. дис. ... д-ра филол. наук. Иркутск, 2006.
  8. Ерошин А.П. Эквивалентность и адекватность при переводе словесной игры в аудиомедиальных текстах: дис. канд. фил. наук: 10.02.20. М., 2015. 197 с.
  9. Иволгина А. И. Особенности передачи каламбура в аудиовизуальном переводе мультсериалов с английского языка на русский (на примере серий британского мультсериала «Агент Маус») // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2022. Вып. 4 (859). С. 44–50. DOI: 10.52070/2542-2197\_2022\_4\_859\_44
  10. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода / А.В. Козуляев // XVII Царскосельские чтения. – СПб. : Ленингр. гос. ун-т им. А.С. Пушкина, 2013. – Т. I. – С. 374–381.
  11. Козуляев А.В. Обучение динамически эквивалентному переводу аудиовизуальных произведений: опыт разработки и освоения инновационных методик в рамках школы аудиовизуального перевода // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. № 3(13). 2015. Пермь: Изд. ПНИПУ. С. 3–24.
  12. Кустова О.Ю. Поликодовость текста как фактор стратегии перевода кинофильма // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. 2015. № 1 (3). С. 279–282.
  13. Малёнова Е. Д. Аудиовизуальный перевод как объект исследования в современном переводоведении // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2023. Вып. 6 (874). С. 101–107. DOI 10.52070/2542-2197\_2023\_6\_874\_101/
  14. Малёнова Е.Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). С. 32–46.

15. Матасов Р. А. Перевод кино-видео материалов: Лингвокультурологические и дидактические аспекты: автореф. дис. канд. филол. наук. М., 2009.
16. Сазонова Л. А. Закономерности передачи каламбура при переводе художественной литературы: дис. канд. филол. наук. М.: МГЛУ, 2004.
17. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. Изд. 2, испр. и доп. Москва, 2002. 552 с.
18. Сквородников А.П. Языковая игра // Культура русской речи : энциклопедический словарь-справочник / под редакцией Л. Ю. Иванова, А. П. Сквородникова, Е. Н. Ширяева [и др.]. Москва, 2003. С. 796–803.
19. Сметанина С. И. Медиа-текст в системе культуры. Динамические процессы в языке и стиле журналистики конца XX века. М. : Издательство Михайлова В. А., 2002. 384 с.
20. Снеткова М. С. Лингвостилистические аспекты перевода испанских кинотекстов: на материале русских переводов художественных фильмов Л. Бунюэля «Виридиана» и П. Альмодовара «Женщины на грани нервного срыва»: дис. ... канд. филол. наук. М., 2009.
21. Троицкая О.В. Игра слов в английском оригинале и переводе // Русская речь. 2005. № 2. С. 40-46.
22. Чужакин А. П., Палажченко П. Р. Мир перевода-1. Introduction to Interpreting XXI. Протокол, поиск работы, корпоративная культура. 6-е изд., доп. М.: Р. Валент, 2004.
23. Agarova E.A., Grishechko E.G. Censorship as a factor of information warfare // Russian Linguistic Bulletin. 2016. № 3(7). Pp. 43-44. doi: 10.18454/RULB.7.06
24. Antipova A.S., Rabeson M.D., Smirnova O.V. Semantic shift in conflict terminology in contemporary Russian socio-cultural media discourse // Training, Language and Culture. 2021. № 5(2). Pp. 73-89. doi: 10.22363/2521-442X-2021-5-2-73-89
25. Brotons Navarro M. L. The translation of audiovisual humour. The case of the animated film Shark Tale (El Espantatiburones) // MonTI. Monographs in Translation and Interpreting. 2018. №9. С. 307–329. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.11>
26. *Cambridge Dictionary. English Dictionary, Translations & Thesaurus.* (n.d.). <https://dictionary.cambridge.org/>

27. Camilli L. P. A Case Study of the Audiovisual Translation of Wordplay: A Touch of Cloth / L. P. Camilli // *Journal of Audiovisual Translation*. 2019. T. 2. № 1. C. 75–103. <https://doi.org/10.47476/jat.v2i1.24>.
28. Chaume F. Film studies and translation studies: Two disciplines at stake in audiovisual translation // *Meta*. April, 2004. Vol. 49. № 1. P. 12–24.
29. Cintas J.D., Remael A. *Audiovisual Translation: Subtitling*. L.: Cambridge Scholars Publishing, 2015.
30. Crystal D. *Language play*. London: Penguin Books, 1998. 249 p.
31. Delabastita D. There's a Double Tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet / D. Delabastita. Amsterdam : Rodopi, 1993. 522 pp.
32. Delabastita D. Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics // *Babel*. 1989. Vol. 35 (4). Pp. 193–218.
33. Dore M. *Humour in audiovisual translation: Theories and applications*. New York and London: Routledge. 2019. 296 p. ISBN: 9780367432317.
34. Fodor I. *Film Dubbing – Phonetic, Semiotic, Esthetic and Psychological Aspects*. Buske, 1976.
35. Gambier Y., Gottlieb H. *Multimedia, Multilingua: Multiple Challenges* / Y. Gambier & H. Gottlieb (eds.) (Multi) media translation: concepts, practices, and research. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2001. P. VII–XX.
36. Gambier Y. Recent developments and challenges in audiovisual translation research // *Between Text and Image: Updating Research in Screen Translation* / Ed. by D. Chiaro, Ch. Heiss, Ch. Bucaria. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publ. Co, 2008. P. 11–35.
37. Gottlieb H. "You got the picture?" On the Polysemiotics of subtitling wordplay // *Traductio. Essays on punning and translation*. Routledge, St. Jerome Publishing, 1997. C. 207–232.
38. Gribanova T.I., Gaidukova T.M. Hedging in different types of discourse // *Training, Language and Culture*. 2019. № 3(2). P. 85–99. doi: 10.29366/2019tlc.3.2.6

39. O'Dowd, R. Virtual Exchange and internationalising the classroom // *Training, Language and Culture*. 2017. № 1(4). P. 8-24. doi: 10.29366/2017tlc.1.4.1
40. Orero P. Voice-over: A Case of Hyper-reality // *MuTra. Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceedings*. Copenhagen, 2016.
41. Remael A. Audiovisual Translation / Y. Gambier & L. van Doorslaer (eds.). *Handbook of Translation Studies*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. 2010. P. 12–17.
42. Titford C. Subtitling - Constrained Translation // *Lebende Sprachen*. 2011. Vol. XXVII (3). Pp. 113-116.
43. Zabalbeascoa P. The nature of the audiovisual text and its parameters // *The didactics of audiovisual translation* / ed. by J. Diaz-Cintas. 2008. P. 21–37.
44. Zabalbeascoa P. Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies // *The Translator*. 1996. Volume 2. Number 2. Pp. 235–257.
45. Американская семейка: телевизионный сериал (2009-2020) / авторы сценария: Пол Корригэн, Брэд Уолш, Стефен Ллойд; режиссер: Гейл Манкусо, Стивен Левитан, Бет МакКарти-Миллер; кинокомпании Picador Productions, Steven Levitan Productions, 20th Century Fox Television. Электронный ресурс. Изображение: видео // КиноПоиск: [сайт]. URL: <https://www.kinopoisk.ru/series/472329/> (дата обращения: 20.02.2025).
46. Оригинальный текст сценария сериала Modern Family. Текст : электронный // *subslakescript* : [сайт]. URL: [https://subslakescript.com/series/Modern\\_Family-1442437](https://subslakescript.com/series/Modern_Family-1442437) (дата обращения: 20.02.2025).
47. Modern family: television series (2009-2020) / by Christopher Lloyd and Steven Levitan; Picador Productions, Steven Levitan Productions, 20th Century Fox Television. Электронный ресурс. - Изображение: видео // *LostFilm*: [сайт]. URL: <https://modern-family-lostfilm.net/> (дата обращения: 20.02.2025).

## References

- Agapova, E. A., & Grischechko, E. G. (2016). Censorship as a factor of information warfare. *Russian Linguistic Bulletin*, 3(7), 43-44. doi: 10.18454/RULB.7.06
- Alekseeva, I. S. (2005). *Professional'nyi trening perevodchika: uchebnoye posobiye po ustnomu i pismennomu perevodu dlya perevodchikov i prepodavatelei*. Saint Petersburg: Soyuz.
- Antipova, A. S., Rabeson, M. D., & Smirnova, O. V. (2021). Semantic shift in conflict terminology in contemporary Russian socio-cultural media discourse. *Training, Language and Culture*, 5(2), 73-89. doi: 10.22363/2521-442X-2021-5-2-73-89
- Arnold, I. V. (2012). *Leksikologiya sovremennogo angliyskogo yazyka: uchebnoye posobiye*. Moscow: Flinta, Nauka.
- Brotons Navarro, M. L. (2018). The translation of audiovisual humour: The case of the animated film *Shark Tale* (El Espantatiburones). *MonTI. Monographs in Translation and Interpreting*, 9, 307–329. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2017.9.11>
- Cambridge Dictionary. (n.d.). *English Dictionary, Translations & Thesaurus*. <https://dictionary.cambridge.org/>
- Camilli, L. P. (2019). A case study of the audiovisual translation of wordplay: A Touch of Cloth. *Journal of Audiovisual Translation*, 2(1), 75–103. <https://doi.org/10.47476/jat.v2i1.24>
- Chaume, F. (2004). Film studies and translation studies: Two disciplines at stake in audiovisual translation. *Meta*, 49(1), 12–24.
- Chuzhakin, A. P., & Palazhchenko, P. R. (2004). *Mir perevoda-1. Introduction to Interpreting XXI. Protokol, poisk raboty, korporativnaya kul'tura* (6th ed., rev. and enl.). Moscow: R. Valent.
- Cintas, J. D., & Remael, A. (2015). *Audiovisual Translation: Subtitling*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Crystal, D. (1998). *Language play*. London: Penguin Books.
- Delabastita, D. (1993). *There's a double tongue: An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet*. Amsterdam: Rodopi.
- Delabastita, D. (1989). Translation and mass-communication: Film and T.V. translation as evidence of cultural dynamics. *Babel*, 35(4), 193–218.
- Dore, M. (2019). *Humour in audiovisual translation: Theories and applications*. New York and London: Routledge.

- Fodor, I. (1976). *Film dubbing – Phonetic, semiotic, esthetic and psychological aspects*. Buske.
- Gavrilova, V. I., & Leonova, E. N. (2024). Kalambury v komedijnom teleserialu: strategii perevoda i osobennosti peredachi yumora (na materiale seriala "Ofis"). *Yazyk kak struktura i diskursivnaya praktika*, 2(5), 39–46.
- Gambier, Y., & Gottlieb, H. (Eds.). (2001). *Multimedia, multilingua: Multiple challenges*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Gambier, Y. (2008). Recent developments and challenges in audiovisual translation research. In D. Chiaro, C. Heiss, & C. Bucaria (Eds.), *Between Text and Image: Updating Research in Screen Translation* (pp. 11–35). Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Gambier, I. (2016). Perevod i perevodovedenie na perekrestke tsifrovyykh tekhnologiy. *Vestnik SPbGU. Seriya 9. Filologiya. Vostokovedenie. Zhurnalistika*, (4), 56–74. <https://doi.org/10.21638/11701/spbu09.2016.405>
- Gorshkova, V. E. (2006). *Teoreticheskie osnovy profsess orientirovannogo podkhoda k perevodu kinodialoga*. (Doctoral thesis abstract, Irkutsk state Linguistic University, Irkutsk, Russia).
- Gottlieb, H. (1997). "You got the picture?". On the Polysemiotics of subtitling wordplay. In *Traductio. Essays on punning and translation* (pp. 207-232). Routledge, St. Jerome Publishing.
- Gottlieb, H. (2009). Subtitling against the current: Danish concepts, English minds. In J. Díaz Cintas (Ed.), *New trends in audiovisual translation* (pp. 21–43). Bristol; Buffalo; Toronto: Multilingual Matters.
- Gottlieb, H. (1994). Subtitling: Diagonal translation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 1, 101–121.
- Gribanova, T. I., & Gaidukova, T. M. (2019). Hedging in different types of discourse. *Training, Language and Culture*, 3(2), 85-99. doi: 10.29366/2019tlc.3.2.6
- Eroshin, A. P. (2015). *Ekvivalentnost' i adekvatnost' pri perevode slovesnoi igry v audiomedial'nykh tekstakh*. (Candidate thesis, Federal State University of Education. Moscow, Russia).
- Ivolgina, A. I. (2022). Osobennosti peredachi kalambura v audiovizual'nom perevode multserialov s angliiskogo yazyka na

- ruskii (na primere seriy britanskogo multseriala "Agent Maus"). *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Gumanitarnye nauki*, 4(859), 44–50. [https://doi.org/10.52070/2542-2197\\_2022\\_4\\_859\\_44](https://doi.org/10.52070/2542-2197_2022_4_859_44)
- Kozulyaev, A. V. (2013). Audiovizual'nyi polisemanticheskii perevod kak osobaya forma perevodcheskoi deyatelnosti i osobnosti obucheniya dannomu vidu perevoda. In *XVII Tsarskosel'skie chteniya* (Vol. I, pp. 374–381). Saint Petersburg: Leningradskii gosudarstvennyi universitet im. A. S. Pushkina.
- Kozulyaev, A. V. (2015). Obucheniye dinamicheski ekvivalentnomu perevodu audiovizual'nykh proizvedenii: opyt razrabotki i osvoeniya innovatsionnykh metodik v ramkakh shkoly audiovizual'nogo perevoda. *Vestnik Permskogo natsional'nogo issledovatel'skogo politekhnicheskogo universiteta. Problemy yazykovedeniya i pedagogiki*, 3(13), 3–24.
- Kustova, O. Yu. (2015). Polikodovost' teksta kak faktor strategii perevoda kinofil'ma. *Aktual'nye napravleniya nauchnykh issledovaniy: ot teorii k praktike*, 1(3), 279–282.
- Malenova, E. D. (2023). Audiovizual'nyi perevod kak ob'ekt issledovaniya v sovremennom perevodovedenii. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. Gumanitarnye nauki*, 6(874), 101–107. [https://doi.org/10.52070/2542-2197\\_2023\\_6\\_874\\_101/](https://doi.org/10.52070/2542-2197_2023_6_874_101/)
- Malenova, E. D. (2017). Teoriya i praktika audiovizual'nogo perevoda: otechestvennyi i zarubezhnyi opyt. *Kommunikativnye issledovaniya*, 2(12), 32–46.
- Matasov, R. A. (2009). *Perevod kino-video materialov: lingvokul'turologicheskie i didakticheskie aspekty*. (Candidate thesis, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia).
- O'Dowd, R. (2017). Virtual Exchange and internationalising the classroom. *Training, Language and Culture*, 1(4), 8–24. doi: 10.29366/2017tlc.1.4.1
- Orero, P. (2016). Voice-over: A case of hyper-reality. In *MuTra: Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceedings*. Copenhagen.
- Remael, A. (2010). Audiovisual translation. In Y. Gambier & L. van Doorslaer (Eds.), *Handbook of Translation Studies* (pp. 12–17). Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

- Remael, A. (2001). Some thoughts on the study of multimodal and multimedia translation. In Y. Gambier & H. Gottlieb (Eds.), *(Multi)media translation: Concepts, practices, and research* (pp. 13–22). Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Sazonova, L. A. (2004). *Zakonomernosti peredachi kalambura pri perevode khudozhestvennoi literatury*. (Candidate thesis, Moscow State Linguistic University, Moscow, Russia).
- Sannikov, V. Z. (2002). *Russkii yazyk v zerkale yazykovoi igry* (2nd ed., rev. and enl.). Moscow.
- Skovorodnikov, A. P. (2003). Yazykovaya igra. In L. Yu. Ivanov, A. P. Skovorodnikov, & E. N. Shirayev (Eds.), *Kultura russkoi rechi: entsiklopediicheskii slovar'-spravochnik* (pp. 796–803). Moscow.
- Smetanina, S. I. (2002). *Media-tekst v sisteme kul'tury. Dinamicheskie protsessy v yazyke i stile zhurnalistiki kontsa XX veka*. Moscow: Izdatel'stvo Mikhaylova V. A.
- Snetkova, M. S. (2009). *Lingvostilicheskie aspekty perevoda ispanskikh kinotekstov: na materiale russkikh perevodov khudozhestvennykh filmov L. Bunyuelia "Viridiana" i P. Almodovara "Zhenshchiny na grani nervnogo sryva"*. (Candidate thesis, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia).
- Titford, C. (2011). Subtitling - constrained translation. *Lebende Sprachen*, 27(3), 113-116.
- Troitskaya, O. V. (2005). Igra slov v angliyskom originale i perevode. *Russkaya rech'*, 2, 40–46.
- Vinogradov, V. S. (2001). *Vvedenie v perevodovedenie: Obshchie i leksicheskie voprosy*. Moscow: Izdatel'stvo instituta obshchego srednego obrazovaniya RAO.
- Vlahov, S. I., & Florin, S. P. (2012). *Neperevodimoe v perevode* (5th ed.). Moscow.
- Zabalbeascoa, P. (2008). The nature of the audiovisual text and its parameters. In J. Díaz Cintas (Ed.), *The didactics of audiovisual translation* (pp. 21–37).
- Zabalbeascoa, P. (1996). Translating jokes for dubbed television situation comedies. *The Translator*, 2(2), 235–257.
- Amerikanskaya semeyka: televizionnyy serial. (2009-2020). *KinoPoisk*. <https://www.kinopoisk.ru/series/472329/>

Modern family: television series. (2009-2020). *LostFilm*.  
<https://modern-family-lostfilm.net/>  
Original'nyy tekst stsenariya seriala Modern Family. (n.d.). *sublikescript*.  
[https://sublikescript.com/series/Modern\\_Family-1442437](https://sublikescript.com/series/Modern_Family-1442437)

УДК 811.161.1'36 + 811.581'36  
<https://doi.org/10.25076/vpl.57.02>

С.О. Тананайко<sup>2</sup>

Г. Чжоу

Санкт-Петербургский государственный университет

**ВЛИЯНИЕ ФОНЕТИЧЕСКИХ СИСТЕМ РУССКОГО И  
КИТАЙСКОГО ЯЗЫКОВ НА ВОСПРИЯТИЕ И  
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПАЛАТАЛИЗОВАННЫХ  
СОГЛАСНЫХ РУССКОГО ЯЗЫКА**

*Статья посвящена комплексному и всестороннему анализу научной литературы по исследованию влияния фонетических систем русского и китайского языков на восприятие и воспроизведение согласных при фонетической интерференции этих языков. В частности, большое внимание уделено описанию китайско-русской интерференции при обучении китайских студентов произношению русских палатализованных согласных. В работе предлагается подробный обзор литературы, посвященной фонологическим системам обоих языков, выявляются принципиальные различия в их организации и функционировании. Исследование демонстрирует, что отсутствие в китайском языке фонологической оппозиции по признаку твердости/мягкости создает значительные трудности для китайских учащихся при освоении русских палатализованных согласных. Анализ данных показывает, что наибольшие сложности вызывают палатализованные согласные в конечной позиции и в консонантных сочетаниях, где отсутствует поддержка в виде последующего*

---

<sup>2</sup> © Тананайко С.О., Чжоу Г. 2025



This work is licensed under a Creative Commons Attribution  
4.0 International License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>