

Анотація

Пешикова О. Г. Стратегії та чинники англо-українського перекладу мовної гри в науково-популярному дискурсі. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття ступеня доктора філософії за спеціальністю 035 – Філологія (Галузь знань 03 – Гуманітарні науки). – Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна Міністерства освіти і науки України, Харків 2024.

Дисертація присвячена визначенню та аналізу чинників та сформованих на їхній основі стратегій англо-українського перекладу різновидів мовної гри в науково-популярному дискурсі. В дослідженні висунуто гіпотезу, що засоби мовної гри виконують в науково-популярному дискурсі низу функцій, сукупна дія яких зумовлює їхній статус перекладацької домінанти, відтворення якої в міжмовному трансфері здійснюється під впливом низки чинників мовного, культурного та особистісного характеру, які, у свою чергу, зумовлюють вибір перекладацької стратегії.

Актуальність дослідження визначається потребою комплексного перекладознавчого опрацювання мовної гри як лінгвального та мультимодального феномену в її діяльнісному та результативному вимірах. Такий підхід сприятиме подальшій розбудові науки про переклад на засадах актуальних гуманітарних принципів міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності.

Матеріалом для дослідження виступили 1019 прикладів мовної гри, з яких 416 є лінгвальними каламбурами, 179 – мультимодальними каламбурами, 302 – прецедентними іменами та висловленнями і 122 – okazіональними квазітермінами. Частину матеріалу утворюють переклади, виконані в перебігу двох ретроспективних експериментів.

Методологічну основу дослідження утворюють принципи міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності, які структурують дослідження та забезпечують його комплексний характер, а отже й надійність отриманих результатів. Міждисциплінарність характеризує поточне

дослідження як таке, проведення якого вимагало звернення до теорій та методів лінгвістики, філософії, психології, культурології, когнітології. Поліпарадигмальність дослідження реалізована в поєднанні компонентів методологічного апарату трьох парадигм перекладознавства – системно-структурної, культурної та діяльнісної. Мультиmodalність дослідження проявляється в залученні до його орбіти вербально-візуальних каламбурів як актуальної форми наукового гумору.

Методи і методика дослідження зумовлені його комплексним характером. У роботі застосовані загальнонаукові методи аналізу й синтезу, необхідні для вивчення як теоретичних джерел, так й ілюстративного матеріалу та вироблення власних дослідницьких гіпотез та висновків на основі зібраних теоретичних та емпіричних даних. Метод класифікації був необхідний для розподілу різновидів мовної гри за класифікаційними ознаками. Мовознавчі методи структурного, семантичного та контекстного аналізу було задіяно для вивчення лінгвальних параметрів засобів актуалізації мовної гри, релевантних для перекладознавчого дослідження. Метод комунікативно-функційного аналізу забезпечив розуміння доцільності та ефективності використаних перекладацьких стратегій. Ретроспективна експериментальна методика забезпечила висвітлення механізму прийняття перекладацьких рішень і розробки стратегії подолання перекладацьких труднощів, спричинених мовною грою, так само як і висвітлення чинників, що впливають на вказані рішення та стратегії. Метод кількісних підрахунків було застосовано для опрацювання результатів перекладацьких експериментів.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що в ньому вперше розроблено комплексний підхід до висвітлення перекладацької специфіки мовної гри в науково-популярному дискурсі на основі принципу тріангуляції, що полягає в поєднанні положень трьох перекладознавчих парадигм та трьох дослідницьких принципів сучасної гуманітаристики. В роботі вперше виокремлено й досліджено стратегії та чинники перекладу мультиmodalних каламбурів; висвітлено особливості перекладацьких рішень щодо відтворення мовної гри на основі експериментальних методів; запропоновано принципово

нову модель дослідження міжмовного відтворення мовної гри на основі тлумачення перекладу як ігрової діяльності.

Дисертація складається зі вступу, чотирьох розділів із висновками до кожного з них, загальних висновків, списків використаних джерел, джерел ілюстративного матеріалу, довідкових та лексикографічних джерел та додатків.

У першому розділі простежуються філософські та психологічні витoki вивчення мовної гри, здійснюється огляд існуючих підходів до її тлумачення, на основі яких виводиться власна дихотомічна дефініція досліджуваного феномену, обґрунтовується необхідність дискурсного підходу до перекладознавчого висвітлення мовної гри, а також можливість та доцільність вивчення особливостей перекладу найбільш репрезентативних форм її актуалізації в науково-популярному дискурсі.

У другому розділі проведено аналіз перекладознавчих підходів до вивчення перекладу як гри, виходячи з якого сформульована власна методологічна концепція, згідно якої переклад об'єднує з грою наявність стратегій і правил. Стратегія перекладу, як і будь-якої іншої гри, має бути скерована на перемогу або виграш, під якими розуміється достатній рівень відповідності між вихідним та цільовим текстами на релевантних рівнях зіставлення: структурно-семантичному, комунікативно-функційному, прагматичному, жанрово-стилістичному, культурному тощо. Деталізовано методику дослідження, що визначається сукупною дією трьох принципів сучасної гуманітарної науки: міждисциплінарності, поліпарадигмальності та мультимодальності.

У третьому розділі проаналізовано три різновиди мовної гри у її результативному вимірі: лінгвальні каламбури, мультимодальні каламбури та вербальні прецедентні феномени. Наведено їхні класифікації, релевантні перекладознавчому аналізу, встановлено та описано стратегії їхнього англо-українського перекладу на базі науково-популярного дискурсу.

У четвертому розділі проаналізовано переклад оказіональних квазітермінів у діяльнісному вимірі. З цією метою розроблено та імплементовано ретроспективну експериментальну методику, використання якої дозволило

верифікувати алгоритмічно сформульовані методи інтерпретації інновацій та стратегії їхнього англо-українського перекладу в науково-популярному дискурсі.

Результати наукового дослідження узагальнюються в таких висновках, що підтверджують гіпотезу роботи.

Інтегративний підхід до розуміння мовної гри розглядає її як дихотомічний феномен, що об'єднує: (1) лінгвокреативну діяльність мовця, скеровану на вираження дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії та (2) результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем). На основі емпіричного аналізу виокремлюємо такі форми мовної гри в англomовному науково-популярному дискурсі: (1) каламбури, в яких неконвенційним є навмисне поєднання в одному контексті двох різних значень ідентичних або подібних лексичних одиниць чи граматичних форм, внаслідок чого створюється семантична неоднозначність як джерело гумористичного ефекту; (2) вербальні прецедентні феномени (прецедентне ім'я та прецедентне висловлення), що набувають статусу мовної гри за умов апеляції до фрагментів дійсності, що видаються несумісними з тим різновидом дискурсу, в якому їх актуалізовано, хоча насправді мають із ним символіко-метафоричний зв'язок; (3) інновації, ігровий статус яких зумовлюється їхньою номінативною функцією: вони виступають знаками, що заміщують відповідні об'єкти дійсності, а в перекладі відбувається подвійна гра-заміна, коли знаки однієї мови заміщуються знаками іншої.

Віднесення мовної гри до перекладацьких труднощів означає деавтоматизм перекладацьких дій через відсутність готових засобів її іншомовного та іншokультурного перестворення і, відповідно, необхідність значних творчих зусиль задля забезпечення перекладацької перемоги завдяки встановленню належного рівня адекватності як на рівні окремого прийому, так і тексту в цілому. Мовна гра в науково-популярному дискурсі реалізує низку функцій, серед яких виокремлюємо атракційну, популяризаторську, рекламно-пропагандистську, символічну, парольну тощо. Виступаючи ефективним засобом

презентації власне наукової інформації і залучення потенційних реципієнтів, мовна гра претендує на статус жанрової домінанти, що отримує право на пріоритетне відтворення в цільовому лінгвокультурному середовищі.

Концепція перекладу-гри передбачає творче змагання між автором та перекладачем, критерієм перемоги в якому виступає здатність перекладача до еквівалентного відтворення оригіналу на структурно-семантичному, комунікативно-функційному та культурному рівнях. У випадку мовної гри перекладач може досягти перемоги над автором за рахунок стратегій аналогічної мовної гри або її компенсації схожими засобами, натомість поразкою вважаємо стратегії вилучення мовної гри, її передачі описовим шляхом або через коментар.

Узагальнений аналіз стратегій, задіяних для відтворення різних форм мовної гри в англо-українському науково-популярному перекладі, вказує на те, що всі вони вкладаються в стандартний набір, який включає переклад за допомогою прямих (паралельних, словникових) відповідників, переклад на основі різноманітних смислових трансформацій та/або функційних відповідників, нульовий переклад, тобто збереження вихідної одиниці у її первинному вигляді та вилучення.

Теоретична значущість дослідження визначається його внеском до загальної теорії перекладу (розробка комплексної моделі перекладознавчого дослідження мовної гри), спеціальної теорії наукового перекладу (виокремлення та аналіз принципів перекладацького відтворення мовної гри в науково-популярному дискурсі); теорії інтерсеміотичного перекладу (визначення стратегій та чинників перекладу вербально-візуальних каламбурів); діяльнісної теорії перекладу (розробка експериментальної методики для вивчення перекладацьких рішень стосовно стратегій та способів перекладу різних форм мовної гри).

Практична значущість дослідження визначається можливістю використання його теоретичних положень та практичних результатів в освітньому процесі при викладанні таких навчальних дисциплін, як: «Вступ до перекладознавства», «Актуальні проблеми теорії та практики перекладу», «Лексикологія з порівняльним компонентом», «Порівняльна стилістика»,

«Сучасні філологічні концепції», «Теорія міжкультурної комунікації». Зібраний в перебігу дослідження ілюстративний матеріал та вироблені методики можуть бути використані в освітньому процесі, а головні теоретичні постулати та висновки – при здійсненні досліджень, присвячених проблематиці перекладацьких труднощів, перекладацьких стратегій, експериментальних досліджень перекладацької діяльності та дискурсним перекладознавчим студіям.

Перспективу подальшої роботи бачимо у двох потенційних напрямках, що передбачають як розширення номенклатури засобів реалізації мовної гри, так і розширення номенклатури досліджуваних дискурсів як її середовища.

Ключові слова: діяльнісний підхід, дихотомія, каламбур, мовна гра, мультимодальність, okazіональний квазітермін, науково-популярний дискурс, перекладацькі труднощі, поліпарадигмальність, прецедентний феномен, ретроспективний експеримент, спосіб перекладу, стратегія перекладу, чинник перекладу, функція.

ABSTRACT

Pieshkova O. H. Strategies and factors of English-Ukrainian translation of language game in popular science discourse. – Qualification scholarly paper: a manuscript.

Thesis for the Doctor of Philosophy degree in Specialty 035 – Philology (Field of knowledge 03 – Humanities). – V. N. Karazin Kharkiv National University of the Ministry of Education and Science of Ukraine, Kharkiv 2024.

The thesis deals with identifying and analyzing the factors and formed on their basis strategies of English-Ukrainian translation of different types of language game in popular science discourse. The study puts forward a hypothesis that the means of language game perform a number of functions in popular science discourse, the combined effect of which determines their status as a translation dominant, the reproduction of which in interlingual transfer is influenced by a number of linguistic, cultural and personal factors, which, in turn, determine the choice of translation strategies.

The relevance of the study is determined by the need for a comprehensive translation study of language game as a linguistic and multimodal phenomenon in its activity-based and result-based dimensions. Such an approach will contribute to further development of the science of translation on the basis of the current humanitarian principles of interdisciplinarity, polyparadigmatism and multimodality.

The material for the study is presented by 1019 examples of language game, of which 416 are linguistic puns, 179 are multimodal puns, 302 are precedent names and expressions, and 122 are nonce quasi-terms. Part of the material is made up of translations obtained in the course of two retrospective experiments.

The methodological basis of the study is formed by the principles of interdisciplinarity, polyparadigmatism and multimodality, which structure the research, provide for its comprehensive nature and, consequently, the reliability of the results obtained. Interdisciplinarity characterizes the current study as one that required recourse to the theories and methods of linguistics, philosophy, psychology, cultural studies, and cognitive science. The polyparadigmatic nature of the study is realized in the combination of the components of the methodological apparatus of the three

paradigms of translation studies – systemic-structural, cultural and activity-based. The multimodality of the study is manifested in the involvement of verbal-visual puns as a popular form of modern scientific humor.

The methods and techniques of the study are determined by its complex nature. The paper uses general scientific methods of analysis and synthesis, which are necessary for studying both theoretical sources and illustrative material and developing our own research hypotheses and conclusions based on the collected theoretical and empirical data. The method of classification was necessary to distribute the types of language games according to their classification features. The linguistic methods of structural, semantic and contextual analysis were used to study the linguistic parameters of the means of actualizing language game relevant to translation studies. The method of communicative and functional analysis provided for understanding the feasibility and effectiveness of the translation strategies used. The retrospective experimental methodology allowed to expose the mechanism of the translator's decision-making and developing strategies for overcoming translation difficulties caused by language game, as well as the factors influencing these decisions and strategies. The method of quantitative calculations was used to process the results of translation experiments.

The scientific novelty of the study lies in the fact that it is the first to develop a comprehensive approach to highlighting the translation specifics of language game in popular science discourse based on the principle of triangulation, which is a combination of the provisions of three paradigms and three research principles of modern humanities. The work is the first to identify and study the strategies and factors of translating multimodal puns; to highlight the specifics of translators' decisions regarding the reproduction of language game based on experimental methods; to propose a fundamentally new model for studying the interlinguistic reproduction of language game based on the approach to translation as a game.

The thesis consists of an introduction, four chapters with conclusions to each chapter, general conclusions, a list of references, a list of illustrative material sources, a list of dictionaries and encyclopedias, and appendices.

Chapter 1 traces the philosophical and psychological origins of the study of language game, reviews existing approaches to its interpretation, on the basis of which the author derives their own dichotomous definition of the phenomenon under study, substantiates the need for a discourse approach to the analysis of language game, as well as the possibility and expediency of studying the specifics of translating the most representative forms of its actualization in popular science discourse.

Chapter 2 analyzes translation studies approaches to the study of translation as a game, based on which the author formulates their own methodological concept, according to which translation resembles a game due to the presence of strategies and rules. The strategy of translation, like that of a game, should be aimed at winning, which means a sufficient level of correspondence between the source and target texts at the relevant levels of comparison: structural, semantic, communicative, functional, pragmatic, genre, stylistic, cultural, etc. The research methodology is outlined as determined by the combined effect of three principles of modern humanities: interdisciplinarity, polyparadigmatism and multimodality.

Chapter 3 investigates the three types of language game in its result-based dimension: linguistic puns, multimodal puns and verbal precedent phenomena. Their classifications relevant to translation analysis are presented and strategies of English-Ukrainian translation in popular science discourse are identified and described.

Chapter 4 analyzes the translation of nonce quasi-terms in their activity-based dimension. To this end, a retrospective experimental methodology was designed and implemented, the use of which allowed to verify the algorithmically formulated methods of interpreting innovations and strategies of their English-Ukrainian translation in popular science discourse.

The results of the scientific research are summarized in the following conclusions, which confirm the hypothesis of the work.

The integrative approach to understanding language game considers it as a dichotomous phenomenon that combines: (1) the speaker's linguistic creative activity aimed at enhancing the discourse expressiveness through the unconventional combination/use of units/elements of different linguistic hierarchies and (2) the result of this activity in the form of various language and speech formations. Proceeding from

the empirical analysis, we distinguish the following forms of language game in the English popular science discourse: (1) puns, whose unconventional nature derives from the deliberate combination in one context of two different meanings of identical or similar lexical items or grammatical forms, which results in semantic ambiguity as a source of humorous effect; (2) verbal precedent phenomena (names and utterances) that acquire a language game status when appealing to fragments of reality that seem incompatible with the type of discourse in which they are actualized, although they actually have a symbolic and metaphorical connection with it; (3) innovations, whose playful status is determined by their nominative function: they act as signs that replace the corresponding objects of reality, consequently, their translation is a double play when signs of one language are replaced by signs of another.

The attribution of language game to translation difficulties means de-automation of translation actions due to the lack of ready-made means of its foreign language and foreign cultural representation and, accordingly, the need for significant creative efforts to ensure the appropriate level of equivalence both at the level of a particular stylistic device and the text as a whole. Language game in popular science discourse implements a number of functions, among which we distinguish those of attraction, popularization, advertising and propaganda, symbolism, identification, etc. As an effective means of presenting scientific information and attracting potential recipients, language game claims the status of a genre dominant, which is entitled to priority reproduction in the target linguistic and cultural environment.

The concept of translation as a game implies a creative competition between the author and the translator, the winning criterion of which is the translator's ability to equivalently reproduce the original at the structural, semantic, communicative, functional and cultural levels. In the case of language game, the translator can achieve victory over the author by referring to the strategies of resorting to similar language game or its compensating, while the strategies of removing language game, conveying it in a descriptive way or through commentary are considered as a defeat.

A generalized analysis of the strategies used to reproduce various forms of language game in English-Ukrainian popular science translation shows that they all fit into a standard set, which includes translation with direct (parallel, dictionary)

equivalents, translation based on various semantic transformations and/or functional equivalents, zero translation, i.e. preservation of the source unit in its original form, and extraction.

The theoretical significance of the study is determined by its contribution to the general theory of translation (development of a comprehensive model of translation studies of language game), special theory of scientific translation (identification and analysis of the principles of translation reproduction of language game in popular science discourse); theory of intersemiotic translation (identification of strategies and factors of translation of verbal-visual puns); activity-based theory of translation (development of an experimental methodology for studying translation decisions regarding strategies and methods of translating different forms of language game).

The practical significance of the study is determined by the possibility of using its theoretical provisions and practical results in the educational process in teaching such disciplines as: “Introduction to Translation Studies”, “Topical Issues of Translation Theory and Practice”, “Lexicology with a Comparative Component”, “Comparative Stylistics”, “Modern Philological Concepts”, “Theory of Intercultural Communication”. The illustrative material collected in the course of the study and the methods developed can be used in the educational process, and the main theoretical postulates and conclusions can be used in research dedicated to translation difficulties, translation strategies, experimental studies of translation activity and discourse translation studies.

The prospect of further work is seen in two potential directions, which include both the expansion of the nomenclature of means of realizing language game and the expansion of the nomenclature of the studied discourses as its environment.

Keywords: activity-based approach, dichotomy, function, language game, multimodality, nonce quasi-term, popular science discourse, polyparadigmatism, precedent phenomenon, pun, retrospective experiment, translation difficulties/problems, translation factor, translation method, translation strategy.