

25-november 2025

## ПЕРЕДАЧА ИГРЫ СЛОВ

Абдуллаев А.Р.,

Преподаватель кафедры английского языка,  
Университет Мировой Экономики и Дипломатии

[a.abdullayev@uwed.uz](mailto:a.abdullayev@uwed.uz)

**Аннотация.** В статье рассматриваются основные виды игры слов, встречающиеся в английских художественных текстах, а также анализируются способы их передачи при переводе на русский язык. Игра слов является одним из наиболее сложных стилистических приёмов, поскольку требует не только точного понимания смысла оригинала, но и творческого подхода к поиску эквивалентных средств в языке перевода. Автор выделяет три основных типа игры слов: основанную на переносном значении слова, на фразеологических значениях и на омонимии. На материале произведений Ч. Диккенса, О. Генри, Дж. Джерома, Дж. Голсуорси и У. Теккерея показано, какие сложности возникают при передаче каждого типа и какие переводческие решения оказываются наиболее эффективными. Особое внимание уделяется приёму компенсации, часто являющемуся единственно возможным способом сохранения юмористического или стилистического эффекта оригинала. Делается вывод, что адекватная передача игры слов требует высокого уровня языковой компетенции, развитого чувства стиля и способности к гибкому преобразованию текста.

**Ключевые слова:** игра слов, художественный перевод, стилистические приёмы, омонимия, зевгма, приём компенсации, английская литература, перевод на русский язык.

25-november 2025

**ABSTRACT.** This article examines the main types of wordplay commonly found in English literary texts and analyzes the methods used to render them in Russian translation. Wordplay is one of the most challenging stylistic devices to translate, as it requires not only a precise understanding of the original meaning but also creativity in selecting equivalent expressions in the target language. The author identifies three primary types of wordplay: based on figurative meanings, phraseological constructions, and homonymy. Through examples from the works of Charles Dickens, O. Henry, Jerome K. Jerome, John Galsworthy, and William Thackeray, the article highlights typical translation difficulties and demonstrates possible solutions, such as image substitution and compensatory techniques. The study concludes that successful translation of wordplay demands a high level of linguistic competence, stylistic sensitivity, and the ability to recreate the artistic effect of the original text.

**Keywords:** wordplay, literary translation, stylistic devices, homonymy, zeugma, compensation technique, English literature, translation into Russian.

Задача передать в переводе игру слов всегда считалась наиболее трудной в переводческом деле (Комиссаров, 1990). Некоторые виды игры слов относительно легко переводятся на русский язык, другие виды могут быть опущены при переводе без ущерба для общей образности текста, а в ряде случаев единственным выходом для переводчика является использование приёма компенсации (Бархударов, 1975).

25-november 2025

Для правильного выбора способа передачи игры слов переводчику следует различать три случая использования этого стилистического приема (Arnold, 2002):

1. Игра слов, основанная на использовании переносного значения слова;
2. Игра слов, основанная на использовании фразеологических значений слова;
3. Игра слов, основанная на использовании значения двух слов- омонимов.

**а) Передача игры слов, основанной на использовании переносного значения слова.**

В этом случае для создания юмористического эффекта используется перенос (метафорическое) значение слова совместно с его прямым значением (Виноградов, 2001):

*Whenever a young gentleman was **taken in hand** by Doctor Blimber, he might consider himself sure of **a pretty tight squeeze**.* (Ch. Dickens, *Dombey and Son*).

*Когда доктор Блаймбер **брал и руки** какого-нибудь молодого джентльмена, тот мог быть уверен, **что его как следует стиснут*** (Dickens, 2008).

Игра слов подобного типа не представляет обычно особых трудностей для переводчика (Arnold, 2002). Часто соответствующее слово в русском языке также обладает аналогичными прямым и переносным значением и может быть непосредственно использовано в переводе (Vinogradov, 2001):

*But their united sagacity could make nothing of it, and they went to bed- **metaphorically- in the dark**.* (Ch. Dickens, *Marnit Chuzzlewit*)

*Но даже их объединенная проницательность не смогла помочь им в этом разобраться, и они легли спать- **фигурально говоря- в потемках*** (Dickens, 2008).

25-november 2025

Даже когда приходится заменять в переводе слово, на котором основная игра слов, это слово обычно близко по смыслу соответствующему слову оригинала и отыскивается без особого труда (Jerome, 2007):

*He says **he'll teach you** to take his boards and make a raft of them; but seeing that you know how to do this pretty well already, the offer ... seems a superfluous one on his part ... (J. Jerome, Three Men in a Boat)*

В этом предложении речь идет о владельце досок, который пытается поймать нарушителя, взявшего без спроса эти доски, чтобы смастерить себе плот. Юмористический эффект достигается путем взаимодействия прямого и переносного значения глагола to teach- *учить, научить*:

*Он кричит, что он покажет вам, как брать без спроса доски и делать из них плот, но, поскольку вы и так прекрасно знаете, как это делать, это предложение кажется вам излишним (Jerome, 2007).*

Можно было бы попытаться оставить в переводе глагол научить, но для разговорного стиля оригинала более целесообразно использовать близкий по значению глагол показать, который также имеет переносное значение *наказать проучить*.

#### **б) Передача игры слов, основанной на использовании фразеологических значений слова.**

В английской литературе широко используется стилистический прием, при котором в одном и том же предложении реализуется несколько фразеологических значений слова. Этот прием часто именуется в стилистике «зевгма» (Arnold, 2002). Применение зевгмы в английском тексте обычно создает некоторый юмористический или иронический эффект:

25-november 2025

*And now must come swift action, for we have here some four thousand words and not a tear shed and never a pistol, joke, safe, nor bottle cracked. (O. Henry, A Night in New Arabia).*

Одновременное сочетание глагола *to track* с разнородными по семантике существительными- *pistol, joke, safe, bottle*- передает ироническое отношение автора к обязательным аксессуарам детективного романа (Henry, 2010).

Степень образности зевгмы обычно незначительна. Как правило, это сравнительно слабое стилистическое средство.

Во многих случаях использование этого приема в спокойном повествовании является скорее фактом синтаксиса, нежели стилистически.

В русском языке употребление зевгмы не является литературной нормой (Комиссаров, 1990) и встречается крайне редко. Такие фразы, как: *или три студента: один- в кино, другой- в сером костюме, а третий- в хорошем настроении*, воспринимаются как анекдотические примеры малограмотности.

В связи с этим, а также учитывая незначительную экспрессивность этого приема в английском языке, зевгма, как правило, на русский язык не передается:

*The camera took three photographs. Michael, who had noted that Bergfeld had begun shaking, suggested to the camera that it would miss the train. It at once took a final photograph of Michael in front of the hut, two cups of tea at the Manor, and its departure. (J. Galsworthy, The Silver Spoon)*

*Фотограф сделал три снимка. Бергфельд начал трястись, и Майкл, заметив это, намекнул, что до поезда остается мало времени (Galsworthy,*

25-november 2025

2006). Тогда фотограф сделал последний снимок: снял Майкла перед домиком, затем выпил две чаши чая и отправился восвояси.

Трудной задачей для переводчика является также обыгрывание сочетания одного и того же глагола с несколькими предложенными наречиями. В этом случае некоторые потери при переводе обычно неизбежны:

*I saw a cop on the corner. The cops take kids up, women across, and men in. I went up to him. (O. Henry, The Voice of the City).*

*На углу я увидел полицейского. Полиция существует, чтобы брать детишек на руки, женщин под руку, а мужчин за шиворот. Я подошел к нему.*

**в) Передача игры слов, основанной на использовании значения двух слов- омонимов.**

Этот случай игры слов наиболее труден для перевода. Единственным способом передачи победной игры слов является контекстуальная замена образа в переводе. Такая замена- дело очень нелегкое, требующее от переводчика большой изобретательности и языкового чутья.

Сравнительно проще решается задача замены образа, когда игра слов основана на словах, лишь частично одинаково звучащих, например:

*By-and-by, he said: "No sweethearts, I b'lieve?"*

*"Sweetmeat did you say, Mr. Barkis?" (Ch. Dickens, David Copperfield)*

В этом отрывке возчик Баркис осведомляется у маленького Дэви, нет ли возлюбленного у служанки Пегготти, но мальчик слово *sweetmeat* *конфета*. Игра слов основана на частичной омонимичности слов *sweetheart*



25-november 2025

и sweetmeat, причем важно заменить, что второе слово означает сладости, несомненно близкие сердцу мальчика и хорошо ему известные.

Учитывая оба эти обстоятельства, переводчики романа пытаются заменить образ, сохранив игру слов в переводе. Переводчики А. Кривцова и Е. Ланн сделали это следующим образом:

*Затем он просил: **Любимчиков** у нее нет?*

*-Вы говорите о **блинчиках**, мистер Баркис?*

*В переводе Н. Бекетовой находим совершенно иной образ:*

*- **А зазнобы**, верно, нет?*

*-**Сдобы**, мистер Баркис? (Dickens, 2009).*

Оба варианта нельзя признать вполне удовлетворительными. В первом из них слово *любимчик* вряд ли могла быть употреблено Баркисом, которого интересовало совсем другое. Никому не придет в голову называть возлюбленного *любимчиков*. В переводе Н. Бекетовой слово *зазноба* применено к мужчине, что противоречит обычному употреблению этого слова в русском языке. Для преодоления трудностей передачи игры слов в данном случае можно было использовать, например, слова *дружок-пирожок*:

*-А нет ли у нее дружка?*

*-Пирожка, мистер Баркис?*

Но независимо от окончательного варианта перевода в обоих случаях переводчики пошло по, несомненно, правильному пути замены образа.

Вот еще один пример такого рода:

*"Can you **herd sheep**?" asks the little ranchman.*

25-november 2025

*“Do you mean have **I heard sheep?**” says I. (O. Henry, The Hiding of Black Bill).*

Переводчик передал игру слов следующим образом:

*«Так ..., - говорит это недоросток. – А не можете ли вы **паст**и овец?»*

*«Не могу ли я **спасти** овец?» - удивился я.*

Значительно сложнее обстоит дело в тех случаях, когда для создания игры слов автор использует действительные омонимы. Контекстуальные замены этого типа игры слов возможны лишь в редких случаях и почти всегда связаны с определенными потерями. Как правило, переводчик использует в переводе не полные омонимы, а слова с частично сходным звучанием.

В романе У. Теккерея «Ярмарка тщеславия» имеется пример игры слов, основанной на омонимичности слов rack в сочетании rack-punch *араковый пуни и rack мучительная боль, пытка:*

*O ignorant young creatures! How little do you know the effect of rack-punch!  
What is **the rack in the punch** at night to the rack in the head of a morning?*

Вряд ли можно подобрать русские омонимы, один из которых был бы связан со спиртными напитками, а второй-с головной болью. В переводе (ОГИЗ, 1947) читаем:

*О неопытные молодые создания! Как мало вы знаете о действии  
аракового пуниша! Что общего между **вечерними напитками и утренними  
пытками?***

В наиболее сложных случаях приходится вообще отказываться от передачи игры слов, полагаясь лишь на возможность компенсации этой потери в другом месте текста (Виноградов, 2001; Комиссаров, 1990).



25-november 2025

Один из таких трудных случаев встречается в переводе романа Дж. Голсуорси «Серебряная ложка» в эпизоде, где чиновника, прибывшего вручить повестку для вызова в суд в связи с предъявленным, обвиняем, принимают за посыльного от портного:

*“Who are you from?”*

*“Messrs Settle white and Stark –a suit”.*

*“Dressmakers?”*

Игра слов, основанная на омонимах suit судебное дело и suit костюм при переводе будет утрачена.

*«Вы от кого?» - «Фирма «Сеттелвит энд Старк», у меня к вам дело». – «А, это от портного?»*

В заключение следует сказать, что переводчик должен всегда стремиться передать игру слов и только в случае, если все его попытки оказались тщетными, он имеет право отказаться от передачи этого стилистического приема. Но и в этом случае он должен в дальнейшем компенсировать допущенную потерю (Arnold, 2002; Barkhudarov, 1975).

### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Арнольд, И.В. (2002) *Stylistics of Modern English*. Москва: Флинта, Наука, сс. 215–240.
2. Баархударов, Л.С. (1975) *Language and Translation: Issues of General and Applied Translation Theory*. Москва: Международные отношения, сс. 156–189.

25-november 2025

3. Виноградов, В.С. (2001) Introduction to Translation Studies. Москва: Институт общего среднего образования, РАО, сс. 98–123.
4. Комиссаров, В.Н. (1990) Теория перевода (Лингвистические аспекты). Москва: Высшая школа, сс. 201–235.
5. Диккенс, Ч. (2008) Dombey and Son. Москва: Художественная литература, сс. 112–114.
6. Диккенс, Ч. (2009) David Copperfield. Москва: Художественная литература, сс. 327–329.
7. Henry, O. (2010) Selected Short Stories. Москва: Художественная литература, сс. 45–47.
8. Джером, К.Д. (2007) Three Men in a Boat. Москва: Азбука, сс. 89–91.
9. Голсуорси, Дж. (2006) The Silver Spoon. Москва: Художественная литература, сс. 174–178.
10. Теккерей, У. М. (2005) Vanity Fair. Москва: Художественная литература, сс. 256–258.