

ПЕРЕКЛАД ЯК ГРА: НОВА МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ МОВНОЇ ГРИ

Пешкова О. Г.

*старший викладач кафедри перекладознавства імені Миколи Лукаша
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
площа Свободи, 4, Харків, Україна
orcid.org/0000-0002-3616-7852
o.g.peshkova@karazin.ua*

Ключові слова: *мовна гра, модель, нічия, переклад, перемога, поразка, правило, стратегія.*

Статтю присвячено формулюванню низки положень, які сукупно претендують на статус методологічної моделі дослідження перекладу як гри. Актуальність цієї теми зумовлена прагненням розширити діапазон традиційних підходів до висвітлення особливостей іншомовного відтворення мовної гри і потенційно всіх інших форм і засобів мовного увиразнення дискурсу. Мовна гра розуміється як дихотомічний феномен: лінгвокреативна діяльність, скерована на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії, та результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень: від слова до тексту. Подібно до гри дихотомічний статус має й переклад, який у своєму процесуальному вимірі втілюється у послідовності перекладацьких рішень, що нагадують ходи у грі. Поведінка перекладача в такій грі керується принципом мінімакс: він припиняє пошук рішення (здійснюваного на основі евристики проб та помилок) тоді, коли вважає отриманий результат адекватним (оптимальним, але не обов'язково ідеальним). У термінах семіотики Пірса гра в переклад уподібнюється до семіозису, тобто безперервної креативної інтерпретації та конструювання різноманітних знакових утворень. У своєму результативному вимірі переклад як гра призводить до створення цільового тексту, кожен елемент якого розташований у заздалегідь визначеному місці, аби відповідати зразку (вихідному тексту). Ігровий характер перекладу визначається наявністю стратегій і правил. Стратегія перекладу скерована на перемогу або виграш, під якими ми розуміємо достатній рівень відповідності між вихідним та цільовим текстами на релевантних рівнях зіставлення. Правила гри-перекладу мають об'єктивно-суб'єктивний характер. Об'єктивний характер мають мовні закономірності, що регулюють перехід від тексту оригіналу до тексту перекладу, тоді як суб'єктивними вважаються правила ситуативного, особистісного, культурного тощо характеру. На когнітивно-психологічному рівні діяльність перекладача визначається водночас прагненням задоволення та відчуттям фрустрації.

TRANSLATION AS A GAME: NEW METHODOLOGY FOR RESEARCHING TRANSLATION OF LANGUAGE GAMES

Pieshkova O. H.

Senior Lecturer of Mykola Lukash Translation Department

V. N. Karazin Kharkiv National University

Svobody Sq. 4, Kharkiv, Ukraine

orcid.org/0000-0002-3616-7852

o.g.peshkova@karazin.ua

Key words: *defeat, draw, language game, model, rule, strategy, translation, victory.*

The present paper concerns formulating a number of provisions that collectively claim to be a methodological model for the study of translation as a game. The relevance of this topic is due to the desire to expand the range of traditional approaches to highlighting the specificities of the foreign language reproduction of language game and potentially all other forms and means of linguistic expression of discourse. Language game is interpreted as a dichotomous phenomenon: a linguistic creative activity aimed at expressing discourse through the unconventional combination/use of units/elements of different linguistic hierarchies, and the result of this activity in the form of various linguistic and speech formations: from a word to a text. Like a game, translation also has a dichotomous status, which in its procedural dimension is embodied in a sequence of translation decisions that resemble moves in a game. The translator's behavior in such a game is guided by the minimax principle: he/she stops searching for a solution (based on trial and error heuristics) when he/she considers the result to be adequate (optimal, but not necessarily perfect). In terms of Peirce's semiotics, the game of translation is similar to semiosis, i.e., the continuous creative interpretation and construction of multi-level sign formations. In its productive dimension, translation as a game leads to the creation of a target text, each element of which is located in a predetermined place to match the model (source text). The game-like nature of translation is determined by the presence of strategies and rules. The translation strategy is aimed at winning, by which we mean a sufficient level of correspondence between the source and target texts at the relevant levels of comparison. The rules of the translation game are objective and subjective. The objective rules are the linguistic factors that regulate the transition from the source text to the target text, while the subjective rules are those of a situational, personal, cultural, etc. nature. At the cognitive-psychological level, the translator's activity is determined by both the desire for pleasure and the feeling of frustration.

Постановка проблеми. Розуміння перекладу як гри, з одного боку, має універсальний потенціал, тобто може поширюватися не тільки на засоби дискурсивної актуалізації мовної гри, а й на будь-які мовно-мовленнєві формації, в тому числі й тексти, що мають експресивний потенціал. З іншого боку, такий погляд на переклад не є характерним для вітчизняної перекладознавчої традиції, тому ми принагідно хотіли б окреслити його значення для розширення діапазону традиційних методологічних моделей та методик їхнього втілення, що й визначає **актуальність** цієї розвідки.

Поштовхом для формулювання нашої інтерпретації процесу перекладу як гри слугували два

важливі положення теорії мовних ігор. Перше стосується форм реалізації мовних ігор, наведених Вітгенштайном, серед яких згадується й «переклад з однієї мови на іншу» [1, с. 160], а друге – дихотомічного – процесуально-результативного – статусу мовної гри, подібного до аналогічного статусу перекладу. На думку Олександра Ребрія, поняття гри «в перекладознавстві може розглядатися принаймні у двох різних сенсах. У першому гра виступає формалізованим принципом організації перекладацької діяльності; у другому – способом організації й презентації мовного матеріалу, який визначає специфіку його перекладу. В англійській мові першому значенню ‘гри’ відповідає лексема

game, а другому – *play*» [2, с. 62]. Таким чином, переклад як вид людської діяльності – це *game*, тоді як творчий характер цієї діяльності з необхідністю наділяє її рисами *play*.

Мовну гру визначаємо як дихотомічний феномен: лінгвокреативну діяльність, скеровану на увиразнення дискурсу за рахунок неконвенційного поєднання/використання одиниць/елементів різної мовної ієрархії, та результат цієї діяльності у вигляді різноманітних мовно-мовленнєвих утворень (ігрем). Неконвенційність, що виступає провідною ознакою мовної гри, розуміється нами в максимально широкому сенсі і може реалізовуватися на структурному, семантичному, функціональному, жанрово-стильовому тощо рівнях.

Метою статті є розробка методологічної моделі дослідження перекладу як гри та її верифікація на основі англо-українського перекладу каламбурів та прецедентних імен як найбільш репрезентативних форм мовної гри в науково-популярному дискурсі.

Об'єктом дослідження виступає методологічна модель дослідження перекладу як гри, а **предметом** безпосереднього аналізу – засоби мовної гри в оригіналі та перекладі, проаналізовані в термінах запропонованої моделі.

Виклад основного матеріалу дослідження. Цікаво, що представлення перекладу як гри має переважно метафоричний характер, на що, зокрема, вказує у своєму огляді Фабіо Регаттін. Підставою для порівняння перекладу з грою виступають різні обставини. Найчастіше це наявність правил: «Переклад – це гра з ретельно визначеними правилами, кожне з яких не може бути проігнороване без значних втрат. Кожна одиниця (фраза або речення, не одне слово) має бути зважена сама по собі, аж доки ми не отримаємо, нехай і в тимчасовій формі, думку, яку виражає ця одиниця» [5, с. 285].

Втім більшість порівнянь перекладу з грою припадає на останні 30 років, що може бути пов'язане як із пануванням культурологічного підходу, так і з пошуком перекладознавством нової ідентичності. Як правило, вказівки на ігрову природу перекладу в працях окремих дослідників є спорадичними. За приклад тут може слугувати Крістіана Норд: «Як єдиний учасник у комунікативній 'грі' перекладу, хто знає вихідну і цільову культури, перекладач грає потужну роль» [9, с. 35]. Або Розмарі Вальдроп: «Гра в переклад. Ставки в перекладі. Муки перекладу. Тяжка праця мандрів крізь безкінечний простір книги з іншого боку кордону. Тож, очікуйте на проблеми і будьте готові» [12, с. 44]. Або Віллард Шпігельман: «Переклад є грою, в якій ніхто ніколи не виграє; кожне покоління заново відкриває, заново винаходить, заново тлумачить класиків, але нічий пере-

клад не є нічим іншим як складним аналізом або насильством над матеріалом» [11, с. 9].

Натомість, ми хотіли би зосередити свою увагу на розробках тих науковців, які більш послідовно підійшли до вирішення проблеми ігрової природи перекладу, аби, застосувавши їхні здобутки, запропонувати власний погляд на її вирішення.

Першим у нашому переліку стоїть ім'я чехословацького дослідника Іржи Лєвого, який у 1967 році використав у своїй моделі прийняття перекладацьких рішень деякі положення математичної теорії ігор Неймана–Моргенштерна, що вивчає поведінку двох або більше людей, які мають різні інтереси, як це буває у суперників по грі, причому під «грою розуміється процес, в якому задіяні дві або більше сторін, що ведуть боротьбу за реалізацію своїх інтересів» [2, с. 63].

З позицій діяльнісного підходу переклад, як і гра, є процесом прийняття рішень – послідовністю певної кількості ситуацій (ходів), що змушують перекладача вибирати з-поміж певної кількості варіантів. Перекладацькі рішення бувають двох видів: 1) такі, що стосуються інтерпретації вихідного тексту/одиниці, та 2) такі, що стосуються вибору відповідника для втілення вилученого змісту. Переклад є детермінованим процесом у тому сенсі, що всі наступні рішення перекладача визначаються його первинним вибором, який, таким чином, формує мовно-комунікативний контекст своїх подальших дій. Виходячи з цього, першим важливим висновком Лєвого є те, що «процес перекладу має форму гри з повним обсягом інформації», оскільки в ній «на кожний наступний хід впливає знання про попередні рішення та ситуації, які виникають внаслідок цих рішень» [8, с. 148–149].

Другий висновок дослідника стосується прагматичного виміру перекладу, причому прагматичним, у розумінні Лєвого, є не сам мовний матеріал, а лише процес його відбору. Теорія перекладу тяжіє до нормативності, тобто має пояснювати, як знаходити оптимальне рішення; насправді ж перекладацька діяльність є прагматичною: перекладач робить вибір на користь лише одного з можливих рішень, а саме того, яке пропонує максимальний ефект за мінімальні зусилля. Такий підхід у теорії ігор отримав назву *стратегії мінімакс*: «Перекладач задовольняється, знайшовши варіант перекладу, який більш-менш вдало передає всі необхідні значення та стилістичні характеристики, хоча вірогідно після годин експериментування та переписування можна було б знайти й кращий. Перекладачі прагнуть прийняти ті рішення, «цінність» яких – навіть за найнесприятливішої реакції читачів – не опуститься нижче певного припустимого мінімуму, що відповідає їх мовно-естетичним критеріям» [8, с. 156].

Таким чином, подібність перекладу до гри в інтерпретації Лєвого зумовлюється, по-перше, наявністю стратегії, по-друге, послідовністю взаємопов'язаних дій (ходів), кожна наступна з яких зумовлюється попередньою, і по-третє, прагматичною зумовленістю, що межує з естетичною. Якщо екстраполювати ці положення на ситуацію перекладу мовної гри, можна побачити повну сумісність, адже визначення доцільності відтворення ігрови визначається перекладачем на основі її прагматико-естетичної цінності в контексті ситуації та/або твору загалом, тоді як вибір перекладачем способу відтворення ігрови визначається, з одного боку, правилами («настановами» в термінах Лєвого), визначеними автором, а з іншого – наявністю відповідних можливостей у цільовій мові. Інакше кажучи, визначившись з альтернативою, перекладач формує програму своїх подальших рішень щодо відбору як формальних, так і змістових характеристик, створюючи, таким чином, певну кількість наступних ігрових ходів. А завдання дослідника – реконструювати цю стратегію перекладача у сукупності його рішень та дій, що можна робити опосередковано на основі порівняльного аналізу вже наявних текстів або безпосередньо на основі використання експериментальних методів.

Підхід Лєвого до перекладу як гри був реанімований у 1990-х роках Діндою Горле, яка у своїх пошуках об'єднала деякі положення теорії ігор з концепцією семіозису Чарльза Пірса [10]. Як наслідок, з'являється її розуміння перекладу як евристичної мовної гри з одним учасником, що відбувається на основі евристики проб та помилок, у перебігу якої здійснюються ходи на основі попередніх рішень стосовно окремих (часткових) проблем, глобальних проблем та їхньої взаємодії. Порівнюючи переклад з пазлом, Горле моделює його як усвідомлений індивідуальний процес прийняття рішень на підставі раціонального вибору із множини можливих альтернатив. Завдання гри в переклад – знайти найбільш адекватне рішення з урахуванням встановлених правил, хоча, на відміну від пазла, в перекладі-грі відсутнє заздалегідь визначене рішення. Дослідниця також вдається й до порівняння гри в переклад із шахами, адже аналогія з цією грою дозволяє провести паралель між правилами гри та мовними правилами, але, на відміну від шахів, мета перекладу не осмислюється авторкою як перемога чи програш (скоріше як успіх або неуспіх).

Погоджуючись із Горле щодо основних положень її теорії, не можемо не відзначити той факт, що, займаючись пошуком паралелей між перекладом та різними формами гри, вона так і не змогла підібрати приклад гри, яку можна було би повністю уподібнити перекладу. Зокрема, це свідчить

не тільки про унікальність гри-перекладу, а й про унікальність будь-якої гри взагалі, що, своєю чергою, є підставою стверджувати про неможливість знайти критерії, які задовольняли би всім без винятку іграм.

Продовжуючи наше знайомство з вельми великим доробком Горле, звертаємо увагу на деякі положення, що видаються цікавими для наших власних методологічних пошуків. Так, авторка вказує на те, що будь-яка спроба підкорити гру в переклад раз і назавжди визначеному набору правил приречена на поразку, адже «раціональність» та «об'єктивність» дій перекладача ставиться під сумнів через вплив різноманітних суб'єктивних чинників, які просто неможливо врахувати в будь-якій формальній моделі: «Безумовно, переклад не створюється ефективним мультилінгвальним механізмом, а залишається людською діяльністю, до якої залучені білінгвальний (або мультилінгвальний) перекладач та реципієнт(и). Переклад – це навчена та наукова ‘гра’, в яку грає людина-перекладач» [6, с. 20]. Таким чином, «артикульована форма перекладу, вибрана та представлена перекладачем, залишається ненадійним мистецтвом – у термінах Пірса грою, що піддається помилкам, – оскільки переклад постулює, що не тільки знання, а й інтуїція ніколи не будуть закріпленими та кінцевими» [6, с. 21].

Як справжній семіотик Горле не може оминати концепцію перекладу Романа Якобсона [7], зазначаючи, що саме її підхід «наближає ‘звичайну’ концепцію фрагментарного перекладу до повного семіозису, включаючи інтралінгвальний, інтерлінгвальний та інтерсеміотичний різновиди перекладу» [6, с. 94]. Далі авторка пояснює, яким саме чином це відбувається: «Інтралінгвальний переклад є монадичною мовною грою через те, що встановлює еквівалентність на рівні однієї мови. Інтерлінгвальний переклад є діадичною мовною грою через те, що є орієнтованим на дві мови. Інтерлінгвальний переклад є війною, боротьбою або принаймні ворожнечею між мовою та мовленням, означуванням та означенням, що вказує на зустріч між текстовою та мовною реальністю. Інтерсеміотичний переклад, відповідно, є тріадичною (або навіть більш складною) мовною грою, до якої залучено об'єднання інтермедіальних перекладів у мовленні, образах тощо» [6, с. 95].

Уподібнення перекладу до семіозису також вказує на його безкінечний характер, що втілюється в концепції множинних перекладів: «У безкінечній грі перекладу-крізь-час ‘погані’ переклади представляють фальш і програють, тоді як ‘гарні’ переклади породжують ‘кращі’ переклади, що знову породжуватимуть інші переклади» [10, с. 228].

Вивчаючи доробок Горле, Ендрю Честерман, своєю чергою, виокремлює три принципи профе-

сійної поведінки перекладача-гравця, які ми тут наводимо у зв'язку з їхньою беззаперечною методологічною цінністю:

1) принцип *TIANA* (*There Is Always an Alternative* – «Вибір є Завжди»), згідно з яким не може існувати єдиного ідеального або навіть оптимального перекладу. Переклад – це безкінечний семіозис, завжди відкритий до подальших змін та вдосконалень;

2) принцип діалогічності (*The Dialogic Principle*) стосується залучення перекладача до соціального діалогу з низкою агентів-партнерів, таких як автор, замовник, видавець, читач тощо. Перекладач також перебуває в діалозі із самим собою та з текстом оригіналу;

3) принцип індивідуальності (*Only the I can speak* – «Тільки Я Можу Говорити») полягає в тому, що внаслідок індивідуальності кожного випадку використання мови переклад перетворюється на особистісний акт. Перекладач бере на себе відповідальність за те, що і кому він говорить. Відповідальність неможливо передати, адже перекладений текст належить перекладачу і на ньому стоїть його ім'я. Перекладач не анонім, тому кожен переклад або підсилює довіру до нього, або, навпаки, підриває її. Водночас перекладач не володіє своїм перекладом повністю, він поділяє відповідальність з автором та замовником [6, с. 191].

Наступним дослідником, чий внесок у розробку концепції перекладу як гри має значення для нашої розробки, є Майкл Кронін, у доробку якого звертаємо увагу на два цікаві спостереження. Перше стосується поняття стратегії, яке, на думку дослідника, є єдиною ланкою між перекладом і грою. Втім поняття стратегії, як його використовують стосовно ігор, має бути дещо переосмислено в термінах теорії перекладу, аби «охопити два рівні стратегічного аналізу – рівень перекладача як читача і рівень перекладача як письменника. Якщо читання текстів є діалогічною діяльністю, в якій тексти частково генеруються за рахунок інтерпретаційних стратегій читача, де в цьому процесі місце перекладача? Чи є перекладачі – в термінах Умберто Еко – зразковими читачами або чи є вони особливим різновидом читачів, і якою мірою їхні інтерпретаційні кроки передбачені авторськими стратегіями? Які ігри з читачами перекладених текстів є можливими на рівні перекладачів як письменників? Тож, переклад як місце, де рецепція зустрічається з продукуванням, є двома послідовними (переклад текстів) або одночасними (усний переклад) іграми» [3, с. 92].

Очевидно, що в цьому пасажі додаткового розтлумачення вимагає згадана Кроніним концепція Зразкового Читача (*Model Reader*). На думку Еко, зразковим може вважатися лише читач, «передбачений» (*foreseen*) автором, а отже, «здатний пово-

дитися з текстом у процесі його інтерпретації так само, як із ним поведився автор у процесі його генерації» [3, с. 7]. Згідно з нашим розумінням герменевтичної концепції Еко, перекладач може бути уподібнений до Зразкового Читача другого рівня, який «міркує, яким саме читачем ця оповідь хоче його бачити і який прагне точно визначити, яким чином Зразковий Автор хоче бути дороговказом для читача» [4, с. 27]. Хоча це твердження і є дещо гіпотетичним, а сама модель – метафоричною, воно набуло значного поширення в перекладознавчих дослідженнях у зв'язку з тим, що визначити текст лише як те, що «вкладено» автором, означало би позбавити інтерпретатора ролі суб'єкта інтерпретації й звести його роль до механічного пристрою декодування. Додамо, що така позиція суголосна й перекладознавчому тлумаченню здобутків рецептивної естетики.

Повертаємось до Кроніна, друге спостереження якого стосується когнітивних аспектів діяльності перекладача, пов'язаних із поняттям «когнітивне задоволення» (*cognitive pleasure*), адже психологи вважають, що саме задоволення є важливим аспектом ігрової діяльності. Повністю прозорому тексту оригіналу бракує грайливості (*playfulness*), отже, аби перекладач отримав задоволення від своєї роботи, він має відчувати, як текст «опирається» його спробам спочатку інтерпретувати його, а потім перевиразити вилучений зміст засобами іншої мови. З іншого боку, робота з текстами з «нульовою сумою» вихідних даних (коли автор лише мінімально співпрацює з читачем) здатна розчарувати перекладача в його професійній діяльності. Така позиція може хоча б частково пояснити, чому перекладачі знову й знову повертаються до роботи зі складними літературними текстами [4, с. 93]. Кронін пропонує тезу, яка в англо-українському перекладі перетворюється на своєрідний каламбур: *If there is no play, the game of translation is likely to lose its appeal* [4] – «Якщо немає гри слів/мовної гри, гра в переклад втрачає свою привабливість».

Розмірковуючи над концепцією гри в переклад Кроніна, ми хотіли би додати, що, окрім задоволення, ігровий опір вихідного тексту може призводити й до фрустрації або навіть когнітивного дисонансу, спричинених неповнотою інформації, що є в розпорядженні перекладача (нагадаємо, що Левий характеризував переклад як гру з повним обсягом інформації, хоча інші дослідники по-різному інтерпретують цей термін стосовно гри-перекладу) і пов'язаною з нею необхідністю йти на ризик. Шляхом подолання цих негативних впливів і отримання повноцінного задоволення від гри в переклад та перекладу гри є здатність перекладача не тільки здійснити когерентне тлумачення першотвору, а й знайти ті засоби його

перестворення, які сам він вважає оптимальними. Якщо «перекласти» ці міркування термінологічною мовою перекладознавства, матимемо еквівалентність як критерій перекладацької перемоги. Тим паче, що, на наше глибоке переконання, будь-яка стратегія сама по собі є тільки інструментом створення цільового тексту, головним критерієм віднесення якого до перекладу залишається еквівалентність, незважаючи на досить інтенсивні спроби позбавити її цього статусу.

Ще одним важливим питанням, що вимагає висвітлення у зв'язку з поняттями перемоги та поразки, є постать антагоніста-суперника, проти якого й зосереджує свої зусилля протагоніст-перекладач. Почати тут потрібно з того, що антагоніста як такого може і не бути, оскільки суперник не є обов'язково передбаченим всіма іграми. Довести цей факт можна двома шляхами. По-перше, емпіричним, просто пригадавши ті ігри, в яких немає переможців та переможених, вони позбавлені елемента змагальності і слугують для задоволення. По-друге, потенційну відсутність антагоніста можна довести за рахунок кластерної природи концепту «ГРА».

Треба пояснити, що кластерним вважається концепт, який визначає не якась одна (прототипова) ознака, а одразу декілька, причому, як правило, неможливо визначити, яка з них є головною. Інакше кажучи, кластерні концепти – це ті, під час аналізу яких можна виокремити комбінації або пучки (clusters) ознак, жодна з яких не є обов'язковою, але кожна з яких є суттєвою. Класичним прикладом кластерного концепту якраз і вважають ГРУ з легкої руки самого Людвіга Вітгенштайна, який писав: «Пригляньмося, наприклад, до процесів, які ми називаємо “іграми”. Я маю на увазі настільні ігри, гру в карти, у м'яча, спортивні ігри і т. д. Що в них усіх є спільне? – Не кажіть: “Вони повинні мати щось спільне, а то б не називалися іграми”, – а подивіться, чи є в них усіх щось спільне. – Бо як ви придивитесь до них, то хоч не побачите нічого спільного для них усіх, зате побачите спорідненість, подібність, і не одну, а цілий ряд» [1, с. 121]. І далі філософ доходить висновку: «А підсумок цих спостережень звучить так: ми бачимо складну мережу подібностей, що поширюються одні на одних і перехрещуються одні з одними. Подібностей більших і менших. Ті подібності найкраще можна охарактеризувати словами “родинні подібності”, бо так поширюються одні на одних і схрещуються одні з одними різні подібності, що існують між членами родини: зріст, риси обличчя, колір очей, хода, темперамент тощо. – І я кажу: “ігри” утворюють родину» [1, с. 122]. Висновок, який робимо ми, полягає в тому, що наявність антагоніста у грі в переклад не є обов'язковою, але водночас може бути доволі

важливою. Якщо він усе ж таки існує, хто може претендувати на цю роль? Найбільш очевидною кандидатурою є автор, який створює текст, що й виступає об'єктом творчих здібностей для перекладача. Сутність змагання між перекладачем і автором полягає в тому, що другий намагається відтворити все те, що створив перший, але засобами іншої мови і за умов іншої культури. З цього припущення, своєю чергою, випливає те, що перемогу або, навпаки, поразку в їхньому творчому протистоянні варто визначати в термінах еквівалентності/адекватності перекладу.

У випадку множинності перекладів антагоністами можуть бути інші перекладачі, оскільки сама наявність ретрансляцій, зокрема в художньому дискурсі, часто пояснюється творчим змаганням або змаганням талантів. У цьому випадку визначення «переможця» виходить за суто мовні рамки, адже здійснюється реципієнтом, який вирішує, який переклад подобається йому більше.

Спробуємо перевірити дієвість викладених методологічних міркувань на матеріалі перекладів фрагментів науково-популярних текстів, що містили такі різновиди мовної гри, як каламбури та прецедентні імена. Потрібно одразу звернути увагу на те, що складність перекладу мовної гри, безумовно, варіюється залежно від її типу. В цьому сенсі адекватне відтворення прецедентних імен ми можемо вважати значно легшим раундом перекладацької гри, порівняно з відтворенням каламбурів. При цьому безумовною перемогою ми пропонуємо вважати такий переклад, що пропонує мовну гру із повним збереженням її вихідного ефекту без додавання додаткового текстового матеріалу або перекладацьких коментарів, які могли би полегшити завдання розуміння мовної гри для читачів. Натомість наявність будь-яких трансформаційних втручань задля збереження прагматичного ефекту вихідної гри можна вважати «нічиєю», оскільки, висловлюючись метафорично, читач для розуміння змісту тексту оригіналу теж вимушений долучатися до процесу його розшифрування, хоча і з допомогою міжмовного посередника. Врешті-решт, перекладацькою поразкою пропонуємо вважати описовий переклад, за якого не зберігається жодний ефект мовної гри, та повне вилучення фрагменту, що мав у собі мовну гру, з цільового тексту.

Почнемо аналіз текстового матеріалу з «легкого» раунду – перекладу прецедентних імен, в якому, як могло б здатися на перший погляд, складно програти.

Річард Флоріда у своїй книзі “The Rise of the Creative Class” (в перекладі Максима Яковлева – «Homo Creativus. Як новий клас завойовує світ») пише:

“Here’s a thought experiment. Take a typical man on the street from the year 1900 and drop him into the

1950s. Then take someone from the 1950s and move him Austin Powers-style into the present day. Who would experience the greater change?"

Українська версія цього фрагменту виглядає таким чином:

«Проведемо уявний експеримент. Візьмемо пересічну людину з вулиці в році 1900-му та перемістимо її десь у 1950-ті. Потім візьмемо когось із тих п'ятдесятих років і закиньмо його у стилі Остіна Паверса в наші дні. Хто відчує більші зміни?».

Прецедентне ім'я Остіна Паверса, головного героя американських шпійонських фільмів, використовується як автором, так і перекладачем без будь-яких додаткових коментарів. Загалом, коментарі тут видаються зайвими, оскільки фільми про Остіна Паверса належать до популярної американської культури, широко відомої за межами США, тим паче, що всі фільми серії були перекладені українською мовою. Пропонуємо вважати цей приклад перекладацькою перемогою.

Свою чергою один із наступних розділів цієї самої книги називається *"Brave New Workplace"*, що в перекладі виглядає як «Прекрасне нове робоче місце», що без коментаря перекладача може видатися доволі незвичним заголовком. Назва побудована за аналогією з відомим романом-антиутопією Олдоса Гакслі *"Brave New World"*, який в українському перекладі Сергія Маренка 1994 року отримав назву «Прекрасний новий світ», що, вочевидь, врахував перекладач у запропонованому варіанті. Завдання україномовного читача значно спрощується тим фактом, що саме цю інформацію він може отримати з виноски з коментарем перекладача на цій самій сторінці книги. Цікаво, що коментарі щодо назви відсутні в тексті оригіналу, що певним чином ускладнює процес мовної гри з розшифрування цього прецедентного імені для англомовних читачів і ще більше ускладнює цей процес для перекладача, оскільки саме його завдання – зреагувати на назву розділу як на «щось знайоме», побудувати український переклад за аналогією з англійським прецедентним ім'ям та надати додаткову інструкцію для такого розшифрування україномовним читачам. Пропонуємо вважати цей приклад перекладацькою нічиєю, але при цьому такою, яка важко далася перекладачу, оскільки вимагала від нього додаткових фонових знань.

Схожі труднощі для перекладача можуть виникнути і під час аналізу такого фрагмента:

"Rather than holding a faceless job in corporate America, DotComGuy had the big companies beating a path to his door. Rather than traveling for what he wanted he had the world brought to him. He was a virtual Horatio Alger, a housebound king of infinite cyberspace".

«Замість обіймати якусь безлику посаду в корпоративній Америці, DotComGuy змусив корпорації пробиратися до його дверей. Замість мотатися по всіх усядах, він приніс увесь світ собі додому. Він був віртуальним Гораціо Елджером, прикутим до свого будинку королем кіберпростору».

Ім'я Гораціо Елджера не просто не є знайомим україномовним читачам, а і, на відміну від назви про «Прекрасний новий світ», не викликає жодних асоціацій, щоби миттєво спадали на думку. Перекладач надає свій коментар про те, що Гораціо Елджер є одним із найпродуктивніших американських літераторів XIX століття, повне зібрання творів якого становить більше 100 томів, а загальна кількість виданих творів сягає відмітки у 20 мільйонів примірників. Але, незважаючи на наявність коментаря перекладача, суворе журі в нашій особі все-таки пропонує вважати цей переклад перекладацькою поразкою, оскільки наданий коментар не дозволяє зрозуміти, навіщо автором було використано саме це ім'я. Окрім того, що Гораціо Елджер був продуктивним письменником, він був, вірогідно, досить дивною особистістю, не любив перебувати в компанії інших людей та більшість часу проводив у себе вдома, що, мабуть, і дозволило автору використати саме його в якості прикладу. При цьому ці факти з його біографії не були відображені жодним чином у перекладацькому коментарі.

Перейдемо до аналізу перекладів каламбурів. Майк Бастер та Крістін Лоберг у своїй книзі *"The Power of Forgetting"* (переклад Оксани Гордієнко – «Сила забування») формують неможливість забути про певні ключові професійні завдання таким чином:

"You can hardly come across such a situation that a composer forgot to divide their musical piece into tacts. This would be really untactful in all meanings of the word".

У перекладі українською мовою ми маємо прямий варіант, який, завдяки омонімії слова *tact*, дозволяє зберегти каламбур, не додаючи жодного компенсаційного текстового матеріалу:

«Навряд ви зможете десь зіткнутися із ситуацією, щоб композитор забув поділити свій музичний твір на такти. Це, принаймні, було б не тактовно в усіх значеннях цього слова».

Пропонуємо вважати каламбур досить легко збереженим, а перекладацьке рішення – досить легкою перекладацькою перемогою.

Колін Гармон у своїй роботі *"What I Know About Running Coffee Shops"* (переклад Олени Любенко – «Що я знаю про роботу кав'ярень») радить читачам бути самими собою, каламбурно стверджуючи:

"One can't be everybody's cup of tea, especially if he / she is a coffee".

Каламбур будується на значенні слова *tea*, яке, очевидно, позначає «чай», але у складі усталеного виразу *be one's cup of tea* перекладається приблизно як «бути комусь цікавим, захоплювати когось». Звичайно, за відсутністю подібних усталених виразів українською мовою перекладачці потрібно було вдаватися до певного протиставлення, також пов'язаного з темою їжі, але такого, щоб це не було повне протиставлення (на кшталт «холодний – гарячий»), а просто щоб залучені до нього об'єкти являли собою поняття різного типу, а один із них все-таки фігурував у певному усталеному виразі. Так у перекладі з'являється солодкий піріжечок («бути чийось солодким піріжечком» – поширений розмовний вираз) та піца на протиставлення йому. Щоб посилити ефект контрасту, перекладачка додає означення «кругленький» та «трикутний»:

«Ви не можете для кожного бути кругленьким солодким піріжечком, якщо ви, припустимо, трикутний шматок піци».

Пропонуємо вважати це перекладацьке рішення нічиєю, однак досить складно досягнутою. Потрібно також відзначити, що здається практично неможливим у цій ситуації досягти перекладацької перемоги.

Спенсер Джонсон у своїй книзі *“Who Moved My Cheese?”* (переклад Олександри Асташової – «Хто взяв мій сир?») формулює підзаголовок таким чином:

“An A-Mazing Way to Deal with Change in Your Work and in Your Life”.

Гру слів побудовано на тому, що частиною слова *amazing* є слово *maze* – «лабіринт», а за сюжетом метафоричної частини книги її герої ходять лабіринтом. У перекладі ми маємо:

«Дивовижний спосіб упоратися зі змінами».

Тож каламбур вилучається, а ми вимушені визнати факт перекладацької поразки.

Висновки і перспективи подальших розробок. Спробуємо викласти головні положення ігрового підходу до вивчення перекладу на основі проаналізованого матеріалу, які сукупно можуть виступати основою людичної дослідницької моделі:

– за Вітгенштайном, переклад є формою мовної гри з дихотомічним статусом. У своєму процесуальному вимірі гра-переклад втілюється у послідовності перекладацьких рішень, подібних до ходів у грі. У своєму результативному вимірі гра-переклад є цільовим текстом, подібним до пазла (за Горле), кожен елемент якого розташований у задалегідь визначеному місті, аби відповідати зразку (вихідному тексту);

– гру-переклад об'єднує з іншими іграми наявність стратегії та правил. Стратегія перекладу, як і будь-якої іншої гри, має бути скерована на пере-

могу або виграш, під якими ми розуміємо достатній рівень відповідності між вихідним та цільовим текстами на релевантних рівнях зіставлення: структурно-семантичному, комунікативно-функціональному, прагматичному, жанрово-стилістичному, культурологічному тощо. Правила гри-перекладу мають об'єктивно-суб'єктивний характер. Об'єктивний характер мають мовні закономірності, що регулюють перехід від тексту оригіналу до тексту перекладу, тоді як суб'єктивними вважаються правила ситуативного, особистісного, культурного тощо характеру. Наявність суб'єктивного елемента в гри-перекладі заперечує її алгоритмічний характер і підсилює креативне начало;

– у термінах теорії ігор Неймана–Моргенштерна переклад може бути представлений у вигляді антагоністичної гри або гри з нульовою сумою, тобто такої, в якій суперники – автор і перекладач – мають протилежні інтереси, адже намагаються передати аналогічний зміст засобами різних мов. Поведінка перекладача в такій грі керується принципом мінімакс. У ситуації перекладу це означає, що перекладач припиняє пошук рішення (здійснюваного на основі евристики проб та помилок) тоді, коли вважає отриманий результат адекватним (оптимальним, але не обов'язково ідеальним);

– у термінах семіотики Пірса гра-переклад уподібнюється до семіозису, тобто безперервної креативної інтерпретації та конструювання різнорівневих знакових утворень. Безкінечність перекладацького семіозису виступає концептуальним підґрунтям множинності перекладів. У термінах семіотичної концепції Якобсона виокремлюються три різновиди гри-перекладу: монадична – гра в інтралінгвальний переклад, дідична – гра в інтерлінгвальний переклад та тріадична – гра в інтерсеміотичний переклад;

– перекладач як гравець керується етичними принципами Честермана, які визначають соціальний (кооперативний) вимір ігрової моделі перекладу. На когнітивно-психологічному рівні діяльність перекладача визначається водночас прагненням задоволення та відчуттям фрустрації.

Перспективою роботи в цьому напрямі є уточнення та подальша верифікація запропонованої методологічної моделі на матеріалі інших різновидів мовної гри як у її результативному, так і у процесуальному вимірах.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вітгенштайн Л. *Tractatus Logico-Philosophicus*. Філософські дослідження. Київ : Основи, 1995. 311 с.
2. Ребрій О.В. Теорія перекладацької творчості у мовному, текстуальному та діяльнісному вимірах : дис. ... д-ра філол. наук : 10.02.16. Київ, 2013. 513 с.

3. Cronin M. Game theory and translation. *Routledge encyclopedia of translation studies*. London and New York : Taylor & Francis Group, 2005. P. 91–93.
4. Eco U. The Role of the Reader. Bloomington : Indiana University Press, 1894. 273 p.
5. Gardner Moore F. Orations of Cicero, With a Selection of His Letters. Boston : Ginn, 1925. 532 p.
6. Gorfée D.L. Translation Theory and the Semiotics of Games and Decisions. *Translation Studies in Scandinavia: Proceedings from the Scandinavian Symposium on Translation Theory*. Lund : Gleerup, 1986. P. 96–104.
7. Jakobson R. Language in Relation to Other Communication Systems. *Selected Writings II. Word and Language*. The Hague, Paris : Mouton, 1971. P. 360–412.
8. Levy J. Translation as a Decision Process. *The Translation Studies Reader*. London, New York : Routledge, 2000. P. 148–159.
9. Nord Ch. Manipulation and Loyalty in Functional Translation. *Current Writing*. V. 14. P. 2. P. 32–44.
10. Peirce Ch.S. Semiotica. Sao Paolo : Perspectiva, 2005. 349 p.
11. Spiegelman W. Imaginative Transcripts. Oxford : Oxford University Press, 2009. 336 p.
12. Waldrop R. Lavish Absence. Recalling and Rereading Edmond Jabes. *Judaism: A Quarterly Journal of Jewish Life and Thought*. Vol. 52. Middletown : Wesleyan University Press, 2003. P. 161–180.
2. Eco, U. (1894) The Role of the Reader. Bloomington : Indiana University Press. 273 p.
3. Gardner Moore, F. (1925) Orations of Cicero, With a Selection of His Letters. Boston: Ginn. 532 p.
4. Gorfée, D.L. (1986) Translation Theory and the Semiotics of Games and Decisions. *Translation Studies in Scandinavia: Proceedings from the Scandinavian Symposium on Translation Theory*. Lund: Gleerup. P. 96–104.
5. Jakobson, R. (1971) Language in Relation to Other Communication Systems. *Selected Writings II. Word and Language*. The Hague, Paris: Mouton. P. 360–412.
6. Levy, J. (2000) Translation as a Decision Process. *The Translation Studies Reader*. London, New York: Routledge. P. 148–159.
7. Nord, Ch. (1971) Manipulation and Loyalty in Functional Translation. *Current Writing*. V. 14. P. 2. P. 32–44.
8. Peirce, Ch.S. (2005) Semiotica. Sao Paolo: Perspectiva. 349 p.
9. Rebrii, O.V. (2013) Theory of Translator's Creativity in Language, Textual and Activity-Based Dimensions [Teoriiia perekladatskoi tvorcho-sti u movnomu, tekstualnomu ta diialnismomu vymirah]: dissertation for ... Doctor of Sciences (Philology): 10.02.16. Kyiv. 513 p.
10. Spiegelman, W. (2009) Imaginative Transcripts. Oxford: Oxford University Press. 336 p.
11. Waldrop, R. (2003) Lavish Absence. Recalling and Rereading Edmond Jabes. *Judaism: A Quarterly Journal of Jewish Life and Thought*. Vol. 52. Middletown: Wesleyan University Press. P. 161–180.
12. Wittgenstein, L. (1995) Tractatus Logico-Philosophicus. Philosophic Research. Kyiv: Osnovy. 311 p.

REFERENCES

1. Cronin, M. (2005) Game theory and translation. *Routledge encyclopedia of translation studies*. London and New York: Taylor & Francis Group. P. 91–93.