Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города Новосибирска «Гимназия № 12»

**V Международный конкурс исследовательских работ школьников "Research start" 2022/2023**

ТЕМА

**«Концепт понятия “game” как средство реализации авторского замысла в романе С. Коллинз «Голодные игры» и особенности перевода романа на русский язык с учетом концепта»**

**Авторы**: Долматова Злата Андреевна,

ученица 10 класса МАОУ «Гимназия № 12»

**Научные руководители**:  
Долматова С.В., учитель английского языка  
 МАОУ «Гимназия № 12»,

Абрамова Лада Александровна,

учитель русского языка и литературы

МАОУ «Гимназия № 12»

Новосибирск, 2023

Содержание

Введение…………………………………………………………………………...3

Глава 1. Концепт как лингвокультурное явление…….…….…………………..4

1.1. Понятие концепт в современной лингвистике..........……………………....4

1.2. Типология концептов…………..………………………………………….....7

1.3. Структура концепта ......................................................….…………………..8

1.4. Особенности перевода концепта «game” на русский язык …………………………………………………………...........................................13

Глава 2. Реализация значений понятия «game” в произведении С.Коллинз и соответствие перевода его концепту …………………….....……………………15

Глава 3. Эксперимент по собственному переводу отрывка из произведения

С. Коллинз «Hunger Games» на русский язык .....................................................19

Заключение………………………………………………………………………...22

Литература................................................................................................................23

**ВВЕДЕНИЕ**

Понятие «концепт» довольно часто употребляется в различных областях гуманитарных наук. Несомненно, концепт “игра” представляет интерес для исследования произведения Сьюзан Коллинз “Голодные игры” и даёт возможность отследить реализацию авторского замысла в оригинальном романе и переводе.

**Актуальность** исследования обусловлена малым количеством работ и исследований, посвящённых проблемам передачи концепта «game» на русский язык. Следовательно, при переводе неизбежна потеря колорита, культурного наследия и авторского замысла романа “Голодные игры”.

**Целью** данной работы является изучение языковых средств репрезентации концепта «game» и способов их передачи на русский язык.

Для достижения данной цели необходимо решить следующие исследовательские **задачи**:

1) определить сущность понятия «концепт», изучить существующие классификации концептов, составляющие концепта;

2) выявить языковые средства репрезентации концепта «game», представленные в романе “Голодные игры”;

3) проанализировать способы передачи концепта «game» при переводе книги на русский язык;

4) выполнить собственный перевод отрывка из произведения “Голодные игры” дословно и с учетом авторского замысла и концепта “game”.

**Объектом** исследования является концепт «game» в произведении “Голодные игры”.

**Предметом** исследования в работе являются языковые средства репрезентации концепта «game» в романе “Голодные игры” и способы их передачи на русский язык.

**Материалом** исследования стала первая книга из трилогии “Голодные игры” и её перевод на русский язык. **Методы исследования**: метод сплошной выборки, метод сопоставительного анализа, метод контекстуального анализа, метод математической обработки данных.

Теоретической базой исследования послужили труды В.Н. Комиссарова, Л.С. Бархударова, И.А. Стернина, З.Д. Поповой и др.

**Практическая значимость работы**: подтверждены мнения теоретиков перевода о том, что добиться полной эквивалентности при переводе художественного текста невозможно, тем более, при наличии концепта, несущего в себе несколько глубинных значений, понятных только представителям американской культуры.

**ГЛАВА 1. КОНЦЕПТ КАК ЛИНГВОКУЛЬТУРНОЕ ЯВЛЕНИЕ**

**1.1 Понятие концепт в современной лингвистике**

Концепт - это некий «сгусток туманных представлений о предмете», хранящийся у нас в подсознании, причём, согласно исследованиям лингвокультурологов, «отмеченный лингвокультурной спецификой». Интерес к различного рода реконструкциям концептов, безусловно, связан с процессами глобализации, активно происходящими во всём мире. Появляется всё больше и больше исследований, касающихся сопоставления представлений о ценностных понятиях культуры у различных народов. Большинство подобного рода работ основывается на идее универсальности базовых культурных концептов человека, но признаёт национальную специфику их толкования. На сегодняшний день понятие «концепт» активно используется в рамках философских, лингвистических, политических, философскокультурологических и других гуманитарных исследований, и его толкование имеет ряд особенностей и нюансов. Понятие «концепт» (лат. conceptus) для самой системы гуманитарных наук является не новым. В трудах средневековых мыслителей оно занимало срединную позицию в споре номиналистов и реалистов, обозначая форму существования универсалий как в самих вещах, так и в уме человека. Согласно исследованиям работ известного средневекового мыслителя П. Абеляра, концепт связывался с процессом бесконечного созидания смыслов, происходящим в душе у слушателя. Он мыслился как речь, обращённая к Богу. Как лингвистический термин, концепт впервые упоминается в статье «Концепт и слово» филолога и философа С.А. Аскольдова [Аскольдов, 1997]. По его мнению, концепт является, прежде всего, реальностью психофизической природы, и связан с возникающими в нашем сознании представлениями, которые он как мысленное образование замещает нам в процессе мышления. Вслед за С.А. Аскольдовым Д.С. Лихачёв отмечал также заместительную функцию концепта, выделяя в нём свойство изменчивости в интерпретации действительности в зависимости от образования, личного, профессионального и социального опыта носителя языка. Понятие «концепт» активно разрабатывается в лингвокогнитологии, в рамках которой данный термин понимается как единица «мыслительного кода человека» [Лихачёв, 1997]. Термин «концепт» в различных науках трактуется по-разному, что вызывает сложность в его определении. Но даже в рамках одного дисциплинарного направления значение концепта неоднозначно. Например, даже в лингвистике у концепта нет точного определения. Согласно краткому словарю когнитивных терминов, «понятие концепт отвечает представлению о тех смыслах, которыми оперирует человек в процессах мышления и которые отражают содержание опыта и знания, содержание результатов всей человеческой деятельности и процессов познания мира в виде неких «квантов» знания». Изначально концепт возник как понятие математической логики, а потом вошёл в психологию, культурологию, философию, когнитологию, и стал основным в когнитивной лингвистике. В отечественном языкознании данный термин появился в 20-е годы ХХ века. Однако лишь в 80-е гг., когда были переведены работы англоязычных авторов, понятие «концепт» адаптировалось в отечественной науке и с начала 90-х начинает активно использоваться в лингвокогнитологии. Несмотря на широкое распространение, термин концепт до сих пор не имеет однозначного толкования и варьируется в концепциях различных наук. И.А. Стернин считает, что концепт – категория мыслительная, ненаблюдаемая, и именно поэтому толкование её неоднозначно. Категория концепта фигурирует сегодня в исследованиях философов, логиков, психологов, культурологов, и она несет на себе следы всех этих внелингвистических интерпретаций [Стернин, 2007]. В данной работе мы соглашаемся с его мнением и отмечаем, что и лингвистические интерпретации данного термина не имеют единства. Это может быть объяснено отсутствием общности методологических и теоретических установок лингвистических школ концептуального направления. Можно также отметить, что трудность в определении понятия «концепт» заключается и в психологической составляющей. Если придерживаться определения, что концепт – это образ, невозможно полностью обобщить его элементы для каждого человека, потому что образ у каждого свой. Культурологическое определение концепта зафиксировано в словаре констант русской культуры Ю.С. Степанова. Автор определяет концепт как «сгусток культуры в сознании человека; то, в виде чего культура входит в ментальный мир человека. Концепт – это то, посредством чего человек, рядовой, обычный человек сам входит в культуру, а в некоторых случаях и влияет на неё. Концепты не только мыслятся, они переживаются. Они – предмет эмоций, симпатий и антипатий, а иногда и столкновений» [Степанов, 2007, с. 473]. Н.Д. Арутюнова, представитель логического или логико-философского направления, трактует концепт как понятие практической (обыденной) философии. Он является результатом взаимодействия нескольких факторов: национальная традиция, фольклор, религия, идеология, жизненный опыт, образы искусства, ощущения и система ценностей. Концепты, по мнению Н.Д. Артюновой, образуют «своего рода культурный слой, посредничающий между человеком и миром» [Артюнова, 1994, с. 320]. Одним из основных проблем в определении термина «концепт» является его схожесть с термином «значение». В отечественной лингвокогнитологии проблема соотношения концепта и лексического значения слова до сих пор остается актуальной. Впервые вопрос о соотношении этих двух понятий был поднят С.А. Аскольдовым. Одно из самых существенных различий значения и концепта связано с их внутренним объёмом и содержанием. Соотношение концепта и значения определяется их категориальным статусом. Значение – единица семантического поля конкретного языка. Оно включает в себя небольшое количество сем. Эти семы должны быть общеизвестны для данного социума и связаны с соответствующей лексемой, то есть звуковой оболочкой. Колесов говорит, что «лексическое значение складывается из множества представлений о признаках предмета, существенных и случайных, полезных и малозначительных, одинаково красивых или невыразительных» [Колесов, 1999, с. 368], то есть значение языкового знака определяется его употреблением. Концепт же – явление мыслительное. Содержание концепта шире значения, поскольку «концепты сохраняют свою структуру. Они не теряют включённые в неё признаки на протяжение всей истории какого-либо народа. Структура концептов только пополняется за счёт возникновения дополнительных признаков. Такое пополнение зависит от развития материальной и духовной составляющих культуры народа. Формы для выражения того или иного признака концепта могут устаревать, сами признаки не могут устареть или не исчезнуть. Появляются новые формы для их выражения. Концепт семантически глубже и ярче. Это ментальная единица, он может расширять значение слова, так как включает в себя ментальные признаки определённого явления, как вербальные, так и невербальные. Все эти признаки отражены сознанием народа на данном этапе его развития. Именно концепт обеспечивает осмысление действительности. Таким образом, значение является единицей семантического пространства языка, а концепт – концептосферы. Языковое значение прикреплено к языковому знаку и неотделимо от него. А концепт никаким образом не связан с конкретным языковым знаком. Концепт – это мыслительный образ в сознании человека. Он возникает при упоминании того или иного слова. Интересно то, что концепты одного и того же понятия у разных людей могут быть разные. Например, когда человек слышит слово «стол», он может представить себе деревянный стол, стеклянный, пластиковый. Это может быть стол с четырьмя ножками или с одной. Это может быть кухонный стол, садовый, журнальный. Стол может быть обычным без каких-либо деталей или резным с декоративными элементами. Когда лексическое значение слова «стол» – предмет мебели. Чаще всего концепт имеет языковую объективацию, однако, как было доказано выдающимся отечественным психологом Н.И. Жинкиным, он может быть представлен в психике невербально. Согласно исследованиям учёного, наше сознание мыслит, оперируя наглядными эмоциональночувственными образами, составляющими его универсальный предметный код. Этот код представляет собой систему знаков, схем, кинестетических, осязательных, обонятельных образов и т.д. Мышление человека осуществляется при помощи этих образов. Единицы этого универсального кода, объединяясь в более крупные структуры, формируют концепты, которые затем могут быть вербализованы в словах. Задача исследователя в таком случае заключается в поиске тех языковых средств выражения, которые репрезентируют концепт в языке. Чаще всего такими средствами выражения являются: слова и словосочетания, фразеологизмы, пословицы, поговорки, тексты и т.д. Для исследования языковых средств репрезентации в лингвокогнитологии используются методики: анализа по ключевому слову, анализа словарных толкований, проводятся исследования многозначности слова, анализируются пословицы и поговорки (прецедентные тексты), проводится контрастивный анализ и анализ художественно-авторских концептов. Итак, в данной работе мы будем придерживаться определения С.А. Аскольдова, что концепт – это содержательная сторона словесного знака. Образ, за которым стоит определенное понятие, относящееся к умственной, духовной или материальной сфере существования человека. Оно закреплено в общественном опыте народа, социально и субъективно осмысляемо и соотносимо с другими понятиями. Анализ теоретического материала показал, что содержание концепта шире и глубиннее лексического значения слова. Оно включает в себя не только актуальные для сознания смысловые элементы, но и знания, которые отражают общее информационное поле человека, его энциклопедические знания о предмете или явлении, которые могут не демонстрироваться в его речи, а также его эрудицию.

**1.2 Типология концептов**

Ментальный, абстрактный характер концептов позволяет ученым строить самые различные классификации: по содержанию, по степени абстрактности, по степени значимости, по форме выражения и т.д.

Самыми многочисленными являются классификации, в основу которых положен содержательный признак концепта. Одной из первых классификаций является деление С.А. Аскольдовым концептов на два типа: познавательные и художественные. «Слова в одном случае, не вызывая никакого познавательного "представления", понимаются и создают нечто, могущее быть объектом точной логичной обработки. В другом случае слово, не вызывая никаких художественных "образов", создает художественное впечатление, имеющее своим результатом какие-то духовные обогащения… В проблеме познания это "нечто" носит название "концепта", под которым надо разуметь два его вида: "общее представление" и "понятие". В проблеме искусства это "нечто" пока не связано с чётким термином. Мы будем называть его "художественным концептом" с полным сознанием имеющихся в данном случае существенных отличий» [Аскольдов, 1997, с. 268]. Так, концепт «game», по классификации С.А. Аскольдова, в художественном контексте может представлять собой целый калейдоскоп образов. Так, в данном случае решающую роль будет играть контекст.

З.Д. Попова, И.А. Стернин различают:

1) концепт-представление (обобщенный чувственно-наглядный образ предмета или явления);

2) концепт-схему, представленный некоторой обобщённой пространственно-графической или контурной схемой;

3) концепт-понятие, отражающий общие, существенные признаки предмета или явления, результат их рационального отражения и осмысления;

4) концепт-фрейм (многокомпонентный концепт, объёмное представление, некоторая совокупность стандартных знаний о предмете или явлении);

5) концепт-сценарий (скрипт) (последовательность нескольких эпизодов во времени, стереотипные эпизоды с признаком движения, развития);

6) концепт-гештальт (комплексная, целостная функциональная мыслительная структура, упорядочивающая многообразие отдельных явлений в сознании) [Попова, Стернин, 2007].

Согласно данной классификации, концепт «game» будет являться концептом-гештальт, так как игра представляет собой комплексную структуру, которая содержит в себе различные характерные явления. Исходя из всех вышеперечисленных классификаций, мы можем рассматривать концепт “game” как понятие символическое, отражающее в себе целый спектр событий и явлений разных исторических эпох, так как автор вдохновлялась древнегреческими мифами при создании произведения “Голодные игры”.

**1.3 Структура концепта**

Подобно тому, как нет единства в определении концепта, так нет единого понимания структуры концепта. Некоторые учёные вообще отрицают наличие структуры у концепта, другие отмечают его сложное многоуровневое строение. В рамках лингвокогнитивных исследований разработана теория структуры концепта: считается, что он состоит из ядра и периферии. Ядро концепта представляет собой ключевое слово, по которому определяется данное понятие, а периферия – это те многочисленные «смыслы», которые образуются вокруг концепта в результате явлений синонимии, антонимии и других языковых явлений. Периферия концепта изучается по его характеристикам, обнаруживаемым в результате изучения различных текстов: прецедентных (пословицы, поговорки) и индивидуально-авторских, а также в ходе ассоциативных экспериментов. З.Д. Попова, И.А. Стернин говорят о трёх базовых структурных компонентах концепта: образе, информационном содержании и интерпретационном поле [Попова, Стернин, 2004].

Согласно Ю.С. Степанову, концепты представляют собой «слоистое» образование, в котором необходимо: 1) сначала выявить «буквальный смысл» слова – внутреннюю форму, представленную «в виде этимологии»; 2) затем – «исторический» (пассивный) слой концепта; 3) и на последнем этапе изучается его актуальный слой. Ю.С. Степанов подчеркивает сложность структуры концепта: «С одной стороны, к ней принадлежит всё, что принадлежит строению понятия… с другой стороны, в структуру концепта входит всё то, что и делает его фактом культуры – исходная форма (этимология), сжатая до основных признаков содержания история; современные ассоциации; оценки и т.д.)» [Степанов, 1997, с. 43].

Чаще всего представительство концепта в языке приписывается слову, а само слово получает статус имени концепта – языкового знака, передающего содержание концепта наиболее полно и адекватно. Однако слово как элемент лексико-семантической системы языка всегда реализуется в составе той или иной лексической парадигмы, что позволяет его интерпретировать как 1) инвариант лексической парадигмы, 2) имя смыслового (синонимического) ряда, образованного синонимами, соотносимыми с этим словом. В любом случае, концепт, как правило, соотносится более чем с одной лексической единицей, и логическим завершением подобного подхода является его соотнесение с планом выражения всей совокупности разнородных синонимических (собственно лексических, фразеологических и афористических) средств, описывающих его в языке.

Изучим многозначность слова “game” в английском языке и “игра” в русском языке.

Слово «игра» (игры») - многозначное, чтобы выявить его значение, мы обратились к самым распространённым и востребованным словарям русского (словарь Ожегова С. И. и Шведовой Н. Ю., Д.Н. Ушакова, Ефремовой Т. Ф.) и английского (Wordhunt, Oxford Learner’s Dictionaries) языка. На основании изученных словарей нами была составлена таблица:

|  |  |
| --- | --- |
| **Источники** | **Значения слова «игра» в русском словаре** |
| С. И. Ожегов и Н. Ю. Шведова, «Словарь русского языка», изд. «Азъ», 1992 | Занятие для развлечения: спортивные игры, шахматная игра, азартная игра |
| Карточные игры |
| Спортивные соревнования |
| Моделирование ситуации: деловая игра, военная игра, управленческая игра |
| Т. Ф. Ефремова, «Новый словарь русского языка», изд. «Русский язык», 2000 | Сценическое исполнение роли |
| Выразительная изменчивость (лица, глаз, голоса и т.п.) |
| Д.Н. Ушаков, «Большой толковый словарь русского языка», изд. «Государственный институт «Советская энциклопедия»», 1935-1940 | Развлекаться, забавляться |

|  |  |
| --- | --- |
| **Источники** | **Значение слова «игра» в английском словаре** |
| Wordhunt | Спортивные игры |
| Замысел, план, проект, дело |
| Шутка, потеха |
| Развлечение, забава |
| Дичь |
| Объект преследования |
| Смелый, боевой, задорный (прилагательное) |
| Играть в азартные игры (глагол) |
| Oxford Learner’s Dictionaries | Занятие, которое доставляет удовольствие, имеет правила и в котором ты можешь выиграть или проиграть |
| Спорт, в котором люди соревнуются друг против друга |
| Актёрская игра |
| Большое спортивное событие |
| Занятие или дело (бизнес) |
| Секретный план |
| Охота на диких животных или птиц |

Проанализировав данную таблицу, можно сделать вывод, что основные значения слова «игра» в английском и русском языках совпадают:

* спортивные игры/соревнования/большое спортивное событие;
* занятие для развлечения, развлечение, забава;
* азартные/карточные игры/игра в шахматы;
* сценическое исполнение/актёрская игра; выразительная изменчивость голоса, лица.

Кроме того, в английском языке в слове «игра» реализуются следующие значения:

* замысел, план, проект, дело; секретный план;
* охота на диких животных или птиц, дичь, объект преследования;
* смелый, боевой, задорный (прил.)

Далее рассмотрим однокоренные слова в обоих языках.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Слово | Существительное | Прилагательное | Глагол | Наречие |
| game | gaming - азартная игра  gamer - игрок  gameness - храбрость, выдержка  Gamesmanship - трюкачество | game - игровой, охотничий | game away - проигрывать  game - играть | gamely - храбро |
| игра | Заигрывание, игрок, игрушка, наигранность, переигровка, проигрыш, розыгрыш, игривость, игрище, игрунья | Выигравший, беспроигрышный, долгоиграющий, игорный, проигравший, наигранный, игральный, игривый | Выиграть, доиграть, переиграть, разыграться, сыграть, обыграть | Выигрышно, наигранно, проигрышно, играючи, игриво |

Синонимы и антонимы

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Слово | Синонимы | Антонимы |
| game | Match, play, wildfowl, amusement, playing, contest, sport, arena, strategy, tournament, gamble, fun, win | display, lose, live, act, work. inactivate |
| игра | забава, потеха, шалость, шутка, развлечение, удовольствие, игрище, игруха, игрушка, проказа, увеселение, стеб, хиханьки да хаханьки, встреча, козни, флирт, смех, чес; пьеса, представление, выступление, перфоманс, исполнение, матч, соперничество; пиликанье, музицирование, переливы, бренчание, треньканье, бренчанье, бряцанье, тренькание, бряцание, козлодрание; поблескивание, блеск, блистание, сверкание, горение, сияние | Жизнь, работа, бездействие, пассивность, безучастие |

Устойчивые выражения

|  |  |
| --- | --- |
|  | Устойчивые выражения сл словом “game” |
| Игра (не) стоит свеч – выгода от предприятия (не) превышает затраты на него же  Игра в одни ворота – ситуация, в которой одна сторона получает все плюсы, вторая же несет все проблемы  Играть в бирюльки – заниматься малозначимым делом  Играть в кошки-мышки – соревноваться с заведомо неравными партнерами  Играть краплёными картами – мошенничать  Играть на публику – действовать так, чтобы вызвать симпатии публики  Играть с огнем – рисковать  Игра судьбы – неожиданный оборот, непредвиденное стечение обстоятельств  Игра случая – непредвиденное стечение обстоятельств, необъяснимое явление  Игра природы – редкое, уникальное явление; значительное отклонение от нормы  Игра в прятки – хитрая неопределённость, двусмысленность в поведении  Вести игру – казаться не тем, что есть на самом деле, стараясь добиться для себя каких-либо выгод  Игра слов – остроумное выражение, каламбур  Игра воображения – способность представления чего-либо  Делать хорошую мину при плохой игре – скрывать свои неприятности под внешним спокойствием  Опасная игра – рискованное предприятие | **ahead of/behind the game - во всеоружии**  • at an advantage/disadvantage because you have done more/less preparation or know more/less than other people, especially those you are competing against  **beat somebody at their own game -** **заткнуть за пояс**  • to defeat or do better than somebody in an activity which they have chosen or in which they think they are strong  **be a game** - **считаться несерьезным**  • to not be considered to be serious  **be out of the game - быть вне игры**  • to no longer have a chance of winning a game or succeeding in an activity that you are taking part in  **be still/back in the game - вернуться в игру**  • to still/once again have a good chance of winning a game or succeeding in an activity that you are taking part in fun and games  **the game is up - все пропало**  • (informal) said to somebody who has done something wrong, when they are caught and the crime or trick has been discovered  **game on - игра идет**  • (informal) used after something has happened that makes it clear that a contest is not yet decided and anyone could still win  **game over - игра окончена**  • (informal) used to say that it is no longer possible for somebody/something to succeed, survive or continue  **give the game away - выдать секрет**  • to tell a secret, especially by accident; to show something that should be kept hidden  **a mug’s game - лохотрон**  • (disapproving, especially British English) an activity that is unlikely to be successful or make a profit  **the name of the game - суть дела**  • (informal) the most important aspect of an activity; the most important quality needed for an activity  **(the game is) not worth the candle - игра (не) стоит свеч**  • a way of considering an activity, etc. that considers only the number of people doing something, things achieved, etc., not with who or what they are  **off/on your game - плохо/хорошо себя вести**  • performing badly/well, especially when compared with how well you usually perform  **the only game in town - лучший вариант**  • (informal) the most important thing of a particular type, or the only thing that is available  play (a game of) cat and mouse with somebody | play a **cat-and-mouse game with somebody - играть с кем-то в кошки-мышки**  • to play a cruel game with somebody in your power by changing your behaviour very often, so that they become nervous and do not know what to expect  **play somebody’s game - играть по чьим-то правилам**  • to do something that helps somebody else’s plans, especially by accident, when you did not intend to help them  **play the game - вести честную игру**  • to behave in a fair and honest way  **Two can play at that game — Еще посмотрим, чья**  **возьмет**  **to have a game with дура́чить (кого-л.)** |

Составив концепт слов “game” в английском языке и “игра” в русском языке, нам стало очевидным, что русский вариант намного богаче. Количество синонимов и антонимов в русском языке настолько много (около 300 слов), что мы не смогли их всех представить в таблице. Кроме того, по значению многие однокоренные, синонимичные слова и устойчивые выражения в английском и русском языках не совпадают. Причиной этого является принадлежность английского языка к индоевропейским языкам к западногерманской группе германских языков. В то время как русский язык — язык восточнославянской группы славянской ветви индоевропейской языковой семьи, национальный язык русского народа. Рассмотрим основные черты этих языков более детально.

**1.4 Особенности перевода концепта “game” на русский язык.**

Основные черты английского языка.

* **Фиксированный порядок слов.** Английский относится к группе аналитических языков. В нём много служебных частей речи и четкий порядок слов: подлежащее, сказуемое, одно или несколько дополнений. Перефразирование допустимо, но редко.
* **Фразовые глаголы.** Это выражения, состоящие из глагола и предлога или наречия: *put up with*, *slow down*, *get lost*. Подобные конструкции есть и в других германских языках, но только в английском их используют чаще.
* **Безродные существительные.** У существительных английского языка нет рода. Поэтому согласовывать части речи нужно только по числу.
* **Особое произношение.** Правило «‎как слышится, так и пишется» в английском не работает. Письменность этого языка основана не на фонетическом, а на историческом принципе. Например, слово *daughter* читается, как [*dɔːtə*].
* **Одно слово — разные части речи**. Еще один феномен английского языка. Некоторые его слова меняют часть речи, время и ударение, но не внешний вид. Например:
  + *Read* — читать, *read* — читал;
  + *Present* — подарок, *present* — дарить;
  + *Close* — рядом; *close* — закрыть.

Чтобы правильно понять слово, необходимо определить какой частью речи оно является в предложении, это зависит от его места в нем.

* **Вариативность.** Английский давно перестал быть единым. Есть американская, британская, австралийская и даже сингапурская версии языка. В пределах каждой страны существует множество диалектов и сленговых выражений. Автор книги - американка, поэтому нам необходимо это учитывать при переводе.
* **Умные заимствования.** В английском много заимствованных слов. Повседневная речь и основные понятия пришли из германских и скандинавских языков. А французской культуре английский обязан «красивыми‎» выражениями. Сравните: *freedom* (англ.) — *liberty* (франц.); *love* (англ.) — *affection* (франц.); *friendship* (англ.) — *amity* (франц.). В науке преобладают латинский и древнегреческий: *substance, thesis, metaphor, conjunction, etc.*

**Основные черты русского языка**

Русский язык относится к группе славянских языков, входящей в состав индоевропейской языковой семьи. Является государственным языком, принятым на территории Российской Федерации и самым многочисленным по географическому распространению и числу носителей на территории Европы.

Большой пласт в русской лексике занимают слова греческого и тюркского происхождения. Так, например, алмаз, туман и штаны пришли к нам из тюркского языка, а крокодил, скамья и свёкла - слова греческого происхождения. В наше время также ни для кого не секрет, что большинство имён, которые давали при крещении, тоже пришли к нам из Греции, причём имена эти были не только греческими, как, например, Екатерина или Фёдор, но и древнееврейского происхождения, такие как Илья или Мария.  
В XVI—XVII основным источником появления новых лексических единиц в русском языке стал польский, благодаря которому в нашу речь попали такие слова латинского, германского и романского происхождения, как алгебра, танец и пудра и непосредственно польские слова, например, банка и поединок.

В современный русский язык многие слова пришли из церковнославянского. Кроме того, на лексику русского языка значительно повлияли те языки, с которыми он контактировал на протяжении длительного времени.

Сегодня основной поток слов попадает к нам из английского языка, причём некоторые из них начали появляться уже в начале XIX века.

Структура современного русского языка имеет ряд особенностей, отличающих его от других языков мира. Русский язык — флективный, то есть в нем существуют флексии. Флексия — часть слова (окончание), выражающая грамматическое значение при словоизменении (склонении, спряжении). Это синтетический язык: в слове объединены и лексическое, и грамматическое значения.

В русском языке нормальными формами являются: для существительных — именительный падеж единственного числа, для прилагательных — именительный падеж единственного числа мужского рода, для глаголов, причастий и деепричастий — глагол в инфинитиве.

Стандартно выделяется 10 основных частей речи: имя существительное, имя прилагательное, имя числительное, местоимение, глагол, наречие, предлог, союз, частица, междометие. Как отдельные части речи выделяются слова категории состояния (как группа наречий), причастия и деепричастия (как особые формы глагола), звукоподражания (рассматриваются вместе с междометиями), модальные слова (как вводные элементы в предложении).

Части речи делятся на две группы: самостоятельные и служебные. Самостоятельные части речи называют предметы, качества и свойства, количество, состояние, действие либо указывают на них (имя существительное, имя прилагательное, имя числительное, местоимение, глагол, наречие, слово категории состояния). Служебные части речи выражают грамматические отношения либо участвуют в образовании форм других слов (предлог, союз, частица).

Главный принцип русской орфографии, называемый в лингвистике чаще всего фономорфологическим, предполагает буквенную передачу значимых частей слова — морфем (корней, приставок, суффиксов).

Таким образом, при переводе с английского языка на русский может возникнуть ряд **трудностей**.

* отсутствие слова-аналога в целевом языке;
* составные слова, когда общий смысл напрямую не зависит от корней;
* некоторые омонимы могут иметь различное написание, но одинаковое звучание;
* аллитерация и ассонанс (повторяющиеся согласные или гласные звуки);
* использование жаргона или диалектов в художественной литературе.

**Приемы художественного перевода с английского.**

1. Трансформация

Изменение грамматической структуры текста без потери смысла. К этому методу относится перестановка слов в предложении, опущение или добавление, переход из одной части речи в другую или замена простого предложения сложноподчиненным.

2. Модуляция

Использование фраз, которые значительно отличаются на исходном и целевом языках для передачи смысла в привычной для читателя форме. Такой прием как бы заставляет читателя сказать: «Да, именно так мы говорим на нашем языке».

3. Эквивалентность

Используется, когда нужно описать фразу или словосочетание совершенно другими словами без потери смысла. Часто применяется при переводе пословиц и названий художественных произведений. Например, пословица “Don’t make a mountain out of an anthill” (Не делай гору из муравейника) имеет русский эквивалент “Не делай из мухи слона”.

4. Адаптация

Это замена понятий на исходном языке близкими по значению фразами целевого языка. То есть, когда что-то непереводимое выражается совершенно другим способом, предположительно более понятным читателю. И хотя адаптивный перевод очень субъективен и не считается точным, в определенных ситуациях это единственный выход.

5. Компенсация

Замена не имеющего аналога в целевом языке слова другой конструкцией, иногда с переносом в другую часть текста. Наиболее распространённый пример использования этого приема — перевод формального обращения. На русском языке есть два варианта “ты” и “вы”, а в английском только один вариант - “you”.

Глава II. **Реализация значений слова «game» в произведении С.Коллинз и соответствие перевода его концепту.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Значение** | **Пример из произведения** | **Перевод** |
| Спортивные игры | That’s the spirit of the **Games**!  How unjust the whole thing is, the Hunger Games!  On the last afternoon, we’ll each get a chance to **perform** in private before the **Gamemakers**.  It’s not like I was going **to win the Games** anyway. | Вот он, дух **игр**!  Я злюсь из-за этого дурацкого интервью и проклятых игр. Как это все несправедливо.  На четвертый день каждый получает возможность **продемонстрировать** свои умения перед **распорядителями игр.**  Все равно я бы не **выиграла**. |
| Замысел, план, проект, дело | **The Hunger Games** aren’t a beauty **contest**, but the best-looking tributes always seem to pull more **sponsors**.  It’s a **plan**.  Despite this morning **revetation** about Peeta’s character, I’m actually relieved when he shows up, dressed in the identical costume. | **Голодные игры** - не **конкурс** красоты, но замечено не раз: чем смазливее трибут, тем больше **спонсоров** ему достается  Это уже что-то.  Приходит Пит в точно таком же костюме, и, несмотря на то что утром я **разгадала его хитроумные планы**, мне становится спокойнее. |
| Шутка, потеха | Now it’s Gale’s turn to be confused. Does she mean it? Or is she **messing with** him? | Теперь очередь Гейла задуматься: в самом деле она так думает или просто **играет**? |
| Развлечение, забава | We spent one Hunger Games watching **the players** freeze to death at night. It was cosidered very **anti-climactic**. | В один из сезонов мы видели, как **игроки** замерзали насмерть. В Капитолии посчитали, что такая смерть не слишком захватывающее **зрелище**. |
| Дичь | Peacekeepers turn a blind eye to the few of us who **hunt** because they are hungry for fresh meat …  I had to kill the lynx because he scared off **game**.  There might be something in the trash bins, and **those were fair game**. | На тех, кто **охотится**, миротворцы смотрят сквозь пальцы. Тоже ведь свежего мяса хотят.  Рысь в конце концов пришлось убить - всю **дичь** распугивала.  В ящиках с мусором можно рыться безнаказанно. **Вдруг что-нибудь отыщется.** |
| Объект преследования | He is luring you to make you easy **prey**. | Завлекает, чтобы ты стала легкой **добычей**. |
| Играть в азартные игры (глагол) | But because **two can play at this game** ... | Почему бы ему не **подыграть**? |
| Актёрская игра | I learnt to turn my features into an indifferent **mask** so that no one could ever read my thoughts.  Peeta is trying **to make a good impression** on him to be his favourite once **the Games** begin.  This twins **act** is going to blow up in our faces once the Games begin. | Научилась надевать **маску** безразличия, чтобы было непонятно, о чем я думаю.  Пит старается **произвести хорошее впечатление**, стать любимчиком.  Не будем же мы **изображать** близнецов на самих играх? |

Выводы по таблице.

Прежде всего, необходимо отметить, что перевод книги Сьюзан Коллинз “Голодные игры” выполнен Алексеем Шипулиным. Он профессиональный переводчик, кандидат наук, который посвятил свою диссертацию особенностям построения вторичных образов при переводе художественных текстов.

Анализ найденных примеров показывает, что А. Шипулин использует фактически все приемы перевода:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Прием перевода** | **Пример из оригинала** | **Перевод А. Шипулина** |
| Трансформация | That’s the spirit of the **Games**! | Вот он, дух **игр**! |
| Модуляция | Does she mean it? Or is she **messing with** him? | … в самом деле она так думает или просто **играет**? |
| Эквивалентность | But because **two can play at this game** ... | Почему бы ему не **подыграть**? |
| Адаптация | On the last afternoon, we’ll each get a chance to **perform** in private before the **Gamemakers.** | На четвертый день каждый получает возможность **продемонстрировать** свои умения перед **распорядителями игр.** |
| Компенсация | How unjust the whole thing is, the Hunger Games! | Я злюсь из-за этого дурацкого интервью и проклятых игр. Как это все несправедливо. |

Стоит отметить ряд интересных деталей, найденных при анализе примеров. Во-первых, слово gamemaker отсутствует не только в англо-русских словарях, но и в словаре Oxford Dictianary. Скорей всего, это авторский неологизм, образованный словосложением, где game - игра, а maker - создатель, изготовитель. А. Шипулин переводит это слово как распорядители игр.

Во-вторых, предложение “How unjust the whole thing is, the Hunger Games!” дословно переводится “Как насправедливо это всё, голодные игры!”. Переводчик дополняет его еще одним предложением, которого нет в оригинале: “Я злюсь из-за этого дурацкого интервью и проклятых игр.” Он хочет пояснить читателю мотив, по которому героиня произносит эту фразу. Но так переводчик действует не всегда. Например, “Despite this morning **revelation** **about Peeta’s character**, I’m actually relieved when he shows up, dressed in the identical costume.” звучит на русском языке так: “Приходит Пит в точно таком же костюме, и, несмотря на то что утром я **разгадала его хитроумные планы**, мне становится спокойнее.”. При переводе нет ссылки на то, что разоблачение касается характера Пита.

Следующий пример также интересен. “Now it’s Gale’s turn to be confused. Does she mean it? Or is she **messing with** him?” Этот отрывок состоит из трёх предложений, но А.Шипулин переводит его одним заменяя слово “mess with somebody - связываться с кем-либо, надсмехаться, оскорблять” на “играть”. В английском языке слово “game” - это не только игра, но и дичь. В оригинале это имеет большое значение и часто употребляется в связи с тем, что главная героиня Китнисс охотилась на диких животных, чтобы выжить и прокормить семью. Далее это слово употребляется в другом значении “Спортивные игры, состязания”. При переводе на русский язык акцент смещается на актёрскую игру, азартную игру и замысел, план. Возможно, поэтому перевод предложения “There might be something in the trash bins, and **those were fair game**.” звучит так “В ящиках с мусором можно рыться безнаказанно. **Вдруг что-нибудь отыщется.”** Хотя дословный перевод такой: “В мусорных ящиках, возможно, что-нибудь есть, и это была бы честная добыча.” Перевод А.Шипулина звучит на русском лучше, но не передаёт многозначности слова game и характера Китнисс, которая была охотницей.

Возникает дилемма: что лучше - дословный перевод или перевод близкий и понятный русским людям, которые не знают английского языка, но хотят прочитать книгу “Голодные игры”.

**Глава III. Эксперимент по собственному переводу отрывка из произведения Сьюзан Коллинз “Голодные игры” на русский язык.**

С целью выявления предпочтений русских читателей мы решили выбрать и перевести на русский язык отрывок из оригинального произведения автора двумя способами: подчиненный, близкий к оригиналу перевод, и независимый перевод, учитывающий особенности русского языка и концепта “игра”.

По мнению ученых, в результате переводческой деятельности возникает новый художественный текст, адекватно заменяющий текст оригинала в другой культуре, другом языке, другой коммуникативной ситуации. При этом неизбежны потери либо в плане изложения, либо в плане содержания. Рассмотрим это на практике.

**Оригинальный текст**

We both know they have to have a victor.

Yes, they have to have a victor. Without a victor, the whole thing would blow up in the Gamemakers’ faces. They’d have failed the Capitol. Might possibly even be executed, slowly and painfully while the cameras broadcast it to every screen in the country.

If Peeta and I were both to die, or they thought we were . . .

My fingers fumble with the pouch on my belt, freeing it. Peeta sees it and his hand clamps on my wrist. “No, I won’t let you.”

“Trust me,” I whisper. He holds my gaze for a long moment then lets me go. I loosen the top of the pouch and pour a few spoonfuls of berries into his palm. Then I fill my own. “On the count of three?”

Peeta leans down and kisses me once, very gently. “The count of three,” he says.

We stand, our backs pressed together, our empty hands locked tight.

“Hold them out. I want everyone to see,” he says.

I spread out my fingers, and the dark berries glisten in the sun. I give Peeta’s hand one last squeeze as a signal, as a good-bye, and we begin counting. “One.” Maybe I’m wrong. “Two.” Maybe they don’t care if we both die. “Three!” It’s too late to change my mind. I lift my hand to my mouth, taking one last look at the world. The berries have just passed my lips when the trumpets begin to blare.

The frantic voice of Claudius Templesmith shouts above them. “Stop! Stop! Ladies and gentlemen, I am pleased to present the victors of the Seventy-fourth Hunger Games, Katniss Everdeen and Peeta Mellark! I give you — the tributes of District Twelve!”

**Подчинённый перевод**

Мы оба знаем: им нужно иметь победителя.

Да, им нужно иметь победителя. Без победителя все вещи исказят лица Создателей игр. Они опозорят Капитолий. Возможно даже казнят, медленно и больно, пока камеры транслируют это на каждый экран в стране.

Если Пит и я умрём, или они думают, что мы...

Мои пальцы тянутся к мешочку на моём поясе, освобождая его. Пит видит это, и его рука сжимается на моём запястье.

– Нет, я не позволю тебе.

– Верь мне, – шепчу я.

Он удерживает мой взгляд долго, затем отпускает меня. Я развязываю верхнюю часть мешочка и высыпаю несколько ложек ягод в его ладонь. Затем я наполняют собственную.

– На счёт три?

Пит наклоняется и целует меня один раз, очень нежно.

– На счёт три, – говорит он.

Мы стоим, наши спины крепко прижаты, наши пустые руки крепко сжаты.

– Протяни их. Я хочу, чтобы каждый увидел, – говорит он.

Я раскрываю пальцы, и тёмные ягоды блестят на солнце. Я сжимаю руку Пита последний раз, как сигнал, как прощание, и мы начинаем считать.

– Один.

Наверное, я не права.

– Два.

Наверное, им нет интереса, умрут ли оба.

– Три!

Слишком поздно, чтобы передумать. Я поднимаю мою руку к моим губам, бросаю один последний взгляд на мир. Ягоды только касаются моего рта, когда трубы начинают громко трубить.

Безумный голос Клавдия Темплсмита раздается над ними.

– Стоп! Стоп! Леди и джентльмены, я рад представить победителей семьдесят четвёртых Голодных Игр: Китнисс Эвердин и Пита Мелларка! Я даю вам победу, трибуты двенадцатого дистрикта!

**Независимый перевод**

Мы оба знаем, что им нужен только один победитель.

Да, им нужен один победитель. Без него все рухнет на глазах создателей игр. Из-за них проиграет Капитолий. Возможно, они даже будут казнены, медленно и болезненно, пока камеры будут транслировать это на каждый экран в стране.

Или Пит и я вместе умрём, или же они будут думать так...

Пальцами нащупываю мешочек у себя на поясе и отвязываю его. Пит, видя это, сжимает моё запястье.

– Нет, я не позволю тебе.

– Верь мне, – шепчу я.

Мы долго смотрим друг на друга не отрывая глаз и, в конце концов, он уступает. Я ослабляю завязки мешочка и высыпаю несколько ягод ему в ладонь. Затем наполняю свою.

– На счёт три?

Пит наклоняется и целует меня, очень нежно.

– На счёт три, – говорит он.

Мы стоим, спина к спине, наши свободные руки крепко сцеплены.

– Покажи их. Я хочу, чтобы все увидели, – говорит он.

Я разжимаю пальцы, и тёмные ягоды блестят на солнце. Я в последний раз сжимаю руку Пита, как сигнал, как прощание, и мы начинаем считать.

– Один.

Возможно, я не права.

– Два.

Возможно, им нет дела, умрут ли оба.

– Три!

Уже слишком поздно, чтобы переиграть. Я подношу руку к губам и в последний взгляд смотрю на мир. Ягоды только оказываются у меня во рту, когда трубы начинают греметь.

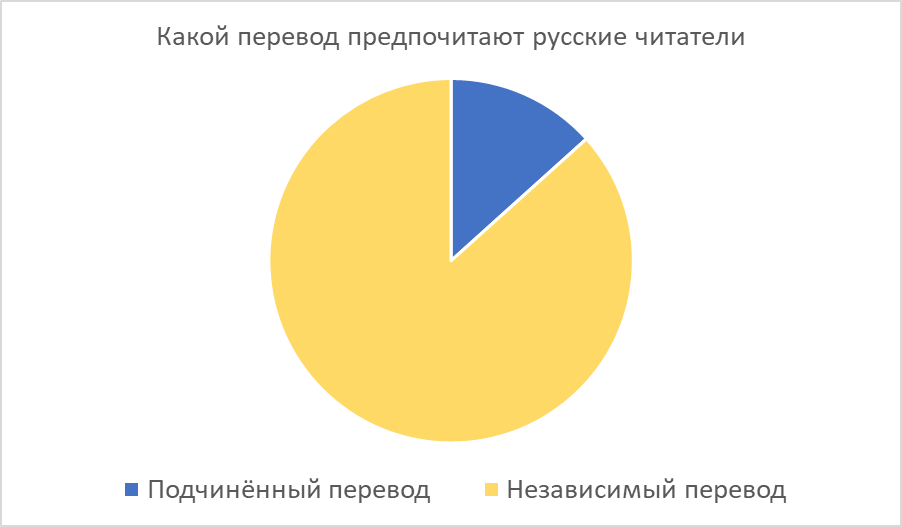
Нервный голос Клавдия Темплсмита перекрикивает их.

– Стойте! Стойте! Леди и Джентльмены, я рад представить победителей семьдесят четвёртых Голодных Игр: Китнисс Эвердин и Пита Мелларка! Я провозглашаю вашу победу, трибуты двенадцатого района!

В первом предложении вместо типичной для английского языка фразы “have a victor” - “иметь победителя” мы используем “им нужен победитель”. Кроме того, по правилам Голодных игр, победителем может стать один участник. Чтобы русский читатель понял это, мы предлагаем фразу “We both know they have to have a victor” перевести так: “Мы оба знаем, что им нужен **только** один победитель.” Далее к фразеологизму “the whole thing would blow up in the Gamemakers’ faces” мы подобрали эквивалент в русском языке “всё рухнет на глазах создателей игр”. Очень сложным, но интересным для перевода является следующее предложение: “He holds my gaze for a long moment then lets me go”. Оно отражает внутренние переживания героев, когда они находятся на грани жизни и смерти. Здесь Китнисс взглядом убеждает Пита в правильности её плана и побеждает в этом “поединке”. Поэтому мы предлагаем перевести “lets me go” как “он уступает”. Последняя фраза перед решающим моментом “Maybe they don’t care if we both die” говорит нам о том, что они всё ещё надеются на победу в азартной игре с Капитолием, которая напоминает русскую рулетку. Поэтому фразу “It’s too late to change my mind” мы перевели как “Уже слишком поздно, чтобы переиграть”, так как это наиболее точно передаёт суть происходящего в этом эпизоде.

Мы предложили ученикам 10 класса филологического профиля прочитать отрывок из произведения Сьюзен Коллинз “Голодные Игры” в оригинале и оценить два варианта его перевода. В исследовании участвовало 15 человек. Два ученика выбрали подчинённый перевод, объясняя это тем, что он правдоподобнее показывает особенности оригинального текста. Остальные предпочли независимый перевод, так как он легче воспринимается, полностью раскрывает русскую ментальность и становится более понятно, почему герои себя так ведут, такой вариант интереснее читать и сопереживать героям. Подчинённый перевод не вызывает никаких эмоций, и читать его скучно.

Таким образом, можно сделать вывод, что несмотря на потери при переводе, художественное произведение лучше переводить с учётом русской ментальности и концепта ключевого слова, которое лежит в основе авторского замысла.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подводя итоги выполненной нами работы, можно сделать следующий вывод; концепт – это содержательная сторона словесного знака. Образ, за которым стоит определённое понятие, относящееся к умственной, духовной или материальной сфере существования человека. Оно закреплено в общественном сознании народа, социально и субъективно осмысляемо и соотносимо с другими понятиями.

Содержание концепта шире и глубже лексического значения слова. Оно включает в себя не только актуальные для сознания смысловые элементы, но и знания, которые отражают общее информационное поле человека, его энциклопедические знания о предмете или явлении.

Исходя из всех изученный нами классификаций, мы рассматривали концепт “game” как понятие символическое, отражающее в себе целый спектр событий и явлений разных исторических эпох, так как автор вдохновлялась древнегреческими мифами при создании произведения “Голодные игры”.

Мы составили концепты английского слова “game” и русского слова “игра”, изучив их многозначность, однокоренные слова, синонимы, антонимы и устойчивые выражения. Сопоставительный анализ показал, что русский концепт намного богаче по количеству слов и выражений. Кроме того, по значению многие однокоренные, синонимичные слова и устойчивые выражения в английском и русском языках не совпадают.

Мы изучили особенности русского и английского языков, которые относятся к разным группам, и трудности перевода. Мы рассмотрели также основные способы перевода художественных текстов и перевели важные цитаты из романа, которые иллюстрируют многозначность слова “game”. Анализ найденных цитат в переводе Алексея Шипулина показал, что переводчик использовал все приёмы перевода при работе с “Голодными Играми”. Но он не всегда учитывал концепт “game” и стремился наиболее точно передать замысел автора, что привело к некоторым потерям в плане содержания.

С целью выявления предпочтений русских читателей мы перевели на русский язык отрывок из оригинального произведения автора, используя два способа: подчиненный, близкий к оригиналу перевод, и независимый, учитывающий особенности русского языка и концепта “игра”.

Проведённое исследование в филологической группе 10 класса показало, что большинство предпочли независимый перевод, учитывающий концепты “game” и “игра”, так как он понятнее и увлекательнее.

Мы пришли к заключению, что несмотря на потери при переводе, художественное произведение лучше переводить с учётом русской ментальности и концепта ключевого слова, которое лежит в основе авторского замысла.

**Литература**

1. Арутюнова Н.Д. Типы языковых значений / Оценка, событие, факт /.- М.: Наука, 1988. – 338 с.
2. Аскольдов С.А. Концепт и слово // Русская словесность. От теории словесности к структуре текста: Антология / Под ред В.П. Нерознака. М., 1997
3. Колесов В.В. Философия русского слова. СПб., 2002.
4. Лихачев Д.С. Концептосфера русского языка // Русская словесность. От теории словесности к структуре текста: Антология / Под ред. В.П. Нерознака. М., 1997
5. Попова З.Д., Стернин И.А. Семантико-когнитивный анализ языка. Воронеж, 2007.
6. Степанов Ю.С. Концепты. Тонкая пленка цивилизации. М., 2007
7. Стернин И.А. Методика исследования структуры концепта //Методологические проблемы современной лингвистики. Воронеж: Издательство Воронежского Государственного Университета, 2001. - 182 с.
8. Тонкости художественного перевода <https://www.english-language.ru/articles/tips/tonkosti-xudozhestvennogo-perevoda-s-anglijskogo-na-russkij-i-naoborot/>
9. Шипулин А.Г. Особенности построения вторичных образов при переводе художественных текстов <https://www.dissercat.com/content/osobennosti-postroeniya-vtorichnykh-obrazov-pri-perevode-khudozhestvennykh-tekstov>