



## Игра слов и игра смыслов: как работают каламбуры в переводе

Д. В. Мавлеева<sup>1</sup>, Е. А. Похолкова<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия

<sup>1</sup>selezneva\_dv@mail.ru

<sup>2</sup>pf@linguanet.ru

**Аннотация.** Исследование посвящено практическому изучению перевода игры слов в художественных произведениях с корейского языка на русский. Целью исследования является практическое изучение перевода игры слов в художественных произведениях с корейского языка на русский. В качестве материала исследования был выбран хилинг-роман Ким Хоёна «Магазин шаговой недоступности», состоящий из двух частей. Первая вышла в 2021 году, а вторая – в 2022 году. Идиостиль Ким Хоёна отличается использованием различных художественных приемов, среди которых игра слов, аллюзии, развернутые метафоры, каламбур, анаграммы. В результате нашего исследования мы пришли к выводу о том, что при переводе игры слов переводчику приходится находить баланс между сохранением формы и передачей смысла, а также учитывать функции текста оригинала.

**Ключевые слова:** художественный перевод, игра слов, идиостиль, современная южнокорейская литература, каламбур

**Для цитирования:** Мавлеева Д. В., Похолкова Е. А. Игра слов и игра смыслов: как работают каламбуры в переводе // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2025. Вып. 11 (905). С. 75–82.

---

Original article

## Play on Words and Play on Meanings: How Puns Work in Translation

Darya V. Mavleeva<sup>1</sup>, Ekaterina A. Pokholkova<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Moscow State Linguistic University, Moscow, Russia

<sup>1</sup>selezneva\_dv@mail.ru

<sup>2</sup>pf@linguanet.ru

**Abstract.** The research is devoted to the practical study of the translation of wordplay in works of art from Korean into Russian. The aim of the study is a practical study of the translation of wordplay in works of art from Korean into Russian. The research material was Kim Hyeon's healing novel «Uncanny Convenience Store», consisting of two parts. The first was published in 2021, and the second in 2022. Kim Hyeon's idiosyncrasy is distinguished by the use of various artistic techniques, including wordplay, allusions, extended metaphors, puns, anagrams. As a result of our research, we came to the conclusion that when translating a pun, the translator has to find a balance between preserving the form and conveying the meaning, as well as the function of the original.

**Keywords:** literary translation, wordplay, idiosyncrasy, contemporary South Korean literature, pun

**For citation:** Mavleeva, D. V., Pokholkova, E. A. (2025). Play on words and play on meanings: how puns work in translation. Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities, 11(905), 75–82. (In Russ.)

## ВВЕДЕНИЕ

Научная новизна исследования обусловлена тем, что впервые проводится анализ научных принципов и стратегий перевода каламбуров для частной теории перевода в паре «корейский – русский». Работы по данной теме ранее проводились в других языковых парах, структурно и типологически отличных от данной [Штырхунова, 2005; Ланчиков, 2013].

В задачи входит иллюстрация примеров использования каламбуров, анализ их структуры, а также стратегий их перевода. В качестве материала исследования был выбран хилинг-роман Ким Хоёна «Магазин шаговой недоступности», состоящий из двух частей<sup>1</sup>. Первая вышла в 2021 году, а вторая – в 2022 году. Идиостиль Ким Хоёна отличается использованием различных художественных приемов, среди которых игра слов, аллюзии, развернутые метафоры, анаграммы, окказионализмы. Всё это придает произведениям писателя художественную ценность, но при этом представляет определенную трудность для переводчика.

## ПОНЯТИЕ ИГРЫ СЛОВ

Рассмотрим определение понятий «игра слов» и «каламбур». Существует два подхода к изучению данных понятий. Часть исследователей считают эти понятия синонимичными и часто определяют одно через другое. Так, например, толковый словарь С. И. Ожегова приравнивает два понятия. Согласно ему, «игра слов – это шутка, основанная на одинаковом звучании разных слов, каламбур»<sup>2</sup>. Аналогичное определение находим и в других словарях: «Каламбур – игра слов; намеренное соединение в одном контексте двух значений одного и того же слова или использование сходства в звучании разных слов с целью создания комического эффекта»<sup>3</sup>.

П. А. Колосова считает, что каламбур является лишь частным проявлением игры слов, обладающим, тем не менее, всеми характерными чертами [Колосова, 2013]. Д. Делабастита под игрой слов понимает понятие, объединяющее различные текстовые явления, в которых структурные особенности языка (или нескольких языков) используются для того, чтобы представить коммуникативно значимое противопоставление двух (или более) языковых структур, имеющих более или менее схожие формы и более или менее разные значения [Delabastita, 1996]. В данном определении

ученый подчеркивает важность контекста и коммуникативную значимость.

Как пишет П. А. Колосова, типологии игры слов «имеют структурный и универсальный характер, то есть рассматривают игру слов как автономный языковой феномен, самоценный сам по себе безотносительно типа текста, в котором он применяется. Учитывая тот факт, что игра слов относится к структурно-невоспроизводимым средствам текстопостроения с вариациями степени трудности трансляции, отнесение конкретного случая игры слов в художественном тексте к определенному структурному классу чаще всего фактически оказывается нерелевантным при ее переводе... При переводе игры слов в художественных текстах ее форма и способ образования не являются определяющими факторами, куда более важными для принятия переводческого решения оказывается место игры слов в содержательной и смыслообразующей системах текста, то есть как раз ее коммуникативная значимость, ее функции в тексте» [Колосова, 2013, с. 300–301].

Таким образом, при переводе игры слов с учетом коммуникативно-функционального подхода к переводу на первый план выходит сохранение функции лингвистической единицы, ее прагматического потенциала, а не формы. Конечно, в тех случаях, когда переводчику не удастся сохранить и то, и другое. При переводе игры слов переводчику в первую очередь следует учитывать, какую функцию тот или иной каламбур выполняет в тексте и какова функция отрывка текста, содержащего его.

Говоря о функциях языка, рассмотрим классификацию Р. О. Якобсона из его статьи «Лингвистика и поэтика», к которому дает ссылку Д. М. Бузаджи в своем видео на канале «Перевод жив»<sup>4</sup>. Функция текста оригинала – приоритет. Остальное подчинено этому заданию. Функции языка связаны с коммуникативной ситуацией.

Существует шесть функций:

1. Эмотивная – адресована на отправителя сообщения, передачу своей оценки сообщения, модальность, коннотации. В данном случае важнее не факт, а отношение говорящего.
2. Конативная – направленная на адресата, на воздействие. Например, обращение, повелительное наклонение, шутка, вызывающая реакцию собеседников.
3. Референтативная – обращена на контекст, чем была речь. Стоит на первом месте в текстах технической направленности.

<sup>1</sup>김호연. 불편한 편의점. 2021. 나무옆의자

김호연. 불편한 편의점 2. 2022. 나무옆의자

<sup>2</sup>Ожегов С. И. Словарь русского языка: ок. 57 000 слов / ред. Н. Ю. Шведова, 1988. С. 750.

<sup>3</sup>Русский язык. Энциклопедия. М.: Сов. энциклопедия, 1978. С. 107.

<sup>4</sup>URL: <https://rutube.ru/video/58fb0a0996f0354d14e0ac3a11f942b1/?ysclid=meh6717ca092862185> (дата обращения: 21.08.2025).

4. Фатическая – направлена на проверку каналу связи. Все слова и выражения, задача которых уточнить, что тебя слышат. Среди примеров можно привести слова паразиты, переспросы («да?»), «ну вот», «ну скажем» (нет оценки, нет сообщения, только привлекаем внимание).

5. Метаязыковая функция – нацелена на код. Пояснение значения слова, уточнение лингвистической составляющей сообщения, например – синонимы. Часто такие элементы сообщения не будут иметь смысла в контексте перевода. В корейском языке данная функция может реализовываться через объяснение или с помощью синонимов разного происхождения.

6. Поэтическая функция – нацелена на само сообщение, главное то, как сформулировано сообщение. Например: поэзия, рифма, приемы, важно не столько фактическое событие, сколько художественный эффект.

Таким образом, при переводе каламбуров главное значение имеет функция, выполняемая ими в тексте. В художественном произведении речь будет идти о поэтической функции, однако важно учитывать, что это может быть не только одна функция, но и их сочетание.

### СТРУКТУРА КАЛАМБУРА

Говоря о структуре каламбура, В. С. Виноградов выделяет два основных компонента – опорный элемент каламбура, его лексическое основание, или стимулятор, который соответствует существующим орфографическим, орфоэпическим и словоупотребительным нормам языка; а также «результатирующий компонент, или результата, представляющая собой как бы вершину каламбура. Лишь после организации в речи второго компонента и мысленного соотнесения его со словом-эталоном возникает комический эффект, игра слов» [Виноградов, 2004, с. 203].

Как пишет В. К. Ланчиков, часто переводчику сначала пытаются передать наиболее формально близкий компонент, если же это не удается, то прибегают к попытке передать сам прием, но на другом лексическом материале, заменив стимулятор и, возможно, результатом. «Если семантическое поле, к которому относится лексическая единица, (такими полями могут быть техника, кулинария, экономика, цветообозначения и т. п.) представить в виде круга, то переводчик мысленно размещает “семантические круги” стимулятора и результаты таким образом, чтобы они частично пересекались, и вращает каждый вокруг его оси, стараясь обнаружить в зоне пересечения единицу, которая относилась бы одновременно к обоим полям. Если

поиск окажется безуспешным, стоит, осмыслив изображенную в тексте ситуацию, подыскать слова, пригодные для ее описания, взять их в качестве нового стимулятора и / или результаты и повторить операцию с их семантическими полями» [Ланчиков, 2013, с. 25]. В случае же, «если не удастся передать и прием, на котором строился каламбур, можно попробовать воспроизвести лишь коммуникативный эффект, который им создавался» [там же, с. 22].

Д. Делабастита разделяет значимую и незначимую игру слов, отмечая, что переводчика, в первую очередь, интересует первый тип, так как он часто является тексто- и сюжетообразующим, определяющим всю канву повествования или же отдельные эпизоды произведения [Delabastita, 1996]. Здесь стоит говорить и о регулярности каламбура, т. е. о том, насколько часто он встречается в произведении.

### ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Рассмотрим несколько примеров из материала нашего исследования. Так, в случае с романом Ким Хоёна само название романа представляет собой оригинальную игру слов: 불편한 편의점 [пульпхёнхан пхёничжом] дословно «неудобный удобный магазин», отсылка к тому, что главное пространство, где разворачивается действие, не располагает большим ассортиментом товаров, работающей микроволновкой, приветливыми сотрудниками, таким образом, всем тем, чем полагается обладать подобного рода магазинам в Корее. Однако несмотря на это в нем люди находят психологическое успокоение, выход из ситуации, которая казалась им ранее безвыходной, а кто-то – даже творческое вдохновение, после этого все они возвращаются в реальность и исчезают из повествования. Очевидно, что в оригинале стимулятором в данном каламбуре является концепция круглосуточных магазинов возле дома, которые на многих языках именуются «удобными», а результатом – прилагательное «неудобный». В русском языке мы подобрали вариант «магазин шаговой недоступности», сохранив формально близкий к оригиналу эквивалент и сам каламбур.

Стоит отметить, что данный каламбур встречается не только в названии, но и внутри самого текста. «Неудобным удобным магазином» данную точку прозвали его покупатели. В корейском языке вариант 불편한 편의점 структурно состоит из двух трехсложных слов, которые наряду с двусложными является наиболее продуктивными с точки зрения структуры в корейском языке. Однако подобранный нами эквивалент в русском языке – «магазин

шаговой недоступности» – состоит из трех слов: двух трехсложных и одного пятисложного слова, что для русского языка не слишком узуально и вряд ли могло бы использоваться для создания шуток в разговорах людей. Поэтому в переводе мы назвали данную точку большой сети «Всё для вас» (в оригинале – ALWAYS), а шутку покупателей передали как «Всё не для вас», «Ничего для вас». Пример из текста:

아니. 손님한테 불편을 줬으면 해결을 해줘야 할 거 아냐? 여기 편의점 아냐? 그래 안 그래? (ч. 1, с. 66).  
– Но ты причинил мне неудобства и должен это как-то возместить. Вы называетесь «Все для вас» – а что для нас-то? (ч. 1, с. 64).

В. К. Ланчиков среди функций игры слов выделяет также функцию создания речевой или психологической характеристика персонажа. Главный герой второй части произведения часто придумывает шутки с использованием иностранного языкового материала. Во время интервью с будущей сотрудницей он говорит:

“알바를 많이 하셨네. 오렌지영, 뚜스 레스쥬르스.....”  
“저, 뚜레쥬르테요. 올리브영이요.” “아, 그냥 내가 장난으로 그렇게 부른 거예요. 올리브영이랑 오렌지영이랑 헷갈리지 않아요? 그리고 뚜스 레스 쥬르스는 내 친구, 무식한 친구 하나 있는데 뚜 레 쥬르가 이태리어잖아요, 근데 바보 같이 영어 발음으로 읽더라고요. 뚜스 레스 쥬르스! 완전 웃기지 않아요? 아하하.” (ч. 2, с. 58).

В данном примере мы можем заметить, что в оригинале игра слов строится на фонетической близости некоторых иностранных слов, замене звуков и особенностях передачи иностранных слов на корейский язык. В переводе нам не следует прибегать к транскрипции ошибочного варианта названия бренда косметики, который использует главный герой, – [ттусы ресы чюрысы] 뚜스 레스 쥬르스, а поразмышлять над тем, какой вариант будет звучать комично и оригинально в русском языке.

- Вы подрабатывали во многих местах. «Орандж янг», «Жур ле ту».
- Правильно «Олив янг». И «Ту ле жур».
- Я знаю, я специально так прочитал. Ну смешно же? «Орандж» и «олив» вообще легко перепутать. А «Жур ле ту» – это так мой дружан как-то раз прочитал. С языками у него беда, даже с английским – какой уж там итальянский... (ч. 2, с. 56).

Вместо транскрипции переводчик адаптировал шутку, используя искаженный перевод

названия «Жур ле ту» (вместо «Ту ле жур»), сохранив идею смешной модификации французского. Таким образом, переводчик перенес комизм ситуации, адаптируя фонетическую игру слов под русскую фонетику и восприятие, что позволило сохранить юмор и характер персонажа. Это пример творческого эквивалента, когда дословный подход уступает место функциональной адаптации, ориентированной на целевую аудиторию.

Для корейского языка характерна высокая продуктивность словообразовательных процессов, в том числе в неформальной и медийной коммуникации. Одним из распространенных приемов, используемых при создании каламбуров, является морфемная контракция или образование сложносокращенных лексем – намеренное сокращение и слияние двух или более лексем с целью образования неологизма, обладающего новым семантическим содержанием и / или комическим эффектом. Морфемная контракция в корейском языке чаще всего реализуется путем усечения отдельных морфем входящих слов и последующего их объединения в единое фонетико-графическое целое.

Каламбурный эффект в данных случаях достигается за счет фонетической ассоциации, многозначности входящих компонентов и создания неожиданного смыслового поворота, при этом новые слова могут сохранять узнаваемость составляющих элементов, что способствует интерпретации и вызывает юмористический отклик.

Аллитеративный каламбур, основанный на повторении слога **참** [чхам], встречается в четвертой главе первой части произведения. Герой по имени Кёнман, офисный сотрудник, регулярно покупает вечером три определенных продукта: лапшу **참깨라면** [чхамккэ рамён] «рамён с кунжутом», роллы **참치김밥** [чхамчихикимпап] «кимпап с тунцом» и алкогольный напиток **참이슬** [чхамисыль] сочжу «Чамисыль». Совокупность этих трех наименований в исходном тексте получила обобщающее название **참참참** [чхамчхамчхам], что представляет собой не только аллитеративное повторение, но и отсылку к популярной в Корее игре с аналогичным названием. В англоязычной среде ее иногда называют Cham Cham Cham game или head turning game.

В русском переводе удалось сохранить эффект повторения путем подбора соответствующих элементов с начальной буквой «р»: «рамён с кунжутом», «роллы с тунцом», «сочжу “Роса”», что дало возможность сформировать аналогичный по звучанию каламбур – «три Р». Эта адаптация представляет собой пример функционально ориентированного перевода, при котором сохраняется комический и стилистический эффект.

При дальнейшем упоминании названия набора в пятой главе один из персонажей, господин Ким, реагирует на выражение «три Р» вопросом: «Это что, игра какая-то?» (ч. 1, с. 146). В данном случае мы решили не включать пояснительную сноску, так как из контекста и так понятно, что речь идет об игре. Пример из текста:

오늘 밤은 ‘참참참’이다. 지난 몇 개월간 선택해온 경만의 최적 의 조합이 바로 이것이었다. 참깨라면과 참치김밥에 참이슬. 이것 이경만의 1선발이자 절대 후회하지 않을하루의마감이고빈자의 혼술상 최고 가성비가 아닐 수 없었다 (ч. 1, с. 112). – Сегодня у него вечер трех «р», его любимое сочетание, которым он наслаждался уже несколько месяцев. Рамён с кунжутом, роллы с тунцом и, наконец, сочжу «Роса» – самый подходящий вариант для бедняка и отличное завершение дня (ч. 1, с. 102).

Рассмотрим еще один пример каламбура, получившегося в результате создания неологизма в корейском языке с помощью приема морфемной контракции.

“오늘도 참치 하시네요.” – “예?”  
알바인지 점장인지 모를 카운터의 중년 사내가 카드를 돌려주며 뜬금없는 소리를 내뱉었다. 소진은 당황한 채 사내를 살펴야 했다.  
“참이슬에 자갈치니까, 참치! 참치잖아요. 저도 그 조합 참 좋아하는데요.” “아.....” (ч. 2, с. 51).

В данном примере главный герой, Кынбэ, создает каламбур для излюбленного набора покупок одной из героинь, Сочжин, – имеется в виду вышеупомянутое сочжу «Роса» и чипсы «Чагальчи» в форме осмыножек: 참이슬 [чхамисыл] + 자갈치 [чагальчи] = 참치 [чхамчи], финальное слово – «тунец». Данный каламбур является своего рода сюжетообразующим для всей главы, так как автор знакомит нас с историей главной героини, которая выросла в небольшом приморском городе, но из рыбы предпочитала тунца. Поэтому результата «тунец» очень важна для перевода. Переводчик принимает решение заменить само основание каламбура, введя в текст другое блюдо – «заливное» – которое отчасти фонетически, но главное – семантически вписывается в ситуацию: запивать алкоголем еду, заливать алкоголем переживания. Пример из текста:

– О, сегодня снова «заливное», – внезапно обратился к ней мужчина средних лет, стоящий за кассой: не то продавец, не то управляющий.  
– Что? – растерянно пробормотала она.

– Ну, «заливное»: будешь заливать морепродукты сочжу. Я тоже такое обожаю.  
– А-а, это... (ч. 2, с. 50).

При этом в продолжении главы нам удалось сохранить и тот факт, что каламбур соотнесен с любимым блюдом героини. Пример из текста:

참이슬 에 자갈치, 참이슬, 자갈치, 참.....치..... 에 이씨! 참치 먹고 싶다. 회를 안 먹는 소진이 유일하게 먹는 생선이 참치가 아닌가. 스무 살 때 처음 먹은 참치는 다른 회와 달리 비리지 않고 육고기처럼 기름지고 맛있었다 (ч. 2, с. 54). – «Заливное»... Кстати, забавно, но заливное из тунца – единственное рыбное блюдо, которое она признавала. И то потому, что по текстуре и вкусу тунец напоминал мясо... (ч. 2, с. 52).

Таким образом, переводчик отказывается от сохранения морфологического и звукового основания оригинального каламбура, создает новый каламбур на другом лексическом материале, сохраняет речевую ситуацию и обеспечивает функциональный эквивалент, соответствующий жанровой и коммуникативной установке оригинала.

Как уже упоминалось, некоторые каламбуры могут являться сюжетообразующими на уровне всего текста или отдельной главы, как в случае с данными примером. Далее героиня вспоминает о том, что всегда просила папу привезти ей из Сеула чипсы 자갈치 [чагальчи], а он называл их 가물치 [камальчи], букв. ‘змееголов’. В корейском языке игра слов строится на принципе фонетической близости двух слов. В переводе нам пришлось менять и основание каламбура, и результату в попытке найти единицы, сходные фонетически и узуально подходящие под контекст. Пример из текста:

“아빠는 서울에서 일하고 우리 집은 목포였거든요. 아빠는 주말마다 집에 내려왔는데, 그때마다 내가 좋아하는 이 과자를 사 왔어요. 그러면서 늘 소진아, 아빠가 가물치 잡아 왔다! 그랬어요. 내가 자갈치라고 맨날 정정해줘도, 다음에 올 때 또 가물치라고 했더니깐요. 그래서 이 자갈치, 아니, 가물치는 나한테 아빠를 떠올리게 하는 과자예요.” (ч. 2, с. 77).  
– Папа работал в Сеуле, а жили мы в Мокпхо. На выходные он приезжал домой, и я все время просила его привезти мне чипсы с лобстером. Он приезжал и говорил: вот твои чипсы с толстолобиком! Сколько бы я его ни поправляла! Поэтому чипсы напоминают мне о папе (ч. 2, с. 73).

«Лобстер» и «толстолобик» имеют определенную фонетическую близость за счет наличия общего фрагмента «лоб», что может быть использовано



как база для каламбура. И в конце данной главы персонаж использует лексику 가물치 [камульчи] для того, чтобы поддержать и подбодрить героиню, потерявшую отца и переживающую трудный в жизни период. В аргумент к этому они обсуждают то, что змееголов — хищная рыба. Таким образом, необходимо было учитывать и этот факт. Изучив материалы, нам удалось выяснить, что толстолобик, будучи травоядной рыбой, при достижении крупных размеров (более десятков килограмм) может переходить на хищническое питание, поедая молодь и мелких рыб. Это происходит, если растительной пищи недостаточно<sup>1</sup>.

“이제 소진 씨 내가 가물치라고 부를 겁니다. 힘센 가물치 씨. 그러니까 호구로 살지 말고 포식자로 살라고요. 알았죠?” (ч. 2, с. 78).

– Перестаньте быть слабохарактерной. Станьте хищником. Совсем как толстолобик (ч. 2, с. 74).

Как уже отмечалось ранее, речевые манеры героев произведения отличаются выраженной лингвокреативностью, проявляющейся в активном использовании языковой игры, неологизмов и нестандартных коммуникативных стратегий. Такой подход к построению высказываний свидетельствует о высокой степени индивидуализации речевого поведения персонажей и выполняет важную стилистическую и прагматическую функцию в тексте. Рассмотрим еще один пример:

“백화점은 한마디로 상품이 백 개는 된다는 거잖아요. 그렇게 비 유하자면 편의점은 만화점이라고 난 봐요. 백화점에서 파는 고급 제품 백 개 대신 잡다하지만사는 데 꼭 필요한 물건이 만 개는 있지요.” “만화점이라..... 재밌는데요. 만화책도 있을 것 같고. 하하.” (ч. 2, с. 173).

В приведенном фрагменте оригинального текста на корейском языке наблюдается яркий пример языковой игры, функционирующей в рамках метаязыковой функции языка.

Герой рассуждает о значении слова 백화점 [пэкхваджом] «универсальный магазин», букв. ‘магазин ста товаров’, и на этой основе вводит авторский неологизм 만화점 [манхваджом], в котором первая часть 만 [ман] означает «десять тысяч», тем самым усиливая идею широты ассортимента, а вторая часть сохраняет структурную аналогию с исходным словом. Дополнительно возникает омонимическая ассоциация с 만화 [манхва] «корейскими комиксами», что усиливает игру

слов и делает возможным двусмысленное восприятие — собеседник интерпретирует слово 만화점 [манхваджом] так же, как «магазин комиксов».

Переводчик, отказавшись от буквальной передачи каламбура, переформулировал реплику как размышление об универсальности ассортимента и тем самым сохранил семантическое ядро высказывания. При этом в переводе нам также удалось построить шутку с помощью метаязыковой функции, так как в русском языке «универмаг» — это сокращение от «универсальный магазин». В данном случае пришлось пожертвовать омонимической ассоциацией, использовав прием генерализации и вариант «Чего у нас тут только нет». Например:

– Так вот из названия мы понимаем, что это универсальные магазины. Но на самом деле круглосуточные куда более универсальны, ведь там продаются не дорогие люксовые вещи, а всякая всячина, которая необходима нам в повседневной жизни.

– Ха-ха, забавно. Это точно! Чего у нас тут только нет (ч. 2, с. 160).

Особую сложность при переводе в паре «корейский – русский» представляют различия в чтении китайских иероглифов в странах Дальнего Востока. Обычно это касается перевода географических названий, имен собственных и литературных произведений. Однако случается, что трудности возникают и при переводе каламбуров. Рассмотрим следующий пример:

그리고 나서 근배의 명찰에 적힌 홍금보라는 이름을 보고 눈이 뚱그라졌다.

“뭐야 근배 씨. 이거 별명이야?”

“예. 황근배라서 홍금봅시다.”

점장님이 그의 외모를 다시 살피곤 껄껄 웃었다.

“이름 때문만은 아니네. 진짜 닮았잖아! 나 한창때 성룡이랑 홍금보 나오는 영화 많이 봤는데.” (ч. 2, с. 183–184).

В приведенном отрывке используется каламбур, основанный на фонетическом и графическом сходстве имени персонажа с именем известного гонконгского актера. Имя героя – 황근배 [Хван Кынбэ] Хван Кынбэ. Его прозвище 홍금보 [Хон Кымбо]. Имя гонконгского актера не может быть транскрибировано на корейский язык в корейском чтении китайских иероглифов, а, кроме того, является устоявшимся – в русскоязычной среде имя актера чаще всего записывается, как Саммо Хун, что не подходит для нашего перевода, так как теряется значимая часть

<sup>1</sup>URL: <http://fishbiosystem.ru/CYPRINIFORMES/Cyprinidae/Hypophthalmichthys1.html> (дата обращения: 21.08.2025).

фонетического сходства. При дальнейших поисках удастся найти полный вариант Саммо Хун Камбо, из которого мы выбрали второй и третий элементы, чтобы сохранить корреляцию с настоящим именем персонажа.

...Услышав положительный ответ, хозяйка благодарно похлопала его по плечу, как вдруг заметила, что на бейджике мужчины написано «Хун Камбо».

– Это еще что такое? Прозвище, что ли?

– Ага, похож ведь.

– И не только именем. Очевидное сходство! – усмехнулась управляющая, окинув Кынбэ взглядом.

– В свое время я обожала фильмы с ним и с Джеки Чаном (ч. 2, с. 170).

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра слов представляет собой важный выразительный прием, основанный на многозначности, созвучии или омонимии, который часто используется для создания комического, ироничного или аллюзивного эффекта. При переводе таких выражений возникает особая сложность: прямая передача игры слов часто невозможна из-за различий в фонетике, лексике и культурном коде носителей языков. Поэтому переводчику приходится находить баланс между сохранением формы и передачей смысла с учетом функции текста оригинала. Удачный перевод игры слов – это не буквальный перенос, а творческая адаптация, которая требует как языковой интуиции, так и глубокого понимания контекста.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Штырхунова Н. А. Лингвистическая игра слов (каламбур) в английском языке и в русском переводе: дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2005.
2. Ланчиков В. К. «Делайте вашу игру!» О передаче каламбуров при переводе // Мосты. Журнал переводчиков. 2013. № 1 (37). С. 18–30.
3. Колосова П. А. Текстовые типы и характеристики игры слов в художественной прозе, релевантные при переводе // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сб. ст. по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых. Екатеринбург: Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина, 2013. С. 299–305.
4. Delabastita D. Introduction // The Transtator. 1996. Vol. 2. No 2: Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation. Manchester, 1996. P. 127–139.
5. Виноградов В. С. Перевод. Общие и теоретические вопросы. М.: КДУ, 2004.

## REFERENCES

1. Shtyrkhunova, N. A. (2005). Lingvisticheskaya igra slov (kalambur) v anglijskom yazy'ke i v russkom perevode = Linguistic pun in English and Russian translation: PhD thesis in Philology. Krasnodar. (In Russ.)
2. Lanchikov, V. K. (2013). «Delajte vashu igru!» O peredache kalamburov pri perevode = «Make Your Game!» On the Transfer of Puns in Translation. Mosty. Zhurnal perevodchikov, 1(37), 18–30. (In Russ.)
3. Kolosova, P. A. (2013). Tekstovy'e tipy' i karakteristiki igry' slov v xudozhestvennoj proze, relevantny'e pri perevode = Text types and characteristics of wordplay in fiction that are relevant for translation: collection of articles based on the materials of the III All-Russian Scientific Conference of Young Scientists (pp. 299–305). Yekaterinburg: Ural Federal University. (In Russ.)
4. Delabastita, D. (1996). Introduction. In The Transtator: Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation, 2(2), 127–139. Manchester.
5. Vinogradov, V. S. (2004). Perevod. Obshhie i teoreticheskie voprosy' = Translation: General and Theoretical Issues. Moscow: Kazan Federal University. (In Russ.)

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

**Мавлеева Дарья Владимировна**

кандидат филологических наук, доцент

доцент кафедры восточных языков

переводческого факультета

Московского государственного лингвистического университета

**Похолкова Екатерина Анатольевна**

кандидат филологических наук, доцент  
 декан переводческого факультета  
 Московского государственного лингвистического университета

**INFORMATION ABOUT THE AUTHORS****Mavleeva Darya Vladimirovna**

PhD in Philology, Associate Professor  
 Associate Professor at the Department of Oriental Languages  
 Faculty of Translation and Interpreting  
 Moscow State Linguistic University

**Pokholkova Ekaterina Anatolievna**

PhD in Philology, Associate Professor  
 Dean of the Faculty of Translation and Interpreting  
 Moscow State Linguistic University

Статья поступила в редакцию  
 одобрена после рецензирования  
 принята к публикации

30.07.2025  
 25.08.2025  
 09.09.2025

The article was submitted  
 approved after reviewing  
 accepted for publication