

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВВГУ»)

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ОТЧЕТ
ПО ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ НАУЧНО-
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ ПРАКТИКЕ
М-ЛГ-25-168289.2324-а.14.000.ПШ

Период прохождения практики:

08.06.2026 – 18.07.2026

Студент

гр. МЛГ-25-1

 _____ А.Е. Малеева

Руководитель

канд. ист. наук, доцент

 _____ А.В. Титовская

Владивосток 2026

Владивостокский государственный университет

НАПРАВЛЕНИЕ

Студент Малеева А.Е. кафедры межкультурных коммуникаций и переводоведения Института педагогики и лингвистики МЛГ-25-1 согласно приказу № 1369 от 29.06.2026 г. направляется в ИПЛ ВВГУ, г. Владивосток для прохождения Учебной научно-исследовательской практики по направлению «Межкультурная коммуникация и преподавание иностранных языков» на срок с «08» июня 2026 г. по «18» июля 2026 г.

Руководитель практики  А.В. Титовская

Отметки о выполнении и сроках практики

Наименование	Отметка и прибытии и убытии	
Учебная научно-исследовательская практика	Прибыл (а) «08» июня 2026 г.	
	Убыл (а) «18» июля 2026 г.	



МИНОБРНАУКИ РОССИИ

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ВВГУ»)**

ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

ЗАДАНИЕ

на производственную научно-исследовательскую практику (НИР)

Студент: **Малеева Анастасия Евгеньевна**

Задание: Подготовка и написание теоретической части выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации)

Тема научно-исследовательской работы: **Локализация игрового контента как разновидность аудиовизуального перевода: к проблеме адекватности передачи креативных элементов (на примере игры слов в современных видеоиграх)**

(утверждена приказом № 2324-а от 08.10.2025 г.)

2. Срок сдачи отчета: 17.07.2026

3. Структура работы:

Введение (+ основные термины и понятия)

1.1 Игра слов: понятие и классификация

1.2 Аудиовизуальный перевод: особенности и стратегии перевода

1.3 Понятие адекватности в контексте локализации

1.4 Локализация игры слов в видеоиграх

Заключение

Список использованных источников

Приложение

Дата выдачи задания: 08.06.2026

Студент



Малеева А.Е.

Руководитель практики



Титовская А.В.

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФГБОУ ВО «ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
ИНСТИТУТ ПЕДАГОГИКИ И ЛИНГВИСТИКИ

КАФЕДРА МЕЖКУЛЬТУРНЫХ КОММУНИКАЦИЙ И ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК
выполнения задания по производственной научно-исследовательской
практике (НИР)

Студент **Малеева Анастасия Евгеньевна**, группа МЛГ-25-1, направляется для прохождения производственной научно-исследовательской практики (НИР) в ФГБОУ ВО «ВВГУ», Институт педагогики и лингвистики, на кафедру межкультурных коммуникаций и переводоведения, г. Владивосток с 08.06.2026 по 18.07.2026.

Цель практики: выполнение теоретической части выпускной квалификационной работы (магистерской диссертации).

Тема: **Локализация игрового контента как разновидность аудиовизуального перевода: к проблеме адекватности передачи креативных элементов (на примере игры слов в современных видеоиграх)**

Наименование раздела	Объем в % от объема ВКР	Срок исполнения
Составление плана теоретической главы, подбор и анализ научной литературы (определение степени разработанности научной проблемы и новизны темы), написание введения к теоретическому разделу ВКР	20%	08.06-11.06.2026
Написание 1-2 параграфа теоретической главы	20%	12.06-17.06.2026
Написание 3 параграфа теоретической главы	20%	18.06-23.06.2026
Написание 4-5 параграфов теоретической главы	20%	24.06-29.06.2026
Написание выводов по теоретической главе ВКР, Оформление текстовой части работы и списка литературы в соответствии с требованиями	10%	01.07-10.07.2026
Подготовка и защита отчета по практике	10%	11.07-18.07.2026

Руководитель ВКР



А.В. Титовская

1.1 Игра слов: понятие и классификация

Проблема определения и соотношения понятий «игра слов» и «каламбур» остается одной из дискуссионных в современной лингвистике, что обусловлено отсутствием единой теоретической базы, принимаемой всем научным сообществом. В научной литературе до настоящего времени не выработано такой дефиниции, которая могла бы считаться единственно верной, и это обстоятельство напрямую связано с различными подходами к трактовке игры слов как языкового явления. Языковая игра, в свою очередь, была введена в лингвистику Л. Витгенштейном, который понимал под ней определенный тип речевого поведения, базирующийся на осознанном, преднамеренном нарушении системных отношений языка [1]. Данное нарушение, представляющее собой деструкцию речевой нормы, осуществляется с целью создания неканонических языковых форм и структур, приобретающих в результате такой трансформации экспрессивное значение и способность вызывать у адресата эстетический и стилистический эффект.

Конкретизация данного феномена применительно к игре слов и каламбуру породила множество интерпретаций, причем центральным оказывается вопрос о том, являются ли указанные термины абсолютными синонимами или же один из них выступает видовым по отношению к другому. Для прояснения этого вопроса нами были проанализированы как русскоязычные, так и англоязычные лексикографические и теоретические источники. Кембриджский словарь определяет каламбур (pun) как шутку, создаваемую посредством использования слова, имеющего два значения, в то время как игра слов (play upon words) описывается там же как деятельность по обыгрыванию значений слов, преимущественно выполненная с интеллектуальной остротой [2, 3]. В обоих определениях акцентируется передача нескольких смыслов одного слова в юмористической форме, что позволяет заключить, что составители словаря отождествляют рассматриваемые понятия. Аналогичной позиции придерживается Ю. М. Скребнев в труде «Основы стилистики английского языка», прямо утверждая, что термин «pun» синонимичен выражению «play upon words» [4]. В русскоязычной лексикографической практике также обнаруживается сближение данных понятий: фразеологический словарь русского литературного языка объясняет игру слов как остроумное выражение, каламбур, то есть фактически толкует одно через другое, что свидетельствует о признании их синонимии [5]. В. С. Виноградов в работе «Введение в переводоведение» также ставит знак равенства между игрой слов и каламбуром, связывая их возникновение с умелым использованием в целях создания комического эффекта различных типов созвучий, омонимии (полной и частичной), паронимии, полисемии и трансформации устойчивых лексических оборотов [6].

Этимологический анализ слова «каламбур», которое является структурным заимствованием из французского «calembour» с буквальным значением «игра слов», служит дополнительным аргументом в пользу их смыслового тождества [7].

Вместе с тем в научной литературе представлена и иная точка зрения, согласно которой каламбур рассматривается как одна из разновидностей игры слов. В частности, в Энциклопедическом словаре-справочнике лингвистических терминов и понятий каламбур определяется как сознательная игра слов, построенная на возможности их двоякого понимания, что указывает на родовидовые отношения между данными категориями [8] .

Несмотря на существование подобного взгляда, в рамках настоящего исследования, с учетом приведенного анализа, мы присоединяемся к позиции тех ученых, которые рассматривают игру слов и каламбур как взаимозаменяемые понятия, представляющие собой одну из форм языковой игры, и в дальнейшем будем употреблять данные термины как синонимичные, опираясь на обобщающее определение: игра слов (каламбур) представляет собой стилистический оборот, основанный на принципе одновременной актуализации в одном контексте различных значений одного слова, либо на обыгрывании омонимии или сходного звучания при семантическом различии.

В лингвистике игра слов вызывает устойчивый исследовательский интерес, так как позволяет проводить то, что Л. В. Щерба называл «лингвистическим экспериментом», существенно расширяющим возможности языка и раздвигающим границы языковой системы [9]. С данным явлением носители языка регулярно сталкиваются в повседневной коммуникации через средства массовой информации, рекламные тексты, литературные произведения, разговорные шутки и анекдоты, что делает проблему его перевода и интерпретации практически значимой. Общие вопросы теории игры слов достаточно глубоко разработаны в трудах как отечественных, так и зарубежных исследователей, среди которых следует назвать И. В. Арнольд, Г. Вильперта, Г. Грассеггера, Х. Детеринга, О. Нордаг, Ю. К. Пирогову, В. В. Одинцова, А. А. Зализняка, Л. В. Щербу и многих других. В ряде работ игра слов трактуется преимущественно как лингвистический феномен, характерный для художественных текстов, где он выполняет декоративные функции, участвует в оформлении индивидуального авторского стиля, служит созданию комического эффекта и выступает в качестве текстообразующего элемента. При этом большинство современных исследователей сходятся во мнении, что анализ примеров игры слов не может ограничиваться только фразовым уровнем, поскольку в основе данного приема лежит

метафорическая природа, что требует первоочередного учета характера контекста и проблемной ситуации.

Терминологическое поле, связанное с игрой слов, отличается особой разветвленностью. Например, в немецком языке наряду с базовым термином «Wortspiel» (игра слов) активно используются такие понятия, как «Sprachspiel», «Sprachspielerei» (языковая игра), «Sprachwitz» (языковая шутка), «Sprachhumor» (языковой юмор), «Sprachscherz» (языковое остроумие) и «Kalambur» (каламбур), которые не ограничиваются лишь игровым оперированием лексемами, но охватывают игру языковыми единицами более высоких уровней. Г. Вильперт определяет игру слов как остроумное использование языковой многозначности для достижения комического эффекта. Г. Швейкле видит суть явления в игре вариантных значений, многозначности и звукового многообразия языка, служащих раскрытию двусмысленности и неоднозначности высказывания [10]. Ф. Хейберт подходит к игре слов как к стилистическому средству с риторической функцией, играющему особую роль в структуре текста; по его мнению, смысл словоигровых текстов возникает из соединения плана содержания с определенным выражением либо из новообразований выражений и ассоциированных с ними содержаний, причем данные новообразования передают связанную информацию, активируя дополнительные фоновые знания реципиента [11]. Г. Грассеггер, решая терминологическую проблему, предложил разграничивать метафорическое значение «игры слов» в смысле Л. Витгенштейна, то есть построения искусственного идеального языка по образцу математической логики, и неметафорическое значение, соответствующее языковой игре [12]. Он использовал термин «языковая игра» как обобщающее понятие для всех вариантов игры языковых единиц. Среди отечественных исследователей А. В. Усолкина определяет языковую игру как особую форму лингвокреативного мышления, которая является результатом запрограммированного нарушения языковой схемы и осознанного отклонения от языковой нормы с целью достижения запланированного комического эффекта [13]. С. Ж. Нухов рассматривает игру слов как форму речевого поведения, в которой говорящий реализует способность к проявлению остроумия, порождая комический эффект, а слушающий или читатель, в свою очередь, демонстрирует креативность при восприятии, разгадывая кажущуюся неразрешимой лингвистическую загадку [14].

Обобщая приведенные точки зрения, можно заключить, что игра слов неизменно связывается с реализацией категории комического и всегда предполагает наличие определенного стилистического или прагматического задания. Опираясь на проведенный анализ, в контексте настоящего исследования мы присоединяемся к точке зрения тех

ученых, которые рассматривают игру слов и каламбур как взаимозаменяемые понятия, являющиеся разновидностью языковой игры, и предлагаем следующее обобщающее определение: игра слов (каламбур) представляет собой стилистический оборот, в основе которого лежит принцип одновременного объединения в одном контексте разных значений одного слова, либо обыгрывание омонимии или сходного звучания при семантическом различии. Данная синонимия, подкрепленная этимологическими данными и функциональной общностью описываемых явлений, позволяет использовать их в качестве взаимозаменяемых обозначений стилистического приема, опирающегося на одновременную реализацию в одном контексте разных значений слова, его омонимических или паронимических связей и приводящего к возникновению комического, иронического или иного экспрессивного эффекта.

Каламбур как стилистический прием обладает внутренней организацией, без которой его реализация в речи оказывается невозможной. Обязательной предпосылкой возникновения игры слов выступает фактор неожиданности, поскольку именно внезапность столкновения двух смыслов в пределах одной формы позволяет в полной мере достичь основной цели данного приема, а именно создания комического эффекта.

Для того чтобы выработать целостное представление о логике функционирования каламбура, мы обратились к анализу нескольких моделей его образования, предложенных в работах отечественных и зарубежных лингвистов. В концепции В.С. Виноградова структура каламбура представлена как конструкция, обязательно включающая два компонента, каждый из которых может быть выражен как словом, так и словосочетанием. Первый из них выполняет функцию лексического основания и именуется опорным компонентом, или стимулятором; в большинстве случаев он представляет собой своего рода лексический эталон, соответствующий орфографическим и орфоэпическим нормам языка и употребляемый в строгом соответствии с ними. Второй компонент, получивший название результирующего, или результаты, выступает смысловой вершиной каламбура. Комическое звучание достигается лишь при появлении в высказывании результаты, которая может черпаться из самых разных лексических пластов, как входящих в литературную норму, так и отклоняющихся от нее, а также отражать особенности индивидуальной речи говорящего [15].

Болгарские исследователи С. Влахов и С. Флорин в своем пособии «Непереводимое в переводе» подвергли данную схему критике, отметив, что распределение ролей между компонентами видится им прямо противоположным, и указав на недостаточное внимание,

уделяемое В.С. Виноградовым контексту. Согласно их точке зрения, каламбур представляет собой языковую игру, в основе которой лежит несовпадение звуковой или графической оболочки слова и его значения. Внутри каламбура они выделяют два основных элемента: языковую форму, которая может быть фонетической либо графической, и смысловое содержание, строящееся на несоответствии между значениями слов, на столкновении компонентов фразеологических единиц, на ложной этимологии или на устойчивых омонимических сочетаниях. Принципиально важным в их подходе является утверждение, что именно вторая часть каламбура (результанта в терминологии В.С. Виноградова) играет роль стимулятора, поскольку она выводит другой компонент из нейтрального состояния и наделяет всю конструкцию комическим потенциалом. Кроме того, контекст рассматривается ими как неотъемлемое условие реализации игры слов в качестве стилистического оборота [16]. Сопоставив изложенные подходы, представляется возможным выделить обобщенную модель построения каламбура. Всякий каламбур складывается из двух обязательных составляющих: содержания, основанного на контрасте двух различных значений, и формы (звуковой или графической), которая объединяет эту смысловую противоположность в пределах одного высказывания. Именно столкновение контрастных смыслов внутри единой формальной оболочки порождает комический эффект, составляющий главную цель игры слов. Необходимым условием для достижения указанной цели служит контекст, который входит в структуру каламбура в качестве ее важнейшего элемента и играет ключевую роль как при создании, так и при восприятии юмористического эффекта, сопровождающего употребление данного приема в речи.

В лингвистической литературе представлено значительное количество классификаций каламбуров, различающихся по основаниям, положенным в их основу, и по степени детализации описываемых явлений. Одни авторы строят типологию исходя из формальных признаков построения каламбура, другие обращаются к семантической природе обыгрываемых единиц, третьи учитывают функциональную нагрузку каламбура в тексте, а некоторые предлагают многомерные схемы, объединяющие сразу несколько критериев. Рассмотрим основные подходы, сложившиеся в отечественной и зарубежной науке.

Одну из ранних формальных классификаций предложил немецкий языковед Л. Райнерс, который различал четыре формы каламбура. К первой он относил игру слов, возникающую из-за двусмысленности звучания одного слова, например: «Шел дождь и два студента. Один в пальто, другой в университет». Вторая форма связана с созвучием двух слов («В труде и спорте за рекорды спорьте!»). Третью форму составляет игра слов,

построенная на преобразовании, вследствие которого часть одного слова становится сходной с частью другого, как в окказионализмах «прихватизация», «изумительный кекс», «свинкерс». Четвертая форма создается путем перевертывания предложения, например: «Аргентина манит негра» [17]. Эта классификация учитывает прежде всего внешние, структурные признаки обыгрываемых единиц. А.А. Щербина, опираясь на схему Райнерс и распространяя ее на русский материал, предложила собственную классификацию семантико-звуковых основ каламбура. Она выделила три группы: многозначность слова, включая переносные значения; омонимию; смежные общеязыковые и контекстуальные явления, к которым отнесены созвучие и контаминация, мнимая этимология и разрушение фразеологии [18].

Иной подход демонстрирует А.П. Сковородников, который строит типологию каламбуров в соответствии с тем лексическим явлением, которое выступает базовым для создания игры. Он выделяет полисемические каламбуры («Если история повторяется, значит, у неё склероз»), омонимические («Народ был, народ есть, народ будет есть»), антонимические, основанные на сопоставлении псевдоантонимов, то есть слов из разных антонимических пар («Поклон сужает кругозор, но расширяет перспективы»), а также паронимические, внутри которых рассматриваются и случаи сближения слов на основе авторских этимологий, когда лексемам, не связанным общностью происхождения, приписывается генетическое родство («Отчая станешь отчаянным», «Пожуём – увидим») [19]. Если к названным типам добавить синонимические каламбуры, построенные на явлении псевдосинонимии и псевдоантонимии, то, как указывает В.З. Санников, получается развернутая классификация из девяти возможных типов: полисемические, собственно омонимические, омофонические, омоформические, омографические, паронимические, парониматические, синонимические и антонимические каламбуры. Эта схема ценна тем, что охватывает практически все системные отношения лексических единиц, на которых может строиться игра слов.

Стремлением к максимальной детализации отличается классификация А.М. Люксембург и Г.Ф. Рахимкуловой, которые выделяют шестнадцать типов каламбуробразования. Среди них названы каламбуры за счет созвучий слов и словосочетаний (с включением обыгрывания случайных созвучий, каламбурной омонимии, искусственного создания омонимии, каламбурных рифм), графические каламбуры, построенные на частичном сходстве графического облика слов, каламбуры за счет многозначности слова или разошедшихся значений однокоренных слов, каламбурная антонимия и синонимия, каламбурные трансформации фразеологизмов (включая двойное

прочтение устойчивых сочетаний, их трансформацию, повторение в узком контексте одного из элементов клише в прямом значении и сближение фразеологизмов), обыгрывание окказиональных каламбурных неологизмов, построенных посредством контаминации, разложение слова на составляющие, «встроенные» каламбуры, метафорические каламбуры, неверная этимология, анаграмматические каламбуры, спунеризмы, хиастические каламбуры, зевгматические каламбуры, структурные каламбурные ряды и «переводческие» каламбуры [20]. Несмотря на некоторую эклектичность, данная классификация демонстрирует все многообразие приемов, с помощью которых может создаваться игровой эффект в тексте.

Переходя от формальных и лексико-семантических классификаций к классификации, построенной на характере семантических связей между обыгрываемыми словами, следует остановиться на модели, предложенной В.З. Санниковым. Исследователь выделяет три семантических типа каламбуров: «соседи», «маска» и «семья». Тип «соседи» характеризуется простым суммированием смыслов различных слов без их резкого столкновения, что он считает особенностью ранней стадии развития каламбура. В качестве примера приводится четверостишие Д. Минаева: «На пикнике, под сенью ели / Мы пили более, чем ели. / И, зная толк в вине и эле, / Домой вернулись еле-еле». Тип «маска» предполагает резкое столкновение обыгрываемых слов, при котором первоначальное понимание внезапно сменяется другим. Этот тип подразделяется на два подтипа: «обманутое ожидание» и «комический шок». В первом случае слово как бы прикидывается одним, а оказывается другим, увлекая слушателя по ложному пути, как, например, в высказывании «Не видите – я занят», – надменно произнёс туалет». Во втором подтипе явление, внешне удивительное, оказывается естественным и понятным: «Недвижимое имущество его: никто не берёт их в руки и не двигает с полки в книжных магазинах». Тип «семья» совмещает признаки двух предыдущих: обыгрываемые слова резко сталкиваются, как в «маске», но при этом ни одно из значений не отменяет другое, и они обладают равными правами, что сближает данный тип с «соседями». Сюда же относятся намеренные ошибки в словах и переделки устойчивых выражений, пословиц, поговорок, известных стихов. Примером может служить фраза «И в нелётную погоду можно вылететь со службы» [21]. Предложенная Санниковым семантическая классификация акцентирует внимание на механизмах восприятия каламбура и на прагматическом эффекте, производимом на адресата.

С. Влахов и С. Флорин строят классификацию на основе функционирования каламбура в тексте. Они различают три основные позиции. Каламбур может выступать как

оборот речи, то есть как элемент данного текста, тесно связанный с контекстом и зависимый от него, что одновременно и затрудняет перевод, и дает основу для нахождения адекватного переводческого решения. Каламбур может представлять собой самостоятельное произведение, миниатюру, родственную эпиграмме, и в этом случае он переводится как законченное целое без оглядки на иные контекстуальные ограничения, что предоставляет переводчику большую свободу в подборе средств. Наконец, игра слов нередко используется в качестве заголовков газетных заметок, фельетонов, юмористических рассказов; в таком каламбуре-заголовке концентрируется идейное содержание произведения, выражается замысел автора, и передача его при переводе, ввиду отсутствия узкого контекста, оказывается чрезвычайно трудной [16].

Помимо функциональной, те же авторы и их последователи разрабатывают уровневую классификацию каламбуров, в соответствии с которой они подразделяются на фонетические, лексические и фразеологические. Фонетические каламбуры возникают на основе фоносемантических ассоциаций, связанных с актуализацией звукоизобразительных свойств слова. Как отмечает Т. А. Гридина, фоносемантический ореол присущ звукоподражательным наименованиям и словам, фонетическая структура которых окрашена идиоэтническими коннотациями; так, в самом звучании слов «дылда», «балда» для русского человека сосредоточена негативная эмоциональная окраска [22]. Внутрисловные фоносемантические ассоциации могут использоваться в коммуникативном акте как средства оптимизации речевого воздействия. Н. С. Трифонова уточняет, что фонетические каламбуры имеют место при совпадении звуковых составов слов; при этом чистые фонетические каламбуры встречаются редко, обычно сходство звучания сопровождается другими способами образования. Среди них выделяются омофония, реализуемая только в произношении, но не на письме (ср. *cherry pizza* – черепица; не видно ни *сгi*), и случаи сходства фонетического состава [23]. Однако на фонетическом уровне звуковая сторона нередко преобладает над смысловой настолько, что отнесение оборота к каламбурам становится сомнительным, в связи с чем С. Влахов и С. Флорин предпочитают говорить о переводе каламбуров только двух типов: лексических и фразеологических. В составе лексических каламбуров рассматриваются единицы, построенные на основных лексических категориях, таких как многозначность, омонимия, антонимия, а также на обыгрывании частей слов. Лексический каламбур может осложняться введением авторского неологизма или окказионализма либо приданием нового значения существующему слову на основе лишь близости созвучий. На многозначности строятся наиболее типичные лексические каламбуры, причем основой для игры нередко служат не

многозначные слова в строгом смысле, а единицы, содержащие общий корень. Об омонимичном каламбуре говорят в тех случаях, когда семантическая связь между значениями отсутствует или оборвана, а автор намеренно создает или восстанавливает ее для данного текста. Корневая игра также предполагает в качестве основы омонимию или многозначность в рамках двух или более корневых морфем, ср.: умный – безумный, мороз – сморозить, мудрый – мудрить. Особую группу составляют каламбуры, построенные на этимологии, прежде всего ложной, мнимой, детской или народной, типа «медведь – ведает, где мед», «поликлиника – полуклиника», «микроскоп – мелкоскоп». Иронический эффект может достигаться путем контаминации частей разных слов, как, например, в комедии О. Уайльда «Как важно быть серьезным», где создается окказионализм «womanthrope» по аналогии с «misanthrope». Нередко каламбуры строятся на «частях слов», точнее на осмыслении немотивированно расчлененных, состыкованных или измененных лексических единиц, в результате чего создаются своеобразные неологизмы, обремененные ассоциациями и намеками, ср.: «Лето припасиха, а зима подбериха», «Лето собироха, а зима поедоха». На основе антонимии, обычно в сочетании с омонимическими элементами и семантическими сдвигами, также создаются удачные каламбуры, хотя одной антонимии, как правило, недостаточно; требуются дополнительные элементы — игра на многозначности, звуковые эффекты, смешение стилей и т.п., как в вопросе «Где начало того конца, которым оканчивается начало?». К лексическим каламбурам относят и те, что построены на особых лексических единицах — терминах, именах собственных и аббревиатурах. Фразеологические каламбуры связаны с разрушением и переосмыслением устойчивых словосочетаний и фразеологизмов, что составляет отдельную обширную область, подробно освещенную в литературе [16].

Зарубежные исследователи также предлагают свои таксономии, среди которых выделяется классификация бельгийского лингвиста Дирка Делабасти. Он делит все каламбуры на четыре основные категории: омонимические, в которых используются лексемы, являющиеся одновременно омографами и омофонами; омофонические, где слова звучат идентично, но имеют разное написание; омографические, в которых лексемы совпадают графически, но отличаются произношением и значением; и паронимические, основанные на фонетической и орфографической схожести лексем при небольшом различии в их форме. Эта простая и логичная схема удобна для первичной идентификации типа каламбура, хотя и не охватывает многие более сложные игровые приемы [24].

Обобщающий характер носит классификация игры слов, представленная в Большой советской энциклопедии. В ней выделяются следующие случаи: сопоставление омонимов;

созвучие слов в узком контексте; столкновение омофонов; сопоставление омографов; разрушение и переосмысление устойчивых словосочетаний и фразеологизмов; использование разных значений слова или словосочетания; шуточная этимологизация, т.е. придание слову заведомо ложной этимологии, основанной на переосмыслении его внутренней формы [25]. Данная классификация не отличается избыточной дробностью, но вместе с тем позволяет учесть основные механизмы создания каламбура, описывая явление в единстве его семантических, фонетических и структурных характеристик. Проанализировав все рассмотренные подходы, мы приняли решение в практической части настоящего исследования опираться именно на классификацию, приведенную в ...

1.2 Аудиовизуальный перевод: особенности и переводческие стратегии

Перевод представляет собой особый вид духовной деятельности человека, направленный на языковое посредничество, то есть на преодоление барьеров в общении, обусловленных языковым разнообразием. Слово «перевод» относится к числу общеизвестных и общеупотребительных языковых единиц, однако в качестве научного термина оно требует уточнения. Анализ многочисленных определений, предложенных ведущими отечественными лингвистами, показывает, что понятие перевода неизменно совмещает в себе две взаимосвязанные стороны: процесс и результат данной деятельности. Р. К. Миньяр-Белоручев рассматривает перевод как процесс, совершающийся в форме психического акта и состоящий в том, что речевое произведение, возникшее на исходном языке, пересоздается на переводящем языке. А. В. Федоров делает акцент на полноте пере выражения и передаче смысловой информации, подчеркивая значимость результата. Л. С. Бархударов определяет перевод как процесс трансформации, межъязыковое преобразование текста на одном языке в текст на другом языке. Л. А. Черняховская трактует перевод как результат, преобразование структуры речевого произведения, при котором при сохранении неизменным плана содержания меняется план выражения и один язык заменяется другим. В. Н. Комиссаров видит в переводе вид языкового посредничества, всецело ориентированный на оригинал, что также выдвигает на первый план результат. Наиболее соответствующим сущности перевода как вида человеческой деятельности можно признать определение Н. К. Гарбовского, согласно которому перевод является общественной функцией коммуникативного посредничества между людьми, пользующимися разными языковыми системами, реализующейся в ходе психофизической

деятельности билингва по отражению действительности на основе его индивидуальных способностей интерпретатора, осуществляющего переход от одной семиотической системы к другой с целью эквивалентной, то есть максимально полной, но всегда частичной передачи системы смыслов, заключенной в исходном сообщении, от одного коммуниканта другому [26].

Обращаясь к видам перевода, следует прежде всего выделить устный перевод, специфика которого рассматривается в соответствующем разделе теории перевода. При устном переводе, ограниченном временными рамками, на первый план выступают высокая скорость реакции переводчика, его умение быстро отыскивать необходимые эквиваленты и объединять их в структуры на основе поверхностных синтаксических связей, причем существенную помощь могут оказывать внешние факторы, такие как мимика и жесты. Разновидностями устного перевода выступают устный последовательный перевод (выполняемый после прослушивания определенной единицы текста в интервалах между такими единицами), односторонний последовательный перевод (осуществляемый только в одном направлении, с одного языка на другой), двусторонний последовательный перевод (попеременный устный перевод беседы с одного языка на другой и обратно), синхронный перевод (осуществляемый практически одновременно с произнесением текста оригинала и считающийся самым трудным из-за высокого нервного и физического напряжения, требующим особых навыков и психологических данных переводчика), а также перевод с листа письменного текста (устный перевод письменного текста в процессе его зрительного восприятия без предварительного прочтения фрагмента целиком). Функционирование умственных механизмов различается в зависимости от вида устного перевода: в последовательном переводе особенно велика нагрузка на память, тогда как в синхронном требуется умение одновременно слушать и говорить, при этом в любом виде устного перевода умственные механизмы работают в стрессовой ситуации, когда появляется необходимость в сжатые сроки преобразовывать значительный объем информации и постоянно принимать решения [26].

Письменный, или зрительно-письменный, перевод является наиболее распространенным вариантом: восприятие текста осуществляется зрительно, а оформление остается в письменном виде. Работая с фиксированными, печатными текстами, переводчик располагает относительно продолжительным временем, может корректировать избранные участки, использовать дополнительные источники информации, включая словари, справочники и базы данных, а также тщательно обрабатывать и редактировать текст, что позволяет достичь более высокой степени эквивалентности оригиналу. Разновидностями

письменного перевода являются художественный перевод (перевод художественных произведений, который резко контрастирует с переводом других текстов и в значительной степени зависит от литературного таланта переводчика и его языкового чутья) и научно-технический перевод (перевод научных материалов, содержащих большое количество терминов и фактов, успех в котором больше зависит от умения оперировать терминологией, чем от наличия переводческих навыков). Отдельного внимания заслуживает машинный перевод, представляющий собой процесс автоматического перевода текстов с одного языка на другой с помощью искусственного интеллекта без вмешательства человека. Современные системы машинного перевода способны анализировать текстовые элементы, определять взаимовлияние слов и передавать полный смысл исходной информации. Подходы к машинному переводу включают перевод на основе правил и словарей, статистический машинный перевод, перевод на основе синтаксических правил, нейронный машинный перевод с использованием нейронных сетей и гибридные модели, сочетающие различные методы для повышения качества перевода.

Современный мир быстро меняется, новые информационные технологии предоставляют все более широкие возможности для создания и распространения аудиовизуального контента, что ставит перед переводчиками принципиально новые задачи. Одной из таких задач является изучение аудиовизуального перевода, который сегодня в зарубежном переводоведении признается одним из самых быстроразвивающихся направлений переводческой деятельности.

Аудиовизуальный перевод занимает особое место в традиционной классификации видов перевода. Долгое время в российской научной традиции его не выделяли как самостоятельный тип, а рассматривали либо как разновидность письменного литературного перевода (поскольку работа ведётся с письменным текстом сценария или монтажных листов), либо как одну из форм устного синхронного или последовательного перевода (особенно в случае закадрового озвучивания). Однако сегодня аудиовизуальный перевод признаётся отдельным, самостоятельным видом переводческой деятельности, не укладывающимся в рамки привычной дихотомии «устный – письменный». Его специфика определяется полисемантической природой аудиовизуального произведения и наличием жёстких внешних ограничений, связанных с синхронизацией вербального текста с видеорядом, звуковым сопровождением и временными рамками кадра [27].

Отечественное переводоведение несколько отстает в вопросах исследования аудиовизуального перевода, в связи с чем А. В. Козуляев подчеркивает, что вопрос его

выделения и закрепления в качестве особого вида переводческой деятельности нуждается в практическом и теоретическом обосновании [28]. В российской академической традиции аудиовизуальный перевод долгое время сводился к кинопереводу, однако данные понятия не являются эквивалентными и нуждаются в разграничении. Термин «аудиовизуальный перевод» выступает гиперонимом по отношению к гипониму «киноперевод». Если под кинопереводом обычно подразумевают перевод художественных игровых и анимационных фильмов, а также сериалов, то аудиовизуальный перевод охватывает значительно более широкий спектр объектов: перевод игровых и документальных, анимационных фильмов, идущих в прокате и транслируемых в телерадиовещательных сетях или в Интернете, сериалов, телевизионных новостных выпусков, в том числе с сурдопереводом и бегущей строкой, театральных постановок, радиоспектаклей в записи и в прямом эфире, актерской декламации, рекламных роликов, компьютерных игр и всего разнообразия интернет-материалов. В отечественной науке аудиовизуальный перевод продолжительное время считался разновидностью литературного, устного или синхронного перевода, поскольку аудиовизуальный текст рассматривался исключительно как элемент письменной речи.

Выделение аудиовизуального перевода в отдельную дисциплину обосновано несколькими факторами. Во-первых, аудиовизуальный перевод является «ограниченным» переводом из-за присутствия внешних ограничений. Во-вторых, аудиовизуальные произведения полисемантичны. В-третьих, аудиовизуальный перевод требует знания различных стратегий семантического анализа и семантического синтеза информации, поступающей по параллельным каналам восприятия. Многие переводоведы, придерживающиеся лингвоцентрического подхода, отказываются считать аудиовизуальный перевод переводом в традиционном смысле и рассматривают его как межъязыковую адаптацию, поскольку в его процессе происходят глубокие изменения исходного текста, не вписывающиеся в рамки традиционных представлений об эквивалентности. Долгое время отечественные исследователи не принимали во внимание принципы динамической эквивалентности аудиовизуального перевода. Между тем понятие динамической эквивалентности, впервые выдвинутое Ю. Найдой, предполагает учет реакции получателей информации и ориентацию на достижение равного воздействия на адресата перевода, в отличие от формальной эквивалентности, ориентированной на оригинал. Динамическая эквивалентность имеет место, когда переводчик встраивает переводимый текст в контекст целевой культуры, сохраняя не только смысл исходного текста, но и его воздействие. Важное место в теории аудиовизуального перевода занимает также теория скопоса Х. Фермеера, согласно которой выбор стратегий и способов перевода

зависит от поставленной цели, и достижение цели перевода важнее, чем следование какому-либо определенному способу перевода [29]. При аудиовизуальном переводе языковая эквивалентность может отходить на второй план: так, при синхронизации фильмов возникает необходимость синхронизации звука и мимики и передачи высказываний ситуативно адекватным способом, а при субтитрировании требуется компрессия текста, что заставляет отказываться от некоторых языковых средств.

Работа аудиовизуального переводчика протекает в условиях одновременного восприятия четырех параллельных потоков данных: визуального невербального ряда, невербального аудиоряда (шумомузыкального), вербального аудиоряда (диалогов героев) и вербального видеоряда (надписей на экране, субтитров). И. Гамбье выделяет в аудиовизуальных произведениях четырнадцать семиотических кодов, одновременно влияющих на порождение смысла, и указывает, что выявление типов связи между вербальными и невербальными знаками относится к числу ключевых задач для исследований аудиовизуального перевода. Реципиент аудиовизуального произведения получает информацию из различных каналов и обрабатывает ее на различных уровнях декодирования, выступая одновременно зрителем, слушателем и читателем. Исследования, проводившиеся группой А. Пилар Орейро, установили, что во время просмотра аудиовизуального произведения примерно шестьдесят процентов внимания и перцептивной деятельности посвящается дешифровке и пониманию визуального потока и лишь сорок процентов – вербально-текстовому; для художественного произведения пропорция составляет шестьдесят восемь процентов на визуальный и невербальный ряд и тридцать два процента на текстовый. Эти данные подтверждают, что аудиовизуальные тексты полисемантически и что при аудиовизуальном переводе текстовая составляющая играет подчиненную роль по отношению к целостному дискурсу. Исходя из принципов динамической эквивалентности, А. В. Козуляев определяет аудиовизуальный перевод как создание нового полисемантического единства на языке-реципиенте на основе единства, существовавшего на исходном языке, таким образом, чтобы новое полисемантическое единство становилось элементом культуры языка-реципиента и не было ему чуждо [28].

К наиболее распространенным видам аудиовизуального перевода относятся субтитрирование, дублирование и перевод для закадрового озвучивания. Субтитрирование, являющееся наиболее хорошо изученным видом, предполагает текстовое сопровождение видеоряда, дублирующее или дополняющее звуковую дорожку; при его осуществлении переводчик сталкивается с рядом внешних ограничений, так как необходимо уместить перевод в ограниченное количество строк и знаков и привязать смену субтитров к смене

планов в кадре. Дублирование представляет собой полную замену иностранной речи на родной язык и является наиболее дорогостоящим и трудоемким видом аудиовизуального перевода. На начальном этапе осуществляется перевод звуковой дорожки, затем производится подбор актеров с учетом оригинального голоса, темперамента героя и голосового возраста. Перевод под полный дубляж синхронизируется с мимикой и артикуляцией актеров, что вынуждает переводчика синтезировать текст заново. Закадровое озвучивание является более простым и менее дорогостоящим способом перевода; его основным отличием от дублирования выступает то обстоятельство, что голос актера накладывается поверх оригинальной звуковой дорожки. А. В. Козуляев отмечает, что при закадровом переводе количество ограничений минимально, и предлагает анализировать его как одну из разновидностей синхронного перевода [28]. Каждый из названных видов аудиовизуального перевода ставит перед переводчиком специфические задачи, обусловленные определенными трудностями, что требует дальнейшего подробного изучения.

Сопоставляя аудиовизуальный перевод фильмов и компьютерных игр, необходимо прежде всего отметить, что при внешней схожести задач, стоящих перед переводчиком, эти две области обнаруживают фундаментальные различия, вытекающие из самой природы переводимого материала. Ключевым отличием является фактор интерактивности. Кинофильм представляет собой линейное, заранее заданное повествование, разворачивающееся перед зрителем в неизменной последовательности и не предполагающее его непосредственного участия в развитии сюжета. Компьютерная игра, напротив, строится на активном взаимодействии игрока с виртуальной средой, в которой персонаж игрока выступает главным действующим лицом и способен влиять на исход предписанного сценария. Данная особенность влечет за собой принципиально иную организацию текстового материала: переводчик видеоигры работает не только с линейными диалогами и кат-сценами, но и с элементами пользовательского интерфейса, игровыми меню, всплывающими подсказками, системными сообщениями, внутриигровыми книгами и энциклопедиями, которые не имеют прямых аналогов в кинопереводе. Текст в игре часто оказывается фрагментированным, нелинейным и вариативным; его конкретное содержание может зависеть от выбора игрока, что делает невозможной опору на единую линейную последовательность и требует от переводчика учета множества контекстуальных вариантов. Технические ограничения также различаются: если при дублировании фильма ключевым параметром выступает синхронизация с артикуляцией актеров и временными рамками сцены, то в играх на первый

план выдвигаются ограничения, связанные с объемом текстовых строк в диалоговых окнах, фиксированным размером полей интерфейса, а также необходимостью адаптации текстур, вывесок и иных графических элементов. Наконец, различается и характер культурной адаптации: в кинопереводе она затрагивает главным образом шутки, реалии и имена собственные внутри замкнутого сюжета, тогда как в игровой локализации она распространяется на все компоненты виртуального мира, включая шрифты, обозначения валют, единицы измерения и цветовые коды, что превращает перевод компьютерных игр в процесс значительно более глубокой межкультурной трансформации.

Переходя к детальному рассмотрению аудиовизуального перевода компьютерных игр, следует подчеркнуть, что в его основе лежит работа с программным продуктом, создаваемым при помощи языков программирования и специального программного обеспечения. Именно данная специфика накладывает на процесс перевода ряд ограничений, не свойственных работе с фильмами. Наиболее распространенной и технически простой моделью локализации является работа переводчика с файлом локализации, в котором сосредоточен весь текстуальный контент игры. Переводчик создает отдельный файл с переводом, и при переключении языка игра обращается к требуемому файлу, заменяя текст оригинала на текст перевода. В локализованной версии такие файлы представлены в формате MO, а для работы с ними используются специализированные программы, такие как POEdit или онлайн-сервис POEditor, которые автоматизируют компиляцию файлов и существенно упрощают труд переводчика-локализатора. При этом переводчик видеоигр сталкивается практически со всеми видами аудиовизуального перевода, за исключением создания текста для закадрового озвучивания. В число выполняемых им задач входят написание субтитров, перевод под полный дубляж с соблюдением липсинка, а также создание трехмерных субтитров, которое в контексте видеоигр точнее именовать переводом текстур. Яркими примерами применения последнего служат локализации игр *Borderlands 2* и *Bioshock Infinite*, где были не только переведены названия компаний, постеры и вывески, но и созданы оригинальные кириллические шрифты, а в случае *Greedfall* трехмерные надписи-указатели полностью адаптировались под русский язык. Таким образом, переводчик игр вынужден владеть гораздо более широким инструментарием, нежели его коллега, работающий с кинолентами.

Процесс перевода компьютерной игры имеет и содержательные отличия от киноперевода. Если работа над фильмом, как правило, начинается с получения видеофайла, разделенного на рилы, и диалогового листа с точными таймкодами, позволяющими формулировать реплику в строгом соответствии с временным отрезком оригинала, то

локализаторы игр часто лишены доступа к рабочей версии продукта и вынуждены ориентироваться исключительно на разрозненные текстовые строки. Хотя компьютерные игры обладают потенциальным преимуществом, заключающимся в возможности настраиваемого липсинка, позволяющего адаптировать движение губ персонажей и длительность сцен под реплики на языке перевода, эта технология реализована далеко не во всех продуктах, даже крупнобюджетных. Когда такой инструмент отсутствует, дубляж приходится выполнять по тем же принципам, что и в кино, что в сочетании с жесткими техническими ограничениями приводит к вынужденным переводческим компромиссам. Наиболее красноречивым примером здесь является локализация игры *God of War* 2018 года, в которой ключевое сюжетное обращение «boy», подчеркивающее эволюцию отношений отца и сына, было переведено как «сын» с самого начала игры. Данное решение, хотя и вызвало критику со стороны аудитории, было продиктовано технической невозможностью иного перевода: без настраиваемого липсинка необходимо было уложить перевод в один слог, чтобы обеспечить синхронизацию с артикуляцией актера, и ни один из стилистически приемлемых синонимов («мальчик», «чадо», «шкет», «поц») не соответствовал требуемым параметрам. Таким образом, качество итогового перевода оказывается в прямой зависимости от технической оснащенности продукта и доступа локализаторов к необходимым инструментам. Добавление же переводчиками не мотивированных контекстом элементов, как это произошло при локализации *Mass Effect* студией Snowball, где речь персонажа Джокера была безосновательно дополнена обценной лексикой, а в диалогах появились неуместные разговорные добавления вроде «все дела», только усугубляет ситуацию и разрушает погружение в игровой мир. Все перечисленное свидетельствует о том, что аудиовизуальный перевод компьютерных игр представляет собой значительно более сложный и многосоставной процесс, нежели перевод фильмов, и требует от специалиста не только традиционных переводческих компетенций, но и глубокого понимания технических особенностей продукта, владения инструментами локализации, навыков прогнозирования игровых ситуаций по разрозненным фрагментам текста и умения находить взвешенный баланс между смысловой точностью и жесткими формальными ограничениями.

Список литературы:

- 1 Стилистический энциклопедический словарь. Языковая игра. – Текст: электронный // Наука. Искусство. Величие: [сайт]. – URL: <http://rus-yaz.niv.ru/doc/stylistic-dictionary/articles/171/yazykovaya-igra.htm>
- 2 Translation of pun – English–Russian dictionary// Dictionary Cambridge – 2024 – URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-russian/pun>
- 3 Translation of wordplay – English–Russian dictionary// Dictionary Cambridge – 2024 – URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/wordplay>
- 4 Скребнев Ю. М. Основы стилистики английского языка : учебник для институтов и факультетов иностранного языка / Ю. М. Скребнев. - 2-е изд., испр. – Москва : Астрель, 2003. – 222 с.
- 5 Игра слов – это... Что такое Игра слов? – Текст: электронный // Фразеологический словарь русского литературного языка: [сайт]. – URL: <http://phraseology.academic.ru/4808>
- 6 Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы) / В. С. Виноградов. – Москва: Издательство ИОСО РАО, 2001. – 224 с
- 7 Этимологические онлайн-словари русского языка: Каламбур. – Текст: электронный // Этимологические онлайн-словари русского языка: [сайт]. – URL: <https://lexicography.online/etymology/к/каламбур>
- 8 Тихонов А. Н. Энциклопедический словарь-справочник лингвистических терминов и понятий. Русский язык / А. Н. Тихонов, Р. И. Хашимов – Изд-е 4-е, перераб. – Москва: ФЛИНТА, 2014 – 840 с.
- 9 Щерба Л. В. Опыт общей теории лексикографии / Л. В. Щерба. – Москва ; Ленинград : Издательство Академии наук СССР, 1940. – 45 с. – Отд. отпечаток из: Известия АН СССР. Отделение литературы и языка. – 1940. – Т. 1, вып. 3. – С. 89–133.
- 10 Schweikle G. Das Wortspiel und seine Übersetzung. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung, 1990. 160 S.

- 11 Heibert F. Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung: am Beispiel von sieben Übersetzungen des ‚Ulysses‘ von James Joyce. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1993. 198 S.
- 12 Grassegger H. Sprachspiel und Übersetzung. – Tübingen: Stauffenburg Verlag, 1985. 349 S.
- 13 Усолкина А.В. Языковая игра как текстообразующий фактор: автореф. дис. ...канд. филол. наук – Екатеринбург, 2002. – 20 с.
- 14 Нухов С.Ж. Языковая игра в словообразовании: автореф. дис. ... д-ра. филол. наук М., 1997. 39 с
- 15 Виноградов В.С. Введение в переводоведение. М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
- 16 Влахов С.И. Непереводимое в переводе. / С.И. Влахов, С. Флорин – Изд. 2, испр. и доп. – Москва: Вл Россельса, 1986 – 416 с.
- 17 Reiners, L. Stilkunst : Ein Lehrbuch deutscher Prosa. Munchen, 1950. 312 с.
- 18 Щербина А. А. Сущность и искусство словесной остроты (каламбур) / А. А. Щербина. – Москва : Издательство Академии наук СССР, 1958. – 178 с.
- 19 Сковородников А.П. Об определении понятия «языковая игра» // Игра как прием текстопорождения: коллективная монография. – Красноярск, 2010.
- 20 Рахимкулова Г.Ф. Языковая игра в прозе Владимира Набокова (к проблеме игрового стиля): автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – Ростов н/Д, 2004
- 21 Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 2002.
- 22 Гридина Т. А. Этносоциокультурный контекст ономастической игры / Т. А. Гридина // Политическая лингвистика. – 2011. – № 4. – С. 219–223.
- 23 Трифонова, Н.С. Опыт построения классификации каламбуров [Текст]/ Н.С. Трифонова. —Северо-Кавказский регион.; Известия высших учебных заведений. Серия: Общественные науки. 2003. № 8. — С. 66-70
- 24 Delabastita, D. Wordplay as a translation problem: a linguistic perspective /D. Delabastita // Übersetzung, translation, traduction / H. Kittel, A. P. Frank, N. Greiner, T. Hermans, W. Koller, J. Lambert, F. Paul (eds.). – Berlin: Mouton de Gruyter, 2004. – Vol. 1. – P. 600–606.

25 Каламбур: значение слова – Текст: электронный // Большая советская энциклопедия [сайт]. – URL: <https://gufo.me/dict/bse/Каламбур>

26 Ростова М. Л., Семенова Е. В. Теория и практика перевода / М. Л. Ростова, Е. В. Семенова. – Красноярск : Библиотечно-издательский комплекс Сибирского федерального университета, 2025. – 64 с.

27 Малёнова Е. Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт / Е. Д. Малёнова // Коммуникативные исследования. – 2017. – № 2. – С. 32–46.

28 Козуляев А. В. Интегративная методика обучения аудиовизуальному переводу в высшей школе как ответ на вызовы четвертой когнитивной революции / А. В. Козуляев. – Чебоксары : Издательский дом «Среда», 2023. – 97 с.

29 Vermeer H.J. Scopus and comission in translation studies // The translation studies reader / Ed. by Venuti L. – L.; N.Y., 2003. – P. 221–232.