

关联理论视阈下《爱丽丝漫游奇境记》文字游戏的翻译补偿研究

李卿华

湖北工业大学外国语学院, 湖北 武汉

收稿日期: 2026年7月2日; 录用日期: 2026年8月10日; 发布日期: 2026年8月20日

摘要

《爱丽丝漫游奇境记》中的文字游戏在跨文化交际中极易导致“关联断裂”与不可译困境。为突破传统对等翻译的局限,本研究基于关联理论与翻译补偿理论,选取赵元任与王永年两个经典汉译本作为对比语料,深入探讨译者如何帮助目标语读者重构认知推理过程。研究发现,文字游戏的翻译本质上是译者在不同认知环境与阅读期待之间寻求“最佳关联”的动态博弈:赵元任偏向重构幽默的语境效果,依托种类补偿降低读者即时处理努力,同时借助异位补偿从宏观文本层面弥补翻译流失的幽默效果;王永年则偏向扩充读者的认知环境,主要运用注释补偿策略以原汁原味地保留异国情调。两者路径虽截然不同,但均在各自的翻译目的下成功重塑了最佳关联,为儿童荒诞文学的双关语翻译提供了有益的理论解释与实践启示。

关键词

关联理论, 《爱丽丝漫游奇境记》, 文字游戏, 翻译补偿

A Study on the Translation Compensation of Wordplay in *Alice's Adventures in Wonderland* from the Perspective of Relevance Theory

Qinghua Li

School of Foreign Languages, Hubei University of Technology, Wuhan Hubei

Received: July 2, 2026; accepted: August 10, 2026; published: August 20, 2026

Abstract

The wordplay in *Alice's Adventures in Wonderland* easily leads to “relevance loss” and untranslatability

文章引用: 李卿华. 关联理论视阈下《爱丽丝漫游奇境记》文字游戏的翻译补偿研究[J]. 现代语言学, 2026, 14(8): 655-661. DOI: 10.12677/ml.2026.148826

in cross-cultural communication. To break through the limitations of traditional equivalence translation, this study, based on Relevance Theory and Translation Compensation Theory, selects two classic Chinese versions translated by Zhao Yuanren and Wang Yongnian as comparative corpora to explore how translators help target readers reconstruct their cognitive inferential processes. The study finds that the translation of wordplay is essentially a dynamic game in which translators seek “optimal relevance” between different cognitive environments and reading expectations. Zhao Yuanren tends to reconstruct the humorous contextual effect, adopting compensation in kind to reduce readers’ immediate processing effort, and employing displaced compensation to recover the humor lost in translation at the macro textual level; conversely, Wang Yongnian leans towards expanding readers’ cognitive environment, primarily utilizing explanatory compensation to preserve the original exoticism. Although their approaches differ completely, both successfully reshape optimal relevance under their respective translation purposes, providing valuable theoretical and practical insights for the translation of wordplay in children’s absurd literature.

Keywords

Relevance Theory, *Alice’s Adventures in Wonderland*, Wordplay, Translation Compensation

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

1.1. 研究背景

《爱丽丝漫游奇境记》(*Alice’s Adventures in Wonderland*)自问世以来,凭借其荒诞奇妙的想象与独特的文学风格,成为世界儿童文学的优秀作品[1]。该作品的一大魅力在于作者刘易斯·卡罗尔(Lewis Carroll)在文本中精心布置了大量的文字游戏。这些文字游戏通过打破常规逻辑,营造出荒诞且幽默的文学效果。然而,文字游戏往往深植于英语特有的语音、词汇和文化结构中,这使得它在跨文化交际与翻译过程中面临着极大的不可译性挑战[2]。当中英两种语言的认知环境发生断裂时,如何在译语中重现原文的幽默效果,一直是翻译界探讨的难题[3]。

1.2. 研究目的与意义

传统的对等翻译理论在处理文字游戏时往往显得捉襟见肘,容易导致原有的幽默感在译文中流失[4]。因此,本研究旨在突破传统理论的局限,引入关联理论与翻译补偿理论作为分析工具。本文选取了《爱丽丝漫游奇境记》中两个风格迥异的经典汉译本——赵元任[5]的高度归化译本与王永年[6]的异化保留译本作为研究语料。通过定性文本对比分析,本文试图探讨译者如何运用翻译补偿机制,帮助目标语读者重构认知推理过程,从而在翻译的不可译困境中寻找“最佳关联”。本研究不仅有助于深化对儿童荒诞文学翻译机制的理解,也为翻译实践中的补偿策略提供了具有可操作性的理论视角。

1.3. 研究问题

为具象化本文研究目标,清晰划定文本分析的核心维度,本文依托关联理论与翻译补偿理论,针对《爱丽丝漫游奇境记》文字游戏的跨语翻译困境,提出两个研究问题:

问题一:基于关联理论,赵元任与王永年在翻译《爱丽丝漫游奇境记》文字游戏时选用了哪些翻译

补偿策略，二者如何实现译文的最佳关联？

问题二：种类补偿、异位补偿、注释补偿三类手段在化解文字游戏跨文化“关联断裂”时各有何种交际优势与局限？

1.4. 文章结构

本论文共分为五章。第一章为引言，主要介绍研究背景、目的与意义，明确两个研究问题。第二章为文献综述，系统梳理关联翻译理论、文字游戏幽默机制、翻译补偿策略三大核心理论，补充接受美学、翻译模因论，构建三维交叉分析框架，弥补单一关联理论的解释短板。第三章聚焦《爱丽丝漫游奇境记》中文字游戏的类型，并剖析其在跨文化转换中的关联丧失机制。第四章为核心分析章，结合赵元任、王永年译本实例，围绕研究问题展开分析：梳理两人使用的补偿策略及实现最佳关联的路径；对比三类补偿手段消解跨文化关联断裂的交际优势与局限。第五章为结语，总结本文主要发现，并指出研究的局限与对翻译实践的启示。

2. 文献综述

2.1. 关联理论与翻译

关联理论由认知语用学家 Sperber 和 Wilson 在 1996 年[7]提出，该理论指出人类的交际本质上是一个“明示－推理”的认知过程。交际的成功取决于听话者能否在付出合理“处理努力”的前提下，获得足够的“语境效果”，从而实现交际的“最佳关联”。在这一过程中，说话人通过明示手段提供认知线索，而听话人则结合自身的认知环境进行语用推理。随后 Gutt [8]将关联理论系统性地引入翻译研究领域，提出“关联翻译理论”。Gutt [8]指出，翻译并非单纯的语码转换，而是一种跨语际的“解释性使用”活动。译者的核心任务是评估目标语读者的认知环境与期待，通过恰当的文本调整，引导读者进行推理。国内学者赵彦春[9]与林克难[10]亦在研究中强调，翻译的关键在于译者如何在原语作者的交际意图与译语读者的认知期待之间找到最佳关联的契合点。对于包含丰富文字游戏的文学文本而言，译者必须在跨文化语境中重构这种“明示－推理”机制。

2.2. 文字游戏与幽默机制

文字游戏是《爱丽丝漫游奇境记》中构建荒诞文学色彩的核心手段，其往往利用语言的语音相似性或语义多重性来制造认知冲突。根据 Attardo [11]的幽默语言学理论，幽默的产生高度依赖于“异质同构”，即读者在阅读时，大脑原本在一个常规的语境轨道上运行，却被双关语强制切换至另一个荒谬的轨道，这种预期的落差与重构便产生了幽默感。Yus [12]进一步从关联理论的视角对这一机制进行了解释：在包含文字游戏与幽默的文本中，作者刻意制造了语言歧义，迫使读者付出额外的“处理努力”去消除歧义并寻找隐藏关联。当读者通过二次推理成功捕捉到深层的双关含义时，会获得极大的“语境效果”（如顿悟的愉悦感与荒诞的幽默感）。这种丰富的语境效果充分补偿了读者之前付出的认知努力，从而实现了最佳关联。

2.3. 翻译补偿策略

由于中英两种语言在语音、词汇及文化背景上存在巨大差异，原文本中的文字游戏在跨文化转换中极易丧失原有的认知线索。如果译者采取字面直译，目标语读者可能付出极大的“处理努力”却无法获得任何幽默的“语境效果”，从而导致“关联断裂”与不可译困境。为弥补这一意义流失，译者必须调用翻译补偿策略。在双关语翻译领域，Delabastita [2]提出了经典的双关语翻译策略矩阵，如“双关译为双

关”、“双关译为非双关”等，为文字游戏翻译提供了基础的分类学视角。在具体的补偿操作路径上，Harvey [13]提出了系统性的描写性补偿框架，主要包括同位补偿和异位补偿。同理，Hervey & Higgins [14]在其翻译方法论中也提出了类别补偿、位置补偿等四大分类。结合上述理论框架可知，当目标语中缺乏对等的双关表达时，译者可以通过改变修辞手段的类别(种类补偿)、调整双关语出现的位置(异位补偿)，或添加显性背景信息(注释补偿)来重新平衡读者的认知负担与审美收益。Low [4]与 Baker [15]亦强调，当直译无法传递双关语的幽默效果时，补偿机制是译者找回流失意义、重塑目标语境下最佳关联的必要“工具箱策略”。

2.4. 关联理论的局限与多维理论融合

单一关联理论以交际效率为核心评判标准，难以充分阐释文学翻译中的创造性叛逆现象，如赵元任大幅改写原文语音双关、自创中式文字游戏的归化处理。该理论忽略读者分层审美期待，缺少文化符号跨语传播的动态视角，仅依靠“处理努力-语境效果”二元模型存在解释短板。

为此本文引入接受美学、翻译模因论，与关联理论搭建三维分析框架：以关联理论分析译者调控认知推理的底层逻辑；以接受美学“期待视野”区分两类译本适配的读者群体；以模因论解读文字游戏跨语言重构或移植的文化传播路径，弥补单一认知语用理论的片面性。

3. 《爱丽丝漫游奇境记》文字游戏的类型及其关联断裂

《爱丽丝漫游奇境记》作为维多利亚时期荒诞文学的代表作，其最大的艺术特色之一便是通过大量的文字游戏来解构现实逻辑并制造幽默效果。作者刘易斯·卡罗尔巧妙地利用英语词汇的语音与语义特征，在文本中构建了一套复杂的认知迷宫[1]。

3.1. 语音层面的双关语

在语音层面，卡罗尔极其擅长运用同音或近音词来制造歧义。这类文字游戏在英语原语境中能为读者提供明确的认知线索。例如，在第二章中，老鼠提到自己有一个“long and sad tale”，而爱丽丝却看着老鼠的尾巴将其误解为“long tail”。此外，在第九章的假海龟故事中，假海龟解释称其老师为“Tortoise”是因为“he taught us”。在这两个例子中，“tale”与“tail”同音，“Tortoise”与“taught us”近音，这种语音上的重叠成为了触发英语读者“明示-推理”机制的关键线索。读者在短暂的认知困惑后，通过语音联想瞬间捕捉到双关语的幽默，获得了极大的“语境效果”。

3.2. 语义与语用层面的文字游戏

在语义与语用层面，卡罗尔利用一词多义与逻辑悖论来推动荒谬对话的发展[16]。在第七章的“疯茶会”中，疯帽子提到自己因为唱歌走调而惹怒了王后，王后指控他“Murdering the time”。此后，时间被拟人化为一个名为“Him”的实体，疯帽子甚至提到曾经在学习音乐时需要“Beat time”，但时间先生由于害怕被“Beat”而与他绝交。在这里，“time”既指物理时间又指音乐节拍，“beat”既指打拍子又指殴打。作者通过刻意混淆字面义与引申义，构建了一个违背常规语用逻辑的荒诞语境[12]。

3.3. 跨文化转换中的关联丧失

然而，当这些文字游戏进入跨文化翻译的语境时，往往会面临严重的“关联断裂”困境。由于中英两种语言在语音系统、词汇结构以及文化认知背景上存在巨大差异，原文本中赖以触发幽默的认知线索在汉语中不复存在[3]。例如，在中文的认知环境里，“故事”与“尾巴”、“陆龟”与“教书”在发音上毫无关联。如果译者在此处采用机械的字面直译，目标语读者将面临极大的“处理努力”去试图理解

两者之间的逻辑联系，但最终却因缺乏必要的认知线索而无法产生顿悟的“语境效果”。这种处理努力极大而语境效果为零的局面，正是文字游戏在跨文化转换中导致关联丧失与不可译性的核心所在[2]。

4. 译本的补偿策略分析

在关联理论的“明示－推理”框架下，文字游戏翻译的本质是译者在原语意图与译语读者的认知环境之间寻找最佳契合点。面对《爱丽丝漫游奇境记》中因文化与语言差异造成的“关联断裂”，赵元任与王永年两位译者采取了截然不同的翻译补偿策略。本章将结合原著以及赵元任、王永年两个中译本中的具体语料，深入探讨种类补偿、注释补偿与异位补偿在重塑“最佳关联”中的博弈机制。

4.1. 种类补偿

种类补偿是指译者在面临源语中某种特定的修辞或双关无法直接转换时，利用目标语中另一种不同形式的修辞手法进行替换，从而在语用功能上实现补偿。赵元任的译本以高度归化著称，其核心策略是顺应中国读者的固有认知环境，通过种类补偿降低读者的“处理努力”，以换取最直接的幽默“语境效果”。在原著第九章中，假海龟(Mock Turtle)向爱丽丝解释其老师为何被称为“Tortoise”时，使用了一个经典的语音双关：“We called him Tortoise because he taught us.” [1]在英语的认知语境中，“Tortoise”与“taught us”发音高度相似，这种语音巧合触发了读者的顿悟与幽默感。然而，在汉语中，“陆龟”与“教导”毫无语音关联。为了重构这一语境效果，赵元任果断放弃了字面意义的对等，进行了巧妙的种类补偿。赵元任将其处理为：“我们管这老甲鱼叫老忘，因为他老忘记了教我们的功课”。他的翻译哲学展现了高度的灵活性。赵元任利用中文本土的谐音与词缀习惯，将原本的语音双关转化为符合中文构词逻辑的语义/语音混合双关。从关联理论来看，赵元任的种类补偿极大地降低了目标语读者的“处理努力”。中国读者无需具备任何英语语音知识，仅凭自身的母语认知环境，就能在瞬间完成从“老忘”(人名/绰号)到“老忘记”(行为特征)的语用推理。这种顺应认知环境的策略，使得原文本的荒诞感和幽默感得以无损保留，读者在付出极小认知努力的情况下，获得了极大的“语境效果”，成功重塑了最佳关联。从三维分析框架看，种类补偿重构本土谐音，大幅降低读者处理努力，快速形成局部最佳关联。无门槛的本土化笑点契合儿童读者的阅读期待视野，舍弃英语语音模因，重构中式文字游戏模因，属于典型创造性叛逆。种类补偿是赵元任消解语音类文字游戏关联断裂的核心手段，其优势是幽默直观、阅读门槛低，短板是丢失原文异域语言特征。

4.2. 注释补偿

与赵元任的归化策略不同，王永年倾向于异化翻译，旨在向读者引介异域的语言文化现象。当遇到不可译的文字游戏时，王永年主要采用“直译＋加注”的注释补偿策略。这种策略的本质是通过显性的文字补充，强制扩充目标语读者的认知环境，使其具备进行正确推理的前提条件。在第三章中，老鼠讲述其悲惨经历时，原著利用了“tale”与“tail”的同音异义现象。爱丽丝看着老鼠的尾巴，误将“long and sad tale”理解为“long tail”。而王永年的译文为：“‘我的故事又长又悲惨！’……‘确实是条长尾巴，’爱丽丝低头看看老鼠的尾巴说”。为了弥合两者在中文里毫无逻辑关联的断裂，王永年在页面下方提供了脚注：“①这里的故事(tale)和尾巴(tail)，原文发音相同”。在关联翻译理论视阈下，王永年的注释补偿策略彻底改变了交际的博弈平衡。首先，脚注作为一种“明示”手段，直接为读者注入了源语的发音规律，填补了认知语境的缺失。然而，这种补偿是以急剧增加读者的“处理努力”为代价的。读者在阅读过程中必须中断叙事心流，将视线移至页脚进行逻辑解码。更为关键的是，这种高强度的“处理努力”改变了“语境效果”的性质。读者通过注释完成推理后，获得的不再是直觉上的幽默体验，而是一种理

性的、智力上的审美认同。尽管这种策略无法重现原著即时性的幽默，但它忠实地传递了原作者的修辞意图，实现了寻求原汁原味的异国文学体验的最佳关联。从三维分析框架看，脚注补充缺失认知线索完成跨语推理，可以显著提升读者处理努力，语境效果偏向理性认知而非直观幽默。该策略完整移植英语同音双关模因，依靠注释帮助读者接纳异域语言符号，适配具备外语基础、追求原作原貌的成年读者，不符合低龄儿童轻松阅读的需求。注释补偿是王永年处理文字游戏的核心方式，以增加阅读负担为代价留存原作修辞特色，优势是完整保留原文语言与异域文化，局限是打断叙事节奏、儿童难以理解。

4.3. 异位补偿

在荒诞文学翻译中，文字游戏的密度直接决定了文本的文体风格。当某些文字游戏因文化鸿沟绝对不可译，且同位补偿或注释补偿会破坏叙事节奏时，译者往往需要立足于宏观语境，采用异位补偿策略。异位补偿要求译者在源文本原本没有双关或文字游戏的地方，主动“创造”出幽默与双关，以此补偿在其他段落中流失的语境效果，维护整本书在宏观层面的最佳关联。赵元任在翻译过程中大量且纯熟地运用了异位补偿。例如，在假海龟介绍课程的段落中，卡罗尔原著利用了近音词将传统课程进行了荒诞化处理(如将 Reading 和 Writing 扭曲为 Reeling and Writhing，将 Addition、Subtraction、Multiplication、Division 扭曲为 Ambition、Distraction、Uglification、Derision)。而赵元任并未拘泥于原词的字面对应，而是在中文语境中重新创造了一套高度押韵且充满荒诞感的词汇系统。他将其翻译为：“‘练浮’和‘泻滞’；此外就是各门的算术——‘夹术’，‘钳术’，‘沉术’和‘丑术’”。在这里，赵元任巧妙地利用中文“加、减、乘、除”的发音，在原本没有对应关系的地方生造了“夹、钳、沉、丑”等谐音字。在后续对话中，他还创造了“底里”(地理)、“涂化”(图画)、“尖鼻化”(铅笔画)等一系列中式文字游戏。通过异位补偿，赵元任不仅弥补了因跨文化转换而必然流失的英式幽默，更向目标语文本中注入了等量的、甚至更为密集的中文幽默元素。从关联理论宏观层面来看，读者对《爱丽丝漫游奇境记》的整体认知期待是一部充满文字游戏与荒诞对话的童话。赵元任的异位补偿策略确保了这种总体的“幽默语境效果”不被折扣。读者在阅读全书时，其付出的处理努力始终能得到密集且高质量的语境效果回报，从而在宏观文本层面上构建了极为坚固的最佳关联。从三维分析框架看，异位补偿从全书宏观平衡处理努力与语境效果，弥补多处局部翻译造成的幽默缺失，维持整本小说文体统一，能够持续供给本土化笑点，全程贴合儿童读者追求趣味、轻松阅读的期待视野。而且大规模新建中文文字游戏模因，整体置换原作语言模因，能够最大化本土传播效果。异位补偿的优势是维持全书幽默密度、适配儿童阅读，局限是大幅偏离原文词汇与修辞形式。

综上所述，赵元任与王永年基于各自的翻译目的与预设读者群，采用了截然不同的补偿策略。赵元任的种类补偿与异位补偿通过大幅降低处理努力，最大化了语境的幽默效果；而王永年的注释补偿则通过增加处理努力来强行修补认知语境，保留了文本的异质性。两者均在各自设定的理论框架内，成功重塑了跨文化交际中的最佳关联。

5. 结论

5.1. 主要发现

通过对《爱丽丝漫游奇境记》原版文本及其两个经典汉译本的定性对比分析，本研究发现，文字游戏的翻译本质上是译者在不同认知环境与阅读期待之间寻求“最佳关联”的动态博弈过程。在面对跨文化交际中的关联断裂困境时，赵元任与王永年采取了截然不同的翻译补偿路径。赵元任译本偏向于重构“语境效果”，通过大量采用种类补偿与异位补偿策略，将原语中基于英语语音或语义的语言梗，巧妙转化为中文本土的谐音或修辞游戏。这种高度归化的策略极大地降低了目标语读者的“处理努力”，牺

牲了部分字面对应, 却使中国儿童读者能够无负担地直接体验到原著荒诞且幽默的审美趣味。相反, 王永年译本则更侧重于扩充读者的“认知环境”, 主要运用“直译 + 加注”的注释补偿异化策略, 原汁原味地保留了英语的语言逻辑与异国情调。尽管这在一定程度上增加了读者的阅读与“处理努力”, 却满足了读者获取源语文化知识的认知期待。两种补偿路径虽南辕北辙, 但均成功地在各自设定的翻译目的下, 为目标受众重塑了最佳关联。

5.2. 研究局限与启示

尽管本文对《爱丽丝漫游奇境记》中文字游戏的汉译策略进行了较为深入的探讨, 但仍存在以下局限性: 一是仅依靠定性文本分析, 缺少定量数据, 后续可搭建双语平行语料库, 统计各类补偿策略使用频率, 佐证现有结论; 二是对译本认知效果、读者阅读成本的判断仅依靠文本逻辑分析, 未开展读者实证调研, 可通过问卷、访谈等方式验证补偿策略的实际传播效果。

本研究将关联理论与翻译补偿理论相结合, 为儿童荒诞文学中的文字游戏翻译提供实践指导。传统的对等翻译观在面对双关语和逻辑悖论时, 往往容易陷入“不可译”的境地, 而关联理论视阈下的补偿策略则有效打破了这一局限。启示译者在跨文化文本转换中, 局部形式与字面意义的流失并不等同于交际的失败。只要译者能够敏锐地评估目标语读者的认知环境, 灵活调用同位补偿、异位补偿或注释补偿等具体策略, 在读者的“处理努力”与获得的“语境效果”之间找到恰当的平衡点, 便能有效弥补不可译性带来的意义空白。这不仅深化了学术界对文学翻译复杂语用机制的理解, 也为未来相关类型的翻译实践、特别是儿童文学的跨文化译介, 提供了极具弹性和可操作性的方法论参考。译者不能单一以“最佳关联”为唯一标准, 需结合受众期待视野与文化传播需求灵活选择补偿路径。译者可根据目标受众分层选择补偿路径: 面向低龄儿童读者优先选用种类补偿、异位补偿, 降低阅读门槛; 面向文学研究者、外语爱好者可搭配注释补偿, 完整留存异域语言文化特色, 使译文兼顾交际效果、文学审美与异域文化留存。

参考文献

- [1] Carroll, L. (2002) *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. Oxford University Press.
- [2] Delabastita, D. (2016) *Traductio: Essays on Punning and Translation*. Routledge.
- [3] He, J. (2010) The Translation of English and Chinese Puns from the Perspective of Relevance Theory. *The Journal of Specialised Translation*, No. 13, 81-99. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2010.608>
- [4] Low, P.A. (2011) Translating Jokes and Puns. *Perspectives*, 19, 59-70. <https://doi.org/10.1080/0907676x.2010.493219>
- [5] 赵元任, 译. 阿丽思漫游奇境记[M]. 北京: 商务印书馆, 2002.
- [6] 王永年, 译. 爱丽丝漫游奇境[M]. 长春: 长春出版社, 2009.
- [7] Sperber, D. and Wilson, D. (1996) *Relevance: Communication and Cognition*. 2nd Edition, Blackwell.
- [8] Gutt, E.A. (2000) *Translation and Relevance: Cognition and Context*. 2nd Edition, Routledge.
- [9] 赵彦春. 关联理论对翻译的解释力[J]. 现代外语, 1999(3): 276-295.
- [10] 林克难. 关联翻译理论简介[J]. 中国翻译, 1994(4): 8-11.
- [11] Attardo, S. (1994) *Linguistic Theories of Humor*. Mouton de Gruyter.
- [12] Yus, F. (2003) Humor and the Search for Relevance. *Journal of Pragmatics*, 35, 1295-1331. [https://doi.org/10.1016/s0378-2166\(02\)00179-0](https://doi.org/10.1016/s0378-2166(02)00179-0)
- [13] Harvey, K. (1995) A Descriptive Framework for Compensation. *The Translator*, 1, 65-86. <https://doi.org/10.1080/13556509.1995.10798950>
- [14] Herve, S. and Higgins, I. (1992) *Thinking Translation: A Course in Translation Method*. Routledge.
- [15] Baker, M. (2011) *In Other Words: A Coursebook on Translation*. 2nd Edition, Routledge.
- [16] Bulut, T. and Almarbrouk, N. (2020) The Functions of Puns in “Alice's Adventures in Wonderland”. *The Reading Matrix: An International Online Journal*, 20, 172-185.