


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Навчально-науковий інститут філології  
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії

**«Жанрово-стилістичні  
особливості манхви та специфіка їх перекладу українською мовою»  
(на основі робіт “떨망 이후의 세계”, “내가 키운 S 급들”)**

**Кваліфікаційна робота**  
на здобуття ОС «Бакалавр»  
здобувачки першого рівня вищої освіти 4  
року навчання (денна форма)  
Галузь знань 03 – гуманітарні науки,  
Спеціальність 035.066 Філологія (східні  
мови та літератури (переклад включно),  
перша – корейська),  
ОПП «Корейська мова і література та  
переклад, англійська мова»  
**Оксінь Наталії Сергіївни**

**Науковий керівник:**  
ас. кафедри мов і літератур Далеко Сходу  
та Південно-Східної Азії Кінджибала О.С.

**Рецензент:**  
ас. Аліменко О. С.

«Допущено до захисту»  
протокол засідання кафедри мов і літератур  
Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
Протокол №11 від 24 травня 2023р.  
Завідувач кафедри \_\_\_\_\_ доц. Ісаєва Н.С.

КИЇВ - 2023

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП .....</b>	<b>3</b>
<b>РОЗДІЛ 1. МАНХВА (만화), МЕТОДИ ТА ТЕХНІКИ ПЕРЕКЛАДУ .....</b>	<b>6</b>
1.1 Етапи становлення манхви в діджитал просторі .....	6
1.1.2. Ісекай як жанр .....	9
1.2 Методи та техніки перекладу .....	15
<b>Висновки до першого розділу .....</b>	<b>21</b>
<b>РОЗДІЛ 2. ПЕРЕКЛАД КЛЮЧОВОЇ ТА УНІКАЛЬНОЇ ЛЕКСИКИ     МАНХВ .....</b>	<b>23</b>
2.1. Особливості перекладу основних понять у світі манхви «S-ранги, яких я виховав» .....	23
2.2. Особливості перекладу основних понять у світі манхви «Світ після падіння» .....	28
2.3 Переклад власних назв .....	32
<b>Висновки до другого розділу .....</b>	<b>40</b>
<b>РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ІГРОВОЇ СИСТЕМИ     МАНХВИ .....</b>	<b>41</b>
3.1. Переклад “вікна статусу” .....	41
3.2. Переклад системних повідомлень .....	49
<b>Висновки до третього розділу .....</b>	<b>58</b>
<b>ВИСНОВКИ. ....</b>	<b>59</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>61</b>

## ВСТУП

У зв'язку з підвищенням рівня популярності манхв (корейських коміксів) в Україні постало питання жанрових та стилістичних особливостей перекладу нових для літературного ринку України робіт.

Останні роки, під впливом халлю (한류), популярність контенту створеного в Республіці Корея (РК) лише зростає. Особливо популярними на сьогоднішній день є манхви.

*Актуальність* дослідження жанрово-стилістичних особливостей перекладу манхв в жанрі фентезі полягає у тому, що в Україні зараз лише зростає потреба в україномовному контенті, який буде відповідати потребам споживачів. Стилїстика та особливості перекладу робіт жанру фентезі є дуже специфічними, адже перекладач має усвідомлювати, що знає реципієнт з даної теми, а що ні.

*Метою* даного дослідження є аналіз жанру, який притаманний манхвам другого та третього покоління, що були створені під впливом хвилі популярності робіт про реінкарнацію в інших світах або потрапляння в них. Цей жанр притаманний корейським манхвам та японським мангам, лайт-новелам, а також сучасній китайській літературі (маньхуа, дунхуа та новели). Аналіз даного жанру в майбутньому дозволить дослідити та класифікувати більше подібних робіт, а також виокремити та класифікувати лексику, яка притаманна роботам даного жанру.

*Об'єктом* даного дослідження стали роботи з онлайн платформи 네이버 웹툰 (NAVER WEBTOON). Перша робота «S -ранги, яких я виховав» (내가 키운 S 급들), манхва, яка заснована на однойменній веб-новелі автора Geunseo, та манхва «Світ після падіння» (멸망 이후의 세계), першоджерелом якої є веб-новела автора Sing-Shong.

*Предметом* дослідження були обрані ключові фрази манхв, власні назви, а також лексика ігрової системи, яка зустрічається в обох манхвах.

Для дослідження були взяті 7 перших частин з кожної манхви. Вважаємо, що дана вибірка глав є найбільш коректною для того, щоб показати найважливіші аспекти жанрово-стилістичних особливостей перекладу робіт даного спрямування. Так як в цих частинах проявляються всі деталі, які є важливими для даного дослідження, а саме інтегровані у світ ігрові системні повідомлення; власні назви та імена фантастичних створінь, та предметів.

«S-ранги, яких я виховав» та «Світ після падіння» класифікуються на платформі 네이버 웹툰, як фентезі та екшн. Також в обох роботах присутні елементи піджанру ісекай, який не так давно виокремився в жанрі фентезі. Крім того, роботи наповнені бойовими сценами, проте переклад ономапоєї не був метою даного дослідження, тому переклад звуків та звуконаслідування не був взятий до уваги.

Тема перекладу манхви (вебтунів) в українському науковому просторі не є висвітленою, тому робота буде спиратись в більшості на зарубіжні джерела, а також публіцистичні роботи (статті новинних сайтів тощо).

**Завданнями** даної роботи є:

1. узагальнити значення поняття «вебтун»
2. аналіз особливостей жанру ісекай;
3. визначити найоптимальніші методи та техніки перекладу манхв;
4. проаналізувати переклад ключової та унікальної лексики манхв включно з власними назвами;
5. дослідити методи перекладу інтегрованої ігрової системи.

У практичній частині запропонованого дослідження ми проаналізуємо переклад цікавих, на нашу думку, елементів манхв жанру фентезі. Особлива увага буде приділена перекладу лексики, яка є унікальною для всесвітів, які

створені авторами манхв. Крім того, буде досліджено стиль мовлення ігрової системи і запропоновано варіанти її адаптації, спираючись на сюжет манхви.

У майбутньому дана робота може стати основою для більш глибокого дослідження теми перекладу манхви жанру фентезі, в особливості лексики, яка найчастіше використовується авторами даного жанру, що дозволить усталити та систематизувати переклад лексики притаманної для жанру ісекай з використанням інтегрованих ігрових механік. Крім того, робота може стати початком для дослідження жанру ісекай з літературознавчого напрямку у вітчизняному літературознавстві.

## РОЗДІЛ 1. МАНХВА (만화), МЕТОДИ ТА ТЕХНІКИ ПЕРЕКЛАДУ

### 1.1 Етапи становлення манхви в діджитал просторі

Масштаб індустрії культурного контенту в РК станом на 2019 рік налічував приблизно 100 трильйонів вон [김수철, 이현지, с.96], 1 трильйон доходу в даній індустрії надходить від манхв.<sup>[20]</sup>

*Манхва* (만화) — це корейський еквівалент терміну «манга» (漫画 マンガ) (та корейський термін), який використовується для позначення коміксів. Як і японський термін «манга», у корейській мові слово «манхва» використовується для позначення коміксів незалежно від країни походження, однак, коли він використовується будь-якою іншою мовою, то позначає роботи виключно комікси корейського походження.<sup>[34]</sup>

Оригінально манхвами вважались лише ті роботи, які були випущені в друкованому форматі. Проте, із розвитком інтернету та діджиталізацією з'явилась потреба в перенесенні розважального контенту (такого як манхви, книги та інше) у віртуальний простір. Таким чином, у 2003 році DAUM (다음) (друга за популярністю пошукова система в Республіці Корея після NAVER)<sup>[23]</sup> створює першу платформу для публікації коміксів онлайн під назвою DAUM WEBTOON таким чином запускаючи таке поняття, як вебтун у світ.<sup>[12]</sup> А вже за 2 роки, у 2005, схожу платформу для публікації манхв онлайн створила компанія NAVER.

*Вебтун* (웹툰) – підвид коміксів, які створюються для зручного читання на смартфонах.<sup>[40]</sup> Слово вебтун (webtoon) ймовірно за все з'явилося від поєднання таких англійських слів як “web” і “cartoon”.<sup>[28]</sup> Вебтуни – це роботи з 50-60 фрагментами, які містять текст, зображення (зазвичай кольорове) та інколи мультимедіа (звук тощо). Нові глави зазвичай виходять з певною періодичністю і часто мають неочікувані закінчення, роботи можуть бути розділені на сезони. Вебтуни — це нова форма контенту, розроблена для корейського цифрового

середовища.<sup>[15]</sup> Хоч “webtoon” і позначає комікси, які опубліковані онлайн, даний термін широко використовується в основному для позначення саме коміксів корейського походження.<sup>[19]</sup>

Крім того, з популяризацією онлайн коміксів з’явився їх новий формат, який був спрямований на те, щоб адаптувати комікси до нових реалій, а саме - телефонів. Варто зазначити, що саме з появою смартфонів, вебтуни перестали бути горизонтальними (що було зручно при читанні з комп’ютера) і стали вертикальними з “безкінечною” сторінкою. Тобто, при читанні не потрібно перемикає сторінки, а просто гортати до низу.<sup>[28]</sup>

З часом, коли вебтуни почали набирати популярність<sup>[39]</sup>, такі онлайн-платформи, як “NAVER WEBTOON” та “Lezhin”, почали створювати офіційні переклади найпопулярніших робіт на своїх платформах задля популяризації робіт за кордоном, що також стало частиною халлю (한류). Станом на сьогоднішній день існують офіційні переклади багатьох робіт англійською, в’єтнамською, французькою та іншими мовами.

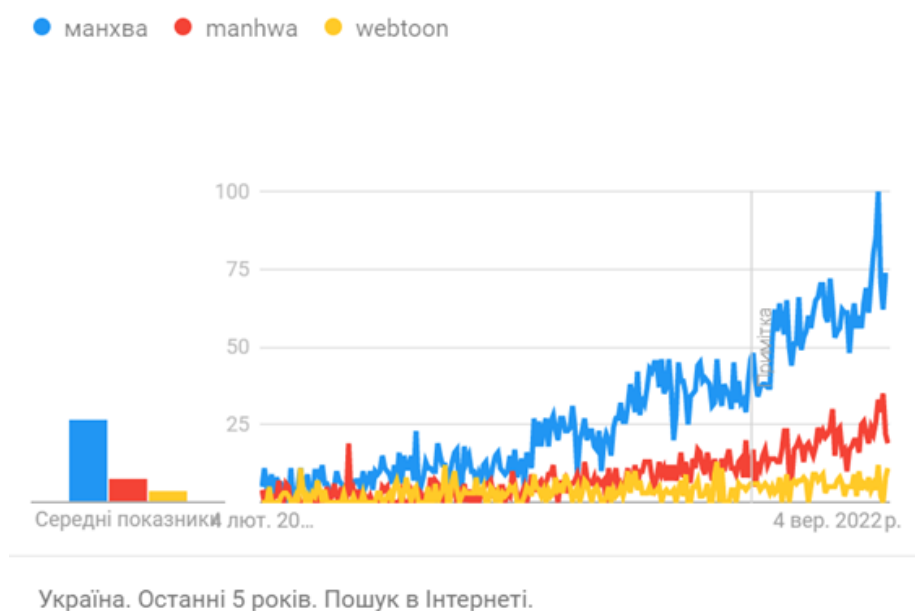
Існують наступні платформи для читання вебтунів: 네이버 웹툰 (WEBTOON), 카카오 페이지 (KAKAOPAGE), 레진코믹스 (Lezhin Comics) Tapas, Bomtoon, Toomics та інші. Багато з цих платформ впровадили систему pay-to-read (плати, щоб читати) інакше кажучи монетизацію, щоб заробляти на випуску діджитал манхви.

Надалі нами в даній роботі буде ототожнено значення манхва та вебтун для більш комфортного викладення та сприйняття інформації. Адже вебтун – це не жанр коміксів, а лише форма графічного наративу. Тому, щоб не було плутанини, надалі буде використовуватись слово “манхва” для позначення робіт, які були випущені на території Республіка Корея не залежно від формату випуску (діджитал чи фізично), а також авторами, які там публікуються, але не є резидентами країни. На території України термін “манхва” використовується

дистриб'юторами літератури та видавництвами для позначення робіт, які походять з РК.

Манхви, як і книги, випускаються в різних жанрах, щоб задовольнити потреби читачів будь-якого віку та статі. Наприклад: романтика, наукова фантастика, фантастика, фентезі, комедія і т.д. Ці роботи можуть піднімати різні внутрішні проблеми людини, як сприйняття себе ('여신강림' «Істина краса»), або зовнішні проблеми суспільства, що простежується в роботах багатьох жанрів («외모지상주의» «Лукізм», «싸움독학» «Бої в прямому ефірі»).

Відповідно до графіку (Малюнок 1), вебтуни (манхви) продовжують стрімко набирати популярність починаючи з 2018 року. В інтернет пошуку читачі взаємозамінюють слова «вебтун» (웹툰) та «манхва» (만화) для спрощення пошуку, хоча в корейській мові ці два терміни позначають трохи різне.



**Малюнок 1: популярність запитів слів «манхва», «webtoon», «manhwa» на території України у період з 2017 по 2022 рік.**

Ми вважаємо, що манхви можуть формувати у читачів лінгвокультурну обізнаність, тому перекладаючи даний вид літератури можемо сформувати культурну обізнаність громадян України в культурі Республіки Корея, як країни

далекого сходу. Крім того, звертаючи увагу на Малюнок 1, ми можемо побачити потребу в створенні первинного перекладу манхв українською мовою задля уникнення проникнення кальок та неточного передання змісту та сенсу манхв.

### 1.1.2. Ісекай як жанр

Останні роки на ринку манхв є особливо популярним жанр, який прийшли з японських лайт-новел та манг. Таким жанром є «ісекай» та його варіації у жанрі фентезі.

Ісекай (異世界) в перекладі з японської мови означає «інший світ».<sup>[39]</sup>Цей термін використовується для позначення історій жанру фентезі, основні події яких відбуваються за межами «реального», повсякденного світу. Поняття «інший світ» може бути просторовим (інша планета, інший вимір), часовим (потрапляння головного героя в майбутнє або минуле)<sup>[16]</sup>.

Таким чином, історії «ісекай» можуть містити у собі такі елементи:

- Подорож (під час цього головний герой дізнається деталі про світ в який потрапив);
- Бойові історії (під час яких розкриваються деталі силового балансу фантастичного світу, розказується про магію або її альтернативу в залежності від світу);
- Наукова фантастика (наприклад, потрапляння у світ гри або подорожі у часі за допомогою технологій).

Ісекай почав формуватися ще у 1990х роках, проте почав набирати свою популярність в Японії, коли Рєкі Кавахара (川原 礫) випустив ранобе (ラノベ) під назвою «Майстри меча онлайн» (Sword Art Online) у 2002 році. Аніме-адаптація (2012) якої задала новий тренд в напрямку фентезійних аніме, манг, ранобе тощо.<sup>[30]</sup> Під її впливом і формувався повноцінний пласт робіт, які відносять до під-жанру «ісекай».

Проте не можна сказати, що Рекі Кавахара став засновником цього жанру, адже до виходу його роботи «Майстри меча онлайн» існували такі популярні твори як «Таємнича гра» (ふしぎ遊戯) (1992 рік) авторки Ватасе Ю (渡瀬悠宇), «Інуяша» (1996 рік) (犬夜叉) авторки Такахаші Руміко (高橋留美子), «섹시한 못난이» авторки Хван Мірі (황미리) (1999 рік) та інші.

Жанр почав розширюватись і вбирати в себе нові особливості, які стали класичними тропами для формування фентезі історії жанру ісекай. Більшість ісекай історій про людину з Землі (з реального світу), <sup>[39]</sup> у манхвах, ця людина завжди є резидентом Республіки Корея. Ці люди можуть потрапити в інший світ декількома шляхами: 1. переродитись (що є «ісекай тенсей» (異世界轉生); 2. бути переміщеними за допомогою порталів; сили богів <sup>[38]</sup> (ісекай тен'і 異世界轉移); 3. самостійно знайти шлях в інший світ (портал, магічний предмет тощо). Головний герой на початку історії завжди не є прийнятим суспільством реального світу або є занадто звичайною людиною (з яким пересічний читач може легко ототожнити себе), проте в іншому світі він стає центральною фігурою (завдяки силі, знанням тощо).

Проте, ми не можемо ігнорувати існування такого піджанру як реверс-ісекай (зворотній ісекай), де людина з іншого виміру (світу, планети, часу тощо) потрапляє в наш (реальний, повсякденний) світ. Даний піжанр зберігає майже всі основні характеристики звичайного ісекаю.

Відповідно до графіку від Google Trends (Малюнок 2) у період з 2018 по 2022 рік запит «ісекай», “isekai” почав набирати свою популярність у 2019 році з локдауну через COVID-19, коли людям вже набридло сидіти вдома і вони шукали, що ж їх може відволікти. Таким спасінням стали манги та манхви жанру «ісекай», які показували цікаве і вільне життя головних героїв в інших яскравих світах.



**Малюнок 2: Популярність слів «ісекай», “isekai” в українському пошуку з 2018 по 2022 рік.**

Достеменно не відомо, коли і як корейські автори запозичили жанр ісекай з Японії.

Ісекай може бути поєднаний з будь-яким іншим жанром. Наприклад, романтичний ісекай-переродження – «Наречена герцога за контрактом» (그녀가 공작저로 가야 했던 사정), романтичний ісекай-переродження з ігровими елементами – «Єдиний вихід для злодійки – смерть» (악역의 엔딩은 죽음뿐), ісекай з поверненням в минуле – «Ще раз на світло» (다시 한 번, 빛 속으로), ісекай з поверненням у минуле з використанням ігрових механік (систем) «S-ранги, яких я виховав» (내가 키운 S 급들<sup>[43]</sup>) та інші варіації.

Ісекаї в яких з’являються ігрові механіки, якими користується головний герой та\або всі жителі фентезійного світу, щоб підвищити свій рівень сили, серед читачів отримав назву «ранкери». В роботах цього жанру з’являються певні ігрові терміни, такі як «система» і «системні повідомлення», а також герої твору стають «гравцями», і мають справу з «характеристиками» та «навичками». Найчастіше «ранкером» є головний герой, в якого індивідуальний доступ до системи (наприклад ‘나 혼자만 레벨업’ «Тільки я візьму новий рівень»), але є роботи, де більшість персонажів має таку саму «систему» (наприклад ‘내가 키운 S 급들’ «S -ранги, яких я виховав»).

В період з 2017 по 2022 рік в Кореї на таких платформах як 네이버 웹툰 (NAVER WEBTOON), 네이버 시리즈 (NAVER Series), 카카오페이지 (KAKAOPAGE) та інших, вийшло приблизно 160 манхв жанру фентезі в яких основну роль відіграє «ігрова система».

Відповідно до графіку від Google Trends (Малюнок 3) у період з 2018 по 2022 рік запит слів «ранкер» та «ranker» почав набирати свою популярність у 2019 році, а свого піку досягли у 2021 році, коли манхви остаточно вийшли на міжнародний ринок, як частина халлю.



**Малюнок 3: популярність слів «ранкер» та «ranker» у період з 2018 по 2022 рік.**

Таким чином, у історіях, які будуть досліджуватись «내가 키운 S급들» (S-ранги, яких я виховав) та «멸망 이후의 세계»<sup>[44]</sup> (Світ після падіння), історія головного героя стає схожа на рольову гру (RPG - role-playing game), де він намагається підняти свої характеристики, щоб стати найкращим.

Даний жанр розрахований на чоловічу аудиторію від 12 років, але жанр є не менш популярним серед жіночої аудиторії, яка зацікавлена в історіях про здібності та битви.

Відповідно до статті та порталі Techopedia (2020) традиційні рольові відеоігри (RPG), система яких застосована в манхвах, які досліджуються в даній роботі, мали п'ять основних елементів:

1. Можливість покращувати свого персонажа протягом гри, підвищуючи його статистику або рівень.<sup>[36]</sup>

2. Бойова система на основі меню з декількома варіантами навичок, заклинань та активних сил, а також активна система інвентарю з ношеним спорядженням. [36]
3. Центральний квест, який проходить через всю гру у вигляді сюжетної лінії та побічних квестів.
4. Можливість взаємодіяти з елементами оточення або сюжетної лінії за допомогою додаткових здібностей. [36]
5. Існування певних класів персонажів, які визначають характеристики, навички, вміння та заклинання персонажа (наприклад, чарівник, злодій, воїн тощо). [36]

Проте, автори манхв використовують не всі характеристики рольових ігор в своїх роботах. Наприклад, у роботі «S-ранги, яких я виховав» автор поєднує систему підвищення рівнів і статистики за певними критеріями та можливість взаємодіяти з іншими персонажами за допомогою спеціальних здібностей, які на пряму впливають на них.

Варто зауважити, що ігрова система може відповідати архітектурі отоме-ігор, які, в своїй більшості, розраховані на жіночу аудиторію і спираються на розвиток романтичних відносин між головною героїнею та чоловічими персонажами, на фоні розвитку основного сюжету. Дані ігри реалізуються у форматі візуальних новел або симуляторів побачень.<sup>[42]</sup> Саме така система робить впізнаваною роботи даного напрямку.

Роботи в жанрі фентезі, в першу чергу, мають широкий лор – сукупність основної інформації про світ твору (канон), його походження та його особливості,<sup>[27] [32][34]</sup> що може бути описано словами, яких не існує в нормативному словнику корейської мови. Інакше кажучи, деякі предмети та створіння можуть бути названі таким чином, що точного відповідника цьому знайти буде неможливо в усіх національних словниках, адже слова, найчастіше, є запозиченнями англійської мови. Відповідь може бути лише на форумах для вивчення

корейської мови, таких як «Hi Native» та «Tandem», де реальні люди, які знаходяться в мовному середовищі можуть дати відповідь на запитання.

Іншою проблемою є власні назви монстрів, матеріалів та зброї, які є частиною «нового світу». Кожна робота має щось спільне, як і щось, що кардинально відрізняється. Якщо система є завжди стандартною: всі фрази є чіткими, короткими і зрозумілими; вікно статусу коротко показує характеристики героя, що є точною копією вікна, яке бачать люди, які грають в комп'ютерні ігри жанру RPG.

Рольова система, або просто система, часто вважається синонімом до ігрової механіки завдяки якій регулюється сама гра. Більш широке трактування системи включає в себе: правила створення персонажу, правила прокачки персонажу і так далі.<sup>[25]</sup>

У більшості випадків рольова система, яка є частиною сюжету манхви, дала збій і є імбалансною. Таким чином, головний герой твору може стати занадто сильним навіть з низькими характеристиками на початку. Як правило, система дає такий «збій» після смерті головного героя або коли він знаходить секретний артефакт на локації.

В ісекай тенсей і ісекай тен'і (до обох цих варіацій ісекаю можуть належати історії в яких використовуються ігрові системи) зазвичай існує два варіанти того, як головний герой отримує свої вміння:

1. здобуває силу, яка за мірками нового світу є неймовірною будь-яким шляхом; [с.98 Tani Levy] <sup>[38]</sup>
2. має набір навичок, знань або технологій, які він “приносить” з собою в новий світ і ті одразу стають до користі. [с.98 Tani Levy] <sup>[38]</sup>

Варто зазначити, що переклад системи головного героя манхви вимагає від перекладача обізнаності в ігровій лексиці та розумінні як виглядають ігри в цілому. Проте, на нашу думку, є важливим створення системи перекладу яка буде

найбільш оптимальною для адаптації манхв жанру фентезі, а саме ісекаїв різного спрямування.

## 1.2 Методи та техніки перекладу

Для забезпечення адекватного перекладу і адаптації будь якого твору написаного іноземною мовою потрібно мати певну теоретичну базу, яка забезпечує для цього підґрунтя.

Варто зазначити, що потреба в перекладах та перекладачах була спрямована швидкою та невідвратною глобалізацією світу та розвитком політичних, економічних, культурних зв'язків між країнами. Таким чином, перекладознавство дуже скоро стало привілейованою <sup>[6]</sup> та високооплачуваною професією, а дослідженнями перекладу займалися не лише філологи, а й соціологи та філософи.

Переклад має велике суспільне значення. Завдяки перекладу різні спільноти можуть отримувати і мати майже однаковий рівень інформаційної забезпеченості. <sup>[6]</sup>

Переклад дозволяє не лише набувати знання з інших культур перекладаючи доробки іноземних авторів та\або новини, а також допомагає популяризувати і розвивати власну культуру публікуючи доробки вітчизняних авторів різними іноземними мовами. <sup>[6]</sup>

Важливо розділяти усний та письмовий переклад. Дана робота зосереджена на письмовому перекладі манхви, тому буде розглянуто класифікацію письмового перекладу.

В ХХ столітті дослідник Т. Севорі намагався створити класифікацію перекладу, таким чином вивівши 4 типи <sup>[5]</sup>:

1. досконалий переклад (оголошення тощо); <sup>[5]</sup>
2. адекватний переклад (сюжетні твори); <sup>[5]</sup>

3. без назви. Має на увазі переклад класичних творів, де форма викладення так само важлива як і сам зміст. <sup>[5]</sup>
4. близький до “адекватного”, викликаний практичною потребою перекладу наукових і технічних текстів. <sup>[5]</sup>

Дане дослідження спрямоване на дослідження жанрово-стилістичних особливостей перекладу манхви з корейської мови українською, а манхва є художнім твором, тому, увагу буде приділено особливостям перекладу художніх творів.

Художній стиль вважається одним з найскладніших для перекладу. Художній переклад є результатом творчої роботи перекладача, який створює нові форми зберігаючи зміст. Даний процес є достатньо непростим, так як вибір лексики, яка є стилістично відповідною тексту та його змісту є виключно суб’єктивними думкою та відчуттям перекладача<sup>[4]</sup>. Ми підтримуємо думку М. Шемуди про те, що певній мірі перекладача можна вважати “автором” твору, який він перекладає<sup>[7]</sup>, так як його особистість напряду впливає на вибір лексики та постановку речень. *“За допомогою перекладу мови контактують, взаємозбагачуються і змінюються”*. (Шемуда М.Г.)

Перша мова перекладача впливає на світогляд, а це в свою чергу впливає на те, як перекладач бачить всесвіт і сприймає його. Від цього залежить те, як перекладач буде передавати і адаптувати текст з іноземної мови, автор якого бачить і сприймає світ зовсім не так.<sup>[7]</sup> Не менш важливим фактором є міжкультурна специфіка, яка впливає на сприйняття твору реципієнтом (читачем). *“Розгляд культурної специфіки у площині протиставлення «своє» – «чуже» засвідчує, що, сприймаючи «свою» культуру, реципієнти наділяють її позитивними якостями, визнають нормою, натомість «чужа» культура оцінюється як певне відхилення від норми”*. (Шемуда М.Г.)

Розглянемо методи перекладу, які в своїй роботі вивів П. Ньюмарк, яких налічується вісім. <sup>[14]</sup>

1. *Дослівний переклад*: слова перекладаються в їх найзагальнішому значенні незалежно від контексту, порядок слів відповідає нормам мови перекладу (МП).<sup>[14]</sup>
2. *Буквальний переклад*: граматичні конструкції мови оригіналу (МО) перекладаються найближчим еквівалентом мови перекладу (МП), слова перекладаються окремо.<sup>[14]</sup> Буквальний переклад з'являється лише тоді, коли в двох мовах є структурні, лексичні та морфологічні еквіваленти.<sup>[13]</sup>

Вищезазначений тип перекладу може бути досягнений трьома способами:

1. запозичення; 2. калькою; 3. буквального перекладу.<sup>[13]</sup>

3. *Достовірний переклад*: відтворення точного контекстуального значення оригіналу в межах граматичних структур перекладу; переклад культурних слів та збереження граматичної та лексичної "ненормальності" перекладу.<sup>[14]</sup>
4. *Семантичний переклад*: перекладач має враховувати естетичну цінність МО, йдучи на компроміс зі "змістом" там, де це доречно, щоб у готовому варіанті не було асонансів, гри слів чи повторів; можна перекладати менш важливі культурні слова культурно нейтральними третіми або функціональними термінами, а не культурними еквівалентами<sup>[14]</sup>
5. *Адаптація*: зазвичай використовується для перекладу художніх творів; теми, персонажі, сюжети зберігаються, а культура МП перетворюється на культуру МО.<sup>[14]</sup>
6. *Вільний переклад*: передання змісту без стилю оригіналу.<sup>[14]</sup>
7. *Ідіоматичний переклад*: відтворення оригінального посилу за допомогою просторіч та ідіом там, де його немає.<sup>[14]</sup>

8. *Комунікативний переклад*: передання точного контекстного значення оригіналу так, щоб це було зрозуміло читачу.<sup>[14]</sup>

Lucía Molina і Amparo Hurtado Albir у своїй роботі виділяють і описують техніки, які використовуються для непрямого перекладу тексту.

- Еквівалентність. Використання зовсім інших слів, які несуть той самий сенс. Використовується та перекладу прислів'їв та приказок.<sup>[14]</sup>
- Транспозиція. Заміна частини мови: дієслово на іменник, дієслово на прикметник.<sup>[13]</sup>
- Компенсація. Техніка використовується, коли фраза з МО не може бути перекладена в тому самому місці в МП і змінює свою позицію в тексті.<sup>[13]</sup>
- Концентрація і ліквідація. При концентрації, слово яке описується позначається більшою кількістю описових слів. При ліквідації використовується менше описових слів для опису сигніфікат.<sup>[13]</sup>
- Підсилення і економія. Підсилення використовується, коли в МП з'являються синтаксичні або лексичні провали. Зворотній процес називають економією.<sup>[13]</sup>
- Експлікація і імплікація. Експлікація - це процес пояснення чогось, що не образу зрозуміло із контексту чи ситуації. Імплікація - це процес скорочення інформації, яка сама себе пояснює за контекстом чи ситуацією.<sup>[13]</sup>
- Узагальнення і уточнення. Узагальнення - переклад визначень і термінів більш загальними еквівалентами. Уточнення - переклад загальної інформації, конкретними термінами.<sup>[13]</sup>
- Інверсія. Переміщення слова або фрази на інші позиції в тексті за яких текст читається більш природно МП.<sup>[13]</sup>

Не менш важливою технікою при перекладі є зноски, які мають дві основні функції. По-перше, дати читачу більше інформації про історичний контекст і

культурний контекст. По-друге, пояснити невідомі для читача топоніми, предмети, навести іншу систему вимірів (якщо це потрібно) тощо.<sup>[14]</sup>

Проте, як зазначає Терехова С.І. в сучасному перекладознавстві виділяють два основних методи перекладу<sup>[5]</sup>:

- семантичний;
- комунікативний.

Варто зауважити, що в залежності від жанру та стилю твору, який перекладається будуть використовуватись та поєднуватись різні методи перекладу.

Отже, можна зазначити, що при перекладі художнього твору перекладачу потрібно проявляти гнучкість та фантазію, для того, щоб зробити текст МО максимально зрозумілим і близьким для читачів мови МП.

Тому при перекладі художніх творів, а саме двох манхв, нами були використані наступні методи перекладу, а саме дослівний переклад, ідіоматичний та комунікативний переклад, де це було можливо використовувався метод адаптації і семантичного перекладу. А також низку технік, які зазначені в даному розділі: інверсію, зноски та інше.

Окрім того, при перекладі існує певна група лексики, яка не підлягає перекладу, а саме:

#### 1. Предменні назви:

- географічні реалії: назви рослин, населених пунктів тощо
- етнографічні реалії: назви страв, одягу, житла, транспорту, знаряддя праці тощо<sup>[6]</sup> (Терехова С.І.) [с.9-10]

#### 2. Суспільно-політичні реалії:

- реалії-назви одиниць адміністративно-територіального устрою, населені пункти
- назви органів влади

- реалії власне суспільно-політичного життя
- військові реалії <sup>[6]</sup> (Терехова С.І.) [с.10]

3. «Свої» (національні, локальні та мікролокальні одиниці) та “чужі” реалії (інтернаціоналізми тощо) <sup>[6]</sup> (Терехова С.І.) [с.10]

Надалі інформація про лексику, яка не перекладається буде застосована при аналізі власних назв та топоніма в манхвах, які будуть розглянуті в 3 та 4 розділах роботи. Таким чином у перекладача, з’являється варіативність при адаптації тексту, коли є можливість транслітерувати назву або адаптувати її спираючись на персональні переконання та аудиторію, яка буде споживати переклад.

## Висновки до першого розділу

Було з'ясовано, що слово webtoon з'явилося від поєднання слів web та cartoon. Процес діджиталізації зумовив появу нового наративного стилю в коміксах - вебтунів. Завдяки цифровізації, автори манхв отримали більше свободи в творенні своїх робіт, а також можливість глобалізувати їх за допомогою компаній, які створювали платформи для зручного поширення контенту створеного в цифровому просторі. Було з'ясовано, що вебтун є продуктом еволюції і розвитку розважальної індустрії РК.

Ісекай почав своє становлення у 1990х роках в аніме та манзі. Було виявлено два основних типи ісекаю: ісекай тен'і (переміщення) та ісекай тенсей (переродження). Герої не обов'язково переміщуються в інший світ, вони можуть переміщуватись\перероджуватись в іншому часі (минуле\майбутнє), опинитись на іншій планеті тощо. Головною умовою ісекаю є те, що головний герой йде з повсякденного (звичного світу).

Варто зауважити, що сам ісекай так само може поділятися на різні типи в залежності від того, що зі сюжетом відбувається в історії. З розвитком і популяризацією ігор ісекай ввібрав в себе їх особливості, лексику, яка була повністю чи частково запозичена з ігор.

Виділяють різні типи перекладу відповідно до їх фінальної цілі: художній переклад, науково-технічний переклад та суспільно-публіцистичний.

Існує вісім основних методик перекладу, які використовуються задля забезпечення адекватності перекладу та адаптація тексту. Методи перекладу є наступними: дослівний, буквальний, достовірний, семантичний, адаптація, вільний переклад, ідіоматичний, комунікативний.

Крім того, було розглянуто техніки непрямого перекладу, які застосовуються для адаптації текстів (в основному) художнього стилю. Такими техніками є: еквівалентність, транспозиція, компенсація, концентрація і

ліквідація; підсилення і економія; експлікація і імплікація; узагальнення і уточнення, інверсія.

Також, була розглянута група лексики, яку ми не можемо перекладати: топонімі, етнографічні реалії, тощо.

## РОЗДІЛ 2. ПЕРЕКЛАД КЛЮЧОВОЇ ТА УНІКАЛЬНОЇ ЛЕКСИКИ МАНХВ

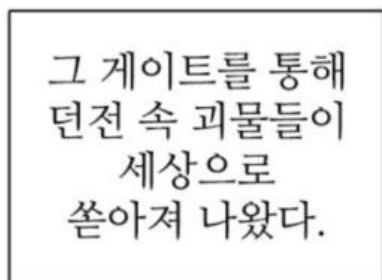
### 2.1. Особливості перекладу основних понять у світі манхви «S-ранги, яких я виховав»

Переклад лексики, яка є важливою для творення сюжету є дуже важливим. Багато історій вводять такі поняття як: гільдія, портал, башта і т.д. Манхви, на основі яких проводиться дослідження також не є винятками і використовують таку лексику, щоб описати нові реалії життя людей.

Перше слово, яке є важливим для перекладу зустрічається вже в назві самої манхви, це слово ㄱ. Воно має декілька значень, а також може бути суфіксом чи префіксом, в залежності від його позиції. ㄱ, яке походить від даного ієрогліфа 級 може мати два значення в залежності від контексту, проте при перекладі використовується в значенні 등급/층계, що означає рівень або ранг. Таким чином, дане слово використовується для позначення професіоналізму у різних сферах, наприклад: рівень володіння корейською мовою визначається від 1 до 6 рівня (ㄱ); рівень професіоналізму в тхеквондо також визначається словом ㄱ; може показувати рівень посади в будь-якій організації. Саме тому при комбінації слова ㄱ з англійською літерою S, яка позначає рівень професіоналізму героїв, ми використовуємо такий переклад як “ранг”.

Вищезгадана манхва використовує систему рангів, яка позначається англійськими літерами від F (найнижчий) до S (найвищий). Варто зазначити, що дана система вперше зустрічається в назві самого твору «내가 키운 S 급들», де ми можемо бачити англійську літеру S записуно разом зі словом ㄱ, що позначає S-ранг, тобто найвищий. Проте, ми не можемо проігнорувати частку 들, яка робить із S ㄱ - множину. Саме тому, при перекладі ми записуємо не S-ранг (як щось одне), а «S-ранги» у множині.

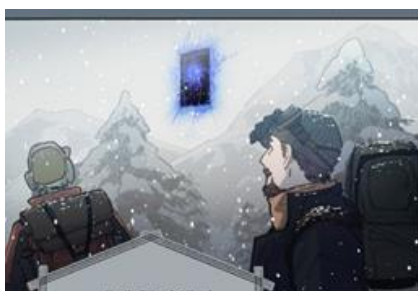
Далі буде розглянуто поняття важливі для розуміння світу у роботі «S-ранги, яких я виховав», а саме: портал, скіл, данжен та інші.



### 게이트 - портал.

Перше слово, яке є важливим для даного всесвіту є **게이트**. Слово англomовного походження, яке відноситься до поняття конгліш (콩글리시). На жаль, наукове суспільство досі не прийшло до єдиного визначення, що таке конгліш. Конглішем вважаються слова повністю запозичені з англійської мови і записані корейською системою письма – хангилом (한글), а також які були змінені відповідно до корейської норми вимови<sup>[12]</sup>. Запозичені слова можуть бути поєднані з питомою корейськими словами утворюючи нові слова.<sup>[3]</sup> Тобто слово **게이트** походить від англійського слова *gate* (ворота).

Проте, в контексті даного всесвіту дане слово не може бути перекладене, як «ворота» українською мовою, адже буде плутати читача. Тлумачний словник



української мови визначає «ворота», як архітектурну споруду, яка є проїздом або проходом в огорожі між будівлями тощо, а також ворітниця, що його закривають.<sup>[22]</sup> У даному випадку буде краще дотримуватись такого варіанту перекладу слова **게이트**, як «портал» маючи на увазі прохід з одного простору в інший.



Слово **현상** (явище) надалі задля уникнення тавтології використовується у двох значеннях як «явище» та як «портал».

Наприклад, на обидвох фреймах використовується слово **현상**, проте у другому випадку нами як перекладачем було прийняте рішення замінити слово

“явище” на портал, щоб уникнути небажаної тавтології, а також поширити знання читача про даний всесвіт. Адже явище, про яке йдеться на наведених фреймах і є портали.

### 던전 - данжен.

Наступним поняттям, яке вводить автор манхви є 던전. Дане слово є також запозиченням з англійської мови і походить від слова dungeon. Оригінально dungeon позначає замкнутий підземний простір в середньовічних замках, де тримали злочинців.

Проте, в ігровій спільноті воно набуло трохи іншого значення і використовується для позначення закритого простору, як наприклад, підземелля, замок, фортеця тощо<sup>[29]</sup>. З такої локації гравець в RPG не може вийти поки не переможе всіх ворогів, які там є.<sup>[24]</sup> В ігровій спільноті є декілька підвидів данженів, проте при перекладі манхви дані особливості можна не враховувати.

З іншого боку, ми вважаємо, що було б доречним перекласти дане слово як “підземелля”, але тоді втрачається те значення, яке в нього закладав автор, тобто територія, з якої неможливо вийти, поки не будуть подолані всі вороги. Ми відносимо слово 던전 до географічних реалій, а саме назви місцевості, тому вважаємо за потрібне його не перекладати.

### 던전 브레이크 - прорив данжену.

Наступним важливим поняттям, яким автор манхви буде надалі оперувати як точкою відліку для основних подій історії є 던전 브레이크. Дане словосполучення складається з двох слів, які запозичені з англійської мови 던전 (dungeon) і 브레이크 (break). При перекладі важливо пам’ятати про значення, яке має нести слово в контексті та правильно обирати значення слова, так як запис корейською 브레이크 може транслітуватись двома способами: 1. break (злам,

пролом); 2. brake (гальмо). В контексті історії другий варіант перекладу не підходить, тому надалі, при роботі з текстом, буде використовуватись значення “злам, пролом”.

При адаптації даного словосполучення нами було прийнято рішення замінити слово “пролом”, що відповідно до академічного тлумачного словника української мови є іменником, на дієслово “прорив”, яке позначає те, що ворог (у даному контексті це монстри) атакує і проривається до світу людей зі злими намірами.

Таким чином, словосполучення 던전 브레이크 українською мовою ми перекладаємо, як “прорив данжену”.

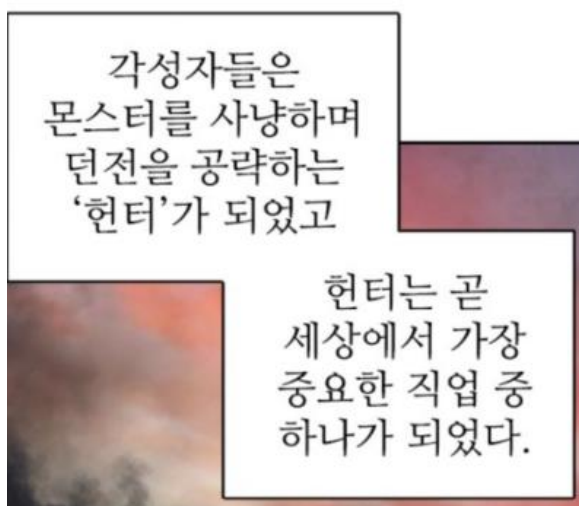
### 각성자 (覺醒) - пробуджений.

覺 (깨달음) - розуміння, просвітлення; 醒 (깨) - бути пробудженим. Слово використовується для позначення людей, які можуть використовувати певну енергію або навички, щоб подолати монстрів. Таких людей в даному всесвіті називаються “пробудженими”, адже дані сили в них були не з народження, а були отримані за певних обставин, які були нав’язані людям, тобто насильно пробуджені. Надалі в роботі також зустрічаються такі похідні від слова як 각성한.

### 헌터 (hunter) - мисливець.

Дане поняття стосується людей, які за правилами всесвіту мають достатньо сил, щоб ходити в данжени та повертатись з них живими. Дане слово може бути перекладене двома способами, як “мисливець” - прямий переклад з англійської мови, або просто транслітероване, як “хантер”. Крім того,

дане слово ми можемо віднести до етнографічних реалій вигаданого світу манхви,

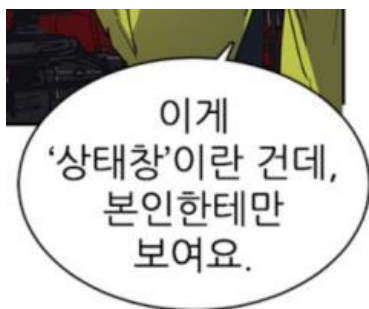


тому ми маємо повне право залишити слово **헌터** не перекладеним. Обидва переклади будуть зрозумілими для читача, проте, щоб твір був більш зрозумілим для широкої аудиторії, було прийняте рішення використовувати переклад “мисливець”.

### **스킬 (skill) - скіл.**

Дане слово має два варіанти адаптації українською мовою: 1. нормативний переклад при якому ми перекладаємо англійське слово **skill** напрямку, як “навичка”; 2. використання молодіжного сленгу української мови, тобто англіцизм, який вже закріпився в українській мові, але не є нормативною лексикою - скіл. Даний твір є художньою літературою розважального характеру, який спрямований на підлітків та молодь, тому у даній роботі буде використовуватись не нормативний переклад слова - *скіл*.

Більш того у даному всесвіті використовується класифікація сил від F (найнижча) до S (найвища).



### **상태창 - вікно статусу**

상태 - статус, положення, 창 - вікно, від 창문.

Дане словосполучення перекладається дослівно без пошуку синонімів і інших слів для вираження того самого сенсу. Ми використовуємо техніку інверсії і узгоджуємо граматично слова у мові МП для отримання адекватного перекладу.

### **마석 - кристал мани.**

마(魔) позначає злого духа або диявола, а також силу невідомого походження. 석 (石) - камінь. Використовуючи прямий переклад ми отримуємо “камінь мани”, що є релевантним варіантом для використання в МП.

Проте, проаналізувавши зображення, яким супроводжується дана фраза ми замінюємо слово “камінь” на слово “кристал”, так як зовнішньо даний елемент схожий на кристал. Таким чином, ми отримуємо “кристал мани”.

Проаналізувавши основні поняття для манхви «S-ранги, яких я виховав», ми можемо зробити наступні висновки. В першу чергу, автор на одному рівні використовує слова англomовного походження (конгліш) при введені нових понять для світу. Проте, автор манхви на рівні з запозиченими словами використовує і слова ієрогліфічного походження, що ускладнює переклад. Хоч слів ієрогліфічного походження у даному розділі не так і багато, не варто ігнорувати значення ієрогліфів з яких складається слово, адже від цього може залежати остаточний переклад слова або фрази. По-друге, більшість слів може бути перекладена буквально або з мінімальної адаптації до МП, зберігаючи за собою стиль мовлення онлайн гри.

## **2.2. Особливості перекладу основних понять у світі манхви «Світ після падіння»**

Автор роботи «Світ після падіння» як і автор попередньої роботи вводить в обіг певну кількість понять, які надалі будуть центральними для читача.

### **악몽의 탑 - башта жахить.**

Першим поняттям, яке вводить автор у роботу і яке буде одним з центральних понять надалі є 악몽의 탑. Словосполучення складається з корейського слова 악몽 (惡夢) - жах, жахіття, присвійного суфіксу 의 та запозичення з англійської мови слова 탑 (tower) - башта. Таким чином при перекладі отримуємо словосполучення “башта жахить”.

### **타워 워커 (tower walker) - підкорювач башти**

Вперше дане словосполучення зустрічається в пролозі манхви «Світ після падіння»: «탑에 대할 수 있는 힘과 자격을 가진 자들이 그 메시지에 응했고,

우리는 그들을 타워 워커라 불렀다». (Тих, у кого були сили та здібності відгукнутись на поклик башти, ми називали “підкорювачі башти”).

При дослівному перекладі слів окремо отримуємо 타워 - башта, 워커 - той, хто ходить. Після того, як був здійснений прямий дослівний переклад ми змінюємо слова місцям, щоб вони граматично відповідали структурі української мови, таким чином, ми отримуємо фразу “той, хто ходить (ким? чим?) баштою”. Проте, даний переклад не може бути використаний у роботі, адже є незрозумілим для читача, який тільки знайомиться з всесвітом. Щоб надалі зробити якісний переклад даної фрази потрібно ознайомитись з контекстом, який викладається далі. Люди, яким прийшло дане повідомлення мають пройти башту від початку до кінця (як надалі буде сказано від 1 до 100 поверху), тобто підкорити собі башту. Таким чином, ми заміняємо переклад слова 워커 (той, хто ходить) на “підкорювач”, що краще передає атмосферу. На кінець, ми отримуємо словосполучення “підкорювач башти”, яке надалі буде використовуватись при перекладі 타워 워커 у даній манхві.

### **인터페이스 시스템 (interface system) - система.**

Дослівним перекладом даного словосполучення є “інтерфейс система”. В даному перекладі немає нічого поганого, проте, думаючи про читача, можна скоротити переклад даного виразу просто до “система”. Адже при читанні манхви читач вже бачить, як виглядає “система” і може просто побачити інтерфейс, тому при текстовому перекладі дане слово можна ігнорувати.

**아이템 (item).** Дослівним перекладом слова є “предмет”, яким ми і будемо послуговуватись надалі, розуміючи під ним саме те, що видала героям система.

### **스킬 (skill) - навичка.**

Дане слово можна перекласти двома способами: 1. навичка; 2. скіл. Хоч даний твір і є художнім твором, який спрямований на підлітків та молодь, за атмосферою буде недоречно використовувати слово “скіл”, тому, мною було

прийнято рішення використовувати нормативний переклад даного слова – «навичка».

### **타워 임팩트 (tower impact) - вплив башти.**

Дане словосполучення зустрічається в першій главі манхви в наступному реченні: «탑에서 지상으로 과물들이 쏟아져 나오는 대재앙, 타워 임팩트»  
(Проникнення монстрів із башти у нас світ називається «Вплив башти»)

Слово impact, відповідно до одного з визначень словника Cambridge dictionary, - це сильний ефект\вплив, який хтось або щось, має на людину чи предмет. Саме тому поєднуючи слова «башта» та «вплив» ми отримуємо «вплив башти», тобто сильний (у даному випадку руйнівний) ефект, який башта має за зовнішній світ.

### **보스 (boss) - хранитель.**

Слово є запозиченим з англійської мови і перекладається як «бос». В іграх, щоб завершити рівень, потрібно перемогти найсильнішого ворога, якого називають «босом локації\поверху». В даному творі ситуація така сама. Проте, було прийняте рішення знайти більш підходящий синонім до слова бос, щоб зробити його більш величним, враховуючи той факт, що герой б'ється кожного разу не на життя, а на смерть, щоб подолати ворога, який охороняє поверх. Було використано техніку еквівалентності. При перекладі ми можемо дозволити собі відходити від оригінальних значень слів, якщо вони не втрачають своєї змістовної цінності в контексті твору. Отже, було прийнято рішення використовувати слово «хранитель» (охоронець; той, хто захищає), тобто той, хто не дає йти далі.

### **게임 마스터 (game master) - майстр гри (гейм-мастер)**

В RPG майстром (game master GM) називають тих, хто задіяний в плануваннях ігрових івентів, якщо щось йде не за планом то дана особа залишає за собою право змінювати умови, локації або повністю притиняти івент.

У контексті манхви даним словосполученням характеризують власника «башти жахів», в який опинився головний герой та інші персонажі історії. Майстер самостійно змінював умови перебування гравців, а також спостерігав за ними на спеціальних екранах в технічній кімнаті.

### **튜토리얼 (tutorial) - туторіал**

Дане слово є англіцизмом, який позначає пробну версію чогось. Перед тим, як грати в повноцінну гру, гравці зазвичай проходять туторіал, де їм пояснюються основні механіки гри, а також як все працює, все це відбувається в обмеженому просторі.

Слово туторіал в контексті манхви «Світ після падіння» описує саму башту, адже вона є туторіалом (навчальним полігоном) для людей, перед тим як вони відправляться на «Велику землю», де працює такий самий принцип сили.

### **군주 - магістр**

Дане слово складається з наступних ієрогліфів 君主

У даному контексті переклад слова 군주, як монарх або король є не зовсім коректним, так як слова король чи монарх, позначають конкретну особу, яка править конкретною державою, а її титул може бути успадкованим. Такий переклад не є коректними в контексті даної історії адже 군주 позначає не одну конкретну особу (створіння), а їх групу, які мають рівний між собою статус в суспільному устрої фентезійного світу.

Тому, було прийнято рішення наблизити переклад слова 군주 до фентезійного світу і використати слово “магістр”, яке використовувалось для позначення чиновників високого статусу в Римській Імперії, де були утворені магістрати. Проте в фентезі іграх та романах слово “магістр” також використовується для позначення когось найсильнішого, наприклад «магістр магії» - найсильніший маг (з гри Lineage II), «магістр культу» - голова культу (на

основі китайської новели «Магістр демонічного культу» Мо Сян Тун Сю (魔道祖师), «магістр чаклування» (трофей з гри Dark Souls II). Крім того, в грі Warcraft однією з сил в правительстві державі є група магістрів.

Спираючись на вищезазначені приклади, було прийняте рішення використовувати слово “магістр” для перекладу 군주 українською мовою.

Аналізуючи особливості перекладу основних понять для світу манхви «Світ після падіння» можна зробити наступні висновки. Автор манхви використовує багато понять із онлайн ігор різних жанрів, а особливо RPG. Саме тому перекладач має бути обізнаним у контексті ігрового сленгу, а також контексту, щоб найточніше передати те, що задумав автор. Основними поняттями в роботі в більшості є слова запозичені з англійської мови. Отже, при перекладі потрібно розумітись не тільки на корейській мові, а й розділяти слова, які були запозичені з інших мов і шукати їх оригінали, щоб перекласти найбільш наближено до оригінального сенсу.

### 2.3 Переклад власних назв

카르페 디엠 (**Carpe diem**). Повний вислів є «*carpe diem, quam minimum credula postero*», що у перекладі українською мовою від Миколи Зерова звучить як «*Минає хутко час. Лови, лови хвилини!*»<sup>[2]</sup> Дана фраза латинською мовою зустрічається в манхві «Світ після падіння» і словосполучення є власною назвою для певної групи людей.

Таким чином, при перекладі, дану фразу Горація з оди «До Левконої»,<sup>[1]</sup> можна перекласти або адаптувати декількома шляхами. Перший спосіб – це записати даний вислів латинською мовою і зробити для читача зноску, що ж він означає, пояснення звідки він та переклад, а також повну версію даного вислову. Другий спосіб – це адаптувати буквальный переклад «лови день» так, щоб він позначав групу людей, як, наприклад «ті, хто раді дню», або «ті, хто живуть моментом».

На нашу думку, найкращим варіантом буде записати дану фразу латиною, а внизу сторінки чи в кінці частини зробити зноску з поясненнями для читачів, так як це власна назва і її можна не перекладати, щоб залишити для читача варіант тексту максимально наближений до оригіналу. Адже автор манхви також не використовував переклад даної фрази, а просто транслітерував його для більш комфортного читання корейською аудиторією.



### 회귀의 돌 - камінь регресії.

회귀 (回 -돌아올, 歸 - 돌아갈) - повернення. 의 (조사) - суфікс, який перетворює іменник на прикметник. 돌 - іменник, який перекладається як камінь. таким чином, перекладаючи фразу 회귀의 돌 отримуємо “камінь повернення”, проте, прочитавши опис даного предмету в самій манхві ми можемо побачити, що його основна характеристика - це повернення людини, яка його

використовує, в минуле. Тому, замість слова “повернення” кращим варіантом буде використання слова “регресія”, що означає повернення до чогось попереднього (стадії, стану тощо), тобто повернення людей на стадію до їх входу у башту. Таким чином, остаточним перекладом словосполучення є «камінь регресії».

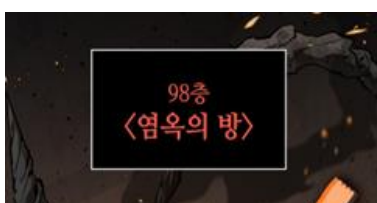


### 진룡검 (鎭龍劍) - “Вбивця драконів”.

진 (鎭 -진압할) - ієрогліф має декілька значень, як, наприклад 진압하다, 누르다, 진정하다, 지키다, 안택(安宅)하다, 진영 та інші. Але для перекладу даної власної назви найкраще підходить дієслово 진압하다(鎭壓하다) – придушувати, утихомирювати. 룡 (龍 (용) – ієрогліф має декілька варіантів прочитання від чого змінюється його значення, проте,

в даному випадку орієнтуємось на значення, яке читається як 용 (дракон) і позначає видуману (фантастичну) тварину (상상의 동물). 검(劍) – меч. 진룡검 я пропоную перекласти як «Вбивця драконів», упускаючи слово “меч” в адаптації. Так як читач може зрозуміти, що це меч в наступному рядку, де це буде написано разом із його походженням, а також по зображенню. 진 пропоную адаптувати, як «вбивця», а не придушувач; іншим варіантом може слугувати слово «підкорювач», але, на нашу суб’єктивну думку, воно несе трохи інше значення, тому цей варіант було відкинуто.

Більш того, при перекладі цієї назви, нами було перевірено офіційний англійський переклад манхви «Світ після падіння» від NAVER WEBTOON, і виявлено, що назва даного меча англійською перекладається як «Wyrmsbane», що є відсилкою до популярного всесвіту “dragonlance” основний сетінг якого описали Маргарет Вайс і Трейсі Хікман у період з 1980 по 2009 роки. Їх історія стала основою для настільних ігор, відеоігор, а також інших адаптацій. Відкривши будь-який гайд по всесвіту не складно знайти назву меча Wyrmsbane, сила якого описується як та, що з легкістю вбиває драконів і захищає свого власника від драконього подиху. Саме тому, у фінальній версії перекладу назви меча, використано слово «Вбивця».



#### 염옥의 방 - Покої пекельного вогню.

염(炎) – вогнище. 옥 є другою частиною слова 지옥 (пекло). 방 (房) – кімната. 염옥 є складеним іменником, який можна перекласти, як «пекельний вогонь», «вогонь пекла». Надалі, при адаптації буде використовуватись перший варіант перекладу. При адаптації слова 방 було прийняте рішення використати синонім до слова “кімната” – “покій” надаючи приміщенню з історії більшої величності. Таким чином ми отримали «Покої пекельного вогню». Хоч дане словосполучення і належить до предметних назв, а саме є назвою місцевості, воно може не перекладатись. Проте, вважаємо, якщо ми проігноруємо дане словосполучення реципієнт МП не

отримає повної інформації від твору, тому переклад надасть йому краще розуміння того, що відбувається.

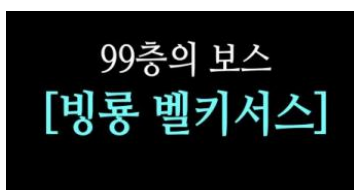


**스마일 나이트 - усміхнений лицар.**

Дане словосполучення зустрічається у другій главі манхви описуючи одного з персонажів, який був компаньйоном головного героя достатньо довгий час.

Обидва слова в словосполученні є транслітеровані з англійської мови smile knight. При перекладі українською мовою слово smile було адаптоване як прикметник чоловічого роду, knight було перекладено дослівно.

Тому, після перекладу ми отримуємо наступний результат: «Незважаючи на жорстокість та жахи цієї башти, посмішка ніколи не сходила з його обличчя. Саме тому, всі підкорювачі називали його «усміхнений лицар».

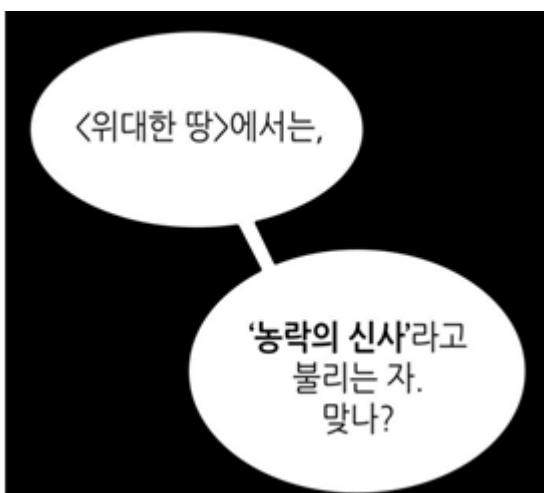


**빙룡 벨키서스 - льодяний дракон Велькісос.**

빙(氷) – лід. 룡(龍 (용)) – ієрогліф має декілька варіантів прочитання від чого змінюється його значення, проте, в даному випадку орієнтуємось на значення, яке читається як 용 (дракон) і позначає видуману (фантастичну) тварину.

벨키서스 – це власне ім'я дракона, яке ми транслітерували як Вількісос. Як ми можемо бачити дане слово не є походить з корейської мови. Швидше за все дане ім'я дракона є транслітерацією з англійської мови. Саме тому ми не можемо послуговуватись системами Концевича і Холодовича<sup>[10]</sup> для передання достовірності звучання наданого автором манхви ім'я. Хангілем неможливо записати такі літери латинського алфавіту як «F» та «V». Наша увага зараз буде спрямована на «V», яку автор в імені дракона зависав використовуючи літеру

«ㅂ», тому українською мовою ми будемо використовувати звук [в]. Також в словах іншомовного походження латинська літера «К» записується за використання корейської літери «ㅋ», тому українською ми будемо використовувати звук [к], а не [кх], за системою Концевича. За системою транслітерації Концевича ㄹ в кінці першого складу переписуємо як «ль», «ㅣ» має звук [i], звук [ㅍ] нами записано, як український звук [о]. «ㅅ» на кінці слова має звук [с], «ㅡ» в даному випадку ігнорується, так як в корейській мові неможливо передати і записати звук [с] без голосного звуку. Таким чином ім'я дракона ми записуємо як «Велькісос».



### 농락의 신사 - улесливий джентльмен

농락 слово ієрогліфічного походження, яке складається з 籠 (대바구니) і 絡 (이을). 籠絡 використовується для позначення маніпуляції іншою людиною або використовувати її в своїх цілях. При перекладі ми звертаємо увагу кого саме описує дане словосполучення і можемо

зробити висновок, що даний опис не є зовсім коректним, тому ми не можемо перекласти дане словосполучення як «джентельмен-маніпулятор», адже даний вислів звучить досить грубо. Тому ми, як перекладач почали шукати синоніми та схожу лексику, щоб передати значення. Нами було прийняте рішення використати слово «улесливий», так як персонаж гарними словами намагається підкорити своїй волі головного героя, таким чином маніпулюючи їм.

신사 (紳士) слово ієрогліфічного походження і складається з 紳(큰 띠) і 士(선비). Слово описує вихованого чоловіка, у якого дуже гарні манери. При перекладі ми використовуємо слово “джентльмен” маючи на увазі вихованого чоловіка, який знається на етикеті та манерах. Хоч слово “джентельмен” і

відноситься до “чужої” реалії – для україномовного читача воно є зрозумілим, так як є інтернаціоналізмом, яке було запозичено з англійської мови. [6]

Складаючи словосполучення воєдино, ми використовуємо техніку транспозиції перетворюючи іменник (маніпулятор) на прикметник (улесливий), щоб краще передати сенс фрази МП. Таким чином ми отримали словосполучення «улесливий джентльмен».

### **화왕의 팔찌 - Браслет вогняного короля**

화 (火) – вогонь; 왕(王) – король; 팔찌 – браслет; 의 – присвійний суфікс, який виражає приналежність предмету комусь або чомусь.

Словосполучення 화왕 складається з двох слів китайського походження, де 화 є описовим елементом і відповідає на питання «який?». Перекладаючи, ми отримали словосполучення «вогняний король». Проте, ми не можемо ігнорувати суфікс -의, який виражає приналежність браслету «вогняному королю». Тому, перекладом цієї фрази ми вважаємо «Браслет вогняного короля». Не варто забувати, що 화왕의 팔찌 є власною назвою унікального предмету, тому ми завжди будемо записувати перше слово, а саме “Браслет” з великої літери.

### **환상수 - Дерево ілюзій**

환상 (幻想) – ілюзія; 수 (樹) – дерево.

환 (幻) 헛보일; 상 (想) 생각. 幻 може використовуватись в значенні 헛보이다 – бути прийнятим за іншого; 미혹하다 - зачаровувати. Проаналізувавши значення 환상 (幻想), яке наводиться в Naver Dictionary: «현실(現實)에 없는 것을 있는 것 같이 느끼는 상념(想念)» (уявлення про те, чого немає в реальності) ми можемо перекласти слово як «ілюзія» або «марення». При перекладі ми маємо максимально точно виразити, що чогось не існує в реальному світі, проте може бути побаченим\відчутим за допомогою певних надсил, які є в манхві «Світ після падіння».

수 (樹) в даному словосполученні використовується в значенні «дерево» (나무). Ключом даного ієрогліфа є 木 (목), що означає «дерево», другий ієрогліф - 尙 (멈출 주) – той, що не рухається. Проте 尙 має інший варіант читання 수 (세울 수/하인 수), яке може використовуватись у значення 서다 (стояти).

Перекладаючи дане словосполучення ми використовуємо 환상 в значенні «ілюзія», а 수 в значенні «дерево». Поставивши дані слова в правильних відмінках, відповідно до граматичних правил української мови, ми отримали «Дерево Ілюзій». Крім того, пропонуємо записувати слова даного словосполучення з великої літери так як воно є власною назвою унікального «творіння» у всесвіті манхви «Світ після падіння». При перекладі був використаний буквальний метод перекладу.

### 위대한 땅 - Велика земля.

위대하다 (偉大하다) – величний; 땅 – земля, територія, країна.

위 (偉) має значення неймовірний, чудовий, 대 (大) має значення «великий». Поєднавши ці два ієрогліфи утворилось слово “величний”, що описує територію, як високорозвинену в усіх аспектах життєдіяльності. Таким чином, поєднавши слова «великий» та «земля» ми отримуємо словосполучення «Велика земля». Хоч дане словосполучення і є топонімом, ми не можемо залишити його не перекладеним, так як читачу буде незрозумілим зміст словосполучення «Земля Віде».



### 우리 강산 푸르게 푸르게 - Озеленіть пейзаж.

Перед тим як скласти назву навички, ми перекладаємо кожне слово окремо. 우리 – наші; 강산 – ріки (강) і гори (산); 푸르게 – зеленити.

Використовуючи переклад, який ми вже маємо ми можемо скласти речення «Озеленіть-озеленіть наші ріки та гори». Проте, даний переклад, на нашу

суб'єктивну думку, не підходить стилю манхви. Тому ми замінюємо 강산 (ріки і гори), що є звичайним пейзажем для корейців, проте такий вибір слів може бути незрозумілим для людей, які проживають в степових зонах або на рівнинах, на «пейзаж». 푸르게 푸르게 (озеленить-озеленить) ми скорочуємо до «озеленить», щоб залишитися лаконічними. 우리 (наші) ми опускаємо так як даний вираз є притаманний корейській мові, коли говориться про членів родини чи приналежність групі, як наприклад фраза “우리 나라” (наша країна) українською ми перекладаємо як «моя країна». Більш того, якщо прибрати слово із вищезазначеної фрази її сенс не зміниться, тому ми її скорочуємо.

При перекладі даної фрази ми використали техніку узагальнення та ліквідації, які описані у третьому розділі роботи.

## **Висновки до другого розділу**

Більшість власних назв предметів, а також топонімів мають ієрогліфічне походження. Для перекладу таких назв ми послуговувались словником ханча, щоб виокремити значення кожного ієрогліфа з яких складались назви. Таким чином, уникнули трактації подвійних або потрійних значень слова для більш достовірного перекладу, опираючись саме на значення ієрогліфів. Тому при перекладі власних назв у манхвах, особливу увагу було приділено пошуку та аналізу ієрогліфів від яких походили певні слова (його частини) чи повноцінні вирази.

Було з'ясовано, що власні назви не мали втратити своєї величності та\або глибинного значення відповідно до фентезі атмосфери манхви. Тому, при адаптації, ми спирались на персональні відчуття і обізнаність в RPG іграх для підбору найкращих синонімів.

При перекладі використовувався дослівний та буквальний метод перекладу, а також техніка еквівалентності для досягнення найкращого результату.

## РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ІГРОВОЇ СИСТЕМИ МАНХВИ

Переклад слів спирається на такі словники як Glosbe та Naver Dictionary. Значення суфіксів та правильне написання слів системою ханча (한자) були взяті з Naver Dictionary.

### 3.1. Переклад “вікна статусу”



*Здоров'я 6*

*Сила 4*

*Спритність 5*

*Інтелект 4*

*Магія 2*

Розглянемо вікно статусу головного героя манхви ‘내가 키운 S급들’. На зображенні ми бачимо такі слова, як 체력, 근력, 민첩, 정신력, 마력.

Перш за все 4 з 5 слів мають суфікс ієрогліфічного походження –력 (力), що має значення «сила» або «здібність».

체력 (體力) має значення «фізична сила», але 근력 (筋力) має таке ж саме значення «фізична сила». Тому при перекладі враховується той фактор, що слово 체력 (體力) має більш загальну характеристику, що поєднує в собі витривалість, фізичну силу, інакше кажучи, загальне «здоров'я» – hit points (HP).

근력 (筋力) – в даному контексті має значення саме фізичної сили, тому при перекладі використовується просто «сила», що одразу є зрозумілим для людей, які розбираються в даній тематиці.

민첩 (敏捷) – швидкість, рухливість, жвавість; в контексті системи найкращим варіантом перекладу є «спритність».

정신력 (精神力) – психологічна сила, моральна витримка, сила волі. 정신 (精神) – дух, воля, розум. Проте, в ігровому контексті не снує поняття розум або психологічна сила, все це позначає поняття «інтелект», який відповідає за ментальні здібності, насамперед обсяг знань і глибину розуму, швидкість реакції, стійкість до страху та проклять. Інколи до цього поняття входить також «мудрість», що може відповідати за доступність певних магічних навичок.

마력 (魔力) – сила невідомого походження. Складається з частки 魔 (마귀 | 마), що позначає злого духа або диявола та суфіксу -력 (力) (сила, здібність). Якщо бути більш конкретним, то це слово адаптується, як «магічна сила», «мана» – те за допомогою чого створюють закляття, ресурс, який витрачають на активацію певного вміння.<sup>[13]</sup> Для простоти сприйняття читачами інформації з «системи» при перекладі використовується просто «магія».



На даному зображенні ми бачимо, що автор манхви додає до загальних характеристик, які були розглянуті вище, частку 업, що є англійським словом 'up'. Тобто підставляючи цю частку до характеристик, як на зображенні, нам, як читачу дають зрозуміти, що рівень тієї чи іншої характеристики був\буде піднято. Дає нам це зрозуміти не лише слово, а й зображення, особливо стрілки до гори.

Тому, при перекладі ми акцентуємо увагу на даній характеристиці і перекладаємо 업, як підвищення.

민첩 업 ми перекладаємо як «підвищення спритності»; 정신력 업 – «підвищення інтелекту».

На наступному зображенні буде проаналізовано деякі назви навичок головного героя історії «S-ранги, яких я виховав».

Перше, на що ми звертаємо увагу на даному зображенні це те, що після назв немає жодних граматичних закінчень, тобто назви не є повноцінними реченнями.



*«Останній шанс» (L.) Краще взагалі його не використовувати.*

*Моя дитина найкраща (L)*

*Моя дитина така крута. (SS)*

*А це що таке? Чому назви такі дивні?*

*Подивимось, «Моя дитина найкраща»?*

### **마지막 보은 - останній шанс**

마지막 – останній; 보은(報恩) – вдячність, відплата.

Проте, звертаючи увагу на контекст нами було прийнято рішення перекласти слово 보은, як “шанс”. Дана навичка дає можливість головному герою використовувати навички інших після їх смерті. Що, по суті, дає останню можливість (шанс) головному герою врятуватись в небезпечній ситуації, так як сильні мисливці вже загинули, а його шанси зовсім малі.

## 내 새끼 최고 - моя дитина найкраща

내 – мій\моя\моє; 새끼 – дитина, дитинча; 최고 (最高 - 가장 최) – найкращий.

Перекладаючи назву даної навички ми використовуємо буквальный метод перекладу послідовно перекладаючи кожне слово в тому порядку в якому вони є в оригіналі. Як результат ми отримуємо «моя дитина найкраща».

## 우리 애가 이렇게나 잘났다 - моя дитина така крута.

При перекладі ми в першу чергу маємо звернути увагу на словосполучення 우리 애, що дослівно перекладається, як “наша дитина”. Проте, це буде калька з українською мовою, тому слово “наш” ми замінюємо на “мій\моя\моє”

잘나다 має декілька значень, але ми будемо використовувати його в значенні 똑똑하고 뛰어나다 (розумний і неймовірний).

Хоч речення і записано в минулому часі, проте ми перекладаємо в теперішньому, так як деякі фрази корейської мови, як, наприклад “гарний” (잘생겼다) завжди записуються в минулому. З цим така сама ситуація.

Далі ми розглянемо зображення з інформаційною панеллю іншого персонажа.



*Персональна інформація.*

*Кім Сонгхан. Ранг A*

*Класифікація.*

*Можливий ранг пробудження*

*[A-S]*

*Незламне тіло (S) не отримано*

*Регенерація (S) не отримано*

*Щит землі (A) отримано*

На зображенні вище ми можемо бачити, що автор манхви «S-ранги, яких я виховав» використовує ще й англійські фрази для позначення важливих деталей, чого не робить автор манхви «Світ після падіння».

У короткій інформації в системі максимально опущені граматичні закінчення, так як навіть без них читачу буде зрозуміло, про що йде мова.

### **획득 실패 – не отримано.**

Для аналіз даного словосполучення ми в першу чергу перевіряємо кожне слово окремо за допомогою словника і аналізуємо чи є слово ієрогліфічного походження чи ні.

획득(獲得) – отримувати, володіти чимось. 실패(失敗) – невдача, щось не вдалось, несприятливий результат.

Дослівно переклавши два слова із словосполучення ми отримали «невдача в отриманні» або «не вдалось заволодіти». Проте, для кращого передання сенсу того, що доносить до читача автор нами прийняте рішення вважати, що слово 실패 можна перекласти як «помилка», або зробити його просто негативною часткою “не”, що не буде порушувати змістовну гармонію тексту. А 획득 залишаємо з дослівним перекладом. Таким чином, ми при перекладі отримали два варіанти перекладу: 1. помилка отримання; 2. не отримано.

При отриманні здібностей не могла статись помилка, так як люди не «запрограмовані» і не є роботами. Тому ми вважаємо, що отримання здібностей просто не було успішним і ми використовуємо другий запропонований варіант перекладу як остаточний.

### **불굴의 육체 – незламне тіло.**

불굴(不屈) – незламний, стійкий (в переносному значенні). 육체(肉體) – тіло.

Слово 육체 несе в собі значення саме людського тіла як конкретного об'єкту. При перекладі ми також звертаємо увагу на зображення, яким автор манхви доповнює дане словосполучення і бачимо людину, яка показує свої м'язи. Ми можемо зробити з цього висновок, що навичка має відношення до фізичного стану тіла людини. Крім того, навіть розуміючи, що слово 불굴 в корейській мові має переносне значення, ми можемо його використати для позначення дуже сильного фізичного об'єкту, а саме тіла, щоб посилити значення словосполучення. Наприклад, переклавши словосполучення як “сильне тіло” чи «найсильніше тіло» ми не отримуємо того ефекту абсолютної непереможності, незламності тіла. Тому, остаточним перекладом ми вважаємо «незламне тіло».

### **재생력 – регенерація.**

Суфікс -력 (力) (сила, здібність). 재생 (再生), відповідно до відкритого словника має наступне значення: “거의 죽게 되었다가 되살아 남” (майже мертвий і знову повернувся до життя).

Проаналізувавши значення слова 재생 і додавши до нього значення суфіксу -력 (力), ми можемо зробити висновок, що при перекладі ми маємо отримати іменник, який позначає певну силу. Слово 재생 можна перекласти, як “регенерація”, так як на грані смерті хтось\щось відновлюється до початково хорошого рівня. Крім того, на зображенні, яке відповідає даній здібності, ми бачимо тіло людини і медичний хрест, що допомагає нам з визначенням природи сили, тобто – лікування. Тому ми перекладаємо 재생력 як “регенерація”.

### **대지의 방패 - щит землі.**

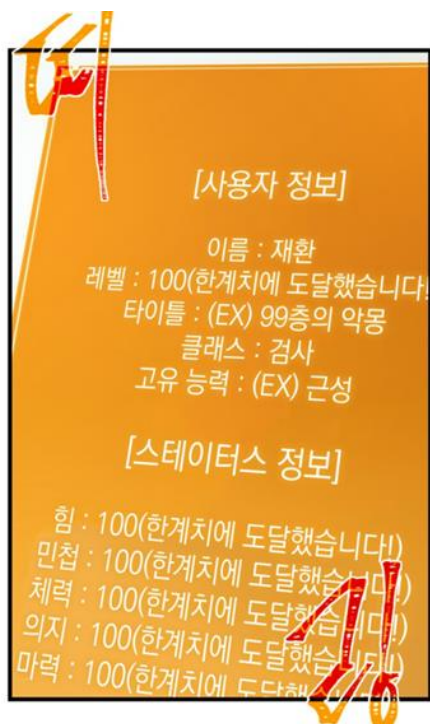
대지(大地) - земля. 방패 (防牌) – щит.

대지 слово ієрогліфічного походження, яке, в залежності від ієрогліфів, які є його основою мають кардинально різне значення. Нами одразу був відкинутий варіант 대지 (大志), який перекладається, як «сильне бажання». Даний варіант

був проігнорований, в першу чергу через малюнок, який зображає щит із горами на ньому. Тому ми шукали значення слова, яке є ближче до землі чи гір. Другий варіант слова 대지 (臺地) – плоскогір'я, було проігнороване через його занадто конкретне значення.

Таким чином ми зупинились на загальному значенні “земля”. Змінивши порядок слів відповідно до техніки інверсії, ми ставимо іменник (щит) на перше місце, а описовий іменник в родовому відмінку, через наявність суфікса 의 на друге. Отримавши «Щит землі».

Далі розглянемо вікно статусу із сьомої глави манхви «Світ після падіння» (멸망 이후의 세계).



[Інформація]

Ім'я: Джехван

Рівень: 100 (максимальний)

Звання: (ex) Кошмар 99 поверху

Клас: мечник

Особливе вміння: : (ex) незламність

[Статус]

Сила: 100 (максимальний рівень)

Спритність: 100 (максимальний рівень)

Здоров'я: 100 (максимальний рівень)

Воля: 100 (максимальний рівень)

Магія: 100 (максимальний рівень)

На зображенні ми можемо бачити п'ять характеристик головного героя, які, як позначено в примітці, досягли максимального рівня і більше не можуть бути змінені. Деякі характеристики є такими самими, як і у вікні статусу із манхви «S-ранги, яких я виховав» (내가 키운 S 급들)

Проте, перед тим, як розглядати системні характеристики героя, потрібно розглянути заголовок даного вікна. Варто звернути увагу на словосполучення

스테이터스 정보. Слово 스테이터스 входить в поняття конгліш. Таким чином, слово 스테이터스 є англійським словом *status*, яке записали хангілем, а також зазнало деяких змін у вимові. Дане слово не є представлена в словнику NAVER Dictionary.

Більш того, при перекладі українською мовою словосполучення 스테이터스 정보 перекладається, як “статус” ігноруючи іменник 정보 – інформація. При адаптації даного словосполучення для україномовного реципієнта словосполучення «інформація про статус» чи «статусна інформація» буде складною і незрозумілою, адже в ігровому просторі (RPG) чим коротша фраза тим краще, так як гравець має швидко прочитати і проаналізувати інформацію на екрані, саме тому уникання слова «інформація» є логічним при перекладі, адже воно не несе за собою ніякої особливо важливої інформації, а лише перенавантажить увагу читача.

힘 – фізична сила.

민첩 (敏捷) – спритність. Слово складається з двох ієрогліфів 敏 (민) - спритний та 捷 (첩) швидкий. Даний іменник також може стати дієсловом при додаванні суфіксу -하다.

체력 (體力) має значення «фізична сила», але 힘 має значення «фізична сила». Тому при перекладі враховується той фактор, що слово 체력 (體力) має більш загальну характеристику, що поєднує в собі витривалість, фізичну силу, інакше кажучи, загальне «здоров'я» - hit points (HP).

의지 (意志) – воля (моральна якість), сила волі.

마력 (魔力) – сила невідомого походження. Складається з частки 魔 (마귀 | 마), що позначає злого духа або диявола та суфіксу -력 (力) (сила, здібність).

### 3.2. Переклад системних повідомлень

Повідомлення від системи отримують герої обох робіт, які розглядаються у даній роботі.

Варто звернути увагу, що система героя використовує ввічливий форму написання повідомлень (높임말) використовуючи граматичне закінчення - 습니다-ㅂ니다, а також ввічливі еквіваленти слів.

Дана граматики твориться наступним чином:

Стверджувальна форма.<sup>[11]</sup>

- V/A+습니다-ㅂ니다.

답다 + (습니다/ㅂ니다) = 답습니다

마시다 + (습니다/ㅂ니다) = 마십니다

예쁘다 + 습니다-ㅂ니다 = 예쁩니다

맛있다 + 습니다-ㅂ니다 = 맛있습니다

- N+ 입니다.

학생 + 입니다 = 학생입니다

의사 + 입니다 = 의사입니다

Питальна форма.<sup>[11]</sup>

- V/A+습니까-ㅂ니까.

답다 + 습니까-ㅂ니까 = 답습니까?

마시다 + 습니까-ㅂ니까 = 마십니까?

예쁘다 + 습니까-ㅂ니까 = 예쁩니까?

맛있다 + 습니까-ㅂ니까 = 맛있습니까?

- N+ 입니까

학생 + 입니까 = 학생입니까?

의사 + 입니까 = 의사입니까?

Всього в корейській мові існує 6 рівнів ввічливості, проте українською мовою неможливо передати різними способами всі 6 типів ввічливого мовлення українською мовою. В українській мові існує лише одна форма ввічливості, а саме звертання на «Ви» у множині до людини, яка є старшою за віком, вищою за статусом тощо. А також використовуються вставні слова ввічливості.

Проте, при перекладі наступного повідомлення, яке ми можемо бачити на зображенні нижче, було прийнято рішення змінити деякі словоформи, а саме:

- використовувати форму множини замість форми однини;
- використовувати другу особу множини при звертаннях;
- використовувати першу особу множини при привітаннях, вітаннях тощо.

Наше рішення спирається на сюжет манхви за яким ми знаємо, що у бапти і у системи був той, хто її створив. Тому ми можемо дозволити собі персоніфікувати деякі фрази і звернення. Проте, не варто ігнорувати те, що система має залишатись лаконічною і стриманою, так як вона несе виключно інформативний характер для головного героя.

Розглянемо наступне зображення.



*«ВІТАЄМО!»*

*Ви були обрані стати «Підкорювачем бапти» і врятувати цей світ.*

*Відгукнутись на поклик бапти?*

*Прийняти      Відхилити*

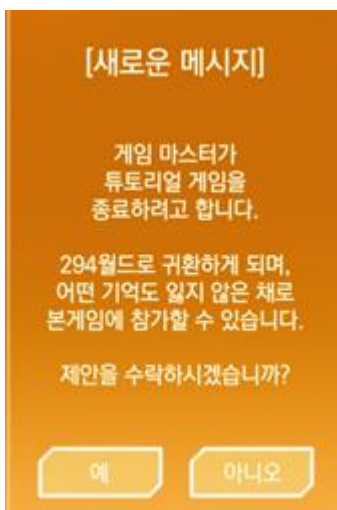
Перша фраза, яку ми можемо бачити на зображенні це «축하합니다!» Варто зазначити, що в корейській мові неможливо визначити особу, яка говорить лише за написаним текстом, так як дієслова не поділяються за родами та числами. Саме тому, нами було прийнято рішення позначати систему як «ми». Тому, при перекладі «축하합니다!» ми отримуємо «Вітаємо!», як вітання від невідомої групи людей\створінь, які створили дане повідомлення.

Наступне речення, яке ми бачимо на зображенні використовує займенник 당신 (ти\ви), що при використанні в ввічливій формі свідчить про повагу до людини, якій спрямовано звертання. Тому при перекладі ми використовуємо займенник “ви”. Далі перекладаючи речення ми отримуємо наступний результат “Ви були обрані стати «Підкорювачем башти» і врятувати світ”.

Розглядаючи речення «소환에 용하시겠습니까?» ми можемо помітити часточку -시, яка вказує, по-перше, на звертання; по друге, на те, що дане звертання є ще більш ввічливим ніж просто питальна форма граматики, яка була описана вище. Проте, українською мовою ми не можемо розділити дані рівні ввічливості.

Незважаючи на це, ми, як перекладач, ігноруємо звертання і при перекладі адаптуємо речення використовуючи дієслово в інфінітивній формі, що відповідає на питання «що зробити?» (відгукнутись). Тобто замість: «Ви відгукнетесь на поклик?» - ми схилиємося до перекладу «Відгукнутись на поклик?» - так як він є коротшим і більш лаконічним, а також зрозумілим для читача. Крім того, ми можемо проігнорувати форму звертання в даному реченні, так як в попередньому реченні вже було зазначено до кого є звернення.

Розглянемо ще одне системне повідомлення.



### [НОВЕ ПОВІДОМЛЕННЯ]

*“Майстер гри хоче завершити тьюторіал.*

*Ви можете повернутись у світ 294 зберігши всі свої спогади і розпочати основну гру.*

*Ви погоджуєтесь?”*

*Так Ні*

**새로운 메시지** – **нове повідомлення**. Слово **메시지** є запозиченим з англійської мови **message**. Слово **새롭다** ми перекладаємо дослівно відповідно до форми, яка використовується автором. Таким чином, переклад даного словосполучення є дослівним.

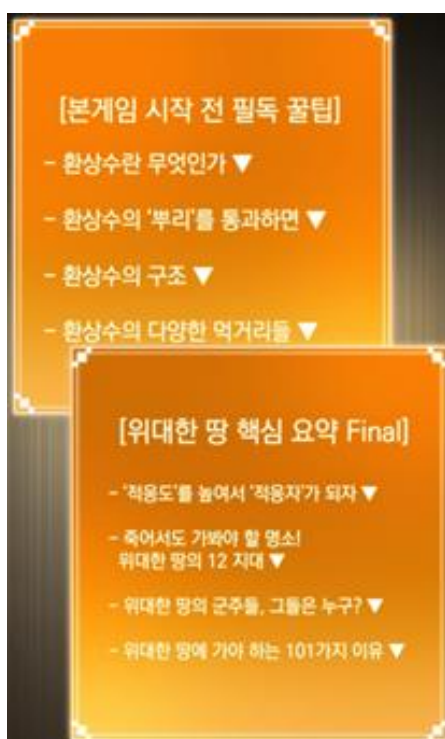
Наступне речення послуговується великою кількістю запозичених з англійської мови слів, які вже були розглянуті в попередніх розділах. Ми перекладаємо його як: «Майстер гри хоче завершити тьюторіал». На нашу суб’єктивну думку, варіант перекладу граматики **-(으)려고 하다**, як намір\бажання, а не конкретний план є більш доцільним. Адже майстер все ще намагається вмовити головного героя погодитись на його умови і не закриває тьюторіал спеціально.

Наступне речення повідомлення ми переклали як: «*Ви можете повернутись у світ 294 зберігши всі свої спогади і розпочати основну гру*». Другу частину речення, де граматично виражено можливість головного героя зробити щось, а саме граматичну форму **-르 수 있다** ми переносимо на перший план об’єднуючи її з першою частиною речення.

Запитання ми перекладаємо наступним чином: «*Ви погоджуєтесь?*» Використовуємо займенник «ви», щоб виразити повагу, яку в українській мові ми не можемо в такій самій мірі як це є в корейській мові.

Окрім повідомлень система також надає важливу інформацію для головного героя. Тому наступним ми розглянемо панель, на якій зображені підказки про світ, в якому опинився головний герой.

Деякі з наступних слів вже були розглянуті в попередніх розділах, тому на них не буде зосереджено багато уваги.



*Підказки до основної гри (обов'язково прочитати)*

- *Що таке «Дерево Ілюзій»?*
- *Пройходження «кореня» Дерева Ілюзій*
- *Структура Дерева ілюзій*
- *Фрукти Дерева Ілюзій*
- *«Важлива інформація про Велику землю»*
- *Підніміть «адаптивність», щоб стати «адаптованим гравцем»*
- *12 локацій «Великої землі» заради яких не жаль померти!*
- *Магістри «Великої землі», хто вони?*
- *101 причина відвідати «Велику землю»*

У першу чергу, при першому ознайомленні з даним фреймом ми можемо помітити, що речення записані без жодного закінчення. Це тому що дані «речення» є заголовками, до більших статей, які далі герой може відкрити і прочитати. В самих же назвах коротко описано про що ж буде йтись в основному тексті.

Саме тому, варто зазначити, що як перекладач ми стикнулись з наступними викликами: 1. адаптувати заголовки; 2. ми не бачимо основного тексту, тому деякі деталі потрібно було додумувати, маючи попередні знання з манхви (з діалогів, описів тощо).

У першу чергу ми розглянемо заголовки до кожного вікна окремо.

## **본게임 시작 전 필독 꿀팁 - Підказки до основної гри (обов'язково прочитати).**

본게임 ми переклали як «основна гра». Причина такого перекладу полягає у тому, що те, у що “грав” наш головний герой у башті за частини, які ми аналізували називають “туторіал”, тобто частина гри, яка має на меті навчити гравців користуватись силами, зброєю тощо, та розібратись із світом. Дослівно 본게임 ми перекладаємо як “гра, яку ви бачили”, а тобто бачили її в туторіалі.

시작 전 дослівно перекладається як “перед початком”. Проте при перекладі ми упускаємо дану інформацію, так як надалі ми маємо фразу 필독, яка позначає те, що це має бути обов'язково прочитано. А якщо дана інформація є обов'язковою, то її не можна пропустити до початку гри.

필독 дослівно перекладається як «обов'язково прочитати». Дану інформацію ми виносимо в дужки, як додаткову інформацію, адже в основному реченні фраза губиться і не має сильного ефекту на читача. Людина найкраще запам'ятовує те, що бачить на початку і на кінці, тому цю інформацію ми виносимо в кінець.

꿀팁 (cool tip) – підказка. Фраза запозичена з англійської мови, щоб показати, що подана в тексті інформація є корисною для того, хто її прочитає. При перекладі у нас було два варіанти: 1. залишити так як є і просто транслітерувати фразу як «кул тіп»; 2. перекласти. Нами було обрано другий варіант, щоб зберегти лаконічність виразів системи.

## **위대한 땅 핵심 요약 Final - Важлива інформація про Велику землю**

핵심 – суть. 요약 (要約) – коротка інформація. 요약 виражає те, що великий об'єм інформації було проаналізовано і скорочено до тезисів.

При перекладі даного речення 핵심 요약 було перекладено як «важлива інформація», тобто найважливіші поняття та тези, які мають відношення до

об'єкту 위대한 땅 (Велика земля), яке було розглянуто раніше. Крім того, нами була додана частка “про” для того, щоб зберегти граматичні зв'язки у реченні МП.

**죽어서도 가봐야 할 명소! 위대한 땅의 12 지대 - 12 локацій «Великої землі» заради яких не жаль померти!**

В оригінальному тексті ми можемо бачити два окремих речення. Проте, при перекладі ми вирішили об'єднати їх в одне і застосувати техніку інверсії. При перекладі друге речення, а саме 위대한 땅의 12 지대 (12 локацій «Великої землі») стало складеним іменником і одним з головних членів речення, а «죽어서도 가봐야 할 명소» вказує на те, що місце є таким заради якого можна померти.

지대 i 명소 в контексті даного твору ми вважаємо синонімами, так як вони позначають географічні точки в просторі (місце, локація тощо).

**위대한 땅의 군주들. 그들은 누구? - Магістри «Великої землі», хто вони?**

Вищезазначене речення ми переклали буквально та послідовно. Проте, заради збереження граматичної правильності у МП ми змінюємо місцями 위대한 땅의 i 군주들 отримавши «Магістри «Великої землі». Проте, замість крапки, як в оригіналі, ми використовуємо кому для розділення речення.

Таким чином ми отримали переклад «магістри «Великої землі», хто вони?»

**위대한 땅에 가야 하는 101 가지 이유 - 101 причина відвідати «Велику землю».**

Використовуючи техніку інверсії ми перекладаємо речення з кінця, в зворотньому порядку. В першу чергу ми перекладаємо 101 가지 이유 (101 причина), потім 가야 하는 (відвідати), 위대한 땅에 (Велику землю). Склавши переклади в одне речення узгодивши частини мови ми отримуємо «101 причина відвідати «Велику землю».

При перекладі системи із манхви «S-ранги, яких я виховав» потрібно обов'язково враховувати, щоб не зробити систему “живою” і “емоційною”. По

стилю її звернення мають більше нагадувати робота або штучний інтелект, які запрограмовані на конкретні і однотипні повідомлення.

Далі ми розглянемо повідомлення, які отримує головний герой манхви «S-ранги, яких я виховав» від системи. Як читачі ми не знаємо, хто або що стоїть за системою у «S-ранги, яких я виховав», на відміну від системи в роботі «Світ після падіння». Автор манхви повідомляє читачам лише те, що вікна статусу, система та інші подібні повідомлення в один момент просто з'явилися у людей.

Крім того, ми звертаємо увагу на те, що повідомлення є короткими і існують виключно для того, щоб інформувати головного героя. Метою системи є не звернення до героя з проханням чи запитанням, а саме інформування.



*«Протидія страху» активовано.  
Негативний ефект буде усунено.*

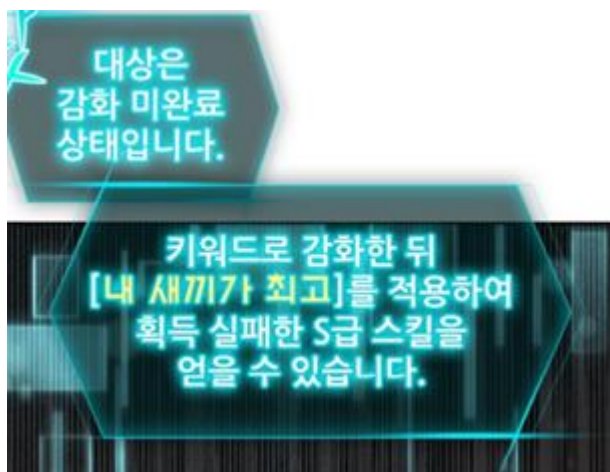
Повідомлення системи, яке ми можемо бачити на зображенні вище записано одним реченням, яке розділено комою. Проте, при перекладі ми розділяємо його на дві частини, щоб двома різними реченнями виразити дві думки. Більш того, найкращим варіантом перекладу будуть безособові речення, щоб звернути увагу читача не на особу, яка виконала дію, а на саму дію.

Таким чином, ми маємо першу частину «공포 저항' 발동», що ми перекладаємо як «Протидія страху» активовано». Друга ж частина речення перекладається як «Негативний ефект буде усунено».

Перекладаючи повідомлення на двох наступних фреймах ми послуговуємось тією самою стратегією, що і при перекладі попереднього. Точно, використання безособових і лаконічних речень, щоб зосередити увагу читача на результаті.



*«Перспективний паросток» активовано*



*Об'єкт не під впливом.*

*Лише під впливом ключової фрази навички «моя дитина – найкраща» об'єкт може отримати навички, які не зміг отримати при першому пробудженні.*

У цьому розділі було проаналізовано різні системні повідомлення і аспекти. За допомогою різних методик і технік перекладу було запропоновано найбільш пасуючі до манхв переклади, які не суперечать змісту. При аналізі “вікон статусу” була помічена закономірність у використанні суфіксу -력 (力), що має значення «сила» або «здібність». Таким чином автор творить характеристики для персонажів, додаючи до іменників цей суфікс. Не менш важливими при аналізі вікна статусу є ієрогліфи від яких походять основи майже всіх слів. Важливо підкреслити, що саме ієрогліфічне значення зіграло вирішальну роль при виборі остаточного перекладі слів 체력 і 근력.

Автори обох манхв використовували дуже схожий підхід до творення слів у вікні статусу, тому переклади деяких лексичних одиниць є ідентичними, а також використовувались однакові стратегії перекладу.

## Висновки до третього розділу

Ми можемо зазначити, що переклад “вікна статусу” головних героїв (і не тільки) манхв «Світ після падіння» і «S-ранги, яких я виховав» мають спільні характеристики. При творенні лексики автори манхв використовували однаковий підхід. Таким чином, при перекладі ми мали надавати словам, які використовують суфікс -력 у значенні “можливості” та\або “здатності”, проте для забезпечення адекватності перекладу і відповідності стилю перекладали слова як іменники, не надаючи словам значення “спроможності” чи вміння.

Було виявлено схожі лексичні та граматичні маркери у манхвах, системні повідомлення були написані з використанням граматики 습니다-ㅂ니다 та ввічливих еквівалентів лексики. Проте, при перекладі перекладали одну й ту саму граматику по різному. В роботі «Світ після падіння» було персоніфіковано систему, використовуючи першу особу множини (ми), а у випадку з роботою «S-ранги, яких я виховав» - було використано безособові речення. Таким чином, було використано різний підхід до творення речень перекладу.

## ВИСНОВКИ

Манхва є невід'ємною частиною халлю у глобалізації корейської культури по всьому світу. У зв'язку з процесом діджиталізації друковані манхви почали поступово втрачати свою релевантність у реаліях смартфонів. Тому, великі компанії створили онлайн платформи, де автори манхв могли публікувати свої роботи. Такими платформами стали 네이버 웹툰, 카카오 페이지 та інші. Таким чином, з'явилась нова наративна форма візуального мистецтва - вебтун (웹툰). В даній роботі ми ототожнили значення слів манхва та вебтун.

Досліджуючи жанрово-стилістичні особливості манхви, особливу увагу було приділено роботам у жанрі фентезі, які включають в себе відносно новий піджанр - ісекай (інший світ).

У роботі було досліджено етапи становлення жару ісекай, а також його різновиди. Жанр ісекай став достатньо популярним серед авторів манхв, з розвитком і популяризацією ігор, ісекай ввібрав в себе особливості рольових ігор з їх особливостями (ранги, рівні, класи, магія тощо), а також лексикою, яка була повністю чи частково запозичена з ігор.

У другому розділі було розглянуто методи та техніки перекладу, було зазначено, що існує вісім основних методів перекладу: дослівний, буквальний, достовірний, семантичний, адаптація, вільний переклад, ідіоматичний, комунікативний. Крім того, було розглянуто техніки непрямого перекладу: еквівалентність, транспозиція, компенсація, концентрація і ліквідація; підсилення і економія; експлікація і імплікація; узагальнення і уточнення, інверсія.

В третьому розділі було проаналізовано ключову та унікальну лексику манхв. Такою лексикою є топоніми та етнокультурні особливості фантастичних світів, які входять в групу лексики, яка не перекладається було прийнято рішення перекладати і адаптувати усі можливі поняття. У даному розділі зустрічаються власні назви з різним типом творення: ієрогліфічний та запозичення з англійської

мови (конгліш). При перекладі топонімів і власних назв використовувався словник 한자 задля уникнення подвійних і потрійних значень, а також для надання найкоректнішої адаптації українською мовою. Було досліджено, що при перекладі термінів, які походять з англійської мови, їх можна було адаптувати не одним способом, що надало варіативності при підборі лексики для перекладу діалогів.

При перекладі унікальної та ключової лексики найчастіше використовувався дослівний та буквальный переклад, техніка еквівалентності.

У четвертому розділі було проаналізовано особливості перекладу ігрової системи, яка є інтегрованою у фентезі світи манхв. Було розглянуто особливості перекладу “вікна статусу”, а також системні повідомлення. Зазначимо, що переклад “вікна статусу” головних героїв манхв «Світ після падіння» і «S-ранги, яких я виховав» мають спільні характеристики. Таким чином, при перекладі ми мали надавати словам, які використовують суфікс -력 у значенні «можливості» та\або «здатності», проте для забезпечення адекватності перекладу і відповідності стилю перекладали слова як іменники, не надаючи словам значення “спроможності” чи “вміння”.

У системних повідомленнях були виявлені спільні лексичні і граматичні маркери. Обидві системи використовують граматику 습니다-ㅂ니다. Проте, при перекладі цієї граматики ми використовували різні методи у манхві «Світ після падіння» та «S-ранги, яких я виховав». У роботі «Світ після падіння» при перекладі повідомлень стилістика роботи та деталі, які надавав автор, було персоніфіковано повідомлення від системи використовуючи першу особу множини (ми). При перекладі повідомлень у роботі «S-ранги, яких я виховав» використано безособові речення.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Волощук Є. В. Підручник Зарубіжна література 8 клас / Є. В. Волощук, О. М. Слободянюк. – Київ: Генеза, 2021. – 256 с.
2. Зеров М. К. Антологія римської поезії / Микола Костянтинович Зеров. – Київ: Час, 1990. – 64 с.
3. Ковальчук Ю. А. Словотвір корейської мови. Навчальний посібник / Юлія Андріївна Ковальчук.– Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2019. – 136 с.
4. Козак Т. Б. Особливості художнього перекладу / Т. Б. Козак // Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія : Філологічна. - 2015. - Вип. 51. - С. 221-223.
5. Терехова С.І. Вступ до перекладознавства. (Сучасні проблеми і теорії. Діяльність перекладача. Основи техніки перекладу). Навч. посібник. - (Вид. 2-ге, доповнене і перероблене). – Київ: Вид. центр КНЛУ, 2002. - 163 с.
6. Терехова С. І. Поліпарадигмальність як характерна ознака сучасного перекладознавства / Світлана Ігорівна Терехова. – С. 21.
7. Шемуда М.Г. Художній переклад як вид міжкультурної комунікації в контексті євроінтеграції / М. Г. Шемуда // Теоретична і дидактична філологія. – 2017. – Вип. 25. – С. 454-461
8. Ли И. Корейский язык. История и современное состояние / Иксон Ли, Санок Ли, Ван Чхэ. – Москва: Региональная общественная организация "Корейский культурно-просветительный центр "ПЕРВОЕ МАРТА", 2005. – 484 с.
9. Пакулова Я. Е. Учебник по иероглифике для изучающих корейский язык / Я. Е. Пакулова. – Москва: Восток-Запад, 2005. – 208 с.
10. Холодович, А. А. Очерк грамматики корейского языка : учебное пособие для высших учебных заведений. — Изд. 4-е. — Москва: Ленанд, 2014. — С. 5—12. — 319 с. — (Языки народов мира).

11. Ahn J. Korean grammar in use. Beginning / J. Ahn, K. Lee, H. Han., / Darakwon, 2013. – 376 с.
12. Chan H. The Roles of English Plays in the Korean American Community: кваліфікаційна робота бакалавра філ. наук / Chan Hee Jeong – Bryn Mawr College, 2021. – 72 с.
13. Molina L. Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach / L. Molina, A. Amparo Hurtado. // Meta Journal des traducteurs Translators' Journal. – 2002. – №47. – С. 498–512.
14. Newmark P. A Textbook of Translation / Peter Newmark., 1988. – 306 с
15. Park J. Industry report. Webtoons: The next frontier in global mobile content / Jeong-yeob Park // Mirae Asset Daewoo Co., Ltd.. – 2019. - С. 1-29
16. Price P. A. Survey of the Story Elements of Isekai Manga / P. A. Price. // Journal of Anime and Manga Studies. – 2021. – №2. – С. 57–91
17. Wang A. Searching for Happiness in 'Other Worlds' Utopias and Distopias in Japanese Isekai / Amy Wang. – Hamilton: The University of Waikato, 2022. – 155 с.
18. Jung Y., Zemánek M.: Čínské znaky pro koreanisty II. Český Jiřetín, Adiumentum, 2019. – 94 с.
19. 이수지. 웹툰 2.0의 서비스 현황과 발전 방향: 사용자 인터페이스 변화와 멀티미디어 효과 적용을 중심으로(The Current Service Status and the Developmental Direction of Webtoon 2.0: Focusing on the Changing of User Interface and the Applying of Multimedia Effects) / 이수지, 전봉관. // The Journal of the Korea Contents Association. – 2015. – №15 – С. 96–108
20. 김수철, 이현지. 문화산업에서의 플랫폼화: 웹툰사업을 중심으로 / 김수철, 이현지 // 한국문화사회학회. – 2019. 문화 사회 27(3). – С. 95–142.
21. 서울대 한국어 1A Student's book / 최은규, 진문이, 오은영, 송지현. – Сеул: Twoponds, 2021. – 259 с.
22. Словник української мови. Академічний тлумачний словник [Електронний ресурс]. – 1970. – Режим доступу до ресурсу: <http://sum.in.ua>.

23. Daum [Электронный ресурс] // 2022 – Режим доступа до ресурсу: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Daum>.
24. Данжен [Электронный ресурс] // Fandom – Режим доступа до ресурсу: <https://rpg.fandom.com/ru/wiki/Данжен>.
25. Что такое лор в компьютерной игре и нужно ли его знать? [Электронный ресурс] // iXBT.com. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.ixbt.com/live/games/nuzhno-li-znat-lorbek-igrovoy-vselennoy.html>.
26. Andersen A. Webtoon - more than just entertainment [Электронный ресурс] / Anna Kopperud Andersen // Embassy of the Republic of Korea to Norway. – 2021. – Режим доступа до ресурсу: [https://overseas.mofa.go.kr/no-en/brd/m\\_21237/view.do?seq=127](https://overseas.mofa.go.kr/no-en/brd/m_21237/view.do?seq=127)
27. Canon (fiction) [Электронный ресурс] // Wikipedia contributors. – 2023. – Режим доступа до ресурсу: [https://en.wikipedia.org/wiki/Canon\\_\(fiction\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Canon_(fiction)).
28. Cho H. THE WEBTOON: A NEW FORM FOR GRAPHIC NARRATIVE [Электронный ресурс] / Heekyoung Cho // The Comics Journal. – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>.
29. DUNGEON [Электронный ресурс] // Cyber Definitions – Режим доступа до ресурсу: <https://www.cyberdefinitions.com/definitions/DUNGEON.html>.
30. HOWARD J. Sword Art Online: 10 Undeniable Ways This Anime Influenced The Isekai Genre [Электронный ресурс] / JOSHUA HOWARD // CBR.com. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.cbr.com/sword-art-online-influence-isekai-genre/#edgy-main-character>.
31. Lee M. Webtoons Are South Korea’s Latest Viral Cultural Export [Электронный ресурс] / M. Lee, S. Kim // Bloomberg. – 2023. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2023-05-09/webtoons-are-south-korea-s-latest-viral-cultural-export>.
32. Lore [Электронный ресурс] // Merriam-Webster Dictionary. – 2023. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/lore>.

33. Lu C. The darker sides of the Isekai genre: an examination of the power of anime and manga [Электронный ресурс] / Lu Curtis – Master's Projects and Capstones, 2020. – 35 с. – Режим доступа до ресурсу: <https://repository.usfca.edu/capstone/1009/>
34. Manhwa [Электронный ресурс] // Anime News Network – Режим доступа до ресурсу: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=67.>
35. Naver Webtoon [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://webtoonscorp.com>
36. Role-Playing Game (RPG) [Электронный ресурс] // techopedia. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.techopedia.com/definition/27052/role-playing-game-rpg.>
37. South Korea's webtoons become first movers 20 years on [Электронный ресурс] // The Nation Thailand. – 2022. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.nationthailand.com/international/ann/40018879.>
38. T. Levy. Entering Another World A Cultural Genre Discourse of Japanese Isekai Texts and Their Origin in Online Participatory Culture [Электронный ресурс] / T.Levy in M. Roth, Y. Hiroshi, P. Martin // Japan's Contemporary Media Culture between Local and Global: Content, Practice and Theory, Heidelberg / M. Roth, Y. Hiroshi, P. Martin. (eds) – Berlin, 2021. – (CrossAsia-eBooks). – С. 85–116. – Режим доступа до ресурсу: <https://doi.org/10.11588/crossasia.971.c12880>
39. The Literary History and Significance of Isekai [Электронный ресурс]. – 2020. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.expostmag.com/post/the-literary-history-and-significance-of-isekai.>
40. Webtoon [Электронный ресурс] // Wikipedia. – 2022. – Режим доступа до ресурсу: <https://en.wikipedia.org/wiki/Webtoon.>
41. Yang J. The Most Popular Webtoons in Korea [Электронный ресурс] / Yang Junghwa // Kollektionk. – 2023. – Режим доступа до ресурсу: <https://kollektionk.com/blogs/stories/most-popular-webtoons-korea-april-2022.>

42. You X. Otome Games. Character and Plot Tropes in Japanese Otome Games [Elektronniy resurs] / Xiaolan You // UNSUITABLE. – 2017. – Режим доступа до ресурсу: <https://sites.duke.edu/unsuitable/otome-games/>.
43. 내가 키운 S 급들 [Elektronniy resurs] / 글 seri, 그림 비완, 원작 근서 // 제이플미디어. – 2021., - 1-7 화. – Режим доступа до ресурсу: <https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=784248&weekday=tue&page=6>.
44. 멸망 이후의 세계 [Elektronniy resurs] / 글 S-Cynan, 그림 언테드 감자, 원작 싱송 // 레드아이스 스튜디오. – 2022, - 1-7 화. – Режим доступа до ресурсу: <https://comic.naver.com/webtoon/list?titleId=789979>.
45. 카카오엔터테인먼트 회사소개 [Elektronniy resurs] – Режим доступа до ресурсу: <https://kakaotent.com/introduce/company>.
46. 카카오 페이지 [Elektronniy resurs] // kakao – Режим доступа до ресурсу: <https://www.kakaocorp.com/page/service/service/KakaoPage>.