

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

**«Мовні особливості ономафпей у японському жанрі манга:  
перекладацький аспект»**

**Кваліфікаційна робота**  
освітнього ступеня «бакалавр»  
студентки 4 курсу бакалаврату,  
освітньої програми  
**«Японська мова і література та переклад,  
англійська мова»,**  
спеціальність – 035.069 «Східні мови та  
літератури (переклад включно),  
перша - японська  
**Анна Богданівна АНДРІЙЦЕВА**

**Науковий керівник:**  
асист. Марія САФ'ЯНОВА

**«Допущено до захисту»**

Протокол засідання кафедри  
мов і літератур Далекого Сходу  
та Південно-Східної Азії

**Протокол №16 від «28» травня 2025 року**

Завідувач кафедри д.філол.н, доц. Наталя ІСАЄВА \_\_\_\_\_

КИЇВ – 2025

## ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ 1. Теоретичні засади вивчення ономапопей та їх перекладу.....	5
1.1. Лінгвістичне розуміння ономапопей та шляхи їх класифікації.....	5
1.2. Японські ономапопеї як мовно-культурний феномен.....	7
1.3. Основні підходи до перекладу ономапопей у лінгвістиці та перекладознавстві.....	9
Висновки до Розділу 1.....	11
Розділ 2. Перекладознавчий аналіз ономапопей у японській манзі.....	12
2.1 Манга як жанр і джерело візуалізованих ономапопей.....	12
2.2 Огляд матеріалу дослідження та критерії вибірки прикладів.....	21
2.3 Функціональні особливості ономапопей у вибраних мангах.....	26
2.4 Стратегії та прийоми перекладу ономапопей: порівняльний аналіз..	30
Висновки до Розділу 2.....	36
Висновки.....	39
Список використаних джерел.....	41
Додатки.....	45

## Вступ

Ономатопеї як мовне явище становлять важливу частину комунікативної системи будь-якої мови, оскільки вони відтворюють звуки навколишнього середовища, фізичні дії, емоційні стани та інші аудіовізуальні враження. Особливе місце ономатопеї займають у японській мові, яка вирізняється надзвичайною багатогранністю і системністю у використанні звуконаслідувальної лексики. Японські ономатопеї поділяються на численні семантичні групи і активно застосовуються не лише в усному мовленні, а й у письмових жанрах – особливо в популярному культурному феномені манга.

Манга, як специфічний жанр японської графічної літератури, поєднує в собі візуальне зображення і мовний текст, де ономатопеї виконують ключову роль – вони не тільки імітують звуки, а й передають динаміку, емоції, стан персонажів. При перекладі манги іншими мовами постають складні завдання: збереження семантики, передачі емоційного забарвлення, культурних асоціацій та стилістичних функцій. Актуальність даного дослідження зумовлена потребою в систематизованому аналізі мовних особливостей японських ономатопей та визначенні ефективних перекладознавчих стратегій їх адекватної передачі українською мовою.

### Мета дослідження

Метою даної бакалаврської роботи є з'ясування мовних особливостей японських ономатопей, що вживаються у манзі, а також аналіз основних підходів до їх перекладу українською мовою з позицій сучасного перекладознавства.

### Завдання дослідження

Для досягнення поставленої мети передбачено виконання наступних завдань:

1. Узагальнити лінгвістичні підходи до вивчення ономатопей.
2. Проаналізувати специфіку японських ономатопей у контексті культури та жанру манга.

3. Розглянути основні стратегії та прийоми перекладу ономапопей.

4. Здійснити аналіз прикладів використання ономапопей у вибраних творах манги.

5. Визначити ефективність перекладацьких рішень з урахуванням функцій ономапопей.

Об'єкт і предмет дослідження

Об'єктом дослідження є ономапопей як елемент мовної системи японської мови.

Предметом дослідження є особливості функціонування та перекладу ономапопей у жанрі японської манги.

Методологічна основа дослідження

Методологічною основою роботи є положення сучасної лінгвістики, зокрема ономапопей як мовного явища, а також сучасного перекладознавства, що розглядає проблеми еквівалентності, адаптації та трансформації культурно-маркованих елементів при міжмовній комунікації.

Методи дослідження

У дослідженні було використано кілька основних методів. Перш за все, застосовувався описовий метод для узагальнення лінгвістичних теорій про ономапопей.

Порівняльний метод дозволив зіставити оригінальні японські ономапопей з їх перекладами українською мовою.

Також використовувався аналіз прикладів з манги, щоб вивчити, як ономапопей функціонують у конкретному тексті та як передаються в перекладі. Крім того, застосовувався вибіркового підбір матеріалу з популярних манг, щоб сформувати базу для аналізу.

## Розділ 1. Теоретичні засади вивчення ономапопей та їх перекладу

### 1.1 Лінгвістичне розуміння ономапопей та шляхи їх класифікації

Ономапопея як мовне явище викликає значний інтерес у мовознавців завдяки своїй здатності передавати звуки, рухи, емоції та стани через мовні засоби. Термін «ономапопея» має грецьке походження (*onomatopoiía*), що дослівно означає «творення імені» або «відтворення звуку». У сучасному мовознавстві цей термін вживається для позначення слів або словосполучень, що імітують реальні або умовні звукові явища [2, с. 17].

У західній лінгвістичній традиції ономапопеї переважно розглядаються як звукове наслідування навколишніх звуків [25, с. 3]. Водночас у японському мовознавстві до ономапопей включають не лише звуконаслідувальні слова (擬音語), а й ті, що передають враження, емоції, рухи або стани (擬態語), навіть якщо вони не мають звукового еквіваленту в реальності [1, с. 3]; [4, с. 3]; [13, с. 3].

Вивчення ономапопей в Україні викликало зацікавлення як у вітчизняних, так і в зарубіжних науковців. Зокрема, японські лінгвісти Егава Хіроюкі разом із Оксаною Кобелянською стали авторами «Японсько-українського словника ономапопеїчної лексики», який є важливим джерелом для вивчення особливостей ономапопей в українській мові та її порівняння з японською. Цей словник значною мірою сприяв поглибленню розуміння функціонування звуконаслідувальних слів у контексті міжкультурної комунікації та літературної творчості.

#### Класифікація ономапопей

Різні мовознавчі підходи пропонують декілька класифікацій цього феномену:

##### 1. Фонетична класифікація:

Прямі оноματοпеї – імітують природні звуки: бум, грр, дзень.

Умовні оноματοпеї – передають суб'єктивні або абстрактні враження: туп-туп, дзень-дзень.

## 2. Семантична класифікація:

Звукові оноματοпеї – передають акустичні явища (наприклад, свистіти, дзижчати) [22, с. 3].

Незвукові оноματοпеї – передають рухи, емоції, візуальні або тактильні характеристики (наприклад, ф'ю, зюрк) [3, с. 381].

## 3. Граматична класифікація:

Визначає оноματοпеї як слова, які можуть виконувати функції прислівників, іменників або вигуків у реченні [16, с. 234], демонструючи їхню гнучкість у синтаксичній структурі.

### Особливості японської системи оноματοпей

Японська мова вирізняється особливо широким спектром оноματοпей, які систематизуються за функціональними типами:

擬音語 /гіонго/ – передають звуки природи або предметів (напр., ワンワン /ван-ван/ – гавкіт).

擬声語 /гісейго/ – відтворюють звуки, пов'язані з людською діяльністю (напр., クスクス /кусу-кусу/ – тихий сміх).

擬態語 /гітайго/ – описують внутрішні стани або відчуття (напр., ピカピカ /піка-піка/ – блиск).

擬情語 /гідзього/ – виражають емоції (напр., イライラ /іра-іра/ – роздратування).

擬容語 /гійоого/ – імітують рухи чи фізичні властивості (напр., スラス

ㄣ /сура-сура/ – плавний рух) [12, с. 20].

На відміну від більшості європейських мов, у японській ономапеї активно функціонують не лише в розмовному мовленні, а й у письмових жанрах, зокрема в манзі. Вони мають значне стилістичне й емоційне навантаження та часто відіграють ключову роль у вираженні наративу [ 8, с. 157].

#### Роль ономапеї в комунікації

Окрім описової, ономапеї виконують і емоційно-експресивну, структурну та стилістичну функції. Особливо це помітно у жанрах, де відсутній звуковий супровід, як-от у манзі. Тут ономапеї допомагають читачу сприймати настрій, темп дій або характер персонажів [37, с. 85]; [38, с. 146]. Як зазначає Sasamoto [2, с. 3], у мультимодальному контексті вони є інструментом передачі невербальної інформації – ритму, темпу, емоційної інтенсивності.

#### Висновки

Ономапеї становлять важливий елемент мовної системи, що поєднує в собі звукову форму, образність та емоційне забарвлення. У лінгвістиці вони класифікуються за фонетичними, семантичними та граматичними ознаками, а в японській мові охоплюють як прямі звуконаслідування (擬音語), так і абстрактні описові слова (擬態語). Їх багатофункціональність дозволяє ономапеям виконувати не лише описову, а й стилістичну та комунікативну роль, що робить їх об'єктом особливої уваги в межах міжмовного аналізу.

#### 1.2 Японські ономапеї як мовно-культурний феномен

Японська мова відома своєю особливою чутливістю до звуків і візуальних образів, що відображено у її складній системі ономапеї. Це явище набуло в Японії значно глибшого розвитку, ніж у більшості інших мов, і стало не лише лінгвістичним, а й культурним маркером, що репрезентує спосіб

світосприйняття носіїв [1, с. 5]; [21, с. 1].

На відміну від західних мов, де оноματοпеї обмежуються здебільшого наслідуванням звуків, у японській мові вони охоплюють цілі концептуальні поля – від психологічних станів до фізичних відчуттів і навіть соціальних дій. Така широта семантичного спектру свідчить про те, що ономатопея в Японії виконує не лише експресивну, а й когнітивну функцію [2, с. 81].

#### Соціокультурні аспекти

Оноματοпеї в японській мові тісно пов'язані з естетикою та культурою повсякденного життя. Наприклад, вираз **ピカピカ** /піка-піка/ (блискучий) часто вживається в контексті чистоти або охайності, що має глибокий культурний резонанс, пов'язаний з японською концепцією «**清潔**» /сейкецу/ – чистоти не лише фізичної, а й моральної [13, с. 56].

Крім того, оноματοпеї широко використовуються у побутовому мовленні, у спілкуванні з дітьми, у маркетинговій комунікації, а також у традиційних мистецтвах, таких як поезія хайку, де важлива економія мовних засобів [20, с. 8].

#### Японська писемність та ономатопея

На графічному рівні японська мова фіксує оноματοпеї за допомогою катакани, рідше – хірагани, що вказує на їхню окрему стилістичну функцію. Написання оноματοпеї катаканою виділяє її в тексті, привертає увагу читача, сигналізуючи про важливість звукового або емоційного компоненту повідомлення [24, с. 14].

У манзі це особливо важливо – оноματοпеї часто займають центральне місце на сторінці, виступаючи частиною візуального наративу. Як зазначає Natsume [8, с. 4], читачі манги сприймають оноματοпеї не лише як слова, а як візуально-звукову інформацію, що формує ритм оповіді.

#### Класифікація і функції

Наmano [1, с. 4] запропонувала поділ японських оноματοпей на дві великі категорії:

Phonomimes (擬音語, 擬声語) – передають звуки навколишнього середовища або живих істот;

Phenomimes (擬態語, 擬情語) – передають абстрактні, психологічні або фізичні відчуття.

Цей поділ відіграє ключову роль не лише у лінгвістичному аналізі, а й у перекладознавчих стратегіях, оскільки вимагає диференційованого підходу до кожного типу при інтерпретації іншими мовами [7, с. 98]; [14, с. 65].

#### Висновки

Таким чином, оноματοпея в японській мові – це не просто стилістичний засіб, а повноцінний мовно-культурний механізм, що формує особливе семантичне поле. Її функціонування базується на поєднанні звукової, когнітивної та емоційної складових, а її переклад вимагає глибокого розуміння не лише мовної структури, а й культурного контексту.

### 1.3 Основні підходи до перекладу оноματοпей у лінгвістиці та перекладознавстві

Оноματοпея є однією з найбільш проблемних категорій у перекладознавстві, оскільки поєднує в собі звукову форму, іконічність, емоційну експресивність і культурну специфіку. Ці риси ускладнюють пошук точних еквівалентів у мовах перекладу, особливо якщо мова йде про японські оноματοпеї, які мають велику семантичну глибину [7, с. 13]; [2, с. 4].

#### Основні проблеми при перекладі

Дослідники наголошують на кількох типових труднощах:

1. Відсутність прямих еквівалентів у мові перекладу [14, с. 67].  
Наприклад, японське *スルスル* /суру-суру/ (легкий плавний рух) не має єдиного відповідника в українській чи англійській.

2. Неможливість збереження іконічної структури слова, особливо у випадках зі звуконаслідувальною формою [8, с. 10].

3. Графічне оформлення, важливе в манзі, часто втрачається в перекладі [15, с. 2].

4. Культурна специфічність, яка робить деякі ономапеї малозрозумілими без пояснення [19, с. 4].

#### Перекладацькі стратегії

Сучасне перекладознавство пропонує низку підходів для передачі ономапеї:

Транскрипція або транслітерація (збереження звучання без зміни форми). Застосовується, коли ономапея має іконичне значення і візуальне навантаження – особливо в манзі [27, с. 14].

Функціональний переклад – передача змісту або функції ономапеї навіть без збереження форми [14, с. 67].

Пояснювальний переклад – введення додаткової інформації або приміток для роз'яснення значення [37, с. 143].

Ігнорування або опущення – використовується як крайній варіант, коли неможливо адекватно передати значення [7, с. 113], проте вважається недоцільним у більшості випадків.

#### Приклади стратегій у манзі

Як зазначає Teshome [17, с. 17]. у дослідженні манги All Out!!, перекладачі часто поєднують стратегії: графічно залишають оригінал, а внизу сторінки подають опис або інтерпретацію. Це дозволяє зберегти стилістику манги, не втрачаючи сенсу.

Baek et al [15, с. 4] підкреслюють важливість розпізнавання ономапеї як частини мультимодального тексту, тому перекладачі повинні мати не лише лінгвістичну, а й візуальну компетентність.

Sasamoto [19, с. 348]. у своїх працях пропонує релевантніший підхід до перекладу ономапеї, тобто передача інформації таким чином, щоб вона максимально відповідала очікуванням та знанням цільової аудиторії.

Значення ономапеї для стилістики тексту.

Ономатопея має стилістичне навантаження, вона впливає на ритм, інтонацію та атмосферу тексту. Її переклад вимагає інтерпретативного підходу, орієнтованого не лише на формальний зміст, а й на емоційно-прагматичну функцію, що особливо важливо для художніх творів і візуального наративу, зокрема манги [26, с. 131]; [37, с. 143].

### Висновки

Переклад ономатопей є складним завданням, яке вимагає поєднання лінгвістичних, культурологічних і стилістичних знань. Жодна зі стратегій не є універсальною, тому перекладачеві слід орієнтуватися на контекст, жанр, очікування читача та комунікативну функцію ономатопеї. У випадку манги перекладач виступає не лише інтерпретатором тексту, а й його візуальним адаптером.

### Висновки до Розділу 1

У першому розділі було розглянуто теоретичні засади вивчення ономатопеї та підходи до її перекладу, зокрема у контексті японської мови та культури.

По-перше, ономатопея як мовне явище була визначена як важливий елемент комунікації, що виконує не лише звуконаслідувальну, а й когнітивну, емоційну та стилістичну функції. Окрім традиційних звукових ономатопей, лінгвістика визнає існування так званих міметиків – слів, що передають рухи, відчуття або стани.

По-друге, японська ономатопея представлена як унікальне мовно-культурне явище з розгалуженою класифікацією та широким спектром уживання – від побутового мовлення до літератури й масової культури. Її візуальне оформлення (катаканою), а також зв'язок із концепціями японської естетики підкреслюють її особливу роль у структурі мови.

По-третє, аналіз підходів до перекладу ономатопей показав складність передачі цього феномену іншими мовами. Зважаючи на відсутність прямих

еквівалентів, перекладачі вдаються до стратегій функціонального перекладу, транслітерації, пояснення або поєднання декількох методів, орієнтуючись на контекст, жанрові особливості та очікування цільової аудиторії.

Таким чином, для успішного перекладу ономапей, особливо в жанрі манга, необхідна комплексна стратегія, що враховує лінгвістичні, культурні та візуальні аспекти тексту.

## Розділ 2. Перекладознавчий аналіз ономапей у японській манзі

### 2.1 Манга як жанр і джерело візуалізованих ономапей

Манга (яп. 漫画) – це специфічний жанр японської графічної літератури, що поєднує текст і зображення у формі коміксів. Цей жанр має глибоке коріння в японській культурі, а його витoki сягають таких традиційних мистецьких форм, як емакімоно (絵巻物, ілюстровані сувої), що поєднували текст і малюнки ще в період Хейан, та укьо-е (浮世絵, гравюри на дереві), популярні в період Едо [8, с. 157]. Ці ранні форми візуального мистецтва заклали основи для створення мультимодальних текстів, у яких поєднуються вербальні та візуальні елементи, що згодом стало характерною рисою манги. Саме ця синкретичність – об'єднання слова, зображення та ритму – забезпечила унікальність жанру й відкрила нові можливості для втілення звуконаслідувальних засобів.

На відміну від західних коміксів, де візуальний текст часто підпорядковується діалогу чи оповіді, у манзі звук, образ і текст існують на рівноправних засадах. Це забезпечує більшу свободу для вираження емоцій, внутрішніх станів, напруги або іронії – часто саме через ономапей, які виконують роль додаткового художнього «шару». Таким чином, манга

розвинула унікальну графічну мову, в якій звуковий вимір є не менш важливим, ніж зображення чи діалог.

Сучасна манга - це не лише форма масової культури, але й потужний засіб самовираження, який охоплює найрізноманітніші жанри, від романтики та драми до жахів і наукової фантастики. Вона включає такі популярні жанри, як шьонен (少年, манга для юнаків), шьоджьо (少女, манга для дівчат), сейнен (青年, манга для дорослих чоловіків), джьосей (女性, манга для дорослих жінок) та кодомо (子供, манга для дітей). Ці жанри охоплюють теми дружби, боротьби, кохання, пригод, психології та навіть філософії, створюючи широкий спектр художніх стилів і наративних технік. Крім того, існують численні піджанри, такі як ісекай (жанр потрапляння в інший світ), яой/юрі (романтичні історії з акцентом на стосунки одностатевих персонажів), а також освітня та документальна манга, що демонструє універсальність цього формату. Манга також активно впливає на інші форми масової культури, такі як аніме, відеоігри, фільми та література, стаючи важливою частиною глобальної поп-культури [8, с. 157]. Саме через адаптації й переклади ономатопеї з манги потрапляють у ширший культурний обіг, стаючи елементами міжнародного лексикону фанатів японської культури.

#### Роль манги у популяризації ономатопей

Ономатопея відіграє ключову роль у манзі, оскільки забезпечує не лише звуковий, але й емоційний, динамічний і навіть текстурний ефект. Це робить її важливим елементом не лише вербальної, а й візуальної комунікації. Вона допомагає передати різноманітні сенсорні враження, такі як відчуття руху, фізичний біль, напруга або раптовий переляк, що робить сцени більш реалістичними і насиченими. Оскільки у графічному наративі відсутній звук у прямому сенсі, ономатопеї компенсують цей недолік, створюючи ілюзію аудіовізуального досвіду за допомогою письмових знаків.

Ономатопеї також можуть передавати психологічний стан персонажів,

створюючи відчуття присутності та емоційного залучення. Як відзначає Inose [7, с.113], манга використовує ономапоєї для створення ефекту присутності, що допомагає читачеві "чути" звуки без звукових ефектів, сприймати текст як живий і динамічний візуальний потік. Крім того, вони забезпечують ритм і темп оповіді, акцентують увагу на кульмінаційних моментах і збагачують візуальну структуру сторінки.

Цей ефект досягається завдяки використанню спеціальних шрифтів, розміщенню звуків безпосередньо в кадрі, а також візуальному оформленню, яке підкреслює силу, інтенсивність або тривалість звуку. Важливо, що японські автори часто експериментують із формою ономапоєй – виділяють їх контрастним кольором, розтягують по діагоналі або інтегрують у фон і простір сцени. Таким чином, звук у манзі стає не лише частиною тексту, а й візуальним символом, що функціонує в межах композиції та художнього задуму.

#### Особливості використання ономапоєй у манзі

##### 1. Візуалізація звуку

У манзі ономапоєї часто розміщуються прямо на зображенні, що дозволяє створити ефект "живого" звуку. Такий підхід поєднує графічний і лінгвістичний вимір, створюючи інтегроване мультимодальне повідомлення [8, с. 161]. Наприклад, у *Attack on Titan* звук ドーン /доон/, який означає потужний вибух, може бути розміщений у верхній частині панелі для передачі сили удару, тоді як ズシン (дзушін) використовується для позначення важких кроків Титана, створюючи ефект тремтіння землі. Це дозволяє читачеві "відчути" звук і силу сцени, навіть без анімації або звукових ефектів.

У деяких творах автори навмисне змінюють розмір або напрям написання ономапоєй, щоб посилити ефект просторового звучання. Наприклад, звук падіння або вибуху може «розтікатися» по всій панелі, що передає не лише звук, а й вплив на навколишнє середовище. Інколи один і той

самий звук повторюється кілька разів на сторінці, як це спостерігається у Naruto, де клацання зубів або свист вітру створює фон для сцени. Такі композиційні рішення перетворюють оноματοпею на частину художнього простору.

## 2. Емоційний вплив

Оноματοпеї можуть відображати не лише звук, але й емоції персонажів. Наприклад, ガクガク /гаку-гаку/ - тремтіння, або ピカピカ /піка-піка/ - блиск, передають не лише звукове враження, але й стан персонажа [19, с. 64]. Важливо, що такі звуки часто підкреслюються стилем написання: наприклад, ドキドキ /докі-докі/ - швидке серцебиття, може бути написане великими, жирними символами для передачі страху або хвилювання, тоді як フワフワ /фува-фува/ - легкість, невагомість, може мати м'які, округлі контури, що підсилює враження легкості або радості.

У My Hero Academia такі оноματοпеї часто використовуються для передачі переживань персонажів у критичних моментах. Зокрема, в сценах, де головний герой стикається з внутрішнім конфліктом або страхом, ドキドキ може змінювати розмір залежно від сили емоції. Аналогічно, у Fruits Basket застосовується ономатопея キラキラ /кіра-кіра/, що символізує радість або збентеження – зазвичай вона оформлюється блискучими літерами з ефектом «мерехтіння», що відтворює емоційну ніжність сцени.

## 3. Динаміка і ритм

Вибір оноματοпей також впливає на темп читання і загальну динаміку сцени. Наприклад, короткі, різкі оноματοпеї (ドン /дон/, バン /бан/) підсилюють відчуття швидкості або раптовості, тоді як подовжені (ザワザワ /дзава-дзава/, ドキドキ /докі-докі/) можуть створювати відчуття напруги або страху [13, с. 44]. У JoJo's Bizarre Adventure звук ゴゴゴ /гогого/ часто

використовується для створення ефекту наростаючої тривоги або загрози, а **メ** **メ** **タ** **ア** /меметаа/ – для комічних або неочікуваних ситуацій, підкреслюючи ексцентричний стиль манги.

Ономатопеї у темпових сценах можуть фактично «управляти» ритмом читання. У бойових епізодах, наприклад у Bleach або Demon Slayer, часте використання коротких звуків (**バシッ** /баші/, **ガン**/ган/, **ドカン** /докан/) чергується з тишею або фоном, що створює ефект монтажу, подібного до кінематографічного. У той час як у сценах очікування чи саспенсу ритмічні повтори, наприклад **ザワザワ** /дзава-дзава/, змушують читача «зависнути» у моменті.

#### 4. Графічне оформлення

Часто ономатопеї в манзі оформлюються у вигляді великих, експресивних символів, що перекривають частину сцени, підкреслюючи їх значення [24, с. 56]. Такий підхід використовує типографіку як художній елемент. Наприклад, у One Piece звуки **ドン** /дон/ або **バム** /бам/ можуть бути оформлені так, щоб здаватися частиною вибуху або удару, створюючи ефект гучності та сили. У Bleach ономатопеї часто мають гострі, ламані контури, що підкреслюють драматизм і небезпеку бойових сцен.

Графічні особливості також залежать від техніки виконання. Ручне оформлення ономатопей, як-от у творах художників 1980-х років, додає тексту індивідуальності. Натомість сучасні цифрові манги використовують спеціалізовані шрифти, що забезпечують більшу варіативність у товщині лінії, насиченості кольору, нахилі тексту. Це створює нові можливості для емоційного кодування. Іноді автори манги цілеспрямовано порушують графічні норми, щоб здивувати читача або досягти іронічного ефекту.

#### 5. Символізм і метафоричність

Деякі ономатопеї набувають символічного значення, стаючи

впізнаваними "підписами" певних персонажів або ситуацій. Наприклад, カメハメハ /камехамеха/ у Dragon Ball стала синонімом потужної атаки і є однією з найвідоміших ономапопей у популярній культурі. Водночас, コココ /тогого/ у JoJo's Bizarre Adventure символізує не лише фізичну загрозу, а й психологічний тиск, що підкреслює напругу моменту.

Інші приклади включають サラサラ /сара-сара/ – звук вітру або шовку, який у Sailor Moon символізує елегантність і жіночність. У деяких випадках ономапопея може навіть стати частиною ідентичності персонажа: наприклад, ゲロゲロ /геро-геро/ – звук жаб'ячого кумкання – асоціюється з конкретним героєм або його дивакуватістю. Такий метафоричний потенціал посилює виразність персонажів і збагачує семіотику твору.

#### Виклики для перекладачів

Переклад ономапопей у манзі є особливо складним завданням, адже перекладач повинен не лише зберегти зміст звукової форми, а й передати її емоційне, стилістичне та візуальне навантаження. Ономапопеї в японській мові надзвичайно багатофункціональні: вони не лише імітують звуки навколишнього світу, а й передають внутрішній стан персонажа, ритм сцени, атмосферу, а іноді навіть жанровий тон розповіді. Це вимагає від перекладача глибокого розуміння не лише мови, а й контексту твору, жанрових конвенцій, авторського стилю та читацьких очікувань. Перекладач фактично виконує роль когнітивного медіатора, який повинен «перекласти» не лише форму, а й функцію елемента – від психологічного підтексту до візуальної енергії.

Особливо складними є випадки багатозначних ономапопей, таких як ドキドキ /докі-докі/ – звук серцебиття, який у різних ситуаціях може означати страх, радість, хвилювання або закоханість. У процесі перекладу важливо не лише правильно відтворити його буквальне значення, а й адаптувати його до емоційного тону сцени. Втрата цього нюансу призводить до знеособлення

тексту. Така ситуація спостерігалася, наприклад, у ранніх англомовних перекладах *My Hero Academia*, де ドキドキ перекладали завжди як thump-thump, не враховуючи контекст (страх чи радість), що знижувало драматичність окремих епізодів. У якісних локалізаціях цього терміну додається стилістичне уточнення: наприклад, «гул серця» в сцені небезпеки або «трепет» в романтичному контексті. Це демонструє важливість не лише перекладацької техніки, а й інтерпретації.

Окремий виклик становить візуальний аспект. У манзі ономапопеї часто є частиною композиції сторінки – розміщуються великим шрифтом, інтегруються в фон або навіть замінюють об'єкти. Переклад таких елементів вимагає від редактора і верстальника значної технічної роботи. Наприклад, у *Attack on Titan* звук ドーン /доон/, який зображує вибух чи удар, займає пів сторінки. У деяких перекладах його адаптували як «БАХ», але при цьому розмістили дуже малим шрифтом у нижньому кутку кадру. Такий підхід зменшив інтенсивність сцени та сприйняття масштабу події. Успішні переклади вирішують це шляхом або редизайну шрифту, або інтеграцією нового тексту у візуальну структуру сторінки. Це вимагає взаємодії перекладача з дизайнером і глибокого розуміння візуальної семантики оригіналу.

Ще один аспект – це передача культурно специфічних звуків. Наприклад, ономапопея コココ /гоого/ з *JoJo's Bizarre Adventure* створює відчуття напруги, коли «нічого не відбувається», але щось ось-ось станеться. У деяких англомовних перекладах цей звук було або вилучено повністю, або замінено на rumble, що передає лише фізичний звук, але не психологічну напругу. В аматорських українських перекладах зустрічаються варіанти «гггггг» або «тривожно», які є спробами функціонального переосмислення. Такі перекладацькі рішення, хоч і не завжди академічні, відображають креативний підхід до проблеми. У деяких випадках фанатські переклади виявляються

ближчими до авторського задуму, оскільки перекладачі орієнтуються на спільноту й читацький досвід, а не на формальну відповідність.

Не менш важливо враховувати випадки нестандартних рішень, коли перекладач відходить від прямого перекладу заради збереження художнього ефекту. Наприклад, ономапея *メメタア* /меметаа/ – вигаданий авторський звук у *JoJo's Bizarre Adventure*, що не має жодного аналогу. У деяких перекладах він залишається без змін, у вигляді транслітерації, з поясненням у примітці. Водночас українські перекладачі іноді замінюють його на вигадані слова типу «плямс» або «шмяк», які хоч і далекі від оригіналу, але зберігають комічний ефект і вписуються у ритм сторінки. Це приклад функціонального еквівалента, який не є буквальним, але відповідає інтенції автора. Такий підхід демонструє, що переклад ономапеї – це не лише пошук слова, а й створення нового стилістичного рішення у відповідності до жанру, емоційної атмосфери та читацького очікування.

Таким чином, переклад ономапей у манзі – це не механічна заміна одного слова іншим, а складний процес, що вимагає від перекладача ролі інтерпретатора, дизайнера та культурного посередника одночасно. Найкращі переклади – це ті, що не лише «відтворюють звук», а й забезпечують ефект занурення, зберігаючи ритм, настрій і графічну естетику оригіналу. У цьому сенсі перекладач виступає співавтором, який конструює нову реальність, базуючись на кодах іншої культури.

## Висновки

Манга, як багатожанрова форма японської графічної літератури, становить унікальне поєднання тексту й зображення, що має глибокі культурні та мистецькі корені. Вона сформувалася під впливом традиційних візуально-текстових форматів японського мистецтва, таких як емакімоно та укьо-е, що забезпечило її мультимодальну природу. У сучасному вигляді манга виступає не лише як носій художнього змісту, але й як засіб інтенсивної емоційної та

когнітивної взаємодії з читачем.

Ономатопеї в цьому жанрі виконують не лише акустичну, а й емоційну, ритмічну та структурну функції, посилюючи взаємодію між візуальним та вербальним контентом. Їх візуальне оформлення, розташування у кадрі та стилістична виразність сприяють формуванню у читача ефекту присутності та емоційного занурення в сюжет. Крім того, ономатопеї у манзі функціонують як семіотичні маркери, що визначають інтонацію сцени, психологічний стан персонажа або жанрову стилістику твору. Вони можуть як підкреслювати динаміку подій, так і створювати ефект напруженого очікування, і навіть – надавати комічного забарвлення через візуальну гру зі звуком.

Переклад таких звуконаслідувальних елементів є складним і вимагає від перекладача гнучкого підходу: врахування культурних конотацій, жанру, ритму сцени, а також технічних аспектів оформлення. Перекладач мусить оперувати не лише лінгвістичними знаннями, а й розумінням принципів візуального дизайну, читацького сприйняття та жанрової естетики. Ефективний переклад ономатопей у манзі – це результат поєднання мовної адаптації та художньої інтерпретації, що дозволяє зберегти унікальність оригіналу в умовах іншомовного культурного простору.

Приклади нестандартних рішень, таких як адаптація авторських звуків або трансформація шрифтових елементів, свідчать про те, що переклад манги є не лише мовною, а й художньо-дизайнерською практикою. Найкращі перекладацькі стратегії дозволяють зберегти цілісність мультимодального повідомлення, де кожен елемент – від шрифту до кольору ономатопеї – відіграє роль у побудові значення. Саме тому перекладачі, що працюють з мангою, дедалі частіше виступають як міждисциплінарні фахівці – лінгвісти, редактори, візуальні комунікатори й культурні посередники водночас.

## 2.2 Огляд матеріалу дослідження та критерії вибірки прикладів

Для проведення дослідження було обрано 10 популярних манг, які репрезентують різні жанри та стилі сучасної японської графічної літератури. Вибір цих творів обумовлений їх широкою популярністю серед читачів, високою якістю художнього виконання та частим використанням ономапопей для створення емоційних і динамічних ефектів. Окрім того, ці манги демонструють розмаїття авторських стилів та підходів до візуалізації звуку, що дозволяє більш повно проаналізувати функції ономапопей в межах жанру.

Усі обрані твори належать до різних періодів публікації – від класичних серій, які почали виходити у 1980–1990-х роках (Dragon Ball, JoJo's Bizarre Adventure), до сучасних хітів (Demon Slayer, My Hero Academia). Це дозволяє врахувати не лише жанрову, а й часову перспективу розвитку ономапопейного інструментарію у японській манзі.

#### Критерії вибірки матеріалу

Для аналізу було обрано манги, які мали значний комерційний успіх та стали культурними феноменами. Ці твори були видані великими тиражами, багато з них мали тривалу серійну публікацію або були екранізовані, що свідчить про їх впливовість та популярність серед читачів. Їх вплив простежується не лише в межах японської культури, а й у міжнародному контексті, адже більшість із них стали об'єктами глобального фендому, що важливо для вивчення процесу перекладу та локалізації.

При відборі також враховувалося жанрове різноманіття, щоб забезпечити комплексний підхід до вивчення ономапопей у різних контекстах. Це дозволяє простежити відмінності у використанні звукових ефектів у таких жанрах, як бойовики, фентезі, драми, комедії та жахи, що сприяє кращому розумінню стилістичних та функціональних особливостей ономапопей. Наприклад, ономапопей в бойових сценах часто виконують ритмічну та динамічну функцію, тоді як у психологічних драмах вони здебільшого мають емоційно-звукове або метафоричне навантаження.

Окрему увагу було приділено тому, наскільки ономапопеї інтегровані в художню композицію сторінок: у деяких творах вони займають помітне місце у графічній структурі (наприклад, у *Attack on Titan* чи *Bleach*), тоді як в інших є радше додатковим стилістичним засобом (*Death Note*).

Крім того, до списку увійшли манги, які відзначаються багатими ономапопеїчними системами, тобто твори, в яких звукопис відіграє важливу роль у створенні атмосфери, ритму та емоційного впливу на читача. Ці твори надають можливість для порівняльного аналізу різних типів ономапопей – від *giongo* (пряме звуконаслідування) до *gitaigo* (імітація абстрактних відчуттів і станів) – та їхніх перекладацьких інтерпретацій.

Останнім, але не менш важливим критерієм було врахування доступності перекладів. Для дослідження були обрані твори, які перекладалися українською або англійською, що дозволяє провести порівняльний аналіз перекладацьких рішень та адаптацій ономапопей для іншомовної аудиторії. У деяких випадках враховувалися також неофіційні переклади (фанатські версії), які надають цікаві приклади креативної інтерпретації та функціональної адаптації. Це дозволяє не лише зіставити формальні підходи до перекладу, а й оцінити сприйняття ономапопей у культурному контексті цільової аудиторії.

#### Перелік манг для аналізу

1. *Naruto* (ナルト) – Масаші Кішімото.

Жанр: бойовик, пригоди, фентезі.

Короткий опис: Історія про молодого ніндзя, який прагне стати найсильнішим воїном у своєму селі.

Причина вибору: Часто використовує ономапопеї для створення динамічних бойових сцен.

2. *One Piece* (ワンピース) – Ейїчіро Ода.

Жанр: пригоди, фентезі, комедія.

Короткий опис: Подорож команди піратів у пошуках легендарного скарбу.

Причина вибору: Відомий своїми яскравими звуковими ефектами і гумористичними сценами.

3. Attack on Titan (進撃の巨人) – Хаджіме Ісаяма.

Жанр: бойовик, фентезі, жахи.

Короткий опис: Історія про людство, що бореться за виживання проти гігантських титанів.

Причина вибору: Використовує ономапоєї для передачі страху, напруги та драматизму.

4. Demon Slayer (鬼滅の刃, Kimetsu no Yaiba) – Койохару Готоге.

Жанр: бойовик, пригоди, драма.

Короткий опис: Історія про молодого мисливця на демонів, який намагається врятувати свою сестру.

Причина вибору: Часто використовує ономапоєї для відображення надприродних бойових прийомів.

5. My Hero Academia (僕のヒーローアカデミア) – Кохей Хорікоші.

Жанр: супергероїка, пригоди, бойовик.

Короткий опис: Світ, де майже кожна людина має суперздібності, і група підлітків тренується стати героями.

Причина вибору: Відомий інтенсивними бойовими сценами і багатою звуковою палітрою.

6. Tokyo Ghoul (東京喰種) – Суї Ішіда.

Жанр: жахи, темне фентезі, психологічний трилер.

Короткий опис: Історія про юнака, що перетворюється на напів-гуля і змушений виживати у світі чудовиськ.

Причина вибору: Використовує ономапоєї для створення атмосфери страху і жаху.

7. Dragon Ball (ドラゴンボール) – Акіра Торіяма.

Жанр: бойовик, пригоди, комедія.

Короткий опис: Пригоди молодого бійця Сон Гоку, який шукає магичні кулі.

Причина вибору: Класична манга з великою кількістю звукових ефектів.

8. JoJo's Bizarre Adventure (ジョジョの奇妙な冒険) – Хірохіко Аракі.

Жанр: бойовик, фентезі, пригоди.

Короткий опис: Серія історій про пригоди представників родини Джостар.

Причина вибору: Відомий своїми унікальними звуковими ефектами і візуальними стилями.

9. Death Note (デスノート) – Цугумі Оба, Такеші Обата.

Жанр: детектив, трилер, драма.

Короткий опис: Історія про школяра, який отримує зошит, що дозволяє вбивати людей.

Причина вибору: Підкреслює психологічне напруження через звук.

10. Bleach (ブリーチ) – Тайто Кубо.

Жанр: бойовик, фентезі, пригоди.

Короткий опис: Історія про підлітка, що стає мисливцем на духів.

Причина вибору: Використовує багато ономапей для екшен-сцен і битв.

Ці 10 манг забезпечують широкий спектр прикладів для аналізу, охоплюючи різні жанри, стилі та аудиторії. Це дозволяє дослідити не лише функції ономапей, але й особливості їх перекладу в контексті різних жанрових конвенцій.

## Висновки

Даний підрозділ окреслює обґрунтований і системний підхід до вибору матеріалу для аналізу, що базується на жанровому різноманітті, культурній значущості та перекладацькій доступності манг. Застосування чітких критеріїв відбору – таких як популярність творів, їх багатофункціональність з точки

зору ономапопеї, художній рівень виконання та наявність перекладів – забезпечує глибину і релевантність дослідження.

Представлений перелік із 10 творів охоплює найважливіші напрямки сучасної японської графічної літератури, що дозволяє забезпечити репрезентативний аналіз функціональних та перекладацьких аспектів ономапопей. До уваги взято як класичні, так і сучасні твори, що демонструють еволюцію стилістичних підходів до відтворення звуку та емоцій через графічні засоби. Таке поєднання дозволяє виявити не лише загальні закономірності вживання ономапопей, а й специфіку їх реалізації в різних жанрових і культурних контекстах.

Крім того, акцент на доступності перекладених версій творів (українських і англійських) дає змогу здійснити порівняльний аналіз адаптацій, виявити типові перекладацькі стратегії, а також оцінити вплив культурних факторів на прийняття та трансформацію звукових елементів. У результаті це сприяє не лише мовному, а й культурологічному осмисленню функцій ономапопей у японській манзі.

Таким чином, створено надійну методологічну основу для практичної частини дослідження, яка дозволить надалі глибше проаналізувати перекладацькі виклики, функціональні особливості та візуальні стратегії репрезентації звуку у графічному наративі. Зібраний матеріал забезпечує достатню широту й глибину для подальших аналітичних узагальнень та зіставлень.

### 2.3 Функціональні особливості ономапопей у вибраних мангах

Ономапопеї у манзі виконують не лише функцію звукової імітації, але й є важливим елементом візуального та емоційного вираження. Вони поєднують у собі семантику звуку, руху, емоцій і контексту, створюючи багатопланове повідомлення, які впливають на сприйняття сцени читачем. У цьому підрозділі

буде розглянуто функціональні особливості ономапопей на прикладі 10 популярних манг, обраних для аналізу.

### Основні функції ономапопей у манзі

#### 1. Акустична (звукова) функція

Основне завдання ономапопей – відтворення реальних звуків, що створює ефект "присутності" для читача. Вони дозволяють «почути» дії на сторінках коміксу, незважаючи на відсутність аудіо. Наприклад, у Attack on Titan (進撃の巨人) використовуються звуки ドーン /доон/ – вибух, バキッ /бакі/ – звук ламання, що підсилює відчуття напруги і небезпеки [43, с. 45]. У Naruto (ナルト) звуки ズバッ /дзуба/ – удар мечем і ゴゴゴ /гогого/ – наростання тривоги допомагають створити атмосферу бойових сцен (Kishimoto, 1999). [41, с.78].

Окрім бойових звуків, у манзі часто використовуються специфічні звукові ефекти для передачі природних явищ і станів середовища:

ゴロゴロ /горо-горо/ – гуркіт грому (One Piece),

ザワザワ /дзава-дзава/ – шепіт або невпевнене перешіптування (Bleach),

パチパチ /пачі-пачі/ – потріскування вогню (Demon Slayer),

シーン /шіін/ – глибока тиша, яку можна відчутти у напружені моменти (Death Note).

Такі ономапопеї створюють аудіальне тло для сцени, що робить сюжет глибшим і виразнішим, а досвід читання – більш зануреним.

#### 2. Емоційна функція

Ономапопеї також передають внутрішні стани персонажів, їхні емоції та психологічні реакції. Вони здатні транслювати невимовне – хвилювання, сором, гнів або навіть внутрішню порожнечу. Наприклад, у My Hero Academia (僕のヒーローアカデミア) використовується ドキドキ /докі-докі/ для позначення сильного серцебиття від страху або збудження, а ピカピカ /піка-піка/ – для відображення блиску або щастя [45, с. 23].

Важливим аспектом є те, що ці оноματοпеї можуть бути візуально інтегровані в малюнок так, щоб підсилювати вираз обличчя персонажів або підкреслювати драматизм моменту. Наприклад:

ギョロギョロ /гьоро-гьоро/ – пильний, пронизливий погляд (JoJo's Bizarre Adventure),

プルプル /пуру-пуру/ – тремтіння від страху або стриманих емоцій (Tokyo Ghoul),

ジワー /джіваа/ – повільний наростаючий плач або сльози (Death Note).

Іноді емоційні оноματοпеї набувають метафоричного характеру – наприклад, キラキラ /кіра-кіра/ у Fruits Basket передає блиск в очах або відчуття закоханості, хоча в прямому значенні означає блиск.

### 3. Кінетична (динамічна) функція

Оноματοпеї також можуть вказувати на рух або зміну положення об'єктів, підсилюючи візуальну динаміку. Наприклад, у One Piece (ワンピース) звук ズシン /дзушін/ використовується для позначення важкого кроку або падіння великого предмета, а ビュン /бюн/ – для швидкого руху [42, с. 12].

Також важливо, що ці оноματοпеї часто оформлюються у вигляді довгих, розтягнутих шрифтів, які підсилюють відчуття швидкості або тяжкості дії. У Dragon Ball (ドラゴンボール), наприклад, バシツ /баші/ використовується для ударів, а シュン /шюн/ – для миттєвого переміщення [47, с. 23]. Такі оноματοпеї виконують подвійну функцію: позначають дію і водночас регулюють ритм читання, надаючи сцені темп і напрям руху.

### 4. Атмосферна функція

Оноματοпеї можуть створювати певну атмосферу або настрій сцени, допомагаючи читачеві "вдихнути" атмосферу моменту. Наприклад, у Tokyo Ghoul (東京喰種) часто використовується звук ゴク /гоку/ – ковтання, що підкреслює страх або невпевненість [46, с. 45]. У Demon Slayer (鬼滅の刃) зустрічається ゴー /гоо/ – гуркіт вітру або звуки бою, що створює ефект

напруги [44, с. 78].

Також зустрічається використання «фонового» звуку для передачі мовчазного напруження. Наприклад, ザワザワ /дзава-дзава/ у Kaijī вживається в сценах, де персонажі мовчать, але присутнє сильне відчуття тривоги. У романтичних сценах м'які ономапоєї, такі як フワ~ /фува~/, передають легкість, невагомість і тишу.

### 5. Структурна функція

У деяких випадках ономапоєї допомагають структурувати сцену, розділяючи її на окремі епізоди або підкреслюючи кульмінаційні моменти. Наприклад, у Death Note (デスノート) звук ガシャ /гашя/ – звук закриття зошита або дверей, який стає символом смерті і неминучості. Такі ономапоєї створюють "ритм" історії, допомагаючи читачеві відчувати час і послідовність подій [49, с. 56].

Візуально такі звуки можуть розміщуватись на межі панелей або супроводжувати зміну сцени. Наприклад, у Black Clover зміна кадру супроводжується звуком バツ /ба/, що сигналізує про раптову дію чи зміну подій. Це допомагає зберегти темп і логіку оповіді на рівні сторінкової композиції.

### Приклади комплексного використання ономапоєй

У JoJo's Bizarre Adventure (ジョジョの奇妙な冒険) Хірохіко Аракі використовує унікальні ономапоєї, такі як ゴゴゴ /гогого/ для створення атмосфери тривоги, а ドドド /дододо/ – для підкреслення загрозливого моменту. Ці звуки часто розтягуються на кілька сторінок, створюючи ефект наростаючої напруги та гіпнотичного ритму [48, с. 23]. Їх оформлення є настільки характерним, що стало візуальною візитівкою серії.

Водночас, у Bleach (ブリーチ) звук ザワザワ /дзава-дзава/ використовується для відтворення напружених моментів перед битвою або сутичкою, підкреслюючи страх і невпевненість персонажів [50, с. 45]. У

Chainsaw Man поєднання різних типів ономапопей у межах однієї сцени дозволяє передати як фізичну дію, так і психоемоційний стан – наприклад, バリバリ /барі-барі/ – звук рваного одягу – і ドクン /докун/ – звук серця, що сигналізує про зростання страху.

#### Висновки

Ономапопеї у японській манзі виконують важливу комунікативну функцію, поєднуючи в собі звуковий, емоційний, руховий і структурний рівні вираження. Вони не лише супроводжують події чи передають звукове тло, але й активно впливають на ритм, динаміку та настрій зображеного. Завдяки цьому ономапопеї функціонують як невід’ємна складова наративу, що бере участь у конструюванні художнього простору та емоційного фону твору.

Їх використання залежить від контексту сцени, жанрових особливостей твору та авторського стилю. У бойових мангах ономапопеї часто акцентують увагу на швидкості, ударі або вибуху, тоді як у драмах і романтичних історіях вони здебільшого виконують функцію передавання психологічного стану персонажів. Особливо показово, що в межах одного твору один і той самий звук може набувати різних відтінків – усе залежить від візуального оформлення, контексту і ритму сцени.

Завдяки вдалому візуальному оформленню та інтонаційній гнучкості, ономапопеї формують у читача глибше естетичне та емоційне сприйняття тексту. Вони виступають як міст між графічним зображенням і внутрішнім відчуттям сцени, «оживлюючи» сторінки та занурюючи читача в події. Така багатофункціональність дозволяє розглядати ономапопеї не просто як мовний чи художній прийом, а як повноцінний інструмент коміксового мовлення.

Представлений аналіз підтверджує, що звукопис у манзі є не лише засобом опису дії, а й інструментом створення художньої цілісності та виразності. Його функції тісно переплітаються між собою – акустичні, емоційні, кінетичні та атмосферні значення часто реалізуються одночасно. Саме ця здатність до багаторівневого впливу робить ономапопеї особливо

важливими в структурі японської графічної літератури.

#### 2.4 Стратегії та прийоми перекладу ономафопей: порівняльний аналіз

Переклад ономафопей у манзі є складним завданням, оскільки ці лексичні одиниці поєднують у собі звук, емоцію та візуальне оформлення. Вони не лише позначають дію, а й передають психологічний стан персонажів, динаміку сцени, атмосферу та навіть ритм наративу. Для збереження ефекту оригіналу перекладачі використовують різні стратегії, залежно від контексту, культурних відмінностей і графічних обмежень. Важливим є також формат публікації: у друкованих виданнях можливості верстки обмежені, тоді як у цифрових мангах відкривається простір для гнучкіших дизайнерських рішень.

У цьому підрозділі буде розглянуто основні прийоми перекладу ономафопей на прикладах із популярних манг.

##### Основні стратегії перекладу ономафопей

###### 1. Прямий переклад (еквівалентний переклад)

Ця стратегія передбачає заміну японської ономафопей на найближчий фонетичний або семантичний еквівалент у цільовій мові. Приклади:

ドーン /доон/ – "BOOM" (Attack on Titan, глава 1) – звук вибуху;

バキッ /бакі/ – "CRACK" (Attack on Titan, глава 2) – звук ламання кісток або дерева;

ドキドキ /докі-докі/ – "Thump thump" (My Hero Academia, глава 1) – звук швидкого серцебиття.

Прямий переклад дозволяє зберегти початкове значення звуку, але часто втрачає культурний підтекст і емоційне забарвлення. У деяких випадках він може звучати надто буквально або шаблонно, особливо коли перекладач не враховує, що один звук в японській мові часто має ширший спектр значень. Наприклад, ドキドキ може передавати страх, радість, романтичне хвилювання або нервовість – але "thump-thump" не завжди охоплює ці відтінки.

## 2. Транслітерація (фонетичний переклад)

Цей підхід передбачає збереження фонетичної форми оригінальної ономапопеї без адаптації до звукової системи мови перекладу. Наприклад:

ズシン/дзушін/ – "zushin" (One Piece, глава 34) – важкий крок або удар;

ゴゴゴ /гогого/ – "gogogo" (JoJo's Bizarre Adventure, глава 12) – наростаюча напруга або тривога;

キラキラ /кіра-кіра/ – "kira kira" (Sailor Moon, глава 3) – блиск, сяйво.

Такий метод часто використовується у фанатських перекладах, де головна мета – зберегти японський стиль. В офіційних виданнях транслітерація іноді застосовується для створення атмосфери “екзотики” або для уникнення зміни художньої структури сторінки. Однак вона може бути незрозумілою для широкої аудиторії, якщо не супроводжується виноскою або приміткою.

## 3. Адаптація (функціональний переклад)

Ця стратегія спрямована на збереження емоційного або контекстуального ефекту, навіть якщо буквальне звучання змінюється.

Приклади:

ゴク /гоку/ – "gulp" (Tokyo Ghoul, глава 10) – звук ковтка, що підкреслює напруження або страх;

ジワー /джіваа/ – "tears well up" (Demon Slayer, глава 15) – повільне наростання сліз;

パチパチ /пачі-пачі/ – "crackle" або "clap clap" (One Piece, глава 27) – звук потріскування вогню або оплесків.

Цей підхід дозволяє перекладачеві вільніше працювати з текстом, зберігаючи художній ефект. Проте для успішного застосування адаптації потрібно не лише лінгвістичне чуття, а й глибоке занурення в жанр, емоційну сцену та візуальний контекст. У деяких випадках адаптація може навіть посилити ефект сцени в перекладі – особливо, якщо оригінальна ономапопея

має складне або неочевидне значення.

#### 4. Калькування (пряме відтворення форми)

Використовується, коли ономапопея має точний або дуже близький аналог у цільовій мові. Наприклад:

ガシャ /гашы/ – "clank" (Death Note, глава 5) – звук металевих предметів;

バタン /батан/ – "bang" або "slam" (Death Note, глава 8) – звук закриття дверей;

パタン /патан/ – "click" або "snap" (Attack on Titan, глава 3) – звук легкого удару або закриття.

Цей метод підходить для коротких, різких звуків, які мають універсальні звукові відповідники в багатьох мовах. Калькування дозволяє зберегти лаконічність, але не завжди підходить у випадках складних або метафоричних ономапопей, таких як ゴゴゴ або ジワー.

#### 5. Комбінований переклад

У деяких випадках перекладач може комбінувати кілька стратегій для збереження як звукового, так і емоційного ефекту. Це дає змогу створити адаптовану ономапопею, яка одночасно передає зміст, емоцію і функцію візуального елемента. Наприклад:

バキッ /бакі/ у сценах насильства може бути перекладено як "CRACK" у поєднанні з візуальними ефектами тріщин або ламання кісток (Attack on Titan, глава 2);

ドカン /докан/ – "BOOM" із додаванням вибухових символів або фонового освітлення на сторінці (One Piece, глава 10);

ドドド /дододо/ – "rumble" або "doom doom doom", де текст поступово наростає в розмірі або насиченості (JoJo's Bizarre Adventure, глава 18).

Комбіновані стратегії особливо ефективні, коли важливо зберегти як культурну специфіку, так і емоційний вплив. Такі рішення часто залежать від формату публікації, бюджету на верстку та дизайну, а також професійного досвіду перекладача й художника.

Приклади порівняльного аналізу перекладу ономапопей наведені в таблиці 1 у Додатках.

#### Приклади складних випадків перекладу ономапопей

Переклад ономапопей у манзі не завжди піддається чіткому алгоритмізуванню, оскільки часто йдеться не лише про звук, а й про культурний код, стиль автора, асоціації, пов'язані з конкретною ситуацією або персонажем. Деякі випадки стають особливо складними через подвійний рівень значення: фонетичний і символічний. Розглянемо кілька прикладів, що ілюструють ці труднощі.

カメハメハ /камехамеха/

Одна з найвідоміших ономапопей в історії манги, яка стала синонімом потужної енергетичної атаки в серії Dragon Ball. Вона має не лише звукову функцію, але й міфологічний підтекст: назва походить від імені короля Камегамега I з Гаваїв, а також втілює концепцію "черепашової школи" бойових мистецтв. Тобто це не лише звук, а частина внутрішньої міфології серії.

Перекладачам часто доводиться вибирати між збереженням оригінального звучання (транслітерація) і адаптацією для західних читачів. У багатьох англійських версіях ця атака зберігається як Kamehameha, що стало міжнародно впізнаваним брендом. В українських перекладах зустрічаються варіанти Камехамеха або Хвиля Черепахи – останній варіант намагається передати змістовий підтекст, однак втрачає звукову асоціацію з оригіналом. Тут постає класична дилема перекладача: зберегти форму чи значення.

ザワザワ /дзава-дзава/

Це складний приклад психологічної ономапопей, яка відтворює стан напруження, тривоги, дискомфорту. Часто використовується в Bleach, Kaiji та інших мангах, де сцени очікування або емоційного напруження відіграють важливу роль. Ця ономапопея не має прямого звукового еквівалента в більшості європейських мов, адже її функція – створити атмосферу передчуття або нервової тиші.

В англійських перекладах це слово може передаватися як *murmur*, *rustle* або навіть *ominous silence*, але всі ці варіанти лише частково охоплюють значення. В українських перекладах трапляються варіанти шепіт, перешіптування, гул або навіть завмираюча тиша. У деяких аматорських адаптаціях його передають на рівні композиції, залишаючи *zawa zawa* в оригіналі – як художній елемент. Це приклад, коли повноцінний переклад вимагає і вербальної, і візуальної інтерпретації.

ㄉ— /too/

Ця ономапопея відтворює сильний гуркіт, вітер або рух – часто фон для драматичної або динамічної сцени. У *Demon Slayer* вона з'являється в епізодах бою, а також для передачі потужного ривка чи надприродного ефекту.

Складність у перекладі полягає в багатозначності: у різному контексті ㄉ— може бути *roar*, *whoosh*, *blast*, *boom* або навіть *whirl*. Українські варіанти – гуркіт, шум, ревіння, свист – добираються залежно від ситуації. Наприклад, сцена з сильним вітром уночі потребує перекладу як свист вітру, тоді як у бою доцільніше гуркіт вибуху. Успішний переклад цієї ономапопеї потребує чутливості до ритму, масштабу сцени та її візуального наповнення.

### Висновки

Переклад ономапопей у манзі вимагає від перекладача не лише знання мови, але й глибокого розуміння контексту, жанру та емоційного забарвлення тексту. На відміну від звичайної вербальної лексики, ономапопеї функціонують на перетині звуку, образу, інтонації й емоції, що значно ускладнює їх перенесення в іншу мовну й культурну систему. Перекладач має діяти одночасно як мовознавець, художник і дизайнер, зважаючи не лише на лінгвістичні, а й на візуально-композиційні особливості оригіналу.

Основні стратегії перекладу включають прямий переклад, транслітерацію, адаптацію, калькування та комбіновані методи. Кожна зі стратегій має свої переваги й обмеження. Наприклад, прямий переклад забезпечує ясність, але може втратити культурні відтінки; адаптація дозволяє

зберегти емоційний ефект, але потребує більших інтерпретативних зусиль. Транслітерація допомагає зберегти авторський стиль і звучання, однак вимагає від читача певної фонової підготовки. Комбіновані рішення часто виявляються найбільш ефективними у складних сценах, де потрібно відтворити і звук, і інтонацію, і візуальну динаміку.

Вибір конкретної стратегії залежить від контексту використання ономапопеї, жанрових особливостей твору, культурних відмінностей і технічних обмежень друкованого чи цифрового видання. Важливу роль відіграють також уподобання цільової аудиторії: читач фанатського перекладу може толерувати транслітерацію або примітки, тоді як для широкого комерційного видання зазвичай обирають більш уніфікований підхід.

Перекладачі часто стикаються з труднощами при передачі багатозначних або культурно специфічних звуків, що робить процес перекладу манги складним, але надзвичайно цікавим завданням. Це особливо помітно у випадках метафоричних або авторських ономапопей, які не мають прямих еквівалентів, але несуть ключове смислове навантаження. Вміння інтерпретувати й творчо адаптувати такі елементи є ознакою високого професіоналізму перекладача.

Правильний вибір стратегії дозволяє зберегти не лише значення, а й емоційне забарвлення, ритм і навіть візуальний стиль оригінального тексту, що робить мангу доступною для ширшої аудиторії. Успішний переклад ономапопей – це не просто мовна заміна, а процес креативного перенесення художнього світу, що забезпечує автентичність читання в новій культурній реальності.

## Висновки до Розділу 2

У другому розділі дипломної роботи було здійснено комплексний аналіз функціонування та перекладу ономапопей у японській манзі. Дослідження підтвердило, що звукопис є не лише художнім прийомом, а й ключовим

структурним елементом цього жанру. Ономатопеї відіграють важливу роль у побудові ритму, емоційної напруги, динаміки сцени та стилістичної виразності тексту, поєднуючи у собі вербальні, візуальні й семантичні властивості. Їх використання базується на принципах синестезійного впливу, коли один тип знаків (звукові символи) передає емоції або візуальні ефекти, сприяючи зануренню читача в художній світ твору.

Розгляд манги як культурного феномену засвідчив її унікальність як мультимодального жанру, що об'єднує текст і зображення в єдине комунікативне ціле. У межах цього формату ономатопея стає не лише засобом передачі звуку, а й інструментом візуалізації емоцій, підкреслення руху, ритму та атмосфери. Її типографічне оформлення – шрифт, розмір, положення на сторінці – є повноцінним елементом оповіді. Візуальна інтеграція ономатопей у сторінку – з урахуванням типографіки, композиції та взаємодії з зображенням – створює глибший рівень занурення читача в сюжет і відкриває нові можливості для наративної експресії.

У ході дослідження було відібрано репрезентативний корпус із десяти манг, що охоплюють широкий спектр жанрів – від пригодницького бойовика до психологічного трилера. Такий підхід дозволив простежити варіативність функціонального використання звукопису залежно від жанрових конвенцій і художніх цілей авторів. У творах аналізованих авторів (зокрема, Масаші Кішімото, Хірохіко Аракі, Суї Ішіди) ономатопеї виступають невіддільною складовою наративу, формуючи як темп сцени, так і її емоційне навантаження. Спостереження за повторюваними мотивами у вживанні певних звуків у різних жанрах дає змогу виділити своєрідні стилістичні «підписи» авторів.

Особливу увагу приділено специфіці перекладу ономатопей. Аналіз прикладів показав, що переклад таких одиниць не є суто лінгвістичним завданням: він вимагає врахування візуального контексту, емоційного забарвлення, жанрової відповідності та читацького сприйняття. Використовувані стратегії – від прямого перекладу до адаптації та

комбінованих рішень – засвідчили важливість креативного підходу, що дозволяє зберегти як зміст, так і художню цілісність оригіналу. Деякі випадки навіть демонструють розширення потенціалу ономапоєї в перекладі, коли адаптована форма влучно відтворює настрій сцени у межах нової культури.

Окремо було виявлено випадки перекладацьких труднощів: зокрема, передача багатозначних звуків (як-от ドキドキ), культурно специфічних елементів (ゴゴゴ), а також унікальних вигаданих форм, які не мають прямих відповідників (メメタア). Такі приклади підтверджують, що переклад манги – це міжсеміотичний процес, у якому поєднуються лінгвістика, графічний дизайн і культурна адаптація. Приклади помилок або спрощень у перекладах демонструють, наскільки важливою є чутливість до контексту, художнього стилю та прагнення зберегти атмосферу твору.

У підсумку, ономапоєї в японській манзі слід розглядати як багатофункціональний інструмент художнього вираження, що вимагає від перекладача комплексного підходу, вміння балансувати між точністю, стилістичною доречністю та візуальною гармонією. Вони є важливою ланкою в створенні повноцінного мультимедійного досвіду для читача, як в оригіналі, так і в перекладеній версії твору. З огляду на це, подальші дослідження в цій галузі можуть сприяти розробці ефективніших методик міжкультурної адаптації графічної літератури.

## Висновки

У ході виконання дипломної роботи було здійснено комплексне дослідження мовних особливостей ономапопей у японському жанрі манга, з акцентом на проблематику їх перекладу українською мовою. Тема є надзвичайно актуальною у контексті зростання популярності японської масової культури у світі та потреби в якісному міжкультурному перенесенні творів графічної літератури. Робота поєднує лінгвістичний, культурологічний та перекладознавчий підходи, що дозволило розкрити ономапопею як багатогранне мовне явище з потужним комунікативним і естетичним потенціалом.

На теоретичному рівні проаналізовано дефініцію ономапопеї та її класифікаційні параметри. Встановлено, що японська мова відзначається надзвичайною системністю та деталізацією в сфері звуконаслідувальної лексики. Окрім традиційних 擬音語, які передають фізичні звуки, досліджено також 擬態語, 擬情語 та 擬容語 – ономапопеї, що відображають внутрішні стани, емоції та динаміку руху. Особливої уваги заслуговує той факт, що в японській мові звук є не просто імітацією, а повноцінним когнітивним інструментом, що формує образ світу, репрезентує емоції та регулює наративну структуру.

Манга як жанр постала у дослідженні не лише як візуально-літературний феномен, а як мультимодальна форма комунікації. У цьому форматі ономапопеї відіграють роль не другорядного елемента, а центрального засобу створення атмосфери, напруги, динаміки та емоційного ефекту. Їх розміщення в кадрі, типографічне оформлення та стилістична варіативність стають невіддільною частиною авторського задуму й візуального коду. Ономапопеї, які в інших жанрах можуть бути додатковими засобами, у манзі перетворюються на структурну частину графічного наративу.

Емпіричне дослідження охопило десять популярних манг, що відображають жанрову та стилістичну розмаїтість сучасної японської

графічної літератури: від бойовиків і драм до фантастики, гору й комедії. Такий добір матеріалу дозволив виявити типові патерни використання ономапей у різних жанрових рамках та простежити їх функціональну варіативність. Аналіз продемонстрував, що одна і та сама ономапея в різному контексті може виконувати різні ролі: акустичну, емоційну, кінетичну, атмосферну або структурну. Комплексне використання ономапей сприяє посиленню наративної глибини та читабельності твору.

Окрему увагу приділено перекладацькому аспекту, який виявився особливо складним через мультимодальну природу джерельного матеріалу. Переклад ономапей – це не лише лінгвістична операція, а й художній, культурологічний та технічний виклик. Визначено основні стратегії перекладу: прямий еквівалент, транслітерація, функціональна адаптація, калькування та комбіновані підходи. На прикладах із конкретних творів показано, що жодна стратегія не є універсальною – її ефективність залежить від конкретного контексту, жанру, емоційного забарвлення та візуальної композиції сторінки.

Особливо складними є випадки багатозначних або вигаданих звуків, як-от ドキドキ /докі-докі/, ゴゴゴ /гоого/, メメタア /меметаа/, які не мають точних відповідників в українській мові. Їх успішне перенесення вимагає глибокого розуміння культурних конотацій і здатності до міжсеміотичної інтерпретації. Деякі переклади використовують креативні рішення – новостворені слова, зміна шрифту, додаткові ремарки або дизайнерські втручання у верстку. Це підтверджує, що переклад манги є не просто трансляцією тексту, а повноцінною творчою реконструкцією.

## Список використаних джерел

1. Hamano, S. (1998). *The Sound-Symbolic System of Japanese*. Stanford: CSLI Publications. [англ.]
2. Sasamoto, R. (2019). *Onomatopoeia and Relevance: Communication of Impressions via Sound*. Cham: Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-26318-8> [англ.]
3. Kita, S. (1997). Two-dimensional semantic analysis of Japanese mimetics. *Linguistics*, 35(2), 379–415. [англ.]
4. Fukuda, H. (2003). *Nihongo no giongo/gitaigo – Japanese onomatopoeia for all levels*. Tokyo: ALC Press. [япон.]
5. Селіванова, О. О. (2008). *Сучасна лінгвістика: напрями та проблеми*. Полтава: Довкілля-К. [укр.]
6. Кобелянська, О. (2013). Дослідження явища ономотопеї в японському мовознавстві. *Мовні і концептуальні картини світу*, (45), 52–60. [укр.]
7. Inose, H. (2014). Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words. *Translation Practices Journal*, (3), 12–25. <https://www.academia.edu/...> [англ.]
8. Natsume, F. (2020). The Power of Onomatopoeia in Manga. *Japanese Language and Literature*, 56(1), 1–16. <https://pdxscholar.library.pdx.edu/...> [англ.]
9. Merriam-Webster. (n.d.). Onomatopoeia. Merriam-Webster Dictionary. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/onomatopoeia> [англ.]
10. Wikipedia. (2023). Japanese sound symbolism. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_sound\\_symbolism](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_sound_symbolism) [англ.]
11. Hayasaka, M. (2020). *Japanese Onomatopoeia*. Tokyo: Tuttle Publishing. [англ.]
12. Fukuda, H. (2003). *Jazz Up Your Japanese with Onomatopoeia: For All Levels*. Tokyo: Kodansha International. [англ.]
13. De Lange, W. (2019). *1000 Japanese Onomatopoeia: The Guide to Japanese Sound Effects*. Tokyo: TOYO Press. [англ.]

14. Toratani, K. (2009). Translating Mimetics in Japanese: A Cognitive Approach. *New Voices in Translation Studies*, 5, 63–77. [АНГЛ.]
15. Baek, J., Matsui, Y., & Aizawa, K. (2022). COO: Comic Onomatopoeia Dataset. arXiv preprint arXiv:2207.04675. [АНГЛ.]
16. Sato, E. (2017). Translanguaging in Translation: Japanese Mimetics. *Translation and Interpreting Studies*, 12(2), 234–256. [АНГЛ.]
17. Teshome, M. (2024). Onomatopoeia in Translation of All Out!!. *Nippon Bunri University Bulletin*, 52(1), 17–30. [АНГЛ.]
18. Aizawa, K., et al. (2020). Translating Japanese Onomatopoeias. *Information and Technology Studies*, 10, 1009–1025. [АНГЛ.]
19. Sasamoto, R. (2021). Eye-Tracking Study of Onomatopoeia in Manga. *Journal of Pragmatics*, 178, 1–15. [АНГЛ.]
20. Sharlin, N. (2010). Understanding Japanese Sound Symbolism. Swarthmore College. <https://www.swarthmore.edu/>... [АНГЛ.]
21. Akita, K. (2009). *A Grammar of Sound-Symbolic Words in Japanese*. Kobe University. [АНГЛ.]
22. Kakehi, H., Tamori, I., & Schourup, L. (1996). *Dictionary of Iconic Expressions in Japanese*. Tokyo: Kurosio Publishers. [АНГЛ.]
23. Shibatani, M. (1990). *The Languages of Japan*. Cambridge: Cambridge University Press. [АНГЛ.]
24. Makino, S., & Tsutsui, M. (1986). *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. Tokyo: The Japan Times. [АНГЛ.]
25. Voeltz, F. K. E., & Kilian-Hatz, C. (Eds.). (2001). *Ideophones*. Amsterdam: John Benjamins. [АНГЛ.]
26. Nuckolls, J. B. (2004). Sound Symbolism in Quichua. In *SALSA XI Proceedings*. University of Texas. [АНГЛ.]
27. Clopton, K. K. (2018). *Now Hear This: Onomatopoeia in Manga and Comics*. Ohio State University Thesis. [АНГЛ.]
28. Pavlov, R. (2021). Sound Effects in Manga. 1StopAsia Translation Blog.

<https://www.1stopasia.com/blog/...> [англ.]

29. Qanita, A., Kusriani, D., Sutedi, D. (2020). Meaning and Usage of Japanese Onomatopoeia. ResearchGate. <https://www.researchgate.net/...> [англ.]

30. Костевич, Н. (2015). Особливості фразеологізмів у японській та українській мовах. Наукові записки ОА, (58), 150–154. [укр.]

31. Дубровська, Д. (2018). Японська оноματοпоетична лексика. КНЛУ. <https://rep.knlu.edu.ua/...> [укр.]

32. Вторигіна, А. (2024). Проблеми перекладу ономатопоетії в манзі. УМСФ. <https://biblio.umsf.dp.ua/...> [укр.]

33. Кирик, О., Філонова, В. (2013). Японська ономатопоетія та її переклад. Мовні і концептуальні картини світу, (45), 60–65. [укр.]

34. Sasamoto, R. (2022). Onomatopoeia and Multimodality in Digital Comics. Dublin City University. [англ.]

35. Aoki, H. (2016). Japanese Manga Translation: A Semiotic Perspective. Tokyo: Sophia University Press. [англ.]

36. Okada, T. (2015). Language and Iconicity in Manga. Kyoto: Kyoto University Press. [англ.]

37. Gibbons, A. (2018). Multimodality and Narrative in Graphic Novels. London: Routledge. [англ.]

38. McCloud, S. (1993). Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins. [англ.]

39. Horn, G. M. (2017). Translating Comics: Visual Language and Literary Form. Amsterdam: Benjamins. [англ.]

40. Tofugu. (n.d.). Japanese Onomatopoeia: The Definitive Guide. Retrieved from <https://www.tofugu.com/japanese/japanese-onomatopoeia/> [англ.]

41. Kishimoto, M. (1999). *Naruto*. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]

42. Oda, E. (1997). *One Piece*. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]

43. Isayama, H. (2009). *Shingeki no Kyojin* [Attack on Titan]. Vol. 1. Tokyo: Kodansha. [япон.]

44. Gotouge, K. (2016). *Kimetsu no Yaiba* [Demon Slayer]. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]
45. Horikoshi, K. (2014). *Boku no Hīrō Akademia* [My Hero Academia]. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]
46. Ishida, S. (2011). *Tōkyō Gūru* [Tokyo Ghoul]. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]
47. Toriyama, A. (1984). *Dragon Ball*. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]
48. Araki, H. (1987). *JoJo no Kimyō na Bōken* [JoJo's Bizarre Adventure]. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]
49. Oba, T., & Obata, T. (2003). *Death Note*. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]
50. Kubo, T. (2001). *Bleach*. Vol. 1. Tokyo: Shueisha. [япон.]
51. Кобелянська О., Егава Х. (2016). Японсько-український словник ономатопеїчної лексики. КНУ. [укр.]

## Додатки

Таблиця 1. Порівняльний аналіз перекладу ономафпей

Оригінал (JP)	Англійський переклад	Український переклад	Манга / Глава	Контекст використання
ドーン /доон/	BOOM	БАХ	Attack on Titan, глава 1	Пробивання стіни Титаном
バキッ /бакі/	CRACK	ТРЕСЬ	Attack on Titan, глава 2	Ламання кісток, зламані конструкції
ズ シ ン /дзушін/	THUD	ГУП	One Piece, глава 34	Падіння великого предмета
ド キ ド キ /докі-докі/	Thump thump	Тук-тук	My Hero Academia, глава 1	Прискорене серцебиття
ゴ ゴ ゴ /гогого/	Rumble	Гррр	JoJo's Bizarre Adventure, глава 12	Наростання тривоги
ガシヤ (гашя)	Clank	Брязь	Death Note, глава 5	Металеві предмети, закриття дверей
ジ ワ ー /джіваа/	Tears well up	Наростання сліз	Demon Slayer, глава 15	Сльози або сильні емоції
ゴク /гоку/	Gulp	Ковток	Токуо Ghoul, глава 10	Страх або хвилювання
パ チ パ チ /пачі-пачі/	Crackle	Потріскуванн я	One Piece, глава 27	Звук вогню, оплески
ザ ワ ザ ワ /дзава-дзава/	Murmur	Шепіт	Bleach, глава 7	Нервові перешіптування перед битвою
バ タ ン /батан/	Bang	Грюк	Death Note, глава 8	Закриття дверей
ゴー /гоо/	Roar	Гуркіт	Demon Slayer, глава 3	Звук вітру або гуркіт бою

シーン /шіін/ /шіін/	Silence	Тиша	Death Note, глава 6	Момент напруги або мовчання
カメハメハ /камехамеха/	Kamehameha	Камехамеха	Dragon Ball, глава 15	Звук потужної атаки, символ серії
チュドーン /чюдоон/	Boom	БАХ	Naruto, глава 23	Потужний вибух під час битви