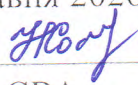


Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії

**ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ОНОМАТОПЕЙ У ДИТЯЧІЙ
ЯПОНСЬКІЙ МАНЗІ**

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
Яніна В'ячеславівна ЛАВРОВСЬКА
Науковий керівник:
к. філол. н., доц. Юлія КУЗЬМЕНКО

«Допущено до захисту»
Протокол засідання
кафедри мов і літератур
Далекого Сходу та Південно-Східної Азії
протокол №18 від «27» травня 2026 року
в.о. завідувача кафедри 
д.філол.н, доц. Наталя ІСАЄВА

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ОНОМАТОПЕЙ В ЯПОНСЬКІЙ МОВІ.....	6
1.1. Поняття ономатопеї та її місце в японській мові.....	6
1.2. Класифікація японських ономатопей.....	8
1.3. Комунікативні та стилістичні функції ономатопей у японській мові.....	10
1.4. Перекладацькі проблеми передачі ономатопей у лінгвістиці.....	12
Висновки до розділу 1.....	14
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ ОНОМАТОПЕЙ У ДИТЯЧІЙ ЯПОНСЬКІЙ МАНЗІ.....	16
2.1 Манга як мультимодальний текст і специфіка дитячої манги як об'єкта перекладу.....	16
2.2 Роль ономатопей у створенні звукового та візуального ефекту в манзі....	19
2.3 Чинники відтворення японських ономатопей у перекладі дитячої манги	23
Висновки до розділу 2.....	26
РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ СПОСОБІВ ПЕРЕКЛАДУ ОНОМАТОПЕЙ У ДИТЯЧІЙ ЯПОНСЬКІЙ МАНЗІ.....	28
3.1. Методологічні засади вибору та аналізу практичного матеріалу.....	28
3.2. Семантико-функціональний аналіз японських ономатопей у дитячій манзі.....	30
3.3. Способи відтворення японських ономатопей українською мовою.....	36
Висновки до розділу 3.....	41
ВИСНОВКИ.....	43
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	45
ДОДАТКИ.....	49

ВСТУП

Ономатопеї – це мовні одиниці, які звуковим складом наслідують або нагадують відповідний звук. Вони відтворюють звуки довкілля, фізичних дій, станів та емоцій, надаючи висловлюванню образності та динаміки. Ономатопоетична лексика представлена майже в усіх мовах, однак у японській мові вона має особливе значення, оскільки налічує тисячі лексем і становить окремий об'єкт лінгвістичного аналізу [Шаповал, 2020, с.189]. Японські ономатопеї класифікують на кілька семантичних груп та використовуються як в усному мовленні, так і у письмових текстах – особливо в японському жанрі манга.

Японська манга є одним із популярних явищ сучасної японської масової культури та охоплює різні жанрові напрями, орієнтовані на читачів різного віку. Одним із таких напрямів є дитяча манга, у якій особливу роль відіграють візуальна виразність, динаміка кадру та доступність змісту для юного читача. Манга поєднує вербальні, візуальні та графічні елементи, тому її зміст формується через репліки персонажів, малюнок, композицію сторінки, шрифт, міміку, рух і звукові ефекти.

Актуальність даного дослідження зумовлена потребою в систематизованому аналізі ономатопей у японській дитячій манзі, оскільки такі одиниці виконують не лише звуконаслідувальну, а й візуальну, емоційну та комунікативну функції. Особливо важливим є визначення способів їхнього відтворення українською мовою з урахуванням семантичного типу ономатопеї, її ролі в кадрі, графічного оформлення та доступності для дитячої аудиторії.

Метою роботи є з'ясування мовних особливостей ономатопей, що використовуються в японській дитячій манзі, а також аналіз підходів до їх адекватного перекладу українською мовою.

Завданнями даної роботи є:

1. узагальнити теоретичні підходи до визначення ономатопеї та з'ясувати її місце в системі японської мови;
2. розглянути основні класифікаційні типи японських ономатопей;
3. розглянути основні стратегії та прийоми перекладу ономатопей;
4. проаналізувати дитячу японську мангу як мультимодальний текст;
5. визначити роль ономатопей у створенні звукового, візуального, емоційного ефекту в дитячій манзі;
6. здійснити семантико-функціональний аналіз ономатопей на матеріалі обраних манг і охарактеризувати основні способи їхнього відтворення українською мовою.

Об'єктом дослідження є ономатопеї японської мови як лексичні одиниці.

Предметом дослідження є особливості функціонування та перекладу ономатопей у контексті дитячої японської манги.

Методами дослідження у цій роботі є:

1. описовий метод (для узагальнення теоретичних положень про ономатопеї);
2. семантико-функціональний і стилістичний аналіз (для вивчення значень та ролі ономатопей у тексті);
3. порівняльний метод (для зіставлення японських ономатопей з їх українськими перекладами).

Наукова новизна дослідження полягає у вивченні особливостей перекладу японських ономатопей українською мовою в контексті дитячої манги.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що його результати можуть бути використані під час перекладу японської дитячої манги

українською мовою та в навчальних курсах із японської мови й перекладознавства.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та одного додатка. Загальний обсяг роботи становить 52 сторінки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ ОНОМАТОПЕЙ В ЯПОНСЬКІЙ МОВІ

1.1. Поняття ономатопеї та її місце в японській мові

Одним із важливих питань світового мовознавства є те, чи мовний знак є конвенціональним, довільним, тобто не пов'язаним із лексичною одиницею, чи, навпаки, не конвенціональним, таким, що відтворює певні ознаки позначуваного об'єкта. Саме це питання не має точної відповіді і більшість дослідників цієї галузі мають свою аргументовану позицію з цього приводу. Проте сучасні лінгвістичні теорії віддають перевагу конвенціональному розумінню явища, а саме звуковий символізм прийнято вважати “винятком” або ж периферійним явищем, оскільки більшість слів все ж таки є умовними, без прив'язки до характеристик об'єкта [Гаценко, 2013, с.257]. Саме з цього твердження і виникає потреба детальніше розглянути явище ономатопеї, оскільки воно є одним із найбільш показових прикладів мотивованості мовного знака.

Ономатопею у дослідницьких колах прийнято вважати видом лексики, яка передає звуки явищ, об'єктів або істот за допомогою звукової асоціації [Шаповал, 2020, с.189]. Сам термін “ономатопея” походить від грецького ὄνομα – “ім'я” та ποιέω – “творю”, тобто буквально може тлумачитися як “словотворення” або “творення імені через звуконаслідування” [Wikipedia, *Ономатопея*]. У різних мовах ономатопеїчна лексика має свої відмінності та безпосередньо варіюється за кількістю даних одиниць, тому саме у японській мові існує значна кількість таких одиниць, які використовуються у різних галузях мовознавства [Шаповал, 2020, с.189].

Як зазначають Валіруга О. та Охріменко В., ономатопея також розглядається як “образотворча мотивованість мовного знака, а також сукупність фактів його вияву” [Валіруга, Охріменко, 2019, с.37]. Також дослідники зазначають, що лінгвістичний термін “звуконаслідування” є

абсолютно тотожним терміну “ономатопея”, оскільки багато мовознавців у своїх працях використовують саме його.

Якщо звернутися до українських дослідників японської мови, то серед них Кобелянська О. провела дослідження, у якому зазначила, що більшість японських дослідників ономатопей, у свою чергу, звертаються до європейських та американських колег-дослідників, повністю погоджуючись із описом ономатопеї як лексичної одиниці: “закономірний фонетично мотивований зв’язок між звуковим складом слова й акустичною ознакою відповідного денотата, умовну імітацію різноманітних звуків довкілля фонетичними засобами певної конкретної мови” [Кобелянська, 2013, с.54]. Проте, оскільки японська мова налічує у собі безліч ономатопоетичних лексичних одиниць, які використовуються у різних сферах, тлумачення й дослідження цих одиниць значно відрізняються від європейських та американських мов.

Варто також зазначити, що ономатопея саме в контексті японської мови охоплює ширше коло понять, ніж у європейських мовах. У японській мові ономатопеї позначають не лише імітацію звуків живих істот та природи, а й певним чином описують емоції, рух, стан, відчуття та зорові враження об’єкта, що не є притаманним іншим мовам. Саме тому ономатопоетичні лексичні одиниці розглядаються не тільки як спосіб звуконаслідування, а й як спосіб вираження певних емоцій та іншого відтворення дійсності.

Також японська ономатопоетична лексика виступає не як другорядний елемент мови, як було зазначено раніше, а як окрема її частина, оскільки дані лексичні одиниці дуже часто зустрічаються у дитячому мовленні, манзі, газетах, сучасних рекламах та подекуди у сучасній художній літературі, японських віршах хайку [Кобелянська, 2016, с.36].

Отже, ономатопея у японській мові є важливим явищем, оскільки дані лексичні одиниці описують не лише звукозображення, а й передають рух, стан, емоції об’єкта, що і є відмінним від стандартного опису ономатопей

європейських мов. Також оноματοпея не вважається другорядною лексичною одиницею, а виступає повноцінною частиною мови оскільки вживається широко у різних галузях.

1.2. Класифікація японських ономатопей

Якщо звернутися до різних японських джерел, то можна побачити, що загальноприйнятими термінами для позначення оноματοпоетичної лексики японської мови є: オノマトペ/*ономатопе*/, що як вже зазначалося раніше, буде перекладатися як “звуконаслідування” або “оноματοпея”, 音画/*онга*/ – “зображення звука”, 音象徴/*оншьо:чьо:/* – “звуковий символізм” тощо. До загальноприйнятих термінів, що позначають функціональні типи японських ономатопей, належать 擬音語/*гіон-го*/, 擬態語/*гімай-го*/, 擬声語/*гісей-го*/ [Горбуньова, 2016, с.1]. Проте даної класифікації наразі не вистачає для повного та конкретного опису японської оноματοпоетичної лексики. У сучасній японській мові існує ще додаткова категорія, яка додає конкретики у класифікаційний ряд.

Якщо говорити про вищезазначені групи, то варто також подати їхні значення :

1. гісей-го/擬声語/ – голосовідтворювальні (голосовідображальні) слова [Кобелянська, 2014, с.49]. До цієї категорії можна віднести різні звуки, які видають тварини та люди (ワンワン /ван-ван/ – гавкіт) [9];

2. гіон-го/擬音語/ – звуковідтворювальні (звуковідображальні) слова [Кобелянська, 2014, с.49]. Наприклад, звуки різних природних явищ (ざあざあ /дза:-дза:/ – шум сильного дощу; ごろごろ/горо-горо/ – гуркіт грому або звук котіння предмета) [9];

3. гітай-го/擬態語/ – звукообразні (дієвідображальні) слова [Кобелянська, 2014, с.49], наприклад, звуки фізичної активності об'єкта (きらきら/кіра-кіра/ – блищати, сяяти) [9].

Як зазначає у своїй праці Кобелянська О., японські дослідники виокремлюють ще четверту групу як головну – гідзьо-го (擬情語 – слова, що образно передають фізичні відчуття людей: сприйняття на дотик тепла, холоду, вологи тощо – わくわく/ваку-ваку/ – радісне хвилювання, приємне очікування) [9]; [Кобелянська, 2014, с.49].

Зважаючи на вищевказану класифікацію можна зробити висновок, що японська ономатопоетична лексика значною мірою відрізняється від класифікації, наприклад, у європейських мовах.

Окрім даного поділу на вищезгадані категорії варто також зазначити кореневу редуплікацію, оскільки більшість ономатопей належить у цю категорію, що посилює образність та метафоричність даних лексем [Кобелянська, 2014, с.50]. Проте не всі ономатопеї належать до цієї категорії. У словнику “*Dictionary of Iconic Expressions in Japanese*” автори зазначають, що редуплікація японських ономатопоетичних лексем виникає задля підсилення значення та опису тривалої чи повторюваної дії. Наприклад, ころ/ropo/ позначає одноразове або коротке котіння, тоді як ころころ/ropo-ropo/ – повторюване або безперервне котіння [Kakehi, Tamori, 1996, с.23]. Базуючись на зазначеній особливості, у межах дослідження доцільно запропонувати додатковий формальний поділ японських ономатопоетичних лексичних одиниць на редупліковані та нередупліковані. Такий підхід може бути корисним для точнішого аналізу семантики ономатопей, оскільки редупліковані форми часто вказують на тривалість або повторюваність дії, тоді як нередупліковані можуть передавати її короткочасність або одноразовість.

Отже, класифікація японських ономатопей є значно ширшою та детальнішою, ніж традиційне розуміння звуконаслідування в європейських

мовах. У японській лінгвістичній традиції ономатопетичні одиниці поділяються не лише за джерелом звуку, а й за характером позначуваного явища: голосом живої істоти, звуком предметів чи природи, станом, рухом, емоцією або фізичним відчуттям.

1.3. Комунікативні та стилістичні функції ономатопеї у японській мові

Як вже зазначалося у попередніх підрозділах, ономатопея є досить поширеною як в японській, так і в інших типологічно відмінних мовах. Беручи до уваги саме дискурс використання даних лексичних одиниць у японській мові, можемо зазначити, що існують різні словники та довідкові джерела задля кращого розуміння їх значення та сфери використання. Саме тому доцільно буде дослідити функції звуконаслідувальної лексики у полі комунікації та безпосередньо звернути увагу на стилістику даних одиниць.

Sasamoto R. у своїй праці “*Onomatopoeia – Showing-word or Saying-word?*” звертається до думки, що якщо ономатопея широко використовується у таких сферах, як дитяча мова, реклама тощо, то варто враховувати і контекст використання для кращого розуміння, з якою метою той чи інший ономатоп був використаний [Sasamoto, Jackson, 2016, с.2]. Іншими словами, автор даної роботи пропонує розглядати ономатопею як комунікативне явище.

Оскільки люди мають дуже великий сенсорний досвід, доволі важливо говорити саме про те, що ми відчуваємо. Інколи звичайних слів не вистачає для того, щоб певною мірою описати те, що відбувається навколо людини, саме для цього ономатопея і допомагає, виступаючи засобом комунікації [Sasamoto, Jackson, 2016, с.5].

Також автори стверджують, що ономатопея дозволяє не лише дати визначення певному стану чи дії, а також поділитися враженнями, або надати оцінковий опис для аудиторії. Хоча деякі ономатопеї вже закріпилися в мові як

звичайні лексичні одиниці, вони все одно зберігають зв'язок між звучанням і чуттєвим сприйняттям. Саме завдяки цьому такі слова можуть передавати не лише основне значення, а й додаткову експресивність [Sasamoto, Jackson, 2016, с.32].

Також японські дослідники зазначають, що якщо ономатопею вжито у літературі, зокрема манзі, то це вживання має значний виражальний потенціал, оскільки саме естетичне оформлення, де є вербально-зображувальний зв'язок, дає змогу передавати тон, емоційні відтінки та відчуття [Rohan, Sasamoto, 2021, с.62]. Іншими словами, саме таке поєднання допомагає ономатопеям відтворювати такі нюанси сцени, які важко повністю передати звичайними мовними засобами.

Ономатопея є особливим способом передавання інформації, і як вже зазначалося раніше, вона не лише називає певне явище, а й частково відтворює його через звучання. Як зазначають Sasamoto R. та Jackson R. у своїй праці, вона не належить повністю ні до звичайних мовних засобів, ні до невербальних засобів комунікації, таких як жести чи зображення, а її особливість полягає в тому, що звукова форма слова створює подібність до певної дії, стану або враження, тому ономатопею можна розглядати як засіб міжмодального передавання досвіду [Sasamoto, Jackson, 2016, с.20].

Також варто зазначити, що ономатопоетична лексика у японській мові має дуже широкий спектр використання у сфері стилістики. У деяких випадках одна й та сама ономатопея у різних контекстах може відображати зовсім різні значення. Наприклад, японський дослідник Izawa K. у своїй праці про використання ономатопей у японській манзі наводить приклад, як одна ономатопея дає два різні відтінки у значенні – ばたんとドアが閉まる/*батан-то доа-га шімару*/, що може інтерпретуватися як сам звук зачинення дверей, або ж сам спосіб, у який двері було зачинено [井澤小枝子, 2018, с.46]. Судячи з цього прикладу, який надав автор роботи, можна зробити висновок, що саме читачеві вирішувати, якого саме значення має набути той чи інший ономатоп.

Проте оноματοпоетична лексика японської мови може не лише робити розгалуження у значеннях, а й конкретизувати декілька значень у одній лексичній одиниці. Звертаючись до вищезазначеної праці, автор Izawa K. зазначає, що для манги, у якій порівняно з романом часто бракує обсягу інформації, ефект ономатопеї є значним, оскільки вона може зосереджувати в одному слові кілька значень, ситуацію, фон або передісторію [井澤小枝子, 2018, с.47].

Отже, комунікативні та стилістичні функції ономатопей у японській мові полягають не лише у відтворенні звуків, а й у передаванні сенсорного досвіду, емоційних відтінків, оцінки ситуації та враження від зображуваного явища. У манзі ономатопеї набувають особливого значення, оскільки поєднують мовний і візуальний рівні тексту, допомагають створювати динаміку, атмосферу та емоційну виразність сцени.

1.4. Перекладацькі проблеми передачі ономатопей у лінгвістиці

Як було зазначено раніше у попередніх підрозділах, оноματοпоетична лексика має широкий спектр використання у різних сферах. Проте незважаючи на часте використання на всіх рівнях мови, дана лексика вважається однією з найскладніших проблем не лише на етапі вивчення японської мови, а й насамперед серед перекладачів, які мають правильно передати подібні одиниці.

Варто також зазначити, що специфіка японських ономатопей полягає у тому, що більшість відповідників у інших мовах просто не існує [Inose, 2007, с.98], тож виникає потреба у використанні правильного перекладацького методу. Проте навіть якщо у мові і наявні відповідники до японських ономатопей, більшість перекладачів або опускають їх, або ж просто вдаються до перефразування, оскільки, на їхню думку, “перекладені оноματοпоетичні вирази можуть сприйматися як дитячі або вульгарні” [Inose, 2007, с.103].

Серед основних труднощів при перекладі ониматопей доцільно виділити такі:

1. Відсутність еквівалента у мові перекладу [Toratani, 2009, с.63]. Це пов'язано з тим, що японська мова має розвинену систему ониматопоетичних одиниць, тоді як в інших мовах така лексична група може бути представлена значно слабше.

2. Складність відтворення візуально-стилістичного ефекту. З цією проблемою часто стикаються при перекладі манги, де ониматопея відіграє не лише означувальну функцію, а й візуальну, викликаючи у читача певні емоції зважаючи не лише на значення ониматопея, а й на розмір шрифту, форму написання [Baek, Matsui, Aizawa, 2022, с.3].

3. Ризик втрати аспектуальних значень ониматопеї [Toratani, 2009, с.63]. Як вже було зазначено раніше, японські ониматопеї передають не лише звук, а й дію, стан та подекуди тривалість. Японський дослідник Toratani K. зазначає, що “редупліковані ониматопоетичні одиниці можуть передавати значення тривалості, тоді як нередупліковані форми часто вказують на короткочасність дії” [Toratani, 2009, с.63]. Іншими словами, існує ризик, за якого в перекладі може втрачатися різниця між короткою одноразовою дією та тривалою або повторюваною дією.

Серед типових методів перекладу ониматопей можна виділити такі:

1. Пояснювальний перифраз [Inose, 2007, с.110]. Даний вид передачі ониматопей є найпоширенішим у перекладацьких полях. Його суть постає у тому, що перекладач має правильно інтерпретувати лексичну одиницю і передати її описовим методом у мові, на яку відбувається переклад. Наприклад, японська ониматопея *ドキドキ/doki-doki/* передає сильне серцебиття, хвилювання або тривогу. Українською її не завжди природно перекладати як “тук-тук”, тому в перекладі частіше буде зустрічатися саме описовий переклад “серце сильно заколатало”. Проте японська дослідниця Hiroko I. зазначає, що існує ризик

перекласти оноματοпею дуже “надлишково”, тобто фактично перенавантажити значення, від чого може і зіпсуватися природність перекладу [Inose, 2007, с.110].

2. Навмисне уникання та пропуск оноματοпей [Inose, 2007, с.114]. Проте варто бути обережним, оскільки певна інформація може втратитися від такого перекладацького рішення.

3. Повноцінний переклад зі збереженням оноματοпей [Inose, 2007, с.111]. Даний метод є найкращим, наприклад, при перекладі манґи, проте зустрічається дуже рідко у інших видах писемності.

4. Переклад за допомогою інших частин мови [Inose, 2007, с.105]. До даного типу перекладу варто зарахувати переклад за допомогою прислівників, прикметників, дієслів, іменників [Inose, 2007, с.106].

Таким чином, основна проблема перекладу японських оноματοпей полягає в тому, що вони не завжди мають прямі відповідники в мові перекладу й часто передають значно більше, ніж просто звук. Вони можуть містити інформацію про дію, стан, тривалість, емоцію тощо. Тому перекладач має обирати спосіб передачі залежно від контексту та вирішувати, чи зберігати оноματοпею, передавати її описово, замінювати іншою частиною мови або, у крайніх випадках, опускати.

Висновки до розділу 1

У першому розділі було розглянуто теоретичні засади вивчення оноματοпей в японській мові, її основні класифікаційні типи, комунікативні й стилістичні функції, а також труднощі перекладу оноματοпоетичних одиниць.

По-перше, було з’ясовано, що оноματοпея є важливим прикладом мотивованості мовного знака, оскільки її звукова форма певною мірою пов’язана з позначуванням явищем. У японській мові оноματοпоетична лексика не обмежується лише імітацією звуків різних явищ, а також може передавати рух, стан, емоції, фізичні відчуття. Тому японські оноματοпей варто розглядати

не як другорядний елемент мови, а як повноцінну частину лексичної системи, що активно функціонує в різних сферах мовлення.

По-друге, було проаналізовано основні підходи до класифікації японських ономатопей. До головних груп належать *тисей-го*, що передають голоси людей і тварин, *тїон-го*, які відтворюють звуки предметів і явищ, *тїтай-го*, що описують стани, рухи або зовнішні ознаки. Окрім цього, важливим критерієм аналізу є редуплікація, оскільки повторення основи часто пов'язане з тривалістю або інтенсивністю дії.

По-третє, було встановлено, що ономатопеї виконують не лише номінативну, а й комунікативну та стилістичну функції. Вони допомагають мовцеві передати сенсорний досвід, емоційне ставлення та загальне враження від зображуваного явища. Особливо важливу роль ономатопеї відіграють у манзі, де вони поєднують мовний і візуальний рівні тексту.

Також було розглянуто основні перекладацькі проблеми передачі японських ономатопей. Серед них варто виділити відсутність прямих відповідників у мові перекладу, ризик втрати аспектуальних значень, складність передавання емоційних і стилістичних нюансів, а також проблему відтворення візуально-графічного ефекту в манзі. У зв'язку з цим перекладач може використовувати різні способи передачі ономатопей, зокрема пояснювальний перифраз, переклад за допомогою інших частин мови, збереження ономатопеї або її пропуск.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ФУНКЦІОНУВАННЯ ОНОМАТОПЕЙ У ДИТЯЧІЙ ЯПОНСЬКІЙ МАНЗІ

2.1 Манга як мультимодальний текст і специфіка дитячої манги як об'єкта перекладу

Сам термін 漫画/*манга*/ складається з двох ієрогліфів: 漫/*ман*/, що має значення “смішний”, “комічний”, “різноманітний”, і 画/*га*/ – “зображення” [Nakazawa, 2014, с.158]. Тому мангу можна розуміти як форму оповіді, засновану на різноманітних зображеннях і комічно-експресивному способі подання змісту.

Термін “манга” у сучасній лінгвістиці може трактуватися двома способами, тож даний вид культурної писемності постає не лише як назва японських коміксів, а й як ширше культурне та медійне явище. Авторка праці *“Manga, Comics and Japan: An Introduction”* зазначає, що зазвичай мангу можуть трактувати як особливий візуальний стиль коміксів, який використовується не тільки в Японії, а й за її межами. Проте саме термін “манга” являє собою продукт японського походження, який був сформований історично, а надалі зазнав публікації, поширення та споживання коміксів у Японії. Саме тому мангу доцільно розглядати не лише як різновид графічної праці, а як специфічний тип японського медіа, у якому наявні водночас вербальні, візуальні та культурні компоненти [Berndt, 2019, с.7].

Виходячи із вищезазначеного, доцільно зробити висновок, що японський жанр манга є мультимодальним текстом.

Говорячи про термін мультимодальності, варто зазначити, що вперше його було представлено Гюнтером Крессом і Тео ван Ліувеном у 2001 році у спільній праці, де було досліджено цю тему [Івасишин, 2019, с.75]. Саме вони дають визначення мультимодальності як поєднання в межах одного тексту кількох знакових систем, які взаємодіють між собою та спільно формують його зміст [Івасишин, 2019, с.75].

Також у манзі важливі не тільки значення слів, а й графічна форма подачі тексту. Івасишин М. зазначає, що саме до невербальних складових графічного складника доцільно віднести не просто сам зображувальний елемент, а також його розташування, шрифт, колір, чіткість [Івасишин, 2019, с.75]. Іншими словами, можна сказати, що манга як жанр японської творчості неможлива без урахування як графічного складника, так і текстового. Тож для цілісного образу візуальна складова повинна поєднуватися із вербальною частиною [Івасишин, 2019, с.76].

Проте варто розуміти, що рівень мультимодальності у манзі варіюється як від жанру, так і від цільової читацької аудиторії. Особливістю дитячої манги є активніше використання візуальних засобів, які допомагають читачеві зрозуміти емоції, рух і загальну ситуацію в кадрі. На підтримку цього факту дослідник Cohn N. у власному дослідженні візуальної мови японської манги зазначає, що в манзі, орієнтованій на дитячу аудиторію, візуальні морфеми трапляються частіше, ніж у манзі для дорослих, що свідчить про більшу роль графічних елементів у сприйнятті дитячого тексту [Cohn, 2009, с.8].

Також варто зазначити ще структуру манги, а саме які компоненти дозволяють цьому жанру вважатися мультимодальним. Зокрема, Nakazawa J., посилаючись на практичні спостереження дослідників і авторів манги, зазначає, що цей жанр складається з трьох базових елементів: зображень, літер і панелей [Nakazawa, 2014, с. 162]. Спираючись на ці три компоненти, можна зробити висновок, що саме вони і надають манзі статус мультимодального тексту. Іншими словами, манга функціонує як цілісна система, у якій вербальна та невербальна частини взаємодіють у межах єдиного простору.

Говорячи саме про перекладознавчий аспект у дитячій манзі, важливо також розуміти, що якщо манга, яка розрахована на дітей, налічує у собі багато візуальних морфем, то перекладач працює не просто з вербальним текстом, а з мультимодальною структурою, про яку говорилося раніше [Cohn, 2009, с.14-15]. Іншими словами, якщо, наприклад, певна емоція персонажа вже чітко виражена

через міміку, фон або інший графічний знак, то переклад репліки чи ономапопеї має узгоджуватися з візуальним контекстом і не суперечити візуальній частині манги.

Якщо говорити саме про ономапопоетичну лексику у манзі, то варто сказати, що ономапопеї в ній передають не лише звук, а й внутрішній стан персонажа або певну емоційну реакцію, тож такі одиниці виконують не тільки звуконаслідувальну, а й образно-емоційну функцію [Nakazawa, 2014, с.162].

Як вже було зазначено раніше, японська дитяча манга налічує у собі велику кількість візуальних морфем. Тут і постає ще одне важливе питання: куди саме буде відноситися ономапопея, якщо розглядати мангу як мультимодальний текст.

За Nakazawa J., ономапопеї в манзі можуть сприйматися як поєднання вербальної частини й зображення, оскільки вони не лише читаються як мовні одиниці, а й візуально впливають на кадр через форму, розмір, розташування та безпосередньо графічне оформлення [Nakazawa, 2014, с.162].

Проте варто також розуміти, що ономапопоетична лексика є досить важкою для сприйняття навіть носіями мови. Тож поєднання у дитячій манзі ономапопей разом із зображувальним елементом дає дітям краще розуміння того, що автор хотів висловити за допомогою таких мультимодальних одиниць. Nakazawa J. з цього приводу у власному дослідженні також звертає на це увагу. За його словами, розуміння звукових ефектів та ономапопоетичних виразів у манзі формується поступово, та його дослідження показує, що здатність дітей правильно інтерпретувати такі одиниці зростає з віком і рівнем читацького досвіду [Nakazawa, 2014, с.167].

Отже, дитяча манга як мультимодальний текст поєднує вербальні, візуальні та звуко-графічні елементи, які спільно формують зміст твору. У такій структурі ономапопеї мають особливе місце, оскільки вони одночасно функціонують як мовні одиниці, графічні елементи та засоби передавання звуку,

руху й емоційного стану. Таким чином, переклад онома топей у дитячій манзі потребує врахування не лише їхнього лексичного значення, а й візуального розташування, функції та зрозумілості для дитячої аудиторії.

2.2 Роль онома топей у створенні звукового та візуального ефекту в манзі

Для початку варто зазначити, що онома топое тична лексика є однією із найголовніших складових мангі [Rohan, Sasamoto, O'Brien, 2021, с.60]. Онома топей не дуже поширені у вживанні серед юридичних та дипломатичних текстів, натомість у манзі, яка є японським культурним феноменом, вживання даних лексичних одиниць є значно більшим, ніж у японських романах та літературі в цілому. Тож Chen J. у власному дослідженні пропонує вважати онома топею у манзі “скарбом” через своє широке використання у цьому жанрі [Chen, 2003, с.129].

Також, за словами Chen J., вживання онома топое тичної лексики у манзі значно відрізняється від її вживання у звичайному письмовому тексті. Виходячи з цього, можна зробити висновок, що однаковий підхід до аналізу онома топей неможливий через різну сферу вживання цих одиниць та власні особливості [Chen, 2003, с.129].

Онома топей в манзі часто передають не репліки персонажів, а різні звуки та дії навколишнього світу: рух, удари, шум, кроки чи інші звукові ефекти сцени. Вони зазвичай оформлюються особливим шрифтом і візуально відрізняються від тексту в репліках або авторських поясненнях. Тобто онома топей не лише передають звук, а й стають частиною загального вигляду сторінки [Rohan, Sasamoto, O'Brien, 2021, с.60].

Тепер варто розглянути ко жну класифікацію онома топей окремо і з'ясувати, як саме будується звуко-візуальний ефект.

Ономатопеї, які класифікують як гіон-го, в манзі допомагають надати кадру звук, незважаючи на те, що сам по собі кадр є беззвучним. Дана ономатопоетична лексика демонструє різні звуки навколишнього світу поза репліками персонажів, наприклад удари, шум на вулиці тощо. Завдяки цьому читач ніби “чує” те, що відбувається на зображенні [Chen, 2003, с.129].

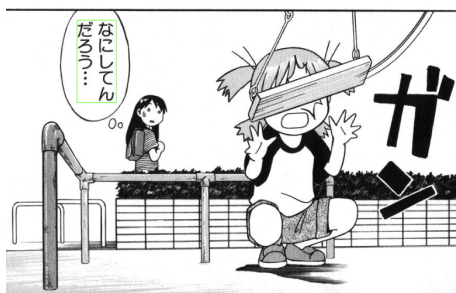


Рисунок 1.1 – Ономатопея у манзі “*Yotsuba&!*”

Наприклад, на рисунку 1.1 ономатопея ガン/ган/ передає різкий звук удару [コトバンク, がん]. Цей ономатоп не просто надає кадру звучання, а й підсилює комічний ефект, оскільки графічно виділяє момент зіткнення та робить дію більш динамічною, де, здавалося б, неможливо це передати.



Рисунок 1.2 – Ономатопея у манзі “*Yotsuba&!*”

У кадрі з автомобілем ономатопея ブーン/бу:н/ імітує звук двигуна або руху машини [コトバンク, ぶうん]. Завдяки їй статичне зображення сприймається як динамічна сцена, у якій читач може не лише побачити транспортний засіб, а й зрозуміти, що він видає певні звуки. Ономатопея ペタ/nema/ показує момент легкого торкання або контакту з поверхнею [コトバンク, ペたり; コトバンク, ペたペた]. Дана одиниця робить рух персонажа зрозумілішим і візуально доповнює зображення.

Тепер, говорячи про гітай-го, варто зазначити, що ці ономатопеї допомагають зробити статичний кадр манги більш оживленим. Оскільки ця група ономатопей передає рух, стан або візуальне враження, вона дозволяє читачеві краще зрозуміти, як саме відбувається дія в кадрі. За словами Chen J., на відміну від аніме, де рух розгортається в часі, у манзі зображення залишається нерухомим, тому гітай-го разом із графічними засобами, зокрема лініями руху, допомагають передати напрямок, інтенсивність і характер дії [Chen, 2003, с.130]. Отже, гітай-го надають статичному зображенню певний “рух” і доповнюють його прихованою семантичною інформацією, зокрема допомагають передати характер руху, фізичний стан або емоційну реакцію персонажа [Pratha, Avunjian, Cohn, 2016, с.93-94].

Також дослідники звертають увагу на те, що ономатопея є провідним джерелом динаміки у манзі [Rohan, Sasamoto, O’Brien, 2021, с.61]. Водночас ономатопоетична лексика не лише оживлює дію, а й формує загальне сенсорне враження від сцени, передаючи тон, емоційний відтінок і відчуття швидкості [Rohan, Sasamoto, O’Brien, 2021, с. 61].

Варто також і відмітити естетичну функцію де ономатопеї грають важливу роль. Така лексика не подається як звичайний друкований текст одним розміром та шрифтом, а часто має особливу графічну форму, розмір, нахил, товщину ліній або нетипове розташування в кадрі. Тобто ономатопея в манзі сприймається як мовна одиниця, а також як частина загальної композиції всієї сторінки манги. На це звертають увагу Rohan, Sasamoto та O’Brien, зазначаючи, що ономатопея є частиною естетики манги та функціонує як елемент, що поєднує зображення і мову [Rohan, Sasamoto, O’Brien, 2021, с. 62].

Як було зазначено раніше, ономатопея у манзі формується як лексичним способом, так і графічним.

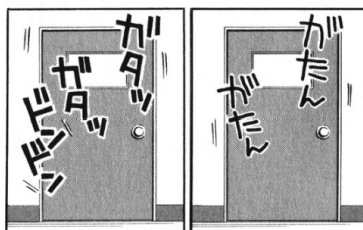


Рисунок 1.3 – Ономатопея у манзі “*Yotsuba&!*”

Ця тенденція простежується дуже добре на рисунку 1.3. Одна й та сама звукова одиниця може сприйматися по-різному залежно від того, чи написана вона великими, товстими, різкими літерами, чи навпаки – тонкою і менш помітною лінією. У першому випадку вона може передавати силу, різкість або інтенсивність дії. Наприклад, ономатопея *ガタッ/rama/* передає раптовий звук від різкого руху або зіткнення твердого предмета [Nihongokyoshi, *gatagata*], у цьому випадку сильний стукіт у двері. Тоді як у другому випадку *かたん/raman/*, що має точно таке значення, передає слабший, м’якший або менш виразний ефект. Отже, візуальна форма ономатопеї безпосередньо впливає на інтерпретацію сцени читачем [Rohan, Sasamoto, O’Brien, 2021, с. 61–62].

Подвійну природу ономатопей підкреслюють Holt J. та Fukuda T., які зазначають, що рукописні ономатопеї в манзі можуть одночасно функціонувати як слова і як зображення [Holt, Fukuda, 2022, с. 170]. Це означає, що читач сприймає їх не окремо від малюнка, а як частину композиції кадру.

Крім звукової та динамічної функцій, ономатопеї в манзі можуть передавати внутрішній стан персонажа. Дана лексика у цьому випадку допомагає відобразити ті емоції, які не завжди можна повністю передати лише через міміку або репліку.



Рисунок 1.4 – Ономатопея у манзі “*Doraemon*”

Наприклад, ономатопеї можуть позначати здивування, страх, хвилювання, розгубленість, радість або напруження. На рисунку 1.4 можемо спостерігати ономатопею *ドキドキ/doki-doki/*, яка, як вже розглядалося у минулому розділі,

позначає хвилювання та сильне серцебиття. Holt J. та Fukuda T. звертають увагу на те, що оноματοпеї в манзі можуть використовуватися для психологічного опису та емоційного вираження [Holt, Fukuda, 2022, с. 172]. Іншими словами, оноματοпи не просто дають опис зовнішньої дії, проте й допомагають передати внутрішню реакцію персонажа.

Всі вищезазначені функції оноματοпей мають особливе значення в дитячій манзі, оскільки юний читач часто сприймає зміст через зображення, міміку персонажів, повторювані графічні знаки та звукові ефекти, а також текст. Оноματοпеї роблять сцени зрозумілішими, емоційно виразнішими та легшими для сприйняття.

2.3 Чинники відтворення японських оноματοпей у перекладі дитячої манги

Повертаючись до теми попереднього підрозділу, варто ще раз зазначити, що оноματοпоетична лексика у манзі часто постає як естетична складова, що в свою чергу є мультимодальною, тобто такою, що поєднує вербальне та невербальне [Rohan, Sasamoto, O'Brien, 2021, с. 60]. З цього твердження можна зробити висновок, що під час перекладу японських оноματοпей перекладач має врахувати як словникове значення, так і графічну форму, розташування в кадрі, зв'язок слів із кадром.

Для початку варто згадати семантичну місткість як чинник відтворення японських оноματοпей при перекладі дитячої манги. Як уже зазначалося раніше, японська оноματοпоетична лексика не обмежується репрезентацією лише реальних звуків, а позначає і рух, стан, емоції тощо [Rohan, Sasamoto, O'Brien, 2021, с. 60]; [Takeuchi, 2019, с. 71]. Через цей фактор переклад дитячої манги не завжди буде супроводжуватися точно таким самим відповідником у мові перекладу.

Особливу складність становлять гітай-го, оскільки вони часто передають не звук, а саме рух або емоцію [Yoshinaga, 2022, с. 22]. На відміну від

класифікації гіон-го, які імітують реальні звуки, гітай-го можуть позначати внутрішній стан персонажа, характер руху, атмосферу сцени або візуальне враження. Через це в перекладі вони нерідко потребують не прямого звуконаслідувального відповідника, а описового або функціонального відтворення [Takeuchi, 2019, с. 71].



Рисунок 2.1 – Англійський переклад онomatопеї у манзі “*Yotsuba&!*”

На наведеному рисунку з англomовного видання манги *Yotsuba&!* японська онomatопея てこてこ/*теко-теко*/ [Bunpro, てこてこ] передана не англійською онomatопеєю, а дієсловом ***totter***, що означає “хитко йти”, “невпевнено ступати” [Cambridge Dictionary, *totter*]. У цьому випадку перекладач відтворює не звукову форму японського онomatопея, а саме функцію в кадрі – передавання характеру руху героя. Іншими словами, цей приклад показує, що під час перекладу онomatопея у дитячій манзі не завжди можливо використовувати прямий звуконаслідувальний відповідник. Тому перекладач може замінювати онomatопею дієсловом або описом дії, якщо це доцільно та зрозуміло.

Наступним чинником є міжмовна відмінність. Як вже було згадано у попередньому розділі, японська мова має розвинену систему онomatопея, тому значення, яке японською передається однією лексемою, іншою мовою може перекладатися словосполученням або за допомогою короткого опису [Yoshinaga, 2022, с. 21]. Можемо зробити висновок, що для перекладу дитячої манги це особливо важливо, оскільки текст у кадрі має бути коротким, зрозумілим і не перевантажувати зображення для кращого сприйняття читача.



Рисунок 2.2 – Англійський переклад ономатопеї у манзі “*Doraemon*”

Це можна простежити на прикладі фрагмента з дитячої манги “*Doraemon*”. В оригіналі використано ономатопею キョロキョロ/кьоро-кьоро/, яка передає неспокійне озирання персонажа навколо [コトバンク, きょろきょろ]. В англійському перекладі її передано не ономатопеєю, а описовою фразою ***look around***, бо англійська мова не має відповідника-ономатопеї, який би повнозначно замінив японську лексему. Тут перекладач відтворює не звукову форму японської одиниці, а її основну функцію в кадрі.

Продовжуючи тему чинників, варто згадати про візуально-графічний чинник, оскільки він є провідним у манзі. Ономатопея у такому тексті функціонує не лише як слово, а й як частина композиції кадру [Івасишин, 2017, с. 76]. Її розмір, шрифт, нахил, товщина ліній можуть передавати силу звуку, інтенсивність руху або емоційний стан персонажа [Rohan, Sasamoto, O'Brien, 2021, с. 62]. Тому перекладач має враховувати не тільки значення одиниці, а й те, як вона виглядає на сторінці.

Проте приклади на рисунку 2.1 та 2.2 демонструють не повну заміну ономатопей, а їхнє збереження з англomовним підписом. Такий перекладацький метод частково зберігає графічну форму японських одиниць, але він може послаблювати їхній мультимодальний ефект, оскільки значення передається через додаткове пояснення для читача, а не через взаємодію оригінальної ономатопеї з зображенням.

Варто також зазначити і про взаємодію слова й зображення. Хоча дослідження Takeuchi M. присвячене не манзі, а японським ономатопоетичним книжкам з малюнками, його положення можна використати для пояснення ролі

візуального складника в дитячих текстах. Дослідник зазначає, що книжки з картинками допомагають засвоювати оноματοпоетичні слова через поєднання “слова і зображення”, оскільки саме разом картинки й слова сприяють передаванню відчуття [Takeuchi, 2019, с.69]. Отже, під час аналізу перекладу оноματοпей у дитячій манзі важливо враховувати, що частина значення таких одиниць може підтримуватися не лише мовним, а й візуальним компонентом.

Таким чином, відтворення японських оноματοпей у перекладі дитячої манги залежить від багатьох факторів, включаючи семантичну місткість самої оноματοпей, її зв’язок з візуальним образом, її графічне розташування в кадрі та особливості сприйняття дитячої аудиторії. Гітай-го представляють особливу складність, оскільки вони часто передають стан, рух, емоцію або відчуття, а не реальний звук, які не завжди мають прямі відповідники в мові перекладу.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було розглянуто особливості функціонування оноματοпей у дитячій японській манзі, зокрема мангу як мультимодальний текст, роль оноματοпей у створенні звукового та візуального ефекту, а також чинники їх відтворення у перекладі.

По-перше, було з’ясовано, що манга є мультимодальним текстом, оскільки поєднує вербальні, візуальні та графічні елементи. Не тільки репліки персонажів формують її зміст, але й графічні знаки, панелі, зображення, шрифт, розташування тексту. Це особливо важливо в дитячій манзі, оскільки візуальні елементи допомагають юним читачам краще зрозуміти дію, емоції та обставини, представлені в кадрі. Оноματοпей є частиною зображення та мовними одиницями в такому випадку.

По-друге, було встановлено, що оноματοпей відіграють важливу роль у створенні звукового та візуального ефекту в манзі. Вони допомагають

“озвучити” статичний кадр, передаючи рух, удар, шум, гудіння, кроки, внутрішню реакцію персонажа та його емоції, що і робить кадр більш динамічним, емоційно виразним і зрозумілим для читача.

По-третє, було проаналізовано візуально-графічну природу ономатопей у манзі. Було з’ясовано, що значення таких одиниць формується не лише через лексичний зміст, а й через графічне оформлення: розмір, нахил, товщину ліній, розташування в кадрі, тощо. Тому ономатопея в манзі має подвійну функцію: її можна прочитати як слово, але водночас вона сприймається як частина композиції сторінки.

Також було розглянуто чинники, що впливають на відтворення японських ономатопей у перекладі дитячої манги. До них належать семантична місткість ономатопей, відсутність прямих відповідників у мові перекладу, складність передачі гітай-го, залежність значення від зображення та необхідність збереження мультимодального ефекту.

Отже, ономатопеї в дитячій японській манзі виконують кілька складних завдань, включаючи передавання звуку, руху, стану, емоцій і атмосфери, а також участь у візуальному розподілі кадру. З цієї причини переклад має враховувати не лише словникове значення, але й форму, розташування, зв’язок із зображенням і доступність для дитячої аудиторії.

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНИЙ АНАЛІЗ СПОСОБІВ ПЕРЕКЛАДУ ОНОМАТОПЕЙ У ДИТЯЧІЙ ЯПОНСЬКІЙ МАНЗІ

3.1. Методологічні засади вибору та аналізу практичного матеріалу

Для проведення практичного аналізу було обрано японські манги з урахуванням того, що читацькою цільовою аудиторією є діти. Також відбір був здійсненим за критерієм наявності великої кількості ономатопоетичних одиниць, які пов'язані із повсякденними діями, рухом персонажів, емоційними реакціями та побутовими звуками, що відповідно належать до різних класифікаційних рядів.

Обраний матеріал є релевантним для теми дослідження, оскільки дозволяє простежити функціонування японських ономатопей у дитячій манзі та порівняти способи їх відтворення в перекладі. Особлива увага приділена і тому факту, що у манзі ономатопеї не лише передають звуки, а й беруть участь у створенні візуального та емоційного ефекту.

Критеріями відбору практичного матеріалу стали: наявність ономатопеї в кадрі, її зв'язок із зображенням, роль у розкритті дії або емоції, а також наявність перекладацького відповідника. Під час аналізу враховувалося словникове значення ономатопеї, зв'язок із рухом персонажа, предметом або ситуацією в кадрі, що є важливим, оскільки в манзі ономатопея часто функціонує як частина мультимодального тексту, тобто поєднує мовний і візуальний складники між собою.

Для проведення даного аналізу було обрано 3 манги:

1. Манга「よつぱと!」/(Yotsuba&!)

Автор: Адзума Кійохіко

Рік видання: 2003 – дотепер

Короткий опис: Розповідь зображує повсякденне життя маленької дівчинки Йоцуби та її сприйняття навколишнього світу.

Дана манга була обрана через її повсякденний характер і зосередженість на сприйнятті світу дитиною. В тексті часто трапляються онomatопеї, що передають ходу, рух, удари, дотики, побутові звуки та комічні ситуації.

2. Манга「ドラえもん」/(*Doraemon*)

Автор: Фуджіко Фуджіо

Рік видання: 1969 – 1996

Короткий опис: Розповідь ведеться про хлопчика Нобіту та робота-кота Дораемона, який допомагає йому за допомогою фантастичних пристроїв із майбутнього.

Дана манга була обрана через її популярність серед читачів різних поколінь.

3. Манга「クレヨンしんちゃん」/(*Crayon Shin-chan*)

Автор: Йошіто Усуї

Рік видання: 1990 – 2010

Короткий опис: Розповідь ведеться про п'ятирічного хлопчика Шінноске Нохару, його родину та повсякденні комічні ситуації, у які він потрапляє вдома, у дитячому садку та під час спілкування з дорослими.

Дана манга була обрана через її орієнтацію на зображення дитячої поведінки та повсякденного життя родини де зображено різні онomatопеї, які частіше виконують комічний ефект.

Ці 3 манги є доцільним матеріалом для аналізу різних типів онomatопей: одиниці, що передають реальні звуки, рух, стан, емоції, комічні реакції та візуальні враження.

3.2. Семантико-функціональний аналіз японських ономатопей у дитячій манзі

У цьому розділі використовується семантико-функціональний принцип для аналізу подальшого перекладу японських ономатопей. Іншими словами, аналіз здійснюється з огляду на значення ономатопей і роль, яку вони відіграють у кадрі. Основою для аналізу є класифікація японських ономатопей на гісей-го, гіон-го, гітай-го та гідзьо-го, що була розглянута у першому розділі даної роботи. Практичний матеріал становлять приклади з мангі 「よつばと！」/(*Yotsuba&!*), 「ドラえもん」/(*Doraemon*) та 「クレヨンしんちゃん」/(*Crayon Shin-chan*), що налічують у собі ономатопоеичні одиниці різних семантичних класифікацій. Особлива увага приділяється тому, чи зберігається в перекладі звукове, візуальне та емоційне значення ономатопеї, а також її словникове значення.

Для початку проведемо аналіз перекладу класифікації гіон-го (сюди належать ономатопеї, які передають звуки предметів, природних явищ або дій), що наявна у всіх трьох матеріалах манги:

ガチャガチャ/*гачя-гачя*/. За тематичним словником японської ономатопеїчної лексики дана одиниця передає клацання твердих або металевих предметів [Егава, Кобелянська, 2016, с. 21]. Говорячи саме про функцію цього ономатопа у кадрі манги, то ガチャガチャ/*гачя-гачя*/ позначає не один удар, а серійний, дратівливо-повторюваний предметний шум [Weblio, ガチャガチャ]. У кадрі дитячої манги 「よつばと！」/(*Yotsuba&!*) (див. додаток 1) така ономатопея відображає саме серійний звук, оскільки на малюнку добре видно як головна героїня чіпає металеві ланцюги гойдалки.

ばん/*бан*/. Значенням цього ономатопа є короткий, різкий звук удару, грюкоту або вибухового контакту [Егава, Кобелянська, 2016, с. 36]; [Weblio, バン]. Функція кадру полягає в тому, щоб показати миттєвий пік дії, наприклад

удар або раптове зіткнення. Також оскільки ばん/бан/ не є редуплікацією, то ономотоп передає одноразовість дії, тобто звук закриття дверей машини (див. додаток 1).

ざしやーつ/дзашия/. Варто також зазначити, що цей ономотоп є похідним від ざしやつと/дзашиятто/, але значення не змінює. Позначає різкий плескаючий звук ковзання, зсуву, потрапляння в сипкий або вологий матеріал [Weblio, ざしやつと]. Говорячи про функцію у наданому фрагменті з 「よつばと！」/ (Yotsuba&!) ця форма супроводжує ковзання головної героїні і тому одночасно озвучує кадр, моделюючи сам рух, що створює мультимодальний зв'язок. Також подовжений голосний додає тривалості, а малий つ/цу/ наприкінці різко закінчує цей момент (див. додаток 1).

ジージー/джі:-джі:/ . Значенням є дзижчання, монотонний високочастотний гул, проте у корпусі манги може позначати як комах, так і електричне фонування [Егава, Кобелянська, 2016, с. 30], тож потрібно також звертати увагу на зображальний елемент манги. Хоча джерелом звуку є жива істота – цикада, у цьому аналізі ジジジ/джі-джі-джі/ розглядається в межах гіон-го, оскільки в кадрі ця одиниця в основному служить фоновим звуком навколишнього середовища, а не голосом персонажа чи тварини. Повторення складу ジ/джі/ передає тривалість звуку, завдяки чому читач сприймає кадр як нескінченне звучання цикад (див. додаток 1).

ゴトゴト/гото-гото/ – гуркіт, стукіт, тряска або нерівномірний шум від руху предмета [The Japanese Onomatopoeia Dictionary, gotogoto] . Функція в кадрі: у фрагменті з 「ドラえもん」/ (Doraemon) підкреслює важкуватий, нерівномірний рух предмета, який читач поки не може побачити (див. додаток 1).

ジャーン/джа:н/ – ефектний звук появи, демонстрації [The Japanese Onomatopoeia Dictionary, jaan]. Функція в кадрі: у 「ドラえもん」/ (Doraemon) позначає момент показу важливої деталі у контексті манги (див. додаток 1).

ドブン/*dopun*/ – глухий сплеск або звук занурення у воду [The Japanese Onomatopoeia Dictionary, *dopun*]. Функція в кадрі: у 「ドラえもん」/(*Doraemon*), завдяки зображуваному елементу, увага фокусується, що дія пов'язана саме з зануренням у воду (див. додаток 1).

プシュー/*pushuu*/ – шипіння пари, повітря або різкого видиху [The Japanese Onomatopoeia Dictionary, *pushuu*]. Функція в кадрі: у 「クレヨンしんちゃん」/(*Crayon Shin-chan*) підсилює ефект раптової появи персонажа яке супроводжується зображенням різкого видиху (див. додаток 1).

カポ/*kapo*/ – короткий звук, коли предмет щільно насаджується або накриває щось [Weblio, カポ]. Функція в кадрі: завершує комічну дію накривання предметом (див. додаток 1).

ぶちゅ/*buchyu*/ – вологий, липкий звук поцілунку або тісного контакту [Weblio, ぶちゅ]. Функція в кадрі: підсилює комічний тілесний контакт двох персонажів (див. додаток 1).

Підсумовуючи групу гіон-го, слід зазначити, що ці одиниці відносно легше перекладати, оскільки вони здебільшого передають конкретні звукові події. Водночас у коміксі важливо враховувати не саме значення ономапоєї, а й її графічне оформлення, адже розмір, розташування та форма написання також впливають на сприйняття сцени [Baek, Matsui, Aizawa, 2022, с.3].

Друга група є ключовою для аналізу японської манги, оскільки саме гітай-го показують, наскільки японська ономапоєя виходить за межі простого опису звуків. Гітай-го – це слова, які відтворюють стан, манеру руху, зовнішній вигляд або візуальну якість явища [Takeuchi, 2019, с. 71]. У наукових описах і в попередніх розділах роботи вже підкреслювалося, що багато японських ономапоетичних слів позначають те, що взагалі не має реального акустичного відповідника [Rohan, Sasamoto, O'Brien, 2021, с. 61]:

ずーん/ɔzu:n/. Значенням цього ономатопу прийнято вважати психологічну пригніченість або спад настрою [The JADE Network, *zu-n*]. Якщо говорити про функцію у кадрі (див. додаток 1), то у наданому фрагменті з 「よつばと！」/(*Yotsuba&!*) вертикальне зүーん/ɔzu:n/ над персонажами не позначає жоден звук, а навпаки, візуалізує пригнічений емоційний фон.

くるっ/куру/. Ця одиниця позначає швидкий оберт або миттєву зміну напрямку [The JADE Network, *kurukuru*]. Ономатопея демонструє оберт головної героїні і задає читачеві саме кінематику руху. Також малий っ/цу/ наприкінці робить поворот ривковим, оскільки нередуплікована коротка форма збігається з коротким рухом (див. додаток 1).

さっ/са/. Близькою за значенням буде і ця ономатопоетична одиниця, що позначає швидкість або рух без затримки [The JADE Network, *sa*]; проте, інколи – недбалий спосіб виконання дії [Егава, Кобелянська, 2016, с. 193], але у даному кадрі манги використовується перше значення. Ономатопея, як функція в кадрі, передає радше спосіб дії, ніж сам результат: рух має бути прочитаний як миттєвий (див. додаток 1).

にっこり/ніккорі/ – м'яко, радісно, щиро усміхнутися [34]. Щодо функції, то форма передає не звук усмішки, а саме її характер. У дитячій манзі та загалом це часто позначка доброзичливої емоції. Також оскільки редуплікації немає, тому усмішка читається як завершений мімічний стан (див. додаток 1).

ニヤ/нія/. Значенням є хижувата, іронічна, самовдоволена усмішка або ж сама дія, не лише стан [The JADE Network, *niya*]. Функція в кадрі: у заданому фрагменті з 「ドラえもん」/(*Doraemon*) ономатопея безпосередньо вказує на тип посмішки (див. додаток 1).

ギロオ/гіро:/. Базовою лемою є ぎろり/гірорі/ проте значення залишається таким самим – пронизливо витріщитися [The JADE Network, *giro*]. У фрагменті з 「クレヨンしんちゃん」/(*Crayon Shin-chan*) форма позначає якість погляду, де видно, що очі героїні витріщаються в інший об'єкт (див. додаток 1).

ガーン/*ga:n*/ – стан шоку, приголомшення [The JADE Network, *ga:n*]. Функція в кадрі: у 「よつぱと！」/(*Yotsuba&!*) позначає момент раптового усвідомлення персонажів і підсилює емоційний ефект сцени (див. додаток 1).

ダッ/*datt*/ – різкий старт, ривок або раптовий початок бігу [The JADE Network, *datt*]. Функція в кадрі: у 「よつぱと！」/(*Yotsuba&!*) передає момент, коли персонажка зривається з місця й різко починає рух (див. додаток 1).

パクパク/*паку-паку*/ – багаторазове відкривання рота, активне жування або швидке поїдання їжі [Егава, Кобелянська, 2016, с. 203]. Функція в кадрі: у 「ドラえもん」/(*Doraemon*) підкреслює повторюваний рух рота персонажа (див. додаток 1).

ワナワナ/*вана-вана*/ – тремтіння від страху або нервового напруження [The JADE Network, *wanawana*]. Функція в кадрі: у 「ドラえもん」/(*Doraemon*) передає прояв сильного емоційного страху персонажа (див. додаток 1).

ドキドキ/*докі-докі*/ – прискорене серцебиття, хвилювання, страх або напружене очікування [The JADE Network, *dokidoki*]. Функція в кадрі: у 「ドラえもん」/(*Doraemon*) візуалізує внутрішню напругу персонажа через ритм серцебиття (див. додаток 1).

ぬりぬり/*нурі-нурі*/ – повторюване нанесення, намазування або натирання чогось [The JADE Network, *nurinuri*]. Функція в кадрі: у 「クレヨンしんちゃん」/(*Crayon Shin-chan*) описує процес нанесення помади й підкреслює повторюваність руху шляхом редуплікації (див. додаток 1).

ピクツ/*piku*/ – здригання або миттєва мікрореакція на подразник [The JADE Network, *piku*]. Функція в кадрі: у 「クレヨンしんちゃん」/(*Crayon Shin-chan*) фіксує не повний рух, а коротку рефлекторну реакцію персонажа (див. додаток 1).

У проаналізованому матеріалі гітай-го виявляються такими одиницями, які не завжди легко передати прямим українським відповідником. Це пов'язано

з тим, що вони можуть позначати не лише рух або стан, а й його характер, інтенсивність, повторюваність чи емоційний відтінок.

Третя група охоплює форми, що імітують голосові прояви живих істот – гісей-го, тобто “голосо-наслідувальні” одиниці. Серед прикладів визначимо такі одиниці:

みーん/*mi:n*/. Значенням цього ономатопу є протяжний голос цикади [The JADE Network, *minmin*], який у японському культурному контексті часто асоціюється з літнім звуковим фоном. Якщо говорити про функцію у кадрі (див. додаток 1), то у наданому фрагменті з「よつばと！」/(*Yotsuba&!*) みーん /*mi:n*/ створює акустичне тло сцени, що здійснене голосами живих істот. Подовження голосного у даній лексичній одиниці підкреслює тривалість і монотонність звучання цикади, завдяки чому звук сприймається не як короткий, а як безперервний фон кадру.

グエーッ/*tye:/*. Значенням цього ономатопу є різкий рев або скрик [The JADE Network, *gue*]. Якщо говорити про функцію у кадрі (див. додаток 1), то у наданому фрагменті з「ドラえもん」/(*Doraemon*) グエーッ/*tye:/* передає не просто факт крику, а його різку форму. Ця ономатопея працює як голосова кульмінація абсурдної ситуації та підсилює комічний ефект сцени.

のわわ/*nowawa*/. Значенням цього ономатопу є панічний вигук [The JADE Network, *nowawa*]. Якщо говорити про функцію у кадрі (див. додаток 1), то у наданому фрагменті з「クレヨンしんちゃん」/(*Crayon Shin-chan*) ономатопея передає момент емоційної розгубленості персонажа. У цьому випадку персонаж не формулює повноцінну репліку, а видає вокалізовану реакцію паніки.

はっ/*xa*/ – короткий вдих від раптового усвідомлення чи здивування [The JADE Network, *hatt*]. Функція в кадрі: передає миттєву реакцію персонажки у「よつばと！」/(*Yotsuba&!*) (див. додаток 1).

ボエー/*boe:/* – гучний і неприємний спів або голосіння [The JADE Network, *boe*]. Функція в кадрі: підкреслює комічно погане звучання співу (див. додаток 1).

ギャピー/*gyapi:/* – пронизливий крик від шоку, болю чи надмірної емоції [The JADE Network, *gyapi*]. Функція в кадрі: підсилює комічну істеричність сцени (див. додаток 1).

ぼそ/*boso/* – тихе, майже нечутне бурмотіння під ніс [The JADE Network, *boso*]. Функція в кадрі: передає приглушений спосіб мовлення персонажа (див. додаток 1).

Отже, гісей-го у проаналізованих фрагментах передають різні голосові реакції персонажів. Завдяки візуальному складнику ономапоєї виконують звукову функцію разом з проявом емоційного стану персонажа.

Хоча підрозділ побудовано за трьома основними групами – гіон-го, гітай-го і гісей-го, – частина прикладів перебуває на межі з гіджьо-го, оскільки передає внутрішні стани персонажів. Це стосується насамперед ずーん/*dzun/*, ワナワナ/*wana-wana/*, ドキドキ/*doki-doki/*, ニヤ/*niya/*. Takeuchi M. зазначає, що гітай-го можуть описувати беззвучні дії, стани, рухи, жести й емоції, тому візуально-емоційні ономапоєї в манзі не завжди легко віднести лише до однієї групи [Takeuchi, 2019, с.71].

3.3. Способи відтворення японських ономапоєї українською мовою

Після семантико-функціонального аналізу доцільно розглянути методи перекладу ономапоєї.

Японська манга репрезентує художнє вираження звуконаслідувальних слів, тож такі одиниці розміщуються поза мовленнєвими бульбашками, графічно оформлюються і є важливими елементами композиції кадру або сторінки загалом [Hiraishi, 2024, с.1]. Тобто під час перекладу ономапоєї у

манзі перекладач працює не лише зі словом, а й з елементом візуальної композиції.

Hiraishi N. виокремлює кілька можливих способів передачі звуконаслідувальних одиниць у перекладі манги: повний переклад, збереження оригінальної форми з додаванням перекладу поруч, а також залишення японської ономатопеї без перекладу й пояснення [Hiraishi, 2024, с.7]. Однак перекладач Davisson Z. застерігає від прямого транскрибування японських ономатопів, вважаючи цей підхід “ледачим” і не таким емоційно ефективним, як аналогічні звуки в цільовій мові [Davisson, 2018]. Тож у даному підрозділі буде розглядатися класифікація, яка вже зазначалася у першому розділі цієї роботи, яку пропонує дослідник Inose H.: 1) Збереження форми ономатопеї (її адаптація українською); 2) переклад за допомогою інших частин мови (дієслова, прикметників, прислівників, іменників); 3) пояснювальний перифраз (детальна заміна чи примітка), 4) пропуск або нейтралізація (за необхідності) [Inose, 2007, с.110].

1. Збереження ономатопеї (або українське звуконаслідування)

За такого способу японська ономатопея замінюється тотожною одиницею мови перекладу, яка найближче передає її звук або семантичне значення.

Наприклад, японську ономатопею *ガチャガチャ*/gachya-gachya/, що позначає клацання металевих предметів, можна передати як “дзень-дзень” [Егава, Кобелянська, 2016, с. 21], що в поєднанні разом з зображувальним елементом буде створювати зрозумілу читачеві пару.

ばん/ban/, звук удару – його українською можна перекласти як “бух!” чи “бах!”, що буде доцільним перекладом, оскільки значення японського та українського відповідника повною мірою збігається.

ジージー/dji:-dji:/, звук дзижчання комах, доцільно буде відтворити українським “дз-з-з” або “дж-ж-ж”.

ゴトゴト/*romo-romo*/ – звук, що позначає гуркіт чи стукіт, зважаючи на зображувальний елемент кадру можна передати як “стук-стук”.

Досить незвичайна ономатопея ジャーン/*джа:н*/, що позначає ефектний звук появи також має прямий український відповідник – “та-дам!”.

Наступні ономатопеї, які раніше було віднесено до тих, що позначають реальний звук (гіон-го) також мають свій український відповідник: ドブン/*допун*/ (звук падіння у воду) – “бульк!”, プシュー/*пушю:*/ (звук пари) – “пш-ш-ш”, カポ/*капо*/ (звук клацання предметів) – “клац!”, ふちゅ/*бучю*/ (липкий звук поцілунку) – “цьом!”.

Також приклади, які раніше були класифіковані як гісей-го (голоси людей або тварин) також мають свої відповідники українською мовою: グエーツ/*гве:*/ – жорсткий крик, можна використати “а-а-а-а!” (розтягнений вигук), що в поєднанні із зображенням передає відчай чи біль. ギャピー/*гяпі:*/ – пронизливий вереск, українською – “і-и-и-и!” або “а-а-а-а!” довгим звуком. ボエー/*боє:*/ – гучне комічно-потворне голосіння доречно передати “ля-я-я!”, оскільки сцена пов’язана саме із фальшивим співом. のわわ/*новава*/ – панічний вигук, який можна зобразити вигуками “о-о-ой!” або “а-а-а!”, що передають розгубленість. はっ/*ха*/ – короткий раптовий вдих, українською передамо вигуком “га!”.

Наведені варіанти – це звуки, близькі до шумових ефектів оригіналу, але відтворені українськими відповідниками. Вибір конкретного образотворчого еквіваленту часто обумовлений контекстом (сценічна інтонація персонажа) і звичними для дитячого читача відповідниками [Davisson, 2018].

2. Переклад за допомогою інших частин мови

Цей спосіб застосуємо переважно для гітай-го/гіджьо-го, коли ономатопея описує процес, дію, тілесну реакцію або міміку, і в цільовій мові природніше передати її звичайним словом.

Наприклад, *パクパク/paku-paku/*, крім звуку жування, буквально позначає спосіб самої дії, тобто “завзяте жування”. Можемо відтворити його просто дієсловом “жує” або “уплітає”, що буде доцільним при взаємозв'язку ономотопеї та самого кадру.

ワナワナ/wana-wana/ передає тремтіння тіла від сильних емоцій, тому доречно перекласти його дієсловом, наприклад, “тремтить” та “дрижить”.

ダッ/da/ передає різкий старт, тож просто українським звуко-зображувальним словом тут не обійтись. Доречно буде відтворити цей ономотоп дієсловом “зірвалася” задля кращої ясності кадру дитині.

ぼそ/boso/ передає початок слова при тихому бурмотінні, отже можна перекласти як “пробурмотів” чи просто словом “тихо”, за наявності основної репліки персонажа у кадрі.

ぬりぬり/nuri-nuri/ передає повторюване нанесення, намазування, тож доцільно буде передати цей ономотоп як “фарбує” тому, що на кадрі манги чудово видно, що персонажка використовує помаду. Звичайно можна було б відтворити цю ономотопею звуко-зображувальним “мазь-мазь”, проте для розуміння дитячою аудиторією краще використати перший пропонуваний варіант.

ピクッ/piku/ – коротке сіпання, здригання, тож найкраще буде його передати дієсловом “сіпнувся”.

3. Пояснювальний перифраз (детальна заміна чи описовий переклад)

Описовий переклад застосовується тоді, коли японську ономотопею складно передати одним українським словом або звуконаслідувальним відповідником. Особливо це стосується ономотопей, які позначають не конкретний звук, а емоційний стан, міміку, атмосферу тощо.

Наприклад, ずーん/дзу:н/, що позначає емоційний відчай можна передати описово як “персонажі виглядають пригніченими”.

Ономатопея ガーン/га:н/ також потребує не буквального звукового відповідника, а передавання емоційного ефекту: “персонаж приголомшений”, “шокова атмосфера”.

Подібно, ニヤ/нія/ – хитра усмішка (також у кадрі читається напружений стан обличчя), що може відтворюватися як “хитро усміхається”.

До описового перекладу можна також віднести ドキドキ/докі-докі/. Дана одиниця передає прискорене серцебиття від хвилювання, страху або очікування, тому українською її можна відтворити як “серце калатає” або “персонаж сильно хвилюється”.

Окремого пояснення може потребувати みーん/мі:н/, що передає протяжний голос цикади. У такому випадку переклад може бути описовим: “чути протяжний спів цикад” або “лунає звук цикад”, оскільки українському юному читачеві потрібно уточнити, що лунають звуки саме цикад, бо надалі по сюжету це є важливим.

Ономатопея ギロオ/гіро:/ також не має прямого українського ономатопоетичного відповідника, тому її доцільно передавати описово: “грізно вступився” або “пронизливо глянув”.

Однак у дитячій манзі такий спосіб потрібно використовувати обережно, адже надто довгі пояснення можуть перевантажити кадр і порушити його візуальну цілісність. Як зазначає Inose Н., пояснювальний перифраз варто застосовувати лише тоді, коли зміст ономатопеї неможливо передати коротшим способом [Inose, 2007, с. 98].

4. Пропуск або нейтралізація

У деяких випадках японські ономатопеї складно передати українською мовою без додаткового пояснення, оскільки вони позначають дуже короткий рух, міміку або динаміку дії.

Це стосується, наприклад, さっ/са/, くるっ/куру/, にっこり/ніккорі/ та ざしやーっ/дзашия:/. Якщо перекладати такі одиниці повністю, текст може перевантажити кадр і порушити природне сприйняття зображення.

Тому в окремих випадках їх можна нейтралізувати або не передавати окремою лексичною одиницею, якщо значення вже зрозуміле з малюнка. Наприклад, さっ/са/ і くるっ/куру/ можуть бути частково передані самим зображенням швидкого руху або повороту персонажа, оскільки з фрагменту манги і так видно, що відбувається та також ці ономатопеї не несуть ключового смислового навантаження, оскільки основна дія вже зрозуміла з малюнка. にっこり/ніккорі/ також не завжди потребує окремого перекладу, якщо усмішка чітко показана в кадрі або не є суттєвою для сюжету. Водночас ざしやーっ/дзашия:/ бажано не вилучати повністю, якщо саме звук тертя або ковзання має значення для динаміки сцени, проте саме у даному випадку, переклад ономатопеї просто перевантажить кадр.

Пропуск або нейтралізація можуть бути виправданими тоді, коли ономатопея дублює зображення і її переклад лише перевантажив би кадр.

Отже, аналіз способів відтворення японських ономатопей українською мовою показує, що вибір перекладацького прийому залежить від семантики одиниці та її функції в кадрі. Для дитячої манги особливо важливо, щоб переклад був коротким, зрозумілим і не перевантажував кадр.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі було здійснено практичний аналіз японських ономатопей у дитячій манзі на матеріалі творів 「よつばと！」/Yotsuba&!, 「ドラえもん」/Doraemon та 「クレヨンしんちゃん」/Crayon Shin-chan. Обрані манги є

релевантними для теми дослідження, оскільки містять ономатопеї різних семантичних типів.

По-перше, було визначено критерії добору практичного матеріалу. До аналізу було залучено ті фрагменти, у яких ономатопея має зв'язок із зображенням і виконує певну функцію в кадрі. Під час розгляду враховувалося словникове значення одиниці, графічне розташування, зв'язок із рухом, мімікою, предметом або ситуацією, що дозволило розглядати японську ономатопею як частину мультимодального тексту манґи.

По-друге, було проведено семантико-функціональний аналіз ономатопей. Було з'ясовано, що гіон-го передають конкретні звуки: удар, гуркіт, шипіння, сплеск, дзижчання або фізичний контакт. Гісей-го відтворюють голосові прояви живих істот, зокрема крик, вереск, спів, короткий вдих або голос цикади. Найскладнішою групою виявилися гітай-го, оскільки вони часто передають рух, міміку, стан, емоцію або візуальне враження. Частина таких одиниць перебуває на межі з гіджьо-го, адже позначає внутрішні стани персонажів.

По-третє, було розглянуто способи відтворення японських ономатопей українською мовою. Гітай-го та гіджьо-го частіше потребують перекладу за допомогою інших частин мови, описового перекладу або пояснювального перифразу. Пропуск чи нейтралізація можливі лише тоді, коли ономатопея дублює зображення і її переклад може перевантажити кадр.

Отже, аналіз показав, що переклад ономатопей у дитячій японській манзі потребує функціонального підходу. Перекладач має враховувати зв'язок кадру із семантичним значенням, що буде доступним для дитячого читача.

ВИСНОВКИ

У ході виконання дипломної роботи було досліджено особливості перекладу ономатопей у дитячій японській манзі. У роботі ономатопею було розглянуто як засіб звуконаслідування та складне мовне явище, що може передавати звук, рух, стан, емоцію, фізичне відчуття та візуальне враження.

У першому розділі було проаналізовано теоретичні засади вивчення ономатопеї в японській мові. Було з'ясовано, що японська ономатопоетична лексика має ширший функціональний діапазон, ніж звичайне звуконаслідування в європейських мовах. Вона охоплює не лише звуки живих істот, предметів або природних явищ, а й беззвучні процеси, внутрішні стани та характер руху. Також було розглянуто основні класифікаційні типи японських ономатопей: гісей-го, гіон-го, гітай-го та ще один – гіджьо-го, а також роль редуплікації у передаванні тривалості, повторюваності або інтенсивності дії.

У другому розділі було досліджено функціонування ономатопей у дитячій японській манзі. Було встановлено, що манга є мультимодальним текстом, у якому зміст формується не лише репліками, а й зображенням, панелями, шрифтом, мімікою персонажів і графічними знаками. Ономатопеї виступають водночас мовними одиницями та візуальними елементами кадру. Тож переклад має враховувати не лише словникове значення, а й зв'язок із зображенням, графічне розташування та зрозумілість для дитячої аудиторії.

У третьому розділі було проведено практичний аналіз ономатопей на матеріалі трьох дитячих японських манг: 「よつばと！」 / *Yotsuba&!*, 「ドラえもん」 / *Doraemon* та 「クレヨンしんちゃん」 / *Crayon Shin-chan*. У межах аналізу було встановлено, що гіон-го переважно передають конкретні звуки: удар, клацання, гуркіт, шипіння, сплеск або фізичний контакт. Гісей-го відтворюють голосові прояви живих істот, зокрема крик, вереск, спів. Натомість гітай-го в проаналізованому матеріалі позначають не звук, а рух, міміку, стан, тілесну

реакцію або емоційне враження, тому частина таких одиниць перебуває на межі з гіджьо-го.

Було розглянуто основні способи відтворення японських ономатопей українською мовою: збереження ономатопетичної форми або добір українського звуконаслідувального відповідника, переклад за допомогою інших частин мови, описовий переклад або пояснювальний перифраз, а також пропуск чи нейтралізація. Звукові ономатопеї можуть передаватися українськими звуконаслідувальними відповідниками. Натомість одиниці на зразок パクパク /паку-паку/, ワナワナ/вана-вана/, むりむり/нурі-нурі/ природніше передавати дієсловами чи іншими частинами мови. Описовий переклад і пояснювальний перифраз доцільні тоді, коли ономатопея передає складний емоційний, тілесний або візуальний ефект. Пропуск або нейтралізація можливі лише тоді, коли значення ономатопеї зрозуміле із зображення й не є ключовим для сприйняття сцени.

Таким чином, результати дослідження показали, що для перекладу японських ономатопей у дитячій манзі необхідний функціональний підхід. Перекладач повинен враховувати не лише буквальне значення одиниці, але й її семантичний тип, зв'язок із зображенням, графічне оформлення та сприйняття дитини. Найкращим перекладом буде такий, що зберігає основну функцію ономатопеї та водночас не перевантажує кадровий простір.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Валігура О. Р., Охріменко В. О. Специфіка сучасних досліджень ономатопеїчної лексики / Записки з романо-германської філології. — 2019. — Вип. 2(43). — С. 37.
2. Гаценко І. Ономатопея як репрезентація звукоsfери в мові. — Чернігів, 2013. — С. 257.
3. Горбуньова С. О. Проблеми перекладу звуконаслідувальної лексики японської мови. — Луганськ : ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка», 2016. — С. 1.
4. Егава Х., Кобелянська О. Тематичний словник японської онматопеїчної лексики. — Київ, 2016. — С. 21, 30, 36, 193, 203.
5. Івасишин М. Р. Феномен мультимодальності в коміксах на матеріалі англійської мови. — 2019. — С. 75–76.
6. Кобелянська О. Дослідження явища онматопеї в японській лінгвістиці. — Київ : Інститут сходознавства ім. А. Ю. Кримського НАН України, 2013. — С. 54.
7. Кобелянська О. І. Комунікативний потенціал і критерії відбору японської онматопоетичної лексики в лінгводидактичних цілях. — Київ, 2014. — С. 49–50.
8. Кобелянська О. Макро- та мікроструктурні характеристики японсько-українського словника онматопеїчної лексики. — Київ : Київський національний університет імені Тараса Шевченка, 2016. — С. 36.
9. Ономатопея. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Ономатопея>
10. Шаповал О. В. Міметична лексика японської мови / Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. — 2020. — № 46, т. 2. — С. 189.
11. Appendix 3: Glossary of Onomatopoeia // Scribd. URL: <https://ru.scribd.com/document/783458813/Appendix-3-Glossary-of-Onomatopoeia>.

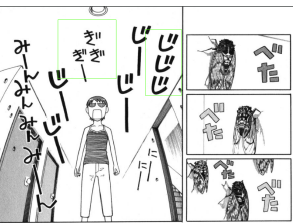
12. Azuma K. よつばと！ / Yotsuba&!. — Vol. 1. — Tokyo : ASCII Media Works, 2003.
13. Baek J., Matsui Y., Aizawa K. COO: Comic Onomatopoeia Dataset for Recognizing Arbitrary or Truncated Texts. — 2022. — P. 1–3, 16, 18–19.
14. Berndt J. Manga, Comics and Japan: An Introduction. — 2019. — P. 7–8.
15. Bunpro. てこてこ. URL:
https://bunpro.jp/ja/vocabs/%E3%81%A6%E3%81%93%E3%81%A6%E3%81%93?deck_id=46.
16. Cambridge Dictionary. Totter. URL:
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/totter>.
17. Cohn N. Japanese Visual Language: The Structure of Manga. — 2009. — P. 8, 14–15.
18. Davisson Z. Translating Sound Effects in Comics. — 2018. URL:
<https://glli-us.org/2018/05/22/translating-sound-effects-in-comics-zack-davisson/>.
19. Fujiko F. Fujio. ドラえもん / Doraemon. — Vol. 1, 3. — Tokyo : Shogakukan, 1969–1996.
20. Hiraishi N. Japanese sound-symbolic words in global contexts: from translation to hybridization / F1000Research. — 2022. — Vol. 10. — Article 1024. — P. 1, 7.
21. Holt J., Fukuda T. The Power of Onomatopoeia in Manga: An Essay by Natsume Fusanosuke with Translators' Introduction. — Portland State University. — P. 170–172.
22. Inose H. Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words. — Granada : Universidad de Granada, 2007. — P. 98, 103, 105–106, 110–111, 114–115.
23. Kakehi H., Tamori I., Schourup L. Dictionary of Iconic Expressions in Japanese: Vol. I: A–J; Vol. II: K–Z. — Berlin; New York : De Gruyter Mouton, 1996. — P. 23.

24. Nakazawa J. Manga literacy and manga comprehension in Japanese children / The Visual Narrative Reader / ed. by N. Cohn. — London : Bloomsbury Academic, 2016. — P. 157–184.
25. Nihongo Kyoshi Net. オノマトペ「ガタガタ」の意味と使い方. URL: <https://nihongokyoshi-net.com/2021/03/29/onomatopoeia-gatagata/>.
26. Pratha N. K., Avunjian N., Cohn N. Pow, punch, pika, and chu: The structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga / Multimodal Communication. — 2016. — Vol. 5, № 2. — P. 93–94.
27. Rohan O., Sasamoto R., O'Brien S. Onomatopoeia: A relevance-based eye-tracking study of digital manga / Journal of Pragmatics. — 2021. — Vol. 186. — P. 61–62, 65.
28. Sasamoto R., Jackson R. Onomatopoeia – Showing-word or Saying-word? Relevance Theory, Lexis, and the Communication of Impressions. — 2016. — P. 2, 5, 20, 32.
29. Takeuchi M. A cognitive perspective on onomatopoetic picturebooks for the hearing-impaired. — 2019. — P. 69–72.
30. The JADED Network. Japanese SFX Translations. URL: <https://thejadednetwork.com/sfx/>.
31. The Japanese Onomatopoeia Dictionary. URL: <https://ono.jepang.org/en>.
32. Toratani K. Translating Mimetics in Japanese: A Cognitive Approach / New Voices in Translation Studies. — 2009. — Vol. 5. — P. 63, 66, 74–75.
33. Usui Y. クレヨンしんちゃん / Crayon Shin-chan. — Vol. 1. — Tokyo : Futabasha, 1990.
34. Usui Y. クレヨンしんちゃん CINEMA / Crayon Shin-chan CINEMA. — Tokyo : Futabasha, 2025.
35. Yoshinaga N. オノマトペ表現の言語対照について / Onomatopoeic expressions from a contrastive linguistic perspective. — 2022. — P. 21–22.
36. 井澤小枝子. 漫画におけるオノマトペの表現力. — [出版地不明] : [出版社不明], 2018. — P. 46–47.

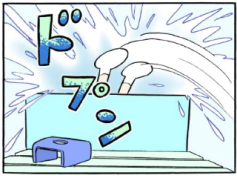
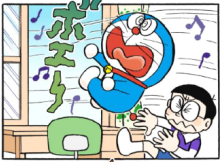
- 37.コトバンク. きょろきょろ // デジタル大辞泉. URL: <https://kotobank.jp/word/きょろきょろ>.
- 38.コトバンク. 精選版 日本国語大辞典. URL: <https://kotobank.jp/>.
- 39.陳佳雯. 日本マンガにおけるオノマトペ(1): кількісне дослідження. — 九州大学大学院比較社会文化学府. URL: <https://catalog.lib.kyushu-u.ac.jp/>.
- 40.Weblio辞書. URL: <https://www.weblio.jp/>.

ДОДАТКИ

Додаток 1. Переклад ономапел на українську мову

Кадр з манги	Назва манги	Оригінал	Український переклад
	「よつぱと！」/Yotsuba&!	ガチャガチャ /гачя-гачя/	Дзень-дзень
	「よつぱと！」/Yotsuba&!	ばん/бан/	Бах!
	「よつぱと！」/Yotsuba&!	ジージー /джі:-джі:/, みーん /мі:н/	Дж-ж-ж Лунає звук цикад
	「よつぱと！」/Yotsuba&!	にっこり /ніккорі/	—
	「よつぱと！」/Yotsuba&!	ダッ/да/	Зірвалася
	「よつぱと！」/Yotsuba&!	はっ/ха/	Га!

	「よつばと！」/Yotsuba&!	ざしやーっ /дзашя:/	—
	「よつばと！」/Yotsuba&!	さっ/ca/, くるっ/куру/	—
	「よつばと！」/Yotsuba&!	ガーン/га:н/	Шокова атмосфера
	「よつばと！」/Yotsuba&!	ずーん /дзу:н/	Персонажі виглядають пригніченими
	「ドラえもん」/Doraemon	ゴトゴト /ГОТО-ГОТО/	Стук-стук
	「ドラえもん」/Doraemon	パクパク /паку-паку/	Уплітає
	「ドラえもん」/Doraemon	ジャーン /джя:н/	Та-дам!

	「ドラえもん」/Doraemon	ドブン /допун/	Бульк!
	「ドラえもん」/Doraemon	ワナワナ /вана-вана/	Дрижить
	「ドラえもん」/Doraemon	グエーッ /гье:/	А-а-а-а!
	「ドラえもん」/Doraemon	ニヤ/нія/	Хитра усмішка
	「ドラえもん」/Doraemon	ドキドキ /докі-докі/	Серце калатає
	「ドラえもん」/Doraemon	エー/бое:/	Ля-я-я!
	「クレヨンしんちゃん」 /Crayon Shin-chan	のわわ /новава/ ぶちゅ/бучю/	О-о-ой! Цьом!

	「クレヨンしんちゃん」 /Crayon Shin-chan	ギャピー /ɢʲapɪ:/	І-и-и-и!
	「クレヨンしんちゃん」 /Crayon Shin-chan	ぬりぬり /nurɪ-nurɪ/	Фарбує
	「クレヨンしんちゃん」 /Crayon Shin-chan	ぼそ/boso/	Тихо
	「クレヨンしんちゃん」 /Crayon Shin-chan	ピクツ/піку/	Сіпнувся
	「クレヨンしんちゃん」 /Crayon Shin-chan	カポ/капо/	Клац!
	「クレヨンしんちゃん」 /Crayon Shin-chan	ギロオ/гіро:/	Пронизливо глянула