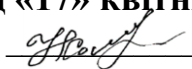


**Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії**

**Особливості перекладу японських художніх творів (на матеріалі манги -
CLANNAD) із використанням системи на основі штучного інтелекту -
ChatGPT**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «магістр»
студента II курсу магістратури
освітньої програми
освітньої програми
«Східна філологія, західноєвропейська
мова та переклад: японська мова і
література»,
спеціальність— «Східні мови та
літератури (переклад включно),
перша – японська
Григоренко Герман Віталійович
Науковий керівник:
к.пед.н., асистент Дибська Тетяна Сергіївна

«Допущено до захисту»
Протокол засідання
кафедра мов і літератур
Далекого Сходу та Південно-Східної Азії
протокол №12 від «17» квітня 2024 року
завідувач кафедри 
д.філол.н, доц. Наталя ІСАЄВА

КИЇВ
2024

АНОТАЦІЯ

Роботу присвячено темі перекладу японських художніх творів, включно з мангою, з використанням моделі на основі штучного інтелекту - ChatGPT. Об'єктом дослідження є художній переклад, зроблений за допомогою ChatGPT, на матеріалі манги Юрі Місаки «CLANNAD». Предметом дослідження є особливості художніх трансформацій, які відбулись при перекладі. Матеріалом дослідження є манга «CLANNAD», Юрі Місаки, перекладена з мови оригіналу(японської) на українську мову. У роботі були використані метод перекладацького аналізу, метод контекстуального аналізу та метод порівняння. У першому розділі дається визначення художньої літератури та художнього перекладу. Вивчається можливість застосування теорії рівнів еквівалентності для перекладу японської манги. А також розкрито актуальні напрями художнього перекладу та особливості перекладу художньої японської літератури. Розглядається використання моделей на основі штучного інтелекту в перекладацькій діяльності. У другому розділі дається огляд моделі на основі штучного інтелекту-ChatGPT, її функціональні можливості та технічні характеристики. А також обґрунтування вибору саме цієї моделі для перекладу. У третьому розділі дається визначення манги, як сучасної японської художньої літератури і роль куртурних аспектів у перекладі манги. Розглядаються особливості японської манги, у порівнянні з корейською манхваю. Дається визначення до основних жанрів японської манги. Досліджується манга «CLANNAD» особливості графічних та мовних складових у японських мангах. Проведено аналіз перекладу ChatGPT. У результаті аналізу було представлено порівняння перекладу зробленим ChatGPT і людиною. Результати дослідження відкривають перспективу подальших досліджень у вивченні впливу використання машинного перекладу на перекладацьку сферу та використання машинного перекладу як додаткового інструменту для перекладу художньої та технічної літератури.

Ключові слова: Манга, художній переклад, штучний інтелект, переклад, ChatGPT, Clannad.

The paper is devoted to the topic of translation of Japanese fiction, including manga, using an artificial intelligence-based model - ChatGPT. The object of the study is a literary translation made with the help of ChatGPT, based on the material of Yuri Misaka's manga CLANNAD. The subject of the study is the peculiarities of artistic transformations that took place during the translation. The research material is the manga "CLANNAD" by Yuri Misaki, translated from the original language (Japanese) into Ukrainian. The method of translation analysis, the method of contextual analysis, and the method of comparison were used in the study. The first chapter defines literary literature and literary translation. The possibility of applying the theory of equivalence levels to the translation of Japanese manga is studied. It also reveals the current trends in literary translation and the peculiarities of translating Japanese fiction. The use of models based on artificial intelligence in translation activities is also considered. The second section provides an overview of the artificial intelligence-based model ChatGPT, its functionality and technical characteristics. It also provides the rationale for choosing this particular model for translation. The third section defines manga as contemporary Japanese fiction and the role of course aspects in manga translation. The peculiarities of Japanese manga in comparison with Korean manhwa are analyzed. The main genres of Japanese manga are defined. The manga "CLANNAD" is studied, as well as the peculiarities of graphic and linguistic components in Japanese manga. The analysis of the ChatGPT translation is carried out. As a result of the analysis, a comparison of the translation made by ChatGPT and a human was presented. The results of the study open up the prospect of further research in studying the impact of machine translation on the translation field and the use of machine translation as an additional tool for translating fiction and technical literature.

Key words: Manga, literary translation, artificial intelligence, translation, ChatGPT, Clannad.

この論文は、人工知能ベースのモデルである ChatGPT を用いた、マンガを含む日本の小説の翻訳をテーマとしている。研究の対象は、ChatGPT の助けを借りて、三坂友里の漫画「CLANNAD」を素材に作られた文芸翻訳である。研究の主題は、翻訳中に起こった芸術的変容の特殊性である。研究素材は、原語（日本語）からウクライナ語に翻訳された三崎友梨の漫画「CLANNAD」である。翻訳分析の方法、文脈分析の方法、比較の方法が研究に用いられた。第 1 章では、文学と文学翻訳について定義する。等価水準理論を日本のマンガの翻訳に適用する可能性について研究している。また、文芸翻訳の現在の傾向と日本の小説の翻訳の特殊性を明らかにする。翻訳活動における人工知能に基づくモデルの使用についても検討する。第 2 章では、人工知能ベースのモデル ChatGPT の概要、機能、技術的特徴を説明する。また、この特殊なモデルを翻訳に選択した理由も説明する。第 3 章では、マンガを現代日本のフィクションとして定義し、マンガ翻訳におけるコースの役割について述べる。韓国のマンガと比較した日本マンガの特殊性を分析する。日本のマンガの主なジャンルを定義する。マンガ「CLANNAD」を取り上げ、日本マンガにおけるグラフィックと言語的要素の特殊性を研究する。ChatGPT 翻訳の分析を行う。分析の結果、ChatGPT による翻訳と人間による翻訳の比較が示された。本研究の結果は、機械翻訳が翻訳分野に与える影響や、小説や技術文献を翻訳するための付加的なツールとしての機械翻訳の利用について、さらなる研究の展望を開くものである。

キーワード: マンガ、文芸翻訳、人工知能、翻訳、ChatGPT、クラナド

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ І.ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА	9
1.1 Теорії перекладу та їх застосування до художніх текстів	9
1.1.1 Теорія рівнів еквівалентності В.Н. Комісарова.....	10
1.1.2 <i>Теорія комунікативного перекладу</i>	11
1.2 Особливості та суть художнього перекладу	12
1.3 Актуальні напрямки розвитку художнього перекладу.....	16
1.4 Особливості та виклики перекладу японських художніх творів	21
1.5 Використання штучного інтелекту у лінгвістиці та перекладі.....	23
Висновки до Розділу І.....	26
РОЗДІЛ ІІ. ВИКОРИСТАННЯ СИСТЕМИ CHATGPT У ПЕРЕКЛАД	27
2.1 Огляд мовної моделі ChatGPT	27
2.2 Технологічні аспекти використання ChatGPT.....	31
2.3 Обґрунтування вибору системи ChatGPT для перекладу манги.....	40
Висновки до Розділу ІІ	41
РОЗДІЛ ІІІ. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ЧАСТИНА.....	42
3.1. Манга як жанр сучасної японської літератури	42
3.2 Правила побудови манги.....	44
3.3 Основні жанри в японській манзі та їх класифікація	46
3.4 Вибір об'єкта дослідження: манга "Clannad"	48
3.5. Мовні та графічні особливості манги	50
3.5.1 <i>Особливості та виклики перекладу манги</i>	52
3.6 Роль культурних аспектів у перекладі манги.....	54
3.7 Аналіз перекладу манги «Clannad», виконаним ChatGPT.....	56
ВИСНОВКИ	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	62

ВСТУП

Художній переклад - необхідна складова діяльності багатьох перекладачів та лінгвістів. Ця форма перекладу відрізняється складністю та різноманітністю своїх аспектів, що вимагає постійного вивчення.

У сучасному світі японська мова постійно змінюється та розвивається, як будь-яка інша мова. Нові слова з'являються, вислови змінюються, а способи спілкування можуть спрощуватися чи ускладнюватися. Тому важливо слідкувати за всіма новими мовними тенденціями. Особливо це стосується художнього перекладу, оскільки японська мова є дуже глибокою та цікавою.

Художній переклад вимагає від перекладача вміння розуміти та відчувати мову та культуру оригіналу, щоб передати його дух та настрій у перекладі. Для цього перекладач повинен бути майстром слова, мати не лише глибокі знання мови, але й творче мислення. Важливо вміти використовувати образи, метафори та стилістичні засоби, щоб створити переклад, який відображає як зміст, так і естетичні характеристики оригінального твору.

Однією з основних функцій художнього перекладу є здатність перекладати твір у такий спосіб, щоб його зміст був зрозумілим та приємним для читача.

Ця магістерська робота ставить перед собою завдання розглянути особливості перекладу японських художніх творів, зосереджуючись на конкретному прикладі - манги "CLANNAD". Проведення аналізу перекладу цієї манги не лише дозволить розкрити унікальні художні особливості твору, але й допоможе висвітлити виклики, що виникають при його перекладі.

Одним із ключових аспектів цього дослідження є використання систем на основі штучного інтелекту, зокрема ChatGPT, у процесі перекладу. Розвиток технологій у сфері машинного навчання відкриває нові перспективи для автоматизації процесу перекладу, проте вимагає уважного вивчення та розуміння його можливостей та обмежень.

Дослідження етичних аспектів використання штучного інтелекту в перекладі також стане необхідним компонентом даної роботи, оскільки зростаюча автоматизація може викликати питання щодо збереження культурної автентичності та відповідального використання технологій.

За останні десятиліття спостерігається стрімке зростання інтересу до японської манги та її перекладу в різні культури світу. Манга, як явище, стала важливим елементом культурного обміну, а її вплив виходить за рамки розважальної індустрії. Саме тому дослідження особливостей перекладу японських художніх творів, а зокрема манги, має велике значення.

Сучасний світ переживає епоху зростаючої глобалізації, де культурний обмін та взаєморозуміння стають ключовими аспектами міжнародних відносин. Манга, як представник японської культури, не лише впливає на формування уявлень про Японію, але і є важливим засобом вираження національної ідентичності. Отже, розуміння та вивчення особливостей перекладу манги є ключовим елементом в побудові взаєморозуміння між різними культурами.

Поєднання цієї теми з використанням систем на основі штучного інтелекту, таких як ChatGPT, визначається потребою в пошуку нових, більш ефективних методів перекладу в умовах зростаючого обсягу інформації. ChatGPT, як представник сучасних технологій, надає можливість автоматизувати процес перекладу та вдосконалює взаємодію між різними мовами.

Дослідження цієї теми також виходить за межі науково-дослідницького інтересу, враховуючи практичні аспекти, такі як розвиток систем перекладу для задоволення зростаючого попиту на мангу в різних частинах світу. Таким чином, дана магістерська дипломна робота вносить важливий внесок у вивчення міжкультурної комунікації та сучасних тенденцій у сфері перекладу, поєднуючи в собі елементи культурології, лінгвістики та технологій.

Об'єктом дослідження є художній переклад, зроблений за допомогою ChatGPT, на матеріалі манги Юрі Місаки «CLANNAD».

Предметом дослідження є особливості художніх трансформацій, які відбулись при перекладі.

Мета дослідження: дослідити, які саме зміни трапились і їхні наслідки.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі **завдання** дослідження:

- 1) Аналіз сучасних теорій та підходів до художнього перекладу;
- 2) Дослідження особливостей перекладу японських художніх творів на прикладі манги "CLANNAD";
- 3) Аналіз можливостей використання системи на основі штучного інтелекту - ChatGPT у процесі перекладу;
- 4) Вивчення впливу штучного інтелекту на якість перекладу художніх текстів;
- 5) Порівняння результатів перекладу з використанням ChatGPT та традиційних методів перекладу
- 6) Виявлення переваг та недоліків використання штучного інтелекту у художньому перекладі.

Матеріалом дослідження є манга «CLANNAD», Юрі Місаки, перекладена з мови оригіналу(японської) на українську мову.

Теоретичне значення полягає у систематизації та узагальненні теоретичних знань про художній стиль японської мови та сучасні тенденції у розвитку художнього перекладу.

Методи дослідження: метод перекладацького аналізу – був використаний для наочного демонстрування складності передачі точного сенсу при перекладі на українську мову; метод контекстуального аналізу, який дозволяє визначити значення слів та фраз у залежності від контексту; метод порівняння — був використаний в практичному дослідженні при порівнянні оригінального зразка та перекладеного.

Практична значущість роботи полягає у тому, що її результати можуть бути використані для вдосконалення методів перекладу художніх творів, зокрема манги, з японської мови на українську за допомогою системи на основі штучного інтелекту, такої як ChatGPT. А також, для вирішення практичних

завдань з вдосконалення інструментів автоматизованого перекладу для художніх текстів.

Наукова новизна полягає в більш детальному розкритті даної теми дослідження, а саме розкриття теми перекладу японських художніх творів українською мовою за допомогою системи на основі штучного інтелекту ChatGPT.

РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА

1.1 Теорії перекладу та їх застосування до художніх текстів

Художній переклад - важливий аспект міжлітературної та міжкультурної взаємодії. Він ставить перед перекладачами завдання втілення естетичної функції мови. Цей процес не лише передає події, а й відтворює естетичні та філософські погляди автора, тобто його світогляд. У цьому контексті особливо важливим є вибір перекладних творів, який часто залежить від властивих потреб літератури-реципієнта та від того, чи зможе вона повністю відтворити художні характеристики літературного явища [22].

Відмінність художнього перекладу від інших видів перекладу полягає в тому, що він потребує не лише відтворення перекладача, а й мовної творчості перекладача. У формі правильної літературної мови передає ідеї оригінального твору. Одні вчені визначають його як відтворення тексту іншою мовою, а інші наголошують на пошуку художніх зв'язків, яким мають підкорятися мовні елементи.

Художній переклад можна назвати мистецтвом, а реалізація естетичних ефектів залежить від творчої праці перекладача. Для цього потрібна активна мовленнєва діяльність, вишуканий художній смак, широкий кругозір, володіння іноземними мовами та рідною мовами. Художній стиль – один із найдинамічніших функціональних стилів, що відображає творчий розвиток особистості та прагнення до нових знань.

Головна мета художнього перекладу — не тільки компенсувати нерозуміння мови оригіналу, а й передати читачам той самий образ і враження, що й при читанні оригінального твору. Такі переклади вимагають врахування естетичних і лінгвістичних аспектів, вибіркового використання мовних засобів і дотримання відповідного стилю [3].

Аналіз теоретичних підходів дозволяє краще зрозуміти проблеми та виклики, з якими стикаються перекладачі художніх текстів, і визначити

найкращі методи перекладу для досягнення ефективності та автентичності. Пропоную розглянути дві основні теорії, необхідні для художнього перекладу.

1.1.1 Теорія рівнів еквівалентності В.Н. Комісарова

Теорія рівня еквівалентності, розроблена видатним вченим В.Н. Комісаровим, є важливою базою для вивчення та розуміння процесу перекладу. Ця теорія має особливе значення в контексті перекладу японських коміксів, особливого виду художнього твору, який допомагає зберегти естетичні та культурні нюанси оригінального твору [19].

Теорія рівня еквівалентності В. Н. Комісарова вважає, що переклад є інтерактивним процесом між двома мовами, і дуже важливо забезпечити еквівалентність на різних рівнях тексту. Ці рівні включають фонетику, граматику, словниковий запас і стиль. Для успішного перекладу необхідно досягти еквівалентності на всіх рівнях, зберігаючи значення та естетичні аспекти оригінального тексту.

Через унікальність японського жанру коміксів та особливості японської культури переклад японських коміксів стикається з особливими проблемами. Теорія рівня еквівалентності В. Н. Комісарової стає цінним інструментом у цьому контексті, оскільки вона не тільки дозволяє перекладачу точно відтворити мовну структуру, але й зберігає естетичні та культурні характеристики коміксу [20,7].

Рівні еквівалентності:

- Фонетичний рівень: Збереження звучання та ритму мови оригіналу, наскільки це можливо.
- Граматичний рівень: Адаптація граматичних структур до цільової мови, зберігаючи логіку та сенс.
- Лексичний рівень: Вибір точних та контекстуально відповідних еквівалентів слів, враховуючи специфіку жанру манги та японської мови.

- Стилiстичний рiвень: Збереження стилiстичних особливостей мовлення персонажiв, а також унiкальних художнiх засобiв, що характеризують мангу [20,7].

Переваги використання теорiї рiвнiв еквiвалентностi:

- Точнiсть та вiрнiсть перекладу: Забезпечує чiтке вiдтворення змiсту та сенсу оригiналу.
- Збереження естетичних та культурних нюансiв: Переклад стає доступним для читача цiльової мови, не втрачаючи при цьому особливостi японської культури;
- Якiсть та доступнiсть перекладу: Текст стає зрозумiлим, цiкавим та приємним для читання.

Приклади застосування теорiї:

- Фонетичний рiвень: Передача звучання японських iмен та назв, використання онomatопеї.
- Граматичний рiвень: Адаптацiя порядку слiв, використання вiдповiдних граматичних форм цiльової мови.
- Лексичний рiвень: Пiдбiр еквiвалентiв слiв, що враховують культурний контекст та жанровi особливостi манги.
- Стилiстичний рiвень: Збереження стилю мовлення персонажiв, використання невербальних засобiв спілкування [20,7].

Теорiя рiвнiв еквiвалентностi В.Н. Комiсарова є не лише корисним iнструментом для перекладачiв манги, але й свiдчить про важливiсть глибокого розумiння культурного контексту та жанрових особливостей при перекладi будь-якого тексту.

1.1.2 Теорiя комунікативного перекладу

Теорiя комунікативного перекладу є важливим пiдходом у сучасному науковому свiтi, особливо в адаптацiї художнiх текстiв. У контекстi перекладу японських комiксiв з унiкальними та специфiчними характеристиками

застосування комунікативних методів дає можливість зберегти естетичний і культурний контекст оригінального твору [1]

Теорія комунікативного перекладу, ставить акцент на сприйнятті тексту як комунікативного акту. В цьому підході важливо передавати не лише лексичне та граматичне значення, але й інтенцію, призначення та контекст тексту для максимально точного розуміння аудиторією.

Застосування теорії до перекладу японської манги

- Контекстуалізація та культурна специфіка: перекладач повинен враховувати контекст та культурні особливості манги, використовуючи комунікативні стратегії для передачі відчуття та нюансів, характерних для японської культури.
- Збереження структури комунікативного акту: перекладач повинен враховувати структуру діалогів, монологів та епізодів манги, щоб забезпечити логічну послідовність комунікативних актів.
- Емоційна передача: однією з важливих складових комунікативного перекладу є передача емоцій персонажів. Перекладач повинен використовувати виразові засоби для вірної передачі почуттів та настрою.
- Взаємодія з аудиторією: у комунікативному перекладі важливо враховувати очікування та сприйняття читача. Перекладачеві слід вибирати такі виразові засоби, які відповідають комунікативним нормам та очікуванням аудиторії [18].

1.2 Особливості та суть художнього перекладу

Художній переклад — це перенесення тексту, створеного в рамках творчого процесу та втілення авторської ідеї у мистецький твір, який вирізняється глибокою інформативністю. Такий текст поєднує в собі різноманітні типи інформації: фактичну, емоційно-мотиваційну, концептуальну. Він відбиває як індивідуальну (авторську), так і загальнонаціональну мовну картину світу, служачи мостом між культурами та поколіннями [22].

В усіх культурах тексти мають багатоаспектний характер, тобто один текст може слугувати кільком цілям одночасно. Характеристика художнього тексту включає в себе не лише естетичну складову, а й моральну, філософську, політичну, що є ключовим для його соціальної ролі. Так, текст, окрім своєї основної художньої мети, також має нести в собі моральні, філософські, політичні послання. Водночас, щоб ефективно реалізувати такі функції як філософська, текст повинен володіти естетичною цінністю. Лише через естетичне сприйняття, художній текст може досягати своєї соціальної мети в суспільстві [14, с. 42].

Переклад літературних творів є складним і багатоаспектним процесом, де зустрічаються та об'єднуються різноманітні культури, особистості, способи мислення, літературні традиції, історичні періоди, рівні культурного розвитку, традиції та світогляди.

Згідно з поглядами В. Н. Комісарова, переклад художньої літератури означає перенесення текстів літературних творів з однієї мови на іншу [4, с. 89]. Особливістю художніх творів перед іншими видами текстів є превалювання художньо-естетичної або поетичної функції мови, що відрізняє їх за способом використання мовних засобів.

Переклад, як різновид людської діяльності, включає в себе роботу з мовою та мисленням. У широкому розумінні, під художнім перекладом мається на увазі перенесення творів літератури або художніх текстів з однієї мови на іншу. Ключовим аспектом художнього перекладу є його роль у міжкультурному обміні [24, с. 608].

Термін "переклад" тісно пов'язаний з іншими поняттями, такими як "інтеграція культур", "міжкультурна комунікація" і "діалог культур". Вважається, що будь-який переклад включає у себе ці явища як процес. Художній переклад, натомість, є важливим проявом міжкультурної взаємодії, а на більш вузькому рівні він представляє собою міжлітературну взаємодію. Фактично, художній переклад є ключовою складовою національно-літературного процесу [3].

Таким чином, художній переклад виконує не лише основну функцію передачі тексту мовою перекладу з дотриманням адекватності й еквівалентності, але й відіграє важливу роль у сприянні обміну думками між різними народами і культурами. Оскільки художні тексти часто відображають національно-культурну інформацію, їх функції є ширшими і більш різноманітними, порівняно з іншими текстами, де інформативна складова переважає.

Учені у галузі художнього перекладу вважають, що цей вид перекладу виступає як окремий художній процес, де текст, створений на одній мові, відтворюється на іншій мові. Важливою особливістю художнього перекладу є передача системи образів та художніх прийомів, що відрізняє його від інших видів перекладу [17, с. 6; 9, с. 221].

У цьому визначенні художній переклад розглядається як творчий процес, що ставить його на рівень окремого виду мистецтва. Художній переклад виявляється проміжним між літературною творчістю та простим перекладом. Хоча перекладач не є автором твору, але йому доводиться виконати значну роботу з адаптації тексту до лінгвокультурних реалій мови перекладу [3].

Один з ключових аспектів високоякісного художнього перекладу полягає в тому, щоб переклад був сприйнятий читачем іншої культури на тому ж рівні, що й оригінал у культурі автора. Це вимагає знаходження балансу між вірністю оригіналу та адаптацією до культурних особливостей аудиторії. Для досягнення цього балансу перекладач має вміло використовувати функціональні заміни та вносити необхідні зміни у смислове наповнення тексту, не віддаляючись від його основного змісту.

Літературознавець Л. М. Мкртчян розглядає "художній переклад" як перетворення тексту оригіналу за допомогою іншої мови з метою створення нового поєднання форми і змісту [3].

Л. К. Латишев вважає, що зміни в тексті художнього твору під час перекладу є допустимими і часто необхідними. Він розглядає художній переклад як форму міжмовної трансформації. На думку українського вченого

В.В.Коптілова, художній переклад — це самостійний вид мовної творчості, що передбачає відтворення іншою мовою тексту, написаного мовою оригіналу. [11, с. 5].

Український дослідник Михайло Григорович Шемуда вважає, що художній переклад — це взаємодія та взаємовплив вихідної культури та цільової культури через текст оригіналу та текст перекладу. Для нього художній переклад охоплює не тільки мовну взаємодію тексту, характерну для наукової документації. Вона втілює всі сторони життя, які може відобразити художній твір, і вимагає від перекладача відтворення національного колориту, культурних особливостей та особистих авторських особливостей оригіналу [24, с. 164].

Літературний переклад відрізняється від інших видів перекладу, наприклад технічного чи наукового, тим, що перекладений текст є твором художньої якості. Основна мета художнього перекладу — передати мовою перекладу мовний твір, здатний справляти художньо-естетичний вплив на читача [35, с. 54].

Н. С. Пашук визначає сім основних характеристик художніх текстів, які необхідно враховувати при перекладі:

- 1) Функціональність: Текст умовно-художній, передає внутрішній світ автора.
- 2) Синергетична складність: літературний текст — це складна система, що включає систему спеціальних мовних кодів, які читач повинен розшифрувати.
- 3) Завершеність: текст має цілісну структуру, утворену додатковими «смісловими доповненнями».
- 4) Взаємозв'язок елементів: усі елементи тексту взаємопов'язані або ізоморфні на всіх рівнях.
- 5) Рефлексивність: текст активно відображає внутрішню форму слів і реалізує елементи на лексичному рівні.

6) Наявність неявного значення: текст може містити неявні, приховані значення.

7) Інтертекстуальність: вплив інтертекстуальних зв'язків між іншими літературними творами чи культурними контекстами на зміст тексту [3].

Художні тексти характеризуються виразністю, естетичністю та особистим стилем авторів, що робить їх одними з найскладніших для перекладу текстів. Художні твори сповнені емоцій та образів, тому вимагають від перекладача особливої уваги та майстерності. З цієї причини, а також з огляду на його специфіку та складність, художній переклад можна вважати окремим видом перекладу, відмінним від технічного чи юридичного перекладу.

Художній переклад є одним із найскладніших видів письмового перекладу. Що відрізняє його від інших видів перекладу, так це його гнучкість і креативність. У художньому перекладі важливо зберегти красу твору, що часто вимагає використання омонімів, парафразів та інших літературних засобів для відтворення сенсу, а не дослівного перекладу.

1.3 Актуальні напрямки розвитку художнього перекладу

Вивчення художнього тексту здійснюється в рамках різних наукових дисциплін. Питання, пов'язані з його формуванням і сприйняттям, досліджуються не тільки в лінгвістиці, а й у галузях психології, психолінгвістики, методики викладання іноземної мови, мови та культурології тощо. Такий інтегрований підхід обумовлений зміною акцентів при вивченні тексту: він тепер розглядається не тільки як джерело мовних даних, а й як основна одиниця спілкування, унікальне мовне втілення мовної системи, обов'язково пов'язане з когнітивною діяльністю [3, 21].

Сучасне перекладознавство, особливо художній переклад, переживає «культурну революцію». У наш час переклад розглядається не лише як лінгвістичний феномен, а й як культурний феномен. Цей новий підхід був названий «культурним поворотом» у теорії перекладу, і він знаменує зміщення

фокусу вивчення перекладу на його культурні аспекти. Це перегукується з новим напрямом дослідження «культури» і, як очікується, стане центром досліджень перекладу в новому столітті.

Культурологічна парадигма розглядає національну літературу як унікальну «літературну систему», що виробляється та існує в певних соціальних і культурних умовах середовища. Це продукт взаємодії соціальних і культурних систем [33, с. 14].

У рамках підходу культурного перекладу особлива увага приділяється проблемі перекладу нееквівалентних культурно маркованих одиниць, таких як загальні реалії та недоліки художніх стилів. Це безпосередньо пов'язано з поняттями еквівалентності та адекватності перекладу. Головне завдання перекладача — якомога повніше відтворити зміст оригінального тексту і створити відповідний переклад, що передає зміст і форму оригінального тексту шляхом підбору відповідних відповідників [3].

Поняття еквівалентності в перекладознавстві чітко не визначене через його відносний характер. Навіть якщо перекладачі прагнуть досягти фактичної інформаційної еквівалентності, теоретично це поняття завжди буде тлумачитися по-різному. Жоден переклад не може бути точно таким же, як оригінальний текст, залежить від навичок перекладача, культурних особливостей, методів перекладу та багатьох інших факторів. Еквівалентність вважається чимось однаковим, але саме семантична неоднозначність цього терміну призвела до різних тлумачень у сучасному перекладознавстві [15, с. 38].

На сьогодні в теорії перекладу еквівалентність означає збереження рівності інформації між оригіналом і перекладом на різних рівнях: змістовному, семантичному, стилістичному та функціонально-комунікативному. Особливу увагу слід звернути на спільне розуміння тексту, включаючи імпліцитні аспекти, які впливають не лише на розум, а й на почуття читача. Еквівалентність також залежить від ситуації, в якій був створений оригінал і як перекладається текст. Це поняття відображає багатогранність тексту за його різними характеристиками,

такими як семантика, структура, функції, комунікативний зміст. У кожному конкретному випадку ступінь реалізації цих параметрів у перекладі може відрізнятися [12, с. 69].

Говорячи про еквівалентність перекладу, важливо зазначити, що першочерговим завданням перекладу є передача змісту тексту. Інші аспекти, такі як стиль, стилістичні, функціональні та соціально-локальні характеристики, неможливо точно передати без передачі змісту. Це відбувається тому, що інші складові твердження виникають із змістової інформації, впливають із неї та перетворюються на різні метафоричні асоціації [3].

У сучасному перекладознавстві адекватність перекладу трактується ширше, ніж проста еквівалентність. За В. Балахтаром, це співвідношення між вихідним текстом і кінцевим текстом з урахуванням мети перекладу. Це й передача стилю оригіналу та експресивних тонів. Навіть якщо перекладач не дотримується формальної точності окремих слів чи виразів, переклад у цілому може бути адекватним. Іноді адекватність відбувається за рахунок точності, оскільки це допомагає передати конотації та культурні аспекти, приховані в оригінальному тексті [2].

Якщо всі дрібні, часто неперекладні елементи тексту виражені саме так, як задумав автор, то адекватність перекладу досягає високого ступеня. Це означає, що переклад вважається адекватним, якщо виконуються дві умови: усі терміни та їх поєднання перекладені правильно, а також переклад зрозумілий експерту без коментарів перекладачу. Цей вид перекладу використовує іншомовні мовні засоби для відтворення єдності змісту і форми оригінального тексту з урахуванням як змістової, так і прагматичної еквівалентності і не порушує норм [2].

Особлива складність досягнення еквівалентності та адекватного перекладу стосується нееквівалентних одиниць. Згідно з визначенням С. Влахова та С. Флоріна, ці лексичні одиниці з різних причин не мають відповідних лексичних

одиниць у цільовій мові. На думку В. Н. Комісарова, ці одиниці ідентичні вихідній мові, але не мають сталого відповідника в мові перекладу [3].

У перекладознавстві існують різноманітні терміни для позначення специфічних лексичних одиниць, включаючи такі:

- 1) Безеквівалентна лексика: слова, які не мають еквівалентів у інших мовах.
- 2) Екзотизми: лексичні одиниці, які відображають географічні та історичні реалії.
- 3) Лакуни: ситуації, характерні для однієї культури, але відсутні у іншій.
- 4) Варваризми: слова, що допомагають описати чужі звичаї, особливості життя та створити місцевий колорит.
- 5) Етнокультурна лексика (етнолексеми): лексичні одиниці, що відображають систему знань про культуру певного народу.
- 6) Алієнізми: слова з маловідомих мов, які використовуються для підкреслення стилістичної функції екзотизмів [3].

Особливо цікавим явищем у перекладацькому напрямку сучасного мистецтва є дефект. За визначенням С.О.Швачко та Т.О.Анохіної, білий простір являє собою семантичний вакуум у мовних моделях, висловлюваннях і мовленнєвих актах. Це семантичні прогалини, важливі елементи процесу розпізнавання, які допомагають подолати інформаційний вакуум [23, с. 5].

На думку З.Д.Попової та Ю.А.Стерніна, дефіцит – це відсутність в одній мові лексичних одиниць, наявних в іншій. Ці автори підкреслюють, що розриви виникають під час взаємодії двох культур під час спілкування.

Розрив становить національно-культурний зміст початкової мови та становить національно-сміслові труднощі, які має подолати реципієнт у міжкультурній комунікації. Основне завдання – збереження та поширення особливостей національної культури з метою досягнення адекватного перекладу [3].

Більше того, перекладна література розглядається як окрема система всередині національної літературної системи та взаємодіє з нею взаємовідносно. Це уявлення базується на теорії полісистем, яка розглядає літературу як систему, що існує в історичних, соціальних та культурних контекстах певної аудиторії читачів і взаємодіє з ними. Таким чином, виникає концепція багатосистемної моделі або "полісистеми" [31, с. 202].

Основоположники культурологічного напрямку в перекладознавстві С. Басснетт і А. Лефевр акцентують увагу на ролі культури як операціональної одиниці перекладу. Вони визначають культуру як ключовий елемент, що перебуває в центрі процесу перекладу, відділяючи її від слова та тексту. Це підкреслює їхнє прагнення звернути увагу дослідників та перекладачів на важливість культурних та лінгвокультурних аспектів у перекладі [27, с. 8].

Концепція культурного контексту у перекладі дозволяє ідентифікувати різниці між оригіналом та перекладом, які потребують уваги. Основні стратегії - «форенізація» (адаптація до оригінальної культури) та «доместикація» (адаптація до культури мови перекладу), які були сформульовані Л. Венуті, демонструють підхід до нивелювання культурних відмінностей у перекладі [40, с. 240–244].

Перекладач може вибрати між двома стратегіями: "доместикацією", коли іноземні елементи замінюються елементами приймаючої культури, і "форенізацією", коли зберігається національний колорит навіть за умови, що це "намірено порушує норми приймаючої культури". Вибір залежить від домінуючої традиції в культурі [38, с. 22].

Отже, аналіз сучасних підходів та проблем художнього перекладу вказує на доцільність дослідження принципів адекватності та еквівалентності, а також явища «культурного перевороту». Важливими є також стратегії доместикації та форенізації для культурно-маркованих елементів, що включають лакуни, реалії та безеквівалентні одиниці

1.4 Особливості та виклики перекладу японських художніх творів

Переклад японських творів мистецтва, особливо манги, є складним завданням через унікальність японської культури та літературних традицій. У цьому розділі розглядаються особливості перекладу японських творів мистецтва, зокрема манги, з урахуванням культурних, мовних та естетичних аспектів.

Культурний контекст

- **Унікальність японської культури:** Перекладач повинен розуміти та враховувати унікальні елементи японської культури, такі як особливості етикету, традиції та символіка, що часто вкладається в художні твори.
- **Літературна традиція:** Збереження особливостей японської літературної традиції, таких як хайку та інші літературні форми, є ключовим елементом для вірного відтворення атмосфери оригіналу.

Мовні аспекти

- **Ідіоматична мова:** Японська манга часто використовує ідіоматичні вирази та фрази, що вимагає від перекладача ретельного вибору еквівалентів для збереження виразовості.
- **Вживання мовленнєвих форм:** Перекладач повинен враховувати вживання мовленнєвих форм у різних ситуаціях, оскільки японська має виражені форми мовлення для виявлення ступеня поваги чи інтимності.

Естетичні аспекти

- **Графічна складова манги:** Манга відрізняється не лише текстом, але й графічною складовою. Перекладач повинен забезпечити вірне відтворення графічних елементів та композиції.
- **Специфіка персонажів та образів:** Важливо передати унікальність та психологію персонажів, враховуючи японський спосіб їх подання та взаємодії.

Японський переклад визначається власною складною системою, про яку детально розповідається в науковій статті Катерини Шевченко. У своєму

дослідженні «Японський літературний переклад: міжкультурна комунікація» вона звернула увагу на проблеми, з якими стикаються перекладачі, підкресливши виклики перекладу японських літературних творів українською мовою [25].

Катерина Шевченко підкреслила, що «є багато особливостей японської культури та літератури, які важко перекласти іншими мовами». Наприклад, вона зазначає, що в японській мові існує складна система ввічливості, яка залежить від соціального статусу співрозмовника. Автори також відзначають, що метафори часто використовуються в японській літературі, що може створити значні проблеми при їх перекладі на інші мови.

Крім того, наукова стаття Швайської «Художній переклад японської літератури: міжкультурний діалог» чудово висвітлює питання розуміння культури та традицій. Автор наголошує, що перекладачі, які перекладають японську літературу, повинні не лише володіти мовними навичками, а й розуміти культурний, історичний та соціальний фон, у якому твори створювалися. Також важливо зберегти й передати оригінальну атмосферу твору, щоб читачі відчували його особливість і неповторність.

У статті також згадуються різні техніки перекладу, які використовують перекладачі, щоб передати характерні риси японської літератури іншими мовами. Наприклад, використання певних слів і виразів, які не мають точного еквівалента в інших мовах, або збереження твору в певному форматі, наприклад, хайку.

Загальновідомо, що для досвідчених перекладачів недостатньо простих базових знань лексики та граматики. Згадані дослідники акцентували увагу на основних аспектах, на які варто звернути увагу при перекладі японського мистецтва та літератури. Знання та розуміння культури та традицій японського народу є найважливішим [25].

Підводячи підсумок, можна сказати, що проблеми, з якими стикається японський художній переклад, включають не лише мовні характеристики, а й культурний та історичний контекст. Успішне вирішення цих завдань вимагає глибокого розуміння не лише мови, а й культури та історії Японії, що може стати проблемою для багатьох перекладачів. На жаль, переклад не завжди повністю

передає глибину та зміст оригінального тексту, але розуміння мови та культури оригінального тексту та використання контексту та досвіду інших перекладачів може допомогти покращити якість перекладу [25].

1.5 Використання штучного інтелекту у лінгвістиці та перекладі

У сучасному світі глобалізації та швидкого обміну інформацією мовний переклад став надзвичайно важливим елементом спілкування між різними культурами та спільнотами. Цей особливий навик вміло руйнує бар'єри та об'єднує людей з усього світу, сприяючи взаєморозумінню та взаємодії між ними. Проте завдяки стрімкому розвитку інформаційних технологій у сфері перекладу відбулися великі зміни та революції. У цьому контексті штучний інтелект став ключовим фактором у вдосконаленні та оптимізації процесу перекладу. Технологічний прогрес останніх років дозволив машинному перекладу та іншим системам перекладу на основі штучного інтелекту досягти неймовірних висот. Ці системи не тільки стають легшими для користувачів, але й демонструють вражаючу точність і продуктивність. Їхній потенціал уже очевидний у широкому діапазоні застосувань у автоматичному перекладі тексту та інших сферах, де точність мовного спілкування має вирішальне значення [6].

Штучний інтелект зіграв ключову роль у трансформації різних сфер людської діяльності, включаючи сферу перекладу та локалізації. За останнє десятиліття відбувся вражаючий прогрес у технології машинного перекладу, нейронних мережах та інших аспектах штучного інтелекту, які переосмислюють парадигму перекладу в професійних умовах. З відкриттям нових можливостей і технологічним прогресом у сфері штучного інтелекту традиційні методи перекладу модифікуються, а нові дослідження впливу цих технологій на перекладацьку діяльність стимулюються.

Одним із таких досліджень є стаття Анни Зарецької "The Use of Machine Translation among Professional Translators", яка аналізує результати опитування професійних перекладачів стосовно їхнього використання машинного перекладу. Дослідження виявило загальний позитивний вплив штучного інтелекту на галузь

перекладу, але також визначило наявність певних обмежень та труднощів. Стаття Лукаса Нунеша Віейри "Post-Editing of Machine Translation" присвячена одному з методів подолання цих викликів - постредагуванню результатів машинного перекладу.

Лан Ванг у своїй роботі "The Impacts and Challenges of Artificial Intelligence Translation Tool on Translation Professionals" досліджує використання інструментів на основі штучного інтелекту в галузі перекладу. Автор визнає потенціал автоматизації багатьох аспектів перекладацького процесу, однак також зауважує, що інструменти штучного інтелекту ще не є досконалими і часто генерують переклади нижчої якості, ніж ті, які виконані людськими перекладачами.

В цих статтях розкрито важливі аспекти використання штучного інтелекту у професійному перекладі та висвітлено необхідність подальших досліджень та вдосконалення цих технологій для поліпшення роботи перекладачів та якості перекладу [6].

У сфері машинного перекладу розглядається безліч методів і технік для підвищення якості та ефективності перекладу. Деякі з них включають статистичний машинний переклад, нейронний машинний переклад, системи підтримки перекладу, онлайн-платформи перекладу, системи на основі правил, постредагування машинного перекладу та гібридні системи.

Статистичний машинний переклад використовує статистичні моделі для визначення можливих перекладів на основі аналізу великої кількості тексту. Нейронний машинний переклад використовує глибокі нейронні мережі для кращої відповідності контексту та покращення якості перекладу.

Методи перекладу з допомогою людини, такі як системи комп'ютерно-підтриманого перекладу, спрощують роботу професійних перекладачів, надаючи їм інструменти для зберігання та перевикористання перекладених фраз.

Онлайн-платформи перекладу, такі як Google Translate, забезпечують автоматичний переклад текстів у режимі реального часу. Системи перекладу на

основі правил використовують граматичні та лексичні правила для перекладу текстів, що може бути корисним у визначених галузях.

Після редагування машинного перекладу використовується для виправлення тексту, перекладеного системами машинного перекладу і поєднує переваги штучного інтелекту з експертним втручанням людини. Гібридні системи комбінують кілька методів для досягнення кращих результатів.

Ці підходи та технології є лише частиною розмаїття методів у сфері машинного перекладу. Розвиток штучного інтелекту продовжує сприяти появі нових та покращених підходів, що розширюють можливості перекладу та підвищують його якість [6].

Переваги використання штучного інтелекту в перекладі включають швидкість і ефективність, низькі витрати, доступність 24/7, автоматичне оновлення та масштабованість. Однак існують обмеження, такі як якість перекладу, відсутність контексту, проблеми з мовними особливостями, етичні питання та конфіденційність, відсутність творчості, залежність від якості даних та виправлення помилок. З врахуванням цих факторів важливо розуміти, як ефективно використовувати штучний інтелект у конкретних умовах перекладу.

З урахуванням цих плюсів та мінусів, важливо розуміти, як ефективно використовувати штучний інтелект у відповідності до конкретних потреб та контексту. Також необхідно проводити відповідний контроль і постредагування для досягнення оптимальних результатів у сфері перекладу [6].

Сучасні інструменти та системи, які використовують штучний інтелект у перекладі, пропонують різні можливості для полегшення роботи перекладачів та покращення якості перекладу. Приклади таких інструментів включають Google Translate, DeepL, Microsoft Translator, SDL Trados, Memsource і Linguee. Вони використовують нейронні мережі та інші технології для забезпечення швидкого та точного перекладу текстів різних мов. Штучний інтелект відкриває нові можливості для підвищення продуктивності та ефективності перекладу, але залишається важливим проводити відповідний контроль та постредагування для досягнення оптимальних результатів [6].

Використання штучного інтелекту у сфері перекладу призвело до серйозних змін у методах і способах перекладу, зробивши його більш ефективним і продуктивним. Машинний переклад може швидко перекладати великі обсяги тексту, підвищуючи ефективність, оскільки обсяг інформації продовжує зростати. Використання нейронних мереж покращує якість перекладів, але важливо зазначити, що штучний інтелект не замінить професіоналів у цій галузі, а допоможе їм. Його вплив робить переклад більш доступним і сприяє обміну інформацією та співпраці між мовами та культурами в усьому світі. Подальші дослідження можуть включати порівняльний аналіз людського та машинного перекладу, а також вивчення можливості використання чату GPT для японсько-українського та українсько-японського перекладу [6].

Висновки до Розділу I

Художній переклад виступає ключовим компонентом міжлітературної та міжкультурної взаємодії, що покладає на перекладача важливі завдання, пов'язані з реалізацією естетичної функції мови. Основною метою такого перекладу є не просто компенсація недоліків у розумінні мови оригіналу, але й передача читачеві тих самих образів та вражень, які він отримав би, читаючи оригінальний текст. Глибоке розуміння та аналіз теоретичних концепцій дозволяють краще усвідомити проблеми та виклики, що стоять перед перекладачем художніх творів, а також визначити оптимальні методи перекладу, спрямовані на досягнення максимальної ефективності та автентичності.

Поняття еквівалентності у перекладознавстві є релятивним і не має однозначного визначення. Навіть при прагненні перекладача досягти практичної інформаційної еквівалентності, теоретично це поняття може інтерпретуватися по-різному. Жоден переклад не може бути абсолютно ідентичним оригіналу, і ступінь його наближення до оригіналу залежить від різноманітних факторів, таких як навички перекладача, культурні особливості та методи перекладу. Еквівалентність розглядається як щось рівноцінне, але саме ця семантична

неоднозначність слова призвела до різних інтерпретацій у сучасному перекладознавстві.

Переклад японських художніх творів, зокрема манги, є складним завданням, так як японська культура та літературна традиція є унікальною. У цьому контексті особливу увагу приділяється аналізу перекладу японських художніх творів, зокрема манги, з урахуванням культурних, мовних та естетичних аспектів. Для успішного вирішення цих завдань необхідні глибокі знання не лише мови, а й культури та історії Японії, що може виявитися викликом для багатьох перекладачів.

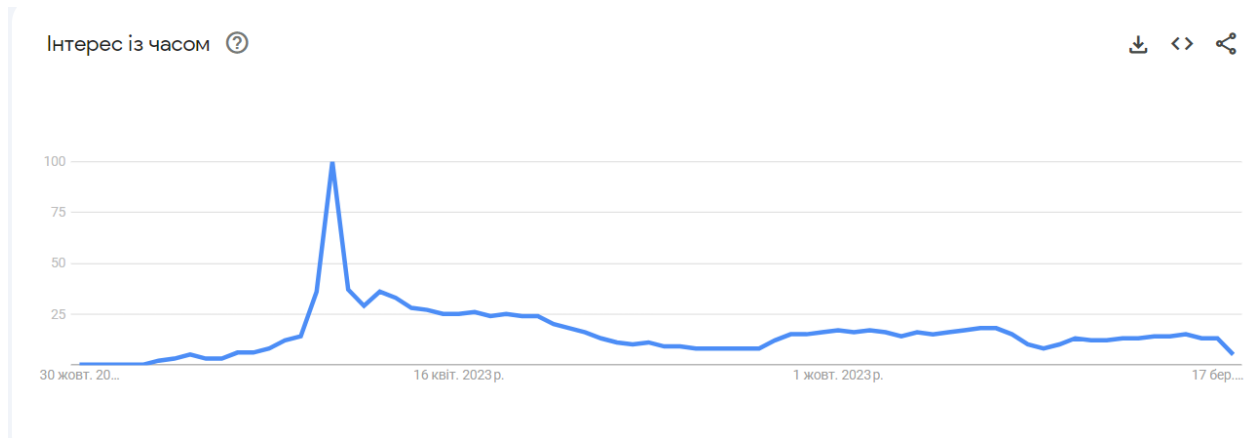
РОЗДІЛ II. ВИКОРИСТАННЯ СИСТЕМИ CHATGPT У ПЕРЕКЛАД

2.1 Огляд мовної моделі ChatGPT

ChatGPT, розроблена компанією OpenAI, є системою генерації тексту, що належить до серії GPT (Generative Pretrained Transformer). Ця модель, заснована на трансформерній архітектурі, навчена на обширних наборах текстових даних для створення текстів, які стилістично схожі на ті, що створює людина. Призначена для реагування на запити користувачів, ChatGPT корисна для використання у діалогових програмах, таких як чат-боти, обслуговування клієнтів та віртуальні асистенти. Модель навчена на різноманітних джерелах даних, таких як Інтернет-ресурси, книги та соціальні мережі, що дозволяє їй генерувати зв'язні та контекстуальні текстові відповіді [43,8].

Майже два роки минуло з моменту запуску сервісу "ChatGPT", який здатний вести розмови з користувачами так само, як й людина. За перші п'ять днів після старту він залучив мільйон користувачів і успішно розширював свою аудиторію. Однак із березня 2023 року триває зниження відвідуваності користувачів, і його популярність починає згасати, яку ми можемо бачити на риручну 2.1. Є кілька передбачуваних причин цього явища, і однією з них може бути "галюцинація" - коли ChatGPT дає переконливі, але неправильні відповіді. Проте, вже розроблено методи придушення таких галюцинацій. У період буму

штучного інтелекту, викликаного розвитком попередніх методів глибокого навчання до появи ChatGPT, також був період розчарування, але компанії, які продовжували правильно інвестувати, успішно досягали своїх цілей [8].



Рисиунок. 2.1.

Щоб використовувати ChatGPT, користувачі надають підказку, наприклад запитання чи коментар, а модель генерує відповідь на основі отриманих даних і попереднього навчання. Однією з головних переваг ChatGPT є його здатність генерувати контекстно-залежний текст, що дозволяє надавати інформацію на основі конкретного контексту. Крім того, модель може продовжити розмову, використовуючи попередню розмову як контекст. Крім того, завдяки спеціальним функціям ChatGPT можна використовувати для відповідей на запитання, узагальнення та класифікації тексту. Модель є частиною загальної тенденції використання великих мовних моделей у різноманітних програмах, що може значно покращити спосіб взаємодії з технологіями та спілкування з пристроями [43,8].

В основі GPT лежить великий текстовий корпус з Інтернету, який використовується для навчання машини того, що таке "людська мова". Він заснований на спеціальній структурі, званій "трансформером", щоб максимально наблизитися до людського спілкування. Однак, оскільки GPT навчається на величезних обсягах даних з Інтернету, серед них можуть бути тексти, що суперечать етиці та моралі. Видалення таких текстів заздалегідь являє собою технічну проблему. Для забезпечення етики і моралі в процесі навчання було

проведено додаткове налаштування вручну людиною, що призвело до появи ChatGPT. Він являє собою поліпшену і відрегульовану версію GPT, здатну краще відповідати етичним і моральним нормам [43,8].

Основою ChatGPT слугує GPT, який станом на березень 2024 року має дві версії: GPT-3.5 і більш продуктивний GPT-4. За даними OpenAI, налаштування ChatGPT з використанням останньої версії GPT-4 зайняло понад шість місяців до її публікації. Це свідчить про ретельну роботу з поліпшення та оптимізації цієї технології, перш ніж вона стала доступною для широкої публіки.

ChatGPT-3 виділяється своєю високою здатністю до розуміння та створення текстів, завдяки навчанню на обширному наборі Інтернет-даних. Вона впорядковується з багатьма завданнями, створюючи оригінальні тексти. Проте, існує ризик неточних відповідей та упередженості, особливо в складних сценаріях. З іншого боку, ChatGPT-4 покращив здатність розрізняти та відповідати на складні питання за рахунок вдосконаленої трансформерної архітектури та більшого обсягу навчальних даних, зменшуючи при цьому частоту помилок. Ця модель дозволяє вирішувати складні завдання точніше та надійніше, проявляючи краще розуміння контексту. Крім того, вона поповнила свій функціонал можливістю обробки та генерації графічних зображень, а також додатковими утилітами для обробки файлів. Однак, незважаючи на поліпшення, вона все ще має свої помилки та може вимагати більшої обчислювальної потужності. У таблиці 2.1 наведена порівняльна характеристика поданих моделей [8].

Характеристики	GPT-3	GPT-4
Параметри	175 млрд	наразі невідомо
Модальність	текст	текст і зображення
Продуктивність	слабка у вирішенні складних задач	на одному рівні із людиною
Галюцинації	схильність до упередженості та помилок	менш упереджена та більш стабільна

Таблиця 2.1 –Порівняльна характеристика GPT-3таGPT-4

1. У контексті мовних систем, термін "параметри" відноситься до налаштованих внутрішніх змінних чи інших налаштувань. Більша кількість параметрів вказує на те, що модель краще пристосована до вивчення та узагальнення закономірностей на основі даних, на яких вона "навчалася". GPT-3 була випущена з 175 мільярдами параметрів, роблячи її однією з найбільших великих моделей (LargeLM). Щодо параметрів GPT-4 офіційно не повідомлялося, але можна припустити, що їх кількість значно перевищує 175 мільярд [8].

2. GPT-3 є унімодальною, тобто може приймати лише текстові дані. Вона може обробляти та генерувати різні текстові форми, але не може обробляти зображення чи інші типи даних. GPT-4 є мультимодальною і може приймати і створювати текстові і графічні дані, що робить її набагато різноманітнішою. Вона також може виконувати більш складні завдання, які вимагають поєднання текстової та графічної інформації [8].

3. Продуктивність системи визначається її здатністю адекватно реагувати на вхідні запити. Це відображає, наскільки успішно модель усвідомлює суть мови та надає значущі відповіді. Завдяки збільшеній кількості параметрів та розширеним мультимодальним можливостям, GPT-4 випереджує GPT-3 у термінах її продуктивності [8].

4. Галюцинації в моделі - це "відповіді", які не мають сенсу або не відображають вихідні дані. Це стає можливим через те, що модель покладається на свої первинні навчальні дані або знання для генерації наступних відповідей на основі вивчених шаблонів. Наразі невідомо, наскільки GPT-4 схильна до галюцинацій, але генеральний директор компанії OpenAI Сем Альтман заявив, що "вона галюцинує значно менше".

Загалом, можна зробити висновок, що GPT-4 перевершує GPT-3 у продуктивності, що є логічним, враховуючи тенденцію кожного нового покоління моделі до поліпшень [8].

2.2 Технологічні аспекти використання ChatGPT

ChatGPT базується на трансформерній архітектурі, яка революціонізує область обробки природної мови (NLP). Трансформери вирізняються здатністю ефективно працювати з послідовностями та забезпечувати довготривалу залежність, що робить їх ідеальними для завдань, пов'язаних із зрозумінням та генерацією тексту [34].

Трансформер складається з кількох повторюваних блоків, які можна представити як енкодер та декодер. Кожен блок містить механізм уваги, який дозволяє моделі фокусуватися на різних частинах вхідного тексту під час генерації вихідного [34].

Механізм уваги дозволяє моделі враховувати контекст, адаптуючись до різних лінгвістичних структур. У випадку ChatGPT, великий обсяг даних під час тренування дозволяє моделі здобути широкі знання про граматику та семантику тексту [34,39].

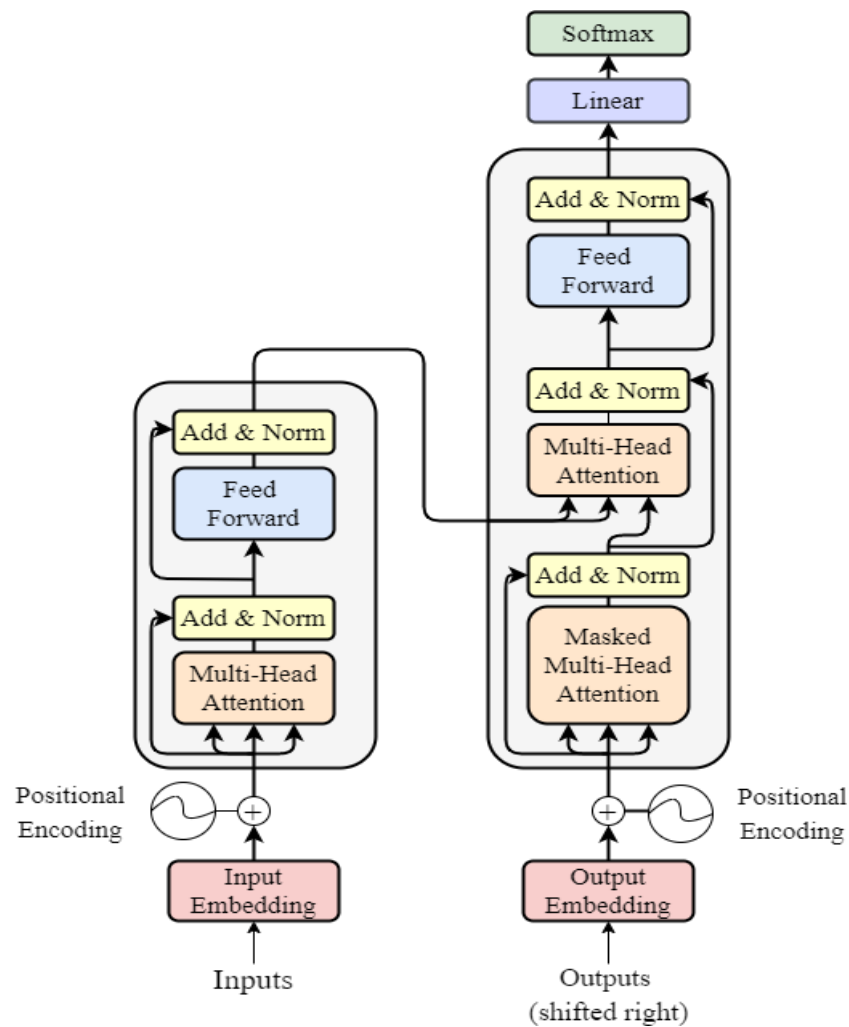


Рисунок 2.2: Трансформерна архітектура

На Рисунку 2.2. представлена архітектура чат-бота ChatGPT, яка використовує модель Transformer.

Основні компоненти архітектури:

1. Encoder: кодує вхідний текст (наприклад, речення) в векторне представлення.
2. Decoder: декодує векторне представлення, отримане від кодера, у вихідний текст (наприклад, відповідь).
3. Attention mechanism: механізм уваги, який дозволяє декодеру "фокусуватися" на relevantних частинах вхідного тексту при декодуванні.
4. Embedding layer: шар вбудовування, який перетворює слова в вектори.

5. Feed-forward layer: проста нейронная сеть, яка використовується для обробки векторів.
6. Positional encoding: кодування позицій, яке додає інформацію про позицію кожного слова в послідовності [30,34,39].

Як працює ChatGPT:

1. Вхідний текст: Вхідний текст (наприклад, речення) подається на кодер.
2. Кодування: Кодер перетворює вхідний текст в векторне представлення.
3. Декодування: Декодер використовує векторне представлення, отримане від кодера, і механізм уваги, щоб генерувати вихідний текст (наприклад, відповідь).
4. Вихідний текст: Вихідний текст (наприклад, відповідь) генерується декодером.

Python

```
import torch
import torch.nn as nn
from transformers import Transformer

class ChatGPT(nn.Module):
    def __init__(self, encoder, decoder):
        super().__init__()
        self.encoder = encoder
        self.decoder = decoder

    def forward(self, input_text):
        encoded_text = self.encoder(input_text)
        decoded_text = self.decoder(encoded_text)
        return decoded_text

# Приклад використання

encoder = Transformer(
    num_layers=6,
    d_model=512,
    num_heads=8,
    dim_feedforward=2048,
    dropout=0.1,
)

decoder = Transformer(
    num_layers=6,
    d_model=512,
    num_heads=8,
    dim_feedforward=2048,
    dropout=0.1,
)

chatbot = ChatGPT(encoder, decoder)

# Вхідний текст
input_text = "Привіт, як справи?"

# Вихідний текст
decoded_text = chatbot(input_text)

print(decoded_text)
```

Рисунок 2.3. Приклад коду ChatGPT

Роз'яснення коду чат-бота ChatGPT, за прикладом рисунку 2.3.

1. Імпорт бібліотек:

- torch: Бібліотека для глибокого навчання в Python.

- `torch.nn`: Підмодуль бібліотеки `torch`, що містить різні нейронні мережеві шари та модулі.
- `transformers`: Бібліотека, що надає попередньо завантажені моделі та інструменти для роботи з моделями трансформерів.

2. Клас `ChatGPT`:

- Цей клас визначає структуру чат-бота, що складається з двох основних компонентів:
- `encoder`: Енкодер - це модель, що перетворює вхідний текст у векторне представлення.
- `decoder`: Декодер - це модель, що генерує вихідний текст на основі векторного представлення, отриманого від енкодера.

3. Конструктор класу `ChatGPT`:

- `super().__init__()`: Викликає конструктор батьківського класу `nn.Module`.
- `self.encoder = encoder`: Ініціалізує атрибут `encoder` значенням параметра `encoder`.
- `self.decoder = decoder`: Ініціалізує атрибут `decoder` значенням параметра `decoder`.

4. Метод `forward`:

- Цей метод виконується при виклику об'єкта класу `ChatGPT`.
- `encoded_text = self.encoder(input_text)`: Перетворює вхідний текст (`input_text`) в векторне представлення за допомогою енкодера.
- `decoded_text = self.decoder(encoded_text)`: Генерує вихідний текст (`decoded_text`) на основі векторного представлення за допомогою декодера.
- `return decoded_text`: Повертає вихідний текст.

5. Приклад використання:

- `encoder = Transformer(...)`: Створює об'єкт класу `Transformer` для енкодера з визначеними параметрами (кількість шарів, розмірність моделей, число головок уваги тощо).
- Аналогічно створюється об'єкт класу `Transformer` для декодера.

- `chatbot = ChatGPT(encoder, decoder)`: Створює об'єкт чат-бота `chatbot` з енкодером та декодером.
- `input_text = "Привіт, як справи?"`: Задає вхідний текст.
- `decoded_text = chatbot(input_text)`: Викликає метод `forward` об'єкта `chatbot`, що призводить до перетворення вхідного тексту та генерації вихідного тексту.
- `print(decoded_text)`: Виводить отриманий вихідний текст.

Цей код є лише прикладом і не є повністю функціональним чат-ботом ChatGPT [30,34,36,39].

Аналіз того, як ChatGPT здатний адаптуватися до специфіки японської мови та художнього стилю манги:

ChatGPT є універсальною моделлю, що дозволяє їй адаптуватися до специфічних особливостей японської мови та художнього стилю манги. Це досягається завдяки наступним можливостям:

1. Масштабованість: Великий розмір та масштаб тренування моделі дозволяють їй вивчати різноманіття лінгвістичних виразів та стилів.
2. Генеративний підхід: Модель генерує текст із врахуванням великої кількості контексту, що дозволяє зберігати стиль та емоційний вираз манги.
3. Здатність до узагальнення: ChatGPT володіє здатністю узагальнювати навчання, що означає, що вона може використовувати знання, отримане з інших типів текстів, для кращого розуміння та генерації японського мовлення.

Цей аналіз сприяє усвідомленню того, як ChatGPT здатний працювати з японською мовою та відтворювати художній стиль манги завдяки своїм архітектурним та функціональним особливостям.

З оглядом на постійний розвиток технологій та зростання інтересу до штучного інтелекту, виникає необхідність в нових та ефективних підходах до перекладу текстів. Далі ми зосередимося на огляді двох ключових статей, які розглядають можливість використання системи на основі штучного інтелекту, а саме ChatGPT, в якості інструменту для перекладу текстів, зокрема художніх.

Статті, які проаналізовані, ставлять за мету дослідження можливостей та обмежень використання ChatGPT для перекладу різних текстів. Дослідники розглядають технічні аспекти, вивчаючи, як модель адаптується до мови, а також надають критичний огляд ефективності системи в порівнянні з традиційними методами перекладу.

В результаті цього аналізу ми зможемо глибше зрозуміти, наскільки ефективно можна використовувати ChatGPT у контексті перекладу художніх текстів.

У статті "Towards Making the Most of ChatGPT for Machine Translation" (2023) досліджено можливості використання ChatGPT, генеративної мовної моделі, для машинного перекладу (МП). Автори статті стверджують, що ChatGPT може бути корисним інструментом для МП, допомагаючи:

- Підвищити швидкість перекладу: ChatGPT може генерувати переклади значно швидше, ніж люди.
- Поліпшити якість перекладу: ChatGPT може генерувати переклади, які більш точні й fluent, ніж переклади, зроблені за допомогою машинного перекладу (МП).
- Персоналізувати переклад: ChatGPT може бути налаштований для адаптації перекладу до стилю й потреб конкретного перекладача [32].

Автори описують два основних способи використання ChatGPT для МП:

- Прямий переклад: ChatGPT використовується для прямого перекладу тексту з однієї мови на іншу.

- Пост-редагування: ChatGPT використовується для покращення машинного перекладу, генеруючи більш природний і fluent текст [32].

Автори також описують кілька проблем, пов'язаних з використанням ChatGPT для МП:

- ChatGPT може генерувати неточні або неточні переклади.
- ChatGPT може не враховувати контекст тексту.
- ChatGPT може бути упередженим.

Автори зробили висновок, що ChatGPT має потенціал стати цінним інструментом для МП, але його все ще потрібно доопрацювати [32].

Експеримент складався з наступних етапів:

1. Збір даних: автори статті зібрали набір даних, який містив тексти на англійській та китайській мовах.

2. Навчання ChatGPT: ChatGPT була навчена на наборі даних, зібраному на першому етапі.

3. Переклад: ChatGPT використовувалась для перекладу текстів з англійської на китайську мову двома методами: прямим перекладом і пост-редагуванням.

4. Оцінка: Переклади, генеровані ChatGPT, були оцінені групою людей.

Результати експерименту показали, що метод пост-редагування дає кращі результати, ніж метод прямого перекладу. Це пов'язано з тим, що ChatGPT може генерувати текст, який більш точно відповідає контексту та стилю вихідного тексту [32].

Стаття "Towards Making the Most of ChatGPT for Machine Translation" розглядає можливості використання генеративної мовної моделі ChatGPT у сфері машинного перекладу (МП). Висвітлюючи ключові аспекти, автори наводять наступні важливі висновки: Підвищення швидкості перекладу, Неточність генерації, Неурахування контексту, Можливість упередженості.

Стаття визначає потенціал ChatGPT як корисного інструменту для машинного перекладу, однак підкреслює необхідність подальшої розробки та доопрацювання моделі для зменшення виявлених недоліків і підвищення її точності та ефективності в контексті перекладу [32].

В статті «ChatGPT and GPT-4 for Professional Translators: Exploring the Potential of Large Language Models in Translation» досліджено потенціал використання ChatGPT і GPT-4, великих мовних моделей (ВММ), для професійного перекладу. Автори статті стверджують, що ВММ можуть бути корисними інструментами для перекладачів, допомагаючи їм:

- Збільшити швидкість перекладу: ВММ можуть генерувати переклади текстів значно швидше, ніж люди.
- Покращити якість перекладу: ВММ можуть генерувати переклади, які більш точні й fluent, ніж переклади, зроблені за допомогою машинного перекладу (МП).
- Персоналізувати переклад: ВММ можуть бути налаштовані для адаптації перекладу до стилю й потреб конкретного перекладача [37].

Автори статті описують два основних способи використання ВММ для перекладу:

- Прямий переклад: ВММ використовується для прямого перекладу тексту з однієї мови на іншу.
- Пост-редагування: ВММ використовується для покращення машинного перекладу, генеруючи більш природний і fluent текст.

Автори статті також описують кілька проблем, пов'язаних з використанням ВММ для перекладу:

- ВММ можуть генерувати неточні або неточні переклади.
- ВММ можуть не враховувати контекст тексту.
- ВММ можуть бути упередженими.

Автори статті роблять висновок, що ВММ мають потенціал стати цінним інструментом для професійних перекладачів, але їх все ще потрібно доопрацювати [37].

2.3 Обґрунтування вибору системи ChatGPT для перекладу манги

Визначення переваг ChatGPT:

1. Генеративність та Креативність:

ChatGPT відомий своєю здатністю генерувати текст, який відображає креативний підхід та стиль. У художніх творах, таких як манга, де емоції та індивідуальність персонажів є важливими, ChatGPT може передавати не тільки сенс та сюжет, але і виразність авторського стилю.

2. Адаптація до Контексту:

Модель взаємодіє з контекстом та зберігає послідовність подій, що важливо для художніх творів з розвиненим сюжетом. Це дозволяє враховувати деталі та забезпечувати логічно зв'язаний переклад.

3. Спеціальна увага до Емоцій:

ChatGPT здатний відтворювати емоційний вираз у тексті, що допомагає зберегти атмосферу та емоції, що присутні в оригіналі.

Визначення недоліків:

1. Можливість Неточності:

ChatGPT може генерувати неточні або неправильні переклади, особливо у випадках з складною граматикою або специфічними виразами.

2. Обмеженість Уваги:

В деяких випадках система може не враховувати важливий контекст, що призводить до втрати сенсу.

Аргументація вибору ChatGPT як оптимального рішення:

1. Комплексне Розуміння Тексту:

ChatGPT, завдяки трансформерній архітектурі, може адаптуватися до різних лінгвістичних виразів та забезпечувати глибоке розуміння тексту, що важливо для точного перекладу манги.

2. Емоційний Вираз та Стиль:

Здатність відтворювати емоційний вираз та індивідуальний стиль чинить ChatGPT ідеальним інструментом для художніх творів, де важливі не лише слова, а й їхні вирази.

3. Постійне Вдосконалення:

ChatGPT постійно оновлюється та вдосконалюється, що дозволяє вдосконалювати якість перекладу з часом.

Враховуючи ці переваги та знаючи обмеження, вибір ChatGPT обґрунтований, оскільки він найбільше відповідає потребам перекладу манги, включаючи виразність, сюжет та індивідуальний стиль.

Висновки до Розділу II

Штучний інтелект відіграє значущу роль у вдосконаленні та оптимізації процесів перекладу, що виявляється ключовим чинником в трансформації різних сфер людської діяльності, включаючи галузь перекладу і локалізації. Останнє десятиріччя свідчить про істотний прогрес у технологіях машинного перекладу, нейронних мережах та інших аспектах штучного інтелекту, які переосмислюють парадигму перекладу в професійному контексті. Завдяки відкриттю нових можливостей та вдосконаленню технологій у сфері штучного інтелекту переглядається традиційний підхід до перекладу, спонукаючи до нових досліджень впливу цих технологій на перекладацьку діяльність. Також було розглянуто переваги, недоліки та основні принципи роботи і характеристики мовної моделі ChatGPT.

РОЗДІЛ III. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ЧАСТИНА

3.1. Манга як жанр сучасної японської літератури

У сучасному інформаційному суспільстві важлива роль належить швидкості передачі та сприйняття інформації. Різні методи передачі інформації, такі як текстовий, візуальний, звуковий і графічний, активно використовуються для цього. Мас-медіа використовують комбінацію цих методів, а одним з таких прикладів є комікси, які поєднують графічний та текстовий способи передачі інформації, утворюючи графічно-текстовий формат.

Комікс, відомий також як "sequential art" (дослівно - "послідовне мистецтво"), представляє собою послідовність малюнків, часто супроводжених короткими текстами, що утворюють зв'язну розповідь. Тексти зазвичай розміщуються у спеціальних областях, відомих як "мовні бульбашки" або "мовні хмари", де розташовуються діалоги персонажів, заголовки та інші елементи [10, с. 16].

Комікси - це послідовність статичних зображень, які об'єднані загальним сюжетом. У тексті, що супроводжує зображення, пояснюється сюжет, а діалоги передаються за допомогою спеціальних «хмар». Комікси зазвичай читаються зліва направо, зверху вниз [26, с. 95].

Хоча комікси не є новим явищем, вони мають різноманітні типи. Наприклад, можна виділити американські комікси та азійські, серед яких найпопулярнішими у всьому світі є японські. Початок американських коміксів зазвичай вважають 1896 роком, коли у газеті "New York World" вийшов перший випуск серії карикатур "Жовте дитя" від Р. Аутколта, який згодом став відомим як окремий жанр під назвою "комікс" [13, с. 4].

Більшість країн Азії мають власну традицію коміксів, таких як "манга" (японські комікси), "маньхуа" (китайські комікси), "манхва" (корейські комікси). Ці терміни відомі більшості любителів масової культури, які цікавляться азійською тематикою.

В сучасному світі японська манга найчастіше виконана у чорно-білому форматі, з кольоровими обкладинками і, можливо, кольоровими сторінками на початку та в кінці. Це зроблено для зниження витрат на виробництво, оскільки японські комікси випускаються дуже часто. Японські комікси зазвичай читаються справа наліво. Японці віддають перевагу довгим історіям, тому манга може мати сотні випусків, у той час як китайські комікси зазвичай мають менший обсяг. Японська манга часто базується на фантастичних та казкових сюжетах, що відображається у вмісті. До найпопулярніших японських манга відносяться: "Bleach", "Hunter x Hunter", "Death Note", "Attack on Titan", та інші. Кожна з цих манга має надруковано понад сто мільйонів копій.

Комікс поєднує найкращі риси кожного способу передачі інформації, який використовується в ньому. Графіка дозволяє досягти виразності та швидкого сприйняття, тоді як текст прояснює ситуацію та відтворює мову персонажів. Комікс є унікальним мас-медіа, яке використовує графічно-текстовий спосіб передачі інформації. Завдяки своїй високій швидкості сприйняття та різноманітному змісту він є дуже перспективним, особливо в наш час, коли важлива швидкість передачі та сприйняття інформації.

Важливо відзначити, що комікси часто використовуються у рекламі та пропаганді, що підкреслюється їхньою присутністю на сторінках багатьох газетних видань. Комікси відносяться до категорії друкованих засобів масової інформації, що свідчить про їхню доступність для широкої аудиторії.

Сюжет коміксів зазвичай заснований на діях, і персонажі постійно перебувають у русі. Вони рідко спочивають або просто «лінуються» [26, с 9]. Персонажі постійно спілкуються, обговорюють, інформують, обіцяють, забороняють. Тому читачі коміксів не сумують, а навпаки, захоплено слідкують за розвитком подій. У коміксах динаміка присутня на кожній сторінці, а інформацію, яку вони передають у картинках, замінюють довгі описи, що полегшує сприйняття тексту.

Отже, комікс - це формат передачі інформації, який поєднує графічний та текстовий способи. Комікси мають емоційну та образну форму представлення інформації, що забезпечує швидке сприйняття. Вони є популярними у різних країнах, зокрема у США та Азії, де існують власні традиції коміксів, такі як американські комікси та японська манга. Особливості коміксів включають ємність інформації, образність, динамічність, лаконічність мови та розважальний жанр. Комікси залишаються перспективним засобом передачі інформації в епоху швидкого сприйняття інформації

3.2 Правила побудови манги

На багатьох спеціалізованих веб-сайтах сьогодні можна знайти поради щодо створення коміксів. Такі ресурси часто містять всі правила та закони створення коміксів, а також надають основні вказівки щодо розкадрування та композиції. Все це необхідно для повного розуміння коміксу та його особливостей. Оскільки перший кадр має відображати оточення і знайомити глядача з контекстом, першим правилом створення коміксу є правильне розкадрування [16].

Також важливим аспектом в побудові коміксів є композиція. Композиція полягає у вмінні керувати увагою читача, розміщувати об'єкти та структурувати плани зображення так, щоб погляд міг переходити з одного елемента на інший, звертаючи увагу на ключові деталі. Коли композиція в коміксі правильно виконана, читач може помітити контраст між світлими та темними частинами, а також різні елементи, які не повторюють форму панелі або один одного. Такий підхід до композиції полегшує сприйняття тексту [16].

Наочність коміксів - це їхня перевага перед іншими видами літературного мистецтва, яка відкриває безмежні можливості виразності, що автори та видавництва неодмінно використовують. У коміксах практично немає графічних чи мовних обмежень. Різноманітні вставки та знаки стають особливістю кожного коміксу. Іноді жирний шрифт використовується для привернення уваги до

певних слів: назв героїв, вигуків або невластивих виразів, що додають характеру персонажам чи вигадані слова автора. Також часто виділяються реалії, еквіваленти яких рідко зустрінеш в інших мовах [16].

У коміксах можна передати будь-який звук чи почуття, що часто відтворюють за допомогою слів-звуконаслідувачів. Їх можуть малювати вручну або створювати в комп'ютері. Для художників, які створюють комікси на своїй рідній мові, це не є проблемою. Однак при передачі звуків з однієї мови на іншу можуть виникати складнощі.

Спочатку комікси розглядалися як дитяча література, оскільки були спеціально створені для легкого сприйняття тексту. Але з часом стало зрозуміло, що найбільший інтерес до коміксів виявляють студенти. На сьогодні існують комікси, призначені виключно для молоді. Такий літературний жанр не лише може бути не розрахований на дитячу аудиторію, а й мати негативний вплив. Однак існують комікси без вікових обмежень, які користуються популярністю по всьому світу, але більшість видань спрямовані на школярів. Тип лексики, яка може бути використана на сторінках коміксів, залежить від цільової аудиторії та жанру [16].

Манга також використовує унікальний арсенал звуконаслідувань у своїх розповідях, щоб описувати не лише звуки тварин та неживих об'єктів, але й відтворювати звуки психологічних станів та емоцій людей. Ці звуконаслідування надруковані на навколишніх панелях та в жолобах сторінок, схоже на підхід, що використовується у американських коміксах. Манхва і маньхуа також мають свій власний набір звуконаслідувань, які використовуються для відтворення емоцій та рухів. Крім того, цифрові маньхуа часто використовують музику та звукові ефекти для поліпшення враження від читання, що є нововведенням для їхніх електронних презентацій [16].

3.3 Основні жанри в японській манзі та їх класифікація

В ХХІ столітті багато людей різного віку і статі захоплюються мангою та аніме. Сфера застосування манги не обмежується анімацією, але також включає телевізійні драми, зняті за мотивами манги, ігри, засновані на персонажах і сюжетах манги, моду та багато іншого. Тим не менш, не дивно, що існують вікові обмеження відповідно до різних законів і правил для оригінальних коміксів і анімації. Індустрія манги також прагне сприяти поширенню манги, класифікуючи твори за віком і статтю, а також розділяючи журнали, в яких вони з'являються. Зокрема, вікові та гендерні категорії класифікуються як "少年漫画", "少女漫画" та "青年漫画". Хоча чітких правил такої класифікації не існує, її можна розглядати як спосіб полегшення продажу та дистрибуції, коли видавці журналів поділяють манга-журнали за читацькою аудиторією та уточнюють мету продажу. Крім того, поділ журналів манги за віковими групами дає змогу обмежити зміст "манги для хлопчиків і дівчаток" тим, що підходить для дітей молодшого підліткового віку з точки зору насильства та сексуального вираження.

Далі зазначена класифікація за віком та статтю [42].

1) 少年漫画

Хоча чіткого визначення поняття "少年漫画" не існує, ця категорія орієнтована на читачів чоловічої статі від початкової школи до старшого шкільного віку. Зміст 少年漫画 ґрунтується на історіях з ключовими словами "дружба", "зусилля" та "перемога", а головними героями, як правило, є хлопчики віком від 12 до 16 років (учні перших класів середньої школи), частково тому, що манга орієнтована на "хлопчиків". Інша особливість полягає в тому, що багато творів мають справу з фантастичним світом іншого виміру, тоді як описана нижче "少女漫画" має справу з відносно реалістичним світом. Насправді, "少年漫画" є найпопулярнішим напрямком у світі. Що стосується анімаційних адаптацій "少年漫画", то перші з них також характеризувалися тим, що вони часто випускалися як анімаційні фільми, а не як телевізійні мультфільми [42].

2) 少女漫画

少女漫画 - це схожа категорія, орієнтована на читачок від початкової школи до старшого шкільного віку. На відміну від 少年漫画, більшість історій стосуються "романтики" та "дружби", а головними героїнями зазвичай є дівчата віком від 13 (перший рік навчання в молодшій школі) до 16 років (перший рік навчання в старшій школі). Імовірно, це пов'язано з тим, що читачі "少女漫画" віддають перевагу повсякденним темам. У цьому сенсі вони часто мають справу з реалістичним світом. Що стосується екранізацій оригіналу, то "少女漫画" зазвичай випускається у вигляді телевізійних драм або фільмів [42].

3) 青年漫画

青年漫画 відрізняється від 少年漫画 та 少女漫画 тим, що вона орієнтована на читачів віком від 20 років. 青年漫画 охоплює широкий спектр контенту, включаючи сучасне суспільство та інші світи, і може містити жахи, насильство та сексуальну експресію. Тому, на додаток до рейтингу "R15+", вона може також підлягати обмеженням, орієнтованим на дорослу аудиторію, під позначенням "R18+". І навпаки, оскільки "青年漫画" менш регульована, ніж "少年/少女漫", можна знайти твори з більш вільним стилем. Більшість екранізацій, заснованих на творах цієї категорії, є телевізійними драмами та фільмами (live action), і це також категорія, в якій часто створюються, зокрема, твори в жанрі жахів [42].

1) Історії з реальним життєвим фоном

У цій категорії місцем дії твору є повсякденне життя та звичаї сучасного суспільства, а головними героями - звичайні люди. Крім того, багато творів присвячені конкретно різним професіям у суспільстві. Такі твори, як правило, зустрічаються в 少女漫画. Характерно також, що за творами цієї категорії часто знімають телесеріали та фільми. Вважається, що це пов'язано з тим, що можна використовувати повсякденні сцени та об'єкти, а витрати на виробництво є відносно низькими. Наприклад, 「花より団子」 (少女漫画 від Йоко Каміо) була

екранізована в Тайвані, Південній Кореї та інших країнах за межами Японії, а її остання робота також була екранізована в Таїланді [42].

2) Історії, що ховаються за сучасним суспільством.

До цієї категорії належать твори, в яких йдеться про звичайне суспільство на поверхні, але з чимось прихованим за ним. Таким чином, у зовні реалістичному світі з'являється фантазія, але в різному ступені та на різних рівнях. Наприклад, одним із творів, присвячених маленькій магії, прихованій у суспільстві, є 「僕と彼女の XXX」, 少女漫画 (романтична комедія), написана Ай Морінагою. Історія про групу людей, які є частиною організації, що захищає мир у всьому світі. Це історія, в якій головний герой переходить на інший бік, в якій за лаштунками ховається організація всесвітніх миротворців, а головний герой, член цієї організації, володіє магічними і таємничими здібностями. Твори цієї категорії залишаються популярними як в 少年漫画, так і в 少女漫画 [42].

3) Фентезійні історії (події відбуваються у світі, якого не існує в реальності)

До цієї категорії відносяться твори, які зображують фантастичний світ, що не має нічого спільного з реальним світом як місцем дії. У цьому сенсі цю категорію називають "異世界". Зображені сцени включають світ магії, світ високих технологій та інші планети, окрім Землі. Твори цієї категорії здебільшого були перетворені на анімаційні серіали, але відносно небагато з них були інсценізовані або екранізовані [42].

3.4 Вибір об'єкта дослідження: манга "Clannad"

"Clannad" - це японський візуальний роман, що займає особливе місце у світі відеоігор, розроблений компанією Key. Він вийшов на персональних комп'ютерах у 2004 році і відзначився глибоким сюжетом та неперевершеним використанням візуальних елементів [28, 29, 41].

Головний сценарій гри написаний Дзюном Маедою і розподілений на дві частини: "School Life" та "After Story". Гравець переживає відносини головного

героя, Томої Окадзакі, з різними персонажами, розкриваючи емоційні історії та важливі моменти.

Крім відзначеного візуального ряду, "Clannad" також отримала різноманітні адаптації, такі як анімаційний фільм, аніме-серіал від Kyoto Animation, манга та ранобе. Ці різноманітні форми висвітлюють різні аспекти сюжету та розширюють всесвіт "Clannad".

Гра отримала широкий розголос і визнання гравців та критиків за різноманіття інтерактивних сценаріїв, які викликають емоції, а також за вміння дотримуватися високого стандарту візуальних романів. Завдяки "Clannad" компанія Key продовжує займати важливе місце у відомому світі японських візуальних романів [28, 29].

Базуючись на сюжеті оригінальної гри Clannad, було створено кілька манга-адаптацій. Першою серією стала «Clannad Official Comic», створена мангакою Юрі Місакі на основі сюжетної арки Нагіси, яка є однією з головних персонажів. Вона була випущена в журналі Comic Rush від Jive з травня 2005 по квітень 2009 року та подальше об'єднана в вісім танкобонів. Ще одна манга, «Clannad: Hikari mimamoru Sakamichi de», була створена за матеріалами ранобе ілюстратором Ріно Фудзії та видана в 2008 році в журналі Comi Digi + компанії Flex Comix у двох томах [29].

Перед трансляцією аніме-серіалу у 2007 році в Dengeki G's Magazine вийшла манга Clannad з ілюстраціями Ся. З 2009 року її публікацію продовжили в Dengeki G's Festival! Comic і завершили у квітні 2014 року. Ще однією офіційною серією манги був ваншот Clannad: Tomoyo Dearest, створений Юкіко Сімієсі на основі сюжетної арки Томої.

Додатково, на основі сеттінгу твору були видані три танкобони комедійного ёнкома Clannad від Harvest в 2008–2009 роках у чібі-стилі, а також кілька антологій додзінсі [29].

Об'єктом дослідження є обрана манга "Clannad", видавництва Comic Rush. Вибір даного об'єкта для дослідження в контексті теорії перекладу може виявитися цікавим з декількох причин.

"Clannad" володіє глибоким сюжетом і вираженою японською культурною та емоційною специфікою. Дослідження перекладу цієї манги може висвітлити, як елементи культури та емоцій, вбудовані в оригінал, можуть бути адаптовані та передані в інших культурних контекстах.

Також, манга "Clannad" славиться своїми характерами та глибоким змістом. Дослідження перекладу може вивчити, які виклики виникають при спробі передати не лише слова, але й внутрішні почуття та психологію персонажів.

Враховуючи, що манга - це не лише слова, але й малюнки, дослідження може врахувати і візуальний аспект перекладу. Яким чином ілюстрації впливають на сприйняття та інтерпретацію тексту, а також як це може бути відтворено в перекладі.

Отже, обрана нами манга "Clannad" може стати цікавим об'єктом для дослідження в рамках теорії перекладу, особливо з урахуванням її комплексності, емоційності та культурного контексту.

3.5. Мовні та графічні особливості манги

Манга, так само як і інші види коміксів, поєднує в собі мовні та графічні елементи. Кожна сторінка або фрагмент манги - це поєднання зображень і тексту. Проаналізуємо основні особливості поєднання мовних та графічних елементів манги на прикладі уривків з манги "Clannad".

Графічний аспект манги включає зображення, які ілюструють сюжет манги. Більшість цих зображень супроводжуються текстом у формі надписів або реплік героїв. Це можна побачити на рисунку 3.1. Крім того, текст може також відображатися у формі ремарок між зображеннями, щоб розкрити нюанси внутрішнього стану героїні та її думок.



Рисунок. 3.1. Зразок поєднання графічного та мовного компонентів у манзі «Clannad»

Також, варто звернутися до вивчення мовних особливостей японських коміксів. Зокрема, мова манги відрізняється насиченою сленговою лексикою, оскільки більшість коміксів, спрямованих на молоду аудиторію, відтворюють повсякденне мовлення цієї групи населення.

В загальному, у текстах манги дуже поширені вживання сленгових висловів. Наприклад, використовується сленговий вираз "行こーぜ", що є розмовною формою вислову «行きましょう». У японській мові воно вживається, коли спонукаєш співрозмовника піти куди-небудь. Наприклад, до головного героя підходить його друг і каже, «学食行こーぜ» що є пропозиція сходити в шільну їдальню. Також цей вислів можна написати, як «行こうぜ», але в манзі часто подовження, тобто «う», позначають рисочкою. Мовлення головного героя та його друзів насичене розмовними формами, наприклад: «どこ見てんだよっ!

» - «Куди дивишся?!». てゐる є розмовною формою від ている, а よ додається, як зачатка, що позначає наголос.

Манга включає свою власну систему персонажів, що також охоплює їх описи та характеристики. У зв'язку зі стилістичними особливостями манги, в ній відсутній детальний текст та мало описів, тому встановлення характеристик персонажів виявляється складним у порівнянні з традиційними жанрами художньої літератури. Таким чином, автори зазвичай створюють образи персонажів за допомогою їхнього мовного стилю, що формує уявлення читача про характер та психологічні особливості героїв через їхнє мовлення.

Багато коміксів подані від першої особи, що дає читачеві змогу ознайомитися з думками та почуттями головного героя через його монологічне, внутрішнє мовлення. Автори манги часто використовують різноманітні мовні засоби для побудови художньої концепції. Це не лише залежить від принципу стандартної розповіді, але також виявляє їхні індивідуальні мовні особливості. Завдяки тому, що вони створюють у своїх текстах певний образ, читачі краще відчують та сприймають їхню думку та індивідуально-авторський стиль. Тому ці характерні риси розповіді стосуються стилістики японської мови.

Авторське оповідання часто насичене репліками із питаннями. Ці репліки різноманітно використовуються для організації контекстної форми викладу. Автор може ставити риторичні запитання або навіть звертатися до читача, привертаючи його увагу. Такі засоби репрезентації авторського коментаря у тексті манзі дозволяють краще донести головну думку твору, розкрити його особливості та образи персонажів. Таким чином, коментарі від автора не є частотними для тексту коміксу і можуть становити певні труднощі для перекладача.

3.5.1 Особливості та виклики перекладу манги

Один із викликів який трапляється при перекладі манги, полягає в тому, що японська мова використовує абетку кана, тоді як українська використовує

[illegible]

Рисунок 3.2 Різниця у розташуванні тексту в манзі

Друга серйозна проблема – використання великої кількості ономапоетії. Порівняно з іншими мовами, українська мова бідніша звуконаслідувальною лексикою, що є невід'ємною частиною мови манги та життя японців загалом. Ономапоетична лексика є невід'ємною частиною коміксу, оскільки вона демонструє динаміку статичних зображень за допомогою додавання в них акустичної палітри. Таким чином, адресат може визначити фізичний і емоційний стан персонажа та сцени, не фокусуючись на вербальній складовій. Ономапоетичні складові коміксу створюють акустичний антураж подій, через що, вписані в графічне зображення ономапоетії також стають її елементом,

оскільки атрибути шрифту, яким зображений онома топ, такі як стиль, розмір, колір, положення в просторі, дозволяють адресату визначити гучність звуку, його походження і характер. Один і той же онома топ в різних сценах коміксу, залежно від своїх атрибутів, може виражати різні значення.

Щодо української мови, в ній використання онома топеї обмежене, так як її вважають стилістично зниженою лексикою в багатьох мовах і використовуються переважно в дитячій літературі [5].

На завершення зазначимо, що процес локалізації манги пройшов етап еволюції з часів 70-х років. Навіть якщо перші перекладені версії можливо викликали усмішку, сьогодні все змінилося. Перекладачі продовжують знаходити нові рішення, щоб надати нам остаточні версії манги, які стають все більш адаптованими для широкого загалу, не зважаючи на обмеження, пов'язані з цензурою.

Локалізація манги повинна відбуватися так, щоб це був не лише переклад тексту, а й виразний і живий переклад з повагою до світогляду манги та особистості кожного персонажа.

3.6 Роль культурних аспектів у перекладі манги

Манга, як частина світового мистецтва, привертає увагу своєю унікальною мовою, захоплюючими сюжетами та різноманітними жанрами і вона заслуговує окремої уваги як культурний феномен, що вразив не лише Японію, але й цілий світ.

Манга визнається як форма образотворчого мистецтва та літературне явище, використовуючи візуально-текстовий спосіб комунікації, що базується на візуалізації інформації. Завдяки своєму світовому визнанню, манга активно розвивається, щодня вражаючи читачів новими стилями як у мистецтві візуального вираження, так і в мистецтві слова.

Сучасна мова японської манги вирізняється своєрідністю, що виникає завдяки її надзвичайній популярності серед молоді. Це впливає на конвергентний розвиток і структуру японської розмовної та літературної мови.

Розглядаючи розмовну японську мову в контексті манги, спостерігається тісний зв'язок з національними традиціями усного спілкування та міжособистісної комунікації загалом. Важливу роль в цьому відіграє традиційний етикет соціальної поведінки, визначений особливими факторами взаємин у соціумі [5].

У численних мангах відчувається вплив національних традицій усного спілкування та міжособистісної комунікації. Ці традиції визначаються специфікою японської культури та психології, включаючи традиційний етикет соціальної поведінки. Манга виступає унікальним джерелом інформації про японську культуру, повсякденне життя, звичаї та менталітет, дозволяючи краще розуміти японський народ.

Як невід'ємна частина світового мистецтва, манга визнана культурним феноменом, що зачаровує не лише Японію, але й увесь світ своєю унікальною мовою, захоплюючими сюжетами та різноманітними жанрами, такими як кодомомукє манга, шьонен, шьодзьо, сейнен, дзьосей, меха, еччі. Манга сприймається як форма образотворчого мистецтва та літературного явища, використовуючи візуально-текстовий спосіб комунікації, що базується на візуалізації інформації.

Світове визнання дозволяє манзі активно розвиватися, завойовуючи читачів новими стилями, як у мистецтві візуального вираження, так і в літературі. Сучасна мова японської манги, завдяки своїй популярності серед молоді, поступово впливає на конвергентний розвиток і структуру японської розмовної та літературної мови.

Аналізуючи саме розмовну японську мову, можна відзначити тісний зв'язок з національними традиціями усного спілкування та міжособистісної комунікації взагалі. Важливу роль в цьому відіграє традиційний етикет

соціальної поведінки, що визначається особливими факторами взаємин в соціумі [5].

3.7 Аналіз перекладу манги «Clannad», виконаним ChatGPT.

Переклад літературних творів завжди був складним завданням, вимагаючим від перекладача не лише знань мови, але й вміння передати виразно та точно мовлення, стиль та індивідуальні особливості авторського тексту. З появою технологій штучного інтелекту, таких як ChatGPT, переклад літературних творів стає новим напрямком досліджень. Нами проаналізований один з таких методів перекладу.

Для того, щоб задіяти ChatGPT для перекладу, потрібно написати запит до чату. Запит - є головною частиною такого методу перекладу, він повинен бути конкретним та зрозумілим, для того щоб, ChatGPT зміг зробити максимально адекватний переклад. Приклад такого запиту можна побачити на рисунку 3.4.

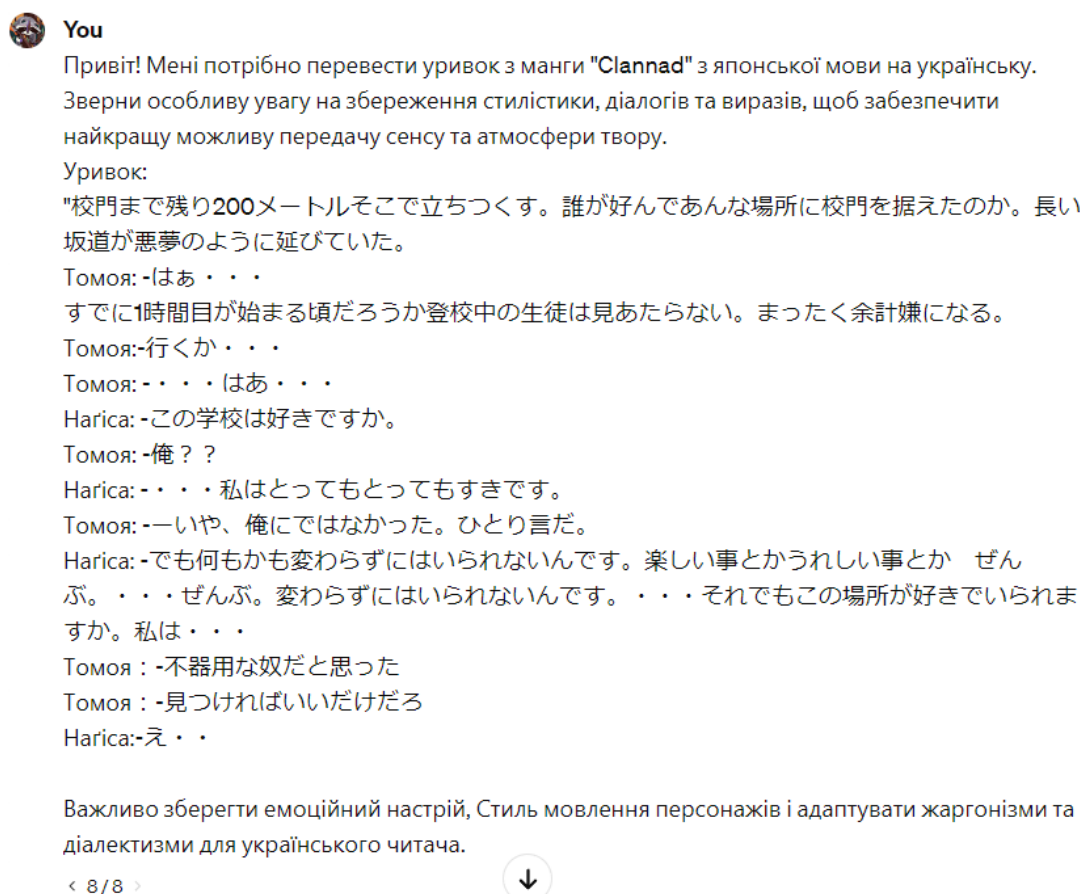


Рисунок 3.4 Приклад запиту до ChatGPT

Як можна побачити на рисунку 3.4, ми поставили досить конкретні умови перекладу для ChatGPT. Так само в запиті можна вказувати різні змінні, наприклад: - речення перед котрими стоїть символ "*", пояснює контекст ситуації, перекладати їх не потрібно. Але, на жаль, ChatGPT 3.5, не завжди може точно зрозуміти ці змінні, і це може тільки заплутати його. ChatGPT 4, який має набагато більшу кількість нейронних зв'язків, може виконати цю умову, але оскільки ми працювали саме з ChatGPT 3.5, у своїй роботі ми намагалися уникати застосування різних змінних, щоб спростити обробку запиту для нейромережі. Далі, ChatGPT протягом декількох секунд, обробляє запит і відповідає на нього. Час відповіді залежить від складності та розміру запиту, проте він не перевищує проміжку в одну хвилину. Приклад відповіді від ChatGPT, зображений на рисунку 3.5.



ChatGPT

Передаю переклад уривка з манги "Clannad":

"Залишилося всього 200 метрів до шкільних воріт, і я застряг на місці. Хто ж, насправді, задоволено вирішив розмістити ворота саме тут? Довгий схил тривожно вистеляв переді мною своїм виглядом.

Томоя: - (подих)...

Вже мабуть починається перший урок, але жодного учня на шляху до школи не видно. Це дещо робить мене невтішною.

Томоя: - Чи йти...?

Томоя: - (подих)..."

Нагіса: - Вам подобається ця школа?

Томоя: - Я?

Нагіса: - ...Я дуже-дуже її люблю.

Томоя: - Ні, це не про мене. Це було просто моїм внутрішнім монологом.

Нагіса: - Але все не може залишатися таким же. Ні радісних моментів, ні приємних вражень... все. ...Все не може залишатися таким самим. ...Та все ж, чи можете ви залишити це місце? Я...

Томоя: - Я подумав, що ти незграбний тип.

Томоя: - Просто треба знайти, і все. Не так?

Нагіса: - Е...

< 2/2 >

Рисунок 3.5 Приклад відповіді від ChatGPT

У тому випадку, якщо ChatGPT виконав переклад не коректно, можна додатково підправити його, написавши feedback (рисунок 3.6).

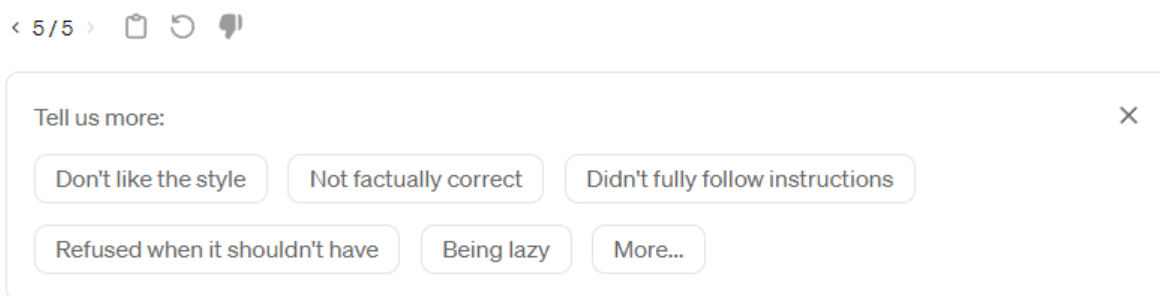


Рисунок 3.6 Приклад feedback

У цьому вікні заздалегідь заготовлено кілька стандартних, але якщо потрібно написати свій, така опція доступна після натискання на кнопку "More...". Після відправлення feedback, ChatGPT врахує наші запити під час подальшої обробки та генерації тексту. Щоб заново генерувати переклад, не обов'язково писати новий запит, достатньо лише натиснути на кнопку "Regenerate", і ChatGPT заново почне генерувати переклад, враховуючи написаний нами feedback. Зазвичай для того щоб ChatGPT почав робити адекватний переклад, вистачає від 2 до 4 коригувань. Однак їхня кількість ніяк не обмежена, і можна коригувати переклад до тих пір, поки він не стане відповідати очікуванням.

Ми розглянули основний принцип роботи з ChatGPT, далі пропонуємо проаналізувати зроблений ним переклад і порівняти його з нашою версією перекладу й оригіналом.

Порівняльний аналіз двох перекладів японської манги "Clannad" на українську мову, виконаних штучним інтелектом ChatGPT та нами, розкриває ряд відмінностей у способі перекладу та відтворенні сенсів оригіналу.

По-перше, переклад ChatGPT вірно відтворює більшість змістових елементів, але часто не здатний передати емоційну та контекстуальну зв'язаність. У нашому перекладі ця емоційна напруженість більш точно передана, роблячи текст більш живим та зрозумілим для читача.

Наприклад, у реченні " 見つけばいいだけだろ " дається порада, ChatGPT переклав його "Просто треба знайти", що не відображає поради, а

навпаки спонукає людину до дії. Це суттєво відрізняється від нашої версії перекладу "А якщо, просто знайти...", в якому персонаж саме дає пораду. Так само в перекладі від ChantGPT часто трапляються неточності з японськими суфіксами "ね", які висловлюють бажання отримати схвалення від співрозмовника. Часто під час перекладу їх можна опускати, але ChantGPT перекладає їх, і через це текст виглядає неприродним для українського читача. Як у цьому реченні: "もっと早く言いましたっ！！", ChantGPT переклав суфік з "ね" як "чи не так?", "Треба було швидше сказати, чи не так?", хоча якщо опустити його, то на переклад це ніяк не впливає, як зроблено в нашому перекладі "А раніше сказати не міг?!".

По-друге, переклад ChantGPT має деякі неточності та недоліки у виборі слів та виразів, що може призвести до нерозуміння. У нашому перекладі ми намагалися виправити ці недоліки та зробити текст більш природним та зрозумілим. Наприклад, у реченні "アホか俺は・・・何をエラソーに語ってんだか" і "朋也：-・・・つか、あんた、遅刻だろ・・・いいのかよ", ChatGPT переклав їх як "Ну це ж найбридкіша гидота... що я тут балакаю...". " і "Томоя: - Крім усього, ти ще й запізнилася... Тобі нормально?" . Формеруються дивні формулювання, через що зрозуміти, про що йдеться, складно. Ми переклали це речення як "Я що дурень? Що я взагалі тут говорю..." і "Томоя: - Крім того, ти наче запізнюєшся... Тобі все одно?".

По-третє, наш переклад має відмінності у виборі структури речення та лексичних засобів, деякі зміни були внесені для передачі індивідуальних особливостей мовлення кожного персонажа та їхнього настрою.

У висновку можна зазначити, що обидва переклади мають свої переваги та недоліки. Переклад ChantGPT правильно відтворює змістові елементи оригіналу, що робить його корисним інструментом для швидкого перекладу. Використовуючи його переклад як основу, редагуючи і виправляючи помилки, з якими ChantGPT не впорався, можна значно скоротити час, потрібний на переклад.

ВИСНОВКИ

У процесі нашого дослідження ми детально проаналізували теоретичні основи перекладознавства, специфічно зорієнтовані на аналіз актуальних проблем, що виникають у контексті художнього перекладу. Крім того, ми розглянули сучасні підходи та стратегії, які використовуються в перекладі художньої літератури.

Популярність коміксів пояснюється їхньою різноманітністю, лаконічністю та доступністю для різних цільових аудиторій. Крім того, у мові коміксів будь-які звуки, емоції та настрої героїв можна передати у графічній формі, що дозволяє ще яскравіше відтворити для читача. Японські комікси відомі, як манга (漫画), мають специфічні риси, які відрізняють їх від інших азійських коміксів, таких як корейські та китайські. У мангах часто зустрічається сленгова лексика, що відтворює повсякденне мовлення молодіжної аудиторії.

Досліджуючи лексико-граматичні особливості сучасних японських манг, було виявлено, що у таких коміксах часто зустрічається евфемізми. Ці евфемізми мають свою власну специфіку як у лінгвістичній сутності, так і в темах, які часто піддаються евфемізації, сферах використання, а також у типах мовних методів і засобів.

Манга має власну систему персонажів, включаючи їхні описи та характеристики. Також автори використовують різноманітну емоційно забарвлену лексику для створення образу персонажів.

У мангах також присутні авторські ремарки, які мають свою специфіку побудови. Ці ремарки використовуються для надання додаткової інформації про персонажів або події, які відбуваються у коміксі. Вони можуть нагадувати досьє, де автор надає короткі характеристики персонажів. Узагальнюючи, манга відрізняється своєрідним мовним стилем та специфікою побудови тексту, що зумовлено особливостями коміксів як медіуму.

Процес роботи з ChatGPT передбачає написання запиту до системи, який має бути конкретним та зрозумілим. Запит містить умови перекладу, які ChatGPT намагається врахувати під час генерації тексту. Однак, не завжди ChatGPT може точно зрозуміти усі умови, що може призвести до неточностей у перекладі.

У випадку некоректного перекладу ChatGPT, можна використовувати функцію зворотного зв'язку, де користувач може вказати помилки та запропонувати власні виправлення. Це дозволяє покращувати якість перекладу та робити його більш точним.

Порівняльний аналіз перекладу, виконаний ChantGPT, показує, що метод має свої переваги та недоліки. Переклад ChantGPT правильно відтворює змістові елементи оригіналу, що робить його актуальним інструментом для швидкого перекладу. У той же час, використання перекладу, зробленого ChantGPT, може суттєво збільшити точність перекладу і зменшити час, що витрачається на переклад. Крім того, він дозволяє виправляти неточності та адаптувати переклад до вимог читача або виключити зайві деталі.

Перспективами подальших досліджень у цьому напрямку може стати більш детальне вивчення перекладу з використанням інших мовних моделей, спрямованих на переклад з японської на українську мову. Існує багато різних архітектур і моделей штучного інтелекту, таких як BERT, Transformer, або GPT, які можуть бути використані для покращення якості перекладу.

Також важливим аспектом може стати розробка спеціалізованих мовних моделей, які були б спеціально натреновані на японській літературі та призначені для перекладу на українську мову. Це може покращити якість перекладу шляхом збільшення розуміння контексту, емоцій та інших нюансів, характерних для японської літератури.

Загалом, детальне вивчення перекладу з використанням різних мовних моделей відкриває широкі можливості для покращення якості та ефективності перекладу літературних текстів на різні мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. А. В. Мамрак Вступ до теорії перекладу. Київ, 2009 С.304.
2. Балахтар В. В., Балахтар К. С. Адекватність та еквівалентність перекладу. URL : <http://www.confcontact.com/20110531/fk-balahtar.htm> (дата звернення: 12.03.2024).
3. Баранова С. В. Актуальні питання теорії та практики художнього перекладу. Суми, 2020 С.70.
4. Бочарнікова А. М. Часткові еквіваленти в перекладних перських словниках : збірник наукових праць до 80 річного ювілею професора Нікітіної Фіонілли Олексіївни. Київ : Studia Linguistica, 2010. 310 с.
5. Глушкової А. О. Функціональні особливості «локалізації» як лінгвокультурної адаптації текстів різножанрового контенту (на матеріалі японської мови). Київ, 2021 С. 70.
6. Григоренко Г.В. Використання та аналітика штучного інтелекту у перекладацькій діяльності. Збірник наукових праць Актуальні питання гуманітарних наук. Випуск № 67 том 1, 2023 р.
7. Загальна характеристика теорії рівнів еквівалентності еквівалентність і способи її досягнення на рівні мовного знака. URL: <https://foreign-languages.karazin.ua/resources/61bc865d5343a5e8f7495825f4e7f746.pdf> (Дата звертання 13.03.2024).
8. Кобилянська О., Єсіна М., Горбенко Ю. Порівняльний аналіз штучного інтелекту на основі існуючих чат-ботів. Харків, 2023 С. 7.
9. Козак Т. Б. Особливості художнього перекладу. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна». Вип. 51. 2015. С. 221–223.
10. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі: монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. Київ: КНУТД, 2022. С. 16–34.

11. Коптілов В. В. Теорія і практика перекладу : навч. посіб. Київ : Юніверс, 2003. 280 с.
12. Корунець І. В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад) : Підручник. Вінниця : «Нова Книга», 2003. 448 с.
13. Космацька Н. Нарис з історії виникнення та становлення жанру коміксу. Львівський національний університет імені Івана Франка, 2018. С. 1–5.
14. Кочерган М. П. До питання про безеквівалентну лексику і лакуни та способи їх компенсації. Проблеми зіставної семантики. Збірник статей за доповідями Міжнародної наукової конференції з проблем зіставної семантики. Київ, 1999. С. 42–45.
15. Мороз А. А. Реалія як об'єкт лінгвістичного дослідження. Бердянськ, 1999. 104 с.
16. Пчеловської О. О. Проблематика перекладу манхви (на основі уривків з манхви «여신강림») Київ, 2023 С.34.
17. Ревуцька С., Жужгіна-Аллахвердян Т., Введенська В., Остапенко С., Удовіченко Г. Особливості художнього перекладу: граматичний аспект : монографія. ДонНУЕТ. Кривий Ріг : Вид. Р. А. Козлов, 2018. 116 с.
18. Т.С. Володіна, О.П. Рудківський Загальна теорія перекладу для першого (бакалаврського) рівня. Навчально-методичний посібник Київ, 2017 С.296 //13
19. Теорія рівнів еквівалентності. URL: <http://um.co.ua/7/7-5/7-50718.html> (Дата звертання 13.03.2024).
20. Теорія рівнів еквівалентності. URL: https://vuzlit.com/851226/teoriya_rivniv_ekvivalentnosti (Дата звертання 13.03.2024).
21. Художній переклад. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D1%96%D0%B9_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4 (Дата звертання 13.03.2024).
22. Художня література. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D1%96%D0%B9_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4

- %BD%D1%8F_%D0%BB%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0 (Дата звертання 13.03.2024).
23. Швачко С. О. Теорія перекладу : конспект лекцій. Суми : Сумський державний університет, 2013. 130 с.
 24. Шемуда М. Г. Художній переклад як важливий чинник міжкультурної комунікації. Наукові записки НДУ ім. М. Гоголя. Серія: Філологічні науки. Книга 1. 2013. С. 164–168.
 25. Щербань Н. І. Особливості перекладу з іноземної мови на японську на матеріалі книги «Гаррі Поттер. Таємна кімната», Джоан Роулінг. Київ, 2023 С.30.
 26. Atton Ch. 50 Classical Comics. History of the Human Sciences, 2002. P. 91–119.
 27. Bassnett S. Culture and Translation. A Companion to Translation Studies. Toronto: Multilingual Matters Ltd., 2007. P. 13–23.
 28. Clannad (візуальна новела). URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Clannad_\(%D0%B2%D1%96%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B0\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Clannad_(%D0%B2%D1%96%D0%B7%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0_%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BB%D0%B0)).
 29. CLANNAD (ゲートマン). URL: [https://ja.wikipedia.org/wiki/CLANNAD_\(%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0\)](https://ja.wikipedia.org/wiki/CLANNAD_(%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0))).
 30. Dzmitry Bahdanau. Neural Machine Translation by Jointly Learning to Align and Translate. September 2014. URL: https://www.researchgate.net/publication/265252627_Neural_Machine_Translation_by_Jointly_Learning_to_Align_and_Translate
 31. Even-Zohar I. “The Position of Translated Literature within the Literary Polysystem”. Venuti, Lawrence. The Translation Studies Reader (2nd Edition). New York: Routledge, 2000. P. 199–204.
 32. Keqin P.,Liang D., Qihuang Z. Towards Making the Most of ChatGPT for Machine Translation. March 2023. URL:

https://www.researchgate.net/publication/369198308_Towards_Making_the_Most_of_ChatGPT_for_Machine_Translation

33. Lefevere A. Translating Literature: Practice and Theory in a Comparative Literature Context. New York: The Modern Language Association of America, 1992. 165 p.

34. Oriol Vinyals, Quoc V. Le, A Neural Conversational Model. URL: <https://static.googleusercontent.com/media/research.google.com/ru//pubs/archive/44925.pdf> (Дата звертання 27.03.2024).

35. Pym A. Translation and Text Transfer. Frankfurt-Main, Berlin; Bern; New York: Peter Lang, 1992. 228 p.

36. Python Class Constructors: Control Your Object Instantiation. URL: <https://realpython.com/python-class-constructor/> (Дата звертання 19.03.2024).

37. Sai Cheong Siu. ChatGPT and GPT-4 for Professional Translators: Exploring the Potential of Large Language Models in Translation. May 2023. URL: https://www.researchgate.net/publication/371080146_ChatGPT_and_GPT-4_for_Professional_Translators_Exploring_the_Potential_of_Large_Language_Models_in_Translation

38. Shuttleworth M. and Cowie M. Dictionary of translation studies. Manchester: St Jerome, 1997. 112 p.

39. Tom B. Brown, Benjamin Mann, Nick Ryder. Language Models are Few-Shot Learners. May 2020. URL: https://www.researchgate.net/publication/341724146_Language_Models_are_Few-Shot_Learners

40. Venuti L. Strategies of translation. Routledge encyclopedia of translation studies. London: Routledge, 1998. P. 240–244.

41. Visual Arts/Key Official Website, Products, Clannad. URL: <https://key.visualarts.gr.jp/product/clannad/>

42. Yoshida Kingo, Pengsom Manasisha and Hirano Yoichi. Impact of Anime and Manga on Society. URL: <https://www.u-tokai.ac.jp/uploads/sites/8/2022/09/d8c254f943b2ec15ff0ea3dbd8c364c4.pdf>

43. 鎌田 紀彦 登場から 1 年、A I の潮流から考える ChatGPT のあるべき活用法 ～ 積極的な業務プロセスへの活用が成長の鍵～ URL: https://www.dir.co.jp/report/research/capital-mkt/it/20231024_030133.pdf (Дата звертання 24.03.2024).

ДОДАТКИ:

ДОДАТОК А

Манга «CLANNAD», перша глава, оригінал тексту.

校門まで残り 200 メートルそこで立ちつくす。誰が好んであんな場所に校門を据えたのか。長い坂道が悪夢のように延びていた。

朋也：－はあ・・・

すでに 1 時間目が始まる頃だろうか登校中の生徒は見あたらない。まったく余計嫌になる。

朋也：－行くか・・・

朋也：－・・・はあ・・・

渚：－この学校は好きですか。

俺??

渚：－・・・私はとってもとっても好きです。

－いや、俺にではなかった。ひとり言だ。

渚：－でも何もかも変わらずにはいられないんです。楽しい事とかうれしい事とか。ぜんぶ・・・ぜんぶ。変わらずにはいられないんです・・・それでもこの場所が好きでいられますか。私は・・・

不器用な奴だと思った

渚：－見つければいいだけだろ

渚：－え・・・

朋也：－ええと－

朋也：－次の楽しい事とかうれしい事を見つければいいだけだろ・・・あんたのそういうのは一つだけなの？違うだろ

アホか俺は・・・何をエラソーに語ってんだか

朋也：－・・・つか、あんた、遅刻だろ・・・いいのかよ

渚：－あつ・・・つえっと・・・

朋也：－・・・何してんだ。ホラ行くぞ

渚:ーアアンパンっ

朋也:ー・・・返事かそれ・・・？

朋也:ー変なヤツ・・・

春原:ー岡崎ーっ

春原:ー学食行こーぜ学食ー

春原:ーあ、200円しか持ってないや 下級生から借りよっ。

さも前からいたようにすんな。

朋也:ー今来たばかりか。お前・・・

春原:ー何？機嫌悪い？ 仕方ないな 岡崎の分も借りてやるよっ

朋也:ーいらんわっ

アホだけど

春原陽平、俺が唯一学校で気の許せる相手だ。

春原:ーーでさ、言ってやったよ僕 謝って済むなら警察はいらないんだ
よ！！ってね

朋也:ーほー

春原:ーそしたらさ そいつー

春原:ーああっーってーな！！ どこ見てんだよっ！！

朋也:ー女だをとたんに強気だよ

棕:ーひっ ああの・・・っ

朋也:ーなんだ委員長じゃねえか。大丈夫ですか？

棕:ーははいすみません

春原:ー岡崎っ

朋也:ーなんだよ 気持ちワリーな・・・

春原:ー名案だよ岡崎

春原:ーあの女にさ医者料って言って金借りればいいんだよ！

棕:ーはあっ？でもお前・・・

朋也：－それを言うなら慰謝料な

春原：－大丈夫 大丈夫！！僕にまかせとけて！！

杏：－へえ－誰から借りるって？

春原：－だから委員長だって！！

杏：－あんたねえ！！人の妹いじめてんじゃないわよっっ！！！！

春原：－ひいいいっ

春原：－誤解ですっ！！

朋也：－後ろに杏が－って遅かったか・・・

春原：－もっと早く言いましょうねっっ！？

棕：－おお姉ちゃん！！やめってあげてっ

杏：－そう？棕に感謝する事ね・・・

春原：－ふあい・・・あ ありがとうございますまふ・・・

杏：－たくも－智也もちゃんとコイツの監視しててよね！

朋也：－おいおい・・・俺の所有物じゃないぞ ソレは

朋也：－－と やべ 席 うまっちまう

杏：－何？ 学食？ どうすんのよ陽平（コイツ）

朋也：－知らん！置いといてやれよじゃあな

杏：－あ 智也

杏：－遅刻もほどほどにしときなさいよーっ

朋也：－うるせっ

朋也：－－ったく・・・余計なお世話だっつーの

だいたい今に始まった事じゃねえだろ

朋也：－－てことはあいつもそうって事が・・・ま・・・関係ねーけど・・・

朋也：－うおっ！？

朋也：－い・・・いるし・・・っ

生徒たち：－おばちゃんこれー！！

生徒たち：－俺コーヒー

生徒たち：－やきそばあえる？

－はは・・・ありゃ一生買えねーぞ

生徒たち：－カレーパンはー？

生徒たち：－えー 売れきれ～？

朋也：－あーくそっ！！気になる！！

朋也：－あんた

朋也：－何買うんだ

渚：－はっえ・・・っと？

朋也：－だーかーらパン買うんだろ！？

朋也：－買ってきてやるって言ってんだよ！！

渚：－えっ！？・・・それな・・・ダメですっお気持ちはうれしいですが・・・見ず知らずの方にそんな事頼めませんっ

朋也：－ーいいんだよついでなんだから

見ず知らず

渚：－で・・・でもっあのっ

朋也：－いいから！いいから言えって！！見てられん！！

店員さん：－そこのふたり～今日はもうあんぱんしか残ってないよ～

朋也：－・・・ホラ見ろ

渚：－すみません・・・

でーなんでこんな状況なんだ・・・？

渚：－・・・すみませんご迷惑をおかけた上に付き合っていて・・・

朋也：－あ・・・いや・・・結局あんぱんで悪かったな・・・

渚：－そんなことありませんっあんぱん美味しいですっ

渚：－えへへっ

はむっ

・・・

朋也：－・・・なあ あんた・・・なんでひとりなんだ？

朋也：－・・・ま ひとりがすきってんなら別だけどな

渚：－この学校好きですか？

渚：－私はとってもとっても好きです。でも、何もかも変わらずにはいられないんです。楽しい事とかうれしい事とかぜんぶ・・・ぜんぶ。変わらずにはいられないん。

渚：－それでもこの場所が好きでいられますか？

それは朝にも聞いた問いだった。

渚：－ひとりがすきなわけじゃないです・・・

朋也：－・・・悪かったよ・・・

－てことはなんだ？学校が好きで、でもそれが変わってしまった。楽しかったことも。だからひとりでいるんだ こいつは

朋也：－つーが・・・変わってしまった事ってなんだよ？何の事だかわかんねえ

渚：－あ、はい・・・長い間休んでだんです 話をする人もいましたけど・・・

朋也：－－なんだ。じゃあ簡単だろ。自分から行けばいいじゃないか休んでて会いづらいつていうならさ

渚：－いえ・・・もういないんです

朋也：－－は

渚：－みんな卒業しました

朋也：－・・・あんたどんだけ休んでたの

渚：－9ヶ月です

朋也：－え・・・

一年上？

朋也：－・・・マジ！？

渚：－やっぱり・・・気を使わせちゃいますね・・・

朋也：－いや・・・今のはそういう意味じゃー・・・

年上に見えねえ・・・

朋也：－・・・なくても　そうなるわな・・・

渚：－はい・・・

朋也：－・・・作ればいいじゃないか新しい友達

渚：－でも・・・みんな受験があるからそんな雰囲気じゃなくて・・・

－何もかも変わらずにはられないんです

朋也：－・・・当然だ。時間は過ぎていくんだから

朋也：－・・・やりたかった事とかないの？何でもいい

朋也：－部活とは入れればいいじゃないか

渚：－部活・・・

渚：－一入りたいと思っていた部活なら・・・

朋也：－お、それだ。なんて部だ？

渚：－演劇部です

朋也：－じゅあ。決まりだな。放課後見学に行けよ

渚：－えっ

渚：－きー急すぎますっ

朋也：－楽しくしたいだろ？

渚：－それはしたいですけど・・・っ

－楽しかった事やりたかった事・・・か

朋也：－・・・大丈夫だって

朋也：－頑張れよ

渚：－一・・・はいっ

杏：—あ、智也。何してんの？

朋也：—なんだ杏か・・・

朋也：—予鈴鳴ってたぞ。いいのか。委員長サマ

杏：—何よ。その言い方

杏：—イーのよ。ウチのクラスは！

杏：—あんたもフラフラしてんじゃない！何してんの！？

朋也：—俺って意外とだったんだ

笑える

杏：—はあ？何ソレ

朋也：—と。そうだ。お前さ演劇部ってどこか知らねえ？

杏：—ええっ。演劇い！？本当。どーしたの？アンタ・・・！？

朋也：—うっせーな。いいから教えろよ

杏：—えっと確か・・・空き教室を使ってたって聞いたけど・・・

杏：—あ、でも、演劇部って・・・

渚：—あ、こんばんは・・・

朋也：—・・・状況わかってんのか？

渚：—え・・・

朋也：—俺 3-D の岡崎智也よろしくな

渚：—あ、はい。3-B の古河渚です。よろしくお願いします。

渚：—あの・・・岡崎さん。どういう事でしょうか・・・

朋也：—廃部したんだ。演劇部は

自分を見ているようだった。夢や希望が無くなるのは一瞬なんだ

朋也：—起きてんのか・・・？

いつからだろう。こんな日常が当たり前になったのは。母親を早くに亡くし父親とふたりで暮らしている。親父は厳しかったが普通の親子だったと思う。親父とは些細な事でよく衝突した

中三の冬・・・親父からの暴力で右肩にケガを負った。それでも俺は意地を張って病院には行かず。結果的にやっていたバスケを続けられなくなったのだった

その責任からか親父は変わった。墮落し、よそよそしくなり、俺を「くん」付で呼ぶようになった

その過程はまるきり他人になっていく過程だった

朋也：ー寝るか

今では夜中まで時間をつぶし親父が寝た頃に家に帰るー・・・いつかそれが当り前になっていた

朋也：ーあ・・・あいつ・・・古河っていったっけ・・・

ショツクだったに違いない

ー明日はちゃんと学校まで来られるのだろうか

次の日も古河はそこにいた

まるで俺を待っているかのように

ーそう感じたのは。気のせいだったろうか

朋也：ー・・・行かねえのか？

渚：ーあっいえ・・・その行きます・・・

渚：ーあんぱんっ

朋也：ーフランスパン

渚：ーなんの事かわからないです。

朋也：ーいや・・・お前が言ったんだろーか

渚：ー・・・これはおまじないみたいなものです。楽しみにしているものの名前を言って。それを励みに一日頑張るんです。わたしのオリジナルです。えへへ

ああ・・・昼の・・・ーそんな小さな楽しみしかないのだ

朋也：ーカツサンドっ！！

渚:—ひゃ・・・っ！！

朋也:—あ、古河！！カツサンドだ。そっちの方が頑張れないか？

渚:—え・・・カツサンドっていうと一番人気のパンですかっ

渚:—・・・だとしたらものすごく頑張れますっでも・・・わたしには・・・

渚:—俺がなんとかしてやる！

渚:—だから古河カツサンドにしろ

—それならその楽しみを増やせばいい

渚:—な？

古河の場合ならそれができるんだ

渚:—カツサンドっ

朋也:—よし。行くぞ

渚:—あっ・・・は、はいっ

やろうと思えば叶う事なんだ

先生:—岡崎っ！！

先生:—また遅刻か！

先生:—何回目だか。わかってんのかっ！？ああ！？

先生:—何の為学校に来てんだ！！

先生:—聞いているのか岡崎っ！！

—ただどさ。俺にだって。まだあきらめきれない思いがあるんだ

朋也:—くそっ

朋也:—どけっ。お前ら！！

朋也:—おばさんこれっ！！

朋也:—ついでだからな・・・

渚:—ありがとうございますっ

渚:—昨日・・・あれから考えました

朋也:—考えたって何を

渚：－えっと・・・わたし。演劇部を作りたいと思うんです

渚：－・・・だから。その時は岡崎さん応援してくれますか・・・？

朋也：－ー・・・ああー入部はしないからな・・・部ができるまで手伝ってやる

それも悪くないかとも思いながら

朋也：－美味いか？

渚：－えへへっ

渚：－はいっ

朋也：－何を笑えってんだ。

渚：－ものすごく頑張れそうです。

朋也：－そっか。よかったな

ДОДАТОК Б

Манга «CLANNAD», перша глава, переклад ChatGPT.

На відстані 200 метрів від шкільних воріт я стою нерухомо. Хто ж захотів поставити ворота саме в такому місці? Довга підйомна дорога виглядає як кошмарне продовження.

Томоя: - Оф...

Вже мабуть йде перший урок, і нікого з учнів на дорозі не видно. Це все ще більше мене розчаровує.

Томоя: - Піду...

Томоя: - ...Оф...

Нагіса: - Тобі подобається школа твоєї дитини?

Томоя: - Я?

Нагіса: - ...Я в неї зовсім, зовсім закохана...

Томоя: - Ні, це не про мене. Це було лише власні думки.

Нагіса: - Але ніщо не може залишитися незмінним. Нічого приємного, нічого радісного. Все. Все не може залишитися незмінним. ...Проте ти все ще можеш любити це місце. Я...

Я думав, вона неспритна...

Томоя: - Просто потрібно знайти щось приємне і радісне наступне...

Нагіса: - Е...

Томоя: - Емм... Якщо знайдеш щось приємне і радісне наступне, то все буде добре... Це не єдиний спосіб у тебе? Так?

Якась фігня... що я розповідаю?

Томоя: - ...Зрозуміло, ти просто спізнилася... Це нормально?

Нагіса: - Ах... Ма-мо-ма-ма-мовчу...

Томоя: - Що ти робиш? Давай, піди.

Нагіса: - А... Анпан...

Томоя: - ...Це відповідь?

Томоя: - Ця дівчина дивна...

Сунохара: - Окадзакі—!

Сунохара: - Давай у їдальню, швидше, у їдальню!

Сунохара: - Ох, лише 200 йен маю, треба позичити від першокурсників.

Не роби, ніби це було завжди.

Томоя: - Ти ж щойно прийшов. Що ти тут, ти...

Сунохара: - Що, натягнуто настрій? Ну, нічого не зробиш. За тебе, Окадзакі, теж позичу.

Томоя: - Не потрібно.

Хоч і дурень.

Суногара Хьохей. Єдиний, з ким я можу бути вільним у школі.

Сунохара: - Так от, я сказав йому: "Якщо ти просто вибачишся, то поліція не потрібна!" Ну, так.

Томоя: - Ого.

Сунохара: - Так він...

Сунохара: - Аха! Що ти робиш?! Куди дивишся?!

Томоя: - Як тільки дівчата відчують себе сильними.

Рьо: - О, це...

Томоя: - Ну, це ж голова комітету. Ти в порядку?

Рьо: - Та-та, пробачте.

Сунохара: - Окадзакі!

Томоя: - Що таке? Чомусь мені не зручно...

Сунохара: - Чудова ідея, Окадзакі.

Сунохара: - Треба звернутися до цієї дівчини за грошима на лікарню!

Рьо: - Емм? Але ти ж...

Томоя: - Якщо вже говорити про це, то це буде компенсація за моральну шкоду.

Сунохара: - Все буде добре, все буде добре! Довірся мені!

Кьо: - Ну-ну, а в кого ти будеш позичати?

Сунохара: - Та ти ж звертаєшся до голови комітету!!

Кьо: - Ти! Не ображай чужу сестру, чуєш?!

Сунохара: - Ой-йо-йо...

Сунохара: - Це непорозуміння!

Томоя: - Аньо була позаду... Чи я так пізно помітив...

Сунохара: - Треба було швидше сказати, так?!

Рьо: - Старша сестричко! Прохання, зупиніть його.

Кьо: - Так? Згадати Муйку і дякувати їй...

Сунохара: - С-сори... дякую...

Кьо: - Дякую. Томоє, ти також тримай око на нього, гаразд?

Томоя: - Емм, він не мій власник, звісно.

Томоя: - Ну що, пора на місце.

Кьо: - Що? Обід? Що робитимемо з ним?

Томоя: - Я не знаю! Просто залиш його. До побачення.

Кьо: - Томоє.

Кьо: - Так? Не спізнюйся більше, добре?

Томоя: - Набридло...

Томоя: - Це зайве втручання.

Томоя: - Взагалі-то це не новина.

Томоя: - ...Що це означає. Ну, якщо він такий, то...

Томоя: - Ого?! Е... є... Є!

Школярі біля прилавку буфета: - Бабцю, це!

Школярі біля прилавку буфета: - Каву, будь ласка.

Школярі біля прилавку буфета: - Йакісь якийсь шмаття собі приготувати?

Таке я не куплю ніколи.

Школярі біля прилавку буфета: - А карі-пан?

Школярі біля прилавку буфета: - Ем, все розпродано?

Звичайно, цікаво!

Томоя: - Ти там.

Томоя: - Що купуєш?

Нагіса: - Е... е?

Томоя: - Як я кажу – хліб. Ти ж маєш купити!

Томоя: - Я ж казав, що куплю!

Нагіса: - Е?! ...Але це... Не можу...

Нагіса: - Я вдячна за вашу увагу, але...

Нагіса: - Я не можу просити таке від незнайомців.

Томоя: - ...Добре, я заберу. Просто так.

Незнайомці...

Нагіса:- Але...

Нагіса: - Емм...

Нагіса: - Вибач, але...

Продавець: - Продавче! Там двоє! Тут лише анпани залишилися!

Томоя: - ...Подивись, що ти зробила.

Нагіса: - Вибачте...

Нагіса: - Чому таке відчуття...?

Нагіса: - ...Вибачте, що надокучила вам і змусила зі мною бавитися...

Томоя: - А, ні, це...

Нагіса: - ...Але, насправді, анпан був смачний!

Нагіса: - Ехе...

Хрум...

Томоя: - ...Слухай, ти...

Томоя: - Чому ти сама?

Томоя: - ...Хоча, якщо ти на це налаштована, то інше

Нагіса: - Чи подобається тобі ця школа?

Нагіса: - Я дуже-дуже люблю цей містя

Нагіса: - Але нічого не може залишатися незмінним. Нічого веселого чи радісного. Усе...Усе не може залишатися незмінним.

Нагіса: - А все ж, ти все ще любиш це місце?

Це було питання, яке вона ставила щоранку...

Нагіса: - Не те, що я люблю бути самотньою...

Томоя: - ...Пробач, це була помилка...

Отже, що ти маєш на увазі? Ти любила школу. Але щось змінилося. Навіть приємні моменти...Тому я залишаюся сама. Це так...

Томоя: - Що ти маєш на увазі, що змінилося? Не розумію, про що йдеться.

Нагіса: - О, так... Так, я довго відсутня. Хоча були люди, з якими можна було поговорити...

Томоя: - От і все. Просто йди і поговори з ними. Якщо кажеш, що важко підійти до них через свою відсутність.

Нагіса: - Ні, вони вже не тут.

Томоя: - Що...

Нагіса: - Усі вже закінчили школу.

Томоя: - ...Ти...Яка у тебе відсутність?

Нагіса: - -9 місяців.

Томоя: - Е...

Старша за тебе?

Томоя: - ...Серйозно?!

Нагіса: - Знову ж таки... ти хвилюєшся за мене...

Томоя: - Уу...Ні... Тут інше було моє мислення...

Вона не виглядає старше...

Томоя: - Та... навіть якби і не було...

Нагіса: - Так...

Томоя: - Тоді... просто знайди нових друзів.

Нагіса: - Але... всі зайняті підготовкою до вступних іспитів, тому атмосфера не така...

Все змінюється...

Томоя: - ...Звичайно. Час йде вперед.

Томоя: - ...Ти нічого не хотіла робити? Будь-що?

Томоя: - Якщо хочеш, можеш приєднатися до клубу.

Нагіса: - Клуб...

Нагіса: - ...Якщо це той клуб, про який я думала...

Томоя: - О, це добре. А це за клуб?

Нагіса: - Театральний.

Томоя: - Добре, тоді це вирішено. Після школи піди на огляд.

Нагіса: - Е-е...

Нагіса: - Ти... занадто раптово...

Томоя: - Ти хочеш розважитися, чи не так?

Нагіса: - Так, але...Я хочу робити приємні речі... чи не так?

Томоя: - ...Все буде добре.

Томоя: - Ти зможеш.

Нагіса: - ...Так.

Кьо: - Ой, Томоя. Що ти тут робиш?

Томоя: - Ой, це щось, Аньо?

Томоя: - Дзвонив дзвінок. Це не докучає тобі, Председниця?

Кьо: - Що за спосіб говорити...

Кьо: - Нормально все, в нашому класі!

Кьо: - Ти також мандруєш?

Кьо: - Що ти тут робиш?

Томоя: - Виявляється, я здатний на це.

Томоя: - Дивно.

Кьо: - Що? Що це за...

Томоя: - ...Отож, я так подумав. Ти знаєш, де є театральний гурток?

Кьо: - Е? Театр?! Правда? Що трапилося, Томоя...?!

Томоя: - Ти така балакуча. Просто скажи мені.

Кьо: - Е-мм, я думаю... чула, що вони користуються вільним класом...

Кьо: - Але, театральний гурток...

Нагіса: - Привіт...

Томоя: - ...Ти розумієш ситуацію?

Нагіса: - Е...

Томоя: - Я Томоя Окадзакі з 3-Д. Радий познайомитись.

Нагіса: - Я Нагіса Фурукава з 3-Б. Дуже приємно.

Нагіса: - Але... Що це за справа, Окадзакі-сан...?

Нагіса: - Театральний гурток розформували. Це було, мовляв, як бачив себе. Мрії та надії зникають миттєво.

Томоя: - Ти прокинувся...?

З якого часу це сталося? Коли такий розплід став нормою. Мати померла рано, і я жив з батьком. Батько був суворим, але ми були нормальною сім'єю, я так вважав. Ми часто сварилися з дрібниць.

Взимку в 9 класі... Я поранив плече від батьківського насильства. Але я не пішов до лікаря, замість цього я ставав на своїй позиції. Я не зміг продовжити грати у баскетбол через це.

Чи через відповідальність, батько змінився. Він став безталанним, дистанційним і почав звертатися до мене "кун". Цей процес був повністю чужим.

Томоя: - Спати.

Тепер я проводжу час до пізньої ночі і приходжу додому, коли батько спить... І, схоже, це стало нормою.

Отже...

Томоя: - Той... звали її Фуркава... Чи не так?

Вона була впевнена, що завтра вона прийде до школи?

Наступного дня Фуркава знову була там.

Майже ніби чекала на мене.

Чи це було лише моє відчуття?

Томоя: - ...Ти не йдеш?

Нагіса: - О, ні, я... піду...

Нагіса: - Анпан.

Томоя: - Французький батон.

Нагіса: - Я не розумію...

Томоя: - Ні, то ж ти сказала.

Нагіса: - ...Це щось на кшталт заклинання. Говориш назву того, на що чекаєш і що надихає тебе на працю протягом дня. Це моя оригінальна ідея. Е-хе-хе.

Оо, обід...

Вона має лише такі маленькі радощі.

Томоя: - Катсудон!

Нагіса: - Га...!

Томоя: - О, Фуркава! Ось катсудон. Може, це тебе підбадьорить?

Нагіса: - Е-е, катсудон найпопулярніший?

Нагіса: - Якщо так, то я підбадьорююсь дуже сильно!

Нагіса: - Але я...

Томоя: - Я допоможу тобі!

Томоя: - Тому вибери катсудон.

Тоді ти зможеш більше радіти.

Нагіса: - Що?

Для Фуркави це можливо.

Нагіса: - Катсудон.

Томоя: - Окей!

Томоя: - Добре, підемо.

Нагіса: - О, та-а-ак...

Якщо ви зможете уявити, то зможете здійснити.

Вчитель: - Окадзакі!

Вчитель: - Знову запізнився! Ти усвідомлюєш, скільки це разів вже було? Ти збирався йти взагалі?

Вчитель: - Чую, Окадзакі!

Але...У мене все ще є надія, на яку я не можу забути.

Томоя: - Куштувати!

Томоя: - Вибачте, що втрутився...

Нагіса: - З вчорашнього... я подумала...

Томоя: - Що ти подумала?

Нагіса: - Я б... хочу заснувати театральний гурток.

Нагіса: - Тому, коли настане час...

Нагіса: - Окадзакі, ти підтримаєш мене...?

Почавши діяти позитивно.

Томоя: - Ага...

Томоя: - Хоч і не вступаю в гурток...

Томоя: - Я допоможу до того моменту, поки він не з'явиться.

Може, це й не так погано, як здається.

Томоя: - Смачного?

Е-хе-хе.

За що смієшся?

Нагіса: - Так, дуже допоможе.

Томоя: - От і добре.

ДОДАТОК В

Манга «CLANNAD», перша глава, наш варіант перекладу.

До шкільних воріт залишилося 200 метрів, і я стою тут, немов зачарований. Хто ж захотів поставити ворота саме в такому місці? Довгий схил простягався ніби жахливий сон.

Томоя: - Ехх...

Вже, мабуть, перший урок почався, і жодного учня на дорозі не видно. І це ще більше дратує.

Томоя: - Ну піду чи що...

Томоя: - Що...

Нагіса: - Чи подобається тобі ця школа?

Мені?

Нагіса: - ...Мені дуже-дуже подобається.

Ні, це вона не до мене. Просто говорить сама з собою.

Нагіса: - Але ніщо не може залишитися незмінним. Усі веселощі та радощі... все це. ...Все це не може лишатися незмінним. ...Та все ж, чи можеш ти залишатися закоханим у це місце? Я...

Якісь дурниці.

Томоя: - А якщо, проста знайти...

Нагіса: - Що?

Томоя: - Ну, а якщо просто знайти щось інше веселе та радісне. Хіба для тебе існує тільки одна така річ?

Я що, дурень? Що я взагалі тут балакаю...

Томоя: - Крім того, ти наче запізнюєшся ... Тобі все одно?

Нагіса: - А... ну... це...

Томоя: - Що ти робиш? Пішли вже.

Нагіса: - А... Анпан...

Томоя: - ...Це відповідь чи що?

Томоя: - Дивна вона...

Сунохара: - Окадзакі—!

Сунохара: - На обід! Пішли на обід!

Сунохара: - От лихо, у мене з собою тільки 200 йєн. Тоді, ай да запозичимо у молодших.

Не роби вигляд, ніби ти тут раніше був.

Томоя: - Ти ж тільки щойно прийшов. Дурень, чи що..

Сунохара: - Що, настроїй поганий? Ну, нічого страшного. Позичу і твою частину також.

Томоя: - Не треба.

Він дурень але ж ...

Йохей Сунохара. Єдиний на всю школу, кому я можу довіритися.

Сунохара: - І так, я сказав: якщо ти вибачишся, то поліції не потрібно! Ось так.

Томоя: - Угу.

Сунохара: - І от, якщо...

Сунохара: - Ай, куди дивишся?!

Томоя: - Як тільки жінка, так відразу на хвіст піднявся.

Рьо: - Ой. Я, це...

Томоя: - Ого, це ж наче староста класу? Ти як, все добре?

Рьо: - Та-так, вибачте...

Сунохара: - Окадзакі!

Томоя: - Чого тобі? Не чіпляйся до мене....

Сунохара: - Э геніальна ідея, Окадзакі.

Сунохара: - Треба просто випросити у неї гроші, як медичну допомогу!

Рьо: - Гаа?! Але ти ж...

Томоя: - Якщо вже говорити про це, то скоріш на відшкодування за моральні страждання.

Сунохара: - Все буде добре, все буде добре!! Довірся мені!

Кьо: - Ось як, і у кого кажеш, випрошуватимеш?

Сунохара: - Так у старости ж.

Кьо: - Ти! Не ображай чужу сестру, чуєш?!

Сунохара: - Ой-йо-йо...

Сунохара: - Це непорозуміння!

Томоя: - Кьо, позаду... Чи я так пізно помітив...

Сунохара: - А раніше сказати не міг?!

Рьо: - Сестро! Перестань!

Кьо: - Ось як? Подякуй Рьо...

Сунохара: - Дя..дякую...

Кьо: - Боже, Томоя, ти також не зводь з нього очей, гаразд?

Томоя: - Ей-ей, *Оце* взагалі-то не моя річ.

Томоя: - Так... Чорт, місця ж займають.

Кьо: - Ти про що? Про їдальню? А, що з *оцим* робити?

Томоя: - І гадки не маю! Залиш його. Бувай!

Кьо: - А, Томоя...

Кьо: - Не спізнюйся більше!

Томоя: - Набридла вже!

Томоя: -Боже...Ця її надмірна турбота...

Томоя: - А взагалі-то, вона це не вперше робить...

Томоя: ...а коли так подумати...та дівчина теж...Але це, мабуть, не важли...

Томоя: - Чого?!

Томоя: - Вона тут...

Школярі біля прилавку буфета: - Тітонька, мені оце!

Школярі біля прилавку буфета: - Я візьму каву!

Школярі біля прилавку буфета: - Які-соба є?

Ой-йо...Схоже, все вже розібрали...

Школярі біля прилавку буфета: - А каре-пан є?

Школярі біля прилавку буфета: - Е, всі вже продані?

Ах, чорт! Не можу на це дивитись!!

Томоя: - Агов, ти там.

Томоя: - Що купити?

Нагіса: - Е...?

Томоя: - Я ТЕБЕ ПИТАЮ, хліб купити?!

Томоя: - Я кажу, що куплю тобі!!

Нагіса: - Е?! ...Але...Так, не можна...

Нагіса: - Я вдячна тобі за пропозицію, але...Я не можу просити про таке незнайомця.

Томоя: - Ну, усе гаразд. Це так, дрібниця.

Незнайомця...

Нагіса: - А...але ж...

Нагіса: - Вибач, але...

Томоя: - Та усе добре!

Томоя: - Просто скажи все, що купити!! Бо я не можу на це дивитися!

Продавець: - Ви двоє! На сьогодні лишився тільки Анпан!

Томоя: - Подивись, що ти наробила!

Нагіса: - Вибач...

Отож...Як так вийшло...?

Нагіса: - Вибач, що надокучила тобі і змусила складати мені компанію...

Томоя: - А...та нічого...

Томоя: - У цілом, Анпан був і не такий то і поганий...

Нагіса: - А ось я так не думаю. Анпан дуже смачний!

Нагіса: - Хі-хі...

Хрум...

Томоя: - Емм, слухай...

Томоя: - Чому ти сама?

Томоя: - Якщо тобі подобається бути самій, то це одне, але ж...

Нагіса: - Чи подобається тобі ця школа?

Нагіса: - Мені дуже-дуже подобається.

Нагіса: - Але ніщо не може залишитися незмінним. Усі веселощі та радощі... все це. Все це не може лишатися незмінним.

Нагіса: - Та все ж, чи можеш ти залишатися закоханим у це місце? Я...

Це було питання, яке вона спитала сьогодні зранку...

Нагіса: - Я би не сказала, що я люблю бути самотньою

Томоя: - Вибач...

Отже, що вона має на увазі? Вона любила школу, але все змінилося. І веселі моменти також... Тому вона і залишилась сама.

Томоя: - Ти кажеш, що змінилось, але що саме? Я не розумію, про що ти.

Нагіса: - А, ну... Я була довго відсутня. Хоча і були люди, з якими я говорила...

Томоя: - Отже, це просто. Пішла б до них сама. І сказала б, що мов тобі не зручно з ними бачитися через, що багато пропустила.

Нагіса: - Ні... їх вже немає...

Томоя: - Що?

Нагіса: - Вони всі вже закінчили школу.

Томоя: - Ти...Скільки пропустила?

Нагіса: - Дев'ять місяців.

Томоя: - Е...

Вона старше за мене?

Томоя: - Серйозно?!

Нагіса: - Все ж таки... я тобі докучаю.

Томоя: - Ох...Ні... Це не те, що я мав на увазі...

Вона не виглядає старше...

Томоя: - Ну, нічого, таке буває...

Нагіса: - Угу...

Томоя: - Тоді... просто знайди нових друзів.

Нагіса: - Але... всі зайняті підготовкою до вступних іспитів, тому не час шукати друзів...

Ніщо не може залишитися незмінним

Томоя: - Це зрозуміло. Час йде вперед.

Томоя: - Є таке що б ти хотіла зробити? Будь-що.

Томоя: - Може приєднатися до якогось грудка?

Нагіса: - Гурток...

Нагіса: - Я би хотіла приєднатися до клубу...

Томоя: - О, це добре. А це за клуб?

Нагіса: - Театральний.

Томоя: - Ну, й порішили. Після занять йди подивись.

Нагіса: - Е?!

Нагіса: - Та... так зразу...

Томоя: - Ти хочеш веселощів?

Нагіса: - Так, я хочу, але...

Те, подобається, те хочеться робити...

Томоя: - Все буде добре.

Томоя: - У тебе вийде!

Нагіса: - Так.

Кьо: - Ой, Томоя. Що робиш?

Томоя: - О, це ти, Кьо.

Томоя: - Ти чула дзвінок? Чого гуляєш, пані староста?

Кьо: - Що за манери?

Кьо: - Тут мій клас, тож все добре!

Кьо: - Ти і сам не вештайся! Що ти в загалі робиш?!

Томоя: - Виявляється, я можу бути чудовим слухачем.

Це навіть смішно.

Кьо: Що? Що верзеш?

Томоя: - А, точно. Ти не знаєш, де знаходиться театральний гурток?

Кьо: - Е? Театральний?! Я серйозно, що сталося з тобою...?!

Томоя: - Замовки, нічого такого. Просто скажи мені.

Кьо: - Е-мм, якщо я правильно пам'ятаю то...

Кьо: - Я чула, що вони користувалися вільною класною кімнатою, але...

Кьо: - Але, театральний гурток...

Нагіса: - Вечір добрий...

Томоя: - Тепер ти зрозуміла?

Нагіса: - Е...

Томоя: - Я - Томоя Оказакі з класу 3-D, будем знайомі.

Нагіса: - Я - Нагіса Фуркава з класу 3-В. Приємно познайомитися.

Нагіса: - Але, Окадзакі, що це означає?

Нагіса: - Театральний гурток...розпущено.

Я дивися на неї, наче у дзеркало. У мить втрати мрій та надії.

Томоя: - Він прокинувся...?

Цікава коли це почалося? Коли цей рутинний день став нормою? Мати померла, коли я був ще малий, і я жив лише з батьком. Батько був суворим, але, мабуть, ми були звичайною сім'єю. Ми часто сварилися через дрібниці.

Узимку восьмого класу... я пошкодив праве плече під час бійки з батьком. Тим не менш, я був впертий і не пішов до лікарні. І в результаті я більше не міг грати у баскетбол, хоча це й було моєю пристрастю.

Можливо, через це батько змінився. Він занепав, став відштовхувати мене і почав звертатися до мене "ти".

І в пороцесі ми стали один для одного для чужими.

Томоя: - Піду ка я сапати.

Тепер я чекаю до пізньої ночі, поки батько піде спати, і тільки тоді повертаюся додому... Це стало звичайним.

Томоя: - Вона... Фуркава, наче так?

Я впевнений, що це було для неї шокуєче...

Чи прийде вона завтра до школи?

Наступного дня Фуркава знову була там.

Мов би чекала саме на мене.

Можливо, це було лише моєю уявою.

Томоя: - Ти... не йдеш?

Нагіса: - А, ні... Я піду...

Нагіса: - Анпан...

Томоя: - Французький хліб.

Нагіса: - Я не розумію, про що ти.

Томоя: - Ну... це ж ти почала.

Нагіса: - Це як спеціальне заклинання. Я називаю те що приносить мені радість, щоб надихнути себе на працю протягом дня. Це моя оригінальна ідея. Ехе-хе.

В той день також...

І вона має лише такі маленькі радощі.

Томоя: - Катсусандо!

Нагіса: - Га!

Томоя: - Послухай, Фуркава! Хіба не краще працювати за ради Катсусандо?

Нагіса: - Ти говориш про най популярніший хліб?

Нагіса: - За для нього я би змогла працювати...Але для мене це...

Томоя: - Я щось придумую!

Томоя: - Так що обери Катсусандо, Фуркава.

Тоді ти зможеш більше радіти.

Нагіса: - Ось як?

Для Фуркави це можливо.

Нагіса: - Катсусандо.

Томоя: - Прекрасно!

Томоя: - Давай, йдемо.

Нагіса: - А... так.

Можливо все, якщо цього прагнути.

Вчитель: - Оказакі!

Вчитель: - Ти знову запізнився! Ти хоч розумієш, в котрий це вже раз?

Вчитель: - Навіщо ти ходиш до школи?

Вчитель: - Ти мене чуєш, Оказакі?

Тому що... Навіть у мене все ще є почуття, від яких я не можу відмовитися.

Томоя: - Чорт...

Томоя: - Звідки ви тут?!!

Томоя: - Тітонька, мені оце!

Томоя: - Ось, тримай.

Нагіса: - Дуже дякую.

Нагіса: - Я подумала після того, що сталося вчора.

Томоя: - І що ти подумала?

Нагіса: - Я... хочу створити театральний гурток.

Нагіса: - Тому...Ти зможеш допомогти мені, Оказакі?

Можливо, це не так погано, як я думав.

Томоя: - Ну...Я не приєднаюся до гуртка...Але я допоможу з його створенням.

Томоя: - Смачно?

Нагіса: - Так.

Нагіса: - Ехе-хе.

Томоя: - Чого ти смієшся?

Нагіса: - Я буду дуже багато працювати.

Томоя: - Ну і добре.