

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

«Проблематика та особливості перекладу українською корейських вебтунів» (на основі “SSS 급 죽어야 사는 헌터”, “백작가의 망나니가 되었다”, “두 번 사는 랭커”, “이번생은 가주가 되겠습니다”)

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



Мілейко Мілени Ігорівни

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

Рецензент:
асист. Андріанов Д.В.

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

КИЇВ -2023

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ВЕБТУНИ, ЇХ ІСТОРИЯ ТА РОЗВИТОК	7
1.1 Історія вебтунів та їх розвиток.....	7
1.2 Вебтун як медійна форма.....	14
Висновки до першого розділу	18
РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ТА ПОРІВНЯННЯ ПЕРЕКЛАДІВ КОРЕЙСЬКИХ ВЕБТУНІВ НА РІЗНІ МОВИ	21
1.1 Аналіз перекладів на різні мови, особливості та складнощі під час перекладу.....	21
1.2 Порівняння перекладів за допомогою якісних та кількісних методів.....	25
Висновки до другого розділу	28
РОЗДІЛ 3. ОНОМАТОПЕЇЧНА ЛЕКСИКА У ВЕБТУНАХ, АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДІВ ВЕБТУНІВ УКРАЇНСЬКОЮ	30
1.1 Ономатопеїчна лексика у вебтунах.....	30
1.2 Аналіз конкретних прикладів перекладу українською корейських вебтунів.....	36
Висновки до третього розділу	45
ВИСНОВКИ	47
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	51

ВСТУП

Актуальність. Веб-комікси тривалий час були популярним засобом розваг для молоді. Разом з тим, сьогодні вони стали невід'ємною частиною міжкультурної комунікації, оскільки величезна частина населення проводить більшу частину часу в інтернеті, де спілкування практично завжди включає обмін невербальною інформацією, в тому числі інтернет-мемами. У зв'язку зі зростанням популярності вебтунів українські читачі проявляють все більший інтерес до корейських вебтунів.

Однак, переклад вебтунів з корейської на українську мову є складним процесом, оскільки він вимагає врахування багатьох особливостей.

По-перше, корейська мова суттєво відрізняється у відмінюванні слів, використанні формальних та неформальних виразів, а також у структурі речень порівняно з українською мовою. Врахування цих особливостей є необхідним для забезпечення точного та зрозумілого перекладу.

По-друге, культурний контекст має велике значення при перекладі вебтунів. Корейська культура має свої особливості, які впливають на сприйняття інформації та вираз думок. Українські користувачі повинні мати можливість отримати адекватне та вірне розуміння корейського контенту, що потребує глибокого розуміння обох культур.

Переклад вебтунів також пов'язаний з проблематикою локалізації, що означає адаптацію контенту до конкретної мови та культури. Це включає переклад не лише текстового змісту, а й інтерфейсу, кнопок, меню, дат, валют, одиниць вимірювання тощо. Врахування культурних особливостей та вимог цільової аудиторії важливо для забезпечення зручності й зрозумілості вебтунів українським користувачам.

Актуальність дослідження даної теми полягає в наявності деяких проблем, з якими стикаються перекладачі під час перекладу корейських вебтунів. Деякі з цих проблем включають адаптацію вебтунів до специфіки української мови, вибір найточніших еквівалентів, слів і виразів, збереження стилю та інтонації

оригінального контенту, а також врахування технічних вимог та обмежень під час перекладу.

Дослідження цієї проблематики може мати *практичне значення* для перекладачів, локалізаційних агентств, розробників вебтунів та компаній, які працюють у галузі міжнародного контенту. Результати такої роботи можуть сприяти поліпшенню якості перекладу, забезпеченню точності й зрозумілості контенту для українських користувачів та покращенню комунікації між корейською та українською культурами.

Метою даної дипломної роботи є дослідження проблематики та особливостей перекладу українською корейських вебтунів, зокрема з урахуванням культурних та мовних відмінностей між Кореєю та Україною.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких *завдань*:

- дослідити історію вебтунів та їх відповідні структурні особливості;
- порівняти їх переклади на різні мови;
- визначити особливості та складнощі під час перекладу;
- розглянути та проаналізувати приклади практичного перекладу вебтунів українською мовою;
- дослідити оноματοпеїчну лексику у корейських веб-коміксах.

Об'єкт дослідження: корейські вебтуни.

Предмет дипломної роботи: проблематика та особливості перекладу вебтунів українською мовою.

Матеріалом дослідження слугує 4 вебтуни.

Методологічна основа дослідження. У відповідності до цілей дослідження, аналіз фактичного матеріалу в дипломній роботі передбачав використання наступних методів: метод суцільної вибірки, що використовувався для пошуку фактичного матеріалу з наукових статей, вебтунів, підручників з теорії перекладу, довідкової літератури про корейську мову та культуру; метод, що використовується для системного дослідження мови та культури, зокрема розуміння мови як засобу передачі різноманітних культурних цінностей; структурний метод, який використовувався у формі методики компонентного

аналізу ономапопеїчної лексики, який передбачав розкладання значення на найдрібніші складові частини семантичного змісту; функціональний метод, завдяки якому ми виявили особливості функціонування ономапопеїчної лексики в сучасній корейській мові; контекстуальний метод, який був застосований для встановлення особливостей функціонування лексики в різних жанрах вебтунів.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Одно із перших досліджень, що стосується перекладу вебтунів та коміксів, було здійснено Федеріком Занеттіном у його статті «Комікси в перекладі: Огляд» [67]. У цій статті автор звертає увагу на труднощі, які виникають при перекладі коміксів з однієї мови на іншу, та пропонує ряд рішень для їх вирішення.

Дослідження, яке було проведено Лім Сонге у праці «Переклад корейських коміксів і анімації: дослідження можливостей транскультурної комунікації» [60], виявило, що при перекладі корейських вебтунів на англійську мову необхідно приділяти особливу увагу до мовленнєвих засобів та виразів, які відображають національну культуру та традиції.

У цьому дослідженні також було зазначено, що при перекладі з однієї мови на іншу перекладачі повинні бути ознайомлені з культурними особливостями обох мов для забезпечення максимального відтворення контексту та смислу оригінального тексту. Це свідчить про те, що перекладач повинен розуміти мову оригіналу настільки, щоб міг зрозуміти усі культурні відтінки та підтексти, які будуть присутні в тексті оригіналу для їх відтворення у перекладі.

Ван Цінлінь провела дослідження [65], яке визначало якість перекладу корейських вебтунів на китайську мову. Дослідниця прийшла до подібного Лім Сонге висновку. Хоча корейська та китайська культури мають у собі багато спільних речей, перекладачі можуть зустріти багато труднощів при відтворенні відмінностей, які можуть зрозуміти тільки носії цієї мови.

Дослідженням ономапопеїчної лексики займалися такі видатні науковці, як Р.О. Якобсон [11], О.І. Бодуен де Куртене [2], О. Єсперсен [14], Ф. де Сосюр [10], О.І. Кобелянська [3; 4], Г.Г. Білфельдт [12], Д. Боранич [13] та В.В. Левицький [5; 6; 7; 8].

Ономатопея також активно розглядалася корейськими лінгвістами: Кім Хонг Пом [26], Чє Ван [45; 46; 47; 48; 49; 50; 51; 52], Джо Чанг Кю [41; 42; 43], Пак Тонг Кин [25; 26; 27; 28; 29; 30; 31; 32; 33], Кім Йонг Сок [16], Кім Чунг Соп [20; 21; 22; 23] та Лі Йонг Кіль [38; 39; 40].

У сучасній корейстиці ономатопеїчна лексика розглядається в межах поняття звуконаслідувальних слів [18, с.179].

Такого типу лексика, має велике значення в корейській мові, проте досі не отримала детального вивчення в рамках корейського мовознавства. Проте відомості, представлені з цього питання у працях деяких лінгвістів, досить спірні й не можуть заповнити відсутність спеціального дослідження ономатопеїчної лексики. У корейському мовознавстві зазначена група лексичних одиниць не піддавалася спеціальному дослідженню, проте деякі її особливості вже були відзначені й раніше висвітлювались у роботах корейських мовознавців [21; 20; 44; 49].

РОЗДІЛ 1. ВЕБТУНИ, ЇХ ІСТОРІЯ ТА РОЗВИТОК

1.1 Історія вебтунів та їх розвиток

У ХХІ ст. художники манхви (корейських коміксів) почали активно застосовувати інформаційні технології та можливості інтернету. У Південній Кореї з'явилися веб-комікси - webtoons, новий формат манхви, що підтримується веб-сайтами та мобільними додатками. Webtoon (термін утворений шляхом поєднання слів «веб» (англ. web) і «мультфільм» (англ. cartoon)) і відображає формат цих коміксів. Вони відрізнялися від сканованої версії друкованих видань манхви рядом особливостей.

Більшість вебтунів складаються з вертикальної стрічки, в якій панелі коміксу розміщені послідовно зверху вниз. Така орієнтація вебтуну сприяє його зручному читанню на мобільних телефонах, оскільки вміст можна прокручувати вертикально. Крім того, вертикальна прокрутка вебтунів дозволяє створювати комікси, що переносять читача у світ короткометражного фільму, завдяки використанню додаткового тексту і графіки на поділах, розтягуванню панелей або скороченню відстані між ними тощо. Такі комікси найчастіше малюють у кольорі, а не чорно-білими, оскільки вони рідко публікуються у друкованому форматі [53].

Індустрія webtoons з'явилася як новий жанр у корейській культурі через збільшення числа інтернет-користувачів. Лише 25 років тому мало хто передбачав, що індустрія веб-коміксів настільки зросте. Це пояснюється тим, що ринок журналів манхви та книг, що представляють опубліковані вебтуни, був все ще сильним, а Інтернет-середовище, яке є основою корейських вебтунів, було бідним, тому читацька аудиторія була дуже малою. Бізнес веб-коміксів почався серйозно на початку 2000-х років, коли поширення високошвидкісного Інтернету дещо закінчилося, оскільки сайти-портали збільшили свої інвестиції у вебтуни. Однак ще до цього існував веб-комікс у примітивному вигляді. Це так званий вебтун 0-го покоління. Перші твори більш-менш подібні до вебтунів сьогодення були створені у кінці 1990 року. Цей період і називається нульове покоління вебтунів [71].

Через те, що публікування у журналах на той час обходилося дорого, автори почали тренд публікування своїх історій на власних сторінках. Сайти, що в той час публікували такі твори є N4 та Comics Today. На цих сайтах публікувалися комікси, які були за розміром приблизно у половину сторінки звичайного коміксу. Вони були пристосовані до екранів комп'ютерів та мали горизонтальний вид пролистування. Прикладом можна назвати такі вебтуни: «FEEL 100 %» невідомого автора та «블루 스테이션» автора Кім Джи Вон, яка здобула популярність завдяки манхві «고교 4년생». Якщо подивитися на стиль малювання, колір і шрифт літер, можна побачити, що він досить грубий на відміну від сучасних вебтунів, але слід враховувати, що робоче середовище було зовсім іншим, ніж зараз, коли рідкокристалічні планшети широко поширені. Фактично, у той час дуже мало ілюстраторів виконували цифрову роботу за допомогою Macintosh, Photoshop або планшетів. Дивлячись на діагональні лінії та вираження кольорів, важко повірити, що це намалювали такі популярні карикатуристи, як Кім Джи Вон або Лі Чжин Джу, стиль малюнку простий, а деякі з них ніби зафарбовані мишкою. Вебтуни, які на той час періодично публікувалися в PC 통신, отримали ще одну можливість для зростання завдяки поширенню ADSL (технологія широкосмугового доступу, яка забезпечує передачу швидкісного цифрового сигналу звичайною аналоговою телефонною лінією, та дозволяє одночасно користуватися телефоном і Інтернетом) [54] наприкінці 1999 року та стали поживною речовиною для створення системи вебтунів першого покоління.

Вебтуни першого покоління зародилися в Кореї у 2000 році, коли Chollian Webtoon запусив платформу для онлайн-коміксів. Хоча деякі науковці такі як Джин Таль Йон стверджують, що до першого покоління слід відносити період кінця 1990-х років [58].

Платформа Chollian Webtoon наповнювалася тими самими сканами друкованих коміксів, які зовсім не були схожі на нинішні вебтуни. На той час виникли комікси з нелінійним розповіданням. Незважаючи на сильну відмінність від сучасних історій, вони закріпили за собою тенденцію до вертикальних

прокруток під час читання зі смартфона та комп'ютера для наступних поколінь цифрових історій у картинках.

Початком вебтунів вважається веб-комікс *스노우캣* (з кор. «Сніжний кіт») автора Квон Юн Джу, який випускався з 1998 року. Хоча «Сніжний кіт» був серіалізований в Інтернеті, це сталося тому, що він створив новий формат, який відхилявся від типової структури коміксів того часу.

Прикладом вебтунів тих років також можуть бути: *스노우캣* (з кор. «Сніжний кіт») автора Квон Юн Джу, *파페포포 메모리즈* (з кор. «Спогади Папе і Попо») автора Сім Син Хьон та *마린블루스* (з кор. «Морський блюз») автора Чон Чхоль Йон.

Вебтуни першого покоління випускалися у спортивних газетах. Спортивні газети процвітали до кінця 1990-х років, а потім продажі впали, оскільки Інтернет став популярним. З метою залучення інтернет-трафіку та молодих читачів серійно публікувалися вебтуни, орієнтовані на молодь.

Зокрема, випускався *시민쾌걸* автора Кім Джин Те, який виходив у *스포츠투데이* протягом приблизно 5 років з 1999 року та *아색기가* автора Ян Йонг Суна, який публікувався у *일간스포츠* з 2001 року. З цього часу почала вкорінюватися концепція регулярної серіалізації вебтунів.

З 2003 року почалося друге покоління вебтунів. У світі веб-коміксів з'являється Daum. Коли Daum відкрив сервіс "Daum Webtoon" у 2003 році, ера вебтунів почалася всерйоз. Початок 2000-х був часом, коли сайти-портали зростали. У той час *야후코리아* та Daum боролися між собою за популярність, але Daum випередив *야후코리아* сервісом *한메일* та піднявся на вершину списку вебтун-порталів.

У 2003 році, коли *순정만화* (з кор. «Історія кохання») Кан Пхуля стала величезним хітом, Daum відкрив потенціал вебтунів. Замість формату вебтуну *옴니버스*, який містить лише один епізод і кінець, *순정만화* використав формат розповіді, який відрізає одну історію та продовжує епізод за епізодом.

Раніше формат **유희버스** був хітом. Однак було доведено, що повнометражні веб-комікси можуть бути успішними з **«순정만화»**.

Найбільші південнокорейські сайти Kakao (Kakao Webtoon, 2003 р.) [59] та Naver (Naver Webtoon, 2004 р.) [70] запустили вебтун-портали, що сприяло зростанню числа читачів вебтунів за рахунок розширення молодіжної аудиторії. Вищезгадані сайти заохочують регулярні публікації вебтунів як любителів, так і професійних художників манхви.

У цьому поколінні вебтунів багато авторів починають публікацію своїх творів на цих мережах через їх зручність та можливості заробити невеликий дохід. У вебтунах того часу простежується зародження тенденції до довгих стрічок з панелями (окрема картинка на сторінці вебтуну, всередині панелі знаходиться малюнок та текст), що дає можливість занурювати читачів в інші світи подібне явище постає при перегляді фільмів та керувати часом шляхом використання додаткового тексту і графіки на поділах, розтягнення панелей або зменшення відстані між ними тощо [69; 53].

У 2004 році битви за трафік порталів були запеклими. Naver, Daum, 네이트, 야후코리아, Emras і Paran сильно конкурували між собою, та однією зі стратегій, яку придумали сайти порталів, крім Naver, для збільшення трафіку були веб-комікси. Paran відкрив сайт вебтунів **«엔타민»** і залучив до роботи письменника Ян Йон Суна. У серпні того ж року Emras випустила **«만화엔진»** і серіалізувала веб-комікс **«위대한 캣츠비»** автора Кан Доха.

Також, з другого покоління почалася екранізація популярних вебтунів. Вебтуни автора Кан Пхуля **«아파트»** (з кор. «Квартира») та **«다세포 소녀»** (з кор. «Неслухняні дівчата Дасепо») автора Че Чон Тхека отримали адаптацію у фільми.

Сам термін «вебтун», спочатку мало кому відомий, став широко використовуватися після того, як у 2004 році Naver запустив Naver Webtoon. Наразі Naver Webtoon займає ексклюзивне становище та у 2005 році Naver вже займав перше місце серед порталів вебтунів.

Класичний приклад на той час - «마음의 소리» (з кор. «Звуки серця»), що стартував у 2006 році. Комедія автора Чо Сока у форматі вебтуна стала хітом і корейським коміксом, що публікувався найдовше. Він виходив у мережу протягом 14 років. Цією історією Чо Сок зробив касу для Naver Webtoon, і до цього дня автор є одним із самих відомих та значущих на платформі.

У той період було багато відомих письменників, читачів та довгих творів. У відповідь Naver створив позицію, відмінну від Daum, шукаючи нових художників, роботи у форматі 움니버스 та унікальні жанри. У результаті окрім "Звуків серця" Чо Сока такі шедеври, як «입시명문사립 정글고» Ким Гю Сама та «콜방환상곡» стали хітами.

Зрештою Naver повністю переміг Daum, і в січні 2009 року Naver Webtoon мав 8 мільйонів відвідувачів на місяць, а Daum — 4 мільйони. Відтоді, у 2010 році, коли контент, як «치즈인더트랩» (з кор. «Сир в мишоловці»), «신과 함께» (з кор. «З богами») та «가우스 전자» (з кор. «Компанія Гаус Електронікс»), був серіалізований, сольна система Naver зміцнилася.

В кінці 2000-х років почалося третє покоління вебтунів, коли смартфони вже були доступні та широко використовувалися. Через появу таких телефонів перегляд вебтунів був перенесен з екранів комп'ютерів на екрани смартфонів, що призвело до збільшення популярності вебтунів через збільшення варіантів місць для їх перегляду. У цей період з'являються додатки на смартфонах для читання вебтунів [69]. Це забезпечує можливість переходити на іншу панель або главу одним дотиком по екрану та вертикальну прокрутку вебтуну. Також, починається тренд на використання таких додаткових ефектів: звук, анімація, спеціальні ефекти.

У 2010-х роках корейські вебтуни пережили нову хвилю популярності, коли деякі з них були адаптовані в телевізійні аніме-серіали. Наприклад, «신의 탑» (з кор. «Вежа бога») автора SIU був адаптований студією Telecom Animation Film. Наступним прикладом можна назвати інший популярний корейський вебтун «갓 오브 하이스쿨» (з кор. «Бог старшої школи») автора Пак Йонг Чже,

який отримав свою анімаційну версію від студії Crunchyroll у 2020 році. Адаптація вебтунів в аніме дозволила їм стати ще більш популярними, як серед корейської, так і світової аудиторії.

Разом з тим, у період третього покоління вебтунів корейський уряд починає надання правової та фінансової підтримки, так у 2013 році ця підтримка була приблизно п'ять мільйонів доларів.

Підвищення якості вебтунів прийшло з важливими змінами - у 2012 році вони стали переходити на платну основу. Поки Naver та Daum показували вебтуни безкоштовно, з'явився Lezhin Comics, який надавав можливість читати вебтуни тільки за гроші. У той час Lezhin Comics запустила службу попереднього перегляду, яка дозволяє дивитися безкоштовно, якщо ви чекаєте тиждень і платну послугу веб-коміксів, за яку потрібно платити гроші. Lezhin Comics демонструє вибухове зростання, зафіксувавши продажі в 10 мільярдів вон у 2014 році та 40 мільярдів вон у 2016 році. Lezhin Comics оцінюється за успішне впровадження платної послуги вебтунів на ринку.

Пізніше Daum створив систему, коли після завершення виходу вебтуна доступ до нього ставав платним і 90% виручки поверталася автору. Платний контент - це не лише отримання прибутку видавцем, а й єдиний можливий спосіб, який забезпечить безперебійне виробництво та споживання вебтунів.

Окрім того, у 2012 році Daum інвестував у першу платформу для перегляду вебтунів на території США – «Tapastic» [68]. Тим часом як у 2014 році Naver офіційно запустив англійську версію своєї платформи "Naver Webtoon" під назвою «Line Webtoon».

Здатність вебтунів розповідати довгі багатопланові та лінійні історії розкрилася у хорор-вебтуні «ㅇㄷㄹ» (з кор. «Мох») (2007—2009 роки), автор – Юн Тхе Хо. Ця історія стартувала на маловідомому сайті, але незабаром привернула увагу завдяки вивірній сюжетній схемі, глибині характерів персонажів, детальним психологічним описам та жорстким метафорам.

Збільшення інтересу до цифрового контенту стимулювало виробництво веб-манхви. Перші вебтуни присвячені буденному життю, інтернет-травлі,

самогубствам, безробіттю серед молоді та побутовому насильству. Жанр отримав назву «повсякденність». У міру зростання популярності цифрових коміксів професійні автори та художники манхви зробили свій внесок у жанрову різноманітність. З'явилися такі жанри, як фентезі, екшен, наукова фантастика, комедія, жахи, містика, романтика, орієнтовані на читачів з різними уподобаннями.

Сьогодні існують навіть екстремальні жанри, які потребують перевірки віку читача. Веб-манхва публікується як періодичне видання. Автор ретельно працюють над творами, щоб читачі з нетерпінням чекали на наступні розділи. Тому не дивно, що вебтун може публікуватися протягом багатьох років, доки автор не завершить сюжетну лінію. Під кожним епізодом – розділ, де читачі можуть оцінити комікс та поділитися своєю думкою. Рейтинги та кількість кліків дозволяють «виміряти» популярність певного веб-коміксу. Авторам платять залежно від популярності їхніх робіт. Деякі відомі корейські вебтуни продаються в друкованому вигляді, забезпечуючи додатковий дохід.

За даними Webtoon Insight, станом на 2018 рік на ринку веб-мультфільмів існує близько 40 платформ. На першому місці Naver Webtoon, за ним Daum Webtoon і Lezhin Comics. Кількість платформ веб-коміксів, яких 10 років тому було лише 5-6, зросла приблизно до 40.

Хоча кажуть, що платна послуга вебтунів закріпилася на ринку, зазначається, що існує надмірна кількість платформ веб-коміксів порівняно з розміром ринку. Лі Чжи Юн, головний спеціаліст *누룩미디어*, сказав в інтерв'ю *미디어 SR*: «Я раніше міг передбачити, що виникне багато проблем, якщо буде створено безліч сайтів і припливуть гроші. Здається, на ринку вебтунів сформувалася мильна бульбашка. Зі збільшенням кількості платформ вебтунів, одній платформі важко забезпечити певну кількість читачів, тому мало читачів взагалі підписуються за гроші». Він зазначив, що це погіршення рентабельності є небезпечним, тому що воно з високою ймовірністю зрештою призведе до несправедливих контрактів.

1.2 Вебтун як медійна форма

Корейський комікс, відомий як вебтун, є однією з найпопулярніших форм розваг та мистецтва у сучасному світі. Зараз цей жанр не тільки завойовує популярність в Азії, а й поширюється по всьому світу. У цьому розділі ми розглянемо основні риси корейського вебтуну як медійної форми.

Медійні форми мають велике значення у взаємодії культури та суспільства, що вони репрезентують. Вебтуни, як медійна форма, стали засобом комунікації з глядачами та читачами у більш візуальному форматі. Завдяки інтернету, корейські вебтуни легко доступні для читання по всьому світу, а деякі з них перекладаються на різні мови. Це дозволило корейському коміксу знайти своїх шанувальників у кожній країні. Вебтуни також стали важливою медійною формою в корейській культурі.

Варто зазначити, що корейські комікси впливають на інші галузі мистецтва та розваг, зокрема на кіно, телебачення та відеоігри. Багато з найпопулярніших корейських фільмів та телесеріалів мають свої коріння в вебтунах. Наприклад, такі серіали як «치즈인더트랩» (з кор. «Сир у мишоловці»), «여신강림» (з кор. «Справжня краса»), «이태원 클라쓰» (з кор. «Клас Ітхевон») та «하백의 신부» (з кор. «Наречена річного бога») були вплинуті корейськими вебтунами.

Окрім того, багато відеоігор використовують елементи корейських вебтунів у своїй графіці та сюжетах. Наприклад, гра «League of Legends» (у перекладі з англ. «Ліга Легенд») має свою власну серію коміксів, які розширюють світ гри для гравців та розкривають більше деталей про персонажів [56].

На основі корейських вебтунів знімається безліч анімаційних серіалів. Вебтун «신의 탑» (з кор. «Башня бога»), який за словами голови дочірньої компанії «Line Webtoon» Тома Аскеля є найприбутковішим вебтуном, заснованом на системі платного попереднього перегляду, де читачі можуть купити до 3 глав заздалегідь. П'ять років поспіль цей вебтун перебував у топі популярних вебтунів на платформі «Naver Webtoon» з моменту публікації в 2010 році, одна з глав отримала понад 1 мільйону коментарів. «Башня бога»

отримала адаптацію спочатку у формі мобільної гри, а потім була адаптована у форматі аніме.

На сьогоднішній день корейські вебтуни стали також важливим інструментом культурного обміну та міжнародної дипломатії. Вебтуни перекладаються на різні мови світу та виставляються на міжнародних виставках та фестивалях. Найпопулярнішим з них є «Comic Con» [55].

Comic Con - наймасштабніший фестиваль коміксів та косплею, який об'єднує фанатів вебтунів зі всього світу. Такі заходи не тільки допомагають у популяризації корейської культури, але й дозволяють залучити до неї більшу аудиторію.

Розглянувши те, що корейські вебтуни зазвичай мають соціальний та політичний контекст, вони можуть використовуватись для підвищення свідомості про певні проблеми та стимулювання громадської думки. Зокрема, багато корейських коміксів створюються на основі реальних подій та історичних фактів, що робить їх важливими джерелами інформації та розуміння історії та культури Кореї. Наприклад, комікс Кім Дон Хва «황토빛 이야기» (з кор. «Оповідання жовтої охри») є важливим джерелом інформації про традиційне сільське життя в Кореї та роль жінки у цьому житті.

Разом з тим, більшість корейських вебтунів відображає соціальні проблеми, такі як дискримінація, булінг, депресія, самогубства та інші проблеми, з якими зіткнулось сучасне корейське суспільство. Ці теми досить чутливі та складні, але завдяки формату корейського вебтуну вони можуть бути показані в достатньо детальній та зрозумілій формі для кожного.

Також, корейські вебтуни мають свій вплив на молодші покоління, яке стає все більш зацікавленим у вивченні корейської культури та її медійних форм. Для деяких дітей та підлітків, вебтун може стати одним з важливих джерел інформації про корейську культуру та її цінності.

Наведемо декілька прикладів. Вищезгаданий вебтун «여신강림» (з кор. «Справжня краса») є гарним прикладом жорстокої реальності Кореї. У цьому творі на загальне обговорення та роздуми, причому з підвищеною увагою,

порушується дві теми - цькування (буллінг) та спілкування з членами сім'ї (у цьому випадку з мамою героїні). Розповідається про життя, на перший погляд, не привабливої дівчини, яку масово принижують однокласники за недосконалість на шкірі та носіння окулярів. Дівчину занурюють головою в унітаз, виливають виливають відро брудної води для миття підлоги на голову та б'ють за будівлею школи через зовнішність. У відносинах із членами сім'ї (зокрема, з матір'ю героїні), у свою чергу, порушується тема недовдоволеності, стурбованості проблемами та справами насущними, крики, неприємний командний тон при розмові, відсутність поглибленого спілкування між батьками та дітьми і, як результат, абсолютне незнання матері проблем, з якими зіткнулася її дочка. Це – перший корейський серіал, у якому ця тема піднімається найгостріше і на ній проставляється акцент.

Наступним прикладом є вебтун «선 넘지 마세요, 아버님!» (з кор. «Не переходь межу, батьку!») у якому перед нами постає проблема нерівноправності жінок та чоловіків. Головна героїня не мала високого статусу та не отримала своєчасної освіти через статус служниці. Однак, завдяки природному таланту до навчання, стала самим популярним письменником на всю країну. Через книгу, яка стала феноменом у світі, вона за приказом короля обіймала посаду професора Королівської академії та таким шляхом стала наймолодшим професором. Але незважаючи на схвалення короля та всіх професорів, що працюють в академії, коли стало відомо, що великим письменником весь цей час була жінка, працівники академії швидко змінили свою думку та почалося цькування героїні. У вебтуні був епізод коли король був присутній на відкритому уроці головної героїні та виказав свою повагу до її великого розуму. Після цього рівень буллингу значно зменшився, але все ж таки не зник повністю. Коли король попросив провести екскурсію по академії та натякав на бажаного екскурсовода, найстарший професор втрутився у розмову та сказав, що оскільки героїня є наймолодшим викладачем, не компетентна для такого завдання. У роботі було багато інших моментів булінгу через статтю героїні, що розкриває реалії сучасного життя, у якому жінок вважають не здатними робити те ж саме, що і чоловіки.

Південна Корея посідає 30 місце серед країн-учасниць Організації економічного співробітництва та розвитку (ОЕСР) за рівнем зайнятості жінок віком від 15 до 64 років [62].

Згідно з опублікованими даними, у першому кварталі 2021 року лише 1668 з 32005 співробітників керівної ланки 2246 компаній, зареєстрованих на фондовій біржі, склали жінки. Частка жінок-керівників становила 5,2%, що у 0,7% більше, ніж у 2020 році. Тим не менш, південнокорейський показник залишається нижчим за середній показник країн-членів Організації економічного співробітництва та розвитку (ОЕСР), який дорівнює 25,6%.

Отже, корейський вебтун - важлива медійна форма, яка знайшла своїх шанувальників по всьому світу. Цей жанр має свої особливості у стилі малювання, сюжетах та психологічних ідеях, а також у відображенні соціальних проблем. Він впливає на сучасну культуру, кіно та розваги, є важливою частиною культурної спадщини Кореї та має багато іноземних шанувальників. Безумовно, корейські вебтуни продовжать розвиватися та впливати на наш світ у майбутньому.

Висновки до першого розділу

Історія корейських вебтунів пов'язана з розвитком Інтернету в країні та зростанням популярності веб-коміксів в цілому. Історію вебтунів можна умовно поділити на чотири покоління.

Перший вебтун нульового покоління з'явився у Кореї в середині 1990-х років, коли Інтернет тільки-но починав набувати популярності в країні. Такі вебтуни публікувалися у журналах та на власних сторінках. Були і ті, хто публікував свої роботи на таких сайтах, як N4 та Comics Today. На цих сайтах публікувалися вебтуни, які були за розміром приблизно у половину сторінки звичайного коміксу.

Веб-комікси першого покоління з'явилися у Кореї у 2000 році. Chollian Webtoon запускає свою платформу для публікування для авторів вебтунів. Саме онлайн-комікси цього покоління закріпили за собою тенденцію до вертикальних прокруток під час читання зі смартфона та комп'ютера для наступних поколінь цифрових історій у картинках.

З 2003 року починається друге покоління. Початок 2000-х років був часом зростання сайтів-порталів для читання вебтунів. Daum, Kakao та Naver запускають сайти, які заохочували регулярні публікації авторів та надавали можливість заробити невеликий дохід. У вебтунах простежується схильність до довгих стрічок з панелями. Багато корейських онлайн-коміксів отримують екранізацію. Серед них «아파트» Кан Пхуля та «다세포 소녀» Че Чон Тхека.

У кінці 2000-х років приходить третє покоління вебтунів. Смартфони стали широко вживаними, тому перегляд веб-коміксів був перенесений з екранів комп'ютерів на смартфони, що тільки збільшило популярність коміксів. З'являються мобільні додатки для перегляду вебтунів. Починається тренд на використання додаткових ефектів: звук, анімація, спеціальні ефекти.

Вебтуни «신의 탑» автора SIU та «갓 오브 하이스쿨» автора Пак Йонг Чже отримують аніме-адаптацію, що робить їх більш популярними серед світової аудиторії.

Корейський уряд надає грошову та фінансову підтримку авторам вебтунів.

Веб-комікси переходять на платну основу. Naver випускає окрему англійську версію свого мобільного додатку під назвою «Line Webtoon».

Нові автори та сервіси для публікації вебтунів з'являлися щотижня, тому вебтуни стали широко поширюваними серед корейської молоді. Особливу популярність здобули вебтуни, що зосереджувалися на темах шкільного життя та романтики.

У цілому, історія корейських вебтунів є важливою частиною культурної спадщини Кореї та свідчить про значний вплив технологій та Інтернету на культурну творчість. Корейські веб-комікси продовжують розвиватися та змінюватися, але залишаються важливим чинником сучасної молодіжної культури в Кореї та по всьому світу.

Також, вебтуни - це важлива медійна форма, яка відображає культурні особливості та різноманітні соціальні проблеми Південної Кореї. Завдяки своїм візуальним та емоційним характеристикам, вони здатні залучити більш широку аудиторію та вплинути на різні галузі мистецтва та культури. Корейські вебтуни стали не тільки популярною формою розваг, але й важливим медійним засобом для підвищення свідомості про соціальні проблеми та для підтримки культурного обміну.

Крім того, корейські вебтуни стали інноваційною формою медіа, що використовує нові технології та сприяє їхню доступність та інтерактивність для читачів.

Незважаючи на те, що корейські комікси набули великої популярності у світі, вони часто порівнюються з японською мангою, що викликає достатню кількість обговорень про оригінальність та унікальність корейських вебтунів. Але вебтуни мають свій власний стиль та культурні особливості, які роблять їх унікальними та цікавими для читачів.

Здійснений аналіз, дає змогу дійти висновку, що, корейський комікс - це важлива медійна форма, яка не тільки відображає культурні особливості та соціальні проблеми Кореї, але й залучає більш широку аудиторію за допомогою

свого візуального та емоційного впливу. За допомогою новітніх технологій та інноваційних підходів, корейські вебтуни стали ще більш доступними та інтерактивними для своїх читачів. Вебтуни продовжують розвиватися та впливати на сучасну культуру, що робить їх важливим елементом культурної спадщини Кореї.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ТА ПОРІВНЯННЯ ПЕРЕКЛАДІВ КОРЕЙСЬКИХ ВЕБТУНІВ НА РІЗНІ МОВИ

1.1 Аналіз перекладів на різні мови, особливості та складнощі під час перекладу

Переклад вебтунів є задачею, яка вимагає багато уваги до дрібниць. Особливо важливим є враховування не тільки лінгвістичних аспектів, але й культурних особливостей для забезпечення відтворення відповідного змісту та настрою оригінального тексту.

Дослідження, яке було проведено Лім Сонге у праці «Переклад корейських коміксів і анімації: дослідження можливостей транскультурної комунікації» [60], виявило, що при перекладі корейських вебтунів на англійську мову треба приділяти особливу увагу до мовленнєвих засобів та виразів, які відображають національну культуру та традиції.

У цьому дослідженні також було зазначено, що при перекладі з однієї мови на іншу перекладачі повинні бути ознайомлені з культурними особливостями обох мов для забезпечення максимального відтворення контексту та смислу оригінального тексту. Це свідчить про те, що перекладач повинен розуміти мову оригіналу настільки, щоб бути в змозі зрозуміти культурні відтінки та підтексти, які будуть присутні в тексті оригіналу для їх відтворення у перекладі.

Дослідження, яке було проведене Ван Цінлінь [65], визначало якість перекладу корейських вебтунів на китайську мову. Результат цієї роботи також свідчив про те, що найбільшою проблемою виникаючою при перекладі коміксів є відтворення культурних відтінків та підтекстів. Хоча корейська та китайська культури мають у собі багато спільних речей, перекладачі можуть зустріти багато труднощів при відтворенні відмінностей, які можуть зрозуміти тільки носії цієї мови.

Аналіз перекладів корейських коміксів на різні мови свідчить про те, що важливим показником якості перекладу з оригіналу є врахування відповідних культурних особливостей та нюансів між мовами.

Одним з факторів, який може впливати на якість перекладу, є мовна спрямованість. Переклад вебтунів з корейської на англійську вимагає уваги до всіляких виразів, які демонструють національну культуру та традиції. Водночас, переклад вебтунів на китайську вимагає уваги до схожих рис та відмінностей між корейською та китайською культурами.

Також, при перекладі на англійську мову з мови оригіналу можуть використовуватися специфічні слова, терміни та вирази, які можуть не знайти прямого еквівалента у англійській мові, але які будуть відображати унікальну корейську культуру та традиції. Подібні вирази можуть бути дещо складними для перекладу, але їх відтворення у перекладі є важливим для збереження автентичності оригінального тексту.

Наступним фактором якості перекладу є врахування аудиторії, на яку спрямован переклад. Перекладачі повинні враховувати культурні відмінності, які можуть бути незнайомими та незрозумілими для читачів з інших країн.

Важливою складовою при перекладі також є дотримання стилістики та жанру тексту оригіналу. Наприклад, якщо жанр оригінального тексту - комедія, переклад повинен відтворювати гумор та іронію. Таким шляхом, якщо оригінальний текст - філософський, у перекладі повинно бути показано усю глибину та сутність авторської ідеї.

Особливим також є використання правильної термінології та технічних термінів, які можуть зустрічатися у корейських вебтунах. Якщо у вебтуні зустрічаються терміни зі світу науки та техніки, то у перекладі повинні бути відповідні технічні терміни, які використовуються в країні, де цей вебтун буде читатися.

Переклад корейських вебтунів має також свої складнощі, які відрізняються в залежності від мови, на яку він буде перекладатися. Культурні елементи, такі як назви, імена, звичаї та традиції, можуть бути складними для перекладу і вимагають від перекладачів глибокого розуміння та контекстуальної чутливості. Імена персонажів часто мають глибокий сенс в корейській культурі, тому їх переклад може бути досить важким. Наприклад, ім'я персонажу «최한» з вебтуну

«백작가의 망나니가 되었다» («Я став дурником з графської сім'ї») може бути перекладено як «Choi Nan» на англійську мову, але такий переклад може не мати ніякого сенсу для англомовного читача. Хоча ім'я 한 має значення «щастя» та «сяяти», що у свою чергу натякає на побажання дитині бути щасливим у своєму житті від батьків. Тому коли головний герой залишається один та думає що родина його не любила, подумав про сенс імені, корейськомовний читач зрозуміє правду, але не іноземець.

Наступною складністю для перекладу є назви місць, де відбувається дія тому, що вони можуть містити деякі історичні та культурні відтінки, які з великою ймовірністю будуть втрачені при перекладі на іншу мову.

Іншим викликом під час перекладу з мови оригіналу є переклад ідіом. У корейській мові багато ідіом та виразів мають глибокий сенс, який може бути важко передати з мови оригіналу в інші мови. Наприклад, у вебтуні «SSS 급 자살헌터» («Мисливець-суїцидник SSS рівня») є ідіома «식은 죽 먹기» (їсти холодну кашу), що викоростується коли говорять про справу, яку дуже легко зробити. Але без пояснення перекладача та без відповідного контексту, цю ідіому іноземні читачі можуть неправильно зрозуміти.

Також, при перекладі вебтунів з корейської мови важко передати відносини між старшими та молодшими людьми, які мають велике значення в корейській культурі. Наприклад, деякі перекладачі не знаючи корейської перекладають вебтуни, які вже були переведені на англійську. Так при перекладі на англійську багато деталей губиться. А при перекладі на третю мову втрати стають критичними для розуміння вебтуну та ідеї автора. У англійській мові поважливе звертання завжди «you», але у багатьох інших мовах є форми ввічливого звертання ширшого спектра. І перекладачі корейського вебтуну з англійської мови на іншу можуть лише вгадувати – на «ти» чи на «Ви» спілкуються герої.

Порівнюючи переклади вебтунів на інші мови, зрозуміло, що переклад на російську мову був важким для перекладачів, оскільки російська мова має зовсім іншу граматику та структуру речення у порівнянні з корейською.

На противагу російській мові, переклад на японську мову був більш успішним у передачі культурних відтінків та ідіом, оскільки японська мова має більш подібні культурні та лінгвістичні особливості з корейською мовою, порівняно з англійською та російською мовами. Іншим аспектом виступає граматику. Граматика японської та корейської мови дуже подібна. Є ступені ввічливості та дієслово дії завжди в кінці речення. Однак, у цьому перекладі також були деякі складнощі з перекладом назв місць та імен персонажів.

Переклад на китайську також був простішим через те, що велика частина лексики корейської мови була отримана саме з китайської мови.

1.2 Порівняння перекладів за допомогою якісних та кількісних методів

Переклад вебтунів є важливою складовою роботи із зарубіжним контентом, оскільки він допомагає розширити аудиторію твору та забезпечити його доступність для різноманітних груп людей. Але при перекладі можуть виникати проблеми з якістю передачі змісту оригіналу та виразності мовлення. У цьому розділі ми розглянемо порівняння перекладів корейських вебтунів за допомогою якісних та кількісних методів, щоб зрозуміти те, як вони впливають на якість перекладу.

Якісні методи порівняння перекладів коміксів передбачають оцінку їх якості за допомогою експертної оцінки перекладу та методом «триступеневої перевірки» на основі таких критеріїв:

- 1)точність передачі змісту;
- 2)збереження стилю мовлення;
- 3)адекватність виразності мовлення.

Якісні методи оцінюють якість перекладу з точки зору лінгвістичної та культурної адекватності. До таких методів належать: експертна оцінка, фокус-групи, аналіз контексту. Експертна оцінка полягає в тому, що декілька експертів-перекладачів оцінюють якість перекладу за певними критеріями. Фокус-групи використовуються для збору думок великої кількості читачів про якість перекладу. Аналіз контексту оцінює, наскільки точно переклад передає значення інформації, яка присутня в оригіналі.

Кількісні методи базуються на кількісних даних та статистичних аналізах. До таких методів належать:

- 1)аналіз частоти та вживання слів;
- 2)граматичний аналіз;
- 3)аналіз довжини речень.

Ці методи допомагають у визначенні різниці у лексичному та граматичному контексті оригінального та перекладеного текстів.

Незалежно від методів, які використовуються, порівняння перекладів корейських вебтунів є необхідним та важливим кроком у забезпеченні якісних та точних перекладів. Це допоможе у виявленні недоліків та переваг кожного перекладу та поліпшенні якості перекладу для читачів з різних країн та культур.

На сьогоднішній день існує багато праць, в яких досліджується переклад корейських вебтунів. Одним з найбільш відомих дослідників, яка досліджує переклад корейських коміксів, є Кім Мі Сун. Вона досліджує особливості перекладу коміксів з корейської на англійську мову та використовує якісні методи оцінки, такі як експертна оцінка та фокус-групи.

Крім того, є багато інших джерел, таких як блоги та форуми, де фанати та перекладачі діляться своїми думками щодо якості перекладу. На форумі Reddit є окрема популярна тема, присвячена перекладу корейських вебтунів, де користувачі можуть обговорити переклад та порівняти його з оригіналом.

Взагалі, порівняння перекладів корейських коміксів є важливим завданням для забезпечення якості та точності перекладу. Використання якісних та кількісних методів оцінки може суттєво допомогти у виявленні недоліків та переваг кожного перекладу та поліпшити якість перекладу для іноземних читачів.

Стосовно кількісних методів, одним із найбільш популярних методів оцінки перекладу є Автоматичної метод оцінки якості перекладу (англ. Automatic Evaluation Metrics, AEM) [66]. Цей метод полягає в тому, що програмне забезпечення автоматично порівнює оригінальний текст з текстом перекладу та визначає ступінь подібності між ними. Для цього використовуються такі метри, як BLEU (англ. Bilingual Evaluation Understudy), TER (англ. Translation Edit Rate), Nist та Meteor [57; 61; 63; 66].

Однак, важливо зазначити, що кількісні методи оцінки перекладу мають свої обмеження та недоліки, вони не завжди можуть визначити точну оцінку якості перекладу. Вони зовсім не здатні враховувати контекст, граматичні правила, емоційну та культурну специфіку мови. Тому, для досягнення найкращих результатів кількісні методи повинні використовуватися разом з

якісними методами, такими як експертна оцінка та фокус-групи для отримання більш повної та точної оцінки перекладу.

Важливо звернути увагу на те, що при порівнянні перекладів вебтунів необхідно брати до уваги не тільки якість перекладу, але й сприйняття читачами оригіналу та перекладу. Оскільки вебтуни містять як мовленнєві, так і візуальні елементи, є велика необхідність враховувати якість передачі візуальної частини коміксу в перекладі. Також, необхідно враховувати культурні особливості та нюанси мови, що можуть вплинути на сприйняття коміксу читачами.

У своїй статті «Comparative Analysis of Korean Comics Translations: A Qualitative and Quantitative Study» [15] автори провели порівняння перекладів корейських коміксів за допомогою якісних та кількісних методів. Вони застосували метод «триступеневої перевірки» та програмне забезпечення для автоматичної оцінки якості перекладу. За результатами дослідження вони зробили висновок, що якість перекладу корейських коміксів може значно відрізнятися в залежності від перекладача та видавництва. Окрім того, автори дослідження зазначили, що використання більш конкретних метрик АЕМ, таких як BLEU-4, що оцінює подібність чотирьохслівних фраз у перекладі та оригіналі, може дати більш точну оцінку перекладу. Науковці зазначили, що експертна оцінка може доповнити результати кількісних методів та допомогти зрозуміти причини, які призводять до певної якості перекладу.

Порівняння перекладів корейських коміксів залежить від багатьох факторів, таких як мета перекладу, цільова аудиторія, специфіка мови та культури. Дослідження та порівняння різних перекладів може допомогти визначити найбільш оптимальний переклад для конкретної мети та аудиторії. Для цього, можуть використовуватись якісні та кількісні методи оцінки, а також аналіз відгуків читачів та експертів.

Висновки до другого розділу

Отже, аналіз перекладів корейських вебтунів на різні мови показує, що переклад вебтунів є складним процесом, який потребує глибокого знання мови та культурного контексту як тексту оригіналу, так і мови перекладу. Якість перекладу залежить від багатьох чинників, до яких належать культурні відмінності між країнами, нюанси між мовами, стилістика та жанр оригінального тексту, використання правильної термінології та технічних термінів. Якість перекладу може впливати на сприйняття вебтуну читачами, тому важливо, щоб перекладачі дотримувалися високих стандартів перекладу. Перекладачам необхідно мати чутливість до культурних відмінностей та розуміти, як ці відмінності відображаються у вебтунах.

На наш погляд, для досягнення успішного перекладу корейських вебтунів на інші мови перекладачам потрібно використовувати різні методи та стратегії перекладу: зміна назв для легшого розуміння та збереження культурної ідентичності, дотримання максимальної відповідності, контекстуальний переклад, який буде враховувати культурний контекст.

Ми вважаємо, що у майбутньому важливим буде дослідження конкретних культурних елементів, які викликають складнощі при перекладі з корейської на інші мови, а також на порівняння різних перекладів одного вебтуну для з'ясування ефективності різних методів та стратегій перекладу.

В цілому, дослідження перекладу корейських вебтунів на різні мови можуть допомогти збагатити наше розуміння міжкультурного спілкування та підвищити якість перекладу коміксів для міжнародної аудиторії.

Таким чином, порівняння перекладів корейських вебтунів може бути здійснене з використанням якісних та кількісних методів оцінки. Порівняння перекладу вебтунів за допомогою цих методів може допомогти виявити якість перекладу та визначити недоліки та переваги кожного перекладу. Також, таке порівняння може допомогти видавцям та перекладачам у поліпшенні якості перекладів та приверненні більшої уваги до культурної та лінгвістичної спадщини оригіналу. Кожен з цих методів має свої переваги та недоліки, тому їх

використання разом може дати більш точну та повну оцінку якості перекладу. Однак, важливо пам'ятати, що порівняння перекладів залежить від багатьох факторів, тому використання різних методів дослідження та аналіз різних відгуків може бути корисним для зрозуміння того, який переклад краще відповідає потребам аудиторії.

РОЗДІЛ 3. ОНОМАТОПЕЇЧНА ЛЕКСИКА У ВЕБТУНАХ, АНАЛІЗ ПЕРЕКЛАДІВ ВЕБТУНІВ УКРАЇНСЬКОЮ

1.1 Ономатопеїчна лексика у вебтунах

Кожна мова є унікальною і є яскравим прикладом культурного розмаїття народів. Тому вагомі відмінності у системі мов ускладнюють процес перекладу. Проблеми під час перекладу виникають на всіх мовних рівнях. Одним із них є звуконаслідування (ономатопея).

Корейська мова багата на ономатопеїчну лексику, яка ілюструє різноманітні звуки і шуми. Вебтуни, інтернет-меми та інші форми візуального контенту, отримали велику популярність серед корейських інтернет-користувачів. У вебтунах ономатопеїчні слова використовуються для підсилення враження від візуального матеріалу та створення сильного емоційного впливу на аудиторію.

Проблема перекладу ономатопей привертала увагу мовознавців всіх часів. Дослідженням звуконаслідування займалися такі видатні науковці, як Р.О. Якобсон [11], О.І. Бодуен де Куртене [2], О. Єсперсен [14], Ф. де Сосюр [10], О.І. Кобилянська [3;4], Г.Г. Білфельдт [12], Д. Боранич [13] та В.В. Левицький [5; 6; 7; 8].

Ономатопея також активно розглядалася корейськими лінгвістами: Кім Хонг Пом [26], Чє Ван [45; 46; 47; 48; 49; 50; 51; 52], Джо Чанг Кю [41; 42; 43], Пак Тонг Кин [25; 26; 27; 28; 29; 30; 31; 32; 33], Кім Йонг Сок [16], Кім Чунг Соп [20; 21; 22; 23] та Лі Йонг Кіль [38; 39; 40].

Проте у сучасній лінгвістиці досі не існує комплексного дослідження звуконаслідування та їх спільної для всіх мов класифікації.

Значну увагу вчених привертає граматичний статус ономатопеїчної лексики. Деякі вважають, що така лексика належить до окремої частини мови [41; 46], інші бачать цей тип протилежно попереднім та не відносять ономатопеї до окремої частини мови [34; 35]. Остання група науковців вважає, що звуконаслідувальна лексика виконує подібну функцію до вигуків [25; 36].

Стала поширеною думка, яка полягає в тому, що ономатопеїчна лексика корейської мови не має лексичного значення [44, с. 34]. Але існує і думка, яка

стверджує, що хоча у ономаатопей відсутнє лексичне значення, вони все одно є повноцінними словами. Як носії звукової інформації вони є засобами спілкування [24, с. 29-30].

Проаналізував останні дослідження корейських науковців [19; 24; 43], можна стверджувати, що ономаатопейчна система корейської мови складається з таких підсистем:

- 1) звуконаслідувальна (акустичний денотат);
- 2) звукосимволічна (неакустичний денотат).

У корейській мові у цілісній категорії ономаатопейчної лексики виділяються дві семантичні групи:

- 1) 의태어 (образотворчі слова) - передають образ, звучання та вид дії;
- 2) 의성어 (звуконаслідувальні слова) - передають звуки людей, тварин, тощо. [24, с. 32-33]

Як стверджують науковці, [50, с. 119-120] існує велика відмінність між образотворчими та звуконаслідувальними словами. Ці дві категорії ономаатопейчної лексики виражають не називаючи звукові та рухові образи.

Образотворчі слова імітують рух та зовнішній вигляд предмета. Наприклад, 비틀비틀 - імітація звуку невпевнених рухів сп'янілої людини; 졸졸 - дзюрчання води; 반짝반짝 - сяяння зірок; 번쩍번쩍 - блищати; 짹짹 - трясти; 싱긱싱긱 - посміхатися; 타악 - шмяк; 털썩 - плюх; 화악 - почервоніти; 쿵 - ковть; 수근수근, 웅성웅성 - шепіт; 출렁 - хвать; 착 - присісти; 달각 - відчинити; 질색 - лютий погляд; 다다다 - топ-топ-топ; 팡팡팡 - біг; 달각달각 - стук, лязг; 데굴 데굴 - перекрутитися.

До звуконаслідувальної групи належать слова, які дають уявлення про звуки людей, тварин, птахів та природних явищ. Наприклад, 멍멍 - гав-гав; 두근두근 - імітація биття серця; 음매음매 - му-му; 딸랑 - динь-дон; 띵 - дзинь; 흐음 - хмм; 우와 - вау; 엉엉 - плак-плак; 하하 - хаха; 헤헤 - хе-хе; 크으 - біль; 헉헉 - задишка; 꼬르르 - бурчання живота; ㄹㅇ - rrr (гарчання тварини).

Значна частина слів, які наслідують звуки або образи, складаються з декількох частин. Однак структура обох категорій ономатопейної лексики має свої особливості, які відображають їх особливий морфологічний розвиток. Особливість такої структури слів є одним з вагомих аргументів для визначення їх як окрему лексичну категорію. Дослідження структури ономатопів в корейській мові викликають багато суперечок.

Згідно з останніми дослідженнями [9; 16; 18; 27], система ономатопеї в корейській мові має різноманітні можливості для вираження відтінків значень у структурному плані ономатопів. У корейській мові ономатопейні слова утворюються за допомогою основи, до якої приєднуються нові частини, що походять від початкового кореня. Ці додаткові частини можуть бути окремими приголосними або складами. Розподіл цих додаткових частин відрізняється для звуконаслідувальних, дієслівних і прикметникових коренів і також може варіюватися.

Згідно зі ствердженням С. Мартіна [18, с. 178-179], для багатоскладових корейських ономатопів характерними є дериваційні суфікси. Вони можуть містити римовані повтори, парні поєднання та спеціальні морфемні сполуки, які передають прискорену дію. Інші структурні особливості ономатопів розглядаються як варіації в рамках загальної категорії. Наприклад, можливе подовження приголосних, що використовується для передачі більш тривалої дії або явища: 꿀꺃꺃꺃꺃 - залпом випити.

Інші дослідники [37; 17] також вказують на закономірності у використанні варіантів приголосних, які можуть визначати різний ступінь інтенсивності ознаки.

Зміна голосних у корейській ономатопеї не впливає на взаємозв'язок з іншими словами, але передає нюанси значення, тому вони мають лексичний характер, а не синтаксичний.

Звуконаслідувальні та образонаслідувальні слова утворюються за допомогою різних методів, таких як чергування приголосних і голосних звуків, повторення, стягнення основи та нарощення кореня [44, с. 233].

Загальноприйняті звуконаслідування в корейській мові мають постійну фонемну структуру, наприклад: 멍멍 - гав-гав, 하하 - ха-ха, 짹짹 - пі-пі, 꿀꿀 - хрю-хрю.

Наведені приклади показують, що загальна формальна структура ономатопеїчної лексики може бути описана як дворівнева: перш за все, це елемент, який передає фонетичне вираження образу, що передається ономапом (коренем), а далі інші елементи (суфікси, префікси), які формують лексичну одиницю під час утворення.

Звуконаслідувальні слова в корейській мові можна класифікувати за тематичними групами, оскільки вони лише наближено імітують звуки або звучання, що видають різні істоти або неживі предмети. Так термін "тематична група" визначається як набір слів, які відносяться до певної сфери предметів, так як було вказано М.Ф. Алефіренком [1, с. 280-281].

1) Ономатопи, які використовуються для опису лінгвофонацій (мовленнєвої діяльності людини, її особливостей, манери мовлення та інших аспектів):

꿍꿍 - а-а (крик від болю), 크으크으 - кх-кх (скиглення від болю), 헉헉 - хааа (задишка після бігу).

2) Ономатопи, які використовуються для опису зоофонацій (звуки, що виділяють тварини, птахи та комахи):

야옹야옹 - мяу-мяу (кішка), 짹짹 - пі-пі (миша), 음매음매 - му-му (корова), 깹깹 - кар-кар (ворона), 비베짱 - кукуріку (півень), 구구 - гу-гу (голуб), 지지 - ж-ж (жук), 윙윙 - бдж-бдж (бджола).

3) Ономатопи, які використовуються для опису звуків пов'язаних з людиною - антропофонації (звуки не процесу говоріння, а іншої діяльності мовленнєвого апарату, емоційні вигуки, звуки, що виникають при роботі людини, мимовільні тілесні звуки):

에취 - апчі (чихання), 뽀뽀 - чмок-чмок (поцілунок), 쿵쿵 - звуки сплячої людини, 다다다 - топ-топ (ходіння), 꼬르르 - звуки голодного шлунку.

4) Ономатопи, які використовуються для опису натурофонацій (звуки явищ природи та неживої природи, водних об'єктів):

우드득우드득 - кап-кап (дощ), 썩썩 - звуки вітру, 졸졸 - звуки струмку, 철썩철썩 - звуки морської хвилі.

5) Ономатопи, які використовуються для опису технофонацій та інструментофонацій (звуки виробництва, механізмів, механічних предметів, музичних інструментів, техніки, сигналів):

부르릉부르릉 - дрин-дрин (мотоцикл), 빵빵 - пі-пі (сигнал автомобіля), 똑똑 - тук-тук (стукіт у двері), 뽐뽐뽐뽐 - віу-віу (машина швидкої допомоги), 둥둥 - бом-бом (барабан), 땡땡 - дзинь-дзинь (дзвінок), 드르릉드르릉 - бринь-бринь (гітара).

Проаналізувавши приклади можна стверджувати, що ономатопеїчної лексики у корейській мові набагато більше у порівнянні з українською мовою, оскільки деякі імітовані звуки, що існують в корейській мові, не мають еквівалентів українською. Крім того, існують ономатопеїчні слова в корейській мові до яких неможливо знайти відповідний переклад або еквівалент в українській мові, оскільки вони відображають реалії, які відсутні в українській культурі.

Ономатопеїчна лексика широко використовується в корейських вебтунах. Вона часто використовується для передачі звукових ефектів, таких як вибухи, удари, падіння, сміх, крики тощо. Наприклад, ономатопеїчні слова "뿌앙" або "빠뽐" використовуються для відтворення звуку вибуху або розлому.

Крім того, ономатопеїчна лексика часто поєднується з візуальними елементами вебтунів для створення ефективного враження. Наприклад, вебкомікси можуть використовувати великі, виразні літери, які відтворюють звукові ефекти або підсилюють емоційну силу вебтуну. Говорячи про шрифт, можна заявляти, що його функції схожі на універсальні: він так само розглядається з точки зору атрактивності, інформативності, експресивності та естетики. Усі елементи графічного оформлення тексту мають привертати увагу реципієнта.

Такий підхід допомагає привернути увагу читачів і створити запам'ятовуваність контенту.

Дослідження також виявило, що ономатопеїчна лексика в корейських вебтунах не тільки передає звуки, але і виконує функцію емоційного виразу. Вона додає емоційний заряд до вебтуна та допомагає забезпечити більш глибоке сприйняття та взаєморозуміння між авторами та аудиторією. Наприклад, ономатопеїчні слова, які відтворюють звук сміху або плачу, можуть підкреслити комічні або сумні моменти вебтуна та стимулювати реакцію аудиторії.

Проаналізував декілька вебтунів, можна виділити кілька способів перекладу корейських ономотопів українською мовою.

Переклад звуконаслідувальної одиниці словом, що позначає явище:

번쩍 - спалах світла, 수근수근 / 웅성웅성 - шепіт, 영엉 - схлип / плач, 달각달각 - стук, 싱긋 - посмішка (при відсутності звукового еквівалента для позначення дії).

Переклад звуконаслідувальної одиниці відповідним звуковим еквівалентом:

멍멍 - гав-гав, 두근두근 - тук-тук (серце), 슈웅 - вжух / шух, 띠렁띠렁 - дзинь-дзинь, 똑똑 - тук-тук (стук у двері).

Іноді незважаючи на наявність еквівалента в мовах перекладу, його підбір є досить складним через відсутність звукової відповідності:

털썩 - плюх, 획획 - шурх-шурх, 쿵 - бах, 슣 - хлоп, 째각째각 - тік-так.

Звуки, що видаються людиною як реакція на певні ситуації, які в основному передаються однаково:

흐음 - хम्म, 우와 - ваууу, 후 - фух, 하하 - ха-ха, 냐냐 - ням-ням (смачно).

1.2 Аналіз конкретних прикладів перекладу українською корейських вебтунів

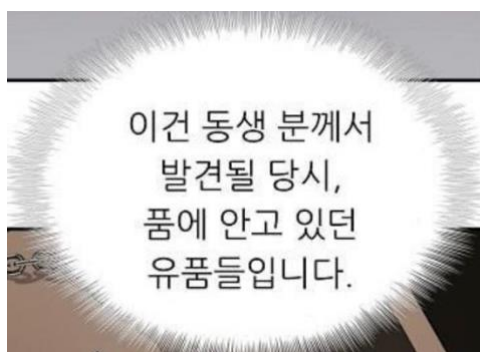


Малюнок 1

«Я і не міг подумати, що перша звістка про нього за 5 років буде некрологом.»

Оскільки у реченні на малюнку 1 є граматика «-(이)라니», яка позначає, що мовець здивований або сумнівається, для досягнення адекватного перекладу ми додали «я і не міг подумати» на початку речення.

Разом з тим, у цьому прикладі ми говоримо «звістка про нього» для того, щоб завчасно не розкривати відносини героя та людини про яку йдеться, як і бажав автор. Впевненість у статі персонажа йде з попередніх панелей веб-коміксу, на яких були показані фотографії цієї особи.



Малюнок 2

«Це речі, які мій брат притискав до себе, коли знайшли його тіло.»

Хоча у реченні на малюнку 2 написано, що герой притискав речі до грудей (품), ми вважаємо не обов'язковим це уточнювати тому, що написавши про те, що дійова особа притискала їх до себе, вже зрозуміла імовірна цінність речей, які герой намагався зберегти, що передає ідею автора. Також, ми бачимо необхідним додати слово «тіло» для показу того, що ця людина вже була мертва, коли її знайшли.

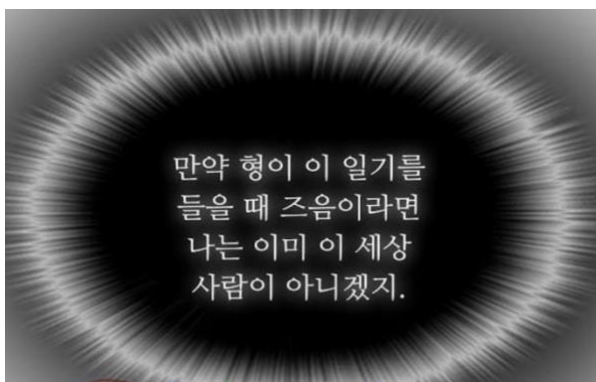
«Кишеньковий годинник? Його я подарив братові з побажанням успішно скласти вступні іспити.»



Малюнок 3,4

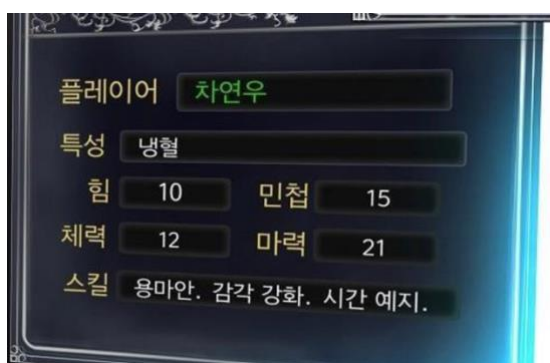
На малюнку 3 на попередній панелі вебтуну вже було названо годинник, тому ми вирішили, що називати годинник ще

раз у другому реченні з малюнку 4 не треба, тому це слово підлягає опущенню. Окрім цього, ми опустили та узагальнили слово 수능 (수학능력시험), що позначає державний тест для оцінки середньої освіти. В Україні цей тест подібний до вступних іспитів до інституту та ЗНО, тому ми написали у перекладі саме «вступні іспити».



Малюнок 5

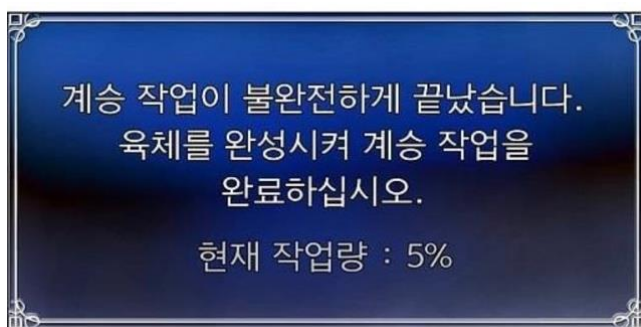
«Брате, якщо ти зараз чуєш цей запис, то мене, ймовірно, вже немає на цій землі.» Для досягнення еквівалентного перекладу, ми методом лексичної заміни замінили слово 일기, що перекладається як щоденник на слово запис. Також, замість буквального навантаженого перекладу «якщо це було приблизно в той час, коли мій брат почув цей щоденник, ...» ми виправили на більш природній та розмовний еквівалент «брате, якщо ти зараз чуєш цей запис». Окрім цього, ми за допомогою еквівалентного перекладу викинули з другої частини речення слово 사람 - людина та скоротили «я більше не людина цього світу» на "мене вже немає на цій землі».



Малюнок 6

«Гравець: Чха Йон У
Особливість: холонокровність
Сила: 10 Спритність: 15
Витривалість: 12 МР: 21
Навик: Очі дракона. Посилення почуттів
сприйняття. Ясновидіння.»
Слово «용마안» не знайшло словникового еквівалента, тому методом лексичної заміни було перекладено як «очі дракона». Тимчасом, як слово «민첩» - магія має прямий переклад, проаналізував подібні комікси та відеоігри у жанрі фентезі, ми побачили, що це слово завжди

перекладається як MP (magic power) або мана. Слово MP у порівнянні з маною, більш відомий термін.



Малюнок 7

«Процес передачі інформації ще не завершено. Вдоскональте Ваше тіло для завершення процесу.

Завантажено: 5%.»

У реченні на малюнку 7 написано слово «계승», що позначає спадкоємність. Але

з контексту на панелях вебтуну, зрозуміло, що говориться про процес переносу інформації однієї людини іншій, тому замість «спадкового процесу» ми методом лексичної заміни використали найдоречніший аналог «процес передачі інформації». Задіяно ситуаційну еквівалентність, коли інформація, що міститься у висловлюванні недостатня для вибору варіанта перекладу. Також, «현재 작업량», що перекладається як поточний обсяг роботи, було замінено методом генералізації на «завантаження» для полегшення сприйняття інформації.

이성을 잃고
죽여버린 자들에
대한 정보를
모으는 것보다

망자의
넋을 기리는 게
우선인
최한이다.

Малюнок 8

«Замість того, щоб шукати інформацію про вбивць мешканців свого села, пріоритетом Чхве Хана було поховання померших.»

Замість того, щоб сказати «ті, хто втратили глузд та вбили» ми методом конкретизації переклали це як «вбивці». Також, для наголошення на праведність героя та на його любов до мешканців села, як і наголошував автор на попередніх панелях, ми поміняли ці дві частини складного речення місцями.

Також, для досягнення еквівалентності у перекладі ми методом лексичної заміни змінили «망자의 넋을 기리는 게», що у перекладі звучить як "восхваління духів померших" на «поховання померших», оскільки

на наступних панелях ми бачимо як герой стоїть перед могилами. Що у свою чергу означає не восхваління духів на словах, а процес правильного вшанування та відправлення померших на інший світ.

신을
모시는 자리에
있음에도,

식탐으로 인해
쫓겨날 만큼
먹는 것에
집착했던 사람이
죽은 후에

그 위에
나무가
자라났다.

«Давним-давно жила у світі людина, що служила Богам, але вона була настільки одержима їжею, що була вигнана за гріх обжерливості.

І коли вона померла, на місці, де було її тіло, виросло дерево.»

Для введення читача у казку, яку розповідає головний герой, та додання містичності до історії, ми вирішили методом додавання почати речення з «давним-давно». Окрім цього, для плавності розповідання ми методом заміни

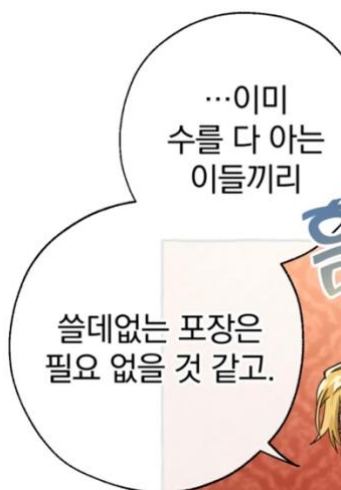
«신을 모시는 자리에 있음에도», що перекладається як

"навіть якщо ви перебуваєте у місці, де ви поклоняєтесь

Малюнок 9

Богам", змінили на "давним-давно жила у світі людина, що служила Богам".

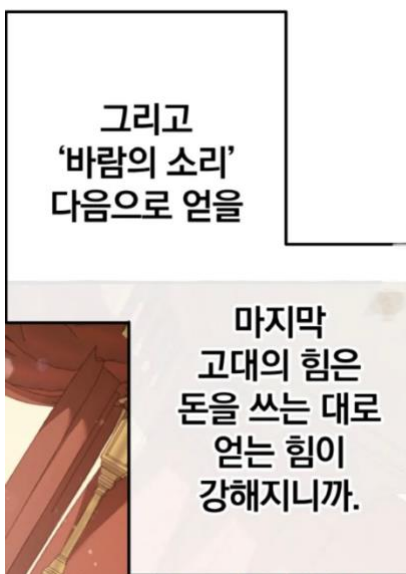
Разом з тим, методом граматичної заміни ми «사람이 죽은 후에», що дослівно у перекладі звучить як "після смерті людини", переписали як «і коли вона померла». Також, методом додавання ми дописали у реченні «그 위에 나무가 자라났다», що перекладається як «в тому місці виросло дерево», частину «...де було її тіло...» для конкретизації. А заради легшого сприйняття тексту, ми за допомогою граматичної заміни та методом зовнішнього членування одне складне речення оригіналу перетворили на два речення у перекладі.



Малюнок 10

«Для двох людей, які чудово розуміють хитрощі один одного, немає сенсу ловити рибу в мутній воді.»

У реченні на малюнку 10 фраза «쓸데없는 포장은 필요 없다», що позначає прикидатися або хитрувати для власної вигоди була замінена на еквівалентний фразеологізм «ловити рибу в мутній воді».



Малюнок 11

«Та й наступна стародавня сила, яку я прагну отримати після «Шуму вітру», — це сила, яка стає сильнішою, чим більше грошей ви витрачаєте.»

У реченні на малюнку 11 є граматика -는 대로, який використовується для вказівки на те, що наступна дія у реченні відбувається або виконується відразу після виникнення попередньої дії або наступна дія виконується таким же чином або відповідно до попередньої дії. Таким чином, для досягнення адекватного перекладу, ми переклали частину

речення з цією граматикою «돈을 쓰는 대로 얻는 힘이 강해지니까» як «сила, яка стає сильнішою, чим більше грошей ви витрачаєте». Також, був варіант перекладу «чим більше грошей ви витратите, тим сильнішу силу отримаєте», але ми вирішили зупинитися на першому варіанті для гарної зв'язки двох частин цього речення. Окрім цього, граматика -(으)니까 та (이)니까, яку ми бачимо у слові 강해지니까, є сполучним закінченням, і використовується для того, щоб показати причину або логічну послідовність. Ця граматика виражає попереднє твердження як причину для наступного твердження, тому для усунення перевантаження речення зайвим «тому», ми почали речення з «та й». Для додання розмовного стилю до цього речення, ми дописали «й». Іншим варіантом,

який ми розглядали, був «тому й», але ми все-таки обрали перший варіант, оскільки бачили його більш доречним.

**하지만 그는
어느 순간부터
틈이 날 때마다
론이 하던 일을
하나씩 대신하고
있었다.
그덕에
자질한 사중을 들던
론의 빈자리를
느낄 틈이 없었다.**

Малюнок 12

«Але вже деякий час, коли у нього з'являється можливість, він намагається виконувати ту роботу, яку виконував Рон. Через це у мене нема навіть маленького шансу насолодитися відсутністю Рона.»

У реченні на малюнку 12 «어느 순간부터», що у перекладі звучить як «з якогось моменту», для досягнення еквівалентного перекладу було методом лексичної заміни переписано як «вже деякий час», оскільки ця версія позначення часу більш вживана та актуальна. Разом з тим, частину речення «론이 하던 일을 하나씩 대신하고 있었다»,

де написано, що герой замінював роботу іншої людини, було перекладено саме як «він намагається виконувати ту роботу, яку виконував Рон» тому, що на минулих панелях цього вебтуну читачу було показано, що ця людина робила багато помилок та лише з часом його робота поступово покращувалася, він все ще не ідеально замінює колишнього працівника, тому ми вважаємо необхідним перекласти цю частину зі словами «намагався виконувати». Окрім цього, проаналізувавши контекст веб-коміксу ми зрозуміли, що у автор думок з малюнку 12 у напружених стосунках з вище згаданим Роном. З цієї причини ми переклали друге речення замість «빈자리를 느끼다», що позначає відчувати вакантність, написавши «нема навіть маленького шансу насолодитися відсутністю» з натяком на те, що герой трохи втомлений від скрупульозного Рона, та в нього нема можливості відпочити навіть коли його замінює інша людина.

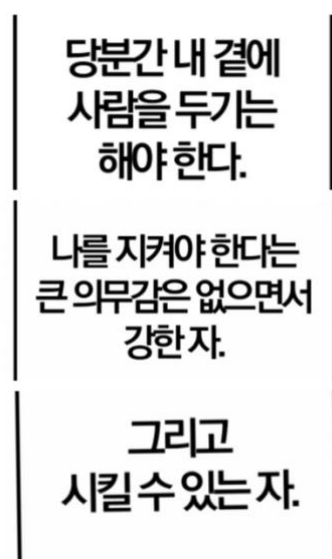


Малюнок 13

«Кажуть, що в рибацькі сіті цього острова попадають рідкісні морепродукти. Це чудова можливість розширити асортимент страв.»

У першому реченні на малюнку 13 використовується грамати́ка -*군*, що висловлює здивування, дізнавшись щось нове з прямого спостереження, досвіду або чутки, тому ми переклали це речення як «кажуть, що...», оскільки герой дізнався про наступне зі слів мешканців цього міста. Разом з тим, замість «식견을 넓히기», що перекладається як розширити світогляд, ми використали інший варіант

перекладу «розширити асортимент страв» тому, що людина до якої звертається герой - його кухар. Таким чином, герой звернувши увагу на незвичайні морепродукти, намагається висловити бажання скуштувати щось неординарне з тих морепродуктів та збагатити меню. Також, у другому реченні можна побачити граматику -*르세*, яку вживають у закінченні речення для повідомлення іншої людини про свої думки або погляд з певного питання. Заради кращого сприйняття тексту, ми припустили цю граматику опущенню.



Малюнок 14

«Так, зараз саме така людина мені була потрібна.

Хтось сильний, але не відчуваючий себе зобов'язаним захищати мене.

І при цьому той, хто підкоряється моїм наказам.»

Перше речення на малюнку 14 має ідею, що герою прийшлося когось брати з собою, але йому було б комфортніше їхати одному. Тому, судячи з контексту та наступних речень на цьому малюнку, замість дослівного перекладу «мені потрібен хтось поруч» ми написали «так, зараз саме така людина мені була потрібна» наче

говорячи, що герой повністю задоволений своїм рішенням та людиною, з якою

поїхав. У другому реченні ми переклали словосполучення «의무감은 없사», яке має словниковий переклад «без почуття обов'язку», як «не відчуваючий себе зобов'язаним», оскільки обраний варіант більш вживаний у порівнянні зі словниковим перекладом. У третьому реченні з'являється плутаниця тому, що «시킬 수 있는» може перекладатися як «той, що може віддавати накази» або «той, ким можна командувати», але у вебтуні згадується, що головний герой вище за статусом, ніж людина, про яку йдеться на цьому малюнку. Тому у третьому реченні герой намагався сказати, що йому потрібна не та людина, яка буде когось змушувати щось робити, а якою він сам зможе керувати та віддавати накази. Таким шляхом, ми переклали третє речення як «і при цьому той, хто підкоряється моїм наказам».

클레리반의
상업에 대한 감각은
본능을 넘어
야성적이기까지 하다.

3년,
그 짧은 시간동안
수십 개의 의복점 분점을
완벽하게 관리해 낸
능력을 보면

두말할 필요가
없지.

Малюнок 15

«Ділове чуття Клерівана проявлялося не лише з його інстинктів, воно закладено в його крові.

Якщо звернути увагу на його здібності, завдяки яким він протягом такого короткого проміжку часу, як 3 роки, просто ідеально керував десятками магазинів одягу, більше нічого говорити і не потрібно.»

У першому реченні на малюнку 15 «상업에 대한 감각», що має дослівний переклад «почуття торгівлі», під час перекладу було змінено на вже існуючий еквівалент «ділове чуття». Також, у даному контексті ми пропонуємо методом лексичної заміни поміняти прямий переклад «야성적이기까지 하다» у якому розповідається про дикість та грубість на

«закладено в крові». Оскільки, у цьому реченні автор розповідає про вроджений талант героя до бізнесу. У другому реченні на початку для плавності

розповідання та акцентування на надзвичайних здібностях персонажа було методом додавання дописано «якщо звернути увагу на...». Третє речення на малюнку 15, що перекладається як «немає потреби скаржитися» за контекстом було замінено на більш доречний еквівалент «більше нічого говорити і не потрібно».

Висновки до третього розділу

У цьому розділі ми проаналізували переклад конкретних прикладів корейських вебтунів та дослідили оноματοпеїчну лексику. За результатами аналізу було виявлено, що переклад українською мовою корейських вебтунів стикається зі значними труднощами. Однією з основних проблем є відмінність в граматичних структурах та лексичних особливостях між українською та корейською мовами. Це може призводити до неправильного розуміння контексту та передачі неправильної інформації в перекладі. Крім того, виявлено, що вебтуни часто містять специфічну вузькоспеціалізовану лексику, яка може бути складною для перекладу, оскільки відсутні аналогічні терміни в українській мові. Це вимагає від перекладача знань відповідної галузі або співпраці з фахівцями для забезпечення точного та зрозумілого перекладу.

Додатковою рекомендацією є поглиблене дослідження та вивчення корейської мови та культури з боку перекладачів, які займаються перекладом українською мовою корейських вебтунів. Це дозволить їм краще розуміти вихідний матеріал та забезпечити більш точний та адаптований переклад до українського контексту.

Також, ми зрозуміли, що найбільш вживаним методом під час перекладу був метод лексичної заміни та опущення.

У корейській мові у категорії оноματοпеїчної лексики виділяються дві семантичні групи: 의태어 (образотворчі слова), які передають образ, звучання та вид дії; 의성어 (звуконаслідувальні слова), які дають уявлення про звуки людей, тварин, птахів та природних явищ.

Для формування оноματοпеїчних слів використовується основа, до якої приєднуються додаткові частини, що походять від початкового кореня. Ці додаткові частини можуть бути окремими приголосними або складами. Звуконаслідувальні та образонаслідувальні слова утворюються за допомогою чергування приголосних і голосних звуків, повторення, стягнення основи та нарощення кореня.

Звуконаслідувальні слова в корейській мові можна класифікувати за тематичними групами, оскільки вони лише наближено імітують звуки або звучання, що видають різні істоти або неживі предмети. Ономатопи, які використовуються для опису: лінгвофонацій, зоофонацій, антропофонацій, натурофонацій, технофонацій та інструментофонацій.

Проаналізувавши приклади можна стверджувати, що ономатопеїчної лексики у корейській мові набагато більше у порівнянні з українською мовою, оскільки деякі імітовані звуки, що існують в корейській мові, не мають еквівалентів українською. Крім того, існують ономатопеїчні слова в корейській мові до яких неможливо знайти відповідний переклад або еквівалент в українській мові, оскільки вони відображають реалії, які відсутні в українській культурі. Підбір відповідного еквівалента залишається основною проблемою при перекладі тому, що все ще не існує єдиної методики перекладу ономотопів.

Ономатопеїчна лексика широко використовується в корейських вебтунах. Дослідження ономатопеїчної лексики в вебтунах підтверджує її важливу роль у комунікації та вираженні емоцій в онлайн-середовищі. Ономатопеїчна лексика не лише передає звукові ефекти, але й створює емоційну виразність у вебтунах. Вона допомагає у підтриманні уваги аудиторії, створює запам'ятовуваність та сприяє формуванню інтернет-сленгу. Ономатопеїчні слова додають живості та емоційного забарвлення вебтунам, забезпечуючи їх унікальність та ідентифікацію серед користувачів.

ВИСНОВКИ

Ми дослідили історію вебтунів та їх структурні особливості. Однією з особливостей вебтунів є стиль малювання. Вони також використовують фони та деталі, що допомагає створити реалістичну картину світу. Наступна їх особливість - сюжети. Корейські веб-комікси часто зосереджуються на різних жанрах, таких як наукова фантастика, фентезі, романтика, повсякденність та детективні історії. Крім того, вебтуни мають тенденцію до використання глибоких психологічних ідей, що дозволяє авторам висвітлювати складні питання людської психології.

Історія корейських веб-коміксів пов'язана з розвитком Інтернету в країні та зростанням популярності веб-коміксів в цілому. Історію вебтунів можна умовно поділити на чотири покоління. Нульове покоління з середини 1990-х років. Такі вебтуни публікувалися у журналах, на власних сторінках та на таких сайтах, як N4 та Comics Today. На цих сайтах публікувалися вебтуни, які були за розміром приблизно у половину сторінки звичайного коміксу. Перше покоління з'явилося у 2000 році. Саме онлайн-комікси цього покоління закріпили за собою тенденцію до вертикальних прокруток під час читання зі смартфона та комп'ютера для наступних поколінь цифрових історій у картинках. З 2003 року починається друге покоління. У вебтунах простежується схильність до довгих стрічок з панелями. Багато корейських онлайн-коміксів отримують екранізацію. У кінці 2000-х років приходить третє покоління вебтунів. Смартфони стали широко вживаними, з'явилися мобільні додатки для перегляду вебтунів. Починається тренд на використання додаткових ефектів: звук, анімація, спеціальні ефекти. Вертикальна прокрутка вебтунів дозволяє створювати комікси, що переносять читача у світ короткометражного фільму, завдяки використанню додаткового тексту і графіки на поділах, розтягуванню панелей або скороченню відстані між ними. Корейські веб-комікси найчастіше малюють у кольорі, а не чорно-білими, оскільки вони рідко публікуються у друкованому форматі.

Окрім цього, ми порівняли переклади корейських вебтунів на різні мови та дійшли висновку, що найбільш успішним у передачі культурних відтінків та ідіом був переклад на японську мову, оскільки японська мова має більш подібні культурні та лінгвістичні особливості з корейською мовою, порівняно з іншими мовами. Граматика японської та корейської мови також дуже подібна. Є ступені ввічливості та дієслово дії завжди в кінці речення. Велика кількість сучасних перекладачів не знаючи корейської перекладають вебтуни, які вже були переведені на англійську. Так при перекладі на англійську губиться багато деталей. А при перекладі на третю мову втрати стають критичними для розуміння вебтуну та ідеї автора.

Ми визначили особливості та складнощі під час перекладу корейських вебкоміксів. Переклад вебтунів є складним процесом, який потребує глибокого знання мови та культурного контексту як тексту оригіналу, так і мови перекладу. Якість перекладу залежить від багатьох чинників, до яких належать культурні відмінності між країнами, нюанси між мовами, стилістика та жанр оригінального тексту, використання правильної термінології та технічних термінів.

Переклад вебтуну може суттєво впливати на його сприйняття читачами, тому важливо, щоб перекладачі дотримувалися високих стандартів перекладу. Культурні елементи, такі як назви, імена, звичаї та традиції, можуть бути складними для перекладу і вимагають від перекладачів глибокого розуміння та контекстуальної чутливості. Імена персонажів часто мають глибокий сенс в корейській культурі, тому їх переклад може бути досить важким, але необхідним для кращого розуміння персонажів.

Іншим викликом під час перекладу з мови оригіналу є переклад ідіом. У корейській мові багато ідіом та виразів мають глибокий сенс, який може бути складно передати з мови оригіналу на інші мови.

Також, при перекладі вебтунів з корейської мови важко передати відносини між старшими та молодшими людьми, які мають велике значення в корейській культурі. Перекладачам необхідно мати чутливість до культурних відмінностей та розуміти, як ці відмінності відображаються у вебтунах.

На наш погляд, для досягнення успішного перекладу корейських вебтунів на інші мови перекладачам потрібно використовувати різні методи та стратегії перекладу. Особливо важливим є дотримання максимальної відповідності та контекстуальний переклад.

Ми розглянули та проаналізували приклади практичного перекладу вебтунів українською мовою. За результатами аналізу було виявлено, що переклад українською мовою корейських вебтунів стикається зі значними труднощами. Однією з основних проблем є відмінність в граматичних структурах та лексичних особливостях між українською та корейською мовами. Це може призводити до неправильного розуміння контексту та передачі неправильної інформації в перекладі. Крім того, виявлено, що вебтуни часто містять специфічну вузькоспеціалізовану лексику, яка може бути складною для перекладу через відсутність аналогічних термінів в українській мові. Це вимагає від перекладача знань відповідної галузі або співпраці з фахівцями для забезпечення точного та зрозумілого перекладу.

Також, ми зрозуміли, що найбільш вживаним методом під час перекладу був метод лексичної заміни та опущення.

Ми дослідили ономатопеїчну лексику у корейських веб-коміксах. У корейській мові у категорії ономатопеїчної лексики виділяються дві семантичні групи:

의태어 - образотворчі слова, передають образ, звучання та вид дії;

의성어 - звуконаслідувальні слова, дають уявлення про звуки людей, тварин, птахів та природних явищ.

Для формування ономатопеїчної лексики використовується основа, до якої приєднуються додаткові частини, які походять від початкового кореня. Ці частини можуть бути окремими приголосними або складами.

До багатоскладових корейських ономатопів найчастіше приєднуються: дериваційні суфікси, римовані повтори, парні поєднання та спеціальні морфемні сполуки, які передають прискорену дію. Звуконаслідувальні та образонаслідувальні слова утворюються за допомогою чергування приголосних і голосних звуків, повторення, стягнення основи та нарощення кореня.

Ономатопейчна лексика за тематичними групами:

- 1)Ономатопи, які використовуються для опису лінгвофонацій (мовленнєвої діяльності людини, її особливостей, манери мовлення та інших аспектів).
- 2)Ономатопи, які використовуються для опису зоофонацій (звуки, що виділяють тварини, птахи та комахи).
- 3)Ономатопи, які використовуються для опису звуків пов'язаних з людиною - антропофонації (звуки не процесу говоріння, а іншої діяльності мовленнєвого апарату, емоційні вигуки, звуки, що виникають при роботі людини, мимовільні тілесні звуки).
- 4)Ономатопи, які використовуються для опису натурофонацій (звуки явищ природи та неживої природи, водних об'єктів).
- 5)Ономатопи, які використовуються для опису технофонацій та інструментофонацій (звуки виробництва, механізмів, механічних предметів, музичних інструментів, техніки, сигналів).

Ономатопейчної лексики у корейській мові набагато більше у порівнянні з українською мовою, оскільки деякі імітовані звуки, що існують в корейській мові, не мають еквівалентів українською. Підбір відповідного еквівалента залишається основною проблемою при перекладі тому, на сьогоднішній день все ще не існує єдиної методики перекладу ономатопів.

Ономатопейчна лексика широко використовується в корейських вебтунах. Ця лексика не лише передає звукові ефекти, але й створює емоційну виразність вебтунах. Вона сприяє підтриманню уваги аудиторії, створює запам'ятовуваність та сприяє формуванню інтернет-сленгу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алефиренко Н. Ф. Теория языка. Введение в общее языкознание / Николай Федорович Алефиренко. — Волгоград: Перемена, 1998. — 440 с.
2. Бодуэн де Куртенэ И. А. Избранные труды по общему языкознанию. / Иван Александрович Бодуэн де Куртенэ. — АН СССР. - 1963. — 384 с.
3. Кобелянська О.І. Консонантний звукосимволізм японських оноματοпоемом / О.І. Кобелянська // Мовні і концептуальні картини світу. — Київ: Вид. дім Дмитра Бураго. — 2012. — Вип. 40. — с. 55–63.
4. Кобелянська О.І. Особливість і універсальність японського вокального звукосимволізму (на матеріалі японської та європейської поезії / О.І. Кобелянська // Східний Світ. — Київ, 2011. — с. 111–120.
5. Левицкий В. В. Семантика и фонетика. Пособие, подготовленное на материале экспериментальных исследований / Виктор Васильевич Левицкий. — Черновцы: Изд-во Чернов. ун-та. - 1973. — 102 с.
6. Левицкий В. В. Семасиология: монография для молодых исследователей / Виктор Васильевич Левицкий. — Винница: Новая книга. - 2012. — 680 с.
7. Левицкий В.В. Звуковой символизм. Мифы и реальность / Виктор Васильевич Левицкий. — Черновцы: Рута, 2009. — 186 с.
8. Левицкий В. В. Символічні значення українських голосних і приголосних / В. В. Левицкий // Мовознавство. — 1973. — No 2. — с. 36–49.
9. Пак Г.А. Изобразительные слова в корейском языке : автореф. дис. на соискание ученой степени канд. филол. наук / Пак Геннадий Александрович; Ленингр. гос. ун-т им. А.А. Жданова — Ленинград, 1958. — 15 с.
10. Сосюр Ф. Курс загальної лінгвістики. Пер. з фр. А. Корнійчук, К. Тищенко / Фердінан де Сосюр. — Київ: Основи, 1998. — 324 с.
11. Якобсон Р.О. Звук и значение / Роман Осипович Якобсон // Избранные работы. — Прогресс. - 1986. — с. 30–91.
12. Bilfeldt H. Onomatopoeic aim Sorbischen und Deutschen / Hans Bilfeldt // Zeitschrift fur Slavistik. — 1982. — No3. — с. 323–331.

13. Boranič D. Onomatopejské riječi za životinij u slavenskim jazicima / D. Boranič // Rad jugoslavenske Akademije Umjetnosti. — Zagreb. 1909. — CL XXV III. — c. 1–86.
14. Jespersen O. Symbolic value of the vowel “i” / Otto Jespersen // *Linguistica*. — Copenhagen: Levina. Munksgard, 1983. — c. 283–303.
15. Kim E., Lee Y. Comparative Analysis of Korean Comics Translations: A Qualitative and Quantitative Study. / Kim Eunha, Lee Young // *Journal of Asian Pacific Communication*. - 2019. - c. 187-211.
16. Kim Young-Seok. Ideophones in Korean: A non-linear analysis / Yong-Seok Kim // Linguistic Society of Korea (ed.) *Linguistics in the Morning Calm 2*. — Seoul: Hanshin Publishing Co. - 1988. — c. 443–466.
17. Kirchner G. Silbenverdoppelung ohne Vokaländerung / G. Kirchner // *Anglia*, 1981. Bd LXV. — c. 328–340.
18. Martin S. E. Phonetic symbolism in Korean / Samuel E Martin // Poppe, N. (ed.) *American Studies in Altaic Linguistics 13*. — Bloomington. - 2005. — c. 177–189.
19. 김인화. 현대한국어 의음성상징어 연구. — 서울: 이화여자대학교, 1995. — c. 127—136.
20. 김중섭, 유음중복 의태어의 의미 구조 연구, 「어원연구」 1, 한국어원학회. — 서울, 1998. — 118 c.
21. 김중섭, 한국어 신체 관련 의태어 형성 연구, 「경희어문학」 경희대학교. — 서울, 1997. — 49 c.
22. 김중섭, 한국어 의태어의 어원 연구 방법론, 「고황논집」 경희대학교. — 서울, 1996. — 176 c.
23. 김중섭, 한국어 학습자를 위한 의성어·의태어 교육 방법 연구, 「한국문화연구」, 경희대학교 민속학연구소. — 서울, 2001. — c. 177-194.
24. 김홍범: 한국어 교육을 위한 수준별 의성어·의태어 목록 연구 (학위논문(석사)-계명대학교 대학원 : 한국학과). - 2008. — c. 23-57.

25. 박동근, ‘상징소’에 대하여, 「한국어의 토씨와 씨끝」, 서광학술자료사. — 서울, 1992. — 93 c.
26. 박동근, ‘-하다, -대다, -거리다, -이다’ 연구 (1) - 흥내말과의 형태통어론적 특성에 따른 결합 규칙, 「대학원 학술논문집」, 건국대학교 대학원. — 서울, 1994. — 128 c.
27. 박동근, ‘-하다, -대다, -거리다, -이다’ 연구 (2) - 흥내말과의 의미 특성에 따른 결합 규칙, 「대학원 학술논문집」, 건국대학교 대학원—서울, 1994. — 39 c.
28. 박동근, 구어 흥내말의 계량적 연구, 「한말연구, 한말연구학회. — 서울, 2004. — 15 c.
29. 박동근, 내적 변화에 의한 파생과 유표성 문제, 「언어과학회 년도 동계학술발표대회」, 언어과학회.. — 서울, 2006. — 56 c.
30. 박동근, 새 울음 흥내말의 형태와 음성상징, 「언어학, 한국언어학회. — 서울, 2005. — 41 c.
31. 박동근, 한국어 흥내말의 의미 구조 연구. 「건국어문학, 건국대학교 국어국문학연구회. — 서울, 1999. — c. 23-24.
32. 박동근, 현대국어 흥내말의 통사. 의미 특성 연구, 「대학원 학술 논문집」, 건국대학교 대학원. — 서울, 1994. — 128 c.
33. 박동근, 흥내말 체계의 ‘빈칸’ 연구, 「한말연구」 1, 한말연구모임. —서울, 1994. — 128 c.
34. 이계옥, 희노에 관한 한일양국의 의성어·의태어의 의미론적 소고, 「배화논총」, 배화여자대학. — 서울, 1986. — 57 c.
35. 이문규, 음운교체와 상징어의 어감분화, 「어문학」, 한국어문학회.— 서울, 1996. — 57 c.

36. 이승녕, 국어 음성상징론에 대하여-특히 중세어 모음의 음색 순위의 재구와 대립의 체계를 주로하여-, 「언어」 3-3, 한국언어학회. — 서울, 1978. — 126 c.
37. 이승녕, 음성상징론, 「서울대 문리대학보」, 2-2, 서울대학교 문리과대학학생회. — 서울, 1954. — 257 c.
38. 이영길, 음성상징어 연구, 「인문논총」, 창원대학교 인문과학연구소, 55-67 쪽. — 서울, 2001. — c. 55-67.
39. 이영길, 음소상징 연구, 「현대영미어문」 20, 현대영미어문학회, 11-27 쪽. — 서울, 2002. — 20 c.
40. 이영길, 한일양국어의 의음의 어태어 대조 연구, 「논문집」 12, 경성대학교. — 서울, 1994. — 12 c.
41. 조창규, 상징어의 어울림 정보와 활용-초등학생용 읽을거리의 계량 연구 「국어교육」, 한국어교육학회. — 서울, 2003. — 110 c.
42. 조창규, 의성어 의태어, 무엇을 어떻게 교육할 것인가, 「언어학 대한언어학회. — 서울, 2005. — c. 61-85
43. 조창규: 의성어 의태어, 무엇을 어떻게 교육할 것인가 (How to teach Onomatopoeia and Mimetic Words), 언어학 제 13 권 제 3 호. - 2012. — c. 61—84.
44. 주경희: 교과학적 변환의 필요성과 방법: 의성어 의태어를 중심으로, 배달망통권 제 41 호. - 2010. — c. 233-255.
45. 채완, 19 세기 국어의 의태어에 대한 고찰, 「인문과학연구연구」 9, 동덕여자대학교. — 서울, 2003. — 107 c.
46. 채완, 국어 음성상징론의 몇 문제, 「국어학」 16, 국어학회. — 서울, 1987. — 189 c.
47. 채완, 국어 의성어 의태어 연구의 몇 문제, 「진단학보」 진단학회. — 서울, 2000. — 89 c.

48. 채완, 국어 의성어 의태어의 몇 문제, 「진단학보」, 진단학회. —서울, 2003. — 89 с.
49. 채완, 시조와 판소리 사설의 의성어 연구, 「한민족문화연구, 한민족문화학회. — 서울, 2000. — 79 с.
50. 채완, 우리말의 의성어와 의태어, 「한글사랑」 (여름호), 한글사. — 서울, 2003. — 124 с.
51. 채완, 음성상징, 「국어연구 어디까지 왔나」, 동아출판사. — 서울, 1990. — 48 с.
52. 채완, 의성어 의태어의 텍스트별 특성, 「국어국문학, 국어국문학회.— 서울, 2001. — 132 с.
53. Вебтун [Электронный ресурс] // Wikipedia – Режим доступа до ресурсу: <https://uk.m.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%B1%D1%82%D1%83%D0%BD>
54. ADSL [Электронный ресурс] // Wikipedia – Режим доступа до ресурсу: <https://uk.m.wikipedia.org/wiki/ADSL>
55. Comic Con Ukraine [Электронный ресурс] // Wikipedia – Режим доступа до ресурсу: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Comic_Con_Ukraine
56. League of Legends [Электронный ресурс] // Wikipedia – Режим доступа до ресурсу: https://uk.m.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends
57. BLEU: a Method for Automatic Evaluation of Machine Translation [Электронный ресурс] / P.Kishore, S. Roukos, T. Ward, W. Zhu // Association for Computational Linguistics. – 2002. – Режим доступа до ресурсу: <https://aclanthology.org/P02-1040.pdf>
58. Dal Yong Jin. East Asian Perspective in Transmedia Storytelling | Snack Culture’s Dream of Big-Screen Culture: Korean Webtoons’ Transmedia Storytelling [Электронный ресурс] / Dal Yong Jin // International Journal of Communication. – 2019. – Режим доступа до ресурсу: <https://web.archive.org/web/20210523193832/https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/10004>

59. Kakao Webtoon [Электронный ресурс] // Wikipedia – Режим доступа до ресурсу: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Kakao_Webtoon
60. Lim S. Translation of Korean Comics and Animation: Exploring the Possibility of Transcultural Communication [Электронный ресурс] / Seongae Lim // Korea Science. – 2018. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.koreascience.or.kr/article/JAKO201817088878015.pdf>
61. NIST (metric) [Электронный ресурс] // Wikipedia – Режим доступа до ресурсу: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/NIST_\(metric\)](https://en.m.wikipedia.org/wiki/NIST_(metric))
62. Only 5.2 pct of executives in S. Korea are women: gender ministry [Электронный ресурс] / Yonhap News Agency. – 2021. – Режим доступа до ресурсу: <https://m-en.yna.co.kr/view/AEN20210805008000315>
63. Snover M. A Study of Translation Edit Rate with Targeted Human Annotation [Электронный ресурс] / M. Snover, B. Dorr // Association for Machine Translation in the Americas. – 2006. – Режим доступа до ресурсу: <https://aclanthology.org/2006.amta-papers.25.pdf>
64. Tower of God [Электронный ресурс] // Wikipedia – Режим доступа до ресурсу: https://en.m.wikipedia.org/wiki/Tower_of_God
65. Wang Qinglin. A Study on the Translation of Names of Chinese Manga Works [Электронный ресурс] / Wang Qinglin // Atlantis Press. -2019. - Режим доступа до ресурсу: <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icllc-15/25845613>
66. Wołk K. Comparison and Adaptation of Automatic Evaluation Metrics for Quality Assessment of Re-Speaking [Электронный ресурс] / K. Wołk, D. Koržinek // Research Gate. – 2015. – Режим доступа до ресурсу: <https://arxiv.org/pdf/1601.02789.pdf>
67. Zanettin F. Comics in Translation: An Overview [Электронный ресурс] / Federico Zanettin // St Jerome/Routledge. – 2008. – Режим доступа до ресурсу: https://www.academia.edu/10336050/Comics_in_Translation_An_Overview
68. 권민수. 웹툰 유료화 시대의 2 막] 웹툰 20 년의 역사, 1998 년부터 2018 년까지 [Электронный ресурс] / 권민수 // Media SR. – 2018. – Режим

доступу

до

ресурсу:

<https://web.archive.org/web/20210523193833/http://www.mediasr.co.kr/news/articleView.html?idxno=49020>

69. 기록관 홍보를 위한 브랜드웹툰 개발 및 활용방안 연구 - 국가기록원을 중심으로 [Электронный ресурс] / 최민희, 김태영, 오효정, 김용 // 한국기록관리학회지. - 2017. - Режим доступа до ресурсу: <http://www.koreascience.or.kr/article/JAKO201719554996431.view>

70. 네이버 웹툰 [Электронный ресурс] // 나무위키. - 2023. - Режим доступа до ресурсу:

<https://namu.wiki/w/%EB%84%A4%EC%9D%B4%EB%B2%84%20%EC%9B%B9%ED%88%B0>

71. 류종화. [90년대 게임광고] PC 통신으로 보던 1998년 0세대 웹툰 [Электронный ресурс] / 류종화 // 게임메카. - 2019. - Режим доступа до ресурсу:

<https://web.archive.org/web/20210523193833/https://www.gamemeca.com/view.php?gid=1575734>