

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 сіно-корейської лексики у текстах
корейських коміксів**

Кваліфікаційна робота
освітнього ступеня «магістр»
Студентки II курсу
ОНП «Східна філологія,
західноєвропейська мова
та переклад: корейська мова і
література»

Зі спеціальності 035 «Філологія»
(035.066 «Східні мови та літератури (переклад
включно), перша – корейська)

Трохової Єлизавети Ігорівни

Науковий керівник:
Асистент **Анастасія НАЛІМОВА**

«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.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ВИЗНАЧЕННЯ КОМІКСІВ ЯК ЛІТЕРАТУРНОГО ЖАНРУ ТА СІНО-КОРЕЙСЬКА ЛЕКСИКА В ЖАНРІ МАНХВА.....	6
1.1. Визначення та еволюція корейських коміксів.	6
1.2. Види, жанрове розмаїття та цільова аудиторія корейського коміксу	8
1.2.1. Історія виникнення піджанру мурім та його особливості	14
1.3. Історія розвитку сіно-корейської лексики в корейській мові та її поточне положення в корейських коміксах	18
Висновки до першого розділу	24
РОЗДІЛ 2. СТРАТЕГІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ КОРЕЙСЬКИХ КОМІКСІВ.....	27
2.1. Стратегії перекладу корейських коміксів.....	27
2.2. Стилiстичні особливості перекладу корейських коміксів	29
2.3. Прагматичні особливості перекладу корейських коміксів	32
2.4. Лексичні особливості перекладу корейських коміксів	35
2.4.1. Аналіз перекладу заголовків манхв.....	35
2.4.2. Аналіз перекладу корейських традиційних звертань.....	38
2.5. Вплив періодичності видання та адекватність перекладу.....	43
Висновки до другого розділу	50
РОЗДІЛ 3. ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ СІНО-КОРЕЙСЬКОЇ ЛЕКСИКИ В ПІДЖАНРІ МУРІМ	53
3.1. Перекладацькі трансформації в піджанрі мурім.	53
3.2. Особливості сприйняття та перекладу заголовків піджанру мурім	60
3.3. Аспекти проблематики перекладу власних назв та термінів у піджанрі мурім.....	63
Висновки до третього розділу	71
ВИСНОВКИ	74
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	79

ВСТУП

Комікси стали невіддільною частиною літератури багатьох країн світу. Вибір корейських коміксів для дослідження обумовлений дедалі більшою популярністю, яку набуває корейська культура в цілому і, перш за все, корейські комікси, які виходять офіційно на український літературний ринок. Глобалізація та зростання ринку професійних та аматорських перекладів створили питання проблеми перекладу коміксів в цілому та специфіки перекладу сіно-корейської лексики в них. Висхідний інтерес до корейських коміксів привернув увагу до питання якості перекладів. Однак, попри популярність корейських коміксів та попит на якісні переклади, переклад саме корейських коміксів є малодослідженою темою в сучасному перекладознавстві.

Актуальність цієї кваліфікаційної роботи зумовлена зростанням популярності корейських коміксів на міжнародному та українському ринку. Після 2020 року через пандемію люди проводили більше часу, не виходячи з дому, а через соціальне дистанціювання замість офлайн-захоплень з'явилися онлайн-хобі, такі як комікси та особливо онлайн-вебтуни. Ринок веб-новел також значно зріс. Обсяг ринку веб-коміксів зріс до 600 мільярдів вон у 2020, а у 2022 році обсяг ринку перевищив 1 трильйон вон.

Мета дослідження – розгляд проблем перекладу сіно-корейських одиниць в корейській мові на прикладі коміксів та аналіз особливостей перекладу специфічної сіно-корейської лексики.

Завдання дослідження:

- Проаналізувати сіно-корейську лексику в різних жанрах корейських коміксів;
- З'ясувати проблеми перекладу сіно-корейської лексики;
- Визначити особливості перекладу коміксів, як літературного тексту;
- Зробити аналіз специфічного піджанру мурім та розібрати специфіку перекладу термінології та власних назв;

- Описати способи перекладу сіно-корейських заголовків манхв;
- Описати способи перекладу традиційних звертань;
- Визначитися зі стратегіями перекладу корейських коміксів.

Матеріал дослідження:

- Оригінальний текст корейських коміксів різних жанрів.
- Власні переклади корейських коміксів на українську мову:
«Роман на все життя» (구사일생 로맨스), «Усезнавець читач» (전지적 독자 시점), «Наречена герцога за контрактом» (그녀가 공작저로 가야 했던 사정), «Лиходійка, що перевернула пісочний годинник» (악녀는 모래시계를 되돌린다), «Ранкер, який живе вдруге» (두 번 사는 랭커), «Я захистити старшого брата головної героїні» (여주인공의 오빠를 지키는 방법), «Прийомна дочка протагоніста» (남주의 입양딸이 되었습니다), «Регресія мага 8-го класу» (8클래스 마법사의 회귀), «Я увійшла до родини лиходія за контрактом» (악당과 계약가족이 되었다), «Я стала матір'ю лиходія!» (악당의 엄마가 되어버렸다), «Від лінивого аристократа до старанного генія» (나태 공자, 노력 천재 되다), «Беатріс» (베아트리카), «Світ після падіння» (멸망 이후의 세계), «Молю, дай мені спокій» (나를 버려주세요), «Друге життя хірурга» (의원, 다시 살다), «Прибулець на межі світів» (변방의 외노자).

Об'єкт дослідження – корейські комікси (вебтуни, новели, манхви) ХХІ століття.

Предмет дослідження – способи перекладу сіно-корейської лексики, що зустрічається в корейських коміксах на українську мову.

Методики та методи дослідження – Інтегрований підхід до перекладу, що базується на літературних та лінгвістичних аспектах. У дослідженні використано комунікативний та семантичний методи для вирішення поставлених завдань.

Практичне значення роботи полягає у можливості використання її матеріалів для професійного перекладу та видання корейських коміксів. Представлений у роботі алгоритм перекладу термінів та перекладу власних назв піджанру мурім, розгляд труднощів перекладу та сприйняття цього піджанру в цілому може бути використаний для розвитку перекладу на українську.

Структура роботи складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел (55 позицій, з них 20 – іноземними мовами). Обсяг основного тексту 73 сторінки, загальний обсяг роботи 83 сторінки.

РОЗДІЛ 1. ВИЗНАЧЕННЯ КОМІКСІВ ЯК ЛІТЕРАТУРНОГО ЖАНРУ ТА СІНО-КОРЕЙСЬКА ЛЕКСИКА В ЖАНРІ МАНХВА

1.1. Визначення та еволюція корейських коміксів.

Популярність корейських коміксів невпинно зростає у всьому світі. Все більше корейських авторів виходять на український ринок та видаються офіційно. Комікс – це складний жанр, утворений взаємодією двох вихідних систем – мови та зображення. За визначенням Білявського Б. О., «головним призначенням малюнка є різноманітні описування в коміксі, а текст в кадрі репрезентує мову персонажів» [3, с. 6]. Незважаючи на різноманітність його складових, комікс характеризується високим ступенем зв'язності та цілеспрямованості у подачі інформації.

Також, комікси – популярний жанр візуального нарративу, що розповсюджується в мережі Інтернет та в друкованому варіанті, що відкриває нові можливості у створенні графічних творів та взаємодії з читачем, зокрема шляхом додавання інтерактивності та мультимедійності. Невербальні компоненти включають графіку коміксу і параграфіку, що транслює здебільшого фонову, додаткову інформацію, що виступає в ролі субституту буквеного тексту і бере участь у створенні експресивності та емотивності коміксу, а також створює графічну частину [29, с. 11].

Завдяки взаємодії вербальних і невербальних компонентів, комікс поєднує у собі високий обсяг інформації, розрахованої на максимальну простоту сприйняття. Під вербальними компонентами розуміється літерний текст, вся мовленнєва єдність у межах коміксу. Тут виділяються два підвиди: мова персонажів та авторська мова. Також текст коміксу можна віднести до креолізованих текстів [31, с. 16]. Мова персонажів поміщена в спеціальний простір, який є «хмаркою», що виходить від голови персонажа і містить у собі його репліку. У дослідженнях коміксів цей простір називається філактером або «баблом» з англійської мови. Це тіло, яке містить текст коміксу. Філактер показує, хто що говорить і про що думає. У тексті коміксу широко

використовуються стилістичні способи, такі як епітети в різних стилях, метафори, повтори. Комікси можуть передавати будь-який звук або емоцію. Часто це робиться за допомогою звуконаслідувальних слів. Їх малюють від руки та відтворюють за допомогою комп'ютера.

Основна мета поєднання мовних і немовних елементів – вплинути на реципієнта. Як і інші тексти, пов'язані з візуальними композиціями, вони покликані швидко та ефективно передавати повідомлення. З моменту появи коміксів періодичні видання використовувалися як основна форма розповсюдження, спочатку орієнтуючись на якомога ширшу аудиторію.

Автори художніх дискурсів у жанрі коміксу ставлять перед собою специфічну мету – передати письмове мовлення, вкладаючи діалоги в уста персонажів [12, с. 115]. У цьому відношенні комікси багато в чому наближаються до усних форм комунікації, хоча і займають певне місце в межах письмового жанру. Це пов'язано з обмеженим простором кадру, в якому розміщуються репліки персонажів. Необхідність вмістити зображення персонажів, їх оточення і текстове наповнення в один кадр накладає обмеження на довжину рядка, що виключає з мови комічних персонажів громіздкі вирази та складний синтаксис. Крім того, якщо в суміжних дискурсивних жанрах, таких як мультфільми та фільми, обмежувальним фактором є час, то в коміксах – простір.

Синтаксична структура коміксів також відносно проста і максимально наближена до розмовної мови, адже комікси – це форма розваги, а отже, найбільш зрозумілий для багатьох читачів жанр. Мовлення персонажів відбувається у формі діалогу, і автор намагається, щоб їхні висловлювання були максимально короткими та лаконічними. Малюнок також може бути ефективним засобом для досягнення цього ефекту, оскільки малюнки містять занадто багато інформації, щоб її можна було виразити словами.

Також комікс визначається як наративна форма, що поєднує в собі письмовий текст та образотворчі елементи. Можна вважати комікс спеціальним форматом викладу історій.

1.2. Види, жанрове розмаїття та цільова аудиторія корейського коміксу.

Корейська культура з кожним роком набирає популярності у суспільстві. Спочатку світову популярність набули такі напрями, як дорами (телесеріали) та k–pop (музичний жанр). Поняття, пов'язане зі зростанням популярності масової культури Республіки Корея, отримало назву «халлю», або «корейська хвиля» [7, с. 13]. На цей час «корейська хвиля» активно сприяє розвитку різних сфер економіки і позитивно впливає на зростання туристичного потоку в Республіці Кореї. Зараз до «халлю» відносять не лише дорами та k–pop, а й такі речі, як корейська їжа, одяг, косметика та сам стиль життя корейців. Цей інтерес проявився і в сегменті корейських коміксів: манхви та вебтунів.

Існують такі найпопулярніші види коміксів:

- Короткометражні комікси (сінгли): це комікси, які мають коротку довжину і можуть бути завершені за один або кілька епізодів. Вони можуть містити один або кілька аркушів.
- Серійні комікси: це комікси, які мають тривалу історію та публікуються у вигляді серії. Вони можуть містити кілька епізодів, розділених на окремі випуски або томи.
- Графічні романи: це комікси, які мають більший обсяг і більш складну історію, що зазвичай займає кілька томів. Вони можуть містити більше тексту та менше малюнків порівняно з короткометражними коміксами.
- Веб-комікси: це комікси, які публікуються в Інтернеті та можуть мати будь-який обсяг. Вони можуть бути як короткими, так і серійними, а також мати складну історію, що займає кілька томів.
- Антології: це збірки коміксів різних авторів, які можуть містити короткі історії або серійні комікси на різні теми або в різних жанрах.
- Інтерактивні комікси: це комікси, які дають читачам можливість взаємодіяти зі сюжетом. Наприклад, читач може обирати, які дії будуть виконувати герої, або впливати на кінцівку історії.

Манхва (만화) – загальний термін для корейських коміксів. У Республіці Корея цей термін стосується анімації, коміксів і мультфільмів, тоді як за межами РК він зазвичай використовується для позначення лише корейських коміксів.

Корейська манхва дуже схожа на японську мангу та китайську маньхуа. Але хоча є багато спільного, кожна з них має свої особливості. Тексти та графіка відповідають культурі та історії кожної країни. Манхва зазнала впливу історичної та сучасної культури Республіки Кореї, що призвело до появи різних форм і жанрів. Від звичайних копій манги до авторських мініісторій, графічних творів та серіалізації манхви, що розповсюджуються через Інтернет, манхва продовжує розвиватися. Наразі існують навіть повноцінні серіалізації манхви, що розповсюджуються через спеціалізовані портали, такі як Naver Webtoon [51], Kakao Webtoon [52], Lezhin [53] тому вони набувають все більшої популярності серед молодого покоління в РК.

Існують такі жанри корейських коміксів:

- Супергероїка: комікси про героїв, які мають суперсили та борються зі злом.
- Фентезі: комікси про міфічні світи, де з'являються чарівні істоти та магія.
- Наукова фантастика: комікси про майбутнє, космос та інші наукові теми.
- Пригоди: комікси про подорожі, пошуки скарбів та інші захопливі пригоди.
- Детективи: комікси про розслідування злочинів та таємниць.
- Жахи: комікси про монстрів, зомбі та інші страшні творіння.
- Гумористичні комікси: комікси, що мають за мету розважити читачів та викликати сміх.
- Романтика: комікси про любовні історії та взаємини між героями.

Існує три основні та найбільш популярні різновиди корейських коміксів (манхви):

- Вебтуни (웹툰).

Найпоширеніший формат коміксів, який зараз займає більшу частину корейського ринку. Виникли з початку 2000-х років з розвитком технологій, однак особливої популярності набули з 2019–2020 років, під час пандемії. Вебтуни, на відміну від манхви, спочатку створюються та існують виключно в діджитал-просторі, тому їх можна класифікувати як самостійні електронні видання. Є вебтуни, які пропонують читачеві різні способи взаємодії з контентом. Один з найпоширеніших використовується на платформі Naver Webtoon: користувач може увімкнути або вимкнути музику, яка була спеціально підготовлена для конкретного випуску. Відмінна риса – онлайн прочитання та кольорова картинка. Веб-манхва публікується як періодичне видання. Автори ретельно працюють над творами, щоб читачі з нетерпінням чекали на наступні розділи. Веб-комікс може публікуватися протягом багатьох років, доки автор не завершить сюжетну лінію. Перші веб-комікси стосувалися повсякденного життя, бідності, інтернет-торгівлі, самогубств, молодіжного безробіття та домашнього насильства. Найбільш популярним жанром, який завжди займає рейтингові місця на сайтах видавництва, можна назвати жанр про повсякденність. Зі зростанням популярності цифрових коміксів професійні письменники та художники почали робити свій внесок у розмаїття цього жанру. З'явилися такі жанри, як фентезі, бойовик, наукова фантастика, комедія, жахи, містика і романтика, орієнтовані на читачів з різними смаками. Деякі жанри зараз є достатньо екстремальними, тому сайти, де вони видаються, можуть навіть перевірити вік читача через запит ID-картки. Під кожним розділом вебтунів є місце, де читачі можуть оцінити комікс і поділитися думкою. Рейтинги та кількість лайків дозволяють оцінити популярність певного веб-коміксу. Деякі відомі онлайн-роботи продаються в друкованому вигляді, до них виготовляється спеціальна додаткова продукція, як значки, блокноти, плакати.

- Друкована манхва (만화책).

Корейська друкована манхва існує з початку ХХ століття, і вважається, що вона виникла 2 липня 1909 року, коли в газеті був опублікований малюнок, схожий за форматом і сюжетом на сучасну політичну карикатуру [13, с. 52].

Популярні в той час сатиричні та просвітницькі карикатури були формою критики японської колоніальної політики. У 1950 р. почалася Корейська війна – військовий конфлікт між Північною Кореєю та Республікою Корея. Манхву почали використовувати як ефективний засіб військової пропаганди, що надихає корейців на участь у Громадянській війні. Журнали також публікували пригодницькі та гумористичні історії у формі коміксів. Багато з них публікувалися спеціально для дітей, щоб відволікти їх від жахів війни. Газетам і журналам, які публікували комікси для дорослих читачів, доводилося терпіти політичні переслідування і цензуру. У XXI столітті художники манхви почали активно використовувати потенціал інформаційних технологій та інтернету. У Республіці Кореї з'явилися нові формати манхви, що підтримуються веб-сайтами та мобільними додатками.

Сучасна манхва містить більш реалістичні сюжети. Багато історій відбуваються в дещо відредагованій версії реальності, а це означає, що на перший план виходять нюанси корейського менталітету та культурних традицій. Таким чином, манхва не тільки вкоренилася в корейській культурі, а й почала набирати популярність на міжнародному ринку коміксів, постійно еволюціонуючи від традиційних чорно-білих форматів до цифрових. Сучасна манхва публікується як періодичне видання. Автори старанно працюють над творами, щоб читачі з нетерпінням чекали наступних розділів. Тому комікс може публікуватися протягом багатьох років, доки автор не завершить сюжетну лінію.

- Веб-новели (웹소설).

Веб-новелла – це один з жанрів романів, які публікуються та пишуться для публікації в Інтернеті та інших цифрових медіа, тобто його можна легко прочитати у будь-якому місці через мобільний телефон чи ПК. Це поняття з'явилося наприкінці 1990-х років, спочатку як формат, в якому письменники публікували свої твори в Інтернеті, а користувачі залишали коментарі та відгуки. З кінця 2000-х років веб-романи почали видаватися в паперовому форматі та набувати популярності, як звичайні книжки. В РК з кінця 2000-х

років веб-романи набули великої популярності та стали складовою частиною поп-культури. Автори, які пишуть веб-новели можуть бути як професійні, так і непрофесійні письменники, тому рівень якості творів може коливатись. Відмінністю веб-романів від традиційних книг є те, що вони зазвичай публікуються по частинах, розділами або епізодами на веб-платформах. Якщо спочатку веб-романи були спрямовані на чоловічу аудиторію, то зараз передові позиції займають романтичні історії для жінок. Веб-романи часто мають короткі розділи, що дозволяє читачам легко читати їх на мобільних пристроях. Багато корейських веб-романів мають елементи фантастики, фентезі та інших жанрів, які часто включають магію, міфологію, монстрів та інші надприродні істоти. Зараз найбільш активно здійснюється медіамікс, такий як конвертація між жанрами та вебтунізація веб-новел. Багато веб-новел перетворюються на популярні комікси, серіали, фільми та інші культурні продукти.

Багато реплік з тексту веб-новел перетворюються на «бابل» вебтуну, на живу мову персонажів. Наприклад, речення з веб-новели «황녀님, 제가 머리를 말려 드려도 될까요?», видозмінили та відтворили у тексті вебтуну у вигляді речення «황녀님, 제가 말려그리겠습니다». Такі відторення або повні копіювання є звичними для адаптацій веб-новел на вебтуни.

Вебтуни – найбільш популярний сьогодні та затребуваний різновид веб-коміксів, які стали однією з форм прояву «корейської хвилі». Статистика останнього часу свідчить про успішність майданчиків з вебтунами для різного віку, а також кількісний приріст користувачів від 8 до 60 років. Враховуючи те, що майданчики локалізують свої сайти для користувачів з інших країн, можна говорити про глобалізацію та інтернаціоналізацію веб-коміксів для міжнародних читачів будь-якого віку. Існує багато вебтунів для підлітків молодшого віку, які відрізняються своїм милим стилем малювання, веб-новели для жінок, які часто зосереджені на емоціях та коханні, та коміксів для чоловіків, які більше зосереджені на пригодах та іграх.

Розглядаючи палітру та жанри коміксів, доцільно звернути увагу на вікові особливості їхньої аудиторії, оскільки кожен комікс розрахований на певну аудиторію, орієнтовану на різні вікові групи. Наприклад, жанри жахів та еротики публікуються у віковому цензі від 18 років і вище, що допускає використання вульгарних слів та жаргону, недоречних для комедійних веб-коміксів про пригоди та романтичних шкільних вебтунів, які зазвичай публікуються для підлітків. Художні твори мають тематику та жанри, що відповідають їх цільовій аудиторії. Велику увагу слід приділяти збігам і негативним елементам, як повторення, кліше, відсутність літературної цінності, які можуть вплинути на упередження та сприйняття читачів у цільовій культурі. З точки зору перекладацьких стратегій, слід активно враховувати вподобання та популярність у цільовій культурі читачів. Важливі біографічні деталі, такі як імена авторів, повинні бути стандартизовані в різних мовах.

Багато засобів масової інформації, такі як драми, фільми та мультфільми, мають свої власні оповідальні характеристики, але веб-романи вважаються засобом з розрізненими та споживчими оповідальними характеристиками.

Також комікси визнані засобом боротьби із непрямим задоволенням. Основним символом задоволеності чоловічої орієнтації є соціальний успіх та досягнення, а основним символом задоволеності жіночої орієнтації є соціальний успіх та досягнення жінок через романтичні стосунки. Читачі відчують опосередковане задоволення та задоволення, спостерігаючи за успіхами, досягненнями та розповідями про життя кожного головного героя. Оскільки ця характеристика поєднується зі швидким і стислим розвитком, короткими кадрами, що часто показуються, і швидким оповіданням, вебтуні часто вважаються засобом для непрямого задоволення.

Так само розробка веб-романів орієнтована на швидкий інтерес, і читачі продовжують купувати і споживати наступний епізод завдяки цьому швидкому інтересу. Хоча більшість засобів масової інформації підтримують споживачів шляхом цікавих розробок, комікси вважаються засобом, який сам став гегемонією, а його характеристики посилюються в серіальному середовищі видавництва поряд з чинною незалежною культурою. Словниковий запас, що

використовується в роботі, як правило, навмисно оптимізований для рівня читача, щоб читачі, які не можуть зрозуміти складну лексику високого рівня, могли легко отримати до нього доступ, і в результаті у вебтунах часто використовуються короткі слова, доступна лексика та прості стилі корейської мови, що підкреслюють зручність читання.

Це також пов'язано з тим, що платформа вебтунів – це місце, яке ставить на перше місце комерцію, а не місце, яке цінує мистецтво чи літературу. З цієї причини існує значна різниця в лексиці та стилі між японською мангою, в якій часто використовується педантична лексика, та корейського вебтуну.

Веб-комікси – це середовище, в якому легко приживаються кліше. У нових творах представлені та масово виробляються кліше та сетинги популярних творів. Більшість заголовків також є алюзіями на назви інших популярних творів.

Це було з'ясовано завдяки дослідженню назв популярних коміксів для чоловічої аудиторії, де в назвах коміксів 8클래스 마법사의 회귀 та 귀환자의 마법은 특별해야 합니다 присутні слова 마법사 (魔法師) та 마법 (魔法), що перекладаються відповідно «маг» та «магія». А також присутні споріднені слова 회귀 (回歸) та 귀환자 (歸還者), які можна перекласти як «повернення» та «повернутий». Дуже багато сюжетів сучасних манхв базується саме на магії та регресіях героїв у часі та просторі. Також у жіночому сегменті вебтунів популярні сюжети про героїнь, які потрапляють у свій улюблений роман, та переселяються в тіло однієї з героїнь, яка найчастіше є антагоністом історії. Використання цих слів у назвах є одним з найбільш типових кліше в корейських коміксах для чоловіків та жінок молодого та середнього віку.

1.2.1. Історія виникнення піджанру мурім та його особливості.

Піджанр мурім був створений в результаті культурної комунікації між китайською культурною сферою та історичною Кореєю, і це цікавий приклад проникнення однієї культури в іншу. 무림 (武林) – «Мурім» – світ воїнів та бойових мистецтв у літературі різних жанрів. Іноді його також можуть називати

강호 (江湖) – «Канхо» [45, с. 70]. Тоді як фентезі засновує свій сюжет з урахуванням віртуального світу, вигаданого світу чи нереального, дія мурім, яка зосереджується на бойових мистецтвах, відбувається в історичному Китаї. Проте насправді тлом часто є авторський світ, запозичений з Китаю лише з географічних назв та епох, а авторами та читачами є корейці.

Піджанр мурім було вирішено дослідити окремо через такі особливості:

- Багато романів та коміксів піджанру мурім мають китайську культуру та історію як свою основу. Тому терміни та вирази, пов'язані з китайською історією та культурою, часто позначаються за допомогою ханча, або комбінацією сіно-корейських слів.

- Бойові мистецтва, які є основою піджанру мурім, часто використовують спеціалізовані терміни, які відомі тільки експертам у галузі. Ханча та використання слів сіно-корейського походження можуть бути корисними для цих термінів, тому що вони можуть передавати складні ідеї та концепції в одному символі, замість довгих рядків літер.

- Використання сіно-корейських слів є корисним для створення компактних та ефективних прийомів для тренування або бою. Бойове мистецтво може використовувати короткі сіно-корейські слова для передачі складних технік та ідей, це допомагає персонажам зберегти час і зусилля, які витрачаються на навчання та розуміння.

Тобто більшість лексики піджанру мурім є сіно-корейського походження, а також комбінацій сіно-корейських складів, як одне слово на базі ханча.

Комікси піджанру мурім займають окрему нішу у корейській белетристиці. В основному вони розраховані на чоловічу аудиторію, але популярні, як і у вигляді веб-новели, так і у вигляді різноколірного вебтуна. Не дивлячись на складність даного піджанру, комікси піджанру мурім досить популярні на заході та серед української аудиторії. Оповідання цього піджанру, зазнають трансформації шляхом прийняття китайських романів про бойові мистецтва, розвитку корейських романів про бойові мистецтва, зближення з різними

жанрами та метаописами, які самі по собі демонструють культурний гібрид. Типові представники піджанру мурім зазвичай використовують багато китайської традиційної ієрогліфіки, але також існують мікс-комікси, в яких додатково вживається багато англомовних слів.

Оскільки мурім стає глобальним піджанром в коміксах постає питання системи перекладу та метод перекладу сіно-корейських слів, які вживаються в цьому піджанрі.

Цей уявний світ, створений на базі Китаю, китайських бойових мистецтв, веде своє походження від китайських консультивних романів. Піджанр бойових мистецтв зародився в бурхливий період Сінхайської революції, що почалася в 1911 році, та заснування Китайської Республіки. Але початком використання слова «мурім» і точного визначення піджанру вважається 1922 рік, коли Сан Гейон 상개연 (向愷然), письменник під псевдонімом 평강불초생 (平江不肖生) опублікував роман під назвою 강호기협전 (江湖奇俠傳). Піджанр мурім був створений в результаті культурної комунікації між китайською культурною сферою і Кореєю, і це цікавий приклад проникнення однієї культури в іншу. Термін «Мурім» використовується замість «Уся», «Історичний бойовик» та «Бойові мистецтва» на глобальних платформах, оскільки це найчастіше використовувана назва. До 1980-х років література корейських бойових мистецтв перебувала під сильним впливом китайських, було багато неякісних спроб, які не досягли рівня шедеврів, і, зрештою, корейська література про бойові мистецтва поступово прийшла в занепад через самовідтворення, плагіат і старомодність. Дивлячись на той факт, що романи про бойові мистецтва продовжують існувати навіть після демократизації, основна причина, через яку піджанр мурім зрештою став популярним, полягає в тому, що він став більш розважальним.

Дія більшості творів відбувається в період ранньої та середньої династії Мін, приблизно XIV– XV століття, коли монголи відступили, а до влади прийшла династія Хан, але поширення вогнепальної зброї все ще було низьким. Проте насправді тлом часто є авторський світ, запозичений лише з географічних

назв та епох. Тому в мурімі зазвичай немає повноцінної держави, а існує концепція відкритого світу. Дизайн сучасних романів про бойові мистецтва, які успадкували лінію класичних романів, перебуває під впливом літератури реалізму, привезеної із Заходу, і переміщається із центру ідеологічного оповідання до центру конкретного зображення людського визнання життя.

Головний герой східних «мурімів» – хлопчик із нетитулованої чи поганої сім'ї, або у нових корейських мурімах–ф'южн часто використовується сетинг регресії чи перевтіленої людини, що з цього світу потрапляє в інший. Найбільш повторюваними штампами є історії, в яких головний герой у несприятливому оточенні отримує шанс і стає майстром світового рівня і царює над світом, або руйнує змову третьої сили, зазвичай завуальованої. Останнім часом, коли межа між бойовими мистецтвами та фентезі стала нечіткою, кількість робіт з ф'южн бойовими мистецтвами також збільшується.

У світі бойових мистецтв Мурім чи Канхо існує безліч уявних предметів, яких насправді не існує. Такі предмети, як отрути драконів, тисячолітній корінь, еліксири, демонічні чи священні (божественні) техніки, а також створіння, що відповідають фантастичним монстрам, таким як духи, духовні істоти тощо. Іноді можна побачити створення унікальних бойових мистецтв, які навіть не є технікою для бою, а скоріше магічним засобом, ніж фізичним ударом. На додаток до сетингу кланів і фракцій, якщо подивитися на піджанр мурім в цілому, там немає західних концепції монстрів, таких як перевертні, орки та ельфи, які часто стають героями в західному фентезі, але деякі монстри з'являються у вигляді божественних істот, наприклад фенікс або тварини, що можуть розмовляти, як люди, які отримали священний дар за свої заслуги. Крім того, існують предмети для швидкого зростання головного героя, з'являються еліксири, що підвищують енергію, такі як еліксир внутрішньої енергії, Свята пігулка і так далі.

1.3. Історія розвитку сіно-корейської лексики в корейській мові та її поточне положення в корейських коміксах.

Корейська мова – одна з мов світу, яка зуміла зберегти свою самобутність і автентичність, відображаючи національну ідентичність, багатовікові традиції та внутрішній світ корейського народу в цілому, попри багатовіковий китайський культурний вплив, японську військову окупацію та присутність США після Другої світової війни. Через використання китайських ієрогліфів протягом усієї своєї довгої історії та тісних культурних, релігійних та торговельних відносин між Республікою Кореєю та Китаєм, більша частина словникового запасу сучасної РК складається зі слів, вимова яких безпосередньо запозичена з китайської мови, яка, на відміну від корейської, є тональною мовою. Тому китайські слова, написані на хангилі, передають значення та вимову китайських ієрогліфів.

Початком використання ієрогліфіки та ханмунної лексики вважається VII століття нашої ери, проте деякі дослідники стверджують, що ще в III столітті ієрогліфи стали проникати на територію Корейського півострова з Японії [10, с. 121]. Протягом VII та VIII століть китайсько-корейська лексика стала дуже важливою для корейської мови. Все через ухвалення системи освіти династії Тан, та створення конфуціанських навчальних закладів. Незабаром у VIII столітті географічні назви були перекладені китайською мовою, а потім і назви офіційних місць були запозичені з китайської мови. Хангиль (한글), створений 1433 року, не відразу прийняли, тому корейці довго використовували 한자 (漢字) «ханча», або змішаний стиль для запису корейської мови.

Запозичені до початку XX століття слова з «байхуа» були позначеннями предметів, понять і явищ, що належать західній цивілізації, з якою в той історичний період став активно співпрацювати Китай, і належали до різних сторін життя, таких як політика, економіка, культура, військове справа і т. д., і тому залишилися в мові та активно використовуються досі:

등록(登錄) – «реєстрація»;

격려 (激勵) -«заохочення».

Після укладання Канхваського договору 1876 року і заснування Кореї було привезено багато нових культурних термінів та предметів із Заходу [15]. Слова прийшли не в тому вигляді, в якому вони були в мові оригіналу, а були перекладені китайськими ієрогліфами та прижилися. Виникли слова для понять, яких не існувало на Сході, а також конкретні об'єкти, такі як 전화(電話) – «телефон», та 기차 (汽車) – «поїзд». Ці переклади, зроблені в Японії, були запозичені у Китай, та перейшли до корейської мови та використовуються досі.

Серед прикладів таких слів, що представляють західні поняття, є слова, як 권리 (權利) – «права», 문화 (文化) – «культура», 의무 (義務) – «робота», а є слова, запозичені з китайської, які отримали нові значення. Наприклад, слово 혁명 (革命) – «революція» спочатку запозичено з 성을 바꾸고 천명을 바꾼다 – «змінюється прізвище, міняється доля», що відображає китайське уявлення про 역성혁명(易姓革命) – «зміна короля внаслідок повстання». Слово 경제 (經濟) – «економіка» запозичено з 경국제민(經國濟民), що означає 나라를 경영하고 백성을 다스린다 – «керувати країною та керувати людьми» [51]. Таким чином, кількість сіно-корейської лексики в корейській мові досить велика, і неможливо виключити ці слова, оскільки вони настільки глибоко проникли в мову, що сучасна комунікація без них практично неможлива.

Багато лексичних одиниць, які з'явилися в період XIX-XX, все ще широко використовуються в корейській мові і є його невід'ятною частиною, як і є частиною культурного та повсякденного життя: телевізійних програм, літератури та коміксів, доступних для розуміння та перекладу для перекладача.

Було розглянуто назву вебтуну 변방의 외노자 [54] та зроблений аналіз походження слів:

변방 (邊方)	Межа, кордон;
외노자 (外勞者)	Працівник з іншої країни.

Тобто вся назва вебтуну 변방의 외노자 складається зі слів сіно-корейського походження.

Далі було взято іншу назву вебтуну 초인의 시대 [55] та проведено аналіз походження слів:

초인 (超人)	Суперлюдина, супергерой;
시대 (時代)	Час, епоха, період.

Знову всю частину назв складають слова сіно-корейського походження. Також, в якості прикладу високої частоти використання сіно-корейської лексики було розглянуто звуконаслідувальні слова. Звуконаслідувальні слова - слова, які звучить так, як описується об'єкт або дія, що ними позначається, також можуть називатися ономапопеєю. Часто використовуються в літературі, а особливо в коміксах для підсилення ефекту зображуваної ситуації. Не дивлячись на те, що більшість ономапопеї в корейській мові є саме істино-корейського походження, є й звуконаслідувальні слова, які являється сіно-корейськими. Наприклад, ономапопея «감동».

감동 (感動)	Відчуття, емоційний вигук «ох» або «в саме серденько».
---------	--

Всі наведені вище слова є сіно-корейського походження, тому було з'ясовано, що сіно-корейські слова займають дуже велику частину корейської лексики.

Попри те, що історично процес запозичення лексики з китайської мови був більш тривалим, внаслідок кореїзації частини лексики китайського кореня, запозиченої власне з китайської мови, зараз лексика, запозичена з японської мови в порівняно недовгий час, займає в корейській мові домінантне становище.

Також, незважаючи на створення в Кореї власне корейських ієрогліфів, а також власне корейських лексем як із застосуванням корейських ієрогліфів, так і без таких, частка останньої в сучасній лексиці незначна, а сфери її вживання обмежені. Протягом усього періоду розвитку подібна лексика зазнавала впливу словотворчих моделей і лексики сусідніх держав, що у ряді випадків призвело або до часткового, або до повного витіснення як корейських лексем китайського кореня, так і слів китайського походження більш раннього періоду запозичення.

Китайське слово-запозичення часто має у корейській мові літературний чи формальний зміст. Корейці вибирають той чи інший варіант слова, щоб досягти належного розуміння в мові, і тим самим відтінити тонкі невловні смислові значення відповідно до встановлених національних традицій і звичаїв спілкування. У багатьох випадках споконвічно корейське слово та китайське слово-запозичення можуть означати одне й те саме. Можна легко запам'ятати, що, якщо слово може бути написане ієрогліфами, це китайське слово, якщо ні, це істинно-корейське слово.

Нині існує багато противників використання виключно писемності хангиль. Вони вважають, що відмова від ієрогліфіки в корейській мові призведе до втрати багатої культурної спадщини, створеної століттями ханьської писемності. Однією з причин цього є проблема вивчення корейської мови, яка багато в чому запозичена з китайської. Природно, мінуси вивчення ханча є, адже це трудомістка і непосильна праця, тому що потрібно знати не тільки написання ієрогліфа, але його звучання і значення. З іншого боку, знання в середньому 500–1000 ієрогліфів полегшить розуміння корейських текстів на 60–70%.

З питання правомірності використання китайської ієрогліфіки в корейській мові та, як наслідок, щодо проблеми вивчення китайських ієрогліфів фахівцями корезнавцями досі не існує єдиної думки. Однак, виходячи з особливостей історичного розвитку корейської мови та наявності в ній великої кількості запозиченої китайської лексики, вивчення ієрогліфіки є життєво необхідною умовою по-справжньому повного та глибокого опанування корейською мовою як для носія, так і для іноземця, що вивчає мову.

Сьогодні майже виключно використовується хангиль, рідна корейська абетка. Наприклад, якщо зайти в Naver News [50], буде складно знайти більше одного або двох символів ханча у всіх сьогоднішніх новинах. А їх використання з кожним десятиліттям скорочується.

Більшість сучасних південнокорейців вивчають близько 1800 ієрогліфів ханча, з якими можна зіткнутися у повсякденному корейському житті. Незважаючи на те, що Республіка Корея майже завжди використовує систему

хангиль, у деяких випадках вони змішують ханча з корейською мовою. Найчастіше приклади цьому можна знайти у газетах. Крім того, більшість корейців знають, як написати своє ім'я ієрогліфами, і, як правило, імена членів їхніх сімей теж. Сімейні дерева більшості сімей, родовід, позначки на могилах і т. д. Все це робиться на ханча. Більшість офіційних державних документів, таких як свідоцтва про шлюб, також вимагають ім'я людини на хангиль і ханча. Літні люди зазвичай краще знають ханча, тому що вони використовували її набагато більше, ніж молоде покоління.

Приклад використання ханча у повсякденному житті, було розглянуто в заголовках новин, коли Північна Корея згадується просто як 北 (북), ієрогліф для позначення слова «Північ», як в реченні «北, '북한인권보고서' 출간에 «모략과 날조, 악담질»반발».

Також ієрогліф може зустрітися буквально посеред тексту коміксу, навіть для підлітків чи дітей. Наприклад, в реченні «도일(19), 男, 10호실 직업: 탐정» звичайного пригодницького коміксу про сучасність, розрахованого на молоду аудиторію, можемо відразу знайти такі слова, як:

직업(職業)	Робота, вид діяльності;
호실(號室)	Номер кімнати, аудиторії;
탐정(探偵)	Детектив.

Тобто навіть не дивлячись на те, що речення вже складається з більшості слів китайського походження, можемо побачити там ієрогліф 男 – «чоловік», який, швидше за все, відомий багатьом корейцям навіть малого віку, однак може скласти все одно проблему для деяких читачів та перекладача.

«Дослідження «Епоха дислексії», присвячене вивченню дислексії сучасних людей, показує, що «52,6% населення віком від 16 до 55 років у РК зазнають труднощів з доступом до інформації, необхідної для їхнього віку, навчання та роботи, через її важкість, або скритність, тому їм важко набути знання чи використати їх у роботі [48].

Такі організації, як Товариство корейської мови та Асоціація організацій корейської мови заявили, що «шанувальники китайських ієрогліфів» намагаються перекласти тягар запам'ятовування китайських ієрогліфів на плечі учнів початкової школи. Вони вважають, що немає жодних труднощів у розумінні слів без написання їх китайськими ієрогліфами, і що навчання вже не має відбуватися у наш час. Крім того, на даний час майже всі школи викладають китайські ієрогліфи ще з початкових класів.

Хоча існує безліч чинників, які впливають успіх чи неуспіх дітей у навчанні у шкільництві, не можна заперечувати, що ханча є одним із факторів, що визначають оцінки, враховуючи особливості корейських підручників, які зазвичай містять понад 90% сіно-корейської мови. Якщо знати китайські ієрогліфи, можна легше зрозуміти визначення слів, які здаються складними, а слова, вивчені за допомогою китайських ієрогліфів, нелегко забути. Коли корейські діти вперше читають книгу, вони зосереджуються на хангилі, а не на ієрогліфах та ханча, тому вони можуть не відчуті їх важливості. Однак після вивчення хангиля різниця між дитиною, яка знає китайські ієрогліфи, і дитиною, яка їх не знає, стає різкою.

Наприклад, дитина, яка знає ханча 물 수 (水) – «вода» дуже швидко розширює свій словниковий запас і розуміє такі слова, як «повінь» – 홍수 (洪水), «рівень води» – 수위(水位), «плавання» – 수영(水泳). Тому прогресує швидше, ніж дитина, яка знає тільки слова корейського походження.

Тобто, людина, яка знає лише хангиль, повинна вчити слова та поняття, як вони є, але людина, яка знає ханча, розуміє саме значення слова, що має велике значення для розуміння корейської мови та розвитку пам'яті. Концептуальні сіно-корейські слова з'являються в різних предметах, таких як математика, природничі науки та соціальні науки, які можна легко інтерпретувати та запам'ятовувати у китайських ієрогліфах. Можна бачити, що знання китайських ієрогліфів та сіно-корейських слів є основою швидкого розуміння корейських слів різних контекстів.

Сіно-корейська лексика в манхвах зазвичай використовується для передачі особливостей корейської культури, традицій та історії. Вона може містити слова, фрази та вирази, що відображають національну ідентичність та унікальність корейської мови. Оскільки манхва є частиною поп-культури Республіки Кореї, використання сіно-корейської лексики може також змінюватись залежно від жанру та спрямованості коміксу. Наприклад, у комедійних манхвах вона може бути використана для створення гумору, а у драматичних манхвах - для передачі емоцій та настроїв персонажів.

Кількість сіно-корейських слів та вживання конкретних мовних форм в коміксах можуть залежати від багатьох факторів, таких як тема коміксу, мета перекладу та аудиторія, до якої він звертається. Однак, завдяки аналізу, було з'ясовано, що сіно-корейська лексика більше вживається у коміксах, якщо вони стосуються корейської культури, історії та традицій, а також в піджанрі мурім. Оскільки сіно-корейська лексика є важливою складовою корейської мови, її знання є необхідним для тих, хто перекладає корейські комікси українською мовою.

Завдяки аналізу, було з'ясовано, що слова з китайських коренів в корейських коміксах вживаються у всіх частинах мови, включаючи іменники, дієслова, прикметники та прислівники. Хоча деякі дослідження показують, що китайсько-корейська лексика більш поширена серед іменників, це не означає, що її вживається менше в інших частинах мови. Фактично, сіно-корейські слова можуть мати дуже різноманітні значення, що дозволяє їм використовуватися в різних частинах мови в корейських коміксах.

Висновки до першого розділу

У результаті здійсненого наукового дослідження було зроблено такі висновки до першого розділу:

Комікс - це складний жанр, утворений взаємодією двох вихідних систем - мови та зображення. Попри різноманітність його складових, він характеризується високим ступенем зв'язності та цілеспрямованості у подачі інформації. Хоча

комікс написаний у літературному жанрі, він має певні характеристики усного жанру. Його синтаксична структура розроблена для зручного читання читачами. Необхідність вмістити зображення персонажа, оточення і бабл тексту на одній панелі накладає обмеження на довжину рядка, усуваючи громіздкі вирази та складний синтаксис.

Також було зроблено висновок, що синтаксична структура коміксів також відносно проста, а оскільки комікси є формою розваги, вони максимально наближені до розмовної мови, тому всі репліки короткі та максимально прості. Хоча риси розмовної мови проявляються на всіх мовних рівнях, найбільш чітко ознаки розмовної мови представлені на рівні фонетики та лексики. Особливість мовлення персонажів полягає в їх діалогічній природі.

Було розглянуто, що комікси як літературний жанр належать до розважальної літератури. Ясність коміксів має перевагу в тому, що вони відкривають різні способи вираження порівняно з іншими формами літератури. Цю перевагу можна пояснити унікальною структурою коміксів. Малюнки також доповнюють майже всі сучасні манхви. Малюнок допомагає зрозуміти мову героїв, він є носієм невербальної інформації. Емоційне забарвлення, легкість і безпосередність висловлювань – це головна специфіка мовлення коміксів.

Згідно з розглянутою інформацією, можна дійти висновку, що переклад піджанру мурім є складним завданням унаслідок його специфіки, що включає використання сіно-корейської лексики, ханча і безліч культурних елементів. Крім збереження стилю і тону вихідного тексту, особливу увагу під час перекладу коміксу у піджанрі мурім слід приділити передаванню підтексту і вибору правильної лексики та граматичних структур.

Згідно з дослідженням, Китай мав значний вплив на Корею протягом більше 1000 років, тому не можливо заперечувати наявність впливу китайської мови на корейську мову, в тому числі і на мову коміксів. Хоча існує рух за очищення корейської мови від іноземних слів, насправді велика кількість сіно-китайських слів залишається активними в мовному обороті, тому вони є невід'ємною частиною корейської літератури та коміксів. Ці слова можуть

навіть розширювати та збагачувати корейську культуру, якщо їх використовувати з розумінням та відповідно до контексту.

Також було зроблено висновок, що ханча, як і сіно-корейська лексика, є складною для перекладу, особливо для тих, хто не знає китайських ієрогліфів. Однак, знання китайських ієрогліфів може допомогти легко зрозуміти багато сіно-корейських слів та відкрити для себе унікальний принцип багатьох слів. Слова сіно-корейського походження неможливо повністю виключити з корейської мови, оскільки вони глибоко вкорінилися в корейську культуру. Попри складнощі, повне скасування китайських ієрогліфів не є можливим, але постійний огляд, дослідження та збирання даних, а також чіткі плани реформ можуть призвести до правильного вивчення перекладу ханча та сіно-корейської лексики. Тому, хоча вивчення сіно-корейської лексики може бути складним, вона є невіддільною частиною мови та ключем до розуміння корейської культури, літератури та наукових термінів.

РОЗДІЛ 2. СТРАТЕГІЇ ТА ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ КОРЕЙСЬКИХ КОМІКСІВ

2.1. Стратегії перекладу корейських коміксів.

Як зазначає Ніколаєва Т. М., «стратегії в перекладі зазвичай визначаються як процедури, що використовуються для розв'язання перекладацьких проблем, або як процедура, що включає обрання іншомовного тексту для подальшого перекладу й розроблення методу останнього» [19, с. 111]. Вибір стратегії перекладу залежить від низки факторів, таких як мета перекладу, мова оригіналу та мова перекладу, тип тексту, культурні особливості та технічна компетентність. Коли йдеться про художні твори та комікси особливо, контекст є одним із факторів, що впливає на вибір стратегії перекладу. Беручи до уваги контекст, перекладач обирає відповідну стратегію, яка не порушує граматичної та смислової цілісності тексту, відповідає стилю тексту та має конкретне прагматичне значення.

В результаті дослідження було зроблено такий висновок для підбору стратегії перекладу:

- Ознайомлення з метою та контекстом тексту, який має бути перекладеним. Якщо це комікс пов'язаний з наукою, то доцільно використовувати дослівний переклад. Якщо це художній комікс, який не пов'язаний з реальністю, наприклад, романтична комедія, яка має створити емоційний вплив на читача, то може бути корисніше використовувати вільний переклад або адаптаційний переклад.
- Ознайомлення зі специфічною лексикою піджанру. Якщо добре розуміти обидві мови, то можна використовувати стратегію дослівного перекладу. Однак нерідко дослівний переклад не завжди є рівними перекладу адекватному та прагматично вірному, тому доцільно використовувати компромісний переклад або системний переклад.
- Врахування культурних особливостей. Культурний контекст може впливати на те, яку стратегію перекладу слід використовувати. Наприклад, в

деяких піджанрах можуть бути свої терміни та вирази, які потрібно включити в переклад.

- Розуміння аудиторії, яка буде читати переклад. Якщо аудиторія складається зі спеціалістів в даній галузі, то краще використовувати дослівний переклад. Якщо ж аудиторія ширша, то доцільно використовувати більш доступну мову та стратегію художнього перекладу.

Стратегії перекладу - це важливі інструменти для досягнення цілей перекладу. Вони дають змогу перекладачеві максимально точно й достовірно передати зміст вихідного тексту мовою перекладу. Перекладачі використовують різні стратегії перекладу залежно від характеру тексту, мети перекладу та цільової аудиторії. Наприклад, деякі жанри тексту можуть вимагати дотримання формальних норм і стандартів, тоді як інші можуть допускати більш неформальний стиль. У таких випадках перекладачам необхідно використовувати відповідні стратегії перекладу, щоб забезпечити узгодженість між текстом і вихідним текстом. Стратегії перекладу також допомагають забезпечити культурну адекватність перекладу та його сприйнятливність до мови цільової аудиторії. Це охоплює використання відповідних термінів і фраз, уже усталених у цій культурі, врахування культурних норм і традицій, а також дотримання відповідних стилістичних нюансів мови. Існує безліч стратегій перекладу, і вибір стратегії залежить від характеру тексту, його мети та цільової аудиторії, для якої він перекладається. Переклад коміксів вимагає особливих стратегій, оскільки це не просто текст, а комбінація малюнків та тексту.

В процесі дослідження було виділено такі стратегії перекладу коміксів:

- Переклад мовлення та діалогу: стратегія, за якої для передавання мовлення та діалогу персонажів використовуються відповідні слова та фрази мовою перекладу. Це забезпечує ясність і точність перекладу.

- Адаптація культурних і гумористичних аспектів: ця стратегія передбачає адаптацію гумору та інших культурних аспектів, щоб зробити їх придатними для цільової мовної аудиторії. Наприклад, гумористичні вирази можуть не перекладатися або бути смішними в інших культурах.

- Використання відповідних знаків і символів: це використання відповідних знаків і символів для передачі емоцій та інших важливих аспектів мультфільму. Наприклад, використання знаків оклику та знаків запитання може допомогти передати емоції персонажа.
- Переклад зображень і звукових ефектів: це використання відповідних слів і фраз для передачі зображень і звукових ефектів у коміксах. Наприклад, переклад зображень може вимагати зміни опису або використання синонімів для забезпечення точного перекладу.
- Використання відповідних фонів і форматування: ця стратегія передбачає використання відповідних фонів і форматування для збереження оригінального стилю й атмосфери коміксу.
- Використання відповідних термінів: це використання відповідних термінів, щоб передати особливості корейської культури та історії. Наприклад, слово "가야금" вказує на традиційний корейський музичний інструмент, який може бути незнайомим для читачів з інших країн.

2.2. Стилистичні особливості перекладу корейських коміксів.

Сюжети манхви та вебтунів, бувають оригінальними, придуманими самим сценаристом-художником або сценаристом, який співпрацює з художником, а також можуть бути адаптацією, заснованою на вже чинному художньому тексті. У вебтунах часто адаптуються веб-новели та ранобе, завдяки чому у адаптації з'являється нечисленна читацька аудиторія, знайома з оригінальним твором. У манхві та вебтунах, як у будь-якому іншому літературно-мистецькому виданні, велику роль відіграє задум, який автор прагне донести до читача. Якісний редакторський аналіз задуму твору забезпечується зворотно-поступальним ходом розгляду його змісту – від розповіді до задуму та навпаки.

Тексти коміксів вимагають подвійного декодування інформації, вставленої як у вербальних, так і в невербальних баблах, що призводить до створення єдиного значення. Усі форми креолізованого тексту, таким чином, посилюють

комунікативний ефект на реципієнта, що забезпечує семантичну та графічну єдність твору. Кожен кадр – це смислова єдність, утворена малюнком та текстом. По-друге, у будь-якому художньому тексті у певній формі представлена імпліцитна інформація, яка включає такі компоненти, як: підтекст і вертикальний контекст. У першому випадку мається на увазі якийсь прихований зміст поряд з очевидним; у другому – передбачається наявність цитат, фразеологізмів, алюзій, реалій тощо [4, с. 52].

Розкриваючи жанрову своєрідність художнього тексту, необхідно максимально повно донести ідеї автора до представників інших культурних та літературних традицій, передати особливості національної специфіки та характеру, властивої іншій культурі. Мало того, при роботі з іншомовним текстом перекладач стикається з необхідністю передати точку зору, позицію та роль автора таким чином, щоб це виглядало органічно та співвідносилось з авторським задумом.

Під час аналізу було виділено такі стилістичні особливості перекладу коміксів:

- Збереження художнього стилю: комікси часто мають особливий художній стиль, що характеризується певними лініями, кольорами та зображеннями. Під час перекладу коміксів важливо дотримуватися цього художнього стилю та відображати його в перекладі.
- Дотримання форматування: комікси часто мають невеликий простір, який розмежовує порядок зображень і тексту. Перекладачі мають дотримуватися цього формату, щоб текст відповідав зображенням і був розбірливим.
- Використання діалогів: у коміксах багато діалогів, і ці діалоги мають передавати характер і особливості персонажів. Перекладачам необхідно зберегти цей характер і робити діалог якомога точнішим і живим.
- Використання звукових ефектів: у коміксах багато звукових ефектів, які допомагають передати динаміку й атмосферу дії. Перекладачі мають знайти еквівалентні звукові ефекти в мові перекладу, щоб передати аналогічний настрій.

- Врахування культурного контексту: комікси можуть містити посилання на певні культурні, історичні або літературні події, які можуть бути незнайомими читачам з інших країн або культур. Перекладачі мають зважати на це тло та гарантувати, що переклад буде зрозумілим і прийнятним для цільової аудиторії.

Звісно, важливо зважати на нюанси, зумовлені індивідуальним стилем автора твору. В основі індивідуальності лежить індивідуальне авторське світовідчуття, характер, вдача, художні смаки, одне слово, «призма індивідуальності» митця, яка надає зображуваному неповторного колориту та істотно впливає на спосіб організації художнього змісту і форми [27, с. 17].

Проаналізувавши низку корейських вебтунів різних жанрів сучасного видання, було виділено такі особливості корейського коміксу:

1. Заснованість розповіді лише з дії. Сюжет вебтунів розвивається динамічно та відзначений зміною подій, що відбуваються з головними героями. Автор може поєднувати візуальний контент з вербальним текстом – діалоговим, що передається за допомогою філактера («бульбашки», яка виходить з вуст персонажа), ментальним, що розкриває думки героя, а також звуконаслідувальним або супровідно-оповідальним, проте всі ці вербальні вставки тісно пов'язані дією та реалізують драматургічний принцип зображуваного сюжету.
2. Дискретна фрагментарна кліпова форма, що відповідає способу мислення, включає розкадрування кадрами, нерозривно пов'язаними між собою. При цьому автору коміксу або редактору вебтуну потрібно приділити особливу увагу відсутності непоправних смислових помилок, що сприяє цілісному читацькому сприйняттю тексту.
3. У творах візуального наративу визначальну роль грає зображення. Красиві, детально промальовані малюнки та продумана палітра кольорів – це ключові фактори, які впливають на популярність коміксу. При цьому зображення коміксів поєднують реальність та символічність, апелюючи до уяви читача, здатного декодувати та осмислити візуальний текст.

Особливого значення в дизайні коміксу набуває приваблива обкладинка, яка може відрізнити роботу від усіх інших і привернути увагу читачів.

4. Привабливість коміксів визначається і легко засвоюється і зчитується формою. Сприйняття візуального тексту, на відміну від вербального, характеризується симультанним способом, тобто. картинка через свою «аналогічну природу» сприймається комплексно, цілісно, за короткий час.

2.3. Прагматичні особливості перекладу корейських коміксів.

Переклад художніх текстів є однією з найважливіших тем у сучасному перекладознавстві. У процесі перекладу художнього твору перекладач стикається з різними проблемами та завданнями: лінгвістичними, літературознавчими, естетичними, психологічними та іншими. Кожна мова є системою, компоненти якої суворо організовані та функціонують, підкоряючись особливим правилам та система кожної окремої мови унікальна. Функції, які виконуються мовними елементами на різних рівнях, також відрізняються від мови до мови. Вагомі відмінності у структури мов значно ускладнюють процес перекладу. Проблеми під час перекладацької діяльності виникають на всіх мовних рівнях через різні лінгвістичні явища. Найбільші труднощі виникають під час перекладу таких специфічних маркованих лексичних одиниць як фразеологізми, безеквівалентна лексика, неологізми, жаргонізми, сленг та інших.

За сучасним художнім стилем корейської мови реалізується вся лексика, яка включає корейські слова, китайські запозичення та слова, запозичені з англійської мови, із всіма їх семантичними, експресивними та функціонально-стилістичними відтінками. Корейська мова, як і будь-яка інша, має багату систему для побудови словесних образів та створення барвистої та виразної мови [18, с. 38]. Образотворчі слова, такі як ідіофони, ономотопеї та звуко символізми, широко використовуються у художніх текстах корейської мови, оскільки роблять мову багатою та виразною.

До основних завдань перекладача можна віднести проведення доперекладацького аналізу, метою якого є повне розуміння глибини змісту, моделювання самого процесу перекладу, а також створення повноцінного та адекватного художнього твору мовою перекладу шляхом передачі художньо-естетичних особливостей тексту оригіналу. Найскладнішою проблемою для перекладачів у цьому процесі є передача індивідуального стилю автора тексту мовою перекладу. Одним із найпоширеніших способів розв'язання цієї проблеми є проведення повного стилістичного аналізу вихідного тексту з метою виявлення основних стилістичних особливостей автора, частоти вживання тих чи інших ключових одиниць тощо.

Проблема прагматики перекладу коміксів полягає в тому, що перекладач повинен враховувати безліч чинників, що впливають на сприйняття тексту читачем, таких як культурні, соціальні та історичні аспекти. Це може бути непростим завданням, особливо під час перекладу коміксів, оскільки такі елементи, як гумор, можуть втратити свій ефект під час перекладу іншою мовою. В процесі аналізу було виділено такі особливості прагматики перекладу:

- Важливо враховувати контекст і наміри автора, щоб зберегти сенс оригінального тексту. В ідеалі перекладач повинен володіти достатнім знанням культури та історії країни походження, щоб розуміти всі нюанси мови та контексту.
- Прагматичні аспекти перекладу можуть бути складнішими, ніж лексичний або граматичний переклад, оскільки вони залежать від ширших аспектів мовлення та спілкування. Наприклад, перекладачам може бути важко знайти відповідні вирази іншими мовами, коли вони намагаються зберегти гумористичний ефект вихідного тексту.
- Складність прагматики перекладу полягає в тому, що вона вимагає від перекладача великих знань і вмінь, а також ретельного аналізу тексту і контексту для того, щоб читач правильно зрозумів текст.

Переклад – це важлива частина двомовної комунікації, учасники якої мають різні мовні коди. Як і за одномовної комунікації, спілкування здійснюється за

допомогою системи мовних знаків, що мають граматичні, семантичні та прагматичні значення. Під прагматичними аспектами перекладу слід розуміти прагматичний потенціал тексту як такого, прагматичну адаптацію тексту перекладу та прагматичні значення лексичних одиниць вихідного та перекладного [5]. Одне з найскладніших завдань перекладача - зробити так, щоб конкретний реципієнт відреагував на перекладений текст належним чином. У цьому випадку перекладач повинен зосередитися на індивідуальних особливостях реципієнта перекладу, а не на впливі вихідного тексту на реципієнта.

Художній текст будь-якою мовою завжди відображає особливості того народу, представником якого є письменник, мовою якого він пише, і того часу, в якому він живе. Також художній текст характеризується поліфункціональністю, він виконує і функцію комунікації між автором і читачем, і когнітивну функцію, допомагаючи дізнатися і пізнати зображену в ньому дійсність, прагматичну та емотивну функції. Але, перш за все, специфіка художнього твору проявляється у його естетичному впливі на реципієнта.

Говорячи про художній переклад, як про особливий вид перекладацької діяльності, лінгвісти виділяють його двоїстість, яка пов'язана, з одного боку, з відтворюючою природою перекладу, а з іншого – з необхідністю створювати в процесі перекладу тексти, що володіють здатністю безпосереднього перекладу. Ці та інші аспекти художнього перекладу, що характеризують складність об'єкта та суперечливість уявлень про нього, зумовили різні підходи до його визначення, змінювалися, поступово залучаючи до поля зору дослідників та самих перекладачів. Художній переклад є видом художньої творчості, де оригінал виконує функцію, аналогічну тій, яку виконує для оригінальної творчості жива дійсність. Відповідно до свого світогляду перекладач відображає художню дійсність обраного ним твору в єдності форми та змісту [25, с. 82].

2.4. Лексичні особливості перекладу корейських коміксів.

2.4.1. Аналіз перекладу заголовків манхв.

Заголовок – одна з перших і найважливіших частин бібліографічної інформації для читача. Заголовок формує у читача попереднє уявлення про твір і допомагає передбачити тему та сюжет. Переклад заголовка вимагає від перекладача творчих зусиль. Окрім збереження функції заголовка, головним завданням перекладача є точне відтворення концепції, закладеної в заголовку. Визначення основної концептуальної інформації, що міститься в заголовку, є важливим завданням перекладу, оскільки від адекватності її відтворення залежить точність читацьких очікувань як елемента загальної рецепції твору. При перекладі назви твору використовуються різні стратегії та методи, починаючи від дослівного перекладу і закінчуючи вільним перекладом, тобто створенням абсолютно нової назви іншою мовою, яка іноді не має нічого спільного з оригінальною назвою.

Будь-яка стратегія перекладу заголовка вимагає ретельного лінгвістичного та стилістичного аналізу самого заголовка. Це пов'язано з тим, що неможливо зрозуміти задум автора, не визначивши та не розглянувши його функції стосовно тексту твору. Перекладачеві необхідно так перетворити мовленнєвий твір однієї мови в мовний твір іншого, щоб передати комунікативний намір відправника [1, с. 418]. Комплексний підхід, що поєднує в собі творчість, свободу та придатність для перекладу, може забезпечити найвищий рівень еквівалентності при перекладі назв художніх творів.

Через те, що сіно-корейська лексика займає велику нішу в корейській мові можна помітити безліч назв коміксів, схожих один на одного, наприклад, пов'язаних одним коренем «악». Для прикладу було розглянуто декілька назв коміксів різних жанрів. В назві коміксу 악마와 계약연애 було знайдено такі слова китайського походження, як 악마 (惡魔) – «диявол» або «чорт», слово 계약 (契約) – «контракт» та слово 연애 (戀愛) – «кохання, роман». Зрозуміло, що всі слова з назви є саме сіно-корейського походження і таку назву було

перекладено, використовуючи метод компенсації, як «Любовний контракт із дияволом» для досягнення прагматичного впливу на читача заголовка.

Далі проаналізовано було іншу назву зі спільним коренем «악» – 악녀는 모래시계를 되돌린다. Також було звернуто увагу на етимологію слів в цій назві: 악녀 (惡女) – «лиходійка», слово 모래시계 має цікаве походження, адже є поєднанням істино-корейського слова 모래 – «пісок» та сіно-корейського слова 시계 (時計) – годинник, що перекладається разом, як «пісочний годинник», та дієслово корейського походження 되돌리다 – «перегортати» або «повертати». Тобто назву 악녀는 모래시계를 되돌린다 можна перекласти, як «Лиходійка, що перевернула пісочний годинник», використовуючи метод зміни часу, в якому використовується заголовок, адже ця дія відбувається ще до початку дії коміксу та просто згадується, але в іншому було вирішено залишити переклад дослівним.

Ще було проаналізовано переклад заголовка 악당의 미학. Було знову проаналізовано слова з назви цього коміксу: 악당 (惡黨) – «лиходій» та слово 미학 (美學) – естетика. Тобто назву було перекладено дослівно, як «Естетика лиходія».

Проблематику при перекладі заголовків коміксів також становлять фразеологізми в назвах. В силу того, що фразеологія збагачена образністю, лаконічністю, оригінальністю та виразністю, то перекладу необхідно виділяти достатню кількість часу [14, с.14]. Вони є стійкими поєднаннями слів, які відіграють особливу роль у мові та підкреслюють їхній високий статус. Фразеологізми відрізняються високою експресивністю та образністю, яка зумовлена різними аспектами їхніх значень. Вони є важливим носієм інформації про культуру народу та його культурно-етнічний колорит.

Дослідження фразеологізмів можуть допомогти вивченню національної мови та культури, а також поліпшити якість перекладу. Однак, знайти відповідні корейські та українські фразеологізми, які б могли еквівалентно передати сенс один одного, є складним завданням, оскільки їх може взагалі не існувати. Крім

того, дослівний переклад може призвести до неправильного розуміння читачем, тому для їх передачі краще використовувати адекватний та адаптований переклад, з урахуванням культурних реалій та контексту. Не дивлячись на те, що ідіоматичні вирази 속담 часто зустрічаються в текстах коміксів, вони не так часто стають заголовками коміксів через свою довжину. Найчастіше в якості заголовків використовуються 한자성어 – ідіоми китайського походження, які вимовлялися з урахуванням корейського читання китайських ієрогліфів. Ідіоматичні вирази на основі ієрогліфів – 한자성어 – мають різні функції у межах словосполучення або речення, зокрема: вони можуть бути експресивними, можуть посилювати зміст та виконувати атрактивну функцію.

Як приклад було досліджено назву коміксу 막상막하. Фразеологізм 막상막하 (莫上莫下) можна перекласти, як «рівноцінний», «не краще, не гірше». Він використовується, щоб вказати на те, що результат буде однаковий незалежно від обставин або дій. Однак дослівний переклад втрачає свій прагматичний вплив на читача, адже за сюжетом головний жіночий та головний чоловічий герой змагаються за перше місце в школі та славу, але потім закохуються один в одного та розуміють, що оцінки та слава це не найголовніше і навіть за оцінками стають рівними один одному і взагалі схожими за характерами. Тому заради зберігання емоційного впливу на українського читача, були запропоновані такі переклади:

- На одній хвилі.
- Нарівні.
- Пліч-о-пліч.

У всіх випадках дослівний переклад вважається не можливим, адже не передає ніякої прагматичної інформації для читача, тому враховуючи жанр твору, його тематику та особливості мовлення автора було зроблено переклад за методом цілісного перетворення.

Також було проаналізовано назву коміксу «구사일생 로맨스». Ця назва становить собою цікаву комбінацію вживання ідіоми китайського походження 구사일생 та англomовного запозичення 로맨스. Ідіома 구사일생 (九死一生)

окремим фразеологізмом може перекладатися, як «ризикувати життям, але вижити; бути на краю загибелі, жити вічно». Тому в результаті аналізу були запропоновані такі варіанти перекладу назви:

- Роман на краю загибелі.
- Роман на все життя.
- Безсмертний роман.

В будь-якому варіанті перекладу дослівний переклад вважається прагматично не вірним, адже жанр коміксу це романтична комедія, яка не пов'язана з містикою або жахами, смертю. Також, специфіка використання ідіоми китайського походження з англomовним словом все одно втрачається, тому акцент при перекладі цієї назви було зроблено на прагматику і другий варіант «Роман на все життя» було обрано як найбільш вдалий для перекладу романтичного коміксу з назвою *구사일생 로맨스*.

2.4.2. Аналіз перекладу корейських традиційних звертань.

Звертання виступають як назви конкретних адресатів мовлення, як форми вольових виявлень мовця. Вони набувають означених властивостей у зв'язку з тим, що є компонентами безпосереднього звертання однієї особи до іншої [23, с. 116]. Звертання позначає соціальні відносини, це один із засобів встановлення контакту. Звертання має здатність виражати емоційно-експресивний стан того, хто говорить, регулює взаємини співрозмовників і т.д.

Конкретне мовне оформлення звертання має свою специфіку для окремої лінгвокультурної спільноти, своє конкретне мовне вираження. Оскільки корейські звертання, як і в інших мовах, відображають етнокультурні особливості корейського народу, знаючи корейські привітання, можна зрозуміти менталітет корейського народу. У Республіці Кореї сформувалася своєрідна традиція звертань, які є чудовим прикладом використання комбінованої споконвічно корейської лексики та сіно-корейської. З китайської мови в корейську прийшли такі звертання, як:

형(兄)	Старший брат для чоловіків;
엄마(妈妈)	Мама;
선배(先輩)	Старший, старший колега.

Незважаючи на те, що безліч звертань були прийняті з китайської культури та асимілювалися в корейську мову, є також звертання, які є споконвічно корейськими та два типи вживаються абсолютно однаково.

오빠	Старший брат для дівчат;
언니	Старша сестра для дівчат.

Зараз ці звертання використовуються не лише стосовно членів сім'ї, а й до близьких друзів чи навіть коханих. У Республіці Корея, при виборі способу того, як звернутися до іншої людини, потрібно бути гранично обережним і враховувати багато факторів, такі як ступінь близькості, вік, соціальний статус та ін. Відмінності у функціонуванні корейського та українського звертання можна пояснити різницею між нормами та системами цих мов. Першою важливою особливістю корейських звертань є те, що власні імена рідко використовуються як звертання, це забороняє культурна традиція. Залежно від них і вибирається правильна форма. Перед перекладачем коміксу завжди стоятиме питання: замінити ці звертання українськими аналогами чи залишити їх у первісному вигляді. У першому випадку відбудеться втрата деяких смислів (як близькі персонажі, хто з них старший), у другому — до перекладу потрібно додати коментар, який пояснює сенс слова, адже не кожен український читач знайомий із культурою звертань у РК. У кожній мові є слова та вирази, семантична структура яких ґрунтується на емоційному ставленні до предмета чи поняття, яке вони позначають, тобто на негативній чи позитивній оцінці предмета, явища, дії чи властивості, на які вказує слово. У цьому випадку можна говорити про негативне або позитивне емоційне забарвлення слова. Дослідження про переклад корейських звертань можуть допомогти виявити

прагматичні можливості вихідного тексту та забезпечити якісний переклад, який виконує комунікативну функцію звертання.

Приклади використання подібних звертань було розглянуто в реченні «소중한 당신 고마워요», та звертання в ньому зі словом 당신 (當身), яке має сіно-корейське походження та перекладається, як «ви» або «ти». Використовується не так часто, як інші слова-звертання. У деяких випадках є досить поважним та відстороненим варіантом «ви» в українській мові. Але дуже часто використовується при сварках і конфліктах, може перекладатися як «шановний» з принизливим відтінком, що було проаналізовано на прикладі речення «그거 당신 얘기지?». У першому прикладі фраза «소중한 당신 고마워요» перекладається як «Дякую тобі, дорогий». Використовується поважливий стиль та можна зрозуміти, що звертання ввічливе і нейтральне, сама інформація несе позитивний зміст.

Але в другому реченні можна помітити, що ситуація та атмосфера вже не така, використовується неформальний стиль звертання. Тому звертання «당신» можна перекласти як «шановний» в даній конкретній ситуації. І повністю перекласти речення оригіналу ««그거 당신 얘기지?», як «Це ж про вас кажуть, шановний?». Замість емоційно-нейтрального звертання «ви» було обрано негативно-емоційне звертання «шановний». Це зумовлено прагненням зробити репліки персонажа більш прийнятними для українського читача.

Далі було проаналізовано речення «잘 마셨습니다. 부인», де використовується сіно-корейське звертання 부인 (夫人) – «жінка» або «дружина». Незважаючи на те, що в суспільстві вже не використовується звертання 부인 на прикладі коміксів з історичним сетингом можна побачити, що це звертання використовується дуже активно. На відміну від української мови, яка має лише два ступені ввічливості - «ти» і «ви», у корейській мові категорії ввічливості відводиться важлива роль під впливом культурно-історичних чинників. Проблема полягає в тому, що при перекладі українською мовою не можна звернутися до людини просто «дружина», що швидше несе в собі негативний елемент у мові-реципієнті, тому пропонується нейтрально-емоційна

заміна на ім'я або за близьких відносин, наприклад «дорога» або за не близьких, на формально-нейтральне звертання за титулом або статусом. Тому фразу «잘 마셨습니다. 부인» було перекладено, як «Герцогине, я справді насолодився чаєм», враховуючи, що відносини між парою чисто формальні, та стиль спілкування дуже поважливий.

Шляхом звертань виражається повага до співрозмовника, причому у корейській мові майже не вживається займенник «ти», а співрозмовник називається відповідно до його сімейного, посадового та службового становища. Примітно, що члени сім'ї, родичі не називаються на ім'я, якщо вони старші за мовця. На ім'я дозволяється називати лише друзів, дітей та молодших братів/сестер. Не тільки в колі сім'ї, а й за її межами на ім'я називають молодших за віком або нижчих за становищем. Навіть близьких друзів, які не набагато старші, називають старшими братами/сестрами.

Використання різних звертань у корейській мові зумовлюється специфікою ситуації, досвідом і видом відносин між співрозмовниками. Звертання до незнайомої чи малознайомої людини слід обирати з обережністю, щоб продемонструвати свій рівень виховання, а також висловити шанобливе ставлення до співрозмовника. У житті корейського суспільства звертання є найважливішим засобом висловлювання мовного етикету і ставлення до співрозмовника.

Для прикладу було розглянуто речення «민수형, 공원에 같이 갈까요?», та перекласти його в трьох варіантах, а саме:

- Хьон, йдемо разом у парк?
- Мінсу хьон, йдемо разом у парк?
- Ідемо разом у парк?

У цьому прикладі, у першому випадку, був використаний засіб транскрибування. У другому випадку, було транскрибовано ім'я та термін спорідненості. Так само як видно в третьому пункті, було можливо опустити переклад і імені, і терміну спорідненості.

Також було розглянуто речення «선배, 어떻게 된 거야?» та створені варіанти його перекладу:

- Сонбе, як так вийшло?
- Сонбе, чому ти тут?
- Чому ти прийшов?

У першому випадку, був використаний спосіб транскрибування звертання та дослівний переклад речення. У другому випадку, було транскрибовано звертання та використаний спосіб компенсації. В третьому було використано опущення та цілісне перетворення за контекстом ситуації.

Також складність накладає використання звертань, обмежених сетингом коміксу, його тимчасовим періодом. Було опрацьовано речення «어이, 거기 아저씨» та речення «영감, 그리고 보니...그 얼굴 꽤 좋아 보여. 나 줄래?». В цих реченнях до одного персонажу звертаються двома різними способами. Перше звертання 아저씨 – «чоловік, дядько», яке є істино-корейським. Та друге 영감 (令監) – «пан, старий», яке вже є сіно-корейського походження. Не дивлячись на те, що у використанні звертання «старий» присутній елемент неповаги, воно все одно є більш насичено-поважним, ніж «아저씨». Тому речення «어이, 거기 아저씨» було перекладене, як «Гей, чоловіче», а «영감, 그리고 보니...그 얼굴 꽤 좋아 보여. 나 줄래?», як «Пан, до речі, у тебе досить гарне личко. Віддаси його мені?» за методом компенсації.

Українська та корейська мови схожі в тому, що мають не конкретні звертання, які створені для того, щоб привернути до себе увагу, не уточнюючи адресата самого звертання. Тобто часто в такому випадку вживають не прямі звертання до незнайомої людини, привертаючи її увагу. В якості прикладу було проаналізовано звертання 실려지만 з коміксу, яке походить від дієслова 실례하다 (失禮하다). Як було з'ясовано це зіставне слово з іменною часткою сіно-корейського походження 실례.

Тому запропоновані були такі варіанти перекладу 실려지만:

- Вибачайте, але...
- Слухайте, ви.

- Перепрошую, що турбую...

У першому випадку, був використаний спосіб дослівного перекладу звертання. У другому випадку, було використано спосіб цілісного перетворення. В третьому було використано додавання та компенсація за контекстом ситуації.

Також проблемним для перекладача стає звертання 선생님, яке зазвичай перекладається, як «вчитель» саме зі звертанням до людини такої професії. Як було проаналізовано, слово 선생님 (先生님) сіно-корейського походження і також являє собою словотвірну комбінацію між іменником сіно-корейського походження та поважною істино-корейською часткою 님. Однак це звертання семантично не прив'язано до реальної професії чи діяльності адресата і може використовуватися для людей, які не викладають в школі чи університеті, і є просто ввічливим способом звертання до незнайомої людини.

Тому були зроблені такі варіанти перекладу речення «이 봐요, 선생님!»:

- Агов, чоловіче!
- Послухай, панич!
- Слухай сюди, ти!

У всіх випадках було використано спосіб цілісного перетворення, компенсації для набуття відповідного емоційно насиченого прагматичного перекладу на українського читача.

2.5. Вплив періодичності видання та адекватність перекладу.

Через специфіку семантичного рівня мови оригіналу та мови перекладу існують певні фактори, які впливають на сам процес перекладу. Однак на них також впливають інші фактори, які змінюються залежно від конкретних обставин, в яких відбувається переклад. Саме ці фактори визначають ступінь необхідності та можливості встановлення еквівалентності між текстами оригіналу та перекладу. Комікси майже ніколи не видаються завершеними, а адаптуються за періодичністю видання раз на тиждень, місяць тощо. Деякі з коміксів йдуть на перерву у декілька років, багато з них видаються як ненормовані.

Завдяки дослідженню було зроблено висновок, що серійність випуску коміксів може впливати на проблематику перекладу з кількох причин:

- Розвиток сюжету: Комікси зазвичай мають продовження, або сюжетну лінію, що розвивається, протягом декількох випусків. При перекладі перекладач повинен бути в курсі всієї сюжетної лінії, щоб зберегти відповідну інформацію та забезпечити продовження сюжету у наступних випусках.
- Терміни та назви: У коміксах часто зустрічаються терміни та назви, унікальні для даного світу або всесвіту, до якого належить комікс. При перекладі перекладачі повинні знайти відповідні терміни, які точно передадуть оригінальний зміст та контекст.
- Художній стиль: У коміксах велике значення має художній стиль, який визначається різними відтінками виразності та використанням мовних засобів. При перекладі перекладач повинен забезпечити, щоб переклад відображав оригінальний стиль та інтенції автора.
- Культурні реалії: Комікси часто відображають культурні реалії та події свого часу. При перекладі перекладачі повинні бути в курсі культурних відмінностей та подій того періоду, відображеного в коміксі, щоб забезпечити точний переклад.

При перекладі коміксів перекладачам доводиться зустрічатися з різними проблемами, пов'язаними зі специфікою жанру та продовжувати перекладати кожен новий випуск. Перекладачам доводиться постійно оновлювати свій словниковий запас та знайомитися з новими термінами та назвами, щоб забезпечити точний переклад.

У зв'язку з серійністю випуску для вебтунів характерно існування сюжетних арок, що передбачають наявність загального цілісного сюжету, який ділиться на окремі лінії оповідання з власними зав'язкою, кульмінацією і розв'язкою. Якщо з друкованими версіями збірник розділів видається приблизно раз на місяць, то вебтуни зазвичай виходять по одному розділу на тиждень, а веб-романи по 3–7 маленьких розділів на 7 днів.

Оскільки найчастіше для вебтунів характерне періодичне видавництво, автори люблять ділити епізоди не по тому, як це було в веб-новелі, а нагнітаючи

сценарій та залишаючи недомовленості у перекладі. Через це і читач, і перекладач мають можливість зробити помилку в розумінні різних термінів у контексті.

Розділ 53 вебтуна 후작가의 역대급 막내아들 – «Молодший син маркіза» було розглянуто як приклад з терміном «혼기». Якщо подивитися на переклад даного терміна в словниках, то можна побачити, що цей термін позначає «шлюбний вік», проте подібне словосполучення не вписується в контекст речення «전에 느꼈던 혼기와 이번 혼기의 움직임», тому для перекладача може бути складним перевести правильно цей момент і не помилитись.

У 54 епізоді цього ж вебтуна, який вийшов наступного тижня, можна побачити, що термін «혼기» вживається знову в реченні «하나도 빠짐없이 ‘혼기’를 사용할 수 있었습니다».

Контекст також розбавляється малюнком з енергією на задньому фоні, що дає можливість ближче підібратися до значення слова, яке, швидше за все, є особливою енергією або назвою удару. Якщо заглибитися в етимологію слова «혼기», можна знайти ще кілька значень відштовхуючись від ієрогліфів. Наприклад, 混記, що означає «запис про вчинене разом», і не підходить по контексту. І значення 魂氣, що означає «енергію душі» і вже підходить за контекстом ідеально. У такому разі перекласти речення «전에 느꼈던 혼기와 이번 혼기의 움직임» можна як «Енергія душі, яку я відчув цього разу, і ця енергія душі, яка рухається». А речення «하나도 빠짐없이 ‘혼기’를 사용할 수 있었습니다», як «Я міг використати «енергію душі» без жодних вагань».

Переклад може бути адекватним навіть тоді, коли текст перекладу еквівалентний вихідному хоча б на одному із семіотичних рівнів або в одному з функціональних вимірювань [5, с. 25]. Однак, адекватний переклад не означає дослівний переклад кожного слова, оскільки це може призвести до зниження зрозумілості та природності тексту. Важливо також враховувати культурні та соціальні відмінності між мовами та адаптувати переклад до цільової аудиторії. Таким чином, адекватний переклад повинен бути зрозумілим, природним та

ефективним у контексті, в якому він використовується. Можна сказати, що адекватний переклад - найбільш правильний з усіх можливих варіантів, адже він балансує між художністю та дослівністю тексту.

Наприклад, переклад термінології українськими відповідниками не є обов'язковим. З огляду на стилістичні та прагматичні міркування, термінологічна одиниця може бути замінена іншим терміном або загальноживаним словом. В останньому випадку термін може бути позначений. Іноді загальноживане слово має термінологічне значення, іноді термін повністю вилучається з контексту. Перекладачі повинні намагатися якомога точніше передати значення мовних одиниць мови перекладу.

В результаті дослідження також було з'ясовано, що перед початком повноцінного перекладу необхідно прочитати комікс, його опис, назву та сформулювати загальний напрямок перекладу. Загальний напрямок перекладу слід визначати з урахуванням жанру твору, цільової аудиторії манхви, характерів персонажів, атмосфери та структури коміксу тощо. Якщо переклад не починається з першого розділу, важливо перевірити персонажів, місця, власні імена, вирази та фінальні речення, використані в попередніх розділах, щоб забезпечити послідовність перекладу. Також необхідно перевірити, чи немає неправильних перекладів і помилок. Речення, які не добре виглядають українською мовою, потрібно виправити.

Загальною проблемою перекладів коміксів усіх жанрів є те, що краще вибирати між «дослівним» і «письмовим» перекладом. Оскільки результат дослівного перекладу діаметрально протилежний результату перефразування, то, обираючи один з них, доводиться відмовлятися від переваг іншого. Однак розмитий компроміс між художнім і літературним не вирішує проблеми. Також в цілому, незалежно від напрямку перекладу, текст результату перекладу українською мовою повинен відповідати за змістом тексту оригіналу.

Корейська мова має інший порядок слів у реченні порівняно з українською мовою. Синтаксична структура корейської мови досить сувора, присудок завжди присутній в кінці речення, однак в українській мові присудок майже

завжди стоїть на початку після підмета, або взагалі не має синтаксично фіксованого місця в реченні. В результаті дослідження було зроблено висновок, що для збереження адекватності перекладу, місце присудка при перекладі з корейської на українську майже завжди буде змінюватися завдяки граматичним трансформаціям, тому що при перекладі з корейської на українську перекладач повинен переставляти слова, щоб зберегти логічну послідовність та зрозумілість речення. Також, якщо в корейському реченні є додаток або обставина, які не мають чіткої позиції в реченні, перекладач повинен правильно вибрати місце для цих елементів українською мовою, щоб передати зміст речення. Важливо також звернути увагу на те, що корейська мова може мати змінний порядок слів у реченні, наприклад, за відсутності присудка, тому перекладач повинен бути уважним, щоб зберегти правильну логіку та зрозумілість речення у перекладі.

Як приклад були проаналізовані наступні речення:

- 제가 그 소년에게 종속 각인까지 할 생각이려면
- 제 절박함을 믿어주시겠습니까?

По перше, як видно за структурою, одне речення розділено на два бабли для економії місця на малюнку, тому перекладач має бути уважним, аби не втратити та не спотворити сенс речення при перекладі через це роз'єднання. Також в процесі аналізу речення було знайдено такі слова сіно корейського походження: 소년 (少年) – «хлопчик, молодий чоловік», 종속 (從屬) – «підкореність», 각인 (刻印) – «штамп, печатка», 절박 (切迫) – «терміновість, відчай».

Та запропонований такий переклад за методом цілісного перетворення:

- Чи повірять вони у мій розпач
- Якщо я використаю печатку підкорення на цьому хлопці?

Додатково проблема адекватності була розглянута на прикладі лексики коміксів. Було проаналізовано два речення:

- 그러니까 이맘때 황도에서 벌어진 그 사건에 대해선 이렇게 대비를...

- 여전히 황무지였다.

В цих реченнях було знайдено слово 황도 та слово 황무지. Ці слова не є типовими для корейських коміксів, тому потрібно було вдатися до їх етимології, адже за контекстом вони не мають нічого спільного, однак мають в собі спільний склад 황. Однак, не дивлячись на те, що у двох словах присутній склад 황, вони не є однокорінними та схожими за своїм лексичним значенням. Це сіно-корейські слова, які можна перекласти так: 황도 (皇都) – «столиця імперії», а 황무지 (荒蕪地) – «пустка, некультивована земля».

В результаті аналізу також було знайдено споріднені слова, які виглядають схоже, але мають в собі різне значення саме завдяки китайському кореню. Це було проаналізовано в реченні «라스페치아 제국의 1황자이자 폐태자이며». Речення цікаве вживанням слів 황자 та 폐태자. Можна перекласти 황자 (皇子) як слово «принц», а ось 폐태자 складається з частинки 폐 (廢) – «непридатний» та «використаний», коли 태자 (太子) – «спадкоємець престолу», тому 폐태자 можна перекласти як «скинутий принц». В результаті речення «라스페치아 제국의 1황자이자 폐태자이며» було повністю перекладено, як «Він був першим принцом спадкоємцем та скинутим принцом Імперії Ла Спеція» за методом дослівного перекладу.

Також часто використовуються слова з певним коренем, тому перекладач має вміти розпізнавати їх і перекладати подібну лексику на мову реципієнт.

Як приклад було розглянуто використання похідних слів від кореня 신 (神) – «святий, священний» та 신 (信) – «вірний» (в релігійному сенсі). Проаналізовано речення «그리고 내가 받은 신탁은», та слово 신탁 (神託) – «передбачення, оракул». Тому його було перекладено, як «І в передбаченні, яке мені дісталось...» за методом компенсації. Та розглянуто звертання з використанням кореня 신, а саме 신녀님 (信女) та частинку 님, як форму корейського ввічливого звертання. Тому 신녀님 було перекладено як «Свята» за

методом дослівного перекладу або «жриця» за методом компенсації, враховуючи контекст коміксу.

Але, наприклад, існують інші слова, які також мають склад 신, який вже не несе в собі релігійне значення «священний», а може нести інше значення. Як приклад було розглянуто речення «대공의 신부가 또 죽었어» де було проаналізовано слово 신부 (新婦) – «наречена». Вже в цьому слові 신 (新) береться від слова «новий» і не пов'язане з релігією. Тому речення «대공의 신부가 또 죽었어» було перекладено як «Наречена ерцгерцога знову померла» за методом дослівного перекладу.

Як було з'ясовано в результаті дослідження, проблематику для перекладу також становить гра слів та лексика, яка є незрозумілою навіть для персонажів вебтуну, тобто, авторське поєднання лексики. В якості прикладу було розглянуто діалог з корейського авторського міні-коміксу:

- 요즘 장사가 안 되는데 투잡으로 호떡이라도 팔아볼까?
- 호떡 기술을 따로 배울 시간이 없는데 되겠니!
- 오늘 부터 우리가족을 위해서 특별한 일석이조 도시락을 준비했어!
- 일석이조 도시락?
- 응, 오늘부터 점심을 호떡으로 구워 먹으면 돼!
- 1년 정도 구워 먹다 보면 작품이 나오겠지!

Гра слів — це спеціальне використання звукової, лексичної або граматичної форми слів, а також частин слів, фразеологізмів, синтаксичних конструкцій для створення певних фонетико- та семантико-стилістичних явищ, що ґрунтується на зіставленні й переосмисленні, обігранні близькозвучних або однозвучних мовних одиниць з різними значеннями [30, с. 1]. Оскільки гра слів базується на мовному гуморі, вона може бути складною для перекладу, оскільки гумор залежить від культурних, історичних та лінгвістичних особливостей кожної мови. Перекладачеві доводиться знайти кращий спосіб виразити ігри слів на іншій мові, зберігаючи при цьому смисл,

стиль та гумористичний ефект. Іноді для досягнення розуміння та прагматичного впливу на читача необхідно змінити структуру речення, щоб відповідати нормам цільової мови. Наприклад, під час перекладу часто доводиться змінювати структуру речення для того, щоб забезпечити відповідність нормам української мови.

- В цьому діалозі використовується корейський фразеологізм китайського походження 일석이조 разом зі словом 도시락. Перекласти фразеологізм 일석이조 окремо можна, як «вбити двох зайців» в значенні отримати одночасно дві вигоди для себе. В діалозі йде річ про початок бізнесу з продажу хотток, тому перекласти цю частину можна як «я вбила двох зайців з цим ланчбоксом», за методом компенсації. Тоді повністю переклад діалогу зі збереженням адекватності перекладу за методом компенсації та цілісного перетворення буде виглядати так:

- Зараз бізнес не дуже добре йде, можливо будемо підпрацьовувати та продавати хотток?
- Але у нас немає часу вивчати ще як готувати хотток!
- Я вбила двох зайців з цим ланчбоксом сьогодні!
- Вбила двох зайців з ланчбоксом?
- Так, відсьогодні я буду готувати хотток тобі на обід!
- Будемо так пекти та їсти їх цілий рік, і зможемо тоді розпочати роботу!

Висновки до другого розділу

У результаті здійсненого наукового дослідження було зроблено такі висновки до другого розділу:

На підставі цього дослідження ми зробили висновок, що стратегії перекладу є важливою частиною процесу перекладу, оскільки вони забезпечують відтворення сенсу вихідного тексту мовою перекладу з урахуванням культурних і лінгвістичних відмінностей між мовами. Використання відповідних стратегій перекладу дає змогу зберегти точність і

стиль оригінального тексту, зберігаючи його зрозумілість і ефективність для цільової аудиторії.

Специфіка коміксу, як художнього твору проявляється насамперед в естетичному впливі, який він справляє на реципієнта. Тому метою перекладача є відображення художньої дійсності через емоційну виразність та мовно-структурне оформлення тексту оригіналу. Під час перекладу перекладач намагається передати ідейні та емоційні наміри автора, і для досягнення цієї мети йому іноді доводиться чимось поступатися або жертвувати.

Було зроблено висновок, що поняття художнього перекладу коміксу означає не тільки дотримання літературних норм, а й творче перетворення літературного тексту оригіналу з використанням необхідних можливостей мови перекладу, що супроводжується культурною трансформацією тексту оригіналу та естетичними знаннями, закладеними в тексті оригіналу.

Аналіз взаємозв'язку між візуальними та лінгвістичними елементами у веб-коміксах показав, що вони повністю залежать один від одного. На додаток, саме лінгвістичне поєднання пов'язує два елементи та робить можливими текстові можливості коміксів набагато більшими. Крім того, як і будь-який твір мистецтва, комікс є мультикодованим текстом, тобто структурною одиницею, що містить багато різних текстових і візуальних кодів, які зображують певний момент, так що те, що відбувається до і після ситуації, зображеної в коміксі, ніколи не забувається.

Було також досліджено, що переклад сіно-корейських звертань на українську може бути важким через символізм, корейські звертання мають багато значень, що залежать від контексту та соціальних стосунків між співрозмовниками. Оскільки ці звертання мають різні відтінки, то їхній переклад може бути складним, адже важко передати всі нюанси та відтінки звертання на іншу мову. Також українська мова має меншу кількість звертань та використовує їх менш часто, ніж корейська мова. Тому перекладачам потрібно вигадувати відповідні звертання, що може бути складним завданням. Культурні та соціальні стандарти корейської та української культур досить різні, і звертання можуть мати різні конотації та відтінки в кожній з цих культур. Тому

перекладачам потрібно розуміти ці різниці та враховувати їх при перекладі звертань. Корейські звертання є не тільки способом звертатися до інших людей, але і відображають культурні та соціальні стосунки між людьми в корейському суспільстві. Вивчення перекладу корейських звертань може допомогти зрозуміти ці стосунки та відносини в корейському суспільстві.

Виходячи з аналізу, можна зробити висновок, що переклад назв коміксів є складним завданням, адже вони мають бути стислими, креативними та привертати увагу читача, а також передавати основну суть твору. Водночас необхідно враховувати культурні та мовні особливості корейської мови та мови перекладу, що може призвести до варіацій у перекладі. Крім того, назви можуть містити гру слів, ідіоми та культурні асоціації, які важко передати в перекладі. Тому перекладачі коміксів повинні володіти лінгвістичними навичками, а також знати та розуміти культурний і літературний контекст, щоб успішно передати задум твору.

РОЗДІЛ 3. ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ТА ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ СІНО-КОРЕЙСЬКОЇ ЛЕКСИКИ В ПІДЖАНРІ МУРІМ

3.1. Перекладацькі трансформації в піджанрі мурім.

Перекладацькі трансформації - це процес перетворення тексту з однієї мови на іншу за допомогою різних перекладацьких стратегій та способів. Ці трансформації можуть включати заміну слів і виразів їх еквівалентами в мові перекладу, реорганізацію речень і абзаців для збереження логічної структури тексту, адаптацію тексту до культурного і соціального контексту мови перекладу тощо. Перекладацькі трансформації використовуються перекладачем для того, щоб текст перекладу був функціонально тотожним тексту оригіналу [6, с. 150].

Перекладацькі трансформації можуть відрізнятися залежно від типу тексту, мети перекладу, читачів перекладу та інших факторів. Успішний переклад вимагає від перекладача вміння вибрати найефективнішу трансформацію і досягти точного і зрозумілого перекладу з вихідного тексту на цільовий. Переклад передбачає не лише контакт між двома мовами, але й зіткнення двох культур. Перекладацькі лексичні трансформації – це різного роду зміни лексичних елементів мови оригіналу під час перекладу з метою адекватної передачі їх семантичних, стилістичних і прагматичних характеристик із врахуванням норм мови перекладу [2, с. 8]. Лексична трансформація охоплює диференціацію значень, конкретизацію значень, генералізацію значень, смисловий розвиток, антонімічний переклад, цілісне перетворення, та компенсацію втрат в процесі перекладу [16, с. 26-27]. Лексико-семантичні трансформації, такі як звуження, розширення, емпатизація, опис та перекладацький коментар, також можуть виникати. Граматичні трансформації полягають у перетворенні структури речення відповідно до норм мови перекладу і можуть включати перестановки, заміни, додавання та опущення [32, с. 128]. Варто зауважити, що перекладацькі трансформації не виникають окремо одна від одної, а часто застосовуються одночасно.

Необхідно відзначити, що всі причини використання перекладацьких трансформацій зводяться до двох основних: об'єктивні та суб'єктивні. З об'єктивних причин відбуваються трансформації, пов'язані з культурними відмінностями носіїв двох мов, з відмінностями граматичних структур мов. До суб'єктивних причин відносяться: нестача часу в умовах усного перекладу, власний стиль перекладача, рівень його компетенції та той факт чи є перекладач носієм мови оригіналу або мови перекладу [20, с.65].

Проблематика перекладу коміксів мурім українською та західними мовами полягає в тому, що існує плутанина та відсутня прозорість у розумінні сіно-корейських термінів через відсутність загальноприйнятого перекладу, особливо такі з'являються в процесі перекладу сіно-корейської лексики, яка межує з ханча, українською мовою, якою насичений цей піджанр. Було зроблено висновок, що переклад подібної сіно-корейської лексики можна назвати багаторівневим перекладом, який перекладає китайські ієрогліфи та сіно-корейські слова, які містяться в корейському синтаксисі українською мовою. У романах про бойові мистецтва одні й самі терміни можуть мати різне значення. Попри те, що сетинг базується на реальному історичному періоді, він все одно не має вийти за рамки вигаданого сюжету, інакше це буде просто історичний трактат. Як зазначає Дашкова К. В., «переклад художнього тексту зумовлює необхідність для перекладача враховувати всі характерні особливості тексту художнього твору, не обмежуючись лише одним певним завданням, а використовувати в сукупності всі доступні способи для досягнення найбільш якісного перекладу» [28, с. 81].

У коміксах про бойові мистецтва одні й самі терміни можуть мати різне значення. Незважаючи на те, що сетинг базується на реальному історичному періоді, він все одно не має вийти за рамки вигаданого сюжету, інакше це буде просто історичний трактат. При перекладі треба бути дуже уважним з використанням іноземних слів, отриманих із західних мов, усі фрази написані корейською мовою необхідно передавати зі збереженням значення в українську, тому перекладач має бути ознайомлений з сюжетом для того, щоб зробити

переклад правильним та логічним в рамках піджанру та рамок, які він накладає на своїх персонажів, та на перекладача.

Було з'ясовано, що при перекладі треба приділяти увагу використанню іноземних слів, отриманих із західних мов, усі фрази написані корейською мовою необхідно передавати зі збереженням значення в українську, тому перекладач має бути ознайомлений з сюжетом для того, щоб зробити переклад правильним та логічним в рамках піджанру, які він накладає на своїх персонажів та на перекладача.

Як приклад було розглянуто термін та роз'яснювальний опис з коміксу. Сіно-корейське слово 전음 (顫音) – «тремтячий звук» та роз'яснення використання цього слова в контексті «진기를 이용하여 목소리를 상대의 귀에만 들리게 말하는 특수한 무공이다». Корейська мова має досить строгу синтаксичну структуру, при якій наприкінці речення завжди обов'язково буде присудок, при цьому підмет часто може бути зовсім опущений і відновлюватися, виходячи з контексту речення чи висловлювання. Звертаючись до передачі синтаксичної структури речення, перекладач може передати структуру речення та граматичні конструкції ідентично оригінальному тексту, а інших – перетворити текст, залежно від можливостей мови, оскільки орієнтація направлена на прагматичність, природність звучання та легкість сприйняття в мові реципієнта. Акцент був зроблений на прагматичній адаптації, яка за визначенням Павлика О. Б., «досягається шляхом включення в текст додаткових елементів, опущення елементів, зайвих з точки зору іншомовного реципієнта, а також шляхом застосування семантичних трансформацій» [21].

Тому структура речення була трансформована, намагаючись зробити її максимально наближеною до українського синтаксису. Речення було перекладено, як «Телепатія». Це особливе бойове мистецтво, в якому використовується енергія ці, щоб говорити передавати свій голос у вухо певної людини». В такому випадку залишити дослівний переклад 전음 за основним значенням слова не можливо, через відсутність повноцінного терміна, та переклад, як «тремтячий звук» вважається прагматично не вдалим, його було

замінено на сучасне «Телепатія» за методом компенсації, враховуючи те, що головний герой коміксу є переселенцем у світ мурім з майбутнього і знає, що таке «телепатія», однак за сюжетом не може використовувати слово 텔레파시 в оригіналі через його англломовне походження, яке не буде сприйнято іншими персонажами даного коміксу.

Проблематика перекладу мурімів українською та західними мовами полягає в тому, що існує плутанина та відсутня прозорість у розумінні сіно-корейських термінів через відсутність загальноприйнятого перекладу, особливо такі з'являються в процесі перекладу китайських ієрогліфів (ханча) українською мовою. Переклад подібної сіно-корейської лексики можна назвати багаторівневим перекладом, який перекладає китайські ієрогліфи та сіно-корейські слова, які містяться в корейському синтаксисі українською мовою.

Також труднощі були дослідженні в аспекті використання китайських ієрогліфів у системі корейської мови, а також ієрархії при перекладі та конфлікту між корейською, китайською та українськими мовами. Хоча вважається, що використання китайських ієрогліфів у піджанрах про бойові мистецтва зменшилося, власні імена, географічні назви, прізвиська та назви груп, а також метрологія, є китайськими термінами, а китайська історія та історичні ідіоми часто з'являються все одно. Перед перекладачем постає проблема перекладу географічних назв, які існують і в китайському варіанті, і в корейському, відповідно до своєї транслітерації українською.

Було проаналізовано речення «곧 주산군도에 도착합니다» як приклад. Використовується слово «주산군도», яке не відповідає корейській географічній назві, що можна було б перекласти дослівно, як «Острова Чусангундо». Також відсутній ієрогліф, який би вказував на китайське походження слова. Однак при подальшому аналізі з'ясувалося, що 주산군도 (舟山群島) з китайської це давня назва 저우산시 (舟山市). Ця географічна назва в українській має встановлений переклад – «Архіпелаг Чжоушань». Тому доречним та художньо-вірним перекладом речення «곧 주산군도에 도착합니다» буде «Зовсім скоро ми

прибудемо на архіпелаг Чжоушань». Незважаючи на те, що комікс видається корейською і не відповідає реальній історії Китаю, він використовує реальну застарілу назву місця в Китаї, тому прагматично вірним рішенням було використовувати його встановлений переклад в українській мові, як «Чжоушань» в такому випадку.

Для корейських читачів, які звикли до хангиля, ханча біля слова сіно-корейського походження просто інформує про вимову слова і не передає конкретного сенсу. Іменники власні та основні терміни, знайомі читачам літератури бойових мистецтв, написані корейськими літерами та ханча, але корейські звичайні читачі розуміють значення слова у контексті та за сетингом твору, а не розглядають конкретне значення слова. Однак при перекладі слів на українську для досягнення емоційно-естетичного впливу на читача потрібно передати сенс, а не тільки звучання. При перекладі подібної лексики українською мовою відбувається своєрідна євангелізація, при якій іноземні читачі розуміють значення слова краще, ніж корейські читачі. Наявні дослідження корейською мовою критикують подібну систему написання, оскільки зрозуміти значення слів, написавши китайські ієрогліфи корейською мовою досить важко, що вивело переклад іншими мовами, особливо західними в «експертну систему», оскільки український чи західний читач сприйме переклад набагато більше, цілісно, ніж корейський.

Було розглянуто вираз з коміксу, на якому китайські ієрогліфи «軒轅劍功» написані великим шрифтом, а корейські склади «현원검공» маленьким. Відразу можна зрозуміти, що через те, що хангиль була написана менше і практично не читається, автор не розраховує, що читач зможе зрозуміти конкретне значення даного виразу. Середньостатистичному корейському читачеві важко буде усвідомити повний зміст даного виразу, проте перекладач повинен вміти передати даний вираз художньо для українського читача, тому необхідно було розібратися в етимології слова, виходячи саме від ієрогліфів. 현원 (軒轅) перекладається, як «Сюаньюань» – «жовтий імператор», особисте ім'я

легендарного імператора Хуанді, родоначальника китайської нації. Далі було проаналізовано ієрогліф 劍, який корейською пізнається досить легко, тому що слово 검 також існує окремо і використовується саме в контексті слова «меч». І останній склад 공 (功) перекладається як «техніка» або «спосіб». Тому в такому випадку можна буде перекласти вираз «현원검공» дослівно, як «Техніка меча імператора Сюаньюань» або компенсацією «Техніка меча жовтого імператора».

Комікси про бойові мистецтва демонструють різні одиниці, що відрізняються від сетингу та світогляду китайських класичних жанрів. Іншими словами, хоча є роботи, зосереджені на класичних китайських установах піджанру мурім, є роботи, в яких такі базові налаштування ослаблені або відсутні. Є також твори, у назві яких чітко зазначено, що зміст твору не має нічого спільного з конкретною історією, щоб викласти її більш вільно, у відриві від конкретного тла середньовічного Китаю.

Також ієрогліфи використовуються для уточнення значення сіно-корейського слова, як це було проаналізовано в реченні «이 세계의 만능 에너지인 기(氣)가... 좋은 작용이라도 하면 좋겠다만». В такому випадку термін «기» є китайського походження та існує в корейському просторі та корейській мові, однак має багато різних значень:

기 (期)	Період; етап; курс;
기 (旗)	Енергія, духовне;
기 (氣)	Енергія Ці, дух, душа.

Завдяки наявності ієрогліфа поруч зі словом сіно-корейського походження пошук правильного значення слова одразу звузився, було зрозуміло, що в такому випадку необхідне саме третє значення 기 (氣) – «енергія ці». Через те, що основному українському читачу може бути незнайоме поняття «енергії ці» перекладач може зробити пояснювальну зноску, як: «Ці це життєва енергія, життєва сила, потік енергії у традиційних культурах сходу».

Також у реченні «이 세계의 만능 에너지인 기(氣)가... 좋은 작용이라도 하면 좋겠다만» містяться інші слова китайського походження та одне західне, що представляє для перекладача цікаве випробування, так як робиться акцент на тому, що герой прибув із майбутнього, але на жаль при перекладі акцент на цьому частково втрачається. Аналіз був проведений детальніше:

작용 (作用)	Вплив;
만능 (萬能)	Всемогутність; всевладдя;
세계 (世界)	Світ;
에너지 (Energy)	Енергія.

Речення «이 세계의 만능 에너지인 기(氣)가... 좋은 작용이라도 하면 좋겠다만» було перекладено як «Всемогутня енергія Ці цього світу ... Було б чудово, якби я зміг використовувати її» за методом дослівного перекладу та компенсації.

Наступною проблемою при перекладі виступають сіно-корейські слова, переклад яких не дубльований ієрогліфами, як це було проаналізовано в реченні «고목 마공의 특징이군요. 설마 고목혈마인가요?». Це речення також є показовою формацією подібного використання комбінованої китайської лексики в корейській мові. Речення було проаналізовано повністю та знайдено етимологію зіставних слів детальніше:

고목 (古木)	Старе дерево;
마 (魔)	Зло, демон, диявол;
공 (工)	Техніка, спосіб;
혈 (血)	Кров.

Тому частину речення «고목 마공» було перекладено як «Демонічна техніка стародавнього дерева» за методом цілісного перетворення. А частину «고목혈마», як «Демон стародавнього дерева крові» також за цим методом. І все речення «고목 마공의 특징이군요. 설마 고목혈마인가요?» при перекладі було зіставлено, як «Це особливість демонічної техніки стародавнього дерева. Невже ви демон стародавнього дерева крові?». Через те, що ці терміни мають прямий вплив на сюжет, було вирішено прагматично вірним зберегти тавтологію.

3.2. Особливості сприйняття та перекладу власних назв піджанру мурім.

Здатність заголовка забезпечити читачеві адекватне уявлення про основний зміст повідомлення забезпечує реалізацію його змістовної функції. Заголовок апріорі перед читачем виявляє «горизонт очікування» певної сюжетної лінії чи реальної картини, може бути співзвучним змісту твору чи суперечити йому [33, с. 67]. Це проявляється в тому, що читач, читаючи текст, ретроспективно осмислює заголовок у зв'язку з текстом твору, а значення заголовка суттєво змінюється під впливом тексту в цілому. Назва у плані лінгвістичному є ім'ям тексту, а плані семіотичному – першим знаком тексту [24, с. 77].

Заголовки виконують атрактивну функцію, залучаючи читача до тексту, викликаючи інтерес, цікавість і здивування. Заголовок пов'язаний з авторською точкою зору, ідеєю, яку автор послідовно представляє в тексті. Сюжетна перспектива, за самою природою своєї композиції, повинна заінтригувати читача змістом тексту з точки зору його психологічного впливу, а заголовок набуває форми залучення читача до того, що він читає текст. Заголовок також є дуже великим вираженням авторської точки зору в ретроспективі та важливим елементом, який завершує образ автора, зображений у творі, саме тому його переклад є таким важливим.

Як приклад було проаналізовано назву корейського вебтуна 신마경천기, на якій китайські ієрогліфи 新魔驚天記 написані дуже дрібно. Той факт, що назва написана таким чином, що її неможливо прочитати, свідчить про те, що автор не очікує, що читач її зрозуміє. Середньостатистичному корейському читачу важко зрозуміти сенс назви та сюжет історії, дивлячись на «신마경천기», або дивлячись на назву з китайськими ієрогліфами. Проте заголовки, які не передають чіткого сенсу читачеві корейською мовою, мають бути зрозуміло перекладені українською. Проблема в тому, що важко перекласти зміст подібних назв словами, зрозумілими україномовному чи західному читачеві.

Для перекладу було проаналізовано окремі складові назви «신마경천기» по частинах:

신마 (神魔)	Священний, небесний демон;
경천 (惊天)	Неймовірний, шокуючий;
기 (记)	Записки, нотатки.

Слово 신마 можна перекласти як «священний, небесний демон», а не просто «шінма», оскільки це слово має дуже важливе значення для сюжету, так як у сучасних веб-романах і вебтунах «Демонічний Культ» зазвичай являє собою групу, що переслідує надзвичайну владу, а «Небесний Демон» означає людину, яка має цю абсолютну владу. Тому було б не доречно перекладати 신마 просто, як «Шінма». Повністю назву «신마경천기» було перекладено як «Неймовірні записки небесного демона» за методом цілісного перетворення. Однак, також було розглянуто приклад західного перекладу, де можна побачити, що оригінальна корейська назва «신마경천기» була спрощена до перекладу «Heavenly demon reborn!» англійською мовою, яке на українській звучить, як «Переродження небесного демона», що не зовсім правильно відображає зміст твору.

Далі було розглянуто назву твору «나노마신» та китайські ієрогліфи «喇勞魔神» внизу, які вказують на сіно-корейське походження слів. Назва була проаналізована за своєю етимологією:

나노 (喇勞)	Передає звучання «лало/нано»;
마신 (魔神)	Небесний демон.

Однак, в такому прикладі було знайдено гру слова «마신», що звучить самим собою як «машин». І якщо звернутися до першого розділу твору стає ясно, що незважаючи на історичний сетинг древнього Китаю, як у звичайному коміксі піджанру мурім, вебтун тісно пов'язаний з майбутнім часом і саме в першому розділі, головний герой з минулого отримує ін'єкцію під назвою «наномашина», яка має зробити його більш сильним. Тому гра слів втрачається в будь-якому випадку при перекладі, не зважаючи на те, що назва «Наномашина» не точно відображає ідею коміксу, однак відображає один з його головних елементів – сироватку майбутнього під назвою «наномашина».

Далі було розглянуто назву коміксу «의원, 다시살다» та основні її компоненти:

의원 (醫員)	Лікар, доктор (застаріле).
---------	----------------------------

Якщо «의원» це застаріла назва лікаря, то «다시살다» можна перекласти, як «жити знову». Тому назву цього коміксу було перекладено, як «Доктор, який живе знову за методом компенсації». Також можна було вдатися до літературного перекладу за методом цілісного перетворення, як в англійському перекладі «Doctor's rebirth», тобто «Переродження доктора», що є лексичною літературною заміною, при умові що перекладач знає сюжет, та доктор справді переродився в новому тілі.

3.3. Аспекти проблематики перекладу та стратегії класифікації власних назв та термінів в піджанрі мурім.

Переклад власних назв - це один з найскладніших аспектів перекладу, оскільки ці назви часто є унікальними та не мають безпосередніх еквівалентів в інших мовах. Існує кілька способів перекладу власних назв: транслітерація, транскрипція, транспозиція та калькування. [34, с. 120].

В результаті дослідження було виділено такі аспекти проблематики перекладу власних назв:

- Унікальність: Власні назви зазвичай мають унікальне значення, яке не можна легко передати на іншу мову без втрати сенсу. Наприклад, назви корейських компаній в коміксах часто мають культурні посилання, які можуть бути важко відтворити у перекладі.
- Відсутність стандартизації: Назви людей, компаній, місць і т.д. не мають стандартизованого перекладу, що робить переклад важким завданням.
- Культурні відмінності: Культурні відмінності можуть вплинути на сприйняття власної назви та її переклад. Звичайний український читач може бути не знайомий з корейською культурою, тому проблематикою стає розуміння логіки поведінки персонажів, предметів культурної спадщини.
- Юридичні аспекти: Власні назви можуть мати юридичне значення, наприклад, назви компаній або брендів, які можуть відрізнятися в залежності від мови.

При перекладі можливо використовувати назви та значення, які знайомі кожному читачеві, а не просту транслітерацію на українську. Іноді, корейські вебтуни використовують китайські одиниці виміру, такі як «환», «시진», як вони є, і, тільки деякі комікси прикріплюють пояснювальні таблички або виноски, що ці терміни означають. Однак при перекладі західними мовами та українською мовою, дані терміни переносять відповідно до системи читача, наприклад, у кілометри та кілограми. Для корейських читачів, які не розуміють такі одиниці, як «환», «시진» важко точно зрозуміти контекст навіть після

прочитання коміксу, тоді як у перекладі виникає парадоксальна ситуація, в якій читачі краще розуміють контекст того, що відбувається.

Позначення і переклад власних назв, крім вимірювань, різняться залежно від окремих робіт, і іноді важко знайти несуперечливі принципи навіть у рамках одного піджанру мурім чи навіть перекладі однієї роботи. Через те, що піджанр мурім набирає все більше популярності, необхідно уніфікувати переклад та позначення термінів.

Щоб розглянути питання проблематики перекладу власних назв, було розглянуто власну назву «보타산» з корейського вебтуну. Якщо розглядати лише корейське походження цього слова, то можна перекласти його як «Гора Потха», але необхідно не забувати про китайський сетинг того, що відбувається в коміксі, якщо звернутися до етимології слова, можна дізнатися, що насправді це слово має значення «Путошань» – острів на південному сході Китаю, що входить до складу архіпелагу Чжоушань. Через те, що об'єднаної системи перекладу сіно-корейських власних назв у корейській мові немає, можна перекласти двома способами, проте переклад власне китайської назви вважається кращим саме з китайської, якщо всі інші назви також будуть перекладені саме так, але частота використання винятково власних та справді чинних китайських назв у коміксах достатньо мала.

Наприклад, також було з'ясовано, що частинку 문 (門), яка є складовою повного слова 문파 (門派) часто перекладають як «школа» або «клан», незважаючи на те, що початкове його значення, слідуючи ієрогліфам, є слово «секта», а саме значення відображає «організацію з об'єднаними інтересами, яка приймає на навчання учнів, навчає та розвиває бойові мистецтва». Попри те, що в англійському перекладі значення sect – «секта» заведено залишати, в українському просторі слово «секта» має трохи негативне навантаження, що не відображає нейтральне значення у світі піджанру мурім, тому його заведено замінювати на слово «клан».

Для аналізу було розглянуто речення «아...보타문이구나!». Дане власне позначення клану «보타문» не є стандартизованим, тому його можна

перекласти як «Клан Потха», проте одразу було зафіксовано явне іншомовне походження даного клану, тому згідно з традицією написання китайських власних імен правильним буде переклад, як «А ... Це ж клан Путо!», тому що слово має реальне походження, як географічна назва «Путошань» в Китаї.

Також частинка «가», яка є частиною багатьох власних сіно-корейських назв походить від слова 세가(勢家), яке також часто перекладають просто як «школа» або «клан», хоча його значення ближче до «родина», оскільки за масштабами дана організація набагато менша за розмірами, ніж 문파 і головною умовою участі в 세가 являються кровні тенега, тому потрапити в таку організацію ззовні набагато складніше, ніж потрапити в 문파 (клан).

Як приклад поганого перекладу було розглянуто власний україномовний переклад та англomовний. 남궁세가 (南宮世家), можна перекласти як «Сім'я Намгун», тому що перші два склади 남궁 (南宮) перекладаються за своєю вимовою «Намгун», оскільки є назвою корейського роду. Однак англomовний перекладач переклав назву, як «Nam goong sae ga», тобто було зафіксовано повне ігнорування сіно-корейського походження слів, незважаючи навіть на підказку у вигляді ієрогліфів на картинці, що не може бути допустимо, оскільки втрачає значення для читача і є просто набором слів.

Важливість різниці перекладу було розглянуто далі з аналізом реченням «당가와 아미의 안내라니 황송하구려». Частинка «가» в «당가» вказує на те, що це буде саме «родина», а «아미» – це частина слова «아미파», тобто «клану Емей», який названий на честь гір Емейшань в Китаї. Тому повністю речення було перекладено як «Яка честь, що сама родина Тан та клан Емей прийшли зустрічати мене» за методом цілісного перетворення.

При уніфікації перекладу необхідно обговорити важливу проблему транслітерації людських імен та прізвищ. Переклад імен є складним завданням, яке вимагає ретельного дослідження значення та контексту імені, а також розуміння культурних відмінностей та особливостей мови. В результаті

дослідження було виявлено такі проблеми перекладу власних імен сіно-корейського походження з корейської на українську:

- Значення імен: Корейські імена мають унікальні значення та часто пов'язані з історією та культурою, звідки це ім'я походить. Це значить, що переклад імен може призвести до втрати оригінального значення, контексту та культурної спадщини, пов'язаної з іменем. Часто імена в піджанрі мурім мають сіно-корейське походження, але не є суто китайськими чи суто корейськими.
- Фонетичні відмінності: Імена можуть мати різну вимову в залежності від мови, що може призвести до труднощів у їх перекладі. Оскільки піджанр мурім становить специфічний мікс між культурою Республіки Корея та Китаю, перекладачу потрібно вирішити, як саме передавати ім'я, за китайською традицією чи за корейською.

Також було проаналізовано такий варіант перекладу: людські імена, звання та прізвища транслітерувати на основі корейської вимови, але якщо в англійському перекладі у разі людських імен вони пишуться в порядку «ім'я, прізвище» за західним методом, то в українському перекладі йде система ближче до корейської «прізвище, ім'я». Іноді у персонажа може не бути прізвища, тому залишається тільки варіант «ім'я». Читачі, погано знайомі з піджанром мурім, плутаються через відсутність єдиної системи перекладу. Оскільки мурім – може бути незнайомим для не корейських читачів, власні імена, які важко перекласти частіше пропонується транслітерувати за корейською вимовою, а реально наявні назви та місця за китайською вимовою.

Переклад імен є складним завданням, яке вимагає від перекладача ретельного аналізу та розуміння культурної спадщини, пов'язаної з іменем, а також здатності комплексно осмислювати принципи сприйняття тексту читачем та диференціювати підходи до кожного випадку з урахуванням різних факторів, таких як асоціативні зв'язки, фоносемантичні асоціації та інші. При перекладі імен, перекладач повинен використовувати не лише механічний підбір відповідних графем/фонем у перекладній мові, але й дивитися на прагматику

перекладу, але деякі імена можуть мати підтекст, який бажано зберегти при перекладі. Таким чином, переклад імен власних є важливим елементом перекладу художніх творів, що вимагає від перекладача високої кваліфікації та знання різних мов та культур.

Власні імена можуть мати глибоке значення або символіку в корейській культурі, яку може бути важко передати в іншу мову. Також можуть існувати різні традиції та звичаї, пов'язані з власними іменами, які також потрібно враховувати при перекладі. Імена персонажів можуть впливати на сюжет, мати в собі таємний сенс або нести культурне значення. Враховуючи ці фактори, важливо використовувати спеціальні техніки перекладу, такі як транслітерація, транскрипція або адаптація, щоб зберегти індивідуальність та унікальність власного імені при перекладі на іншу мову та зберегти сприйняття тексту читачем.

Цю проблему детальніше було розглянуто при перекладі імені та прізвище головного героя 천하진 з корейського вебтуну піджанру мурім. Незважаючи на китайський сетинг, транскрипція імені була зроблена від корейської мови, тому в такому випадку ім'я героя було перекладено як Чон Хачжін. Але якщо пам'ятати, що дія відбувається на базі історичного Китаю, та зазвичай багатьом власним назвам, а також ім'ям персонажів властива символіка, при більш глибокому аналізі було також знайдено символіку у використанні імені 천하진: 천 (天) - «небо», 하 (下) - «під» і 진 (辰) - «дракон». Отже, перекладом імені можна вважати «Дракон під небом» або за методом додавання «Дракон, який летить під небом». Варто зазначити, що переклад імені може залежати від контексту, а також від особистих відчуттів перекладача щодо збереження відтінку імені. На жаль, перекласти ім'я персонажу, зберігаючи його корейську символіку не можливо, тому ім'я було перекладено за допомогою транскрипції, як Чон Хачжін. Оскільки власне ім'я важливо для самоідентифікації особи, то дуже важливо дотримуватися точного перекладу, адже звертання до героя за

символікою втратить будь-який сенс на фоні інших персонажів та тільки заплутає читача твору.

Насправді таке ім'я не є типово корейським, однак його переклад за китайською транскрипцією здається прагматично не вірним, адже як вже досліджувалося, мурім не є історичним трактатом, тому перекладач піджанру мурім може відтінити корейську самобутність авторського коміксу, перекладаючи невідомі назви та імена саме за корейською традицією або транскрипцією. Однак, водночас в коміксі було знайдено суто сіно-корейське звертання *절정 고수*, яке перекладається як «великий майстер» і слово *검기*, яке перекладається як «Меч Ці», що вже не зовсім доповнює переклад імені власного у такому коміксі від корейської мови, і виходить комбінація корейських слів та сіно-корейських слів, коли головного героя з іменем Чон Хачжін називають великим майстром, у якого є меч ці, коли всі ці слова прийшли саме з китайських мурімів. Може здатися, що така зміна назви не є абсолютно успішною. Це пов'язано з тим, що втрачаються емоційні та культурні елементи. Однак з точки зору перекладу такі перетворення є цілком виправданими. Адже пріоритетом у таких випадках завжди є створення перекладу, який буде достатньо чітким і зрозумілим для цільової аудиторії коміксів піджанру мурім, українських читачів, коли зберігається деякий культурний мікс між героями корейцями в китайському сетингу.

Звертаючись до багатьох коментарів, деякі користувачі негативно ставляться до комбінації між корейською та китайською традицією піджанру мурім. Багато хто стверджує, що не хочуть бачити корейські імена або власні назви в подібному жанрі, проте інші протестують, кажучи, що від справжнього китайського сетингу залишився лише історичний період і що весь піджанр бойових мистецтв повинен нарешті мати повну корейську історію і власні корейські імена. Якщо дія коміксу відбувається в реальному Китаї, було б природно транслітерувати власні імена, такі як імена людей і географічні назви, з китайською вимовою, а якщо в історичній Кореї, то навпаки з корейською вимовою.

Це правда, що походження коміксів та романів про бойові мистецтва знаходиться в Китаї, а сама історія піджанру мурім пов'язана із середньовічним Китаєм. Тобто, можна припустити, що буде неприродно, якщо персонаж називатиметься корейським ім'ям у коміксі, дія якого відбувається у Китаї. Однак дедалі більше перекладачів схиляються до того, що корейська вимова має бути стандартом навіть для перекладу такої власно-китайської лексики. По-перше, транслітерація, заснована на корейській вимові, прояснює ідентичність мурім як піджанру про бойові мистецтва, незалежно розробленого в РК. Піджанр Мурім – це не сучасний Китай, і тим більше не історичний опис.

Що ще важливіше, комікси про бойові мистецтва демонструють різні одиниці, що відрізняються від обставин та світогляду китайських бойових мистецтв. Є також твори, у назві яких чітко зазначено, що зміст твору не має нічого спільного з конкретною історією, щоб викласти її більш вільно, у відриві від конкретного тла середньовічного Китаю.

Наприклад, у деяких коміксах на початку випуску або в заголовку кожного епізоду чітко вказана фраза «시대적 배경, 국가, 인물 등은 모두 가상이라는 것을 밝힙니다», яку можна перекласти, як «Історичний фон, країна та персонажі вигадані».

Було розглянуто назву клану «소림파». Цей клан є вигаданим у рамках конкретного коміксу і є певною алюзією на прислужників храму Шаолінь, від назви якого «소림», як раз і походить назва клану 소림파, однак без конкретних посилань на нього. До слова також не додаються ієрогліфи, що пояснюють власну назву, і цей клан відсутній в класичних літературних творах, тому можна перекласти назву клану транслітерацією, як «Клан Сорім», а не як «Клан Шаолінь», відтіняючи тим самим корейську самобутність коміксів піджанру мурім від китайських.

У піджанрі існує світ різних вимірів, і історія мурім знаходиться у багат шаровому та паралельному світі, в якому люди, обрані божественними істотами, перетинають виміри та вирішують долю світу. Таким чином,

сьогоднішні корейські веб-романи та вебтуни запозичують деякі характеристики або сетинг традиційних оповідань про бойові мистецтва, такі як класифікація внутрішніх та зовнішніх навичок та використання бойових мистецтв загалом. Однак, щоб створювати історії в конвергенції з різними жанрами, вони не обов'язково мають бути пов'язані зі справжнім середньовічним Китаєм. Щодо цього розповіді про корейські бойові мистецтва можна розглядати як свого роду східне фентезі.

Таким чином, транслітерація основних власних назв у вебтуні про мурімів, орієнтованому на україномовних читачів з китайською вимовою, далека від того, щоб відобразити різні спроби оповідань про мурімів, зроблені саме в Республіці Кореї. Також транслітерація на основі корейської вимови полегшує зв'язок між корейським та україномовним читачем. Мурім — піджанр, незнайомий більшості українських читачів, тому транслітерація чи запозичення слів неминуха. У цій ситуації доречна транслітерація і з урахуванням корейської вимови, оскільки вона відповідає культурній самобутності творів. Звичайно, як видно вище, транслітерація, заснована на корейській вимові, може здатися «незручною» читачам, які думають, що походження цієї розповіді про корейські бойові мистецтва — Китай.

Також сіно-корейська лексика в коміксах досить компактна, що дозволяє їй влізати в розміри «баблу» вебтунів. Однак, при перекладі українською мовою, розмір значно збільшується та іноді несе в собі надто багато непотрібної інформації для читача. На це може бути «неприємно» дивитися читачеві, тому що кількість матеріалу значно збільшилася, і читачі, швидше за все, втомляться від читання інформації, яка не є важливою і яку нелегко зрозуміти. Таким чином, транслітерація китайських ієрогліфів ускладнює передачу сенсу, а у разі перекладу, кількість знаків значно збільшується.

Цей приклад було розглянуто далі з власною назвою «백린의각», яку було перекладено як «Клініка Білого Дракона» за методом цілісного перетворення, що вже займає набагато більше місця, ніж компактне слово або переклад у вигляді транслітерації «Клана Пек Рін». Також звертання «소백룡», яке також за

методом цілісного перетворення було перекладено, як «Молодий білий дракон» і є прізвиськом для головного героя, оскільки слово «білий» не впливає на розповідь, звертання було спрощено до «Молодий дракон», бо в історії присутній його вчитель «Старший дракон».

Також уніфікація відсутня у перекладі класичних назв, які прийшли ще на початку з китайських піджанрів про бойові мистецтва та активно використовуються досі. Наприклад, існує досить відомий клан 사파 (邪派), який можна перекласти і як «Клан Зла» і як «Неортодоксальний клан». Через специфіку вебтуна і кількість місця перша назва здається кращою з прагматичної точки зору. Те ж саме з протилежним клану 정파 (正派), який перекладають антонімічно попередньому клану, як «Клан Добра» або «Ортодоксальний клан». Але найбільше відмінностей виникає під час перекладу основних концептів у коміксах. Наприклад слово 마공 (魔功) можна перекласти як «Демонічне мистецтво», але також зустрічаються варіанти «Мистецтво Ма» з виноскою, які не здаються правильними, оскільки не дають читачу зрозуміти відмінності під час використання, наприклад, 신공 (神功), яке можна перекласти як «Священне мистецтво» або, знову ж таки, зустрічаються варіанти з перекладом «Мистецтво Сін».

Висновки до третього розділу

У результаті здійсненого наукового дослідження було зроблено такі висновки до третього розділу:

Для того, щоб перекласти комікс піджанру мурім, перекладач має володіти корейською мовою, розуміти китайські ієрогліфи та власні китайські слова у контексті, а також розуміти сам піджанр. Крім того, при розробці стратегії перекладу піджанру мурім важливо враховувати культурну самобутність. Мурім може охопити різні експерименти з бойовими мистецтвами та не обов'язково бути обмеженим в рамках китайського сетингу. Ця проблема ідентичності призводить до питання про те, чи слід засновувати вимову корейською або

китайською при транслітерації власних назв, таких як імена людей, географічні назви та назви кланів.

Також було з'ясовано, що нині систему транслітерації перекладу піджанру мурім не уніфіковано. Система транслітерації, заснована на корейській вимові, має бути реорганізована, щоб покращити розуміння між корейськими та україномовними читачами, відобразити повноту корейського піджанру мурім та запобігти непотрібній критиці та суперечкам з приводу ідентичності творів.

При перекладі сіно-корейської лексики українською, як було з'ясовано, збільшується кількість знаків та слів, які не мали значення у вихідному творі. Виникає явище, у якому значення слова набагато зрозуміліше зарубіжному читачеві, ніж самим корейським читачам. Тому можна опускати або просто транслітерувати неважливі китайські ієрогліфи, а важливі слова перекладати з урахуванням їхнього контексту та значення. Крім того, корейські фрази, що складаються з китайських ієрогліфів, та їх похідні необхідно перекладати, щоб уникнути тавтології.

Цілісне розуміння перекладу вебтунів має бути досягнуто в рамках розуміння загального середовища, що оточує переклад. З наведених вище випадків можна підтвердити, що необхідно встановити систему транскрипції та транслітерації для імен людей та основних власних назв. Насправді якщо дивитися на коментарі та відгуки до вебтунів загалом, часто у читача виникає нерозуміння значень деяких слів, поділ на клани та різниця в перекладі різних організацій чи спільнот, а також суміші корейського та китайського колориту у перекладі слів. Деякі користувачі негативно ставляться до жанрової комбінації корейського та китайського світу у піджанрі Мурім.

Було проаналізовано, що багато читачів піджанру стверджує, що вони не хочуть бачити корейські імена або корейські власні назви в подібному піджанрі, проте інші протестують, кажучи, що від справжнього китайського сетингу залишився лише історичний період і що весь піджанр бойових мистецтв повинен нарешті мати корейське походження і власні корейські імена. Коли розуміння та переклад піджанру мурім стане уніфікованим, читачам буде набагато легше розуміти окремі твори. Імена, псевдоніми, а також система

позначень та транслітерації основних параметрів та понять, які зазвичай зустрічаються в кожній роботі, повинні бути уніфіковані.

ВИСНОВКИ

Наприкінці здійсненого наукового дослідження було зроблено такі висновки до роботи:

Ми проаналізували сіно-корейську лексику в різних жанрах корейських коміксів. Дослідження показало, що як існує високий відсоток сіно-корейської лексики в корейській мові, такий же відсоток наявності сіно-корейської лексики в коміксах, а в деяких піджанрах, наприклад, в мурім, він навіть набагато вище і вже не так схожий на саму корейську мову, а являє собою комбінацію між корейським та китайським концептом про бойові мистецтва. Наявність ієрогліфа біля сіно-корейського слова спрощує його розуміння та переклад саме для перекладача, оскільки це дозволяє перекладачеві проконсультуватися одразу з двома мовами та зрозуміти, який варіант кращий, але не є таким корисним для читача корейця, або не є суто важливим для українського читача. До того ж ієрогліфи завжди можна перевірити у словнику китайських ієрогліфів корейської мови (ханча) або ж переглянути їх онлайн. Якщо раніше сіно-корейську лексику та ханча знали приблизно 70 відсотків населення, то зараз цей відсоток падає. Свідченням цього є часті запити на корейських форумах на кшталт «Чому у цьому вебтуні використовуєте стільки ханча» чи «Що означає дані ієрогліф у розділі». Ми зробили висновок, що деякі вебтуни настільки вузько спрямовані у своїй аудиторії, що вони не розраховані на читача, який відкриває один розділ, пропускає кілька і біжить читати останні розділи, а на монотонне читання та розуміння сюжету.

Також ми з'ясували проблеми перекладу сіно-корейської лексики в корейських коміксах різних жанрів. Лексика сіно-корейського походження відіграє важливу роль не тільки в поясненні та підтвердженні текстового повідомлення, але і як лінгвістичний елемент. Одиницею перекладу може бути одиниця будь-якого мовного рівня, а від уміння перекладача виділити таку одиницю в кожному конкретному випадку і для її передачі застосувати адекватні перекладацькі способи залежить, наскільки повно розкрито своєрідність тексту, донесено ідею автора, передано особливості іншої

культури. Перед перекладачем стоїть важка задача правильно передати зміст слова сіно-корейського походження, адже деякі з них виглядають корейською мовою дуже схоже, але коли звертаєш увагу на ієрогліф, виявляється, що мають вони зовсім різне значення, тому це треба ретельно перевіряти. Крім того, проблема перекладу відразу ж визнається та поділяється, тому що читачі діляться своєю оцінкою роботи, використовуючи функції коментарів та коментарів платформи. Було виділено проблему для перекладача вебтунів з використанням сіно-корейської лексики, яка полягає в тому, що найчастіше у вебтунах сіно-корейські слова не підписуються ієрогліфами відразу ж або взагалі, що могло б полегшити розуміння використання цього слова, а через кілька розділів, тому перекладачеві доводиться змінювати переклад деяких слів, оскільки ієрогліфи розкривають іншу суть або значення цього слова. Переклад фразеологізмів часто викликає труднощі тому, що перекладач може не розпізнати фразеологізм і намагатися перекласти його буквально, як окремі слова. Для того, щоб знайти рішення, потрібно спочатку розпізнати фразеологізм і знайти український еквівалент або аналог, що має схоже значення. Нерідко, при перекладі, доводиться змінювати структуру речення, щоб відтворити правильне значення фразеологізму українською мовою. Через проблематику постійного видання може вийти ситуація, коли переклад вийде не зовсім коректним, через те, що багато слів сіно-корейського походження не є доступними для іноземного читача.

В процесі дослідження, ми визначили особливості перекладу коміксів, як літературного тексту. Особливу увагу в процесі перекладу коміксів слід приділяти візуальному ряду. Мовні та немовні елементи доповнюють один одного і часто впливають на те, як читачі розуміють комікси. Імітація розмовної мови в текстах коміксів різних жанрів висуває особливі вимоги до перекладача, враховуючи особливості стилів та жанрів коміксів. Оскільки контекст у коміксах – це не лише мовне оточення лексичних одиниць, але й позамовні елементи креолізованих текстів, процес перекладу коміксів вимагає в кожному конкретному випадку особливої уваги до позамовного контексту та мовного оточення словесних і лексичних одиниць або груп таких одиниць. Досвід і

базові знання перекладача, безсумнівно, відіграють важливу роль у перекладі, допомагаючи забезпечити розуміння коміксу та успіх перекладу. Було проаналізовано багато індивідуально-авторських метафор і концептуальних понять, переклад яких представляє особливу складність, оскільки маємо подвійне завдання: зберегти індивідуальний стиль автора і створити новий текст, який буде зрозумілий читачеві та викличе в ньому певні настрої. Також виявлено проблему, що виходить від відмінностей синтаксичних структур корейської та української мов. Було розглянуто особливості корейського художнього тексту, визначено його специфіку. Вона полягає насамперед у широкому використанні тропів і фігур мови, основними з яких є порівняння, метафора, персоніфікація, метонімія, гіпербола. Переклад їх на українську мову представляє особливу складність, оскільки створення образності в українській та корейській мовах часто не збігається через різницю менталітетів і культур, і це потрібно враховувати при перекладі. З метою досягнення емоційності та виразності тексту часто потрібно вдаватися до певних трансформацій, основними з яких є об'єднання речень, членування речення, модуляція, граматична заміна, компенсація, а також до таких перекладацьких способів, як опущення, додавання, переміщення. Для збереження якості та адекватності перекладу перекладач стикається з такими проблемами як вибір між точністю та художністю, але в будь-якому випадку ці два засоби краще використовувати разом. У коміксах текст може бути фрагментований картинками, спогадами та власними думками, тому в цьому сенсі існують не тільки реальні тексти, а й тексти, написані на задньому плані або на картинках, які потрібно перекладати. І це може лише доповнювати сенс сказаного або продовжувати текст, тобто без цього сенс не може бути зрозумілим. Перекладачам потрібно звертати увагу не тільки на текст, але й на малюнки. Результати проведеного дослідження свідчать про тісний зв'язок між вербальними, графічними та параграфічними елементами коміксу, які взаємодіють між собою і надають додатковий контекст і значення твору. Це має вплив на сприйняття коміксу і важливо враховувати ці елементи при перекладі. Перекладач вдається до таких способів перекладу, як опущення, додавання, описовий переклад, компенсація, цілісне перетворення та

інші, однак не можливе використання тільки одного способу перекладу, адже перекладач завжди має думати про прагматику свого перекладу.

Ми описали способи перекладу сіно-корейських заголовків манхв та традиційних звертань. Особливо складною задачею є переклад заголовків, через те, що заголовок особливо ясно ілюструє множинність інтерпретацій та відіграє важливу роль у створенні інтегрованої єдності тексту. Назва стає ключем до розуміння тексту за його повної семантизації. І це можливо лише за прочитанням тексту, тобто, тільки тоді, коли здійснюється інтеграція назви з текстом. Звертання в корейській мові існують на дуальному рівні, тобто вживають активно й істино-корейські звертання, й сіно-корейські, але через те, що система звертань відрізняється від української, перекладач має зробити вибір між буквальним та літературним.

В процесі дослідження, ми визначилися зі стратегіями перекладу корейських коміксів. Перед початком повноцінного перекладу необхідно прочитати комікс і визначитися із загальним напрямком перекладу. Загальний напрямок перекладу визначається з урахуванням жанру твору, цільової аудиторії манхви, характерів персонажів, атмосфери та структури коміксу тощо. Якщо переклад не починається з першого розділу, важливо перевірити імена персонажів, географічні назви, власні імена, вирази та фінальні речення, використані в попередніх розділах, щоб забезпечити послідовність перекладу. Також необхідно перевірити наявність неточностей і помилок. Особливо ретельно слід підходити до вибору стратегії перекладу, не забуваючи перечитувати перекладений текст і звертаючи увагу на точність діалогів. Персонажі повинні звучати так, ніби вони розмовляють українською мовою в оригінальному тексті.

Під час дослідження ми зробили аналіз специфічного жанру мурім та розібрали специфіку перекладу термінології та власних назв. Переклад такої лексики в піджанрі викликає найбільші труднощі, оскільки вона не несе смислового навантаження, а лише надає відтінку певному образу. З'ясувалося, що переклад такої лексики українською мовою здійснюється або пошуком лексичного еквівалента, або використанням способу опущення. Було зроблено

висновок, що для того, щоб перекласти комікс піджанру мурім, перекладач має володіти корейською мовою, розуміти ханча та власні китайські слова у контексті, а також розуміти специфіку самого жанру. Крім того, при розробці стратегії перекладу жанру мурім важливо враховувати культурну самобутність. Мурім може охопити різні експерименти з бойовими мистецтвами в залежності від стилю автора, і цьому жанру не обов'язково бути обмеженим в рамках китайського сетингу. Ця проблема ідентичності призвела до питання про те, чи слід обирати переклад з корейської або китайської при транслітерації власних назв, таких як імена людей, географічні назви та назви кланів. Також було зроблено висновок, що існуючі власні назви та географічні місця прагматично краще перекладати від встановленого варіанту перекладу з китайської, але імена людей та назви кланів, якщо вони не перейшли з китайської класики, краще транслітерувати з корейської. Імена, псевдоніми, а також система позначень та транслітерації основних параметрів та понять, які зазвичай зустрічаються в кожному коміксі піджанру мурім, повинні бути уніфіковані.

У ході дослідження було виявлено основні проблеми перекладу коміксів з сіно-корейською лексикою, що потребують від перекладача знань про невербальні елементи, здатність до виявлення алюзій та дотримання прискіпливості до деталей. Було з'ясовано, що для успішного перекладу коміксів необхідно також володіти фоновими знаннями, розумінням процесу специфічного перекладу коміксів різних жанрів та піджанрів, використовувати лінгвістичні дослідження при необхідності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Абабілова Н. М., Сидоренко Ю. І. Перекладацькі трансформації як засіб досягнення еквівалентності текстів // Мова і культура, 2012. №. 15, т. 6. 416–420 с.
2. Андрухова В. О. Лексичні трансформації в перекладі «Пигмаліону» Б. Шоу, 2018. 59 с.
3. Білявський Б. О. Особливості перекладання графічних текстів (на матеріалі американських коміксів). Херсон : ХДУ, 2020. 50 с.
4. Васейко Ю. С. Структурно-функціональні параметри вертикального контексту художнього твору, 2014. 51–55 с.
5. Великодська О. О. Адекватність перекладу та застосування трансформацій присудка під час перекладу // Проблеми семантики слова, речення та тексту, 2012. №. 29. 23–31 с.
6. Гладій І. Підходи до визначення поняття «перекладацька трансформація» у фаховій літературі та її значення у сучасній лінгвістиці, 2023. 150–152 с.
7. Гриценко В. С. «Корейська хвиля» у діалектиці культурного розвитку. Українські культурологічні студії, 1, 2020 13–17 с.
8. Гудошник О. В. Комікс в українському комунікаційному просторі. Communications and Communicative Technologies, 2017. Т. 25. №. 12. 19–24 с.
9. Збир І. Вплив конфуціанської системи освіти на мову і культуру Південної Кореї (історичний аспект) // Теорія і практика викладання української мови як іноземної. №. 14, 2019. 15–24 с.
10. Кан Д. С. Проблеми корейської мови в контексті існування двох держав. Східний світ, 2011. №. 4. 121–124 с.
11. Котяй С. Лексичні особливості перекладу коміксів (на прикладі серії “Marvel 1602”), 2021. 60–65 с.

12. Кузнецова М. О., Багнюк, С. Ю. Специфіка вербальної складової веб-коміксів як полікодових утворень у сучасному англомовному кіберпросторі. Наукові записки Національного університету Острозька академія. Серія: Філологічна, (63), 2016. 114–117 с.
13. Кійченко П. В. Еволюція коміксу у масовій культурі Південної Кореї. Житомир: 2021. 52–54 с.
14. Лазарева І. О. Особливості перекладу фразеологічних одиниць в публіцистичних текстах коронавірусної тематики. Суми : СумДУ, 2021. 85 с.
15. Матлай Л. Прагматизм південнокорейської зовнішньої політики у ХХІ ст. Емінак, 2016. №. 1 (3). 109–114 с.
16. Миклащук В. П. Лексичні та граматичні трансформації в процесі перекладу художніх творів з англійської на українську мову (на матеріалі трилогії Сюзанни Коллінз " Голодні ігри") : дис. Сумський державний університет, 2020. 71 с.
17. Насалевич Т. В., Рябуха Т. В., Лопушанський І. О. Становлення коміксу як жанру сучасної літератури //ВЧЕНІ ЗАПИСКИ, 2020. 144–149 с.
18. Нечипорук О. С. Суб'єктивні й об'єктивні трансформації при перекладі текстів з корейської мови на українську. Д.; Київ. нац. лінгв. ун-т. К., 2019. 76 с.
19. Ніколаєва, Т. М. Перекладацькі стратегії в англо-українському просторі, 2018. 110–115 с.
20. Озарко З. М., Гасюк Н. В. Перекладацькі трансформації в контексті вирішення проблеми еквівалентності перекладу, та філологічний дискурс, 2023. 64–69 с.
21. Павлик О. Б. Прагматичні аспекти в перекладі, 2020. 16 с.

- 22.Панасенко М. О. Манхва: перспективи розвитку жанру в Україні. Редакційна колегія, 233, 2022. 233–236 с.
- 23.Пасічна О. В. Звертання в поетичному мовленні. Філологічні студії: Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету, 3, 2009. 113–118 с.
- 24.Приймак А. М. Функції сильних позицій тексту та їх реалізація у повісті Івана Франка «Захар Беркут» //Актуальні проблеми сучасної науки, 2006. Т. 2. 76-79 с.
- 25.Приходько В. Художній переклад як національно-культурний діалог. Наукові записки Національного університету «Острозька академія»: Серія «Філологія», 2019. №. 5 (73). 81–83 с.
- 26.Пешкова І. Лексичні особливості корейської мови та їх значення для перекладу на українську мову, 2006. 119–122 с.
- 27.Рудницька Л. В. Методика вивчення індивідуального стилю письменника на заняттях з української літератури в педагогічному коледжі. Київ, 2007. 21 с.
- 28.Савчук Г. В., Дашкова К. В. Особливості перекладу художньої літератури. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія. Вип, 35, 2018. 79–81 с.
- 29.Слюжинська Е. О. Розробка коміксів на основі персонажів казок. Київ: КНУТД, 2021. 72 с.
- 30.Тараненко О. Гра слів //Культура слова. Вип., 1997. Т. 50. 37–41 с.
- 31.Федоров А. О. Особливості політичної карикатури як виду креолізованого тексту, Херсон : ХДУ, 2020. 61 с.
- 32.Шишко А. В., Луканська Г. А. Граматичні трансформації в художньому перекладі //Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія, 2019. Т. 43. 125–128 с.

33. Юлдашева Л. П., Кобиліна Ю. М. Мотиваційні типи заголовків //Вчені записки, 2022. 65–72 с.
34. Ящук О. Л. Особливості перекладу англійських власних назв //Київ, 2012. 119-120 с.
35. Jin D. Y. Digital convergence of Korea’s webtoons: Transmedia storytelling // Communication Research and Practice, 2015. 193-209 p.
36. Sitorus F. A., Husein, R., & Murni, S. M. The types of translation method in webtoon true beauty as digital comic 18(1), 2021. 40-47 p. Lezhin. URL: <https://www.lezhin.com>
37. Bija A. Translating Korean manhwa //Bulletin of the Transilvania University of Braşov, Series IV: Philology & Cultural Studies, 2021. 7-22 p.
38. Yi M. Y., Lee O. J., Jung J. J. MBTI-based collaborative recommendation system: a case study of webtoon contents, 2016. 101-110 с.
39. 한창완, 홍난지. 웹툰의 영화화를 위한 스토리텔링 연구: 웹툰 <이끼> 의 스토리텔링을 중심으로 //한국콘텐츠학회논문지, 2011. 186-194 쪽
40. 마승혜, 김순영. 만화 번역전략 및 역사 만화 번역 특수성: ‘위안부’만화 [풀] 번역을 중심으로 //동서비교문학저널, 2021. 73-101 쪽.
41. 박미정. 시사만화 그림번역의 서사성과 상호텍스트성-한일/한영번역의 번역전략 비교분석 //통역과 번역, 2008. 65-91 쪽.
42. 이상민. 웹 만화의 매체적 특성과 스토리텔링에 대한 고찰 //한국학연구, 2009. 237-262 쪽.
43. 김지영. 팩션 시대의 역사 만화-김진의 [바람의 나라] 를 중심으로 //국제어문, 2008. 523-563 쪽.
44. 김진규. 무림 웹툰의 문화적 정체성과 영어 번역-한글전용체제에서의 무림 웹툰 감상과 번역을 중심으로 //한국근대문학연구, 2022. 67-106 쪽.

45. 박미정. 한일시사만화번역의 시각이미지 은유와 번역 제약: 시사만화의 기호학적 특성에 대한 화용론적 접근 //번역학연구, 2008. T. 9. №. 1. 117-144 쪽.
46. 강경이. 학습만화 번역에서의 ‘선택적 전유 (Selective appropriation)’ 현상 고찰: 사회분야 학습만화의 한중번역 사례를 중심으로 //번역학연구, 2018. T. 19. №. 3. 7-41 쪽.
47. 난독의 시대. N.p., 다산스마트에듀, 2022. 255 쪽.
48. 윤기현, 정규하, 최인수, 최해솔. 웹툰 통계 분석을 통한 한국 웹툰의 특징. 만화애니메이션 연구, 2015. 177-194 쪽.
49. 이근우. 고대 일본의 씨성 개념과 [신찬성씨록]의 개성 //한일관계사연구. 2019. 37-94 c.
50. Never News. URL: <https://news.naver.com/>
51. Naver Webtoon. URL: <https://comic.naver.com/index.nhn>
52. Kakao Webtoon. URL: <https://webtoon.kakao.com>
53. Lezhin. URL: <https://www.lezhin.com>
54. 변방의 외노자. URL: <https://page.kakao.com/content/56164681>
55. 초인의 시대. URL: <https://series.naver.com/comic/detail.series?productNo=4325208>