

Київський національний лінгвістичний університет
Факультет східної і слов'янської філології
Кафедра корейської і японської філології

Курсова робота з корейської філології на тему:

**Проблематика перекладу манхви (на основі уривків з манхви
«여신강림»)**

Студентки групи Пкор 20-19

Факультету східної і слов'янської філології

Денної форми навчання

Освітньої програми:

Корейська мова і література та переклад,

Західноєвропейська мова

Спеціальності 035.06 «Філологія»

Спеціалізації 035.066 Східні мови та

літератури(переклад включно)

перша - корейська

Пчеловської Олександри Олександрівни

Науковий керівник: Проф. Кан Ден Сік

Національна шкала _____

Кількість балів: _____

Оцінка ЄКТС: _____

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ МАНХВИ З КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ	6
1.1. Манхва як жанр сучасної корейської літератури	6
1.2. Правила побудови манхви	9
1.3. Мовні та графічні особливості манхви	15
Висновки до Розділу 1	18
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ КОРЕЙСЬКОЇ МАНХВИ НА УКРАЇНСЬКУ (НА ОСНОВІ УРИВКІВ З МАНХВИ «여신강림»)	20
2.1. Прийоми перекладу лексичного складу манхви.....	20
2.2. Проблеми передачі засобів звуконаслідування у тексті манхви	24
Висновки до Розділу 2	26
ВИСНОВКИ.....	28
АНОТАЦІЯ / ABSTRACT	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	32

ВСТУП

У сучасному світі креолізовані тексти є одним із основних способів представлення інформації, оскільки вони дозволяють легко виділити основні теми повідомлення і швидше сприйняти текст. Комікси, як приклад креолізованого тексту, швидко набирають популярності в масовій культурі в усьому світі. Їхні тиражі обчислюються сотнями тисяч екземплярів, а вік цільової аудиторії варіюється від дітей до пенсіонерів. У зв'язку зі зростаючою популярністю коміксів у різних культурах виникає питання про аналіз їхніх мовних та позамовних засобів, їх перекладу та ін.

Умовно всі комікси поділяють на західні та східні – перші найбільш широко розвинені у США, які вважають батьківщиною коміксів західного зразка, таких як «Супермен», «Бетмен», «Людина-павук» тощо. Східна ж традиція коміксів найбільш яскраво представлена на прикладі японської манги, яка популярна не лише у країнах Азії, але й у всьому світі. Однак, інші азійські країни, у тому числі Корея, Китай, Тайвань також мають свої традиції у створенні коміксів.

Для Кореї характерні комікси манхва (кор. 만화 [ˈmanhwa]), які мають свої унікальні особливості як на графічному рівні, так і в стилістиці, тематиці, мовному оформленні. Манхва є окремим дискурсом корейської мови, який відрізняється від інших жанрів художньої літератури своєю креолізованою природою (поєднанням тексту й зображення), а також наближеністю мови таких творів до повсякденного мовлення носіїв корейської мови. Основною аудиторією манхва є молодь, а сам цей жанр на сьогодні набирає все більшої популярності, тож вивчення мовних та графічних особливостей корейської мови в коміксах-манхва, а також особливостей їх перекладу українською мовою, є актуальним напрямком у сходознавстві та перекладознавстві.

Актуальність і новизна цієї курсової роботи зумовлюється тим, що донедавна комікси не викликали особливого інтересу у дослідників корейської мови. Навіть у роботах, що вивчають різноманітні сфери перекладознавства, наприклад дублювання фільмів, вони згадуються рідко. Українською мовою не опубліковано практично жодної серйозної теоретичної роботи, присвяченої цьому питанню, незважаючи на те, що у всьому світі зростає популярність коміксів, у тому числі й корейських манхва.

Об'єктом дослідження виступає корейський комікс манхва як зразок сучасної корейської культури.

Предмет дослідження – особливості перекладу корейської манхви українською мовою.

Мета дослідження – виявити та проаналізувати проблеми перекладу корейської манхви українською мовою на матеріалі уривків з манхви «여신강림».

Для досягнення цієї мети було поставлено такі **завдання** дослідження:

- 1) розглянути манхву як жанр сучасної корейської літератури;
- 2) дослідити правила побудови манхви;
- 3) розглянути мовні та графічні особливості манхви;
- 4) визначити основні прийоми перекладу лексичного складу манхви;
- 5) з'ясувати проблеми передачі засобів звуконаслідування у тексті манхви.

Матеріалом дослідження послужили уривки з манхви «여신강림».

Під час проведення дослідження у цій курсовій роботі були використані такі **методи дослідження**:

- теоретичні: вивчення літератури та аналіз досліджуваної проблеми;
- емпіричні: порівняльно-порівняльний та стилістичний аналіз, перекладацький аналіз.

Теоретична значущість виконаної роботи полягає у тому, що це дослідження робить певний внесок у розвиток лінгвостилістики корейської мови,

лінгвокультурології, прагмалінгвістики та теорії дискурсу в галузі структури, семантики та прагматики креолізованого повідомлення, актуалізованого в тексті корейського коміксу (манхва), а також у теоретичні основи перекладу корейської манхви.

Практична значущість роботи полягає у аналізі лексико-граматичних особливостей, а також позамовних характеристик корейського коміксу та особливостей їх перекладу. Результати дослідження можуть знайти застосування у практиці ілюстрування текстів, а також під час дослідження сприйняття текстів корейських коміксів та їх перекладу українською мовою.

Структура дослідження. Курсова робота має традиційну структуру і складається зі вступу, двох розділів, висновків, бібліографічного списку, анотації іноземною мовою.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ МАНХВИ З КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ

1.1. Манхва як жанр сучасної корейської літератури

В епоху масової комунікації важливу роль відіграє швидкість передачі та сприйняття інформації. Існує кілька способів передачі інформації: текстовий, візуальний, звуковий і графічний. В епоху розвиненого інформаційного суспільства виникають мас-медіа, які для передачі інформації не обмежуються якимось одним способом, а використовують їх поєднання. Одним із прикладів подібного поєднання є комікси, що використовують поєднання графічного способу передачі інформації з текстовим, утворюючи таким чином графічно-текстовий спосіб передачі інформації.

Комікс (від англ. comic – комедійний, комічний, смішний; іноді вживається англ. термін sequential art – дослівно «послідовне мистецтво», яке використовує прийом «продовження слідує») – це послідовність малюнків, зазвичай з короткими текстами, які створюють певну зв'язну розповідь. Ці тексти мають специфічну форму філактера – так званої «мовної бульбашки» («мовної хмари», «мовного серпанку», виноски; англ. speech balloon), у якій розміщуються думки персонажа, заголовки та титри тощо [2, с. 16].

Комікс це ланцюг статичних зображень, об'єднаних загальним сюжетом. Усередині зображень зазвичай розташований текст, який їх пояснює, а діалоги передаються за допомогою спеціальних «хмар». Комікси читають, тобто сприймають зображення по черзі, ліворуч, зверху вниз [11, с. 95].

Комікс не є новим явищем, однак характеризується розгалуженою типологією. Зокрема, можна виокремити американські комікси та азійські, з яких найбільшої популярності у всьому світі набули японські. Часом виникнення американських коміксів прийнято вважати 1896 р., коли на сторінках газети «New

York World» з'явився перший випуск серії «Жовте дитя» карикатуриста Р. Аутколта – мальована розповідь, яка через свою незвичайну форму оформилася як окремий жанр, який згодом отримав назву «комікс» [4, с. 4].

У більшості країн Азії є власна традиція коміксів як формату креолізованого тексту. «Манга» (японські комікси), «маньхуа» (китайські комікси), «манхва» (корейські комікси) – ці терміни знайомі більшості споживачів масової культури, які хоч трохи цікавляться темою Сходу. Такі найменування не використовуються у самих країнах-виробниках, де будь-які комікси називають однаковими ієрогліфами.

Спочатку це поняття з'явилося у Японії. У наші дні японська манга найчастіше чорно-біла, у кольорі буває зазвичай обкладинка, а також сторінки на початку та в кінці. Це робиться для зниження вартості японських коміксів, які випускаються дуже часто. На відміну від маньхуа та манхви японські комікси читаються справа наліво. Японці люблять довгі історії, тому манга може розтягнутися на сотні розділів, тоді як китайські комікси поступаються їм у розмірі. Ще маньхуа відрізняються сюжетом. На відміну від манга, він більш реалістичний, може використовуватися для політичної агітації, тоді як японці люблять вигадку та фантастику, тому їх комікси часто будуються на основі казкових сюжетів. До найбільш розтиражованих японських коміксів можемо віднести: «One Piece», «Golgo 13», «Перли дракона», «Наруто», «Атака титанів», «Зошит смерті» та інші. Випущено понад сто мільйонів копій кожної з цих манга.

Корейська манхва у перші роки свого існування використовувалася для політичної ідеологічної пропаганди у Кореї. Вона має свої особливості сюжету та жанри, на які не могла не вплинути важка новітня історія країни. Сьогодні все частіше можна зустріти яскраві корейські комікси на платформі мережі Інтернет. Вони отримали назву – «вебтуни». Їх відрізняє більш реалістичне зображення та широке розширення. Деякі персонажі цих коміксів можуть рухатися за рахунок прокручування сторінок. Справжньої популярності манхва набула після

екранізації їх сюжетних ліній у серіалах та фільмах та мультфільмах [20, с. 29]. Окремо варто відзначити, що комікси також зуміли увійти й на театральну сцену і з успіхом існують багато років у жанрі мюзиклу. Значну популярність здобули мюзикли з манга «Троянда Версаля», «Темний дворецький», «Сейлор Мун», «Принц Тенісу», «Зошит смерті» тощо.

Комікс бере краще від кожного із способів передачі інформації, які в ньому використовуються. Завдяки графіці комікс досягає виразності, а також дуже швидкого сприйняття інформації. Текст допомагає прояснити ситуацію та передати мову персонажів. Комікс можна вважати спеціальним мас-медіа, що використовує унікальний спосіб передачі інформації – графічно-текстовий. Завдяки високій швидкості сприйняття і великому розмаїттю змісту цей спосіб передачі стає дуже перспективним, особливо у сучасну епоху, коли важлива швидкість передачі та сприйняття інформації.

Слід зазначити, що комікси часто використовують у рекламі, і навіть із метою пропаганди. Саме тому їм приділяється місце на сторінках багатьох газетних видань. Комікс належить до групи друкованих засобів, що підтверджується способом його поширення, зверненістю до широкої аудиторії.

Спробуємо виділити характерні особливості коміксів, до яких належать [2; 3]:

- ємність інформації;
- образність та динамічність її пред'явлення;
- стислість і точність мови, драматизація оповідальних сюжетів;
- ігровий жанр;
- багаторазовість повторення окремих кадрів та сюжету в цілому;
- економія психічних зусиль при сприйнятті інформації.

Сюжет коміксів зазвичай ґрунтується на дії. Персонажі постійно перебувають у русі. Тут рідко трапляються епізоди, де герой спить або просто

ледарює [11, с. 9]. Персонажі безперервно щось обговорюють, розповідають, щось інформують, щось обіцяють, забороняють. Тому люди, які читають комікси – не сумують, навпаки – вони із захопленням стежать за перебігом подій. У коміксах динаміка простежується на кожній сторінці, інформація, що міститься в картинках, усуває потребу в тривалих описах, завдяки чому читачеві легше сприймати та розуміти текст.

Отже комікс – це формат передачі інформації, який поєднує графічний та текстовий способи. Комікси мають емоційну й образну форму представлення інформації, що забезпечує швидке сприйняття. Вони є популярними в різних країнах, зокрема у США та Азії, де існують власні традиції коміксів, такі як американські комікси та японська манга. Характерні особливості коміксів включають сміливість інформації, образність, динамічність, стислість мови та ігровий жанр. Комікси є перспективним способом передачі інформації в епоху швидкого сприйняття інформації.

1.2. Правила побудови манхви

Сьогодні на багатьох спеціалізованих сайтах можна знайти поради щодо створення коміксів, а також на таких ресурсах часто наведено всі правила та закони створення коміксів, розповідається про основи розкадрування та композиції. Все це необхідно нам для повного опису коміксу та його особливостей. Оскільки розповідь потрібно починати зі знайомства глядача з оточенням, то першим правилом побудови коміксу є розкадрування [6].

Початкові кадри завжди задають тон та настрій оповіді. Тому бажано, щоб перша панель була досить великою, розгорнутою та добре демонструвала місце дії. Для надання атмосферності та загадковості з перших сторінок можна скористатися ланцюжком кадрів, сюжетно пов'язаних один з одним, які містять мінімальну кількість інформації.

Кількість панелей та їх розмір залежать від важливості того, що відбувається: чим більший її розмір – тим більше значення у сюжеті грає ця сцена. В одну велику панель можуть поміщатися події, що трапилися в різні часові відрізки, розташовуючись у хронологічному порядку справа наліво. Крім того, завжди варто враховувати місце для «бульбашок» з думками або діалогами. Зображення в довгому кадрі сприймається як те, що відбувається протягом тривалого часу. Такі форми панелей у коміксах підходять як для дуже повільних дій, так і для великої кількості дій.

Короткі високі панелі ілюструють швидкі дії – таке композиційне рішення часто використовується при бойових сценах, але цілком підходить і для діалогів при невеликих обсягах тексту. Але все ж таки дія і подія мають різне значення для сюжету, тому подібні панелі не варто використовувати для передачі значущих моментів. У коміксі не рекомендується перевищувати ліміт 6 кадрів на сторінку, більша кількість допустима лише за наявності незначних епізодів.

Важливо пам'ятати про правила побудови планів у коміксах:

1. Далекий план – вказує місце дії. Персонажі у цьому разі виглядають дуже маленькими.
2. Загальний план – коли видно всього персонажа. Така композиція також підходить для показу місця дії.
3. Середній план – використовується, коли двоє або кілька людей взаємодіють. Варіант – вид героя до поясу.
4. Крупний план – коли показано лише голову персонажа. Використовується для виведення об'єкта з фону.
5. Макроплан – коли відображається окрема деталь. Цей план створено для екстремальних ситуацій.

Також важливим пунктом у правилах побудови коміксів є композиція. Композиція – це вміння керувати увагою глядача, складати об'єкти та вибудовувати плани зображення так, щоб погляд міг ковзати по картинці,

звертаючи увагу на ключові елементи. Якщо в роботі будь-якого художника композиція вибудована правильно, то, придивившись, можна виявити темні відділи на світлих частинах і навпаки – це один або кілька різнорозмірних елементів, що не повторюють форму панелі та один одного. Така композиція зручна для сприйняття.

Наочність коміксів – це їхня перевага перед іншими літературними мистецтвами, що відкриває різноманітність виразних засобів, та якою автори та видавництва неодмінно користуються. У коміксах практично немає будь-яких графічних та мовних кордонів. Різні вставки та знаки є особливістю кожного коміксу. Іноді жирний шрифт використовується для звернення уваги на особливі слова: власні назви, слова, що особливо виділяють героя або просто слова, придумані персонажем або автором коміксу, також часто виділяються реалії, еквівалент яких рідко можна зустріти в іншій мові.

У коміксах можна передати будь-який звук та почуття. Роблять це зазвичай за допомогою слів-звуконаслідувачів. Їх малюють як від руки, так і наносять пізніше у комп'ютері. Для тих, хто малює комікси рідною мовою тут великих проблем не виникає. А при передачі звуків з однієї мови іншою можуть виникнути труднощі.

На початковому етапі свого існування комікси вважалися дитячою літературою, бо створювалися спеціально легкими для сприйняття. Але за деякий час стало зрозуміло, що найбільше коміксами захоплені студенти. На сьогодні існують комікси, призначені винятково для молоді. Дітям подібна література не тільки буде незрозуміла, а й шкідлива. Але все ж таки комікси без обмеження за віком існують і поширені по всьому світу, при цьому більшість видань орієнтована на школярів. Саме від цільової аудиторії та жанру коміксу залежить, яка лексика може міститися на його сторінках.

Порівнюючи японські, корейські та китайські комікси, слід зауважити, що хоча стиль у них і схожий, та все ж у зовнішньому вигляді манхви (кор. 만화 [ˈmanɦwa]), манги та маньхуа є кілька відмінностей. Манга найчастіше малюється чорно-білою, у деяких випадках у кольорі подаються перші кілька сторінок кожного розділу, а особливо популярні тайтли можуть отримати повністю кольорове перевидання, проте здебільшого манга монохромна. У свою чергу, манхва і маньхуа часто робляться кольоровими, особливо веб-видання, які публікуються відразу в Інтернеті і продаються безпосередньо читачам, оминаючи видавництва та журнали-збірки.

Інша зовнішня відмінність – це увага до деталей. Тут багато залежить від стилю конкретного художника, від частоти виходу нових розділів (глави, що виходять раз на місяць, зазвичай краще промальовані, ніж розділи, що виходять раз на тиждень) і від способу публікації (видавництва працюють з уже перевіреними професіоналами, тоді як веб-варіанти маньхуа є аналогом самвидаву, де майже немає контролю за якістю картинки). Втім, загалом пророблені зображення і панорамні кадри частіше зустрічаються в манга, ніж у маньхуа або манхва, а маньхуа порівняно більш уважна до дрібних деталей, ніж манхва.

Маньхуа найчастіше заточена під цифрові видання – вебтуни – та перегляд на телефоні, тому частіше малюється у кольорі, у вигляді довгої смуги. Є винятки, які випускають у форматі манги (сторінками) і дуже рідко зустрічаються чорно-білі роботи. Як і корейці, китайці при створенні коміксів часто використовують 3D графіку для фонів, але набагато частіше графіка досить низької якості, що зменшує популярність таких коміксів порівняно з японською мангою.

Манга та маньхуа читаються справа наліво та зверху вниз. У свою чергу манхва схожа на американські та європейські комікси тим, що їх читають зліва направо та зверху вниз. Коли справа доходить до цифрових коміксів, макети

читаються зверху вниз, що забезпечує безкінечне прокручування, зручне при перегляді зі смартфона. Друковані комікси мають обмеження при зображенні руху, однак вертикальне компонування і нескінченне прокручування в цифрових маньхуа використовуються для стратегічного зображення руху об'єктів по низхідній або з часом.

Натхненний мистецтвом Уолта Діснея, японський автор манги Тедзука Осаму малював своїх персонажів з великими очима, маленькими ротами та перебільшеними виразами обличчя, щоб підкреслити певні емоції. Художній стиль Тедзукі вплинув на роботи інших художників у Японії та інших країнах. Проте автори манхва та маньхуа фокусуються на більш реалістичних людських пропорціях та зовнішності. Манга та манхва також мають реалістичні та докладні налаштування фону, майже фотореалістичні, на відміну від цифрової манхви, яка має простіший фон – хоча слід зазначити, що друкована манхва у цьому відношенні більше схожа на мангу.

Манга також використовує унікальний набір звуконаслідувань у своїх розповідях для опису не тільки звуків тварин та неживих предметів, але також звуків психологічних станів та емоцій людей. Ці звуконаслідування написані на навколишніх панелях та в жолобах сторінки, як і в американських коміксах. Так само манхва і маньхуа мають свій власний набір звуконаслідувань, що використовуються для опису емоцій та рухів. Крім того, цифрові маньхуа часто використовують музику та звукові фрагменти для покращення сприйняття читання, що є новинкою для їх електронних презентацій.

У самій Кореї термін 만화 – манхва має на увазі й анімаційні мультфільми, і комікси, і карикатуру, але за межами країни найчастіше вживається для позначення виключно корейських коміксів. Це окремий світ, не схожий ані на американські комікси, ані на інші азіатські. Манхва читається горизонтально зліва направо, оскільки текст на хангилі (фонематичне письмо корейської мови) зазвичай має саме такий запис. У поодиноких випадках він може бути записаний

так само, як японський і китайський – вертикально праворуч наліво. Обидва варіанти читаються зверху донизу.

Обсяг манхви зазвичай включає 5–30 сторінок. Зустрічаються твори як на кілька розділів, так і на серію томів. Невеликі обсяги дозволяють авторам витратити більше часу на колористику – на відміну, наприклад, від манги, корейські комікси майже завжди кольорові. Манхва поєднує у собі елементи інших творів. Як і в американських коміксах, на перший план тут виходить герой, його переживання, вчинки. Як і в манзі – є графічність, часто залитий одним кольором фон.

У Кореї спосіб публікації коміксів дуже відрізняється. Основна аудиторія тих, хто читає манхву – підлітки, тому більший відсоток коміксів виходить у веб-форматі. З тієї ж причини одна сторінка коміксу може бути довгою – щоб читач міг підлаштувати її під свій формат гаджета, вертикальне зображення і скролити його до кінця. Найчастіше корейські комікси читають та викладають онлайн на спеціальних сайтах та у соціальних мережах. Манхву рідко друкують. Найчастіше автори публікують нові розділи на донати – добровільні пожертвування своїх передплатників.

1.3. Мовні та графічні особливості манхви

Манхва, як і інші типи коміксів, поєднує у собі мовні та графічні елементи. Кожна сторінка чи елемент манхви – це поєднання зображення з текстом. Розглянемо основні особливості поєднання мовного та графічного елементів манхви на прикладі уривків з манхви «여신강림».

Манхва
«여신강림»
розповідає про
життя красивої та
популярної
дівчини, її
стосунки та
дружбу, переваги
та недоліки статусу
популярної
красуні. Манхва
виконана у
класичному стилі,



Рис. 1.1. Зразок поєднання графічного та мовного компонентів у манхви «여신강림»

притаманному корейським коміксам. Графічний компонент манхви – це зображення, які ілюструють сюжет манхви. Більшість зображень супроводжуються текстом – або у вигляді надписів, або у вигляді реплік героїв (рис. 1.1.). Також текст може подаватися у вигляді ремарок між зображеннями, розкривають нюанси внутрішнього стану героїні, її думок тощо.

Звернемося також до вивчення мовних особливостей сучасних корейських коміксів манхва. Передусім, мова манхв насичена сленговою лексикою, оскільки більшість коміксів, розрахованих на молодіжну аудиторію, відтворюють повсякденне мовлення цієї групи населення.

Загалом, у текстах манхв дуже поширені сленгізми. Використовуються, як правило, найбільш популярні сленгові одиниці. Більшість мовних засобів, використаних у досліджуваній манхві «여신강림», стосуються моди, стилю, зовнішнього вигляду. Використовується, зокрема, сленгове слово 간지, яке походить з японської мови та означає «стиль», «почуття», «атмосфера». У корейській мові воно використовується, коли говорять про чийсь стиль і привабливий вигляд. Наприклад, на адресу головної героїні часто звучить вираз 간지 나다, що є компліментом та означає, що людині сподобався зовнішній вигляд – модний одяг чи цікава зачіска. Використовується також вираз 간지 난다! у значенні «Кльово виглядаєш!».

Мовлення головної героїні та її подруги насичене сленговими розмовними фразами, наприклад: 갈까? 고고싱! – «Ну що, ходімо? Давай-давай!». 고고싱 або 고고씽 означає «Ходімо!» або «Давай зробимо це!». 고 – це калька з англійського дієслова «go», а 씽 – це склад з корейського виразу 씽씽, який описує, як предмет або людина рухається на великій швидкості.

Манхва містить свою систему персонажів, включаючи також і їхні описи та характеристики. Зважаючи на стильові особливості манхва, у ній відсутній розлогий текст, майже немає описів, а тому надавати характеристику персонажам досить складно, порівняно з традиційними жанрами художнього тексту. Відтак, автори переважно вдаються до створення образів персонажів через їх мовний портрет, тобто формують уявлення читача про характер, особливості психіки героя через персонажне мовлення.

Багато коміксів представлені від першої особи, читач має змогу ознайомитися з думками, почуттями головного героя через його монологічне, внутрішнє мовлення, наприклад: 내가 누구냐고? 자타공인 여신 (рис. 1.2.). Тут використовується риторичне питання та дається відповідь на нього устами самої героїні, яка називає себе 여신 – «самопроголошеною богинею». Ця іронічна самохарактеристика виділена у тексті манхви візуально – більшим шрифтом та червоним кольором, щоб звернути на неї увагу читача.

Автори манхв часто користуються різними мовними засобами для побудови художньої концепції. Це не тільки залежить від принципу стандартної розповіді, але також виявляє їх індивідуальні мовні особливості. Завдяки тому, що вони створюють у своїх текстах якийсь образ, читачі краще відчувають та



내가 누구냐고?
자타공인 여신

Рис. 1.2. Приклад самохарактеристики головної героїні у манхва «여신강림»

сприймають їхню думку та індивідуально-авторський стиль. Тому ці характерні риси розповіді стосуються стилістики корейської мови.

Авторське оповідання буває насичене запитальними репліками. Ці репліки по-різному беруть участь у організації контекстної форми викладу. Автор може ставити риторичні запитання або навіть звертатися до читача, привертаючи його увагу. Такі засоби репрезентації авторського коментаря у тексті манхва дозволяють краще донести головну думку твору, розкрити його особливості та образи персонажів. Таким чином, коментарі від автора не є частотними для тексту коміксу і є певними труднощами для перекладача.

Висновки до Розділу 1

У ході дослідження з'ясовано, що комікс – це особливий вид оповіді, креолізований текст якого є послідовність кадрів, що містять, крім малюнка, вербальний твір, що передає переважно діалог персонажів і укладений в особливу рамку. Малюнок та укладений у нього вербальний текст утворюють органічну смислову єдність. Популярність коміксу досягається завдяки комбінації виразного малюнка та мінімального текстового супроводу, простоти та загальнодоступності мови почуттів та переживань героїв із захоплюючим змістом. Комікси доступні й зрозумілі всім, вони послуговуються зрозумілою всім візуальною мовою. Вони створюють зоровий образ, який вводить читача в атмосферу дії так, як не змогли б зробити лише слова.

Корейські комікси манхва мають свою специфіку, яка виокремлює їх на тлі не тільки західних коміксів, але і інших різновидів азійських коміксів, таких як японська манга або китайські маньхуа. З'ясовано, що західна та корейська традиції зображення розрізняються застосуванням фонів. Західні художники зазвичай ретельно промальовують заднє тло, а корейські можуть обійтися

натяками та загальними рисами, або взагалі використовувати як тло квіти, метеликів, спалахи світла. Це надає емоційності малюнку і допомагає читачеві краще зрозуміти, що відчуває зараз персонаж. Існують також відмінності у традиції зображення персонажів, способах передавати емоційний стан, а також у поданні матеріалу.

На мовному рівні для манхви притаманне використання сленгової лексики, скорочень, розмовних виразів, оскільки манхва переважно створена для молоді та відтворює молодіжну комунікацію. Часто у манхві використовується запозичена лексика, неологізми. Окрім того, для текстів манхви притаманне використання звуконаслідувань. Мовний та графічний елементи манхви тісно переплетені, вони становлять єдине ціле, тому читач одночасно сприймає і текст, і зображення. Вони повинні гармонійно поєднуватися, у тому числі й після перекладу.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ КОРЕЙСЬКОЇ МАНХВИ НА УКРАЇНСЬКУ (НА ОСНОВІ УРИВКІВ З МАНХВИ «여신강림»)

2.1. Прийоми перекладу лексичного складу манхви

Переклад будь-якого коміксу – складне завдання, з огляду на креолізований характер такого тексту, лаконізм його текстового елемента та насиченість мови коміксу сленговою, молодіжною лексикою, розмовними виразами. Переклад лексичних засобів манхви може здійснюватися за допомогою різних перекладацьких прийомів – дослівного перекладу, лексичних та семантичних трансформацій. Задачею перекладача є досягнення еквівалентного перекладу, збереження значення та стилістичного ефекту лексичних засобів у тексті коміксу.

Характерною рисою мови манхва є схильність до скорочень, що робить складним точне відтворення скорочених виразів засобами української мови, наприклад:

깜놀 < 깜짝놀랐다 у значенні «я здивувалася, була шокована»;

밀당 : 밀고당기기 – сталий вираз «тягни і штовхай» у значенні «дуже старатися щоб отримати щось»;

불금 < 불타는금요일 – буквальный переклад «Палаюча п'ятниця», такий вислів використовується для позначення дуже захоплюючого дня.

Перекладати такі скорочення складно не лише через їх стягнену форму, яку перекладачеві спочатку необхідно розшифрувати, щоб зрозуміти цілісний сенс виразу, але й через те, що вони позначають сталі вирази, знайомі корейцям, але незнайомі українському читачеві. Це обумовлює або ж пошук еквівалентів в українській мові, або адаптацію перекладу таким чином, щоб сенс висловлювання в цілому був зрозумілим українському реципієнту перекладу.

Корейська мова, як і більшість азійських ієрогліфічних мов, має високу образність, вирази у корейській мові часто вживаються у дуже завуальованому, переносному значенні. Переклад таких висловлювань на українську мову є справжнім викликом для перекладача. Наприклад, вираз **넘사벽** походить з ібільш розгорнутого висловлювання **넘을 수 없는 사차원의 벽** (стіна четвертого виміру, яку неможливо перетнути) і означає, що той, про кого йде мова, в чомусь настільки перевершує інших, що їх неможливо порівняти.

Дослівний переклад такого вислову українською мовою неможливий, адже буде зовсім незрозумілий читачеві. Відтак, перекладачеві необхідно вдаватися до описового перекладу або ж відтворювати семантику висловлювання, підбираючи інші мовні засоби.

Так, коли кажуть, що хтось **넘사벽** або чийсь уміння **넘사벽**, це означає, що ця людина надзвичайно талановита, обдарована або багата настільки, що на своєму рівні не можна навіть і мріяти про те, щоб потягатися з нею в цій якості або навичці. У досліджуваному коміксі цей вираз використовується для характеристики головної героїні, з якою ніхто не може зрівнятися у красі та популярності у наступних формах: **넘사벽** (іменник) і **넘사벽이다** (дієслово). Розглянемо зразок перекладу такого вислову в тексті:

김연아 선수는 현역 시절 넘사벽이었어요 – У своїй кар’єрі Юна Кім була найкращою.

Тут застосований описовий переклад, а також використаний прийом скорочення вихідної одиниці – так, достатньо складний за граматичною формою та семантикою корейський вислів перекладений українською мовою одним словом «бути найкращою». Такий переклад буде цілком зрозумілий українським читачам і при цьому достатньо точно відтворює семантичний зміст виразу **넘사벽**.

Звернемося також до прийому перекладу такого вислову, як **답문**. **답문** – це складове слово, яке складається зі складів слів **답장** (відповідь) і **문자 메시지**

(текстове повідомлення) і означає відповідь від іншої людини, яку ви отримуєте в текстових повідомленнях. Перекладається такий вислів українською мовою наступним чином: **답문 좀 빨리 보내 주세요** – «Будь ласка, дайте мені відповідь якнайшвидше». Тут використовується дослівний переклад, оскільки цей сленговий вираз за своїм значенням повністю еквівалентний українському виразу «дати відповідь» або «відповісти».

Молодіжний сленг варто відтворювати за допомогою підбору еквіваленту в українському молодіжному сленгу. Наприклад, корейський сленгізм **대박** є одним із найчастіше використовуваних слів. Він часто використовується у і тексті манхви «여신강림». Вислів **대박** означає «чудовий», «приголомшливий», «вбивчий» і т. д. Це слово виражає сильне здивування. Також **대박** входить до складу виразу **대박나세요**, який означає «Бажаю вам великого успіху!», коли ми бажаємо будь-кому удачі. А ще частіше вислів використовується у колі друзів і популярний у корейській рекламі.

대박 – це іменник і може використовуватися з рядом дієслів: **대박이다** – «бути приголомшливим», **대박나다** – «бути успішним, або бути хітом (про продукт)». Іноді **대박** використовується і як прислівник: **대박 멋있다** – «реально класний». Цей сленговий вираз може мати наступні форми: **대박** (іменник, прикметник, вигук), **대박이다**, **대박(이) 나다**, **대박(이) 터지다** (іменник + дієслово). У тексті досліджуваної манхви використовується як вигук та перекладається українською мовою за допомогою еквівалентного перекладу: **대박!** – Очманіти!

На лексичному рівні вживаються у досліджуваній манхві також вислови **말을 씹다** та **문자를 씹다**, які мають схоже значення та використовуються, коли хтось ігнорує ваші слова або залишає без відповіді повідомлення. **씹다** у

корейській мові має значення «жувати», але в цьому контексті означає «ігнорувати». Розглянемо прикладі перекладу таких висловів у тексті манхви:

내 말 씹지 마! – Досить мене ігнорувати!

왜 내 문자 씹어? – Чому ти мене ігноруєш?

Відтак, використовується трансформаційний переклад, коли сленгове слово, яке має переносне значення, спрощується у своїй семантиці та передається українською мовою за допомогою більш нейтрального «ігнорувати». При цьому спостерігається деяка втрата стилістичного ефекту за рахунок не відтворення при перекладі переносного значення вислову 씹다.

Оскільки манхва «여신강림» є молодіжною та розрахована передусім на аудиторію дівчат-підлітків та молодих жінок, у ній використовується лексика, пов'язана з культурою К-рор та яка описує емоції фанаток корейських «айдолів». Наприклад, у тексті манхви використовується вираз 빠순이, який використовується, коли йдеться про дівчину-фанатку, яка з ентузіазмом підтримує свого кумира. Це складове слово: склад 빠 – це другий склад слова 오빠, а -순이 – це популярне в минулому закінчення жіночих корейських імен. 빠순이, відтак, є виразом про ту фанатку, яка ображається, якщо її кумира критикують, ходить на всі його концерти та скуповує будь-яку атрибутику, присвячену улюбленому кумиру. Тому це слово частіше за все має негативне значення, наприклад:

언제 그렇게 빠순이가 됐어? – Коли ти встигла стати такою фанаткою?

При перекладі цього виразу також використовується прийом нейтралізації значення сленгового виразу, оскільки слово «фанатка» в українській мові має більш узагальнене та широке значення порівняно з корейським виразом 빠순이. Відтак, можна також використовувати прийом розширення вихідного виразу за рахунок додавання до слова фанатка прикметника з негативним оцінним

значенням, наприклад: «несамовита фанатка». Це дозволить відтворити й той підтекст, який закладений у корейському сленговому висловлюванні 빠순이.

Загалом же, при перекладі лексичних засобів манхви українською мовою може використовуватися еквівалентний, дослівний, описовий переклад. Також застосовується прийом нейтралізації стилістичного значення вихідної лексеми та інші трансформаційні прийоми перекладу, які дозволяють якомога більш точно та зрозуміло для читача відтворити значення корейських молодіжних висловлювань та сленгової лексики.

2.2. Проблеми передачі засобів звуконаслідування у тексті манхви

Одним із лексичних засобів манхви, який є характерною ознакою такого креолізованого тексту, є засоби звуконаслідування або ономатопеїчна лексика (рис. 2.1.).

Більшість коміксів містять таку лексику, яка допомагає відтворити не лише думки та репліки



Рис. 2.1. Ономатопеїчна лексика у складі манхви

героїв, але й супутні сюжетним подіям звуки – емоційні вигуки персонажів, звуки кроків чи жування, смішні звуки, які супроводжують гумористичні сцени манхви тощо. Переклад засобів звуконаслідування у тексті манхви – дуже складне завдання і становить одну з основних труднощів перекладу таких текстів українською мовою.

Корейська мова, як і більшість інших мов, має свою систему ономатопеїчної лексики. Часто ономатопеїчні лексичні засоби корейської мови значно більш різноманітні, ніж аналогічні засоби української мови. Тому для перекладу таких засобів якомога ближче до тексту манхви перекладач повинен застосувати креативність та винахідливість, адже іноді йому необхідно вигадати аналогічні засоби звуконаслідування українською мовою, навіть якщо такі слова не використовуються самими українцями та не є частиною ономатопеїчної лексики української мови.

Для носіїв корейської мови значення загально-прийнятих звуконаслідувань зрозуміле і поза контекстом. Так, будь-який носій корейської мови без зусиль зрозуміє, що виражають такі звуконаслідувальні слова, як: **딩딩** (dong-dong), **하하하** (ha-ha-ha), **멍멍** (mong-mong), **야옹 야옹** (yaong-yaong) або такі образотворчі слова, як **졸졸** (djol djol), **벌벌** (pol pol) тощо.

Звуконаслідування **쌉쌉**, наприклад, позначає звук, який видає ручка на папері, коли хтось щось пише. Цьому звуку не вистачає українського звуконаслідувального еквівалента, однак перекладач може вдатися до перекладацької творчості та створити власний варіант його відтворення, наприклад: «шурх-шурх».

Звуконаслідувальна лексема **어으** є еквівалентом зітхання, як само як і **아오**. Такі звуконаслідувальні слова можна перекласти як «ех», «ох» українською мовою. Натомість, вислів **아이씨** – aishi / aish для корейців є рівноцінним за значенням як і лайливі слова «чорт!», «от халепа!», тому можна використати якесь з таких еквівалентних слів щоб передати роздратування чи розчарування персонажа.

Звуконаслідування **웅웅웅** (ung-ung-ung) являє собою верескливий звук, наприклад, звук, який видає ескалатор під час руху. Воно не має звуконаслідувального еквіваленту в українській мові, отже для перекладу можна

використати слово «скрип». Ще один звук, який не має еквівалента в українській мові – це 헐 (heol), використовуваний корейцями, щоб показати подив, шок або недовіру. Його можна замінити на український аналог «овва!».

Також за допомогою креативного підходу до перекладу можна відтворити українською мовою наступну ониматопеїчну лексику корейської мови:

퐁덩 (плюх, шубовсь у воду);

따르릉 따르릉 (звук велосипеда, що сигналить) – наприклад, «дзинь-дзинь»;

칙칙폭폭 (звуки потягу під час руху) – «чух-чух»;

우적우적 (звук хрускоту чипсів, або чогось хрумкого) – «хрум-хрум»;

꿀꺽 꿀꺽 (звуки, які імітують швидке випивання напоїв, схоже на «ковть-ковть» в українській мові).

Таким чином, переклад ониматопеїчної лексики може стати справжнім викликом для перекладача, однак знання українських аналогів та орієнтування у звуконаслідувальній лексиці корейської мови можуть допомогти створити навіть такі звуконаслідування, які відсутні в українській мові, але можуть бути створені за допомогою імітації якихось звуків або використанні відповідників.

Висновки до Розділу 2

Вивчення особливостей перекладу манхви українською мовою показало, що при перекладі лексичних засобів манхви українською мовою може використовуватися еквівалентний, дослівний, описовий переклад. Також застосовується прийом нейтралізації стилістичного значення вихідної лексеми та інші трансформаційні прийоми перекладу, які дозволяють якомога більш точно та зрозуміло для читача відтворити значення корейських молодіжних висловлювань та сленгової лексики.

Однією зі складнощів перекладу є збереження прагматичного змісту повідомлення, а відтак для перекладача однією з найважливіших задач є точне відтворення стилістичного забарвлення лексичних засобів, передача прихованого підтексту, переносних значень. Варто відмітити, що оскільки при перекладі часто доводиться залучати прийом нейтралізації вихідного значення лексеми, то дотримання прагматичної еквівалентності не завжди вдається досягти.

Вивчення специфіки перекладу українською мовою корейських засобів звуконаслідування, які активно використовуються у тексті манхви, показало, що у корейській мові лексична підсистема таких засобів значно багатша, ніж в українській мові. Це обумовлює необхідність перекладацької креативності, створення нових засобів звуконаслідування на базі української мови для більш повноцінного витворення корейської оноματοпеїчної лексики. Це завдання може стати справжнім викликом для перекладача, однак знання українських аналогів та орієнтування у звуконаслідувальній лексиці корейської мови можуть допомогти створити навіть такі звуконаслідування, які відсутні в українській мові, але можуть бути створені за допомогою імітації якихось звуків або використанні відповідників.

ВИСНОВКИ

У процесі роботи було розглянуто креолізований текст як невід’ємний компонент сучасної комунікації. Було розглянуто кілька визначень коміксу, серед яких ми виділили одне, що найбільш повно відображає суть даного підвиду креолізованого тексту. Комікс – це особливий вид оповіді, креолізований текст якого є послідовність кадрів, що містять, крім малюнка, вербальний твір, що передає переважно діалог персонажів і укладений в особливу рамку.

Популярність коміксу обумовлюється барвистістю, лаконічністю та доступністю для будь-якої цільової аудиторії. Мовною специфікою коміксів є також те, що будь-які звуки, емоції, настрої героїв можна реалізувати у графічній формі і яскравіше передати читачеві.

Корейські комікси мають назву «манхва» 만화. Для них притаманні властивості азійських коміксів, а також деякі специфічні риси, які вирізняють їх на тлі японських та китайських коміксів. Визначено, що мова манхва насичена сленговою лексикою, оскільки більшість коміксів, розрахованих на молодіжну аудиторію, відтворюють повсякденне мовлення цієї групи населення. Вивчення лексико-граматичних особливостей сучасних корейської манхва також дозволило з’ясувати, що у текстах таких коміксів зустрічається така специфічна лексика, як евфемізми. Евфемізми у коміксах мають власну специфіку. Вона проявляється як у лінгвістичній сутності евфемізму, так і в темах, які найчастіше піддаються евфемізації, сферах використання евфемізмів, у типах мовних методів і засобів, з допомогою яких вони створюються, на відміну від соціальних оцінок евфемістичних методів висловлювання.

Манхва містить свою систему персонажів, включаючи також і їхні описи та характеристики. Зважаючи на стильові особливості манхва, у них відсутній розлогий текст, майже немає описів, а тому надавати характеристику персонажам досить складно, порівняно з традиційними жанрами художнього тексту. Відтак,

автори переважно вдаються до створення образів персонажів через їх мовний портрет, тобто формують уявлення читача про характер, особливості психіки героя через персонажне мовлення. Таким чином, використовується досить обширний пласт лексики корейської мови для характеристики і створення портрету героя манхва. Переважно цю роль виконує різноманітна емоційно-оцінна лексика, яка має як позитивний, так і негативний оцінний потенціал.

У текстах манхва використовуються й авторські ремарки, які мають свою специфіку побудови та становлять інтерес переважно з точки зору граматичного їх оформлення. Характеристика персонажів складається не тільки з мовного портрета. У коміксі присутній і сам автор, який описує своїх героїв короткими характеристиками. У візуальному плані така експозиція нагадує досьє: щойно з'являється новий герой, поряд виникає його ім'я та коротка, безпосередньо від автора, його характеристика.

Вивчення особливостей перекладу корейської мови українською мовою показало, що при перекладі лексичних засобів манхви українською мовою може використовуватися еквівалентний, дослівний, описовий переклад. Також застосовується прийом нейтралізації стилістичного значення вихідної лексеми та інші трансформаційні прийоми перекладу, які дозволяють якомога більш точно та зрозуміло для читача відтворити значення корейських молодіжних висловлювань та сленгової лексики.

Вивчення специфіки перекладу українською мовою корейських засобів звуконаслідування, які активно використовуються у тексті манхви, показало, що у корейській мові лексична підсистема таких засобів значно багатша, ніж в українській мові. Це обумовлює необхідність перекладацької креативності, створення нових засобів звуконаслідування на базі української мови для більш повноцінного витворення корейської оноματοпеїчної лексики. Це завдання може стати справжнім викликом для перекладача, однак знання українських аналогів та орієнтування у звуконаслідувальній лексиці корейської мови можуть

допомогти створити навіть такі звуконаслідування, які відсутні в українській мові, але можуть бути створені за допомогою імітації якихось звуків або використанні відповідників.

Перспективами подальших досліджень може стати більш детальне вивчення перекладу корейського сленгу, звуконаслідувальної лексики у складі манхви, а також відтворення прагматичного змісту тексту на матеріалі перекладів корейської манхви українською мовою.

АНОТАЦІЯ

본 논문은 한국 만화 "여신강림"의 일부를 기반으로 한 한국 만화의 번역에 대해 다루고 있다. 연구의 대상은 현대 한국 문화의 한 예인 한국 만화인데, 연구의 주제는 한국 만화를 우크라이나어로 번역하는 특이성이다. 연구의 목적은 한국 만화 "여신강림"의 일부를 기반으로 한 한국 만화를 우크라이나어로 번역하는 과정에서 발생하는 문제들을 밝히고 분석하는 것이다.

이를 위해 논문에서는 다음과 같은 연구 과제들을 수행했다. 현대 한국 문학 장르인 만화에 대한 고찰, 만화 작성 규칙의 연구, 언어적 및 그래픽적 특징 분석, 만화의 어휘 구성을 번역하는 주요 방법들의 정의, 만화 텍스트에서 의성어 전달의 문제들을 명확히 하였다. 연구 자료로는 한국 만화 "여신강림"의 일부가 사용되었다.

한국어를 우크라이나어로 번역하는 과정에서의 특이성 연구는 한국어 어휘 수단을 우크라이나어로 번역할 때 동등한, 문자 그대로의, 묘사적 번역이 사용될 수 있음을 보여주었다. 한국어 의성어 번역의 특수성 연구는 한국어에서의 이러한 수단의 어휘 부분집합이 우크라이나어보다 훨씬 다양하다는 것을 보여주다. 이는 번역적 창의력과 우크라이나어 기반의 새로운 음표 모방 수단의 창조가 필요하다는 것을 결정하다. 이는 한국어 의성어 어휘를 더욱 완전하게 표현하기 위한 것이다.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Гаценко І. О. Типологічні особливості звуконаслідувальних слів (на матеріалі української, російської та англійської мов): автореф. дис. ... канд. філол. наук: спец. 10.02.15 «Загальне мовознавство». Київ, 2003. 19 с.
2. Колісник О. В. Специфіка сучасних коміксів: традиції та інновації. Графічний дизайн в інформаційному та візуальному просторі: монографія / за заг. ред. М. В. Колосніченко. Київ: КНУТД, 2022. С. 16–34.
3. Комікс – це мистецтво. URL: <https://chytomo.com/komiks-tse-mystetstvo-khtos-sumnivaietsia/>
4. Космацька Н. Нарис з історії виникнення та становлення жанру коміксу. Львівський національний університет імені Івана Франка, 2018. С. 1–5.
5. Лютянська Н. І. Полікодовість як ознака англomовних мас-медійних. Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія «Філологічні науки». Мовознавство. 2019. № 11. URL: http://ddpu-filolvisnyk.com.ua/uploads/arkhiv-pomerov/2019/NV_2019_11/20.pdf
6. Манхва. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%20%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D1%85%D0%B2%D0%B0>
7. Мацько Л.І. Ономато́пи в семантико-синтаксичній структурі речення. Граматичні аспекти української мови: зб. наук. праць. Київ: КДПІ. 1985. С. 50–57.
8. Охріменко В. О. Ономато́пеїчна лексика як предмет лінгвістичного дослідження (на матеріалі сучасної корейської мови). Одеський лінгвістичний вісник. 2015. Вип. 5(2). С. 108–111.
9. Пешкова І. С. Лексичні особливості корейської мови та їх значення для перекладу на українську мову. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/149246621.pdf>

10. «Розуміння манхва»: історія, культура, рекомендації. URL:
http://www.capcold.net/eng/blog/?page_id=9
11. Atton Ch. 50 Classical Comics. History of the Human Sciences, 2002. P. 91–119.
12. Bija A. Translating Korean manhwa. URL:
https://www.academia.edu/75444756/Translating_Korean_manhwa
13. Brienza C. An Introduction to Korean Manhwa. URL:
https://www.academia.edu/597939/An_Introduction_to_Korean_Manhwa
14. Hee-sook Shin. Korean Comic Collection. URL:
<https://www.eastasianlib.org/ckm/meetings/2013/CKM%203%20Hee%20Sook%20Korean%20Comic%20Collection%202013.pdf>
15. Kim Young-Seon. Ideophones in Korean: A non-linear analysis. Linguistics in the Morning Calm. Linguistic Society of Korea. Seoul: Hanshin Publishing Co, 1988. P. 443–466.
16. Lee Jin-Seong. Phonology and Sound Symbolism of Korean Ideophones: Ph. D. dissertation. Bloomington, 1992. 189 p.
17. Martin S.E. Phonetic symbolism in Korean. American Studies in Altaic Linguistics. Bloomington: Indiana University Press, 2005. P. 177–189.
18. Whatever. «Blog Archive» Manhwa & Cultural Exchange. URL:
<https://web.archive.org/web/20210415113854/http://capcold.net/eng/blog/?p=10>
19. 주경희. 교과학적 변환의 필요성과 방법: 의성어의태어를 중심으로 / 주경희 // 배달말통권. 2010. 제 41 호. 페이지 233–255.
20. 처선문학사. 평양, 2010. 페이지 28–34.
21. 김홍범. 한국어 교육을 위한 수준별 의성어 : 학위논문(석사) / 김홍범 ; 계명대학교 대학원 ; 한국학과, 2008. 페이지 23–57.

22. 조창규. 의성어 의태어, 무엇을 어떻게 교육할 것인가 (How to teach Onomatopoeia and Mimetic Words) / 조창규 // 언어학. 2012. 제 13 권. 제 3 호. 페이지 61-84.

23. 김하명. 우리나라커칭문학 /김하명. 평양, 2011. 페이지 47-53.