

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Київський національний лінгвістичний університет

Кафедра корейської і японської філології

Кваліфікаційна робота магістра з японської філології на тему:

**ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ
МАНҒИ І РАНОБЕ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Студента групи МЯП 51-23

факультету східної і слов'янської філології

денної форми навчання

Освітньої програми

Східна філологія: японська мова і література,

переклад, методика навчання

Спеціальності 035 Філологія

Спеціалізації 035.069 Східні мови та

літератури (переклад включно), перша –

японська

Тищенко Олександра Олеговича

Науковий керівник:

канд. істор. наук, доц. Пророченко Н. О.

Допущена до захисту

« ___ » _____ 2024 року

Завідувач кафедри

(підпис)

(ПІБ)

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МАНГИ І РАНОБЕ	7
1.1 Манга і ранобе як різновид розважальної японської літератури.	7
1.2 Дослідження особливостей перекладу манги і ранобе у науковій літературі.	16
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	19
РОЗДІЛ 2 МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МАНГИ І РАНОБЕ	22
2.1 Лексико-граматичні особливості манги і ранобе у контексті перекладу. ..	22
2.2 Перекладацькі практики манги і ранобе.	28
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II	36
РОЗДІЛ 3 ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МАНГИ І РАНОБЕ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	38
3.1 Лексико-граматичні особливості перекладу манги і ранобе на українську мову.	38
3.2. Перекладацькі техніки манги і ранобе на українську мову	56
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3	65
ВИСНОВКИ	67
РЕЗЮМЕ	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	73

ВСТУП

У сучасному світі японська культура набуває все більшої популярності. Особливо яскраво цей процес відображається в зростаючому інтересі до японської манги і ранобе. Манга – японський різновид коміксів, а також ранобе – легкі романи стали інструментом японської культурної експансії, яка захоплює мільйони читачів у всьому світу, в тому числі й в Україні збільшуючи популярність японської культури і світогляду.

Цільова аудиторія японської манги та ранобе надзвичайно різноманітна. Розважальною літературою цікавляться не лише діти та підлітки, а й на дорослі. Це можливо завдяки широкому жанровому різноманіттю цих творів. Від дитячих казок і пригодницьких історій до складних психологічних драм та науково-фантастичних творів. Попит на ці роботи стимулює розвиток перекладацької діяльності, проте адекватний переклад манги і ранобе українською мову викликає певні труднощі, зумовлені специфікою японської мови що використовується в цих творах. Також при перекладі манги варто враховувати креалізовану природу (поєднання тексту й зображення), що створює певні перешкоди при перекладі.

У контексті української культури переклад японської розважальної літератури також є важливим інструментом розвитку культурного обміну та збагачення української літератури новими формами і жанрами, що вилилось у створення творів в стилі манги українськими письменниками. Наприклад, «Катарсис» написаний Тетяною Курдило в 2022 році і «Ударна хвиля» за авторством Іллі Арнаутова виданої в 2023 році. Однак для того, щоб перекладені твори були доступними та зрозумілими широкій аудиторії, необхідно враховувати специфіку української мовної картини світу, що вимагає широкої культурологічної компетенції перекладача.

Актуальність теми дослідження обумовлюється тим, що якісний переклад манги і ранобе вимагає врахування культурологічних, контекстуальних, лексичних, граматичних особливостей мови. Проте питання перекладу таких творів залишається малодослідженим у зарубіжному перекладознавстві і практично відсутнім в українському.

Мета дослідження. Полягає у виявленні лексико-граматичних особливостей перекладу японської манги і ранобе українською мовою, у здійсненні аналізу ефективних технік їх якісного перекладу.

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

- розглянути особливості манги і ранобе як різновиду розважальної японської літератури в контексті історії їх виникнення.
- дослідити лексико-граматичні і графічні особливості манги і ранобе у контексті перекладу.
- з'ясувати головні труднощі, які виникають при перекладі манги і ранобе на українську мову, визначити ступінь насиченості творів манги і ранобе перекладацькими проблемами.
- систематизувати відомості щодо технік перекладу манги і ранобе.
- визначити і обґрунтувати найбільш ефективні техніки перекладу манги і ранобе на українську мову.

Об'єкт дослідження – переклад японських манги і ранобе

Предмет дослідження – лексичні і граматичні особливості перекладу манги і ранобе українською мовою, розгляд ефективних перекладацьких технік.

Матеріалом дослідження слугували перший том манги 無職転生 ～異世界行ったら本気だす～ «Реінкарнація безробітного: В інший світ з усією серйозністю» написану автором за псевдонімом: Ріфуджін на Магоноте (理不尽な孫の手) і перший том ранобе 俺は星間国家の悪徳領主！ «Я злий лорд міжгалактичної імперії» за авторством Мішіми Йому (三嶋 与夢). В роботі було використано 75 мовних одиниць.

Методи дослідження. Для дослідження особливостей перекладу, виявлення труднощів під час даного процесу, нами було використано такі наукові методи: *культурно-історичний метод* дозволив проаналізувати соціально-культурні чинники які сприяли появі і розвитку манги і ранобе як різновидів японської розважальної

літератури; *аналітичний метод* використовувався при вивченні наукового доробку зарубіжних і українських вчених; *структурно-функціональний метод* застосовувався задля дослідження структури творів їх елементів, та функціональних характеристик; *зіставний метод* дозволив виявити особливості перекладу манги і ранобе на українську мову, визначити ефективні техніки перекладу і пропозиції щодо його покращення.

Наукова новизна полягає в тому, що вперше досліджено лексико-граматичні особливості манги і ранобе, які впливають на якість перекладу цих літературних жанрів на українську мову. Визначено ступінь насиченості розважальної літератури перекладацькими труднощами, запропоновано найбільш ефективні перекладацькі практики для перекладу окремих видів мовних нюансів.

Практичне значення роботи полягає у тому, що отримані в роботі результати є корисними для удосконалення перекладу творів жанрів манги і ранобе як професійними перекладачами, так і аматорам. Зважаючи на зростання популярності цих літературних творів у української аудиторії. Отримані результати розширюють можливості покращення якості перекладу манги і ранобе, можуть бути використані на заняттях з практичного перекладу з японської мови на українську.

Апробація результатів дослідження. Здійснено на Міжнародній науково-практичній конференції КНЛУ «Ad orbem per linguas. До світу через мови: Семіотика української незламності: мова-освіта-дискурс» (16-17 травня 2024 року), за результатами якої надруковано тези доповіді.

Структура роботи.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, резюме і списків використаних джерел. Загальна кількість сторінок становить 73 сторінки без урахування списку використаних джерел.

У вступі обґрунтовується актуальність дослідження перекладу манги і ранобе. Визначається мета, об'єкт, предмет, матеріал і методи даної роботи.

У першому розділі розглядається історія виникнення манги і ранобе. Визначаються її основні структурні особливості. Досліджено роботи інших вчених, щодо перекладу, визначено яким аспектам було приділено менше уваги.

У другому розділі було визначено з якими основними елементами виникає найбільше проблем при перекладі. Також були запропоновані основні техніки перекладу цих елементів.

У третьому розділі було проведено дослідження насиченості манги і ранобе елементами які можуть викликати проблеми при перекладі. Були визначені техніки які найкраще підходять для перекладу тих чи інших елементів. Також були надані рекомендації що до подальших перекладів тих чи інших елементів.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МАНГИ І РАНОБЕ

1.1 Манга і ранобе як різновид розважальної японської літератури.

В японській розважальній літературі є два основні жанри які мають найбільший вплив як на японську так і на світову індустрію. Важливо наголосити на тому, що не дивлячись на схожу роль в японській попкультурі ці два жанри відрізняються своєю історією і структурою, також кожен з них виконує свою роль в знайомстві нових читачів із японською літературою.

Розпочнемо з ранобе. Ранобе (ラノベ) це скорочена назва від (ライトノベル) що в свою чергу є поєднанням запозичених з англійської мови слів: light і novel. Тобто, це легкий роман, один з жанрів популярних розважальних романів орієнтованих в основному на молоду аудиторію (榎本, 2008). Необхідно зазначити, що межі між ранобе і іншими жанрами романів неоднозначні. На це впливає багато факторів, як те, що зростає різноманітність сюжетів і стилів написання так і те, що читацька аудиторія легких романів розширюється. Ба більше деякі автори пишуть не тільки ранобе, а й інші твори більш традиційної літератури. Також існують митці унікальні роботи яких неможливо класифікувати в існуючих рамках.

На сьогоднішній день запропоновано і обговорено різні визначення легких романів. Але науковці не змогли досягти консенсусу в цьому питанні, оскільки кожне з запропонованих тлумачень має свої виключення. Тим не менш Еномото (2008) визначив такі підстави для віднесення твору до ранобе:

- 1) Видається видавництвом яке публікує легкі романи.
- 2) Твір заявлено видавництвом як легкий роман.
- 3) Часто використовуються ілюстрації в стилі манги, аніме.
- 4) Твір розрахований на молоду аудиторію.

Тобто на даний момент ранобе можна охарактеризувати так: це твір надрукований в видавництві яке займається легкими романами, або названий таким, в ньому часто використовують ілюстрації в стилі манги і аніме, та він розрахований

на переважно молоду аудиторію. Необхідно зазначити, що останніми роками спостерігається збільшення кількості легких романів які перетинають межу загальної літератури і навпаки, тому вище сформульоване визначення може стати застарілим з плином часу.

Важливо наголосити, на тому, що письменники не обов'язково розрізняють легкі романи та інші романи з точки зору цільової аудиторії. Видавці також не проводять чіткої межі між легкими та іншими романами, за винятком тих, які зі створення чітко позиціонуються як легкі романи. У списку «100 книг літа книжкового фонду Кадокави (角川文庫 夏の100冊)», який щоліта готує Кадокава шьотен (角川書店) легкі романи представлені поруч із загальною художньою літературою, що ще раз підкреслює відсутність чіткого розподілу за жанрами. Кадокава також керує бібліотекою манги і ранобе. Однак, оскільки важко визначити, що саме слід вважати легким романом, дана колекція ґрунтується на критерії: «видані в певному видавництві, з високою розважальною цінністю» (Скакура, 2022).

Більшість науковців вважає, що ранобе вперше опублікували в «Сонорама Бунко» (ソノラマ文庫) у 1975 році. Інші ж вважають, що вони з'явилися разом з такими популярними авторами як Мотоко Арай та Саєко Хімура (Коно райтоноберу га сугой, 2004). Згідно з Шінічіро Іноуе (2015), після появи перших ранобе і аж до кінця 1980-х років двадцятого століття не було єдиної назви для творів які ми зараз називаємо легкими романами. Вони називалися «молодіжними романами», «фантастичними романами» або «ігровими романами», бо вони часто описували світи в стилі RPG(Role-Playing Game або Рольова гра). Але на початку 1990-х років системний адміністратор науково фантастичного форуму Кейта Камікіта вигдав термін: «легкий роман». Помітивши, що науково-фантастичні та фантазійні романи, які з'явилися у 1980-х роках, також приваблюють шанувальників аніме та манги завдяки ілюстраціям відомих художників манги, в своїй назві Камікіта уникав використання таких термінів, як «молодіжний», оскільки ці романи не були орієнтовані на одну конкретну вікову групу.

У 1990-х роках з'явився відома серія японського ранобе «Рубаки» (スレイヤーズ), яка поєднала елементи фентезі-RPG з комедією. Кілька років по тому «Медіаворкс» (メディアワークス) заснувала видавництво під назвою «Блискавичне видавництво» (電撃文庫), яке випускає відомі донині серії легких романів. Першим великим хітом стала серія «серія Бугіпоп» (ブギーポップシリーズ), яка невдовзі після виходу була анімована і зацікавила багатьох фанатів японської анімації літературою.

Письменники Дангекі Бунко продовжували повільно привертати до себе увагу, аж поки світ невеликих легких романів не пережив бум приблизно у 2006 році. Після шаленого успіху серії «Харухі Судзумія» (涼宮ハルヒ) кількість видавців і читачів, зацікавлених у легких романах, раптово злетіла до небес. Після цього, ранобе стали важливою частиною японської 2D-культури наприкінці 2000-х років, а такі серії, як «Певний магічний індекс» (とある魔術のインデックス), продавалися неймовірно великими тиражами з кожним випуском нового тому. Кількість серій легких романів, що виходять щороку, збільшується, зазвичай їх ілюструють найвідоміші художники, а найуспішніші твори адаптують у мангу, аніме, ігри та повнометражні фільми.

З середини 2000-х років для видавців стає все більш популярним зв'язуватися з авторами веб-фантастики через їхні блоги чи веб-сайти, щоб опублікувати їхні твори у друкованому вигляді. Матеріал на сайтах часто сильно відредагований і може навіть містити змінену сюжетну лінію, що може змусити деяких читачів, які вже ознайомилися з веб версією, придбати і друковану версію того ж твору. (Моріссі, 2016)

Популярним джерелом для таких матеріалів є веб-сайт безкоштовних публікацій романів «Хочу стати романістом» (小説家になろう). Там були опубліковані такі популярні твори, як: «Мистецтво меча онлайн», «Час коли я переродився в слиз», «Володар» (オーバーロード), «Життя в альтернативному світі з

нуля»(Re : ゼロから始める異世界生活) і «Хай буде благословенним цей прекрасний світ!» (この素晴らしい世界に祝福を!), ці твори спочатку були популярними веб-романами, з творцями яких зв'язалися видавці, щоб поширити і опублікувати ці історії в друкованому форматі.

Якщо говорити про друковані легкі новели, то вони мають ряд особливостей. Вони друкуються в книжках з м'якою обкладинкою і в форматі Шьокубан (四六判) Розмір паперу 130мм на 188мм це формат який дещо менший за А5. Також текст зазвичай друкують більшим шрифтом, якщо порівнювати з текстом газет або більш «складних» книг. До багатьох ієрогліфів підписують фуригану, котра може застосовуватися як для фонетичної підказки так і для надання нестандартного варіанту прочитання. Манера письма характеризується короткими абзацами і частими діалогами.

Не можна забувати і про зображення, адже для легких романів образ, створений ілюстраціями, та оцінка ілюстрацій читачами є більш важливим, ніж для інших жанрів художньої літератури. Це пов'язано з тим, що чимала кількість читачів легких романів здійснюють «Купівлю ілюстрацій», тобто обирають твір на основі ілюстрації. Причиною цього є те, що основною цільовою аудиторією ранобе вважаються ті, хто більше знайомий з аніме та мангою, ніж з друкованою літературою (榎本, 2008)

У жанрі літератури для дівчат Айко Ханай у 1987 році опублікувала чудовий роман для дівчат «Один тиждень оливи» (一週間のオリーブ) з ілюстраціями популярного художника манги, що принесло їй популярність. На початку 1990-х років поява художника Руй Арайдзумі, який проілюстрував «Рубак» Хаджіме Канзакою спричинила революцію в напрямку ілюстрацій схожих на аніме. Це було пов'язано зі збільшенням кількості читачів покоління, яке звикло дивитися аніме і читати мангу, а також із необхідністю створення системи, яка могла б виробляти велику кількість ілюстрацій за короткий час у зв'язку зі збільшенням попиту на легкі романи (新城,

2006, с. 100-109). Наприкінці 1990-х років розвиток персональних комп'ютерів та програмного забезпечення для обробки зображень призвів до збільшення кількості ілюстрацій з використанням комп'ютерної графіки (新城, 2006, с. 109-116).

У легких романах, коли популярний ілюстратор бере на себе відповідальність за обкладинку (та ілюстрації), це гарантовано збільшує продажі. Еномото (2008) наголошує на тому що ілюстрації відіграють надзвичайно важливу роль в популярності роману, адже зображення роблять його більш привабливим, також він підкреслює, що немає сумнів, що наявність гарних ілюстрацій позитивно впливає на продажі.

Однак було б помилкою сприймати ранобе як різновид манги з більшою кількістю слів, тому, що в легких романах ілюстрації зустрічаються зазвичай на початку після чого йде 200-400 сторінок тексту де лише іноді трапляються чорно-білі зображення.

Важливо зазначити, що цей жанр завойовує не тільки Японію, а й іноземні ринки. На Тайвані і у Гонконзі місцева дочірня компанія «Кадокави» перекладала китайською та продавала романи, які вже були видані в Японії. У США і Європі також зростає інтерес до японської розважальної літератури, особливо після успіху аніме знятих на сюжети легких романів.

Підсумовуючи все вище сказане, можна стверджувати, що не дивлячись на те, що кордони між легкими новелами і звичайною літературою не дуже чіткі цей жанр має широку популярність як серед фанатів аніме і манги, які відкривають для себе літературу, так і серед поціновувачів серйозної літератури.

Іншою частиною нашого дослідження є манга, яка відіграє помітну роль в японській культурі. Ба більше саме манга стала першим джерелом широкого поширення японської поп-культури у світі.

Слово манга (漫画) в сучасному його розумінні почало використовуватися принаймні з середини періоду Мейджі (1868 – 1912). До цього часу малюнки з елементами розповіді часто приправлені комічністю називалися: Гіга, Кьōга, Сōга, Коккейга, Тобае, Дзаре, Канчіе, Пончіе тощо (松山, 1950, с. 75). Манга (漫画) це слово

складене з двох ієрогліфів (熟語) яке буквально означає: «малюнки намальовані без мети». Воно є власне японським словом створеним на основі китайських ієрогліфів (Йошіко, 2003).

Першу згадку про це слово можна знайти в передмові до книжки з малюнками «Йоджікōка» (四時交加) виданої у 1798 році. Та існує велика ймовірність, що воно використовувалося не в сучасному його значенні. Адже за однією теорією це слово означало – пошук різних речей. За іншою воно означало слово – книга.

Першим хто почав використовувати термін «манга» у сучасному розумінні, був Імайдзумі Іппьō в епоху Мейджі. 31 жовтня 1895 року Іппьō опублікував «Перше видання антології манги Іппьō» (一瓢漫画集初編), яке переважно складалася з карикатур з підписами, і використовувало термін «манга» як переклад карикатури чи шаржу, що увійшли до Японії в період Мейджі.

На сьогодні слово манга стало відоме по всьому світу і асоціюється з японським унікальним стилем коміксів у багатьох людей з різних куточків планети.

Не дивлячись на те, що слово манга було створене відносно недавно історія ілюстрованих переважно гумористичних і сатиричних історій в Японії дуже давня. Першим таким сувоєм вважається «Карикатури тварин і людей» (鳥獸人物戯画) який був створений кількома авторами за довгий проміжок часу від 12-13 століття.

У періоди Камакура (1185 - 1333), Намбокучьо (1336 - 1392) та Муромачі (1336 - 1573) з'явилися сувої з картинками, які являли собою довгі історії кохання аристократів Кіото періоду Хейан (794 - 1185), а із занепадом придворної знаті з'явилися короткі ілюстровані історії «Цікаві оповідання» (御伽草子) і різноманітні казки в яких події відбувалися за участю простих людей.

На початку 18 століття в період Едо (1603 – 1868) книжки з малюнками почали поширюватися як комерційний продукт. Згодом з розвитком технологій і зростанням купівельної спроможності громадян з'явилися розважальні книги з ілюстраціями на всю сторінку в стилі «Картин плинного світу» (浮世絵). Деякі з них включали

карикатурні елементи і називалися Тобае (鳥羽絵). Багато авторів працювали самостійно як над текстом так і над ілюстраціями. В цей же період були створені перші малюнки які мали спільні з сучасною мангою елементи. Ба більше ця збірка малюнків від Кацушіки Хокусая називалася: «Манга Хокусая» Та варто зауважити, що в даному випадку під словом манга мається на увазі значення: «картинка намальована без мети». А не сучасне значення цього слова.

Під час відкриття країни наприкінці періоду Едо існувало дві тенденції у малюванні ілюстрацій. Одним з них був традиційний напрямок картин плинного світу, а іншим - запозичений із Заходу напрямок малювання пером і тушшю.

У 1862 році Чарльз Вагман заснував перший в Японії журнал манги Дзяпан Панчі (ジャパン・パンチ). Відтоді ілюстрації комічного, сатиричного чи алегоричного характеру почали називати «панч картинками», «західним панчем» або просто «панчем» (須山, 1968).

На початку періоду Мейджі (1868-1912), після падіння шьогунату Едо і певної свободи у висвітленні поточних подій, ілюстровані газети почали з'являтися одна за одною. Зокрема, Канагікі Робун і Каванабе Кьосай започаткували журнал Ешібун Ноппончі (絵新聞日本地). А в 1877 році Номура Фуміо заснував «Марумаручінбун» роботу якого часто призупиняли через його дошкульні політичні вислови на тлі антиурядових народних настроїв і руху за громадянські права.

Хонда Кінчірō який став ексклюзивним дописувачем «Марумаручінбун» був першим художником який навчився західній техніці малювання і вважається першим японцем який малював пером. Адже навіть ті художники, які мали досвід в західному мистецтві, віддавали перевагу пензлям для малювання.

У 1896 році Тагучі Бейсаку в «Марумаручінбун» почав видавати першу серійну мангу в Японії. Вона зображувала екскурсійну подорож двох головних героїв на ім'я Чō та Тан і була першим прикладом серійного твору з конкретними персонажами. В той же час популярності набирають манга Хітокомаманга (一コマ漫画). Це одна з

форм манги яка виражається одним малюнком. Часто використовується для сатири. Такі відомі художники як Накамура Фусецу і Хірафуку Хякусуй працювали над такими творами.

У 1915 році Іппей Окамото та кілька десятків мангак заснували Токійське товариство манги (пізніше відоме як Японське товариство манги)(東京漫画会), першу організацію манги в Японії. Також варто зазначити, що приблизно в це час «Історії Чіносукі», які видавав Окамото, започаткували жанр манги для хлопчиків. З іншого боку манга Тондаванекі, що виходила в Джіджі Манга з 1928 року за авторством Кітадзави Ракутена, стала першою в Японії мангою про молоду дівчину і вважається піонерським твором у жанрі манги для дівчаток. Натхненні успіхом вище зазначених творів японські журнали почали публікувати більше серійних манг, що призвело до появи таких жанрів як: сімейна манга, манга для дітей, тощо.

Вже в 1930-х роках двадцятого століття газети і журнали (незалежно від того, чи були вони в основному орієнтовані на дорослих, чи ні) створили розділи для дитячої манги, яка швидко набирала популярності (須山, 1968).

Під час війни багато мангак були змушені створювати пропаганду для підняття бойового духу населення. Але в 1938 році Куме Койчі, Онодзава Ватару та інші, створили антивоєнний журнал «Карікаре». Після арешту Оти, що призвів до припинення видання, Онодзава та Куме поїхали до Пекіна і долучилися до заснування «Пекінської манги», яка вплинула на місцевих художників манги.

Відродження манги після війни, особливо в період військової окупації США, було здебільшого пов'язане зі швидким відновленням манги для дітей у післявоєнний період. Початком відродження дитячої манги стала «Газета дитячої манги», яка вперше була опублікована в 1946 році (須山, 1968). Через цензуру відновлення манги для дорослих дещо відставало, проте після послаблення обмежень виникла достатньо велика кількість творів насичених політичною сатирою.

В кінці 1950-х років поступово починає зростати кількість доджінші. Це любительська манга яка видається маленькими тиражами на кошти авторів. Багато нині відомих мангак починали саме як автори доджінші.

В наш час проводяться такі відомі фестивалі як Wonder Festival та Comiket які за три дні набирають понад 550 тисяч відвідувачів, цілком присвячені доджінші. Окрім оригінальних історій, які від початку і до кінця придумані авторами, на цих фестивалях також зустрічаються пародії або роботи, які включають існуючих персонажів з відомих аніме та манги. Оскільки читачі завжди шукають нові захоплюючі історії, а саме автори аматорської манги найбільш зацікавлені в створенні нових унікальних історій щорічний оборот доджінші становить у середньому 245 млн доларів.

До початку 20-го століття видавництво манги переживало злети в 1980-ті роки і падіння в 1960 і 1970-ті роки та поступово з наближенням до 21 століття індустрія почала стагнувати через розвиток манга кафе і зниження народжуваності. Та з початком нового століття картина змінилася на краще. Хоча народжуваність в Японії не росла, але нові технології здешевили виробництво манги, а інтернет дозволив пришвидшити експансію манги по світу. На даний момент існує безліч всесвітньо відомих манг які були перекладені десятками мов світу. А щотижневі журнали Shonen Jump та Shonen Magazine, публікуються накладом 2,8 млн копій та 1,7 млн копій відповідно.

Досліджуючи мангу неможливо обійти стороною питання стилю її написання і характерних особливостей, які виділяють японські комікси від європейських і американських. Японська манга зазвичай складається з: панелей, персонажів, фонів, мовних бульбашок, звукових метафор, діалогів та інших прийомів. Сторінка розділена на кадри кожен з яких представляє одну сцену. Після прочитання одного кадру читач повинен вирішити який наступний, але порядок зазвичай не вказується і розуміється інтуїтивно. Хоча стандартний порядок читання такий :

- Читати потрібно справа наліво.
- Зверху вниз.
- Якщо в одному рядку кілька кадрів, читайте їх справа наліво.

- Якщо між сусідніми кадрами є чітка різниця в інтервалах (порожній простір), читайте найближчий до нього кадр.
- Якщо кадр охоплює наступну сторінку, читайте його в кінці цієї сторінки.

В останні роки з'явилися комікси з вертикальним прокручуванням, які складаються з послідовних вертикально витягнутих кадрів, призначених для читання на смартфонах.

Репліки і думки персонажів записують в бульбашках (噴出し). Зазвичай вони мають форму овалу з прикріпленням до нього трикутником який загнутий в сторону мовця. Важливо зазначити, що бульбашки в манзі так само як кадри, читаються справа наліво, крім того текст зазвичай пишеться зверху вниз і без використання пунктуації крім знаків оклику, знаків питання і трьох крапок. Лише невелика кількість видавництв як от «Шьōгаукан» (小学館) використовують більшість розділових знаків. Також, щоб полегшити читання довгі рядки зазвичай розбивають на декілька бульбашок. Здебільшого весь текст в манзі пишеться таким чином, але також є випадки коли використовується горизонтальне письмо. Зазвичай так відмічають людей які говорять іншою мовою. Існують також різні стилі оформлення бульбашки, як от більш зубчаста для того щоб показати, що людина говорить голосно, чи вона роздратована. Тоді як маленька чи намальована пунктиром навпаки вказує, що мовець говорить тихо. Більш пухнасті ж виражають чийсь думки. Прямокутна використовується за часту для пояснення певних обставин для читача. Говорячи про бульбашки не можна забувати, про те, що в багатьох мангак є особливі бульбашки і свій стиль їх подання. Також важливим аспектом є шрифт. Який в комерційних коміксах є суміщу двох шрифтів. Каджі зазвичай записують в східно-азійському готичному стилі а символи кани в античному.

1.2 Дослідження особливостей перекладу манги і ранобе у науковій літературі.

Переклад як манги так і ранобе це достатньо складна задача. Адже зважаючи на структуру манги де всі висловлювання мають бути чіткими і лаконічними і при цьому передавати все, що заклад в них автор не важко зрозуміти, що підібрати підходящий

відповідник в мові перекладу буде достатньо складно. В ранобе не дивлячись на те що там немає таких чітких вимог по об'єму тексту все одно потрібно зберегти стилістику автора і передати потрібне смислове навантаження до читача з абсолютно іншої культури і при цьому не спалювати структуру твору.

Аналіз проблем і складнощів, з якими зустрічаються перекладачі японської літератури і визначення шляхів їх подолання стали предметом уваги ряду відомих дослідників.

У своїй статті «Японські комікси в Німеччині» німецька перекладачка, а також професор університету прикладних наук Е. Ю. Врюцбург-Швайнфурта Гайке (2004) розглядає труднощі, з якими стикаються під час перекладу манги німецькою мовою, як-от потреба у виносках для пояснення певних історичних чи культурних аспектів японського суспільства для іноземних читачів. Вона також говорить про те, що багато стандартів перекладу, які були розроблені при перекладі манги, впливають з думок фан-груп або вимог видавців, а не з власних рішень перекладача. Результати дослідження Гайке показали, що багато прийомів, які використовуються при перекладі манги, походять від того, що аудиторія бачить себе частиною «внутрішньої групи», відокремленої від інших фанатів коміксів, де близькість до японського оригіналу є частиною чарівності.

Мінако О Хаган (2008) в своїй роботі наголошує на важливості любительської роботи над перекладом іноземних коміксів. Вона стверджує, що це створює навчальне середовище для перекладачів аматорів. У своєму дослідженні вона порівняла переклади професійного перекладача без досвіду перекладу манги та перекладача-аматора з досвідом перекладу манги вони працювали над однією мангою, щоб порівняти, як середовище любительського перекладу функціонує в якості тренувального середовища для перекладачів-аматорів. У своєму дослідженні О'Хаган дійшла висновку, що робота перекладача-аматора «виходила за рамки роботи початківця в тому сенсі, що вона представляла і відображала проблеми, які виходили за межі лексико-граматичного рівня». Вона також продемонструвала велику обізнаність перекладача-аматора зі стилем і текстовими жанровими особливостями.

Аналогічно, в роботі Хіроко Іносе (2012) «Сканлейт – чому вчаться фанати перекладачі манги в неформальному навчальному середовищі». Було проведено два пілотні дослідження для вивчення неформального середовища навчання сканлейту. Перше дослідження порівнює оригінальну японську версію зі сканлейтом та офіційним перекладом. У другому, оригінальну японську версію порівнювали з двома різними любительськими перекладами. Результати дослідження показали, що хоча онлайн-спільнота фанатів може забезпечити неформальне навчальне середовище для фанатських перекладачів манги, досягнення загальної якості перекладу необхідної для професійних перекладів, може бути досить складною задачею якщо просто займаються любительськими перекладами. Дослідження також показало, що деякі навички, такі як швидкість перекладу та робота з культурними референціями, можуть бути набуті завдяки цій практиці. Однак, оскільки точність перекладів сильно варіюється від перекладача до перекладача, цей аспект потребує подальшого дослідження.

Виходячи з вище зазначених досліджень, може стверджувати, що для майбутніх перекладачів манги, або для перекладачів які хочуть спробувати себе у перекладі японської розважальної літератури любительський переклад може бути гарним способом набуті певний багаж знань. Тим не менш варто зауважити, що лише переклад манги не допоможе набуті повноцінної перекладацької компетентності.

Іншим важливим елементом в розважальній літературі який є достатньо дослідженим з точки зору його перекладу це оноματοпея. Як відомо вона є надзвичайно поширеною в японській мові і як манга так і в меншій мірі ранобе не стали виключенням.

Швецький перекладач Міхаель Свенсон (2012) опублікував більш спеціалізоване, але все ж дотичне дослідження про переклад японської оноματοпеї, слів, що імітують звучання шведською мовою. У ньому він зібрав приклади оноματοпеї з чотирьох манг, опублікованих шведською мовою, щоб отримати чіткіше уявлення про те, як вони перекладаються, які методи використовуються і чи деякі слова створюють більше проблем, ніж інші. Його дослідження показало, що деякі

класи слів або форми мають тенденцію з'являтися частіше, ніж інші, наприклад, корені дієслів. Він також зазначив, що навіть якщо перекладачі перекладали шведською мовою, вони часто використовували англійські або запозичені з англійської слова для перекладу ономапопеї.

До аналізу перекладу японської ономапопеї в манзі іспанською та англійською мовами звертається доктор філософії, перекладач, а також старший викладач японської мови Даларнського університету Хіроко Іносе (2012). У своєму дослідженні вона дійшла висновку, що прийоми використані при перекладі манги демонструють набагато більше оригінальності порівняно з прийомами, які застосовуються при перекладі подібних виразів у романах, що може свідчити про те, що перекладачі манги мають у своєму розпорядженні ширший набір прийомів завдяки використанню малюнків.

В українському мовознавстві дослідженню ономапопеї присвячені праці кандидата філологічних наук О. Кобелянської (2013). Вона зазначає, що звуки тварин підлаштовуються під існуючу фонетичну систему і тому в різних мовах звуки одних і тих самих тварин можуть бути різні. Проте досліджень перекладу японської манги чи ранобе з точки зору ономапопеї бракує.

Необхідно зауважити, що ономапопея є одним з найбільших джерел проблем для перекладача який вирішив зайнятися перекладом розважальної літератури українською, адже достовірних японсько-українських словників ономапопей мало, а в безкоштовному доступі взагалі майже немає, тому перекладачу – аматору, або починаючому перекладачу доводиться користуватися словниками з японської на англійську, а потім вже перекладати на українську. Що може вплинути на точність перекладу.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Розважальна література відіграє важливу роль в сучасному суспільстві вона не тільки дозволяє людям відволіктись від буденності і поринути в світ викликів і пригод, а й поширює культурні і навіть іноді політичні погляди країни чи особи яка створила твір.

В першому розділі ми розглянули історію розвитку манги і ранобе які пройшли досить складний шлях, щоб стати одним з основних джерел японської поп-культури, що приваблює мільйони туристів і студентів які хочуть познайомитися з Японією ближче.

Варто зазначити, що згідно з результатами проаналізованого теоретичного матеріалу саме манга має більш глибоку історію і зазнала багатьох змін протягом її становлення, а легкі новели це відносно новий жанр літератури який тільки розвивається і точно спрогнозувати яких змін він зазнає за десять років достатньо складно.

Проаналізувавши роботи різних вчених можна стверджувати, що аспект ономапоєї в розважальній літературі є досить широко дослідженим закордонними вченими, з іншого боку українські вчені більше зосереджувалися на загальних особливостях японської ономапоєї а дослідження саме специфічних для манги і ранобе особливостей майже відсутні. Також після аналізу кількості робіт, а також їх спрямування, можна прийти до висновку, що іноземні дослідники достатньо докладно дослідили різницю між аматорським і професіональним перекладом манги і які проблеми виникають у перекладачів аматорів. Тим не менш ці дослідження проводилися лише стосовно манги і були недостатньо глибокими. Тому більш комплексне дослідження лексико-граматичних особливостей перекладу японської манги і ранобе є доцільним.

Якщо говорити про можливі перекладацькі проблеми, то необхідно зауважити, що скоріш за все саме манга викликати найбільші труднощі. Адже ранобе це зазвичай твір написаний простою мовою короткими абзацами і великою кількістю діалогів. Та пластичність художньої літератури дозволить розширити абзац якщо це буде доцільним для адекватної передачі думки.

З іншого боку, за попередні ми оцінками в манзі виникнуть з цим проблеми, адже розмір бульбашок виділених під текст фіксований, Також згідно з дослідженнями інших вчених ономапоєя може викликати досить серйозні проблеми при перекладі. Це та інші питання будуть розглянуті у подальших розділах.

Підсумовуючи все вище сказане, манга і ранобе це чудові представники японської розважальної літератури переклад яких є надзвичайно важливим, як для розширення горизонтів читачів, так і для покращення міжнародної комунікації, адже набагато легше порозумітися з іноземцем якщо ви усвідомлюєте їх менталітет.

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МАНГИ І РАНОБЕ

2.1 Лексико-граматичні особливості манги і ранобе у контексті перекладу.

Оскільки японська мова має свої унікальні особливості, які роблять її однією з найскладніших мов світу переклад манги і ранобе пов'язаний з низкою труднощів. Та необхідно зазначити, що деякі аспекти перекладу викликають набагато більше проблем у перекладача ніж інші. Переклад тексту у випадку великої насиченості цими елементами, займає набагато більше часу, ніж переклад з інших мов, і досягти високої якості перекладу набагато складніше. Ба більше структура ранобе і особливо манги ще більше ускладнює переклад, адже вона значно підвищує складність в поясненні понять, нових для читача. Для того, щоб полегшити роботу перекладача, спочатку потрібно визначити, які саме елементи в манзі і ранобе можуть викликати проблеми при перекладі.

Для цього в нашому дослідженні ми розділимо всі проблеми які можуть виникати при перекладі манги і ранобе на декілька категорій.

Атеджі. Атеджі (当て字) належить до одного з унікальних способів використання мови, який побудований за допомогою двох типів японського письма. Зазвичай, під атеджі розуміють підбір ієрогліфів за їх онйомі читанням, щоб записати запозичені слова японською мовою. Важливо наголосити, що в даному процесі значення ієрогліфів зазвичай ігнорується, а намагаються досягти звучання максимально схожого з оригіналом. Наприклад, слово суши часто пишеться за допомогою атеджі ось так: 寿司. Ієрогліф 寿 означає «природна тривалість життя», а 司 — «керувати», тобто вони обидва не мають ніякого відношення до їжі.

Згодом практика записування слів з допомогою атеджі була замінена катаканою, що на відміну від хірагани, дозволяє визначити межі слів при читанні. Та варто зазначити, що в сучасній мові все ще зберігається достатньо велика кількість ранніх запозичень, записаних системою атеджі.

Тим не менш у атеджі є і інше використання, яке є надзвичайно популярним серед мангак. Автори манги використовують атеджі творчо і стратегічно, щоб додати більше шарів значення до діалогу, а також для подальшого розвитку персонажів і переплутаних сюжетів історії. Наприклад жінка пірат «Намі» з манги «Ван Піс» використовувала бойову тактику під назвою: ^{スイングアーム}風速計. Канджі перекладаються як анемометр (прилад для вимірювання вітру) і використовується тому, що верхівка палички Намі, яка обертається, схожа на анемометра. Фурігана над цими ієрогліфами スイングアーム (суінгу амӯ), записується катаканою і є запозичення з англійської (махнути рукою), відображає те, як Намі змахує рукою під час виконання цієї тактики. Така багатозначність значень ускладнює їхню трансформацію в мові перекладу - особливо, коли вона має лише одну писемність.

Атеджі також може надавати додаткову інформацію. Візьмемо, наприклад, ^{ひと}うちの夫 (uchi no otto hito). Тут слово отто, що означає чоловік, читається як хіто, що означає просто людина. В даному випадку автор вкладає в слово «чоловік» особливе значення, яке слухач повинен зрозуміти без його пояснень. З іншого боку, читач може одразу побачити додаткове значення завдяки атеджі.

Ця категорія стосується проблем, які виникають, коли існує різниця між написанням і читанням одного чи кількох слів або коли їх вживання має додаткове значення.

Культурні терміни. До цієї категорії належать слова які мають особливе культурне значення для мови джерела. Тобто до цієї категорії належать слова і терміни які не мають дослівного перекладу. Це можуть бути як і слова створенні недавно, що відносяться до сучасного молодіжного сленгу, так і більш історичні слова. Наприклад 張り子の虎 «Тигр із пап'є-маше» це хтось, або щось хто може лише гавкати. Також гарним прикладом є 浪人 (рōнин) Це термін, що стосується мандрівного самурая без господаря.

Лінгвістична неоднозначність. Японська мова - це мова з великим простором для двозначності, що змушує читача або слухача робити припущення або читати між рядків. Ця категорія призначена для проблем, що виникають, коли така двозначність перешкоджає процесу перекладу.

Важливо наголосити, на тому, що така двозначність виникає саме завдяки особливостям японської мови. Адже в японській існує багато омонімів, наприклад: 橋 (хаші). Це слово може означати: міст, палички для їжі, кут. Якщо слово написано без ієрогліфа то зрозуміти правильне значення можна лише з контексту.

Полісемія теж може викликати певні труднощі, адже в багатьох японських слів є декілька значень. Наприклад: 上げる (агеру) – піднімати, давати, закінчувати.

Та найбільше проблем при перекладі саме манги і ранобе викликає відсутність роду в японській мові. Тому дуже часто, якщо з картинки в манзі не зрозуміло хто та чи інша дійова особа. То доводиться читати мангу доки не з'явиться якесь звертання яке підтвердить, що та чи інша дійова особа чоловік, чи жінка. Звісно, можна сформулювати свої здогадки, щодо статі персонажа на основі конструкцій які він використовує. Та часто якщо автори хочуть показати, що чоловік схожий на дівчину і навпаки вони використовують мовні стереотипи іншої статі, що додає невизначеності при перекладі.

Ономатопея. Ономатопея – це слово, що є результатом звуконаслідування, а також процес творення таких слів. В Україні таку лексику зазвичай використовують діти або ті, хто з ними спілкується. В японській мові ж, вона широко застосовується у всіх сферах: у новинах, повсякденних розмовах і навіть політиками. Ономатопоеичні слова вживаються постійно й усюди.

Ономатопея в японській мові — це особливий пласт слів, які не є окремою частиною мови. Вони належать до різних граматичних категорій, таких як іменники, прикметники, дієслова та прислівники.

Японська мова багата на ономапоетичну лексику, яка часто використовується як у повсякденному мовленні, так і в письмовій мові. За кількістю таких слів вона поступається лише корейській і налічує від 1200 до 2300 одиниць.

Всі ці слова поділяються на 5 категорій:

- Гісейго 擬声語 Звуки людей і тварин
- Гіонго 擬音語 Звуки які створюються неживими об'єктами і природою
- Гітайго 擬態語 Описують зовнішній стан, умови
- Гійōго 擬容語 Описують рухи, переміщення
- Гіджōго 擬情語 Виражають психологічний стан, або почуття

Як стає зрозуміло з вище зазначених категорій, ономапоєя в японській, це набагато ширше поняття ніж ономапоєя в українській мові. Адже воно не тільки включає записування звуків, а й опис станів, рухів і почуттів.

Гісейго, це як було зазначено раніше, звуки тварин і людей, наприклад: がおー (гаō) рик ведмедя, ちゅんちゅん (чю́нчю́н) цвірінькання птиці, にゃん (нян) нявкання кота, もーもー (мōмō) мукання корови, わんわん (ванван) гавкання собаки, こんこん (конкон) звуки лисиці, うわーん (уваан) дитина голосно плаче і так далі.

Гіонго це якраз ті звуки, які найчастіше використовуються в манзі і ранобе. Наприклад: ごろごろ (горогоро) грім гримить, ぱたぱた (патапата) одяг повільно коливається на вітру, めらめら (мерамера) неочікувано загорілося, さくさく (сакусаку) наступати на м'який пісок, たたたた (тататата) бігти на повній швидкості і інші.

Можна навести такі приклади гітайго: ほかほか (хокахока) тепла вода (озеро, море, річка...), むしむし (мушімуші) спекотно, べとべと (бетобето) липкий піт, кров, さんさん (сансан) сонячне місце.

Гійōго описує рухи і переміщення, наприклад: うろうろ (уроуро) безцільно бродити, すたこら (сутакора) швидкий темп, енергійна ходьба, のろのろ (нороноро) повільно, зі швидкістю равлика, がくがく (гакгаку) суглоби, наприклад коліна, тремтять.

Прикладами гіджōго які використовують, для того, щоб описувати почуття є くよくよ (куйокуйо) хвилюватися про минулі неважливі речі, しんみり (шінмірі) うきうき самотній і тихий, (укіукі) щасливий, веселий.

Японській мові притаманно поняття «псевдо ономатопеї», а точніше – уявні ономатопеї в японській мові. Це слова, які звучать як ономатопеї, але не є ними. Наприклад: だんだん (дандан) – поступово; 時々 (токідокі) – іноді, 色々 (іроіро) – різні. Ці слова можна відрізнити за тим, що вони написані ієрогліфами, а звуконаслідування зазвичай записують хіраганою чи катаканою. Важливо наголосити, що останнім часом їх все частіше записують катаканою, тому, це дозволяє їх візуально виділити. Тим не менш варто зазначити, що хоча і нечасто використовуються деякі ономатопеї все ж таки мають канджі. Як от 齧齧 (акусеку) тривожність, відчуття, що не вистачає часу.

Ономатопеї також дуже часто зустрічаються в творах розважальної літератури, для додавання об'єму твору і багатосторонності твору і перетворити чорно-білі сторінки з текстом в цікаву історію. Та переклад цих слів може викликати певні труднощі, адже, як було зазначено вище, вони передають не тільки звуки, а й почуття і стани.

Власні назви. До цієї категорії належать такі слова, як титули, імена назви організацій і тому подібне які можуть викликати проблеми при перекладі. Наприклад повні імена сім'ї головного героя з ранобе яке ми дослідили в цій роботі: クリフ・セラ・バンフィールド。 «Кліф Сера Банфілд». ダーシー・セラ・バンフィールド。 «Дарсі Сера Банфілд».

Рівні ввічливості. Ця категорія присвячена проблемам, пов'язаних з різним ступенем формальності в японській мові, наприклад, з тим, як показати належний рівень поваги або її відсутність при перекладі. Звісно більшість тексту як в манзі так і в ранобе написано саме в простому стилі, але періодично виникає необхідність в перекладі і більш ввічливого мовлення зі збереженням задуму автора, а це може бути серйозною проблемою при перекладі манги через відносно невеликий простір (мовленнєву бульбашку), з яким доводиться працювати.

Гра слів . Проблеми, викликані грою слів, підпадають під цю категорію. Тобто це проблеми викликані спеціальним використанням звукової лексичної частини слів, фразеологізмів, синтаксичних конструкцій для додання більшої глибини твору. Наприклад коли перед смертю головний герой роздумує про життя яке він прожив: 走馬灯らしきものが見える。 Переклали: «Перед очима проносяться спогади», хоча дослівний переклад: «Я бачу спалахи світла схожі на обертовий ліхтар».

Неправильний порядок слів у реченні. До цієї категорії відносяться речення в яких порядок слів у реченні відрізняється від загально прийнятих правил. Наприклад в реченні 旦那様、お屋敷を新たに立てるのは少々お待ちください згідно з правилами японської граматики мав би бути такий порядок слів: 旦那様、新たにお屋敷を立てるのは少々お待ちください. Тобто 新たに має стояти перед іменником お屋敷 який він описує.

Пропуск часток . В розмовній японській мові, часто опускаються певні граматичні частки для того, щоб розмова здавалася більш живою і невимушеною, і хоча це працює в японській при перекладі це може викликати певні труднощі, адже

прибираються граматичні підказки які точно вказують на частини речення, що може викликати неоднозначність. Наприклад 俺、周囲の丸太を見ていた в цьому реченні була пропущена частка は для того, щоб створити більш неформальну атмосферу, це речення має виглядати так: 俺は、周囲の丸太を見ていた.

Вище зазначені сім категорії ми вважаємо найбільш важливими особливостями мови, які потребують уваги при перекладі. Кількість труднощів, що виникають у процесі перекладу, звісно є значно більшою. Проте, у нашому дослідженні ми зосередимося на вищеназваних Розв'язавши основні проблеми і надавши адекватні рекомендації для полегшення їх перекладу в майбутньому, ми зможемо значно скоротити час який потрібен перекладачу на переклад і покращити якість перекладу.

2.2 Перекладацькі практики манги і ранобе.

При подоланні вище зазначених проблем, доцільно користуватися загально прийнятими практиками перекладу певних лексичних і граматичних одиниць мови для полегшення перекладу, а також задля збереження уніфікованості тексту перекладу. В даному підрозділі, ми проаналізуємо практики перекладу, які є ефективними при перекладі манги і ранобе.

Конкретизація. Досить часто трапляється така ситуація, коли при перекладі лексеми з великою кількістю значень, не завжди можливо підібрати еквівалент в мові перекладу. Тому перекладачі просто підбирають влучний відповідник до конкретного значення яке потрібно передати. В семантичному плані така операція називається звуженням або гіпонімічною трансформацією. До неї вдаються, коли міра інформаційної впорядкованості вихідної одиниці нижча за міру інформаційної впорядкованості одиниці в мові перекладу. Українській вчений-перекладознавець і мовознавець В. І. Карабан (2001) дає таке визначення цьому поняттю: «конкретизація значення – це лексична трансформація, внаслідок якої слово (термін) широкої семантики в оригіналі змінюється словом (терміном) вузької семантики в перекладі» (с. 39). Ця практика особливо часто використовується саме при перекладі з японської мови на українську, адже в японській мові існує багато слів значення яких можуть

кардинально відрізнятись в залежності від контексту, тому в кожному випадку потрібно шукати найбільш влучний варіант перекладу.

Гарним прикладом конкретизації при перекладі з японської мови є дієслово 行く (іку) воно може перекладатися і як «йти» і «їхати» залежно від контексту. Наприклад: 彼は学校に行く。 «Він іде до школи», а може перекладатися і «їде до школи». Ось ще один приклад: 本郷へどの道を行ったらよいでしょう。 «Якою дорогою краще їхати до Хонго?» Так звісно можна інтерпретувати це питання і якою дорогою краще йти якщо Хонго знаходиться недалеко, але в більшості випадків саме перший переклад є більш доцільним.

Також гарним прикладом є слово 家 (іе) воно може означати як «будинок» так і «сім'я» тому 同じ家に住む。 Може перекладатися як: «жити в одному будинку, чи жити під одним дахом», а 四十にして未だ家を成さない。 «Йому сорок а він все ще один», чи «йому сорок а він все ще не збудував будинок», правильний переклад залежить від контексту розмови.

При перекладі ранобе ми наприклад скористалися цим методом для перекладу ニヤニヤ (ніянія), адже ця ономапоєя має багато значень пов'язаних з сміхом і керуючись контекстом ми зупинилися на перекладі: посміхаючись.

Отже конкретизація досить часто використовується при перекладі з японської мови на українську через велику насиченість японської мови багатозначними словами, тому перекладачу варто бути максимально уважним і не забувати про важливість контексту.

Генералізація. Генералізація це зворотній від конкретизації прийом, він полягає у тому, що слово з більш вузьким значенням при перекладі замінюється словом з більш широким значенням(Карабан, 2001, с. 334). Тобто термін вужчої семантики замінюють терміном ширшої семантики. Застосовується у випадках, коли міра інформаційної впорядкованості вихідної одиниці вища за міру інформаційної

впорядкованості відповідної одиниці у мові перекладу. Наприклад: 彼女は抹茶を飲んです。 «Вона пила зелений чай». Якщо перекладати це речення дослівно то правильніше буде сказати: «Вона пила маччу». Адже це конкретний вид японського зеленого чаю у вигляді порошку, який мало того, що правильно зібрати, навіть його готування це ціла церемонія. Але читачу незнайомому з японською культурою ця інформація може бути не відома, тому часто вживають більш відомий термін.

Також гарним прикладом є 彼は神社にいきました。 «Він пішов до храму». Як відомо в Японії з давніх часів мирно співіснують декілька релігій. Основні з них це буддизм і синтоїзм, а 神社 (джінджя) це саме синтоїський храм. Тобто більш достовірним варіантом буде: «Він пішов в синтоїський храм». Та оскільки багато читачів, не знайомі з релігійною структурою Японії перший варіант є більш доцільним для неспеціалізованого перекладу.

Необхідно зазначити, що в двох зазначених вище випадках також було б доцільним використати транслітерацію для написання слова і в зносі знизу чи збоку пояснити його значення, це дозволило б познайомити читачів з новим терміном і більш точно передати зміст речення, але це потребувало б додаткового місця і велика насиченість тексту такими поясненнями відволікала б читача від основного сюжету, особливо при перекладі розважальної літератури.

Тобто, генералізація це практика, яка дозволяє перекладачу передати значення слова, але варто бути обережним під час використання, адже можна ненароком впустити той невловимий сенс, який автор передає тим чи іншим речення.

Додавання. Це метод, коли при перекладі, додають додаткові лексичні одиниці до речення, для покращення якості перекладу. Введення додаткових слів обумовлюється рядом причин: розходженнями в структурі речення і тим, що японські речення часто спираються на контекст і в українській мові вони потребують більш розгорнутого вираження думки. Також відсутність відповідника до слова, чи терміну є причиною для введення додаткових слів.

Український перекладознавець Карбан В. І. (2001) так описав цей метод: додавання полягає у «введенні в переклад лексичних елементів, що відсутні в оригіналі, з метою правильної передачі смислу речення, що перекладається, та/або дотримання мовленнєвих і мовних норм, що існують у культурі мови перекладу» (с. 48)

Гарним прикладом додавання є слово 私 (ваташі) японці зазвичай не використовують його при спілкуванні коли говорять про те що вони зробили, чи де були. Наприклад: 昨日、映画を見ました。 «Я вчора дивився фільм». Дослівним перекладом буде: «вчора дивився фільм».

Або:–お茶を飲みませんか。 Якщо перекладати дослівно то отримаємо такий варіант перекладу: «Чай не вип'ємо?» Та більш природнім з точки зору українського читача буде: «Може, вип'ємо чаю?»

Вилучення. Метод протилежний додаванню, у процесі перекладу вилучаються надлишкові елементи які не повпливають на якість перекладу. Елементи які були вилучені не несуть важливого семантичного навантаження, ба більше, дослівне їх відтворення у мові перекладу порушує її нормативність.

先週、私たちは友達と一緒に公園でピクニックをして、たくさん話して、とても楽しかったです。 Дослівний переклад: «Минулого тижня ми разом з друзями влаштували у парку пікнік, багато спілкувалися дуже веселилися». Якщо скористатися вилученням то маємо такий переклад: «Минулого тижня ми з друзями у парку влаштували пікнік, багато говорили і веселилися». Вилучили «разом» і «дуже» адже ці слова не були б недоречними в даному контексті.

私は、朝起きてから、コーヒーを飲んで、それからジョギングをして、その後、仕事に行きました。 Якщо дослівно перекладати то вийде: «Після того як я прокинувся вранці, випив кави, потім пробігся, після чого пішов на роботу», проте ми вважаємо що можна прибрати «Після того як» і «після чого», створивши такий варіант перекладу: «Зранку я випив каву, побігав і пішов на роботу».

駅まで行く途中で、彼に会って、少しだけ話しましたが、すぐにバスが来たので別れました。Дослівний переклад: «По дорозі до станції я його зустрів, ми тільки трохи поговорили, але автобус невдовзі приїхав, і ми попрощалися». Ми вважаємо, що доцільно буде прибрати «тільки» і трохи змінити порядок слів в реченні створивши такий переклад: «Я зустрів його по дорозі до станції, ми трохи поговорили, але невдовзі приїхав автобус і ми розпрощались».

Проаналізувавши, вище зазначені приклади можна прийти до висновку, що вилучення непотрібних елементів робить текст перекладу більш природнім і зрозумілим в українській мові.

Переклад ономапеї. Японські ономапеї можна перекласти методом адаптації, тобто підібрати українській відповідник до японського звуку. До прикладу, в японській мові гавкання собаки передається з допомогою «わんわん» (ванван) звісно в українській мові це звук «гав-гав». Але не всі ономапеї можна перекласти методом адаптації адже вони не завжди мають еквіваленти в мові перекладу.

В такому випадку, коли немає схожості в передачі звуконаслідування використовується метод еквівалентного перекладу, тобто ми можемо використати дієслово наприклад ひょい (хьоі) – підірватися, чи різко зрушити з місця, в залежності від контексту, також можна перекласти як: «стрибнути». キュラキュラ (кю̄ кю̄) – звук руху покришок інвалідного крісла чи гусениці танку можна перекласти з допомогою іменника «Гул».

Якщо обидва варіанти не підходять то можна перекласти коротким поясненням, для кращого розуміння. Наприклад ずかずか(дзука дзука) – що означає заходити без дозволу, вриватись кудись. В реченні його можна перекласти як «безсоромно увійти». Та варто зазначити, що таке рішення підходить в більшій мірі для ранобе, при перекладі манги воно менш ефективно, адже в умовах коміксу місця для пояснень зазвичай немає.

Синтаксичні перестановки. Перестановку, як вид граматичного перетворення можна описати як зміну порядку мовних одиниць у тексті перекладу порівняно з оригіналом. Перестановка зазвичай зачіпає слова, словосполучення, частини складного речення, а також самостійні речення в тексті (Карабан, 2003, с. 188).

Важливо наголосити, на тому, що з огляду на структуру японських речень синтаксичні перестановки досить часто використовуються при їх перекладі. Наприклад: 彼は映画が好きで、毎週末、映画館に行きます。 При дослівному перекладі виходить: «Він фільми любить, і кожні вихідні в кінотеатр ходить». Після використання синтаксичних трансформацій: «Він любить фільми і ходить у кінотеатр кожні вихідні».

この料理はとてもおいしいので、もう一度食べたいです。 «Ця страва дуже смачна, ще один раз з'їсти хочу». Переклад виграє якщо змінити слова місцями і утворити такий варіант «Ця страва дуже смачна, ще раз хочу її скуштувати».

日本に行った時、私はたくさんの面白い場所を訪れました。 «Коли я був в Японії багато цікавих місць відвідав». Переклад з зміненим порядком слів: «Коли я був в Японії то відвідав багато цікавих місць»

Як можна зрозуміти з вище наведених прикладів, оскільки в японській мові дієслово зазвичай стоїть в кінці, часто доводиться користуватися синтаксичними перестановками для досягнення адекватного перекладу.

Членування та сполучення речень. Членування – це перекладацька практика, коли одне речення в процесі перекладу перетворюється на два і більше простих речень.

彼は、友達と一緒に駅に行って、電車に乗って、それから遠くにある公園まで歩いて行きました。 Це досить довге речення і якщо перекладати його дослівно, то отримаємо такий переклад: «Він пішов на станцію зі своїм другом, сів на потяг, а потім пішов пішки до далекого парку». Якщо розбити це речення на декілька менших то можна полегшити його сприймання для читача. Наприклад: «Він пішов на станцію

зі своїм другом. Там вони сіли на потяг. Потім вони дійшли пішки до парку, який знаходився далеко».

日本に来た時、私はまず東京に立ち寄って、観光をし、その後京都に向かい、古いお寺を訪れて、たくさんの伝統的な料理を楽しみましたが、その旅は一生の思い出になりました。《 Коли я приїхав до Японії, я спершу заїхав до Токіо, відвідав деякі визначні пам'ятки, після цього поїхав до Кіото, де відвідав старовинні храми і скуштував багато традиційних страв, а ця подорож залишиться в моїй пам'яті на все життя.》 Це речення можна так розділити на менші речення: 《 Коли я приїхав до Японії, я спершу заїхав до Токіо. Там я відвідав кілька визначних пам'яток. Потім я поїхав до Кіото, де побував у старовинних храмах, також скуштував багато традиційних страв. Ця подорож залишиться в моїй пам'яті на все життя.》

Сполучення, це зворотній прийом до членування. Тобто декілька речень оригінального тексту перетворюють в одне речення перекладеного тексту, що дозволить легше розуміти перекладений текст.

私は映画が好きです。特にコメディが好きです。 Дослівний переклад: «Я люблю фільми. Особливо комедії». Якщо скористатися сполученням: «Я люблю фільми, особливо комедії» В даному прикладі ми об'єднали два коротких речення в одне більше, Далі ми наведемо ще декілька прикладів сполучення.

明日の会議には参加できません。重要なプロジェクトのため出張があります。そのため、詳細な報告書を作成してメールで送ります。代わりに他の同僚が会議に出席します。《Оскільки у мене відрядження у зв'язку з важливим проектом я не зможу взяти участь у завтрашній нараді, але я підготую докладний звіт і надішлю його електронною поштою, а на нараді замість мене буде присутній інший колега.》

夏休みの間、私は友達と一緒にヨーロッパに旅行しました。私たちはまずパリに行きました。パリでエッフェル塔を見て、ルーブル美術館を訪れました。

その後、イタリアに移動し、ローマでコロッセオを見学しました。《Під час літніх канікул я подорожував Європою разом із друзями: ми спершу поїхали до Парижа, де побачили Ейфелеву вежу і відвідали Лувр, а потім вирушили до Італії, де в Римі побували в Колізеї》.

私の夢は世界一周旅行をすることです。特にアジアと南米に興味があります。それぞれの国で文化や歴史を学びたいです。そのため、今一生懸命お金を貯めています。《Моя мрія — подорожувати навколо світу, особливо мене цікавлять Азія та Південна Америка, де я хочу вивчати культуру та історію кожної країни, тому зараз я активно збираю гроші》.

Як зрозуміло, з вище наведених прикладів, як членування, так і сполучення речень відіграють важливу роль в створенні адекватного перекладу. Ці практики допомагають перекладачу не бути зажатим в рамках речення і відносно вільно їх змінювати задля досягнення найкращого результату.

Транслітерація. Це точна передача знаків однієї писемності знаками іншої писемності. Наприклад коли ми записуємо українські імена, прізвища чи географічні назви японською: Марія – マリア (Марія), Україна – ウクライナ (Укураїна).

Калькування. Це утворення нових слів або введення в мову перекладу нових способів словотвору шляхом запозичення словотвірних моделей мови оригіналу. Уперше цей термін був вжитий французьким лінгвістом Ш. Баллі.

Одним з гарних прикладів кальки з японської мови в українську є 空気を読む «кукі о йому» що перекладається як: «читати повітря». Цей вираз можна часто зустріти під час вивчення японської мови. І означає він, що в японській мові велику роль відіграє контекст, а також невеличкі наголоси які робить співрозмовники, для того щоб підштовхнути до правильного висновку.

花見 «ханамі». Весною в по всій Японії починаючи з південних островів і закінчуючи Хоккайдо поступово розквітає сакура і свято коли всі йдуть нею милуватися, назвали спогляданням квітів або ханамі.

Описовий переклад. Під цією практикою, мається на увазі переклад слова однієї мови на іншу, за допомогою опису його значення. Важливо зазначити, що при перекладі манги і ранобе пояснення варто максимально скоротити, а в деяких випадках взагалі скористатися генералізацією. Наприклад, 侘寂 (вабі-сабі) це японська естетична концепція, яка підкреслює красу недосконалості тимчасовості і скромності. Але оскільки простір в манзі обмежений можна завершити пояснення на тому що це японська естетична концепція а повне пояснення винести на край сторінки якщо є така можливість.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II

В даному розділі ми дослідили мангу і ранобе на предмет проблем з якими найчастіше пов'язані труднощі при перекладі. Ми виділили дев'ять основних проблем а також десять практик які можуть допомогти нам при їх перекладі.

Важливо зазначити, що найбільше проблем при перекладі завдаватимуть саме лексичні проблеми. Це такі проблеми як: атеджі, культурні терміни, лінгвістична неоднозначність, власні назви, ономапоєа, рівні ввічливості і гра слів. З іншого боку до граматичних проблем можна віднести лише неправильний порядок слів і пропуск часток. Пов'язано це насамперед з тим, що в ранобе і особливо в манзі лексична структура речень зазнає серйозних змін порівняно з традиційною літературою, тобто використовується більше ономапоєа, сюжети часто стають більш комедійними і автори користуються лінгвістичною неоднозначністю, грою слів і іншими прийомами, щоб додати глибини тексту.

З іншого боку граматична структура стає більш неформальною, звісно зростає кількість речень які використовують частки よ і ね а також інших граматичних структур притаманних діалогам, та в цілому граматику в розважальній літературі зазвичай простіша за граматику в звичайних творах.

Оскільки, як було зазначено раніше, ми виділили достатньо велику кількість проблемних елементів ми також виділили перекладацькі практики, які були б корисними при їх перекладі. Це такі, як конкретизація, генералізація, додавання, вилучення, синтаксичні перестановки і інші. На нашу думку, ці техніки дозволять нам

правильно перекладати, як лексичні так і граматичні проблеми. Підсумовуючи все вище сказане в другому розділі ми підготували базу на основі якої проведемо наше подальше дослідження.

Розділ 3

ЛЕКСИКО-ГРАМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МАНГІ І РАНОБЕ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

3.1 Лексико-граматичні особливості перекладу манги і ранобе на українську мову.

В нашому дослідженні ми вирішили сконцентрувати нашу увагу на одному томі манги і ранобе які ми дослідимо на наявність описаних вище проблем, а також на те як часто перекладач стикається з цими проблемними елементами . Це допоможе нам комплексно дослідити питання і порівняти складність розуміння і перекладу манги і ранобе.

В цьому підрозділі ми вирішили дослідити перший том манги 無職転生 ～異世界行ったら本気だす～ «Реінкарнація безробітного: В інший світ з усією серйозністю» написану автором за псевдонімом: Ріфуджін на Магоноте (理不尽な孫の手). Проілюстрував цей том Юка Фуджікава.

Це історія про безробітного отаку, який досяг найнижчої точки в своєму житті, і хоча він і розчарований в житті після того як його вигнали з дому, побачивши пару яку скоро зіб'є автомобіль головний герой намагається їх врятувати, але натомість вона збиває і його. Дивовижним чином головний герой перероджується в іншому світі і зберігає свої спогади про минуле життя. Після свого нікчемного життя на землі він вирішує зробити все, щоб насолодитися цією можливістю і починає свої захоплюючі мандри.

Для більшої зрозумілості, ми вирішили оформити результати нашого дослідження, щодо частоти стикання з різними перекладацькими проблемами у формі таблиці.

Таблиця 1 Частота лексико-граматичних особливостей, які виявлені при перекладі манги

Тип проблеми	Кількість	Відсоток
--------------	-----------	----------

Атеджі	4	2.8
Культурні терміни	13	9.4
Лінгвістична неоднозначність	9	6.5
Ономатопея	82	59.4
Власні назви	11	7.9
Рівні ввічливості	4	2.8
Гра слів	5	3.6
Неправильний порядок слів у реченні	3	2.1
Пропуск часток	7	5
Всього	138	

За результатами дослідження представленими вище, найчастішим елементом який викликав проблеми при перекладі була ономатопея. Вона не тільки становить 59.4% від всіх проблем які виникали при перекладі, вона ще й вимагає особливого підходу до себе, адже в японській мові існує безліч звуків еквівалентів до яких просто не існує в українській мові. Другою за частотою перекладацькою проблемою, були культурні терміни. Вони також вимагають особливої уваги і зазвичай перекладаються описовим методом чи транслітерацією. Третьою по частоті проблемою були власні назви, оскільки це початок історії і йде знайомство з оточенням. Лінгвістична неоднозначність зустрічалась дев'ять разів що становить 6.5% відсотків від загальної кількості проблем. Рівні ввічливості, гра слів, атеджі, непрямий порядок слів зустрічалися відносно нечасто при перекладі манги. Проілюструвати лексико-граматичні труднощі, які зустрілися у тексті ми пропонуємо на таких прикладах.

Атеджі

ウォーターボール

水弾 (理不尽, 2014)

Водяна куля

Це слово використовується коли Руді створює заклинання без прочитання. Ієрогліф 水 (мідзу) означає воду, а ієрогліф 弾 (тама) означає кулю (в значенні бойова куля). Автор використав транслітерацію з англійської ウォーターボール (вōтабōру)

для того, щоб поставити акцент на тому, що це саме заклинання водяне заклинання, яке створює водяну сферу, а не кулю.

ハイエルフ

古代長耳 (理不尽, 2014)

Вищі Ельфи

Це слово використовується коли вчитель Рудеуса, Роксі розповідає йому про світ і істот, що його населяють. Якщо перекладати 古代長耳 (кодайчбō) дослівно виходить «старі довгі вуха», що звучить трохи дивно, але якщо перекласти напис зверху ハイエルフ (хайеруфу) то отримаємо «Вищі Ельфи», що є зрозумілим термітом для всіх хто полюбляє фантастичні твори.

キュムロニンバス

豪雷積層雲 (理不尽, 2014)

Комуронімбус

Цей термін застосовується, коли Рудеус створює потужне закляття води. При чому обидві частини цього атеджі означають дощові хмари, але キュムロニンバス (кюмуронінбасу), що можна перекласти на українську, як купчасто-дощові хмари. Це різновид хмар вертикального розвитку, які виглядають як білі хмари із темними інколи синюватими основами. З іншого боку 豪雷積層雲 (гōрайрекісбун) перекладається як шарувато дощові хмари. Це рівний, сірий хмарний покрив з якого випадають опади. В даному випадку автор хотів передати елементи обох хмар в одному слові, що чудово показав художник. Ми ж переклали цей термін скориставшись транслітерацією і обравши перший термін. Також його можна було перекласти з допомогою описового перекладу, наприклад: «Вир хмар».

Культурні терміни

ニート (理不尽, 2014)

Безробітний

Це покоління людей, які в силу різних обставин не навчаються, не працюють. В даному випадку головний герой належить до такого покоління. Скористалися конкретизацією, щоб виділити основне значення.

空気を読む (理不尽, 2014)

Читати атмосферу

Японська мова, це мова контексту, це означає, що багато важливої інформації не кажиться прямо а передається з допомогою натяків. Вміння ж підхоплювати ці натяки і називають читанням атмосфери.

Лінгвістична неоднозначність

神なる力は芳醇なる糧力失いしかの者に再び立ち上がる力を与えん «Божа благодать дає силу тим хто вже не може підвестись» (理不尽, 2014)

Ця ситуація сталася коли Рудеус забив коліно і його мама прочитала це лікувальне закляття. Для перекладу ми скористалися додаванням.

Ономатопея

カタカタ (理不尽, 2014)

Та та та та та та

Цей звук, може означати, або тремтіння від того, що людина налякана, також він може означати стукіт пальців по клавішам клавіатури. Тому ми підібрали українській відповідник до даного звуку, скориставшись методом адаптації.

キチキチ (理不尽, 2014)

Круть круть

Це ономатопея, має досить багато різних значень, але в даному випадку, вона виражає звук від прокручування колеса на комп'ютерній мишці. Тому ми скористалися методом еквівалентного перекладу і скористалися віддієслівним іменником для того, щоб виразити цей звук.

ピピピピ (理不尽, 2014)

Піп піп

Ця ономапопея використовується для вираження механічного пікання. Тобто будильника, телефону, чи якогось звуку в грі. В даному випадку це звук будильника, який головний герой поставив, щоб заварити макарони швидкого приготування. Ми скористались методом адаптації, підбравши українській відповідник до даного звуку.

ふーっ (理不尽, 2014)

Фууу фуу

Цей слово виражає звук дмухання на гарячі макарони, щоб трохи їх остудити перед вживанням. В даному випадку був використаний метод адаптації, для того, щоб підібрати правильний відповідник звуку.

トッ トッ (理不尽, 2014)

Туп туп

Ця ономапопея може виражати звуки безшумного приземлення, стрибки і кроки. В даному випадку вона виражає швидкі кроки команди, яка йде виселяти головного героя з кімнати. Для перекладу було використано метод адаптації.

バンッ (理不尽, 2014)

Бах!

Ця ономапопея виражає звук сильного удару дверима об стіну, коли прийшли люди, щоб виселити головного героя з кімнати. Для перекладу було використано метод адаптації.

ドカドカ (理不尽, 2014)

Чв'як

В даному випадку ономапопея позначає звуки того, що нагло заходять в чийсь власність. Оскільки на малюнку біля звуку знаходиться щось схоже на пакет від їжі було вирішено вжити саме такий звук. Для перекладу було використано додавання і метод адаптації.

ガタン (理不尽, 2014)

Гуп

Цього разу один з людей які займалися виселенням голосно стукнули ногою по підлозі. Скористалися методом адаптації для перекладу.

ビクッ(理不尽, 2014)

Труситься

В цьому випадку головний герой якій провів багато років закрившись в кімнаті, злякався коли побачив як до нього заходять люди з явно не гарними намірами. Використали метод еквівалентного перекладу.

ぐいっ(理不尽, 2014)

Підтягнув

Один з людей підтягнув головного героя і почав його журити, за погане поводження. Метод еквівалентного перекладу було використано в даній ситуації.

ブオ(理不尽, 2014)

Шшшш

В даному прикладі їде машина за рулем якої заснув водій і нам потрібно передати звук шин по мокрому асфальту. Для перекладу було використано метод адаптації.

ダッ(理不尽, 2014)

Біжить

Ця ономапопея виражає звук бігу головного героя до групи людей, щоб відштовхнути їх від вантажівки. Для точної передачі звуку використали метод еквівалентного перекладу.

グイッ(理不尽, 2014)

Потягнув

В цьому випадку ономапопея виражає звук хапання і відштовхування людини від вантажівки. Метод еквівалентного перекладу було використано в даній ситуації.

ペアア(理不尽, 2014)

Світлішає

В даній ситуації машина приближається до головного героя і все навколо омивається світлом фар. Для адекватного перекладу було вжито еквівалентний метод.

ガシャッ(理不尽, 2014)

Хрускіт

Протагоніста збиває машина і разом із хрускотом його костей перед його очима пролітають спогади про життя. Для того, щоб перекласти цю оноματοпею вірно, ми використали еквівалентний метод.

あ うあ(理不尽, 2014)

А уа

Плач новонародженої дитини. Для перекладу було використано метод адаптації.

よちよち(理不尽, 2014)

Шорх, шорх

Звук повзання дитини по підлозі, для точного перекладу використали метод адаптації.

たたたっ(理不尽, 2014)

Туп туп туп

Звук швидкого бігу маленької дитини по підлозі. При перекладі ми використали метод адаптації.

ぎゅむーっ(理不尽, 2014)

Зжала

Мама Рудеуса зжала його і прижала до себе після того як вилікувала. Ця ж оноματοпея якраз виражає цей звук. Метод еквівалентного перекладу було використано в даній ситуації.

パタン (理不尽, 2014)

Гуп

Батьки виходячи з кімнати гупнули дверима. Для достовірного перекладу ми використали метод адаптації

とテトテ (理不尽, 2014)

Шурх шурх

Це звук який створює головний герой пересуваючи стілець по підлозі. Ми використали метод адаптації.

Власні назви

ルディ (理不尽, 2014)

Руді

Це скорочення ім'я головного героя в новому світі. Повне його ім'я звучить так: Рудеус Грейрат. При перекладі скористалися транслітерацією.

パウロ (理不尽, 2014)

Пауло, батько Рудеуса, при перекладі скористалися транслітерацією.

ゼニス (理不尽, 2014)

Зеніт, мати Рудеуса, при перекладі скористалися транслітерацією.

ロキシー (理不尽, 2014)

Роксі, один з головних героїв історії і учитель Рудеуса в вивченні магії. При перекладі скористалися транслітерацією.

Рівні ввічливості

これだから脳筋若造は空気を読めなくてイカンな « Ось чому цей з м'язами замість мізків не вміє читати атмосферу» (理不尽, 2014)

Основний виклик стосовно рівнів ввічливості викликає переключення головного героя на внутрішній монолог де він розмовляє максимально неформально, і зовнішній де він дотримується норм ввічливості залежно від ситуації. В даному випадку ми скористалися генералізацією.

Гра слів

パウロいい奴だな・・・ 脳筋若造とか言って 正直すまんかった・・・ «Пауло, ти хороший хлопець... і мені дуже шкода, що я назвав тебе людиною з м'язами замість мізків... (理不尽, 2014)

В даному випадку Пауло підбіг до Рудеуса, який тільки що створив заклинання середнього рівня і частково зламав маєток. Він одразу побіг до сина і почав йому допомагати за що Рудеус йому вдячний і подумки вибачається за негарні думки по відношенню до Пауло. Для перекладу, скористалися синтаксичними перестановками і описовим перекладом.

Неправильний порядок слів у реченні.

ロキシーが好き、僕は。 В даному випадку об'єкт перед предметом, тому це речення потрібно було б записати так: 僕はロキシーが好き。(理不尽, 2014)

Пропуск часток

В даному реченні 兄弟たちから突然絶縁状をつきつけられ після слова 突然 була упущена частка に це речення мало б виглядати так: 兄弟たちから突然に絶縁状をつきつけられ (理不尽, 2014).

Це лише деякі приклади проблем з якими ми стикнулися при перекладі даного твору. Та варто зазначити, що вони гарно передають ступінь насиченості твору різними перекладацькими проблемами

Також в нашій роботі ми вирішили дослідити перший том ранобе 俺は星間国家の悪徳領主！ «Я злий лорд міжгалактичної імперії» за авторством Мішіми Йому (三嶋 与夢).

Це історія про людину яка має жахливе життя через свою праведність і доброту. Його несправедливо звільняють і звинувачують у тому, чого він не робив, змушують виплачувати борги дружини, а також він дізнається що навіть дочка яку він любив всім серцем не його. В решті решт на смертному одрі він зустрічає істоту відому як

«Провідник» яка пропонує йому шанс почати все з нуля в новому світі, на що головний герой звісно ж погоджується.

Таблиця 2 Частота лексико-граматичних особливостей, які виявлені при перекладі ранобе.

Тип проблеми	Кількість	Відсоток
Атеджі	5	3.2
Культурні терміни	15	9.7
Лінгвістична неоднозначність	47	30.5
Ономатопея	19	12.3
Власні назви	25	16.2
Рівні ввічливості	12	7.7
Гра слів	16	10.3
Неправильний порядок слів у реченні	7	4.5
Пропуск часток	8	5.1
Всього	154	

За результатами аналізу, найчастіше при перекладі ранобе перекладач стикається з лінгвістичною неоднозначністю, а саме 30.5% всіх проблем які можуть виникнути при перекладі, адже японська лексика надзвичайно насичена багатозначними елементами. На другому місці за частотою виникнення знаходяться власні назви. Пов'язано це насамперед з тим, що ми проаналізували перший том ранобе де читачів знайомлять з усіма дійовими персонажами і місцями де проходять події. Варто зазначити, що хоча кількість ономатопеї в ранобе все ще значна, хоча воно і близько не так насичено як манга. Кількість проблем повязних з грою слів і культурними термінами, приблизно рівна. Найменше в ранобе зустрічалися проблеми пов'язані з перекладом атеджі. Це лише п'ять разів, що становить 3.2% від загального числа проблем. В подальшій частині розділу ми вирішили проаналізувати деякі перекладацькі проблеми і як ми їх вирішували при перекладі.

Атеджі

拙者 «Я» (三嶋, 2020).

Це слово складається з двох ієрогліфів 拙 (сецу) неумілий, поганий, злочинний і 者 (ся) людина.

Культурні терміни

布団 «футон» (三嶋, 2020).

Це транслітерація японського слова, воно дослівно означає: постіль на підлозі. Але серед поціновувачів японської культури це слово досить відоме, тому воно зазвичай не потребує пояснення.

とりあえず、酒池肉林を目指すか？ «Зараз, мені варто прагнути до розпусного життя?» (三嶋, 2020).

酒池肉林 (шючінікурін) Це ідіома з чотирьох канджі, що дослівно перекладається як: «Ставок sake і ліс м'яса». Та вона означає, великий, розпусний банкет з надмірною кількістю м'яса, випивки і жінок. Тому при перекладі ми скористалися генералізацією, синтаксичними перестановками, вилученням і додаванням, щоб досягти найкращого результату.

譜代の家臣たちも他家に仕官するか、先々代に付き従ってバンフィールド家を捨てている。 «Найближчі васали або служили іншим родинам, або наслідували своїх попередників і покинули родину Банфілдів» (三嶋, 2020).

В даному уривку мова йде про рицарів дому Банфілд, які в своїй більшості покинули родину. Термін 譜代 (фудай) означає васалів шьогуна, які з покоління в покоління служили своєму господарю використаний він тут для того, щоб показати, що навіть найближчі васали покинули свого господаря. Для перекладу цього терміну ми скористалися генералізацією.

張り子の虎 «Тигр із пап'є-маше» (三嶋, 2020).

Ця фраза була використана коли персонажі обговорювали флот сім'ї Банфілд. Вона була використана в значенні: флот який може лише гавкати і не може вкусити. Для перекладу було використано калькування.

Лінгвістична неоднозначність

どうして俺だけがこんなに理不尽な目に遭う。 «Чому я єдиний, хто страждає від такої несправедливості» (三嶋, 2020).

Під час перекладу цього речення для того, щоб подолати лінгвістичну неоднозначність було використано метод конкретизації. Адже слово 理不尽 (ріфуджін) має декілька значень, а саме: нелогічний, несправедливий, безглуздий. Та виходячи з контексту, який слідує за цим реченням. Головний герой страждав від сильної болі в грудях, ба більше його залишила дружина, його звільнили з роботи і вимагали з нього повернення боргів, яких він не брав. Тому можна зробити логічне припущення, що автор тут мав на увазі саме значення (несправедливий). Також при перекладі цього речення ми скористалися методом синтаксичної перестановки і конкретизації.

おめでたい奴だね «Наївний хлопчисько» (三嶋, 2020).

В даному випадку також було використано метод конкретизації, адже おめでたい (омедетай) може означати і (щасливий), і (наївний). В даному випадку це неймовірне поєднання, адже до цього Гід (головний злодій твору) говорив, про те що головний герой не розуміє, що в світі ще багато людей, якій страждають навіть більше ніж він, тому автор вжив дане слово, щоб наголосити на тому що герой не тільки щасливий він ще й надзвичайно наївний. Ми ж використали метод конкретизації і прийняли рішення сконцентруватися саме на перекладі (наївний).

帝国も辺境のことにあまり関わりたくないのさ。ちゃんと管理者がいて、義務を果たしていれば問題ないと思っているからな «Імперія також не хоче надто

хоче втручатися у справи прикордоння. Поки є належний адміністратор і він виконує свої обов'язки, вони не бачать проблем.» (三嶋, 2020).

В даному випадку нові батьки головного героя залишили на нього управління територією і поїхали в столицю відпочивати. Вони обговорюють чи не буде проблем з тим що вони залишили територію на п'ятирічну дитину. А неоднозначність з 関わりたくない (какаварітакунай) «Не хочуть втручатися» Та не зовсім зрозуміло в, що в політику, адміністрацію, чи соціальний стан, чи все разом їх не цікавить. При перекладі ми скористалися вилученням.

だが、俺が困らないようにサポートをすると書かれている。《Проте там було написано, що мене підтримають, щоб я не потрапив у халепу》 (三嶋, 2020).

В даному випадку мова йде про лист від Провідника який отримав головний герой, і неоднозначність викликає саме слово: サポート. Адже в контексті не зрозуміло яка саме допомога буде надана головному герою. Ба більше, як пізніше стане відомо, Гід і не збирався надавати «підтримку» він просто водив головного героя за ніс. При перекладі було використано метод додавання.

客人が来ると顔をしかめ、もしくは屋敷の話題に触れないようにする。
《Коли приходять гості, він хмуриться або уникає згадки про маєток》 (三嶋, 2020).

В даній ситуації мова йде про маєток, який не дуже гарний, через дивний смак його попередніх господарів, але не уточується, що конкретно з ним не так, залишаючи місце для польоту фантазії. При перекладі використаний метод синтаксичної перестановки.

ですが、旦那様に相応しいお屋敷を用意するとなると時間がかかってしまいます。それまでは必要最低限の機能を持つお屋敷を用意してはいかがでしょうか？ 《Однак для того, щоб підготувати маєток, який підійшов би для господаря,

потрібен час. Чому не підготувати маєток з мінімально необхідними функціями, поки ми займаємось побудовою нового?» (三嶋, 2020).

В цій ситуації обговорюється подальша доля маєтків, які залишилися в спадок від попередніх управлінців. Амагі постійно звертається до Ліама 旦那様 (даннасама) що можна перекласти як «Чоловік» чи «Господар». Автор же в свою чергу продовжує використовувати це слово, щоб зробити акцент на тому, що в них не включно ділові відносини. Для перекладу було використано додавання і синтаксичну перестановку.

馬鹿なのか？ 馬鹿なんだろう!? 何で奇抜な形にこだわるんだよ。住みにくいんだよ！ «Ідіот, придурок! Чому він так захопився незвичайною архітектурою, як мені в цьому жити!» (三嶋, 2020).

В даному прикладі, Ліам дуже злиться, на своїх попередників, через повну відсутність смаку у них. Для того, щоб передати неоднозначність, ми скористалися методом членування і сполучення речень, додаванням.

こんなの——搾り取ろうにも、搾りかすも出ねーよ。 « В такій ситуації, не важливо як сильно я давитиму, я не зможу видавити ні каплі» (三嶋, 2020).

Цю фразу Ліам сказав, досліджуючи стан своєї території. Варто пам'ятати, що він хоче стати злим лордом, тому говорить, що нічого не можна вичавити з території в плані додаткових податків, в чому і полягає лінгвістична неоднозначність. При перекладі ми скористались додаванням

この男——ハッキリ言えば香具師やしの類いである。 «Цей чоловік, прямо кажучи звичайний шахрай (三嶋, 2020).

Це загальна характеристика Ясуші. Неоднозначність полягає в тому, що 香具師 (kōguші) це слово має багато значень починаючи від продавця на базарі, і майстра по створенню парфумів закінчуючи шарлатаном. При перекладі ми скористалися конкретизацією.

Ономатопея

ゲラゲラ笑った案内人は、今後の経過を楽しむとして異世界への扉を開けるのだった。 «Провідник, голосно сміючись, відкрив двері в інший світ, насолоджуючись передчуттям майбутніх подій» (三嶋, 2020).

Ця ономатопея: ゲラゲラ (гурагура), - має багато значень які стосуються сміху, але в даному випадку, це означає голосно розсміятися. Бо Провідник вже відправив головного героя в інший світ і він насолоджується передчуттям того як він буду над ним знущатись в майбутньому. В даному перекладі скористались методом еквівалентного перекладу при перекладі ономатопеї, також синтаксичними перестановками, конкретизацією, еквівалентним перекладом ономатопей.

不幸な人生？ 本当に馬鹿だな！ お前程度の不幸な奴なんて、この世界にゴロゴロしているっていうの！ «Нещасливе життя? Ну і ідіот! В цьому світі блукає безліч людей ще більш нещасних за тебе (三嶋, 2020).

В даному прикладі гра слів крутиться навколо ономатопеї ゴロゴロ (горогоро) вона має багато значень, але зазвичай вона описує звуки котіння, чи гуркіт і блукання. Тому це речення має на меті передати, що посвіту блукає ще безліч людей ще більш нещасливих за головного героя. При перекладі скористалися достатньо великою кількістю методів, а саме конкретизацією, синтаксичною перестановкою, вилученням і методом еквівалентного перекладу ономатопей, конкретизацією.

ウキウキと鞆を手取る。 «В передчутті взяв свою сумку» (三嶋, 2020).

Гід був радий і хотів по швидше насолодитися стражданнями головного героя, адже його план спрацював на 100%. Тому він з цими відчуттями в передчутті бере сумку. Для перекладу, використали коротке пояснення, для перекладу ономатопеї.

それが、跡を継いだ先々代——リアムの祖父が原因で、領地はボロボロになってしまった。《Причиною цього став дід Ліама, який змінив його, і територія прийшла в занепад》 (三嶋, 2020).

В даному уривку говориться про причину занепаду території Банфілдів. Ономатопея ボロボロ (бороборо) означає рушитися, ламатися... В даному випадку вона використана для того, щоб показати початок розрухи території. Для перекладу ми використали еквівалентний переклад.

旅行鞆に腰掛け、映像を見ながらニヤニヤしていた 《Провідник сидів на своїй дорожній сумці, посміхаючись дивився відео》 (三嶋, 2020).

ニヤニヤ (ніянія) має багато значень пов'язаних з сміхом і в даному випадку найбільше підходить посміхаючись. Для перекладу ми використали метод еквівалентного перекладу, конкретизації.

Власні назви

案内人 《Провідник》 (三嶋, 2020).

Ім'я головного злодія твору.

リアム・セラ・バンフィールド 《Ліам Сера Банфілд》 (三嶋, 2020).

Ім'я головного героя після переродження в новому світі. Для його перекладу використали транслітерацію.

クリフ・セラ・バンフィールド。《Кліф Сера Банфілд》。ダーシー・セラ・バンフィールド。《Дарсі Сера Банфілд》 (三嶋, 2020).

Імена батьків головного героя. Для їх достовірного перекладу використали транслітерацію.

天城 《Амагі》 (三嶋, 2020).

Ім'я робота покоївки, яку головному герою подарувала мати. Для перекладу, була використана транслітерація

ブライアン (Браян) (三嶋, 2020).

Ім'я дворецького сім'ї Банфілд, Для його перекладу використали транслітерацію.

安土 «Ясуші» (三嶋, 2020).

Ім'я майбутнього вчителя бойових мистецтв Ліама. Його ім'я записується двома ієрогліфами які буквально означають дешевий самурай, ким він і є, невмілим і слабким воїном. Для його перекладу використали транслітерацію.

Рівні ввічливості

おっと、怒らないでください。私はただ、貴方に事実を知って欲しかったから今の光景を見せたのです。これは幻ではありません。今現在、起こっていることなのです «Ой, будь ласка, не сердься. Я просто хотів, щоб ви знали правду, тому і показав вам це, і я не показую вам ілюзії, це те що зараз відбувається» (三嶋, 2020).

Протагоніст на протязі першої частини цього твору поступово говорить все менш формально. Натомість Провідник насолоджується його стражданнями і використовує ввічливу мову, щоб показати, що він вищий за нього при цьому знущаючись з головного героя. Для перекладу цього фрагменту м скористалися членуванням і сполученням речень, додаванням.

復讐——させろ。絶対に——許さない «Помститися... Ніколи не прощу» (三嶋, 2020).

В свої останні моменти життя головний герой відкинув всі можливі формальності. Для перекладу, скористалися вилученням, генералізацією.

Гра слів

走馬灯らしきものが見える。 «Перед очима проносяться спогади» (三嶋, 2020).

Дослівним перекладом цієї фрази буде: «Я бачу спалахи світла схожі на обертовий ліхтар». Але оскільки після цього йдуть роздуми головного героя про життя яке він прожив, і про ситуацію в якій він зараз опинився, то ми переклали, саме як спогади які проносяться перед очима. При перекладі ми скористалися додаванням і синтаксичними перестановками.

奥義はみだりに見せたりしてはなりません。なりませんが一極めれば、見られようと何の意味もない。これが、極意——奥義である一閃です。《Таємне мистецтво не варто демонструвати напоказ. Однак після того, як воно опановане не має значення чи бачать його чи ні. Це секретна техніка, спалах.》

В даній ситуації Ясуші показував Ліаму техніку меча спалах. І хоча це не більше ніж шахрайство в другому реченні він використав гру слів, що справжня майстерність не потребує обережності в використанні, бо навіть коли люди це побачать, вони не зрозуміють як це було зроблено. При перекладі цього фрагменту ми скористалися синтаксичною перестановкою.

Неправильний порядок слів у реченні

旦那様、お屋敷を新たに立てるのは少々お待ちください приметник 新たに
має стояти перед іменником お屋敷 яке він означає. Після перестановки виходить
таке речення: 旦那様、新たにお屋敷を立てるのは少々お待ちください. Для
перекладу використали синтаксичні перестановки (三嶋, 2020)

Пропуск часток

俺、周囲の丸太を見ていた в цьому реченні була пропущена частка は для того,
щоб створити більш неформальну атмосферу, це речення мало б виглядати так: 俺は、
周囲の丸太を見ていた (三嶋, 2020).

Варто зазначити, що ситуація з перекладацькими проблемами в ранобе на диво сильно відрізняється від манги, хоча обидва жанри належать до розважальної

літератури, написані переважно в простому стилі і для аналізу були взяті приблизно однакові фрагменти в 1 том.

3.2. Перекладацькі техніки манги і ранобе на українську мову

В цьому підрозділі ми вирішили сконцентрувати нашу увагу на аналізі перекладацьких практик які були використані в процесі перекладу як манги так і ранобе. Ми вважаємо, що це допоможе нам визначити які перекладацькі практики, найкраще підходять для вирішення тих чи інших проблем, адже як відомо не можливо вирішити всі проблеми з допомогою одного інструмента.

Також, для того, щоб визначити найбільш ефективну техніку при перекладі манги чи ранобе, ми вирішили дослідити перекладений матеріал на рахунок технік які були використані для його перекладу, кількість використаних технік була порахована і оформлена в таблицю.

Манга

Таблиця 3 Перекладацькі техніки використані при перекладі манги

Тип техніки		Кількість	Відсоток
Конкретизація		11	7.6
Генералізація		3	2
Додавання		7	4.8
Вилучення		4	2.7
Переклад ономатопей	Метод адаптації	46	32.1
	Метод еквівалентного перекладу	32	22.3
	Коротке пояснення	4	2.7
Синтаксичні перестановки		10	6.9
Членування та сполучення речень		2	1.3
Транслітерація		16	11.1
Калькування		5	3.4
Описовий переклад		3	2

Всього	143	
--------	-----	--

Як стає зрозуміло з наведеної вище таблиці найбільш продуктивною технікою при перекладі манги виявився метод адаптації при перекладі ономапей, на другому місці метод еквівалентного перекладу. Так сталося, через надмірно велику кількість слів для позначення звуків саме при перекладі манги. Тим не менш метод короткого пояснення при перекладі майже не було вжито, насамперед це пов'язано з обмеженим місцем при перекладанні манги. Далі йде транслітерація з 16 випадками за весь обсяг досліджуваного твору конкретизація 11 випадків і синтаксичні перестановки 10 випадків. Кількість генералізації, додавання, калькування, вилучення, описового перекладу відносно мала, і пов'язано як з необхідністю робити переклад максимально коротким, так і з відносно невеликою загальною кількістю тексту.

Також переклавши перший том манги і проаналізувавши які техніки були використані для перекладу тих чи інших частин, ми прийшли до висновку, що якщо перекладацька проблема складається з одного чи декількох слів, її зазвичай можна перекласти з використанням лише однієї техніки, це стосується таких проблем як атеджі, культурні терміни, ономапей, власні назви. З іншого боку коли проблема займає ціле речення, чи її адекватний переклад не можливий за межами речення зростає кількість технік які необхідні для правильної передачі змісту. Тобто, такі проблеми як лінгвістична неоднозначність, рівні ввічливості і гра слів зазвичай потребують дві і більше техніки для правильного їх перекладу.

Атеджі це унікальне лексична одиниця японської мови переклад якої сильно залежить від контексту, адже напис над ієрогліфами може як доповнювати інформацію про слово, як от в першому прикладі, так і надавати два різних значення слова які тільки поєднані спільною темою і перекладачеві потрібно прийняти рішення яке з значень краще передати.

Тому при їх перекладі в манзі зазвичай користуємось технікою конкретизації для виділення основного значення, на якому хотів зробити акцент автор оригінального твору.

Тим не менш, в прикладі з (Комурунімбус) була використана транслітерація, для того, щоб зберегти атмосферу магичності, адже це назва закляття. Також було

запропоновано інший варіант перекладу з використанням короткого пояснення, щоб створити лаконічну, але ємку фразу прочитавши яку читач матиме уявлення про те що хотів передати автор цим висловом.

Підсумовуючи все вище сказане при перекладі атеджі краще користуватися методом конкретизації, для того, щоб максимально точно передати саме той акцент який хотів зробити автор, але варто бути обережним з цим методом, щоб випадково не впустити важливу інформацію.

В випадку культурних термінів, техніка перекладу змінюється залежно від слова яке потрібно перекласти. До прикладу при перекладі терміну ニート ми використали конкретизацію і переклали його як: «Безробітний». Бо це запозичений з англійської мови термін (NEET – not in education employment or training). Звісно скористатися описовим перекладом і в повній мірі перекласти цей термін неможливо, тому ми вирішили сконцентруватися на головному значенні в цій ситуації.

З іншого боку при перекладі 空気を読む ми скористалися калькуванням і переклали його як «Читати атмосферу». Звісно більш точним перекладом було б «читати повітря», але ми вирішили скористатися першим варіантом, адже він був схожим на українській вислів з схожим значенням.

Переклад лінгвістичної неоднозначності вимагає від перекладача одного з найвищих рівнів майстерності. Адже потрібно швидко уловити обмежений контекст і перекласти без утрати смислового навантаження.

Саме цей тип проблеми перевіряють ваші навички письма так само, як і навички перекладу. Єдиний спосіб перекладати такі речення, не руйнуючи безперервність історії, це мати велику впевненість у своїй здатності бути не тільки перекладачем а й письменником. Можна стверджувати, що цей тип проблеми є стандартним для манги та інших щотижневих або щомісячних серіалів, таких як телевізійні шоу, де вам потрібно чекати, можливо, досить довго, перш ніж ви всі деталі проблеми.

В нашому перекладі ми користувалися великою кількістю різноманітних методів таких як: конкретизація, додавання, генералізація, вилучення, синтаксичні

перестановки, членування та сполучення речень, та з поміж цих технік найчастіше використовувалися дві, а саме конкретизація, і синтаксичні перестановки.

Ономатопея це проблема яка найчастіше зустрічається при перекладі манги. Пов'язано це з тим, що автор намагається зробити твір більш живим і наповнити його різноманітними звуками, та це в свою чергу може спричиняти певні проблеми перекладачу.

В нашому дослідженні ми дослідити 3 основні техніки перекладу і перший з них це метод адаптації, тобто підбір українських відповідників до японських звуків. Саме цей метод виявився найбільш продуктивним при перекладі.

Наприклад ономатопею カタカタ стукання пальцями по клавішам було перекладено як: «та та та», також можна було перекласти «клац клац клац». Або в цьому випадку: ピピピピ «Піп піп» коли потрібно було передати звук пікання телефону чи будильника. ふーっ «Фууу фуу» для вираження дмухання головного героя на гарячі макарони і トッ トッ «Туп туп » також є гарними прикладами використання методу адаптації.

Метод еквівалентного перекладу, також досить часто використовується при роботі з ономатопеєю. Наприклад: キチキチ (Круть круть) звук прокручування колеса в комп'ютерній мишці, ビクッ «Труситься» звук того як головний герой труситься від страху, ぐいっ «Підтягнув» ономатопея того як головного героя підтягнули за комір.

Було проведено багато досліджень щодо використання звуконаслідувань у японській мові, але, наскільки зрозуміло з нашого дослідження вони не були зосереджені виключно на ономатопеях, які використовуються як звукові ефекти в мангі, що представляє більшість проблем звуконаслідування при перекладі в цій частині дослідження.

Ми б стверджували, що спосіб перекладу цих типів звуконаслідувальних слів відрізняється від тих, що містяться в діалогах або реченнях, оскільки ці слова є

частиною фону манги. Занадто розлогі переклади можуть зіпсувати сцену, але надто нечіткий переклад не донесе суті.

При перекладі власних назв в основному користувалися транслітерацією з японської мови. Наприклад: パウロ «Пауло», ゼニス «Зеніт», ロキシー «Роксі», ル
 デイ «Руді».

Ступінь офіційності мовлення є однією з найбільших відмінностей між японською та українською. На те, що можна передати лише кількома словами в японській мові, може знадобитися кілька речень, щоб передати українською. Найпростішим способом роботи з такими проблемами буде додавання, вилучення чи синтаксичні перестановки, але, як було сказано раніше, ці методи вимагають місця для написання, можливо, не завжди доступного для перекладачів манги. Іноді перекладач може навіть бути змушений пожертвувати точністю заради економії місця.

При перекладі гри слів зазвичай користувалися синтаксичною перестановкою, адже порядок слів в японській мові відрізняється від української, ба більше дослівний переклад речень з грою слів, майже неможливий. Також при перекладі таких речень, часто користувалися додаванням, вилученням.

При перекладі неправильного порядку слів в більшості випадків користувалися синтаксичними перестановками для перетворення структури речення в більш знайому українському читачеві, також варто зазначити, що ця проблема більше ускладнювала розуміння речення ніж його переклад.

Пропуск часток, зазвичай не впливає на переклад, тому для його перекладу не потрібно використовувати різноманітні перекладацькі техніки.

Ранобе

Ми вирішили провести, схоже дослідження стосовно ранобе, і порівняти результати з мангою як на рахунок частоти різних використаних технік, так відмінностей їх застосування

Таблиця 4 Перекладацькі техніки використані при перекладі ранобе

Тип техніки	Кількість	Відсоток
-------------	-----------	----------

Конкретизація		24	12.1
Генералізація		12	6
Додавання		33	16.7
Вилучення		18	9.1
Переклад ономатопей	Метод адаптації	3	1.5
	Метод еквівалентного перекладу	10	5
	Коротке пояснення	6	3
Синтаксичні перестановки		40	20.3
Членування та сполучення речень		12	6
Транслітерація		27	13.7
Калькування		4	2
Описовий переклад		8	4
Всього		197	

При перекладі ранобе основна техніка, яка використовувалася при перекладі, це синтаксичні перестановки, вони були використані сорок разів, що склало двадцять відсотків від загального числа використаних технік. На другому місці за частотою використання було додавання воно було використано тридцять три рази, що становить шістнадцять цілих сім десятих відсотка. Частота використання конкретизації і транслітерації приблизно рівна, а саме дванадцять цілих один десятий відсотка і тринадцять цілих сім десятих відсотка. Це пов'язано в першу чергу з тим, що головний елемент який може викликати проблеми при перекладі, це лінгвістична неоднозначність. Загальна кількість застосувань кожної з інших технік перекладу не перевищує десяти відсотків від загальної кількості. Варто також зазначити, що переклад ранобе було проведено в більш вільному форматі, через відсутності жорстких рамок у вигляді бульбашок для тексту.

При перекладі атеджі як і у випадку з мангою зазвичай користувалися конкретизацією, Та варто зазначити, що не завжди вдається передати повністю все, що

вклав автор у слово навіть у більш вільному форматі перекладу. Наприклад: слово 拙者 (сешся) перекладається як я, але також використовується самураями, щоб скромно сказати про себе і друге значення цього слова іноді важко передати при перекладі.

Схоже з ситуацією при перекладі манги, при роботі з культурними термінами техніки які використовуються для їх перекладу відрізняються від слова до слова. Наприклад в слові 布団 «футон» просто було використана транслітерація, адже цільова аудиторія цього твору з великою долею вірогідності знає, що це. Якщо переклад був би розрахований на людей абсолютно не знайомих з японською культурою, то можна було б скористатися описовим методом і перекласти: « Матрац для підлоги».

З іншого боку 酒池肉林(шючінікурін) це слово яке не має дослівного перекладу і вперше було вжито у книгах з історії Китаю. Адекватний переклад цього слова поза контекстом був просто неможливим, тому ми перекладали його в реченні і скористалися синтаксичними перестановками, вилученням і додаванням, а також генералізацією для того, щоб зробити значення ідіоми зрозумілим в реченні. Також до генералізації ми вдалися, при перекладі слова 譜代 (фудай), переклавши його просто словом «найближчі васали» і не уточнюючи про те, що це маються на увазі саме васали які служили сьогуну із покоління в покоління.

Під час перекладу лінгвістичної неоднозначності було використано велику кількість перекладацьких технік. Тим не менш найчастіше використовувалась саме конкретизація, як от наприклад при перекладі цього слова: 理不尽 (ріфуджін) яка має декілька значень і при перекладі вибрали найбільш логічне, а саме: «несправедливий». Часте використання саме конкретизації при перекладі лінгвістичної неоднозначності не дивує, адже це проблема коли є декілька варіантів, перекладу, що може викликати плутанину, тому використання конкретизації для того, щоб передати головний акцент твору і при цьому не спалюжити значення є гарним методом.

Також при перекладі лінгвістичної неоднозначності ми використовували і інші техніки, як от додавання і синтаксичної перестановки: *だが、俺が困らないようにサポートをすると書かれている*. «Проте там було написано, що мене підтримають, щоб я не потрапив у халепу». Також метод синтаксичної перестановки було використано при перекладі цього речення: *客人が来ると顔をしかめ、もしくは屋敷の話題に触れないようにする*. «Коли приходять гості, він хмуриється або уникає згадки про маєток». Техніка синтаксичних перестановок а також додавання також була використана при перекладі цього речення: *馬鹿なのか？ 馬鹿なんだろう!? 何で奇抜な形にこだわるんだよ。住みにくいんだよ！* «Ідіот, придурок! Чому він так захопився незвичайною архітектурою, як мені в цьому жити!».

На відміну від манги при перекладі ранобе кількість ономапей була відносно невеликою, вони використовувалися в реченнях і хоча їх роль була схожою, у зв'язку з значно меншою кількістю візуального ряду їх вплив був значно меншим як от *ゴロゴロ* (*горогоро*) яке має багато значень, але якщо орієнтуватись на контекст найбільш логічним перекладом буде: *блукає*. Для перекладу цієї проблеми ми скористалися еквівалентним перекладом ономапей. При перекладі *旅行鞆に腰掛け、映像を見ながらニヤニヤしていた* «Провідник сидів на своїй дорожній сумці, посміхаючись дивився відео», також скористалися еквівалентним перекладом і конкретизацією. Також в деяких випадках користувалися технікою короткого пояснення: *ウキウキと鞆を手取る*. «В передчутті взяв свою сумку».

При перекладі власних назв по аналогії з мангою в основному користувалися транслітерацією: *リアム・セラ・バンフィールド* «Ліам Сера Банфілд», *天城*

«Амагі», ブライアン (Браян), 安土 «Ясуші». Тим не менш була одна власна назва яку просто переклали, це ім'я головного злодія: 案内人 «Провідник».

При роботі з рівнями ввічливості, так само як і при перекладі манги користувались синтаксичними перестановками, вилученням і додаванням, тим не менш також були речення де ми скористалися членуванням і сполученням речень, наприклад: おっと、怒らないでください。私はただ、貴方に事実を知って欲しかったから今の光景を見せたのです。これは幻ではありません。今現在、起こっていることなのです «Ой, будь ласка, не сердься. Я просто хотів, щоб ви знали правду, тому і показав вам це, і я не показую вам ілюзії, це те що зараз відбувається». Варто зазначити, що при роботі з рівнями ввічливості часто не можна передати всю проблему їх перекладу з допомогою лише одного речення, адже вона розвивається на протязі певної частини твору. Наприклад: 復讐——させろ。絶対に——許さない «Помститися... Ніколи не прощу». В даному випадку в якості прикладу надана лише остання фраза головного героя, але він під час всього розділу поступово втрачав ввічливість.

При перекладі гри слів в більшості випадків використовували синтаксичні перестановки як і при перекладі цієї проблеми в манзі. Як от наприклад при перекладі цього речення: 奥義はみだりに見せたりしてはなりません。なりません——極めれば、見られようと何の意味もない。これが、極意——奥義である一閃です。 «Таємне мистецтво не варто демонструвати напоказ. Однак після того, як воно опановане не має значення чи бачать його чи ні. Це секретна техніка, спалах.».

Неправильний порядок слів не впливав особливо сильно на якість перекладу, але іноді незвичне розташування елементів речення змушувало задуматися. При даній проблеми як і у випадку з мангою в основному користувались синтаксичними перестановками. Ситуація з перекладом пропуску часток, така ж як і в манзі.

Підсумовуючи все вище сказане, можна зазначити, що при перекладі однакових проблем в манзі і ранобе часто використовувалися схожі техніки, але оскільки кількість проблем пов'язаних з лінгвістичною неоднозначністю, рівнями ввічливості і грою слів в ранобе значно більша то і різноманітність використаних технік, теж більша. З іншого боку при перекладі ономапей саме в манзі було використано більше перекладацьких технік.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

В третьому розділі ми дослідили мангу і ранобе на наявність раніше виділених лексичних і граматичних проблем, до лексичних належать такі як атеджі, культурні терміни, лінгвістична неоднозначність, ономапея, гра слів, власні назви, рівні ввічливості, з іншого боку до граматичних ми відносимо: неправильний порядок слів у реченні і пропуск часток. Важливо наголосити, на тому, що ми також дослідили як часто ті чи інші проблемні елементи зустрічалися при перекладі розважальної літератури.

За результатами дослідження можна стверджувати, що більшість перекладацьких проблем відносилась саме до лексичних, граматичних проблем як при перекладі манги так і при перекладі ранобе було не багато, 5.7% і 9.6% відповідно. Ми вважаємо, що це пов'язано з відносно простою граматичною структурою речень в розважальній літературі.

Якщо говорити про лексичні проблеми, то не можливо не помітити надмірну насиченість манги ономапеями які становлять більше половини всіх труднощів, при цьому в ранобе така тенденція не зберіглась обмежившись 12.3% від загальної кількості проблем. З іншого боку кількість атеджі як в манзі так і в ранобе, була досить низькою, 2.8% і 3.2% відповідно. Відсоток культурних термінів як в манзі так і в ранобе приблизно рівний. Тим не менш, лінгвістична неоднозначність зустрічалась в ранобе набагато частіше ніж в манзі, в ранобе це третина всіх проблем, а в манзі це лише 6.5%. Схожа картина з рівнями ввічливості, грою слів і власними назвами. На нашу думку це пов'язано з набагато більшою кількістю тексту, а також відсутністю обмежень в вигляді бульбашок.

При перекладі однакових проблемних як в манзі так і в ранобе елементів часто використовувалися однакові методики, але є деякі елементи які перекладалися по-різному. Наприклад: при перекладі ономапєї в манзі найчастіше використовувався метод адаптації на другому місці був метод еквівалентного перекладу і лише незначна частина ономапєї була перекладена з допомогою короткого пояснення. При перекладі ранобе більшість була перекладена з допомогою еквівалентного перекладу на другому місці було коротке пояснення і найменше ми користувалися методом адаптації. Це обумовлено структурою манги і ранобе, якщо в манзі нам потрібно передати сенс найкоротшою влучною фразою, в ранобе ми можемо дозволити собі додати трохи тексту, щоб зробити переклад максимально достовірним.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного нами дослідження на базі першого тому манги «Реінкарнація безробітного: В інший світ з усією серйозністю» написану автором за псевдонімом: Ріфуджін на Магоноте і першого тому ранобе «Я злий лорд міжгалактичної імперії» за авторством Мішіми Йому ми досягли вирішення всіх поставлених завдань. Розглянувши особливості манги як різновиду розважальної літератури, а також дослідивши лексико-граматичні і графічні особливості манги ми з'ясували труднощі які виникають при перекладі манги і ранобе і визначили ступінь насиченості творів цими перекладацькими проблемами. На нашу думку, це дослідження було б доречно використовувати на заняттях з практичного перекладу японської мови при роботі з мангою і ранобе.

За результатами нашого дослідження найбільше труднощів при перекладі манги виникає саме з перекладом лексики, найчастішою лексичною проблемою, є ономаіопея, яка становила 59.4% всіх проблем. Це пов'язано на сам перед з тим, що в манзі текст супроводжується візуальним рядом і щоб не було надлишкової інформації доводиться використовувати різноманітні ономаіопеї. На другому місці за частотою були культурні терміни з 9.4%, що пояснюється відірваністю японської культури від української і великою кількістю термінів які можуть бути новими для українського читача. На третьому місці були власні назви з 7.9%. Далі лінгвістична неоднозначність з 6.5%. Кількість рівнів ввічливості і гри слів незначна, 2.8% і 3.6% відповідно. Насиченість манги граматичними проблемами теж невелика 2.1% проблеми викликані неправильним порядком слів у реченні 5%.

У випадку ранобе відсоток ономаіопей був значно нижчим і становив дванадцять цілих три десятих. З іншого боку лінгвістична неоднозначність зустрічалась в чотири рази частіше ніж в манзі. Насиченість проблемами повязаними з рівнями ввічливості, грою слів, власними назвами, культурними термінами, атеджі і навіть граматичними неправильним порядком слів у реченні і пропуском часток теж була вищою в ранобе, хоча кількість сторінок досліджуваного матеріалу була приблизно рівною. Пов'язано це з різним способом подачі в матеріалу, адже те що в манзі можна передати з допомогою картинки і звуку потребує хоча б мінімального

опису на додачу до звуку. Також варто зазначити, що в цілому насиченість різноманітними лексико-граматичними труднощами в ранобе набагато більш рівномірна ніж в манзі. В подальших дослідженнях було б доцільно проаналізувати це на більшій кількості творів різних жанрів.

Як при перекладі манги так і ранобе транслітерація найчастіше використовувалася для інтерпритування власних назв також в деяких випадках використовувалася для перекладу атеджі і культурних термінів. Конкретизація, використовувалася при перекладі достатньо великої кількості проблемних елементів, атеджі, лінгвістичної неоднозначності, культурних термінів. Калькування використовувалось достатньо нечасто і основному при перекладі культурних термінів. При роботі з лінгвістичною неоднозначністю, грою слів і рівнями ввічливості використовували в основному синтаксичні перестановки, додавання, а також членування і сполучення речень, варто зазначити, що іноді використовувалося більше однієї техніки перекладу та в багатьох випадках, це були саме синтаксичні перестановки з якоюсь ще перекладацькою технікою. Обумовлено це відмінністю японської структури речення від українською. Варто зазначити, що саме синтаксичні перестановки використовувалися для перекладу неправильного порядку слів у реченні.

Тим не менш була відчутна різниця при перекладі ономапей в манзі і ранобе. В манзі найчастіше використовували метод адаптації, 56% ономапей, метод еквівалентного перекладу 39% і метод короткого пояснення використовували в менше ніж п'яти відсотках випадків. При перекладі ранобе картина була протилежна, найчастіше використовувався метод еквівалентного перекладу, на другому місці було коротке пояснення, а метод адаптації використовувався найменше. Це пов'язано не тільки з особливостями структури творів, а й з відмінністю в ономапях які використовувалися авторами для написання їх робіт. Коли в манзі ономапей використовувались, щоб виразити всі звуки навколишнього середовища, в ранобе вони зазвичай використовуються, щоб передати конкретні звуки, чи стани важливі для сюжету.

Підсумовуючі все вище сказане при перекладі проблем які не можна адекватно перекласти поза контекстом найдоцільніше використовувати синтаксичні перестановки, при перекладі ономапей як в манзі так і в ранобе найкращим варіантом буде еквівалентний переклад, власні назви і культурні терміни гарно перекладати з допомогою транслітерації і конкретизацію влучно використовувати при роботі з лінгвістичною неоднозначністю. Інші перекладацькі техніки, використовуються в залежності від конкретної ситуації.

PE3IOME

現代世界において、日本文化はますます人気を集めています。このプロセスは、日本のマンガやラノベへの関心の高まりに特に鮮明に反映されています。日本のタイプの漫画であるマンガ、およびラノベ、ライトノベルは日本文化拡大のツールとなっており、ウクライナを含む世界中の何百万人もの読者を魅了し、日本文化と世界観の人気を高めています。

私たちの研究では、日本のマンガをウクライナ語に翻訳する際の語彙文法上の特徴を特定し、その翻訳に効果的なテクニックを分析することにしました。この目標を達成するために、次の研究課題が設定されました。

- エンターテインメント日本文学の一種としてのマンガとラノベの特殊性を、その出現の歴史の文脈で考察する。
- 翻訳の文脈におけるマンガとラノベの語彙文法的小およびグラフィック的特徴を調査する。
- マンガやラノベをウクライナ語に翻訳する際に生じる主な困難を調べ、翻訳上の問題を伴うマンガやラノベ作品の飽和度を判断する。
- マンガやラノベの翻訳方法に関する情報を体系化。
- マンガやラノベをウクライナ語に翻訳するための最も効果的なテクニックを特定し、説明します。

調査の結果、原作者がペンネームで書いた漫画『無職転生～異世界行ったら本気だす～』の第1巻が原作となった：理不尽な孫の手と三嶋与夢のラノベ

『俺は星間国家の悪徳領主だ！』第1巻をもとに調査した結果、すべての目標を達成することができた。エンターテインメント文学としてのマンガの特徴を考慮し、語彙的、文法的、グラフィック的特徴を研究することで、マンガやラノベを翻訳する際の困難を明らかにし、翻訳による作品の飽和度を決定しました。問題。

私たちの調査結果によると、マンガ翻訳で最も困難なのは語彙の翻訳であり、最も頻繁に発生する語彙の問題はオノマトペであり、全問題の59.4%を占めています。これは主に、マンガではテキストに一連のビジュアルが伴うため、冗長な情報を避けるためにさまざまなオノマトペを使用する必要があるためです。頻度の点で第2位は文化用語であり、9.4%でした。これは、日本文化がウクライナ語から切り離されていることと、ウクライナの読者にとって新しい可能性のある多数の用語によって説明されています。3位は固有名詞で7.9%となった。次に言語的な曖昧さで6.5%です。礼儀正しさと駄洒落のレベルの数は、それぞれ2.8%と3.6%でわずかです。文法上の問題が発生するマンガの割合も少なく、文中の単語の順序が間違っていることが問題の2.1%、5%です。

ラノベの場合、オノマトペの割合はさらに低く、10分の12に達しました。一方で、言語的な曖昧さは漫画よりも4倍多く発生しました。研究資料のページ数が多かったにもかかわらず、丁寧さ、言葉遊び、固有名詞、文化用語、アターゲ、さらには文中の語順の誤りや助詞の省略などのレベルに関連する問題の飽和度も、初期のほうが高かった。ほぼ同等でした。これは、漫画で絵と音で伝えら

れる内容は、音声に加えて最低限の説明が必要となるため、素材の表現方法が異なるためです。一般に、ラノベではさまざまな語彙や文法上の困難がマンガよりもはるかに均一であることも注目に値します。さらなる研究では、さまざまなジャンルのより多くの作品についてこれを分析することをお勧めします。

漫画の翻訳と同様に、音訳は固有名詞の解釈に最も多く使用され、場合によっては当て字や文化用語の翻訳にも使用されました。具体化は、十分な数の問題のある要素、慣用句、言語の曖昧さ、および文化用語を翻訳するときに使用されました。トレースは非常にまれに使用され、主に文化用語を翻訳するときに使用されました。言語の曖昧さ、言葉遊び、丁寧さのレベルを扱う際には、主に構文的な並べ替え、追加、さらに節の分割や接続詞が使用されましたが、場合によっては複数の翻訳手法が使用されること、そして多くの場合、他の翻訳手法を使用した正確な構文的置換でしたこれは、日本語の文構造とウクライナ語の文構造の違いによるものです。文中の単語の間違った順序を翻訳するために使用されたのは構文上の並べ替えであったことは注目に値します。

上記をすべてまとめると、文脈から離れて適切に翻訳できない問題を翻訳する場合は、構文上の順列を使用するのが最も適切であり、マンガとラノベの両方でオノマトペを翻訳する場合、最良の選択肢は等価な翻訳、固有名詞、および文化的なものであるということになります。用語は音訳を利用して適切に翻訳する必要があり、言語の曖昧さを扱う場合には仕様を適切に使用する必要があります。特定の状況に応じて、他の翻訳手法が使用されます。

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

Карабан, В.І. (2001). Переклад англійської наукової технічної літератури : Навчальне видання, ч.2 Лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні труднощі. Вінниця: «Нова книга».

Карабан, В.І. (2003). Теорія і практика перекладу з української мови на англійську. Навч.посібник для ВНЗ. Вінниця: «Нова книга».

Кобелянська О. (2013) Дослідження явища ономапопеї в японськійлінгвістиці Мовні і концептуальні картини світу. - 2013. - Вип. 45. - С. 49-60. Київ: КНУ ім. Т. Шевченка

Fukushima Yoshiko (2003) 『 Manga Discourse in Japan Theatre 』 London: Routledge

Heike E. J. (2004) Japanese Comics in Germany, Perspectives: Studies in Translatology, 12:2, 83-105

Inose Hiroko (2012) "Scanlation - What Fan Translators of Manga Learn in the Informal Learning Environment" In the Proceedings Book of IICS International Symposium on Language and Communication: Research trends and challenges Izmir, Turkey

Inose Hiroko (2012) "Translating Japanese Onomatopoeia and Mimetic Words in Manga into Spanish and English" in Zybatow, L., Petrova, A., and Ustaszewski, M. (eds.) Translation Studies: Old and New Types of Translation in Theory and Practice. Wien: Peter Lang 179-184

Minako O'Hagan (2008) Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment?: Translator and Interpreter Training New York : Continuum International Publishing Group

Morrissy, K. (2016). "What's A Light Novel?" Retrived from <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2016-10-19/what-a-light-novel/.107843>

Svensson Mikael (2012) Översättning till svenska av japansk onomatopoetikon i manga. Kandidatuppsats, Göteborgs Universitet.

井 上 伸 一 郎 (2015) Відновлено 3

https://store.kadokawa.co.jp/shop/pages/special_articles_01.aspx

榎本 秋(2008) ライトノベル文学論東京:NTT 出版

『このライトノベルがすごい! 2005』 (2004 年) 東京：宝島社

坂倉 基 (2022) “マンガ・ラノベ図書館とライトノベルアーカイブプロジェクトに関する報告” デジタルアーカイブ学会誌 6 巻 1 号 p. 47-51 ()

新城カズマ (2006) 『ライトノベル「超」入門』 東京: ソフトバンククリエイティブ

須山計一 (1968) 『日本漫画 100 年 西洋ポンチから SF まで』 芳賀書店

松山文雄 (1950) 『漫画学校』 大雅堂

三嶋与夢(2020) 俺は星間国家の悪徳領主! 1 オーバーラップ

理不尽な孫の手 (2014) 無職転生 ~異世界行ったら本気だす~ 1 KADOKAWA/メディアファクトリー