

N – іменник): *back (Adv) + story (N) = backstory*; N + Adj (де N – іменник, Adj – прикметник): *flu (N) + like (Adj) = flu-like*; N + V (де N – іменник, V – дієслово): *lounge (N) + wear (V) = loungewear*.

У сучасній англійській пресі конверсія є менш продуктивним способом творення неологізмів, оскільки становить лише 7%. При цьому способі словотвору нове слово з'являється без кількісних змін основної форми слова та без залучення будь-яких лінійних словотворчих елементів; цей процес ще називають кореневим або безсуфіксальним [5, с. 39]. Результати дослідження показали, що неологізми в англійській ЗМІ утворюються за такими схемами: N → V, Adj → V (де N – іменник, Adj – прикметник, V – дієслово): *a volunteer → to volunteer, a post → to post, a list → to list, blind → to blind*.

Телескопія (1%) є непродуктивним механізмом творення неологізмів в сучасній англійській мові. Під телескопією розуміємо процес, при якому нове слово виникає із злиття повної основи одного слова зі скороченою основою іншого або ж зі злиття скорочених двох слів [5, с. 38]. Наприклад, *smart + telephone = smartphone*.

В електронних виданнях «The Guardian» запозичення (5%) є малоефективним способом словотворення. Такі дані свідчать про те, що лексичний склад англійської мови менше поповнюється саме за рахунок запозичень з різних мов. З французької мови запозичені такі слова: *plateau, compaignon*; з італійської – *pasta*; з турецької – *kebab*.

На думку Є. В. Железняка, фонологічний спосіб утворення неологізмів – це такий спосіб, за якого нові слова утворюються з поєднань звуків, найчастіше із звуконаслідувальних вигуків [3]. Цей механізм творення представлений незначною кількістю слів в англійській ЗМІ, адже становить 1% від проаналізованих лексичних інновацій і тому є найменш продуктивною словотворчою моделлю. У пресі представлений одним із способів утворення фонологічних неологізмів – звуконаслідуванням: *to tweet*.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Проведене дослідження неологізмів в сучасній англійській мові виявило наступні способи творення: морфологічний, фонологічний та запозичення. Встановлено, що найбільш продуктивним механізмом поповнення англійської мови є морфологічний (94%). Серед різновидів морфологічного способу творення провідне місце посідає афіксація, частотність якої становить 40% від загальної кількості досліджуваних одиниць. Найменш продуктивними є запозичення (5%) та фонологічний способи творення слів (1%).

Подальше дослідження неологізмів в англійській мові, зокрема їхній порівняльний аналіз з українськими, наприклад за тематичним критерієм, в сучасних електронних чи друкованих ЗМІ є доцільним та необхідним в майбутньому при дослідженні мовної картини світу і особливостей вербалізації нових явищ.

ЛІТЕРАТУРА

1. Алексеева П. С. Профессиональное обучение переводчика. – СПб.: Союз, 2001. – 288 с.
2. Єнікеева С. М. Скорочення слова як механізм формотворення та словотворення в сучасній англійській мові // Вісник Запорізького державного університету. Серія: Філологічні науки. – 2006. – Вип. 2. – С. 11–14.
3. Железняк Є. В. Неологізми в сучасній англійській мові // Наука онлайн: Міжнародний електронний науковий журнал. – 2018. – № 1. URL: <https://nauka-online.com/ua/publications/filologiya/2018/1/neologizmi-v-suchasnij-anglijskij-movi/>
4. Кульгавова Л. В. Лексикология английского языка. – М.: Восток-Запад; АСТ, 2003. – 512 с.
5. Ткачик О. В., Роговська Н. В. Шляхи поповнення лексичного складу сучасної англійської мови // Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут» імені Ігоря Сікорського. – 2017. – № 9. – С. 36–40.

Казновецька Ірина
Науковий керівник – канд., філол., наук Гоца Н.

ПЕРЕКЛАД ОНІМІВ У МУЛЬТСЕРІАЛАХ ЖАНРУ ФЕНТЕЗІ

Постановка проблеми. Незважаючи на недовгий час свого існування, жанр фентезі уже дуже відомий. Саме в цьому жанрі з'являється величезна кількість онімів. Сценаристи вигадують не тільки імена героїв, але й різних географічних об'єктів, фантастичних істот,

чарівників, магічної зброї та різних магічних предметів, щоб в аудиторії склалася цілісна картина вигаданого всесвіту. Саме власні назви більшою мірою допомагають формувати цей віртуальний світ.

Труднощі при перекладі власних назв виникають завжди, адже потрібно вміти правильно відтворити онім, не втративши при цьому те, що хотів передати автор. При перекладі онімів у жанрі фентезі з'являється ще більше труднощів, адже до авторських власних назв немає еквівалентів. Саме тому **актуальність** представленої тематики зумовлена потребою досліджувати закономірності відтворення онімів жанру фентезі.

Метою нашої розвідки є дослідження домінантних способів перекладу власних назв.

Матеріалом дослідження послуговували мультсеріали «Гравіті Фолз» та «Час пригод». Вибірка становить 300 авторських та 200 загальних онімів.

Виклад основного матеріалу. За «Літературознавчою енциклопедією», фентезі це «жанровий різновид фантастики, в якому використовуються ірраціональні мотиви чарівництва, магії, лицарського епосу, поєднані з реалістичною нарацією, змальовуються віртуальні світи із середньовічними реаліями, нетехнічною психологією» [3, с. 529].

За визначенням Л. Скрипника, власні назви (оніми) – слова або словосполучення, які позначають індивідуальні об'єкти [4, с. 17]. Класифікацій власних назв існує чимало. У роботі ми будемо використовувати класифікацію

О. Суперанської, яка поділяє власні назви на: антропоніми, топоніми, теоніми, зооніми, астроніми, хрононіми, ідеоніми, хрематоніми, ергоніми, позначення видів творів мистецтва, позначення типів періодичних видань, документоніми [5, с. 211-212]. Також, ми будемо використовувати класифікацію С. Белікова, який створив класифікацію онімів у жанрі фентезі. Він поділив їх на: засоби для концентрації і використання магії; фантастичних істот, чарівників та інших носіїв магії; магічну зброю; інші магічні предмети; «звичайних» людей з погляду магів; тварин і рослин [1, с. 2].

У процесі дослідження ми знайшли 300 авторських онімів та виявили такі їх типи: антропоніми (*Mabel – Мейбл, Flake Wurly – Флейк Ворлі*), фантастичних істот, чарівників та інших носіїв магії (*The Sascrotch – Снігова людина, Gobblewonder – Дуркоглот*), топоніми (*Gravity Falls – Гравіті Фолз, Scuttlebutt island – острів Пліток*), зооніми (*Waddles – Пухлик, Cheekums – Чікамс*), хрононіми (*The Wednesday Stump Speech – Промова з Пенька, The Mallow Tea Ceremony – Зефірно-Чайна Церемонія*), ергоніми («*Sev'eral Times*» – «*Кілька разів*», «*Ballway games*» – «*Болвей геймс*»), позначення видів творів мистецтва («*Duck-tective*» – «*Кач-дектив*», «*Glove story. A sock opera*» – «*Лялькова любов. Шкарпетна опера*»), позначення типів періодичних видань («*Gold chains for old man magazine*» – «*Золоті ланцюжки для стариганів*», «*Gravity Falls gossip*» – *газета «Плітки Гравіті Фолз»*), магічна зброя та інші магічні предмети (*the Crystal Gem Apple – Кристалеве Яблуко*) та хрематоніми («*Mr. Adequate*» *бар – Батончик «Адекват», «Pitt Cola» – «Плюнь кола»*) [7;8].

Досліджуючи та аналізуючи способи відтворення авторських власних назв у мультсеріалах «Гравіті Фолз» та «Час пригод» українською мовою, ми виокремили такі:

1) Транскрипція (22,5%) тобто письмове відтворення слів і текстів з урахуванням їх вимови засобами певної графічної системи. Більшість власних назв перекладаються саме за допомогою транскрипції. У мультсеріалах за допомогою цього способу здебільшого були відтворені антропоніми. Наприклад:

Mabel – Мейбл, Shmebulock – Шмеб'юлок, Flake Wurly – Флейк Ворлі, Sturly Stempleburgiss – Старлі Стемблеберджіз, Craz – Крез, Grampton St. Rumpferfrabble – Гремттон Ст. Рамптефребл, Creggy G – Крегі Джі [7].

2) Транслітерація (11,6%), тобто заміна знаків, літер (чи їх поєднань), текстів однієї писемності знаками чи літерами іншої, незалежно від їхньої вимови. За допомогою транслітерації переклали багато антропонімів:

Shandra Jimenez – Шандра Хіменез, Glark – Гларк, Blendin Blandin – Блендін Бландін, Ergman – Ергман, Celestabellebethabella – Селестабелабетабела, Ricardio – Рікардіо [8].

3) Калькування (50,3%), тобто точне відтворення іноземного терміна з усіма мовними властивостями [6, с. 23]. Зазвичай, цей спосіб використовують, щоб через власну назву передати певну характеристику людини чи об'єкта. У мультсеріалі такі оніми належали різним

фантастичним істотам, чарівникам, магічним предметам, подіям та географічним об'єктам. Наприклад:

Goblin-Man – Людина-Гоблін, *The Destructor* – Руїнівник, *Bill Cipher* – Білл Шифр, *Power Ring* – Кільце Влади, *The Crystal Eye* – Кришталеве Око, *Magical Armor of Zeldron* – Магічні Обладунки Зелдрона, *the Candy Kingdom* – Королівство Цукерок, *Ocean of Fear* – Океан Страху [8].

4) Контекстуальна заміна (15,6%), тобто лексична трансформація, внаслідок якої перекладним відповідником стає слово або словосполучення, яке не є словниковим відповідником і яке підібране із урахуванням контекстуального значення слова, що перекладається, його контексту вживання та мовленнєвих норм і традицій мови перекладу [2, с. 183]. Наприклад:

Waddles перекладено як *Пухлик* через зовнішній вигляд персонажа, так само як «*Dream boy high*» – «Красунчики». Речення «*You're awfully persistent, Pine Tree*» було перекладене «Ти дуже наполегливий, *Соснова Кепка*» через те, що герой носив кепку з зображеною на ній сосною. А *the Grim Reader* в українському варіанті став *Лісорубом* через свою професію.

У процесі дослідження ми знайшли 200 загальних онімів і виявили такі їх типи: антропоніми (*Dipper* – Дінпер, *Soos* – Суз, *Wendy* – Венді), топоніми (*Oregon* – штат Орегон, *Kentucky* – Кентуккі), астроніми (*The Big Dipper* – Великий Ківш, *Earth* – Земля), хрононіми (*Family Day* – День сім'ї, *Jin Dynasty* – династія Цзінь), ергоніми (*Ford* – Форд, «*Laser Tag*» – «Лазерні Бої»), позначення видів творів мистецтва («*Cash wheel*» – «Колесо Грошей», «*Gossiping housewives*» – «Відчайдушні домогосподарки»), хрематоніми («*No running*» – «Не бігати», *Marco Polo* – «Марко Поло») [7; 8].

На основі результатів аналізу ми склали діаграму (див. Додаток А).

Досліджуючи та аналізуючи способи відтворення загальних власних назв у названих мультсеріалах українською мовою, ми виокремили такі:

1) Транскрипція (47%). У мультсеріалах за допомогою цього способу зазвичай були відтворені антропоніми. Наприклад:

Wendy – Венді, *Steve* – Стів, *Jason* – Джейсон, *Reginald* – Реджінальд, *Charlie* – Чарлі, *Ernie* – Ерні, *John Wilkes Booth* – Джон Вілкс Бут, *Jean-Luc* – Жан-Люк [7].

2) Транслітерація (20,4%). За допомогою цього способу було відтворено чимало антропонімів та топонімів. Наприклад:

Norman – Норман, *Carson* – Карсон, *Rosanna* – Розана, *Gideon* – Гідеон, *Elizabeth* – Елізабет, *Oregon* – штат Орегон, *Kentucky* – Кентуккі [7].

3) Транспозиція (7,2%). Онімів, відтворених за допомогою транспозиції, було знайдено дуже мало. Здебільшого, це були антропоніми.

Наприклад:

Hercules – Геркулес

У мультсеріалі *Hercules* – це персонажів давньогрецької міфології, тому його ім'я було відтворене як *Геркулес*.

Roderick – Родерік

Roderick – король вестготів. Перекладач відтворив його ім'я, використавши зафіксований еквівалент.

4) Калькування (19,3%). У мультсеріалі за допомогою цього способу було відтворено чимало антропонімів. Здебільшого це були прізвиська. Наприклад:

1. *And here we have our latest attraction – the legendary Cheapskate!* – А тут у нас остання сенсація – легендарний Скупердэй!

2. *Don't go, Big Henry, we need you!* – Не йди, Здоровань Генрі, благаю! [7]

Big Henry, *Cheapskate* це прізвиська, які характеризують персонажів, тому перекладач зробив правильний вибір, відтворивши їх в українській мові за допомогою цього способу.

5) Контекстуальна заміна (6,1%). Було знайдено всього декілька прикладів відтворення загальних онімів за допомогою контекстуальної заміни.

1. *Well, I can't argue with dr. Medicine.* – Ну, не поспориш з Айболитом.

2. *You just gotta make your body go like a video game «Puzzle block».* – Тільки треба буде рухатися як фігурка з «Темпісу» [7].

Перекладач вирішив підібрати еквіваленти, які будуть більш знайомі для українських телеглядачів, адже всі ми знаємо лікаря *Айболита* і відеогра *«Тетріс»*.

На основі результатів аналізу ми склали діаграму (див. Додаток В).

Висновки. Отже, розглянувши особливості відтворення онімів при перекладі мультсеріалів, ми можемо зробити висновок, що основними способами відтворення власних назв є транскрипція, транслітерація, калькування та контекстуальна заміна. Для відтворення авторських власних назв перекладачі найчастіше використовують калькування, а для загальних – транскрипцію. Менше труднощів виникає при відтворенні загальних онімів, оскільки є можливість підібрати вже існуючий еквівалент. Способи та прийоми відтворення власних назв обираються в залежності від виду онімів та контексту.

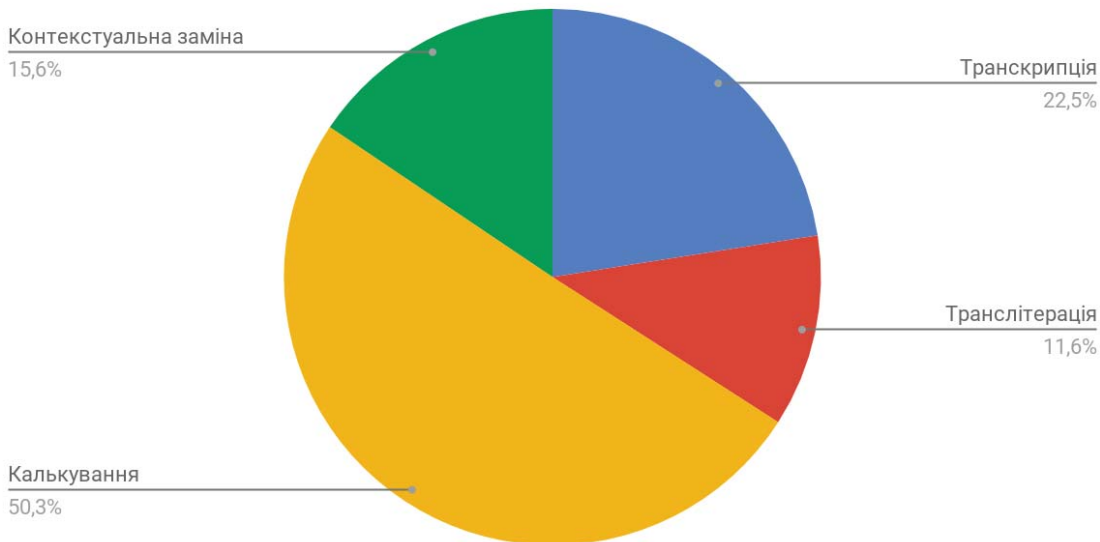
Перекладачі повинні застосовувати різноманітні способи та прийоми для адекватного відтворення онімів. Недостатньо просто добре володіти мовою. Важлива також культурна освіта та врахування різних аспектів при перекладі, щоб не втратити сенс, закладений в слово.

ЛІТЕРАТУРА

1. Беликов С. В. Жанр фэнтези как объект концептуально-семантического исследования, 2008
2. Карабан В. Способи перекладу лексичних одиниць. Вінниця : Нова книга, 2002.
3. 2002.
4. Ковалів Ю. І. Літературознавча енциклопедія : у 2 т. Київ : Академія, 2007. 622 с.
5. Скрипник Л. Г., Дзятківська Н. П. Власні імена людей : слов.-довід. /ред.
6. В. М. Русанівський; НАН України, Ін-т мовознав. ім. О. О. Потебні. 3-тє вид., випр. Київ : Наук. думка, 2005. 334 с.
7. Суперанская О. В. Общая теория имени собственного. Изд. 2-е, испр. Москва : URSS, 2007. 366 с.
8. Alexander Onysko. Berlin ; New York : Walter de Gruyter, 2007. 392 p.
9. <https://userials.pro/408-tayemnici-graviti-folz-sezon-1.html>
10. <https://userials.pro/438-chas-prigod-iz-finom-dzheykom-sezon-1.html>

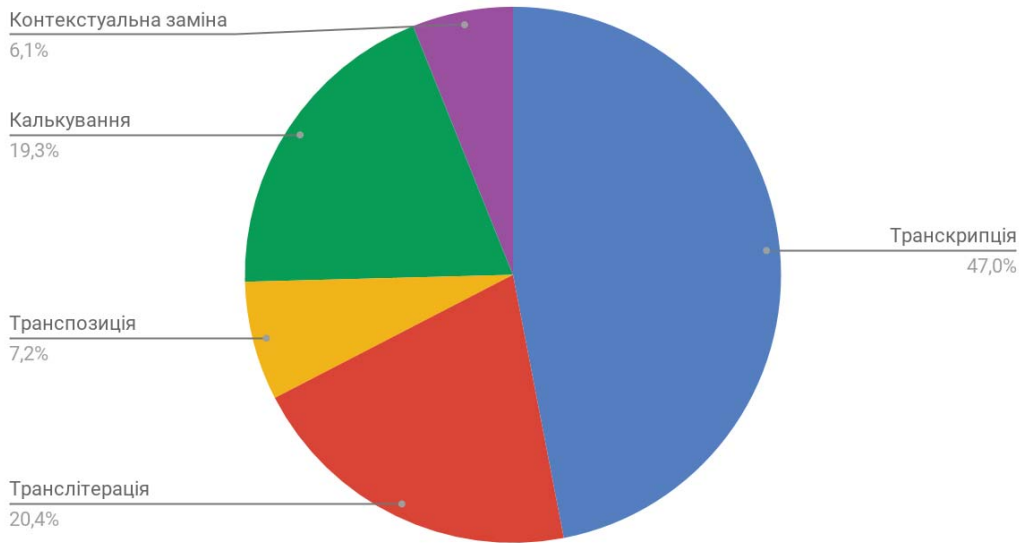
ДОДАТКИ:

Відсоткове відношення способів перекладу індивідуально-авторських онімів



Додаток А

Відсоткове відношення способів перекладу загальних онімів



Додаток В

Мізюк Інна

Науковий керівник – доц. Ярема О.Б.

ІНТЕРНЕТ – МЕМИ ЯК ФЕНОМЕН ВІРТУАЛЬНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

Постановка проблеми. Інтернет-меми – феномен, супутній розвитку і розповсюдженню соціальних мереж, популярний у молоді. Існують інтернет-спільноти, присвячені мемам на певну тематику, і тематичні меми часто виступають як основний контент інтернет-спільноти за інтересам. Меми виконують різні функції в комунікації, в тому числі і функцію інтеграції, об’єднуючи учасників спільноти на основі загального досвіду і знань, поділюваних з допомогою мемів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Різним аспектам вивчення мемів присвячені дослідження багатьох вітчизняних та зарубіжних мовознавців: С. Блекмор, Д. Спербер, Б. Вігінз і Г. Баверс, Д. Рашкофф, Д. Зубрицька, З. Денисюк, О. Чернікова та ін.

Мета статті полягає у визначенні характеристик інтернет-мемів як одиниць віртуальної комунікації.

Виклад основного матеріалу. В сучасному суспільстві все більшу роль починають відігравати нові форми людської комунікації, які переміщуються у мережу Інтернет. В ній представлено велику кількість медійних, креолізованих текстів, які набувають актуальності серед населення, особливо молоді. Спеціальні можливості для породження і функціонування креолізованих текстів пропонує інтернет-комунікація як специфічна форма інформаційно-комунікативного простору.

Специфічним для інтернет-дискурсу засобом досягнення комічного ефекту, активність використання якого зростає впродовж останніх років, можна вважати так звані інтернет-меми.

Погляди на сутність мему можна розділити на дві великі частини: трактування мему як ідеї та розуміння мему як одиниці культурної інформації. До прикладу, А. Лінч визначає меми як ідеї, що розмножуються самостійно та висуває концепцію мемів як активно заразливих ідей [4, с. 2]. Таким чином, меми кількісно збільшуються без сторонньої допомоги або керівництва, і завдяки цьому є подібними до вірусів, такими, що легко переймаються або впливають на людей, не зустрічаючи перешкод.

У широкому сенсі мем розглядається як механізм передачі та зберігання культурної інформації. Основна властивість мема – здатність до реплікації. Цей підхід, закладений ще Р.