

ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ В ЛІТЕРАТУРІ ДЛЯ ДІТЕЙ ТА ЮНАЦТВА (НА МАТЕРІАЛІ ТВОРІВ К. ЛЬЮІСА)

Мета роботи – розкрити особливості передачі власних назв дитячих творів при перекладі українською мовою. Слід зазначити, що до вивчення проблем перекладу художньої літератури, і дитячої зокрема, зверталось чимало дослідників, проте, і на сьогодні окремі аспекти цієї теми залишаються не достатньо дослідженими.

З точки зору перекладу казкові імена можна розподілити на дві групи в залежності від їх функціональних особливостей, що знаходять відображення в зовнішній та внутрішній формі одиниць. До першої групи відносяться нехарактеристичні імена, створені автором за наявною моделлю, які дуже важко відрізнити від справжніх імен. В цій групі власні імена зберігають свою основну функцію, яка зумовлює їх мовну сутність і своєрідність: вони називають предмет думки, співвідносяться з конкретним персонажем чи об'єктом, локалізуючи його в часі та просторі. Імена цієї групи слугують нам своїм звучанням. До другої групи відносяться імена, що поєднують у собі характеристики власної і загальної назви. Характеристичне ім'я – це так звана метафора, що використовується в стилістичних цілях для характеристики персонажа.

Серед характеристичних імен, які мають більш-менш виражену внутрішню форму, відзначаються такі три групи власних назв:

1. ті, що не підлягають перекладу, оскільки їх називна функція переважає над комунікативною;

2. ті, що підлягають перекладу в залежності від контексту, який може «висвітлити» їх зміст;

3. ті, що вимагають такого перекладу чи такої підстановки, при яких можна було б відтворити як називне, так і семантичне значення [1, с. 236].

Матеріалом дослідження стали власні назви, відібрані методом суцільної вибірки з циклу творів К.С. Льюїса «Хроніки Нарнії» та їх український переклад [2].

Для заповнення простору свого фантастичного світу К.С. Льюїс створює імена, що називають ті чи інші об'єкти та створені за допомогою поєднання атрибуту та денотату, де і атрибутом, і денотатом виступають узуальні слова. Для всіх цих випадків перекладацьким рішенням стало використання калькування: *Western Woods* – *Західні Ліси*, *Dragon Island* – *Острів Дракона*, *Island of the Voices* – *Острів голосів*. Що стосується перекладу саме власних назв, вигаданих самим К. С. Льюїсом, то при їх

перекладі переважає спосіб транскодування, наприклад: *Narnia – Нарнія, Cair Paravel – Кер Паравел, Chippingford – Чипінгфорд*.

Як і будь-який інший художній твір, казкові тексти зосереджуються на діях персонажів, що розгортаються в межах певного простору – вигаданого, уявного чи штучного світу, – який справедливо вважається однією з основних рис цього жанру [3, с. 49].

Проведене дослідження дозволило показати, що власні назви виступають в творі як одиниці, які одержують в текстах якісну характеристику і створюють відповідний образ. Саме тому переклад власних назв вже з позиції складових образу як елементів фантастичної художньої картини світу змушує перекладача виходити за рамки семантичного, морфемного чи етимологічного аналізу. Вони мають прихований зміст, часто невираженого характеру, тому завдання перекладача полягає у віднайденні, розтлумачуванні й передачі їх у перекладі якнайближче до оригінального задуму автора.

Література

1. Кизилова В. В. *Дитяча література: стан, проблеми, перспективи. Актуальні проблеми слов'янської філології : Міжвуз. зб. наук. ст. / [відп. ред. В. А. Зарва]. Донецьк : ТОВ "Юго-Восток, Лтд", 2009. Вип. XX: Лінгвістика і літературознавство. С. 236-240.*

2. Льюїс К.С. *Хроніки Нарнії. Остання Битваю Пер.з англ. Дніпропетровськ: Видавництво «Проспект», 2008, 180 с.*

3. *Timmerman J. H. Other Worlds: The Fantasy Genre. Bowling Green : Bowling Green University Popular Press, 1983. 130 p.*

UDC 077:316.77]:004.738.5

*Y. Fedorenko, PhD, Associate Professor
K. Shupik, student, group 202-TN
National University "Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic"*

COMMUNICATION IN METAVERSE: REALITY OR DREAM

The connections between the financial, virtual, and physical worlds have become increasingly linked. The devices we use to manage our lives give us access to almost anything we want at the touch of a button. The crypto ecosystem hasn't escaped this either. NFTs, blockchain games, and crypto payments aren't just limited to crypto geeks anymore. They're now all easily available as part of a developing metaverse.

As it is considered, the Metaverse is a concept of an online, 3D, virtual space connecting users in all aspects of their lives [2]. It would connect multiple platforms, similar to the internet containing different websites accessible through a single browser. The concept was developed in the science-fiction