

Міністерство освіти і науки України
Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу
Інститут гуманітарної підготовки та державного управління
Кафедра філології та перекладу

ДРЕБОТ ЯНА РОМАНІВНА

(прізвище, ім'я, по батькові)

УДК 811.111

(індекс)

МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

«Наукова фантастика у літературознавчому та перекладознавчому аспектах (на прикладі роману Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися»)»

(назва роботи)

«Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська»

(назва освітньої програми)

035 «Філологія»

(шифр і назва спеціальності)

Яна ДРЕБОТ

(підпис ім'я та прізвище здобувача освітнього ступеня)

Науковий керівник **Наталія РОМАНЕНКО** канд. філол. н., доцент

(прізвище, ім'я, науковий ступінь, вчене звання)

Допущено до захисту
Завідувач кафедри

Канд. філол. н., доцент

(підпис) (дата)

Мар'яна ШТОГРИН

(ім'я та прізвище)

Рецензент

Канд. філол. н., доцент

(підпис) (дата)

Оксана ГОРДІЙ

(ім'я та прізвище)

Робота містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

Івано-Франківськ – 2025

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів магістерської роботи	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Вибір теми магістерської роботи та обґрунтування її актуальності	до 10.10.2024	Виконано
2	Визначення об'єкта, предмета, мети, завдань та методів дослідження	до 10.11.2024	Виконано
3	Складання попереднього плану магістерської роботи	до 10.12.2024	Виконано
4	Пошук і відбір літератури до теми магістерської роботи, складання списку використаних джерел	10.12.2024 – 30.09.2025	Виконано
5	Аналітико-синтетичне опрацювання літератури до теми роботи	20.02.2025 01.11.2025	Виконано
6	Написання тексту магістерської роботи відповідно до її структури:	16.10.2025 – 04.12.25	Виконано
	6.1 I розділ	16.10.25 – 06.12.25	Виконано
	6.2 II розділ	25.10.25 – 04.11.25	Виконано
	6.3 III розділ	05.11.25 – 15.11.25	Виконано
7	Написання вступу до теми магістерського дослідження	16.11.2025 – 22.11.2025	Виконано
8	Підготовка графічних матеріалів чи іншого унаочнення	23.11.2025 – 24.11.2025	Виконано
9	Формулювання висновків (за потреби до кожного із розділів дослідження)	25.11.2025 – 27.11. 2025	Виконано
10	Оформлення кінцевого списку використаних джерел та додатків	28.11.2025 – – 30.11.2025	Виконано
11	Оформлення та попередній захист магістерської роботи	01.12.2025 – 04.12.2025	Виконано
12	Внесення коректив та кінцеве редагування магістерської роботи	05.12.2025 – 07.12.2025	Виконано
13	Реєстрація магістерської роботи на кафедрі	08.12.2025 – 10.12.2025	Виконано
14	Захист магістерської роботи	17.12.2025 18.12.2025	Виконано

Студент

Яна ДРЕБОТ

Керівник роботи

Наталія РОМАНЕНКО

АНОТАЦІЯ

Дребот Я. Р. Наукова фантастика у літературознавчому та перекладознавчому аспектах (на прикладі роману Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися»), 2025. 118 с.

Магістерська робота на здобуття освітнього ступеня магістра з філології за освітньо-професійною програмою «Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська» спеціальності 035 Філологія. Івано-Франківський національний технічний університет нафти і газу. Івано-Франківськ, 2025.

У дипломній роботі розглянуто наукову фантастику у літературознавчому та перекладознавчому аспектах. У першій частині описано наукову фантастику як жанр художньої літератури. Охарактеризовано термінологію як інструмент імітування науковості у художньому творі. Описано інтертекстуальні елементи та культурні референції як складові художнього світу. Узагальнено стратегії перекладу термінологічних одиниць та інтертекстуальних елементів художнього тексту. У другій частині проаналізовано структуру та елементи змістової організації роману «Першому гравцеві приготуватися», здійснено літературознавчий та компаративний аналіз. Проведено лінгвостилістичний аналіз художньо-мовленнєвої організації роману. Досліджено особливості структури термінології у фантастичному творі та способи їх перекладу. Описано культурні референції та алюзії у романі, проаналізовано способи їх перекладу. У третій частині охарактеризовано лекцію і практичне заняття як інструменти систематизації та автоматизації знань.

Ключові слова: наукова фантастика, термінологія, інтертекстуальність, культурні референції, алюзії, способи перекладу.

ABSTRACT

Drebot Ya. Science fiction in literary studies and translation studies (based on the example of E. Cline’s novel “Ready Player One”), 2025. 118 p.

Master’s thesis for the degree of Master of Philology in the educational and professional programme “Germanic Languages and Literatures (including translation), first language – English” in the speciality 035 Philology. Ivano-Frankivsk National Technical University of Oil and Gas. Ivano-Frankivsk, 2025.

The thesis examines science fiction from the perspectives of literary studies and translation studies. The first part describes science fiction as a genre of fiction. Terminology is characterised as a tool for imitating scientificity in a work of fiction. Intertextual elements and cultural references are described as components of the artistic world. Strategies for translating terminological units and intertextual elements of a literary text are summarised. The second part analyses the structure and elements of the content organisation of the novel “Ready Player One” and provides a literary and comparative analysis. A linguistic and stylistic analysis of the artistic and linguistic organisation of the novel is carried out. The peculiarities of the structure of terminology in a fantasy work and the methods of their translation are investigated. Cultural references and allusions in the novel are described, and the methods of their translation are analysed. The third part describes lectures and practical classes as tools for systematising and automating knowledge.

Keywords: science fiction, terminology, intertextuality, cultural references, allusions, translation methods.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ I ЖАНР НАУКОВОЇ ФАНТАСТИКИ ЯК ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧА ТА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧА ПРОБЛЕМА	11
1.1 Наукова фантастика як жанр художньої літератури: суть, генезис, визначні риси, класифікації.....	11
1.2 Термінологія як інструмент імітування науковості у художньому творі	17
1.3 Інтертекстуальні елементи та культурні референції як складові художнього світу	23
1.4 Стратегії перекладу термінологічних одиниць та інтертекстуальних елементів художнього тексту.....	27
РОЗДІЛ II ФАНТАСТИЧНИЙ ТВІР КРІЗЬ ПРИЗМУ ІДЕЇ ПЕРЕКЛАДУ ЯК ЛІТЕРАТУРНОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ	34
2.1 Структура та елементи змістової організації роману «Першому гравцеві приготуватися»: літературознавчий та компаративний аналіз	34
2.2 Зовнішня форма художнього твору: лінгвостилістичний аналіз художньо-мовленнєвої організації роману.....	41
2.3 Особливості структури термінології у фантастичному творі та способи їх перекладу	47
2.4 Культурні референції та алюзії у романі Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися» та способи їх перекладу.....	56
РОЗДІЛ III НАУКОВА ФАНТАСТИКА В КОНТЕКСТІ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ЛІТЕРАТУРИ ТА ПЕРЕКЛАДУ	62
3.1 Лекція про наукову фантастику як інструмент систематизації знань з літературознавства і перекладознавства.....	62
3.2 Практичне заняття як метод автоматизації практичних навичок у галузі перекладу термінології художнього твору	69
3.3 Основні положення дослідження німецькою мовою	73
ВИСНОВКИ	79
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	84
ДОДАТКИ	92

ВСТУП

Актуальність дослідження. Дослідження наукової фантастики у літературознавчому та перекладознавчому аспектах – одне з актуальних завдань сучасного мовознавства. У новітній літературі наукова фантастика посідає чільне місце, оскільки вона функціонує не тільки як жанр літератури, а й як особливий експеримент, що моделює можливі майбутні події, винаходи, окреслює гострі соціальні, психологічні, технологічні проблеми. Наукова фантастика посідає значне місце у сучасному літературознавстві, оскільки у ній поєднана художня уява з науковим мисленням, що відкриває нові можливості для художньої творчості. Окрім того, наукова фантастика є одним з найцінніших жанрів для інтертекстуальних досліджень, оскільки цей жанр часто ґрунтується на мистецькому діалозі з науковими та художніми ідеями, що вже існують в культурному просторі. З погляду перекладу, наукова фантастика є особливим джерелом функціонування термінів, що уможлиблює дослідження їх структури, сфер застосування та способів перекладу. Наукова фантастика є важливою для досліджень, оскільки об'єднує літературознавчий, мовознавчий та інтертекстуальний аспекти, створюючи унікальний простір для художнього експерименту та культурного діалогу. У ній не тільки змальовано альтернативну реальність, новітні технології, а й утворюються нові мовні форми, які є цінним матеріалом для наукових досліджень. Особливості наукової фантастики і перекладу досліджували такі науковці як Г. Колесник, Н. Вільховченко, Л. Поліщук, Т. Пушкар, Н. Савицька, Г. Чумак. Проте дослідження наукової фантастики у літературознавчому та перекладознавчому аспектах на прикладі роману Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися» ще не було предметом дослідження, тому розвідки у цьому напрямку є актуальними.

Мета дослідження – розглянути особливості наукової фантастики як літературного жанру та виявити способи перекладу окремих складових

формального рівня фантастичного твору (термінології, інтертекстуальних елементів). Поставлена мета передбачає розв'язання таких **завдань**:

- 1) описати особливості наукової фантастики як жанру літератури;
- 2) охарактеризувати термін, його характеристики та структурні особливості;
- 3) встановити особливості інтертекстуальності та засобів її вираження;
- 4) описати способи перекладу термінів та засобів інтертекстуальності;
- 5) дослідити структуру та елементи змістової організації роману Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися»;
- 6) здійснити лінгвостилістичний аналіз твору;
- 7) здійснити суцільну вибірку термінологічних одиниць, власних назв та інтертекстуальних елементів;
- 8) дослідити особливості структури та перекладу термінів у жанрі наукової фантастики;
- 9) дослідити культурні референції та алюзії у романі з точки зору літературознавства та перекладу.

Об'єкт дослідження – наукова фантастика як літературний жанр.

Предмет дослідження – змістовий та художньо-мовленнєвий рівні наукової фантастики та способи відтворення термінологічних одиниць та інтертекстуальних елементів.

Матеріалом дослідження слугував роман Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися» (в оригіналі Ernest Cline “Ready Player One”) та український переклад книги, здійснений Зоряною Крижанович та Юрієм Нікітюком.

Методи дослідження: метод літературознавчого аналізу (для опису роману з позиції літературознавства); метод компаративного аналізу (для виявлення алюзій); метод суцільної вибірки (для формування бази термінологічних та інтертекстуальних одиниць); метод лінгвістичного

аналізу (для визначення структури термінів); метод синтезу та аналізу (для укладання висновків), описовий метод (для опису досліджуваних одиниць), порівняльний метод (для зіставлення тексту-оригіналу та перекладу).

Практична значущість роботи полягає у можливості використання результатів дослідження для навчання студентів-філологів.

Апробація. Ключові аспекти магістерської роботи були висвітлені у межах роботи Всеукраїнської онлайн-конференції «Міжкультурна комунікація в мультимодальному середовищі» (Івано-Франківськ, 2025). За результатами конференції було опубліковано тези – Романенко Н., Дребот Я. Структурно-семантичні особливості термінології у науково-фантастичній літературі США. Міжкультурна комунікація в мультимодальному середовищі: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції. Івано-Франківськ : ІФНТУНГ, 2025. С. 102–104. URL: https://drive.google.com/drive/folders/17LdkzTuL6lBwAQ8P_8s0gbRPoJAtarQE?usp=sharing

Окрім того, перекладознавчий аспект дослідження був продемонстрований у тезах – Yanyshyn O., Drebot Ya. Linguistic and cultural adaptation in science fiction translation: a case study of E. Cline’s “Ready Player One”. *Scientific achievements of contemporary society*. Proceedings of 12th International scientific and practical conference. Cognum Publishing House. London, United Kingdom. 2025. Pp. 299–301. URL: <https://sci-conf.com.ua/xii-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-scientific-achievements-of-contemporary-society-27-29-06-2025-london-velikobritaniya-arhiv/>

Структура та обсяг роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

У першому розділі (теоретичному) розглядається наукова фантастика як жанр літератури, визначаються підходи до трактування поняття

«термін» та «інтертекстуальність», описуються способи перекладу термінологічних та інтертекстуальних одиниць.

У другому розділі (практичному) аналізується роман «Першому гравцеві приготуватися» з погляду літературознавства та компаративістики, здійснюється лінгвістичний аналіз художньо-мовленнєвої організації роману, характеризуються терміни, культурні референції та алюзії у романі, досліджується їхній переклад.

Третій розділ (методологічний) зосереджений на описі лекції та практичного заняття як невід’ємних форм організації навчання, описується структура розроблених матеріалів за темою магістерської роботи.

Загальні висновки містять головні результати дослідження.

Загальний обсяг магістерської роботи становить 118 сторінок, з них 73 сторінки основного тексту. Список використаних джерел налічує 64 найменування (з них 13 іноземною мовою).

РОЗДІЛ I

ЖАНР НАУКОВОЇ ФАНТАСТИКИ ЯК ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧА ТА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧА ПРОБЛЕМА

1.1 Наукова фантастика як жанр художньої літератури: суть, генезис, визначні риси, класифікації

Серед сучасного суспільства наукова фантастика є одним із найпопулярніших жанрів, що відіграє у ньому важливу роль. М. Мовчан у своїй праці підкреслює, що нині не існує усталеного визначення жанру наукової фантастики. Водночас дослідники переважно спираються на низку ключових характеристик цього жанру. Зокрема, наукову фантастику розглядають як різновид художньої літератури, у якому поєднуються науковий і художній плани, а головним завданням є творче відтворення уявного світу так, ніби він має реальне підґрунтя. Наукова фантастика ґрунтується на чотирьох основних ознаках: фантастичності, науковому підході, зв'язку із сучасністю та спрямуванні в майбутнє [28, с. 75].

Широкий діапазон дефініцій зумовлений складністю наукової фантастики і багатоманітністю підходів до її вивчення. Наукова фантастика є галуззю літератури, яка підлягає всім загально-літературним законам і вимогам, розглядає загальні літературні проблеми (як от: людина і світ, людина і суспільство та ін), але характеризується специфічним літературним прийомом – введенням елемента незвичайного [20, с. 363].

Оксфордський словник наводить наступне визначення: «Фантастична література, заснована на гіпотетичних наукових відкриттях або вражаючих змінах навколишнього середовища, дії якої часто відбуваються в майбутньому або на інших планетах і пов'язана з подорожами в просторі або часі» [62]. Аналізуючи це визначення розуміємо, що наукова фантастика – це література, що зображує фантастичні елементи і протиставляється жанрам літератури, які описують реальність. У той час як письменник, який пише про реальні події має

зосередитися на точності передачі світу та людини у ньому, автор наукової фантастики може використовувати свою уяву, щоб вигадати істоти, речі чи явища, які не існують насправді. Ці зміни можуть стосуватися подорожей у часі або просторі, як зазначено у визначенні, проте можуть стосуватися і створення нових технологій.

Енциклопедія Britannica трактує наукову фантастику як жанр художньої літератури, який переважно присвячений впливу реальної або уявної науки на суспільство або окремих осіб [61].

Використання елементів фантастики супроводжує людей з давніх часів, проте як літературний жанр наукова фантастика є відносно новим феноменом літератури. Жанр наукової фантастики заснований французьким письменником та автором Ж. Верном та виник у другій половині XIX століття. Саме наукова фантастика стала важливим інструментом для відкриття людству нової реальності науково-технічної революції; вона готує читача до неминучих змін у технічному прогресі, які можуть стати як полегшенням, так і складним викликом у майбутньому. Розквіт жанру наукової фантастики припадає на 50-60 роки XX століття та пов'язаний з такими англомовними авторами, як Айзек Азімов, Артур Кларк, Рей Бредбері та Роберт Хайнлайн, які у своїх творах популяризували науку та зображали майбутнє людства [28, с.75].

В українській літературі, – зазначає Н. Савицька, – зародження наукової фантастики відбулося в 20-х роках XX століття. Цю подію пов'язують з появою роману В. Винниченка «Сонячна машина», проте початком жанру слід вважати трилогію Ю. Смолича «Прекрасні катастрофи» [40, с. 290].

Сам термін «наукова фантастика» був популяризований у 1920-х роках одним із головних прихильників цього жанру, американським видавцем Гюго Гернсбеком, який заснував перший журнал повністю присвячений науковій фантастиці. В честь нього навіть названа премія, яка

щорічно з 1953 року присуджується найкращим письменникам, редакторам, ілюстраторам та фільмам у жанрі наукової фантастики [61].

Однією з найважливіших соціальних тем, які піднімаються у науковій фантастиці є роль техніки у сучасному житті людини. Бачення ролі технологій для суспільства суттєво відрізняється. Певні науковці підтримують ідею технооптимізму, в той час як інші є прибічниками технопесимізму. Є. Шкуров зазначає, що письменники-фантасти по-різному зображають розвиток технологій у майбутньому та їх вплив на повсякденне життя. Загалом, домінантною є думка, що науково-технічний прогрес стане вирішенням соціальних проблем [50, с. 342].

У своїй праці Н. Вільховченко та Г. Колесник описують особливості наукової фантастики. Однією з них є внутрішньожанрова неоднорідність, тобто, існування різних підвидів наукової фантастики, залежно від критеріїв поділу. За способом викладу подій виокремлюють сатиричну та гумористичну фантастику, яку називають дуже технізованою; гуманітарну фантастику, яка порушує гострі моральні проблеми майбутнього; пригодницьку та фантастику-попередження, де мовиться про наслідки діяльності людства. За темою наукову фантастику поділяють на космічну наукову фантастику, екологічну, історичну, фантастику про інші світи, подорожі у часі тощо. Науковці зазначають, що особливістю будь-якого виду наукової фантастики є те, що у ній утворено власну «фантастичну реальність», тобто, модель світу, для якої основою є образ фантастичного світу, створений автором. Сам фантастичний світ – це замкнута система просторово-часових та персонажних параметрів, яка має встановлені автором межі. Фантастичному світу властиві такі характеристики як фіксованість, завершеність, довільність та повна залежність від уяви автора. Фантастичний світ є замкненою системою, яка працює за власними чіткими законами. Образи у фантастичному світі формуються поступово, накопичуючи і збираючи окремі елементи впродовж розвитку сюжетної лінії [12, с. 46].

Науково-фантастична література зазвичай має певні складові. Основою наукової фантастики слугує фантастична ідея, яка може містити такі елементи як науковий винахід або відкриття; вигаданий осередок подій; уявну соціально-політичну систему; істоту чи об'єкт із незвичайними властивостями; незвичайну ситуацію, пов'язану з наукою або технікою. До базових елементів наукової фантастики належить головний герой та героїня, персонаж-антагоніст, другорядні персонажі, час, у який розгортаються події, місце, специфічний одяг, засоби пересування та зброя [36, с. 66].

Своєрідність цього жанру полягає в поєднанні двох, на перший погляд, несумісних складників – наукового та фантастичного, що реалізуються в межах художнього твору. Саме ця подвійність зумовлює внутрішню побудову науково-фантастичного тексту. У ньому паралельно функціонують логіко-інформативний та емоційно-експресивний типи текстової організації. Хоча такий текст має виразне художнє спрямування, він водночас включає окремі елементи наукового стилю, зокрема використання спеціалізованої термінології для пояснення теоретичних положень, опису технічних об'єктів або природного середовища. Художня природа наукової фантастики забезпечує можливість органічно поєднати наукову обґрунтованість із вигаданістю [11, с. 262].

Наукова фантастика має певні характерні ознаки. До них належить фантастичність, художність і художня імітація науковості. Однією з основних ознак наукової фантастики є художність, адже це жанр художнього тексту, завданням якого є сформувати фантастичний світ. Оскільки науково-фантастичні тексти мають виконувати естетичну функцію, то їм притаманні емотивність та образність. Ще однією ознакою є антропоцентричність, тобто спрямованість на людину. Художня імітація науковості є також основною характеристикою науково-фантастичних текстів. Автори таких творів обов'язково враховують наукові факти, адже у їхніх працях відтворено їхнє наукове світосприйняття. І важливими для

художньої імітації є аргументованість та гіпотетичність. Ідеї у науково-фантастичному тексті мають бути логічними, аргументованими, послідовними та базуватись на певному науковому підґрунті. Фантастичність розуміється як особливе сприйняття дивовижних подій. Ця ознака стає джерелом спеціальної лексики, вигаданої автором [12, с. 46].

У своїй роботі Я. Романенко зазначає, що існують такі піджанри наукової фантастики:

1. Класична або тверда наукова фантастика. Такий піджанр наукової фантастики звертає серйозну увагу на деталі у точних науках, наприклад, таких як хімія чи фізика.

2. Соціальна наукова фантастика. Твори цього піджанру базуються на соціальних науках, до прикладу, економіка, психологія, соціологія, політичні науки та антропологія. У таких творах людина та соціум стають основними об'єктами вивчення.

3. Кіберпанк. Сюжет цього піджанру відбувається зазвичай у недалекому майбутньому та здебільшого зосереджується на розвитку інформаційних технологій. Кіберпанк зображає майбутнє з високими технологіями, проте низьким рівнем життя.

4. Бойова наукова фантастика. У цьому виді автори найчастіше зосереджують увагу на конфлікті міжпланетних збройних сил.

5. Космічна опера. Сюжет найчастіше побудований на космічних пригодах, також може описувати конфлікт між героями з надлюдськими можливостями.

6. Альтернативна історія. Поділяється на чисту альтернативну історію (певна подія з минулого змінила рух історії та створила альтернативну реальність), псевдо альтернативну історію (якщо зміна відбулась через переміщення у часі осіб) та криптоісторія (жанр, заснований на припущенні, що реальна історія людства відрізняється від відомої, тобто вона була прихована або сфальсифікована) [39, с. 142].

Наукова фантастика значно впливає на технологічні інновації та наукові дослідження. У своїй роботі наукова дослідниця з Торонто Ліа Заїді зазначає, що Жюль Верн, як засновник жанру наукової фантастики, надихнув американський флот на створення перших підводних човнів та сучасних вертольотів. Саме англійський письменник-фантаст Артур Кларк у 1945 році вперше запропонував використовувати супутники для глобального зв'язку. Таким чином, багато винаходів мають коріння в науковій фантастиці і це демонструє, що наукова фантастика та наукові факти, тобто наукові та технологічні інновації, політика, суспільні знання, інвестиції – це не окремі реальності, а дві переплетені та взаємопов'язані сфери [57, с. 10].

Здатність передбачати майбутнє впливає і на популярність наукової фантастики, адже такі автори, як Герберт Джордж Веллс і Жуль Верн, описували технології та соціальні реалії задовго до їх появи. Веллс передбачив комп'ютери, телебачення, автомагістралі, танки, повітряні бомбардування та навіть атомну бомбу, і його ідеї вплинули на учених, сприяючи зародженню рухів за контроль над озброєннями. Верн у своїх творах, включно з «Парижем двадцятого століття», описував скляні хмарочоси, бензинові автомобілі, глобальні комунікації, калькулятори та електронну музику в часи, коли навіть електричної лампочки ще не існувало, попереджаючи водночас про небезпеку технологічного комерціалізму. Їхні прогнози, часто висміяні сучасниками, виявилися дивовижно точними та сформували наше розуміння того, як наукова фантастика може впливати на реальний розвиток технологій і суспільства [60, с. 35].

Наукова фантастика не лише змушує нас осмислювати майбутнє, а й переживати його емоційно. Спираючись на сучасну науку, технології та філософію, вона створює простір, у якому народжуються й змагаються ідеї про те, яким може бути завтрашній світ. Автори наукової фантастики вибудовують образи еволюції людини, життя та всесвіту як єдиного

цілого, і ці бачення постійно змінюються та розширюються. У підсумку наукову фантастику можна розглядати як динамічну міфологію майбутнього, що окреслює можливі шляхи розвитку, водночас еволюціонуючи разом із ними [63, с. 20].

Отже, наукова фантастика важко піддається простому визначенню. Проте, можемо стверджувати, що наукова фантастика є жанром художньої літератури, що поєднує два плани: науковий та художній. Науково-фантастична література має певні складові та характеристики. Також поділяється на такі піджанри, як класична наукова фантастика, соціальна, кіберпанк, бойова наукова фантастика, космічна опера та альтернативна історія.

1.2 Термінологія як інструмент імітування науковості у художньому творі

Термінознавство як окрема наукова галузь сформувалося у 30-х роках ХХ століття на перетині лінгвістики, філософії, логіки, інформатики, психології та інших дисциплін. Центральним поняттям цієї науки є термін. Водночас важливими для термінознавства виступають також поняття термінологія та терміносистема. Термінологію розуміють як сукупність термінів, що належать певній сфері науки, техніки чи мистецтва. Терміносистема ж є більш структурованою та впорядкованою формою термінології: у ній терміни пов'язані між собою мовними й логічними відношеннями, утворюючи цілісну систему, яка відтворює систему понять конкретної галузі. Терміносистема виникає тоді, коли певна сфера знань або діяльності досягає такого рівня розвитку, що має власну теоретичну базу, фундаментальні поняття та зв'язки між ними. Основна різниця між терміносистемою та термінологією полягає в тому, що для відображення чіткої наукової теорії терміносистема складається зі спеціально добірних, а інколи й штучно створених або запозичених термінів [30, с. 73].

Тобто, термінознавство – це наукова дисципліна, яка вивчає терміни, термінології та терміносистеми, особливості їх створення та функціонування.

У кожній галузі та сфері є власна система термінів, і у кожній мові є безліч термінологій та терміносистем. Термін може набувати нове значення залежно від конкретної ситуації.

Існує багато визначень поняття «термін». В. Карабан визначає термін як мовний знак, який репрезентує поняття спеціальної, професійної галузі науки або техніки та становить суттєву складову науково-технічних текстів. Він зауважує, що терміни є складними для перекладу, оскільки є неоднозначними, у випадку термінів-неологізмів можуть не мати усталеного відповідника, а також є варіативними, тобто існують різні терміни в британському, американському, канадському та інших варіантах англійської мови, які позначають одне і те ж явище, процес або об'єкт [17, с. 315].

В. Даниленко трактує термін як лексичну одиницю або словосполучення, що функціонує у фаховій сфері й позначає спеціальне поняття. На думку Ю. Стежка, більшість лінгвістів погоджуються, що термін – це слово, яке використовується для називання певного поняття в конкретній галузі людської діяльності [44, с. 9].

За спостереженням Л. Симоненко, у широкому значенні терміном вважають слово чи словосполучення, яке позначає поняття, характерне для певної наукової, технічної або іншої професійної сфери. Термін надзвичайно важливий для вербалізації технічних та наукових здобутків людства. Науковиця стверджує, що головними ознаками терміна є системність, тенденція до однозначності в межах термінополя, наявність дефініції. До властивостей терміна належить те, що він виконує номінативну функцію, а також при цьому забезпечує зв'язок слова-терміна й поняття. Термін має бути інформативним, відносно однозначним, точним та експресивно нейтральним [42, с. 35].

Термін – це лінійна структура зі значенням, яка називає конкретну або абстрактну реальність у певній спеціальній галузі. На відміну від звичайних слів, більшість термінів складні, синтаксично прозорі та мають високоспеціалізоване значення, яке потребує експертних знань. У спеціалізованих текстах терміни відіграють динамічну роль: їхня лінійна структура сприяє когезії тексту (зв'язність), а змістовне навантаження забезпечує його когерентність (логічність). Через цю роль терміни можуть проявляти змінність як у значенні, так і в структурі, що може призводити до полісемії та утворення різних форм одного терміну [55, с. 109].

С. Радецька зазначає, що існують такі характеристики терміна:

- термін має бути однозначний в межах однієї терміносистеми;
- терміє є систематичний;
- термін має свою чітку дефініцію;
- термін є незалежним від контексту;
- термін має бути точним;
- термін має бути коротким;
- термін є експресивно нейтральним;
- у терміна не має бути синонімів чи омонімів;
- термін має бути милозвучним та відповідати правилам і

нормам певної мови [38, с. 210].

Ю. Стежко зазначає, що за морфологічною структурою терміни діляться на:

- прості (складаються з одного слова);
- складні (складаються з двох основ і здебільшого пишуться з дефісом);
- терміни-словосполучення (складаються з декількох компонентів) [44, с. 9].

У свою чергу, усі складні терміни та терміни-словосполучення за кількістю компонентів поділяються на:

- 1) однокомпонентні;
- 2) двокомпонентні: здебільшого прикметник + іменник;
- 3) трикомпонентні або полікомпонентні: іменник + іменник + іменник; прислівник + іменник + ... + іменник; прикметник + іменник + ... + іменник [7, с. 26].

Знаходимо і більш повну класифікацію термінів. Згідно з нею терміни діляться на:

- терміни-кореневі слова, які включають корінну непохідну лексику та запозичену непохідну лексику;
- похідну лексику, тобто терміни, які утворились афіксальним способом;
- терміни складні слова;
- терміни-словосполучення;
- терміни-абревіатури;
- літературні умовні позначення;
- символи (до прикладу математичні або хімічні);
- номенклатура [51, с. 238].

У межах термінологічної лексики виділяють кілька типів термінів, які відрізняються сферою використання та характером позначуваних явищ. До загальнонаукових належать ті терміни, що функціонують у різних галузях знань і є характерними для наукового стилю в цілому. Окремо розглядають вузькоспеціальні терміни, закріплені за конкретними науковими дисциплінами, видами виробництва чи технічними напрямками. Крім того, існують міжгалузеві терміни – одиниці, що вживаються одразу в кількох сферах діяльності [34, с. 71].

Терміни можуть утворюватися в будь-якій мові трьома основними способами, такими як використання вже наявних внутрішніх ресурсів певної мови, вигадкування нових штучних слів або ж за допомогою прямого запозичення терміноелемента.

Запозиченнями називають слова чи терміни, які переходять в іншу мову, зберігаючи своє первинне значення. Іншим способом поповнення лексики є лексико-семантичний, коли одне слово отримує нові значення залежно від його функції та частини мови в конкретному контексті. Наприклад: *to recycle* – «повторно використовувати» тоді як *a recycle* означає «процес вторинної обробки»; *transfer* – «перемикання, переміщення», а *to transfer* – «переносити, переміщати». Морфологічний спосіб передбачає творення нових лексичних одиниць за допомогою афіксів, тобто шляхом додавання префіксів або суфіксів [15, с.133].

Терміни зазвичай пов'язані з певною галуззю науки. Проте через швидке поширення науково-технічних ідей, можемо бачити процес «детермінізації», тобто певні науково-технічні терміни розпочинають функціонування за межами галузей, яких вони стосуються і через певний час розвивають нові значення. Більшість термінологічних одиниць циркулюють тільки в науковому просторі, тому іноді один і той самий термін може мати різне значення у різних терміносистемах. У створенні нових термінів найбільше задіяна сфера науки та техніки [43, с. 146].

Щодо термінів існують певні дискусії. Однією з них є частиномовна репрезентація термінів. Поширеною є думка, що всі різновиди понять позначають тільки іменники або іменні словосполучення. Проте Ю. Стежко стверджує, що набір понять у термінології позначає назви не тільки понять, а й процесів, властивостей, тобто для відображення таких понять іменників не достатньо, тому залучаються також інші граматичні одиниці, такі як дієслова, прикметники, дієприкметники, досить рідко прислівники [44, с. 8].

Л. Сливка пропонує класифікацію термінів з урахуванням складності їх розуміння та перекладу. Виділяються три основні групи:

- терміни, що відображають реалії конкретних країн;
- терміни, що позначають реалії інших країн, але мають усталені термінологічні відповідники в українській мові;

– терміни, що стосуються реалій інших країн і не мають загальноприйнятих українських відповідників [43, с. 148].

Особливу категорію термінів становлять інтернаціоналізми. У сучасній науці та мові спостерігається тенденція до уніфікації значень термінів. Англійська мова виступає основним засобом інтернаціоналізації наукової сфери. Завдяки міжнародній співпраці наукова лексика поповнилася інтернаціоналізмами – найпоширенішою групою термінів, які мають певну специфіку перекладу. Інтернаціоналізми – це елементи наукової літератури, що позначають поняття міжнародного характеру та зустрічаються у багатьох мовах, зберігають при цьому близьке або тотожне значення, а також спільну фонетико-морфологічну будову. Значне зростання кількості таких одиниць зумовлене розвитком комп'ютерних технологій [44, с. 11].

Терміни також виконують певні функції. Однією з головних функцій термінів є номінативна. Її мета позначати та розрізняти поняття, визначаючи терміни через рід та вид. За допомогою цієї функції формується термінологічна система. Другою функцією термінів є інформативна. Вона визначає важливі характеристики об'єктів, пояснює явища та процеси, сприяючи обізнаності читача. Третя функція – репрезентативна. Це означає, що терміни представляють знання, важливі для певної галузі. Евристична функція полягає у сприянні отриманню нових знань про невідоме, фіксує результати пізнавального процесу. Ознаками інтелектуальної функції є звернення до інтелекту читача та забезпечення зв'язку між уже відомими результатами досліджень та новітніми відкриттями, сприяння інтеграції наукових знань [64, с. 161].

Отже, термін – це слово (словосполучення), яке точно позначає спеціальне поняття певної галузі науки. Термін має конкретне, однозначне значення в межах своєї галузі. Термін має бути системний, стилістично нейтральний, точний і лаконічний. Термін виконує номінативну, інформативну, репрезентативну та інтелектуальну функцію.

1.3 Інтертекстуальні елементи та культурні референції як складові художнього світу

Художній світ (або внутрішній світ художнього твору) – це уявна реальність, створена письменником і зафіксована у тексті. Це вибудована автором образна картина, естетично-духовна за своєю природою. Художній світ твору організований як цілісна система, структуротворчими чинниками для якої є часопростір (хронотоп), композиція, сюжет, система образів, предметність (конкретні матеріальні елементи, які наповнюють простір (речі, предмети), засоби увиразнення увиразнення, інтертекстуальні елементи.

Т. Єщенко зазначає, що інтертекстуальність є текстовою категорією, яка полягає у властивості словесного витвору відтворювати чуже мовлення у формі алюзій, цитувань, ремінісценцій тощо [26, с. 249]. М. Ткачук описує інтертекстуальність як звернення до типових образів, сюжетних мотивів, характерних для творів попередників. Інтертекстуальність – це перегук твору з мистецькими формами, літературною традицією, жанровими умовностями, і відбувається коли автор демонстративно відтворює, наслідує, перетворює чи руйнує усталені поетичні норми [14, с. 32].

Інтертекстуальність – це літературне явище, яке пов'язує один текст з іншим за допомогою цитат, натяків, образів, стилів чи сюжетів. Інтертекстуальні зв'язки надають тексту додаткових шарів значень, які стають зрозумілими при розумінні першоджерел. Інтертекстуальність допомагає поглибити зміст твору, створити додаткові асоціації, показати захоплення автора іншими видами мистецтва. Автор завжди знаходиться серед чужих текстів, які він сприймає або усвідомлено, або мимоволі, що впливає на використання інтертекстуальності [37, с. 263].

Існують різні класифікації різних типів взаємодії текстів. Однією з них є п'ятичленна класифікація різних типів взаємодії текстів:

- 1) інтертекстуальність як присутність в одному тексті двох або більше текстів (у формі алюзії, цитати, плагіату, парафразу);
- 2) паратекстуальність як відношення тексту до своєї назви, післямови або епіграфу;
- 3) метатекстуальність як коментуюче або критичне посилання на передтексти;
- 4) гіпертекстуальність як парадіювання одним текстом іншого;
- 5) архітекстуальність як жанровий зв'язок текстів [41, с. 134].

І. Гринишина та Т. Марченко зазначають, що розуміння інтертекстуальності як прямого вживання тексту в тексті передбачає вживання гри цитат, алюзій, може допускатися навіть плагіат. Другий тип інтертекстуальності пропонують називати «паратекстуальністю». Сюди входить коментар до певного тексту, авторські післямови та передмови епіграфи, заголовки тощо. Авторки додають, що заголовок є дуже важливим для розуміння тексту, його категорій та зв'язків з іншими текстами через алюзії, цитування, парафрази, натяки. Епіграфи є чужим текстом, вжитим у власному. Його вибір може бути спричинений близькістю естетичних позицій автора цього тексту та творчості або окремої роботи того, чиї слова обрано для епіграфа. Для паратекстуальності характерне посилання на джерело та цитування. Третій тип називається метатекстуальністю. Це відбувається, коли в певному тексті вживається коментар, який стосується іншого тексту. Метою метатекстуальності є в одному тексті «розказати» про інший. Четвертим типом є гіпертекстуальність. Вона з'являється тоді, коли встановлюється зв'язок між текстом Б, який називають гіпертекстом та створеним перед ним текстом А – тобто гіпотекстом. І гіпертекст і гіпотекст мають належати одному автору. Такий тип зв'язку між текстами ще називають автоінтертекстуальністю. П'ятий тип інтертекстуальності називається архітекстуальністю. Це скерування дослідника до певних літературних законів, правил, згідно з якими його було створено [14, с. 33].

Зазначимо, що найчисельніші дослідження інтертекстуальності у художніх текстах присвячені саме виявленню вживання тексту одного автора у тексті іншого та з'ясування їх функцій. До типових видів власне інтертекстуальності належить алюзія. Алюзія – це фігура, яка має інтертекстуальний натяк на загальновідомий історичний факт, літературний образ або міфологічний сюжет, відсилаючи читачів до відповідного зовнішнього контексту. У випадку з алюзією ми чітко знаємо джерело її походження.

До алюзії близькі такі форми інтертекстуальності як ремінісценція, стилізація, наслідування та травестія. Ремінісценція – це неявна цитата (тобто вона передається без лапок). Це відсилка до прочитаного раніше мистецького твору. Авторемінісценція – це цитування себе для підсилення певної думки.

Парафраза є переказом своїми словами чужих думок. Стилізація – створення поетичного висловлювання за взірцем іншого відомого тексту або стильової традиції.

На противагу стилізації, існують ще пародія та травестія, де стилістичний та тематичний плани навмисно змінені для комічного або сатиричного віддзеркалення твору на який посилаються.

Пародія є різновидом парафрази, яка забезпечує гумористичну або сатиричну функцію, створює комічний образ твору, гіперболізує його стиль.

Травестія – перенесення сюжету та героїв у невласливу для них обстановку, також для створення комічного ефекту. Пародія – це наслідування стилю у комічній формі, а травестія змісту (тут серйозний або героїчний зміст передається комічно) [13].

Важливо зазначити, що інтертекстуальність не є суто літературною категорією, вона також переплітається з позалітературним мистецтвом, таким як мовознавство, кіно, архітектура, музика [14, с. 32]. Тому «джерелом інтертекстуальності як взаємодії смислопороджувальних

структур може бути культурний (у першу чергу літературно-художній) і соціально-історичний контексти» [8, с. 122].

Відтак джерелами інтертекстуальності можуть бути літературні тексти (класична література, сучасні романи та оповідання, поезія, драма); фольклор та міфи (народні казки, легенди, перекази, міфологічні сюжети); релігійні тексти (Біблія, Коран); історичні події та постаті; живопис, скульптура, музика, кіно, театр, архітектура); власні попередні твори автора, масова культура (поппісні, комікси, комп'ютерні ігри, реклама). У випадку останнього, відсиланнями до конкретних елементів сучасної або минулої культури мають назву культурні референції або культурні маркери. Автор не розшифровує зміст референції. Вважається, що читач має фонові знання, щоб зрозуміти згаданий елемент, тому цей прийом сприяє економії мовних засобів. З-поміж іншого, функція культурних референцій – створення відчуття достовірності, занурення у конкретну історичну епоху та місце. У багатьох випадках культурні референції представлені різними онімами (антропоніми, ергоніми, топоніми, техноніми та власними назвами елементів культури – пісень, фільмів, брендів).

Культурні референції слід відрізнити від літературних алюзій. Алюзія – це фігура, яка має інтертекстуальний натяк на загальновідомий історичний факт, літературний образ або міфологічний сюжет, відсилаючи читачів до відповідного зовнішнього контексту. Джерело походження алюзії завжди відоме.

Ключова відмінність між культурною референцією та алюзією – їх функціональне призначення у художньому тексті. Культурні референції використовуються письменниками з метою занурення читача в певну епоху, створення атмосфери реалістичності. Це деталь художнього світу, елемент часопростору, на тлі якого розгортаються події.

Алюзії це художній прийом, що несе важливе смислове навантаження. Алюзія створює додаткові, приховані або глибші смисли,

викликає асоціації, позначається на інтерпретаціях, оцінках, Алюзія – це також елемент інтелектуальної гри з читачем, цілеспрямований, прихований натяк із певною художньою метою. Вона вимагає від читача згадати контекст першоджерела, зіставити його з контекстом поточного твору і зрозуміти, яку нову якість чи іронію вніс автор через цей натяк. Усі алюзії є культурними референціями, але не всі культурні референції є алюзіями.

Інтертекст виконує низку взаємопов'язаних функцій, серед яких виокремлюють експресивну, апелятивну, поетичну, референтивну та метатекстову. Через інтертекстуальні посилання автор виражає власні культурні орієнтири й інтенції, водночас звертаючись до читача, здатного розпізнати ці відсилання. Такі зв'язки допомагають встановити комунікативну близькість між автором і реципієнтом, а також перетворюють читання на інтелектуальну гру з елементами пізнання. Окрім цього, інтертекст активізує інформацію з попередніх текстів, збагачуючи смислове поле твору та впливаючи на його стилістичну й оцінну забарвленість. Зрештою, метатекстова функція спонукає читача співвідносити фрагмент із текстом-джерелом, що поглиблює інтерпретацію та розширює розуміння змісту твору [5, с. 16].

1.4 Стратегії перекладу термінологічних одиниць та інтертекстуальних елементів художнього тексту

Художня література є особливою сферою функціонування термінів. Наукова фантастика – жанр, який популярний зараз серед людей різного віку. Важливим аспектом цього жанру літератури є поєднання на перший погляд не сумісних складових – науки та фантастики, точності та художнього слова. Автори науково-фантастичної літератури вживають велику кількість технічних термінів. Тому важливим і складним завданням є переклад термінології.

Г. Чумак стверджує, що відповідно до практики перекладу всі елементи у денотативній системі вихідної мови поділяються на дві групи:

- 1) ті, які вже мають відповідники у мові, на яку здійснюють переклад (еквіваленти);
- 2) ті, які ще не мають відповідників у мові перекладу (безеквівалентні одиниці).

Науковець стверджує, що за визначенням В. Карабана еквівалентні одиниці поділяються на одноквівалентні (ті, які мають тільки один варіант перекладу) та багатоквівалентні (ті, які мають більше перекладних відповідників) [49, с. 263].

У процесі перекладу термінів виокремлюють два етапи:

- визначення значення конкретного терміна у контексті;
- переклад цього значення рідною мовою [1, с. 126].

Ю. Нідзельська стверджує, що перекладаючи тексти, які вміщують терміни, перекладач може стикнутися з певними труднощами, які виникають через деякі невідповідності мови оригіналу та перекладу. Перешкодами можуть стати відсутність аналогії між поняттями та реаліями, неповний збіг значень у певних термінах, велика кількість аббревіатур або скорочень, сленг та професіоналізми [29, с. 67].

Для перекладу термінів часто використовуються трансформації. Перекладацькі або міжмовні трансформації – це ті перетворення, які уможливають перехід від одиниць оригіналу до одиниць перекладу [9, с. 227]. На сьогодні не існує єдиної класифікації трансформацій, є різні її варіанти. Тому розглянемо дві з них.

Основні перекладацькі трансформації, які застосовують під час перекладу поділяються на лексичні, граматичні і стилістичні. Лексичні трансформації включають калькування і транскодування, яке поділяється на транскрибування, транслітерування, адаптивне транскодування та змішане транскодування. Лексико-семантичні трансформації охоплюють конкретизацію, генералізацію, модуляцію (смісловий розвиток).

Граматичні трансформації – це членування речень, об'єднання речень, заміна частини мови та переставлення. Існують також антонімічний переклад, описовий переклад, вилучення і додавання. Також виокремлюють таку трансформацію, як контекстуальна заміна. Вона поєднує елементи і прийоми як лексико-граматичних, так і лексико-семантичних перетворень [49, с. 264].

Передача певних термінів можлива тільки за допомогою описового перекладу, коли слово, термін або фразеологізм пояснюють у мові перекладу словосполученням, яке передає зміст того слова. Проте є певні вимоги до описового перекладу: він повинен точно передавати основний зміст поняття, яке позначене терміном; опис не має бути надто докладним [33, с. 98].

А. Мамрак подає таку класифікацію трансформацій. Типи перекладацьких трансформацій охоплюють перестановку, заміну, додавання та опущення. Перестановка полягає у зміні порядку мовних елементів. Елементами перестановки можуть бути слова, словосполучення, частини складного речення або загалом речення в тексті. Заміни (субституція) полягає у вживанні однієї мовної одиниці замість іншої. Граматичні заміни можуть бути пов'язаними з формою слова (наприклад, форму однини змінюють на множину, або навпаки); зміною частини мови; заміною членів речення; та у самому речення можемо спостерігати зміну з простого на складне або ж навпаки. До лексичних замін можемо віднести конкретизацію (слова з загальним значенням змінюють на слово з конкретнішим значенням), генералізацію (заміна слова з вузьким значенням на слово з узагальненим значенням при перекладі); розширення змісту (заміна слова іншим, пов'язана з прослідковуванням причинно-наслідкових зв'язків у висловлюванні). Також сюди належать антонімічний переклад та компенсація, яка часто заповнює втрату певної стилістичної інформації за допомогою інших засобів мови; додавання та опущення. До структурних трансформацій належать транскрипція,

транслітерація, калькування, описовий переклад, наближений переклад (переклад за аналогією) та трансплантація (перенесення слів або виразів у мову перекладу в іноземному написанні для збереження автентичності). Перекладацькі трансформації досить рідко вживаються самотійно, часто перекладачеві доводиться їх комбінувати [24, с. 107].

Часто при перекладі є потреба передати значення терміна-словосполучення. Якщо це словосполучення складається з двох слів, то перший елемент може перекладатися по-різному. Можемо передати його за допомогою прикметника, іменника у родовому відмінку, іменником з прийменником, складним словом, дієприкметниковим комплексом, іншими описовими засобами. Перекладаючи словосполучення, які складаються з кількох компонентів перекладачу необхідно дотримуватися певної послідовності дій: 1) спочатку перекласти залежний іменник; 2) розібрати семантичні відношення у словосполученні і розбити їх на смислові групи; 3) перекласти спочатку залежне слово, а після цього перекласти кожен смислову групу справа наліво [43, с. 148].

Перекладаючи терміни у літературному творі варто пам'ятати такі правила:

- термін потрібно перекладати терміном;
- у художній літературі термін розпізнати важче, тому вибір прийому перекладу пов'язаний з попереднім виділенням термінів з шару загальноживаної лексики;
- якщо у мові перекладу немає терміна-еквівалента, то його намагаються замінити іншим, компенсувати поняття синонімом, або використовують нульовий переклад;
- у художньому перекладі має значення внутрішня форма терміна, якщо вона важлива у тексті оригіналу [49, с. 265].

Переклад інтертекстуальних одиниць є також складним завданням для перекладача. Тут важливо пам'ятати, що спочатку необхідно зрозуміти авторський задум, виокремити культурні відмінності і тільки тоді можна

перекладати текст. На такий переклад впливатимуть культурні, історичні, соціальні та національні фактори. Л. Мельник зауважує, що під час перекладу одиниць інтертекстуальності, значну роль відіграє те, чи володіє читач перекладу фоновою інформацією під час тлумачення таких вкраплень. У процесі перекладу тексту з інтертекстуальністю фахівець має інтерпретувати це явище максимально відповідно до задуму автора. Тут перекладач має надважливе завдання – встановити зв'язки тексту з іншими творами, культурою, епохою, видами мистецтва або мовою [26, с. 249].

У своїй статті У. Тацакович стверджує, що до способів перекладу елементів інтертекстуальності належать доместикації та форенізація. Доместикація передбачає одомашнення, тобто текст адаптують до потреб цільової аудиторії для скорочення культурної дистанції та надання схожих асоціацій у рідній культурі. Форенізація (очуження) передбачає збереження духу оригіналу в перекладі. Ця стратегія має свої переваги, оскільки знайомить читача з особливостями іншої культури. Науковці вважають, що найкращим рішенням є балансування між цими двома стратегіями [46, с. 52].

Л. Мельник стверджує, що інтертекстуальні одиниці слід перекладати так:

- через точну передачу лексичного матеріалу з коментарем (стосується цитат з творів маловідомих авторів, цитатних імен, автоцитат, імен реальних історичних осіб, літературних імен з національної літератури);
- за допомогою добору функціонального аналога в культурі-реципієнті (стосується цитат з національної літератури та фольклорних цитат);
- шляхом пояснення змісту інтертекстуальних одиниць [26, с. 250].

Для перекладу інтертекстуальності використовують такі перекладацькі трансформації:

- транскрипцію або транслітерацію (з коментарем або без нього);
- переклад внутрішньої форми імені;
- підбір еквівалента з цитованого джерела у цільовій мові;
- буквальний переклад;
- підбір функціонального аналога;
- дослівний переклад із коментарем;
- експлікація (описовий переклад);
- перифраза;
- компенсація;
- узагальнення або уточнення;
- заміна іншою інтертекстуальною одиницею;
- опущення [46, с. 54].

Під час перекладу термінології з англійської мови українською мовознавці насамперед прагнуть підібрати лексичний відповідник – усталену мовну одиницю, що повністю відтворює значення іншомовного слова. Однак реалізація цього завдання ускладнюється тим, що значна частина термінів є новітніми, а отже, їх не завжди можна безпосередньо співвіднести з українськими реаліями [47, с. 276].

Важливо, що інтертекстуальність проявляється не лише на рівні мови та тексту, а й у мисленні та психології автора, перекладача, читача та критиків. Перекладач, як посередник між автором і читачем, повинен враховувати попередні тексти, пов'язані з намірами автора, темою та змістом тексту. Важливо також брати до уваги психологію сприйняття читачів у культурній системі цільової мови та порівнювати міжкультурні інтертекстуальні зв'язки. Під час перекладу перекладач спрямовує читача на розуміння взаємозв'язків між культурами, задовольняє його очікування щодо культурних знань і знаходить інтертекстуальні відповідники, забезпечуючи читабельність і сприйнятність перекладу [58].

Відтак, для перекладу термінів у творах наукової фантастики використовують різноманітні трансформації: еквівалентний переклад, калькування, транскрипція чи транслітерація, перифраза, конкретизація, генералізація, контекстуальну заміну та ін. Для перекладу інтертекстуальності можна застосовувати прямий переклад зі збереженням форми (якщо джерело добре відоме цільовій аудиторії); адаптацію (якщо оригінальна відсилка незрозуміла для читача); компенсацію (передача за допомогою іншого засобу, наприклад, іронії, стилю чи підтексту); пояснювальний переклад; поєднання оригіналу з поясненням та відтворення стилістичного ефекту, адже інтертекстуальність це не лише про зміст, а й про стиль (урочистий, комічний, пародійний).

Отже, у теоретичному розділі розглянуто наукову фантастику як жанр літератури, що поєднує науковий та художній плани. Жанр описує уявний світ за допомогою наукових концептів, порушує соціальні проблеми та часто передбачає технології, що згодом реалізуються в дійсності. Серед особливостей наукової фантастики виділяють внутрішньожанрову неоднорідність, художність, фантастичність та художню імітацію науковості. Значну увагу приділено термінам, які є ключовими елементами жанру, відзначено їхні властивості: однозначність, систематичність, точність, лаконічність та нейтральну експресивність.

У розділі також проаналізовано інтертекстуальність, яка визначається як текстова взаємодія між творами, та класифікується на інтертекстуальність, паратекстуальність, метатекстуальність, гіпертекстуальність і архітекстуальність. Важливу роль відіграють культурні референції, що відображають культурний та соціально-історичний контекст. Окремо розглянуто способи перекладу термінів і інтертекстуальних елементів у науково-фантастичних творах, серед яких еквівалентний переклад, калькування, транслітерація, адаптація та компенсація стилістичного ефекту, а також пояснювальні й комбіновані стратегії для збереження змісту та художнього впливу оригіналу.

РОЗДІЛ II

ФАНТАСТИЧНИЙ ТВІР КРИЗЬ ПРИЗМУ ІДЕЇ ПЕРЕКЛАДУ ЯК ЛІТЕРАТУРНОЇ ІНТЕРПРЕТАЦІЇ

2.1 Структура та елементи змістової організації роману «Першому гравцеві приготуватися»: літературознавчий та компаративний аналіз

Основою нашого дослідження став твір Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися», оригінал – Ernest Cline “Ready Player One”. Роман було опубліковано у 2011 році видавництвом Random House у США. За жанром книга є науковою фантастикою. У 2012 році роман було нагороджено премією Alex Award Young Adult Library Services Association і премією Prometheus Award. Книга була бестселером за версіями New York Times та Amazon. Твір поділено на три рівні, які разом складаються з 39 розділів (названі цифрами по порядку від 0000 до 0039), подяки та інформації про автора, в українському перекладі також є примітки у кінці книги. Переклад з англійської здійснили Зоряна Крижанович та Юрій Нікітюк. За сюжетом книги знято однойменний фільм, реліз якого відбувся у 2018 році.

Е. Клайн – відомий американський письменник-фантаст, сценарист, автор міжнародних бестселерів. Задум книжки був зумовлений захопленням автора комп’ютерними іграми, особливо грою у стилі фентезі “Dungeons & Dragons”, яку згадано в романі, та фантастичними серіалами типу «Зоряні війни». У одному із своїх інтерв’ю Е. Клайн зазначив, що уявляти майбутнє небезпечно, адже воно може скластися по-різному. Відеоігри, на його думку, можуть дати людям те, чого їм не вистачає у реальному житті: пригоди, відчуття командності, сили та свободи, проте

можуть стати і пасткою, у якій людина забуде про існування реального світу. Він вважає, що фантастика допомагає уявити нові технології – але попереджає, що далі дивишся у майбутнє, то легше помилитися щодо його розвитку. Він стверджує, що його твір не є антиутопією, а радше ностальгією та пошуком себе у онлайн-світі [52].

Е. Клайн працював у сфері інформаційних технологій, що пояснює наявність термінології сфери медіа у романі.

У своїй творчості Е. Клайн передбачив важливу роль віртуальної реальності, Інтернет-технологій, медіа-платформ для суспільства 21 століття.

Саме тому тема твору Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися» полягає у зображенні взаємодії людини з віртуальною реальністю. Автор відображає вплив технологій на життя сучасного суспільства. У творі зображено майбутнє, де люди проводять майже весь свій час у цифровому просторі OASIS, The Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation (в українському варіанті – ОАЗа, Онтологічно-Антропоцентрична сенсорна система занурення), забуваючи про реальне життя, сповнене бідами та проблемами. На прикладі головного героя, автор показує, як віртуальний світ може стати платформою для розвитку, навчання та самореалізації, і водночас засобом втечі від труднощів реальності.

Головна ідея твору полягає у тому, що реальне життя, з усіма його складнощами та проблемами є важливішим за багатство, владу чи інші можливості, які пропонує віртуальний світ. Автор наголошує, що сучасні технології – потужний інструмент для навчання, творчості, розвитку та відпочинку, але вони не можуть замінити реальні стосунки і справжнє життя. Е. Клайн закликає задуматись, як використовувати технології так, щоб покращити життя, а не втекти від нього.

У романі ключовою проблемою стає залежність людини від віртуального світу та Інтернет-технологій. Головні герої твору тікають до

віртуальної реальності ОАЗа, щоб не бачити проблем реальності. У них майже не має справжнього життя, більшість часу вони проводять віртуально. OASIS стає для них домівкою, школою, роботою, розвагами, основним місцем для спілкування та створення соціальних контактів. Втеча до віртуального світу OASIS дає змогу не бачити проблем реального світу, таких як перенаселення, бідність, енергетична криза, брак ресурсів.

Проблематика роману різноманітна та поєднує гострі соціальні негаразди та моральні виклики. Передусім, у творі порушено проблему соціальної нерівності, де є значна різниця між багатими та бідними. Ця соціальна нерівність не зникає навіть у віртуальному світі OASIS, адже там також необхідні великі кошти, щоб мати кращі можливості. Твір детально змальовує і проблему жадібності та боротьби за владу, де велика корпорація намагається отримати контроль над OASIS будь-якою ціною: шантаж, насильство та навіть вбивства.

Проблема морального вибору посідає чільне місце у романі. Головний герой Вейд змушений обирати між особистим добробутом та допомогою іншим, засудженням чи підтримкою близьких, чесними діями чи обманом. У романі підкреслюється важливість дружби, любові, чесності, підтримки.

Аналіз доводить, що твір містить глибокі психологічні проблеми, зокрема, пошук себе, який актуальний для людей будь-якого віку. У віртуальній реальності головні герої роману Парзіваль, Артеміда, Ейч, Шото та Дайто можуть стати будь-ким іншим, бути кращими, гарнішими, багатшими, розумнішими, сильнішими чи талановітшими. Проте, головна складність полягає у тому, щоби прийняти себе реального, справжнього, недосконалого, зі своїми сильними та вразливими рисами.

Сюжет роману розповідає про майбутній світ, який страждає від енергетичної кризи, бідності та перенаселення. Втоmlені від проблем та сірої буденності люди втікають у віртуальний всесвіт – OASIS, величезну, детально розроблену онлайн-гру, яка для більшості людей стала центром

їхнього життя. Творець OASIS – Джеймс Галлідей та його партнер Огден Морроу, саме вони створили світ, який став ідеальною заміною несправедливій та важкій реальності. У ОАЗі можна навчатися, розвиватися, розважатися, спілкуватися з іншими користувачами, а головне залишатися при цьому повністю анонімним у реальності.

Коли головний творець OASIS Джеймс Галлідей помирає, він залишає грандіозний заповіт: у його грі заховане «пасхальне яйце», хто його знайде – успадкує весь його статок та контроль над OASIS. Для більшості людства отримання цього спадку стає головною метою життя, спробою його кардинально змінити. Полювання за скарбом стає всесвітньою гонкою.

Загалом, сюжет роману лінійний, без порушення хронології, однак з вкрапленнями ретроспекції, адже іноді автор робить короткі відступи або спогади, де герої згадують минулі події або пояснює історію попередніх поколінь творців OASIS. Оповідь у творі ведеться від першої особи – Вейда Воттса (у віртуальному світі Парзіваля).

Система персонажів побудована за принципом простої опозиції, де низка позитивних образів протиставлена лиходіям. Головним героєм твору є підліток Вейд Воттс, бідний хлопець, який живе у стеках, виховує його тітка. Реальність підлітка є нестерпною, тому для нього ОАЗа – справжній дім, де він навчається у школі, проводить час з друзями та робить усе можливе для того, щоб перемогти у змаганні.

Союзниками Парзіваля є Артеміда, у яку він закоханий, його найкращий друг Ейч та Дайто і Шото (спочатку конкуренти, а згодом союзники). Головні герої твору уособлюють дружбу, творчість, розум. Вони справді вивчили усю інформацію про Галлідея та його улюблену попкультуру 80-х, для того, щоб розгадати, де заховані три Ключі (Мідний, Нефритовий та Кришталевий), відкрити Ворота цими ключами та здобути омріяну перемогу.

Антагоністом Парзівалія виступає керівник корпорації Innovative Online Industries – Нолан Сорренто. Це головний лиходій твору, який зі своєю армією «шісток» (наймані гравці, які працюють на нього, та отримали таку назву оскільки імена їхній персонажів складаються з шести цифр, і перша з них завжди «шість») намагаються отримати контроль над OASIS, виграти спадок Галлідея та зробити цю віртуальну реальність платною. Антагоністи уособлюють жадібність, контроль, обман, шахрайство, здатність іти на будь-які хитрощі, навіть незаконні дії, щоб досягнути своєї цілі.

У головного героя згодом з'являється мета – не дати Сорренто та його найманим працівниками виграти. Боротьба між ними запекла – Сорренто використовує залякування, шантаж та навіть намагається вбити головних героїв у реальному житті. Героями твору є і творці OASIS – Джеймс Галлідей (у грі ім'я персонажу – Анорак) та Огден Морроу (персонаж, який допомагає Вейду у вирішальні моменти). Персонажі-засновники гри створюють основу, довкола якої розгортається сюжет та визначають моральні орієнтири.

Система другорядних персонажів не така чисельна. До них належать тітка Еліс та її бойфред Рік, Місіс Гілмор, привітна літня жінка, яка жила неподалік від Вейда, сусіди у стеках, працівники IOI та інші мисливці за скарбом Галлідея. Другорядні персонажі вдало підкреслюють фон роману.

Зав'язкою роману слугує опис моменту, коли світ дізнався про те, що Галлідей заховав скарб у своїй віртуальній реальності. Читач занурюється у похмурий світ реальності, у якому живуть герої та протиставляють йому віртуальний світ – OASIS. Читач знайомиться з головним героєм – Вейдом Воттсом (нікнейм у грі – Парзіваль), його теперішнім та минулим.

Розвиток дії охоплює найбільшу частину роману. Парзіваль розгадує першу підказку і стає першим гравцем, який знаходить Перший ключ. Це миттєво привертає до нього увагу всього світу і робить його ворогом для корпорації IOI, яка робитиме все можливе, щоб його знищити. Але

водночас він стає людиною, якою починають захоплюватися, його фінансове становище покращується. У ході напруженої боротьби за наступні підказки Галлідея, ключі до воріт та головний приз, Вейд зближується з своїми віртуальними друзями Артемідою, Ейчем, Дайто та Шото. Вони діють окремо, але є прикладами чесного та гідного змагання за спадок.

Кульмінація твору настає, коли корпорація IOS, її підлеглі «шістки» захоплюють контроль над територією останнього випробування Галлідея в ОАЗі. Вони встановлюють щит, який неможливо пройти. У цей момент Парзіваль, Ейч, Артеміда і Шото вирішують об'єднатися, адже вони збагнули, що тільки разом зможуть відкрити останні ворота.

У фіналі роману Парзіваль перемагає у змаганні, отримує повний контроль над OASIS і розділяє перемогу зі своїми друзями, з якими він зрештою познайомився наживо. Голову корпорації IOI Сорренто заарештовано. Вигравши змагання, головний герой усвідомлює, що вперше не хоче з реальності повертатись у віртуальний світ, адже вони з Артемідою здобулись щось набагато цінніше – любов.

Фраза «Першому гравцеві приготуватися» є ключовою у творі, оскільки вона сигналізує про занурення у віртуальний світ та вихід з нього (фраза з'являлась у кінці твору, перед фіналом полювання за «великоднім яйцем» Галлідея). Саме тому вона була винесена у назву.

Аналіз роману «Першому гравцеві приготуватися» з позиції порівняльного літературознавства виявив наявність різноманітних інтертекстуальних елементів. Зокрема, спостерігаємо паратекстуальність, а саме присвяту: *“For Susan and Libby. Because there is no map for where we are going”* [54, с. 7].

У романі виявлено численні алюзії, зокрема, у творі згадуються персонажі коміксів та фантастичних фільмів: *“I spent a few hours blasting through wave after wave of Brains, Spheroids, Quarks, and Hulks...”* [54, с. 20]

– «Я провів кілька годин, пробиваючись крізь хвилю мізків, сфероїдів, кварків та халків...» [19, с. 18].

Інтертекстуальними є нікнейми головних героїв у віртуальній реальності. Віртуальне ім'я *Парзіваль* є алюзією до фольклорного героя Артурівського циклу («Легенди про Короля Артура та лицарів круглого стола): “I'd renamed my avatar Parzival, after the knight of Arthurian legend who had found the Holy Grail” [54, с. 34]. (Цей приклад містить ще один приклад алюзії, а саме згадку легенди про Святий Грааль). Ім'я іншої головної героїні *Артеміди* (в оригіналі *Art3mis*) є алюзією на олімпійську богиню з грецької міфології.

Інтертекстуальними є згадки вигаданих світів з фантастичної та науково-фантастичної літератури: “*Middle Earth. Vulcan. Pern. Arrakis. Magrathea. Discworld, Mid-World, Riverworld, Ringworld. Worlds upon worlds*” [54, с. 54] – «*Середзем'я. Вулкан. Перн. Арракіс. Магратея. Дискосвіт, Серединний світ, Річковий світ, Світ кільце. Світи за світами*» [19, с. 68]. Так, розпізнаємо, що *Середзем'я* – світ із романів Дж. Толкіна; *Вулкан* – планета зі світу «Зоряний шлях»; *Арракіс* – пустельна планета із циклу Френка Герберта «Дюна».

Інтертекстуальними елементами вважаємо також назви пісень та книг.

Роман належить до жанру наукової фантастики, оскільки описує віртуальну реальність OASIS, складну комп'ютерну симуляцію, яка виходить за можливості сучасних технологій. Одягнувши візор, рукавички та тактильний костюм, головні герої можуть у реальному житті відчувати кожен рух, який робить їхній персонаж у грі. Автор уявляє технології майбутнього, які на час написання твору були новими та невідомими. Дія роману відбувається у майбутньому, приблизно у 2040-х роках. У творі досліджуються можливості технологій, віртуальної реальності, піднімаються важливі теми: як технології впливають на взаємини, людські цінності та саму людину як особистість.

Отже, роман Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися», в оригіналі “Ready Player One” є науко-фантастичним твором з актуальною проблематикою та захопливим сюжетом.

2.2 Зовнішня форма художнього твору: лінгвостилістичний аналіз художньо-мовленнєвої організації роману

Лінгвістичний аналіз художнього твору довів, що роман «Першому гравцеві приготуватися» написаний розмовною, сучасною мовою. Це доводить таке речення: *“I’d spent the next few hours slaying a small band of kobolds, waiting for them to respawn, and then slaying them again, over and over”* [54, с. 48]. Однак, спостерігається наявність численних стилістично маркованих елементів, зокрема, термінів сфери віртуальна реальність, медіа, розваги, технології, професіоналізмів та сленгізмів, а також okazionalizmів.

Тематика роману спричинила наявність значної групи термінів пов’язаних з сферою віртуальної реальності, геймерства та ІТ-технологій. До прикладу, *videogame – відеогра; game console – ігрова приставка; online game – онлайн-гра; controller – джойстик; globally networked virtual reality – глобальна мережа віртуальної реальності; warez sites – піратські програми; videogame system – ігрова консоль; programmer – програміст; cyber-squatter – кібер-сквотер; gamer – геймер; shooter genre – шутери; XPs – очки досвіду (experience points); inventory – інвентар; bug – баг; cheat codes – чит-коди*. Наявність термінології, яка переважно властива науковій літературі, дозволяє стверджувати, що жанр твору – це наукова фантастика, а не фентезі, кібер-панк чи інші види літератури.

У окремих випадках, автор довільно ставиться до семантики загально визнаного терміна, надаючи йому додаткового okazionalnogo значення. Приміром, автор додає нове значення вже існуючому терміну: *““Oology” was originally defined as “the science of studying birds’ eggs,” but in recent years it had taken on a second meaning: the “science” of searching for*

Halliday's Easter egg" [54, с. 39]. Тобто, оологія – наука, яка вивчає пташині яйця, але у творі це слово ще набуває значення: ««наука» про пошуки «великоднього яйця» Галлідея» [19, с. 46]. Прикладами оказіональних термінів у творі є: *teleportation, interplanetary vehicles, time machine, virtual babysitter, virtual display, virtual libraries, portable research library, two-dimensional universe, elastic haptic gloves, technology-based starship, haptic rig, haptic chair*.

Значний прошарок лексичного вираження твору становить молодіжний сленг, оскільки головними героями роману є молодь. Молодіжний сленг – це особливий мовний код, продукт мовотворчості, який молодь використовує для самовираження та демонстрації своєї ідентичності [35, с. 66]. Їх мовлення насичене такими сленгізмами як: *noob* – нуб (людина, яка немає навичок або мало знає про гру); *geek* – гік (людина, надмірно захоплена певними інтересами, зазвичай пов'язаними з технологіями, комп'ютерними іграми або науковою фантастикою); *cyber-crush* – кібер закоханість; *dude* – чувак; *lamer* – ламер (людина, яка поводить себе як знавець, але насправді має низький рівень знань); *poseur* – позер (людина, яка намагається здаватися тим, ким не є, для того, щоб справити враження на інших); *hang out* – зависати; *nerd* – задрот; *to respawn* – респаунутися. Такі слова створюють відповідний розмовний стиль, характерний для головних героїв – підлітків.

Мовлення головних героїв подеколи містить також вульгаризмами, наприклад: *the real world sucked* [54, с. 24] – реальний світ був відстійним [19, с. 24]; *shut your hole* [54, с. 48] – закрій пащу [19, с. 58]; *prick* [54, с. 48] – виродок [19, с.59]; *douchebag* [54, с. 50] – придурок [19, с. 63]; *oh, hell yes* [54, с. 51] – о, чорт візьми, так [19, с. 64]; *silly berets* [54, с. 53] – дурні берети [19, с. 66]. Така знижена лексика є характеротворним елементом, вона дозволяє зрозуміти походження героїв, соціальний стан, рівень освіченості, або передати настрій персонажа у певному епізоді. Наявність

сучасних вульгаризмів свідчить про добру обізнаність автора з особливостями підлітків, для яких така лексика є характерною.

Роман містить велику кількість художніх засобів виразності. Найчисельнішою групою є лексичні тропи, зокрема, метафори: *digital dinosaurs* [54, с. 19] – *цифрові динозаври* [19, с. 16]; *pillars of the pantheon* [54, с. 19] – *стовпи пантеону* [19, с. 16]; *eyes lit up* [54, с. 29] – *очі загорілися* [19, с. 30]; *hallowed artifacts* [54, с. 19] – *священні артефакти* [19, с. 16]; *bulky, heavy beast* [54, с. 20] – *громіздкий та важкий звір* [19, с. 17]; *quaint antiques* [54, с. 19] – *хімерний антикваріат* [19, с. 16]. Тобто, у творі комп'ютерні ігри називають цифровими динозаврами, священними артефактами та стовпами пантеону, аби підкреслити їхню значущість у житті героя. Старенький ноутбук автор називає громіздким та важким звіром. «Шісток» головний герой називає корпоративними трутнями: “*corporate drones*” [54, с. 39]. Певні метафори містять інтертекстуальність: “*the van was my refuge. My Batcave. My Fortress of Solitude*” [54, с. 31] – «*Фургон був моїм прихистком. Моєю печерою Бетмена. Моєю Фортецею самотності*» [19, с. 34]. Цей троп є прикладом використання інтертекстуальності, адже мовиться про популярного персонажа фільму. Головний герой порівнює свій старенький фургон з печерою Бетмена, наголошуючи, що це єдиний його прихисток. Окрім того, впізнаємо і алюзію до всесвіту DC Comics, де Фортеця самотності – це таємне, віддалене місце, притулок Супермена.

Метафори проявляються у ідіоматичних виразах, приміром: *to play the game of one-upmanship* [54, с. 49] – *понтуватися* [19, с. 60]; *stumped* [54, с. 49] – *в глухому куті* [19, с. 61]; *making such a big deal* [54, с. 10] – *здійняли такий галас* [19, с. 4]; *hold your horses* [54, с. 13] – *притримайте коней* [19, с. 8]; *kill the remaining hours* [54, с. 19] – *убити час* [19, с. 16]; *had never hurt a soul* [54, с. 336] – *мухи не скривдила* [19, с. 463].

Саму назву віртуальної реальності у романі можемо також віднести до прикладу метафори, адже як ціле слово, а не аббревіатура, OASIS можна

перекласти як оазис – родюча ділянка в пустелі, де є вода та рослинність, тобто це місце, що є контрастом до навколишнього середовища. У грі можемо також провести таку паралель між реальним «сірим» світом, де життя наче зупинилося та віртуальною реальністю OASIS, де таким проблем немає.

Епітети у романі представлені такими прикладами: *grim skyline* [54, с. 28] – *похмурий обрій* [19, с. 29]; *Cheshire grin* [54, с. 44] – *чеширська посмішка* [19, с. 52]; *interactive storybook adventures* [54, с. 24] – *інтерактивні казкові пригоди* [19, с. 24]; наявні гіперболи: *dead on my feet* [54, с. 117] – *я також не тримався на ногах* [19, с. 158]. Епітет *чеширська посмішка* є прикладом інтертекстуальності, адже це алюзія до персонажа книги Льюїса Керрола «Аліса в Країні чудес» – Чеширського kota.

Автор використовує різноманітні синтаксичні засоби увиразнення мовлення. Найчисельніша група представлена порівняннями: “*slower than a sloth*” [54, с. 20] – «*повільніший за лінивця*» [19, с. 17], де процесор порівнюють з твариною (принагідно зазначимо, що переклад зберіг оригінальне порівняння з лінивцем, а не змінив на більш характерне для українського читача порівняння з черепахою). Ця стилістична фігура активно використовується для характеристики людства (суспільства), приміром, “*a bunch of hairless apes*” [54, с. 23], а також для формування уявлення про людську діяльність, до прикладу: “*...we spread across the entire planet like an unstoppable virus*” [19, с. 23]. ОАЗу порівнює з аварійним люком у кращу реальність: “*I had access to the OASIS, which was like having an escape hatch into a better reality*” [54, с. 24].

Іншою стилістичної фігурою, яка притаманна поетиці Е. Клайна є оксиморон: “*freakishly beautiful faces*” [54, с. 41] – *жахливо красиві обличчя* [19, с. 49]; *unbearably attractive* [54, с. 41] – *нестерпно привабливою* [19, с. 49]; *self-imposed prison* [54, с. 123] – *добровільною в’язницею* [19, с. 167].

Для створення контрасту між минулим і теперішнім використовуються протиставлення: «*все було класно, а тепер все жахливо*» [19, с. 23]. Протиставляє головний герой Вейд ОАЗу та реальність, називаючи OASIS «*приємним місцем, де світ може сховатись від проблем, в той час як людська цивілізація повільно руйнується, в першу чергу через ігнорування*» [19, с. 167].

Характерною рисою манери письма Е. Клайна є використання такої стилістичної фігури як парцеляція: “*As I read the words they’d left behind, I finally began to get a grip on the situation. My situation. Our situation*” [54, с. 22] – «*Читаючи залишені ними слова, я почав нарешті отримувати контроль над ситуацією. Моєю ситуацією. Нашою ситуацією*» [19, с. 21]. Цей приклад також демонструє застосування іншого стилістичного прийому – повтору для демонстрації крайнього занепокоєння головного героя Вейда теперішньою ситуацією у суспільстві. У цьому прикладі автор наголосив на те, що нарешті збагнув правду про ситуацію, у якій знаходиться не тільки він, а й усе людство. Такий поділ на короткі речення привертає увагу та створює акцент. У іншому випадку, парцеляція використовується для наголошення на чисельності і важливості кожного окремого відкриття людства: “*we’ve actually managed to invent some pretty incredible things. Computers. Medicine. Lasers. Microwave ovens. Artificial hearts. Atomic bombs*” [54, с. 23].

Особливою ознакою мовного вираження твору є наявність такого стилістичного засобу як графон. Графон – це стилістичний засіб, який полягає у свідомому відтворенні особливостей усного мовлення за допомогою графічних прийомів. Приміром: знаходимо певні слова написані курсивом або великими літерами: you are the *man* [54, с. 51] – ти *мужик* [19, с. 63]; TOMB OF HORRORS [54, с. 78] – ГРОБНИЦЯ ЖАХІТЬ [19, с. 104]. Таке написання привертає увагу і допомагає зацентувати увагу на деталях, водночас воно може виражати сильні емоційні переживання головних героїв.

На текстовому рівні твору зустрічається значна кількість антропонімів, які використовуються для порівняння головних героїв з реальними відомими особистостями: “*Many would later liken the pairing of Morrow and Halliday to that of Jobs and Wozniak or Lennon and McCartney*” [54, с. 58].

Багато у творі і власних назв, вигаданих автором, наприклад: планети у віртуальній реальності: *Incipio – Incinio; Ludus – Людус; Chthonia – Хтонія; Middletown – Мідлтаун*; форум мисливців: *Hatchery – Інкубатор*.

Абревіатур у тексті не є багато, найчастіше зустрічається *OASIS (Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation)* [54, с. 61] – *ОАЗа (Онтологічно-Антропоцентрична сенсорна система Занурення)* [19, с. 80]; в окремих випадках наявна абревіатура *ММО (massively multiplayer online games)* [54, с. 61] – *багатокористувацькі онлайн-ігри (ММО)* [19, с. 80]. Абревіатури є літерними та ініціальними. Зауважуємо, що у перекладі українського твору транслітерують абревіатуру ММО, що було б незрозумілим для українського читача, проте також дають повне розшифрування абревіатури. Ще один приклад абревіатури в тексті: «*GSS*» – *Gregarious Simulation Systems* [54, с. 61]. В перекладі залишається незмінним.

Аналіз тексту твору на граматичному рівні виявив наявність різних видів речень. Прості речення характерні для діалогічного мовлення героїв: “*The man had taste. That’s all the proof I need*” [54, с. 46]; “*Surely, you must be joking,*” *Aech said* [54, с. 46]. Однак, в описах переважають складносурядні речення (“*I touched my locker door and it popped open with a soft metallic click*” [54, с. 33]; “*A small mirror was mounted inside my locker door, and I caught a glimpse of my virtual self as I closed it*” [54, с. 33]); та складнопідрядні речення (“*When I’d first enrolled in the OASIS public school system, I was required to give them my real name, avatar name, mailing address, and Social Security number*” [54, с. 34]; “*We’d met one weekend in a*

public gunter chat room and hit it off immediately, because we shared all of the same interests” [54, с. 44]).

Оповідь написана ретроспективно, тому у творі значно переважають минулі часи. Автор активно використовує Past Simple (“*When it came to my research, I never took any shortcuts” [54, с. 66]*); Past Perfect (“*Halliday had put them there” [54, с. 69]*). Past Continuous: “*I was quietly humming this tune to myself when Ms. Rank began to conjugate the Latin for the verb “to learn.”” [54, с. 72]*; Past Perfect Continuous: “*I checked my messages and saw that Aech had been trying to reach me since the moment my name appeared on the Scoreboard” [54, с. 104].*

Теперішні часи домінують у прямій мові, наприклад: “*I’m betting that those other eight empty slots will fill up pretty quickly” [54, с. 121]* (Present Continuous); “*Their sole purpose is to exploit loopholes in the contest rules and subvert the intention of Jim’s will” [54, с. 121]* (Present Simple); “*Have you seen the news?” [54, с. 125]* (Present Perfect).

Отже, насиченість тексту роману термінами сфери віртуальної реальності, медіа та геймерства зумовлене його жанровою приналежністю, в той час як тропи та стилістичні фігури формують інтерес читачів.

2.3 Особливості структури термінології у фантастичному творі та способи їх перекладу

Термінологія відіграє ключову роль у жанрі наукової фантастики, оскільки терміни є основою таких творів. Сам жанр ґрунтується на поєднанні художньої вигадки та наукового мислення. Терміни у науці відіграють дві важливі функції. Перша – суголосна функція термінів у науковій літературі, а саме, вони допомагають чітко і лаконічно відобразити складні ідеї, пояснити цілі концепції. Друга функція – власне літературна, яка полягає в тому, що терміни повинні створити відчуття достовірності, переконати читача повірити у вигаданий світ, прийняти

його закони та правила. Навіть, якщо мовиться про вигадані явища, термінологія є відображенням науки у творі.

У творі Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися» вжито багато термінологічних одиниць, на основі твору було укладено вибірку із термінів. Лінгвістичний аналіз роману довів наявність значної кількості термінів, які характерні для різних галузей науки, техніки та технологій. Терміни у романі «Першому гравцеві приготуватися» були класифіковані за сферою вживання: ІТ-термінологія, медійні терміни, відеоігрові (геймерські), економічні, освітні, соціальні, терміни сфери енергетики. Крім того, події твору відбуваються на фоні складних соціальних явищ, які зумовлюють використання відповідних мовних одиниць.

Найчисельнішою є ІТ термінологія, в межах якої можна виділити три підгрупи: власне ІТ-термінологія (*technology* – технології; *computer* – комп'ютер; *system memory* – системна пам'ять; *laptop* – ноутбук; *processor* – процесор; *operating system* – операційна система; *hard drive* – жорсткий диск; *programmer* – програміст; *flash drives* – флешки; *keyboard* – клавіатура, *global communications network* – глобальна мережа зв'язку, *code* – код; *video file* – відеофайли; *backup drives* – резервні диски; *mp3 player* – mp3-плеєр; *modem* – модем; *interface* – інтерфейс; *e-mail address* – електронна адреса), термінологія сфери розробки відеоігор (*videogame* – відеогра; *joystick* – джойстик; *sound effects* – звукові ефекти; *online game* – онлайн-гра; *low-resolution graphics* – низькороздільна графіка; *videogame system* – ігрова консоль; *game console* – ігрова приставка; *avatar* – аватар, *animation* – анімація; *gamer* – геймер) та термінологія, що описує віртуальну реальність (*globally networked virtual reality* – глобальна мережа віртуальної реальності, *stand-alone simulation* – автономна симуляція; *virtual utopia* – віртуальна утопія). Чисельність цієї групи обумовлена місцем дії та сюжетом роману.

Ці терміни є такими чисельними, оскільки вони пов'язані з головною темою твору – зображення людини у світі віртуальної реальності. Детально

змальовуючи елементи відеоігор, описуючи ІТ-технології, необхідне обладнання, автор створює для читача відчуття приналежності до віртуального світу, дозволяє перенестись у віртуальний світ OASIS. Така термінологія є рушійною силою сюжету роману Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися», оскільки квест, який проходять учасники, побудований як складна відеогра, у якій є рівні, бонуси, артефакти, прокачування персонажа та інше. Персонажі твору виростили у культурі комп'ютерних ігор, тому такі поняття дуже часто вживаються у романі.

Медійні терміни (*cartoon* – мультфільм; *interactive sitcom* – інтерактивний ситком; *film* – фільм; *video feed* – відео; *short film* – короткометражка; *pop culture* – поп-культура; *music video* – кліп; *soap opera* – мильна опера; *frame-by-frame analysis* – покадровий аналіз; *miniseries* – міні-серіал; *world media* – світові медіа; *video message* – відеозвернення; *press conference* – прес-конференція; *television ads* – телереклама; *screen* – екран; *record label* – студія звукозапису; *video file* – відеофайли; *press conference* – прес-конференція; *television ads* – телереклама; *marketing campaign* – маркетингова кампанія; *internet ads* – інтернет-реклама;) належать до чисельних.

Бажання автора відобразити життя та побут суспільства, що переживає занепад позначилося на використанні економічних (*estate* – нерухомість; *bank vault* – банкове сховище; *controlling share of stock* – контрольний пакет акцій; *corporation* – корпорація; *escrow* – ескроу), освітніх (*research library* – наукова бібліотека; *science program* – наукова програма; *educational program* – освітня програма) та соціальних (*poverty* – бідність; *widespread famine* – всесвітній голод; *housing shortage* – дефіцит житла, *unemployment* – безробіття; *power blackout* – відключення електроенергії) термінів. Ці тематичні групи менш чисельні, однак у комплексі детально характеризують устрій віртуальної утопії. Саме ці термінологічні одиниці характеризують реальний світ, сповнений соціальних та економічних негараздів. У творі зображено енергетичний

дефіцит, екологічні проблеми, перенавантаження інфраструктури, безробіття, брак ресурсів, соціальна нерівність.

Енергетичні терміни у романі представлені такими термінологічними одиницями: *fossil fuels* – викопні енергоносії; *energy crisis* – енергетична криза; *power blackout* – відключення електроенергії; *solar panel* – сонячна панель; *wind turbine* – вітрова турбіна; *electric motor* – електродвигун; *charging station* – зарядна станція; *electricity* – електрика; *heliostat power plant* – геліостатна електростанція. Такі терміни застосовуються для опису глобальної енергетичної кризи, яку переживає людство.

Кількісний аналіз термінологічних одиниць демонструє залежність чисельності термінів від місця дії роману. Переважання термінології ІТ-сфери пов'язане із майже постійним перебуванням центральних персонажів у віртуальному всесвіті і їх прагненням уникати проблем реального світу.

Згідно з аналізом морфологічної структури термінологічних одиниць за сферою їх вживання у романі наявні такі види термінів:

- прості, які складаються з одного слова (*poverty, demand; cartoon, film, estate, screen, escrow, programmer, camera, code, avatar, conglomerate; subsidiaries*);
- складні терміни, які складаються з двох слів (*joystick, screenshot, videogame, website, inbox, pawnshop, keyboard, earbuds, headquarters, cyber-squatter*);
- терміни-словосполучення, що містять декілька компонентів (*online game, video feed, virtual reality, climate change, energy crisis, widespread famine, soap opera, interactive sitcom, economic recession*).

Кількісно найбільшою групою є терміни-словосполучення, які значно переважають прості терміни, найменшою є група складних термінів.

Під час аналізу термінології твору було здійснено структурний аналіз. Загалом, терміни, вжиті у романі «Першому гравцеві

приготуватися», представлені однокомпонентними, двокомпонентними та полікомпонентними одиницями.

Однокомпонентні терміни характеризуються трьома основними моделями словотворення. По-перше, це непохідні (безафіксні) одиниці, які сприймаються як цілісні лексеми: *cartoon, film, screen, camera, crystal, icon, modem, gold, demand*. По-друге, афіксальні утворення, серед яких виокремлюються суфіксальні слова – *corpora-tion, programm-er, gam-er, driv-er, animat-ion, simulat-ion, electric-ity*; префіксальні – *inter-face, intra-net, mini-series, in-box, e-mail*; а також префіксально-суфіксальні – *un-employ-ment, tele-market-er, tele-prompt-er*. По-третє, це однокомпонентні терміни-композиції, утворені осново- чи словоскладанням *joystick, keyboard, pawnshop, website, earbuds*. Таким чином, подані терміни охоплюють прості, афіксальні та складні моделі творення, що демонструють їх різноманітність.

Двокомпонентні терміни представлені кількома моделями. Найпоширенішою є модель іменник + іменник, у якій перший компонент виконує атрибутивну функцію. До цього типу належать такі терміни: *video feed, energy crisis, soap opera, video message, world media, music video, bank vault, system memory, video file, power blackout, flash drives, science program, computer part, immersion rig, item inventory, message forum, communications conglomerate, bookmark icon, nonplayer character, computer hardware, press conference, television ads, marketing campaign, Internet ads, Server Time, sound effects, onboard computer*.

Іншу широку групу становлять поєднання прикметник + іменник, де перший компонент позначає властивість чи якість: *operating system, educational program, backup drives, fiber-optic connection, e-mail address, electronic chime, short film, pop culture (також містить скорочення), wireless reception, housing shortage, social security, voice commands, economic recession, navigational computer*. Окремо виділяємо конструкції

дієприкметник та іменник: *simulated world, coin-operated videogame, pixelated onslaught, voice-activated interface.*

Полікомпонентні терміни представлені три- та чотирикомпонентними термінологічними одиницями. За кількістю компонентів, вони є трикомпонентними: *global communications network, stereo voice microphone, internet service provider, instant message window, computer operating system, heliostat power plant, log-in pass phrase.* Чотирикомпонентні: *two-dimensional web browser window, dial-up bulletin board system.*

Прості терміни в українському перекладі відтворювались кількома способами. Найчастіше для передачі простих термінів, перекладач застосовував еквівалентний переклад.

Еквівалентний переклад полягає у збереженні смислової спільності між текстом оригіналу та текстом перекладу. До цієї групи належать такі терміни: *cartoon – мультфільм; poverty – бідність; screen – екран; estate – нерухомість; oil – нафта; recharger – зарядний пристрій; template – шаблон; unemployment – безробіття.*

Наступною групою, яку ми виокремили, стали терміни, перекладені за допомогою транслітерування – це спосіб передавання слів однієї мови за допомогою символів іншої, а саме: *camera – камера; avatar – аватар; processor – процесор; emulator – емулятор; visor – візор; laser – лазер; modem – модем.*

Деякі прості терміни були перекладені шляхом транскрибування, тобто відтворення звукової форми іншомовного слова за допомогою засобів графічної системи цільової мови. Прикладами застосування транскрибування є: *film – фільм; escrow – ескроу; computer – комп'ютер; gamer – геймер; cartridge – картридж.* Прикладом транскодування є термін *interface – інтерфейс*, який поєднує транслітерацію першої частини та транскодування другої.

Використовується у перекладі роману адаптивне транслітерування. Адаптивне транслітерування відрізняється від звичайного тим, що

дозволяє певні відхилення від точної передачі символів для того, оскільки слово адаптується до фонетичних норм цільової мови, наприклад: *programmer* – програміст; *code* – код; *animation* – анімація; *subculture* – субкультура; *simulation* – симуляція; *corporation* – корпорація; *icon* – іконка.

Схожим за принципом є спосіб адаптивного транскрибування. За допомогою цієї трансформації слово також пристосовується до норм мови-реципієнта: *technology* – технології.

У окремих випадках для відтворення простих термінів може використовуватися лексична трансформація модуляції, яка передбачає смисловий розвиток терміна: *inbox* – сповіщення.

Складні терміни не є чисельними. Для їх перекладу використовується еквівалентний переклад: *keyboard* – клавіатура; *pawnshop* – ломбард; *earbuds* – навушники; *laptop* – ноутбук; напівкалькування – це спосіб перекладу, при якому лише частина іншомовного слова або словосполучення перекладається дослівно, а інша частина запозичується без змін, зокрема: *videogame* – відеогра (частинка *video* транслітеровано, *game* – перекладено); *telemarketer* – теле-продавець (*tele* – транслітеровано, *marketer* – перекладено). Комплексна трансформація для відтворення складних термінів зустрічається вкрай рідко. Так, для перекладу ІТ-терміна *website* – сайт застосовується опущення і транскрибування.

Однією з найчисельніших груп є терміни-словосполучення, для перекладу яких застосовані різноманітні перекладацькі прийоми. Найпродуктивнішим способом перекладу термінів-словосполучень є калькування – це дослівний переклад структури або значущих частин слова, наприклад: *energy crisis* – енергетична криза; *bank vault* – банкове сховище; *game console* – ігрова приставка; *low-resolution graphics* – низькороздільна графіка; *simulated world* – змодельований світ; *system memory* – системна пам'ять; *operating system* – операційна система; *hard*

drive – жорсткий диск; *pixelated onslaught* – пікселізована атака; *educational program* – освітня програма; *science program* – наукова програма, *computer part* – комп'ютерна запчастина; *haptic gloves* – тактильні рукавички; *nonplayer characters* – неігрові персонажі; *controlling share of stock* – контрольний пакет акцій; *backup drive* – резервний диск; *fossil fuels* – викопне паливо, *fantasy novel* – фентезійний роман, *voice commands* – голосові команди, *stand-alone simulation*. Кожний елемент англійського двокомпонентного терміна перекладено першим словниковим еквівалентом.

Менш продуктивним способом відтворення двокомпонентних термінів є адаптивне транслітерування: *communications conglomerate* – комунікаційний конгломерат; *virtual utopia* – віртуальна утопія, *virtual display* – віртуальний дисплей.

Характерним для перекладу термінів-словосполучень є напівкалькування, приміром: *online game* – онлайн-гра (*online* – транскрибовано, *game* перекладено); *world media* – світові медіа (у цьому прикладі перший елемент перекладено, другий – транслітеровано); *frame-by-frame analysis* – покадровий аналіз (*frame-by-frame* перекладено, *analysis* – застосовано адаптивне транслітерування); *entertainment platform* – розважальна платформа (перший елемент перекладено, другий – застосовано адаптивне транслітерування). Існує кілька випадків використання транслітерування та транскрибування, де один елемент транслітеровано, а інший передано за допомогою транскрибування: *video file* – відеофайл; *cyber-squatter* – кібер-сквотер.

Досить активно для відтворення дво- та трикомпонентних термінів застосовуються граматичні трансформації. Передусім це трансформація перестановки, наприклад: *housing shortage* – дефіцит житла; *antenna cable* – кабель антени; *global communications network* – глобальна мережа зв'язку; *wireless network antenna* – антена бездротової мережі; *two-dimensional Web browser window* – двомірне вікно веб-браузера; *Internet*

service provider – постачальник Інтернет послуг. Головна мета перестановки полягає у зміні порядку слів, словосполучень або частин речення у тексті, що перекладається, щоб він відповідав нормам і природному звучанню цільової мови.

Не менш продуктивною граматичною трансформацією є опущення. Цю трансформацію використовують для того, щоб зробити текст перекладу природним, уникнути надлишковості, наприклад: *video feed* – *відео* (частинка *feed* опущено); *self-imposed isolation* – *самоізоляція* (опущено слово *imposed*); *home theater system* – *домашній кінотеатр* (не перекладено слово *system*); *stereo voice microphones* – *стерео мікрофони* (опущено слово *voice*); *item inventory* – *інвентар* (*item* не перекладено); *chat room* – *чат* (*room* опущено); *message forum* – *форум* (перший елемент не перекладено); *bookmark icon* – *закладка* (опущено слово *icon*). На нашу думку, трансформацію опущення використано доцільно, адже не знаходимо прикладів, де б цей прийом призвів до втрати важливої інформації.

Хоча лексичні трансформації використовуються рідше, вони є потужним перекладацьким підходом, який забезпечує безперешкодне розуміння художнього тексту цільовою читацькою аудиторією, забезпечуючи адекватність та природність звучання української версії. Серед можливих лексичних трансформацій переклад найчастіше звертається до контекстуальної заміни. Переклад термінів-словосполучень за допомогою контекстуальної заміни представлений такими прикладами: *video message* – *відеозвернення*; *record label* – *студія звукозапису*; *videogame system* – *ігрова консоль*; *high-score list* – *турнірна таблиця*; *coin-operated videogames* – *автомати з відеоіграми*; *wireless reception* – *бездротовий зв'язок*; *chat ID* – *нік-нейм*; *social security* – *соціальне страхування*, *immersion rig* – *нове сучасне обладнання* (буквальний переклад – *іммерсійна/занурювальна установка*).

Існують випадки, коли терміни-словосполучення перекладено за допомогою комплексних трансформацій, які поєднують у собі вживання кількох прийомів перекладу: *flash drives* – флешки (опущення і адаптивне транскодування першого елемента); *e-mail address* – електронна адреса (опущення і додавання); *dial-up bulletin board system* – електронна дошка оголошень (опущення і перестановка); *instant message window* – вікно з миттєвим повідомленням (перестановка з додаванням); *log-in pass phrase* – фраза-пароль (опущення і перестановка); *no-PvP zone* – зона без PvP (перестановка та омографічний переклад).

Отже, у романі вживають терміни різних сфер, таких як ІТ-технології, віртуальна реальність, медійні терміни, відеоігрові, економічні, соціальні, освітні, терміни сфери енергетики. За структурою вони поділяються на прості, складні та терміни-словосполучення. Для їх перекладу використовуються різні способи перекладу та трансформації.

2.4 Культурні референції та алюзії у романі Ернеста Клайна «Першому гравцеві приготуватися» та способи їх перекладу

Головною темою роману «Першому гравцеві приготуватися» є взаємодія людей з віртуальною реальністю OASIS, яка є тісно пов'язаною з культурою 1970-1990-х. Саме тема твору зумовлює те, що світ OASIS побудований як книга-пам'ять, у якій автор використовує згадки назв відеоігор, фільмів, музики, коміксів, відомих людей того періоду. Засновник віртуального світу OASIS Джеймс Галлідей був фанатом цієї епохи, тому він створює квест, який не можливо пройти, не знаючи особливостей цієї культури.

Культурні референції у романі «Першому гравцеві приготуватися» відіграють важливу роль, адже показують обізнаність автора культурою епохи 1970-1990-х років. Таким чином автор створює ностальгію за минулим, підкреслює важливість внеску конкретних особистостей у культуру, збагачує твір.

За сюжетом роману засновник OASIS Джеймс Галлідей створює цифровий щоденник під назвою «Альманах Анорака», де зібрано нотатки, цитати, спостереження та улюблені речі про попкультуру 1980-х. Поява великої кількості культурних референцій була пояснена автором в тексті роману: *«Більшість записів були потоком його свідомості, спостереженнями про різні класичні відеоігри, науково фантастичні чи фентезійні романи, фільми, комікси, та поп культуру вісімдесятих, всуміш із гумористичною критикою...»* [19, с. 12].

Найчисельнішою групою культурних референцій у романі є згадки відомих людей, що включають імена та прізвища. Ця група у романі представлена згадками відомих людей, які творили у різних сферах. Оскільки у романі «Першому гравцеві приготуватися» однією з центральних тем є опис віртуальної реальності та ігор, тому у творі згадуються особи, пов'язані з цією сферою, приміром, розробник програмного забезпечення для комп'ютерної графіки *Воррен Роббінет*, засновники компанії Apple Computer *Джобс* і *Возняк*.

Власні імена акторів та кінорежисерів становлять численну групу, що відображає захоплення кіномистецтвом не тільки засновника віртуального світу OASIS Галлідея, а й самого Е. Клайна. У романі згадуються такі актори як *Рутгер Гауер*, *Метью Бродерік* та *Том Круз*; кінорежисери *Спілберг*; *Кемерон*, *Джексон*, *Гілліам*, *Тарантіно*, *Фінчер*, *Лукас*, *Кубрик*, *дель Торо*, *Кевін Сміт*.

Ще однією численною групою є імена письменників, наприклад: *Діккенс*, *Курт Воннегут*, *Дуглас Адамс*, *Річард К. Морган*, *Ніл Стівенсон*, *Орсон Скотт Кард*, *Стівен Кінг*, *Террі Брукс*, *Бестер*, *Террі Пратчетт*, *Бредбері*, *Гайнлайн*, *Голдман*, *Венс*, *Толкін*, *Гібсон*, *Скальці*, *Гейман*, *Желязни*.

Імена музикантів становлять невелику групу: *Леннон* і *Маккартні*; *Говард Джонс*; *Джон Кугар Мелленкемп*; *«Rush»*. Згадуються у романі комедійні колективи та коміки: *«Монті Пайтон»* (комедійна група); *Білл*

Гікс (стендап-комік). Подекуди автор згадує історичні постаті, приміром, *Жану Д'арк*.

У цій групі значно переважають представники англомовних країн, насамперед США та Великобританії. Це відображає домінування цих культур у формуванні масової культури. Оскільки Е. Клайн американець, то найчисельнішою є група згадок впливових особистостей із США. Серед них багато знакових письменників, як *Стівен Кінг*, *Курт Воннегут*, *Роберт Гайнлайн*; режисерів – *Стівен Спілберг*, *Квентін Тарантіно*; технологічних новаторів – *Стів Джобс*, *Воррен Роббінет*. Це підкреслює провідну роль США у кіноіндустрії, фантастиці та сфері новітніх технологій. Британські представники становлять також помітну групу. Вона характеризується згадками таких письменників як *Чарльз Діккенс*, *Террі Пратчетт*, *Ніл Гейман*.

Згадано також представників інших країн, до прикладу режисера *Джеймса Кемерона* з Канади, режисера *дель Торо* з Мексики, актора *Рутгера Гауера* з Нідерландів, режисера *Пітера Джексона* з Нової Зеландії.

Спосіб перекладу культурних референцій здебільшого залежить від їх виду. У випадку, якщо культурна референція представлена антропонімом, найпродуктивнішим способом перекладу є транслітерування, приміром: *Rutger Hauer* – *Рутгер Гауер*; *Lennon* – *Леннон*; *Richard K. Morgan* – *Річард К. Морган*; *Orson Scott Card* – *Орсон Скотт Кард*; *Terry Pratchett* – *Террі Пратчетт*; *Bester* – *Бестер*; *Tarantino* – *Тарантіно*, *Fincher* – *Фінчер*.

Не менш продуктивним способом відтворення антропонімів як культурних референцій є транскрибування. За допомогою цього способу перекладено такі одиниці: *Neal Stephenson* – *Ніл Стівенсон*; *Heinlein* – *Гайнлайн*; *Tolkien* – *Толкін*; *Vance* – *Венс*; *Monty Python* – *Монті Пайтон*; *Howard Jones* – *Говард Джонс*; *Matthew Broderick* – *Метью Бродерік*; *Tom Cruise* – *Том Круз*, *Wozniak* – *Возняк*. В окремих випадках для відтворення

власних імен перекладачі поєднують транскрибування – транскрипцію та транслітерування: *Stephen King* – *Стівен Кінг*.

Іншим прикладом культурних референцій є назви відеоігор, кількість яких у творі є значною: *Adventure*, *Defender*, *Galaga*, *Robotron:2084*, *Asteroids*, *Contra*, *Heavy Barrel*, *Golden Axe*, *Ikari Warriors*, *Smash TV*, *Swordquest*, *Astrosmash*, *Fireworld*, *Airworld*, *Waterworld*, *Everquest*, *Street Fighter II*, *World of Warcraft*, *Combat*, *Pitfall*, *Space Invaders*, *Kaboom!*, *Empire Strikes Back*, *Star Raiders*, *Starmaster*, *Raaku-tu*, *Yars' Revenge*, *Pyramid*, *Bedlam*, *Madness and the Minotaur*, *Crime Fighters*, *Colossal Cave*, *Vigilante*, *Heavy Barrel*, *Smash TV* та настільних ігор: *Dungeons & Dragons*, *Champions*, *GURPS*, *Car Wars*, *Rolemaster*. Усі наведені назви належать до різних типів ігор, які разом показують розвиток ігрової індустрії від 1970-х до початку 2000-х років. Частина з них – це ранні комп'ютерні пригоди та текстові ігри, як-от *Adventure*, *Colossal Cave*, *Bedlam* чи *Pyramid*, що заклали основу жанру *adventure*. Інша велика група – класичні аркадні шутери та екшени (*Galaga*, *Defender*, *Asteroids*, *Contra*, *Golden Axe*, *Smash TV*), які визначили вигляд аркадної культури та основи динамічної гри. До переліку також входять ігри для Atari 2600 (домашньої гральної консолі від бренду Atari, випущеної у 1977 році), зокрема *Yars' Revenge*, *Star Raiders*, *Pitfall* і серія *Swordquest*. Вони представляють ранні домашні відеоігри з простою графікою, але новаторськими механіками. Цей перелік ігор у творі охоплює найважливіші етапи еволюції ігор – від простих аркад і текстових пригод до складних рольових систем та сучасних онлайн-фентезі всесвітів.

Для перекладу назв відеоігор та настільних ігор в українському варіанті використовується омографічний переклад, який передбачає збереження оригінальної форми незмінною. Наприклад: “...had brought copies of *Adventure*...” [54, с. 107] перекладено «...приносили копії «*Adventure*» з інших планет...» [19, с. 145]. Пояснюємо це тим, що оригінальна назва є впізнаваною, дозволяє фанатам знайти гру, незалежно

від країни. Ігрова індустрія є здебільшого англомовною, окрім того назва гри – це бренд, і часто видавці ігор хочуть, щоб назва звучала однаково, адже таким чином легше просувати гру. Також переклад гри може звучати дивно або втратити задум перекладів, тому ми також вважаємо, що вдалим рішенням є залишення оригінальної назви відеогри чи настільної гри без змін.

Ще однією численною групою культурних референцій, що дозволяють створити відчуття занурення у культуру 1980-х є назви телевізійних програм, фільмів, мультфільмів, шоу. Група фільмів представлена у романі такими згадками: *«Індіана Джонс»*; *«Леді-яструб»*; *«Зоряні війни»*; *«Фантастична подорож»*; *«Військові ігри»*; *«Справжній геній»*; *«Помста ботанів»*; *«Шалений Макс»*; *«Матриця»*; *«Годзілла»*; *«Гамера»*; *«Екскалібур»*; *«Вільні»*; *«Конан-варвар»*; *«2010»*; *«Ризикований бізнес»*; *«Той, хто біжить по лезу»*; *«Назад у майбутнє»*; *«Мисливці на привидів»*; *«Дослідники»*; *«Місія Дарвіна»*.

У романі вживається велика кількість згадок серіалів: *«Мuppet-шоу»*; *«Родинні зв'язки»*; *«Неймовірна Людина-Павук»*, *«Люди-Ікс»*, *«Зелений Ліхтар»*; *«Космос»*; *«Сімпсони»*; *«Найбільший американський герой»*, *«Повітряний вовк»*, *«Команда А»*, *«Лицар доріг»*, *«Покидьки науки»*; *«Зоряні Блейзери»*, *«Космічні гіганти»*; *«Ісіда»*, *«Диво-жінка»*; франшизи: *«Зоряний шлях»*, що включає такі частини як *«Оригінальний серіал»*, *«Наступне покоління»*, *«Глибокий космос-9»*; *«Вояджер»* та *«Ентерпрайз»*; серіалу *«Бі-Бі-Сі»*.

Згадано також назви журналів. До прикладу: *«Дракон»* та *«Старлог»*. Добірка цих фільмів, серіалів та програм є репрезентативною для американської популярної культури, фантастики та технологічного оптимізму та песимізму 1970-1990 років. Домінуючим жанром є наукова фантастика та фентезі.

Для відтворення цієї групи інтертекстуальних елементів (власні назви фільмів та серіалів) був використаний цілий спектр способів

перекладу. Певні власні назви фільмів та серіалів перекладі передають за допомогою транскодування, а саме транслітерування: *Gamera* – «Гамера»; *Godzilla* – «Годзілла»; *Excalibur* – «Екскалібур»; транскрибування: *Voyager* – «Вояджер»; *Indiana Jones* – «Індіана Джонс»; *BBC* – «Бі-Бі-Сі»; *Enterprise* – «Ентерпрайз».

У перекладі роману найпродуктивнішим способом перекладу назв фільмів та серіалів є калькування, приміром: *Family Ties* – «Родинні зв'язки»; *Green Lantern* – «Зелений Ліхтар»; *Star Wars* – «Зоряні війни»; *Fantastic Voyage* – «Фантастична подорож»; *WarGames* – «Військові ігри»; *Real Genius* – «Справжній геній»; *Revenge of the Nerds* – «Помста ботанів»; *Lord of the Rings* – «Володар пернів»; *Airwolf* – «Повітряний вовк».

Подеколи зустрічається контекстуальний переклад при перекладі таких власних назв: *Knight Rider* – «Лицар доріг»; *Misfits of Science* – «Покидьки наук». Окрім того, іноді застосовується описовий переклад: *Blade Runner* – «Той, хто біжить по лезу»; *Ghostbusters* – «Мисливці на привидів» та перестановка: *The A Team* – «Команда А». Переклад таких власних назв є часто викликом для перекладачів, оскільки це мистецтво, яке поєднує творчість, маркетинг і мовну точність.

Отже, у романі «Першому гравцеві приготуватися» вжито багато культурних референцій – власних назв людей, ігор, продуктів кіноіндустрії. Для їх перекладу вживаються транслітерування, транскрибування, транскодування, калькування, описовий переклад, контекстуальний переклад та перестановку. Окрім того, вживається омографічний переклад. Спосіб перекладу конкретної референції залежить від сфери її функціонування.

Відтак, у практичному розділі здійснено аналіз матеріалу дослідження – роману американського письменника Е. Клайна «Ready Player One», у перекладі – «Першому гравцеві приготуватися», перекладачами якого стали Зоряна Крижанович та Юрій Нікітюк.

Виявлено, що головною темою твору є зображення взаємозв'язку між людиною та віртуальною реальністю, ідея роману полягає у заклику задуматись як використовувати технології на благо. Виокремлено проблематику твору, описано сюжет та систему персонажів. З позиції порівняльного літературознавства виявлено, що твір містить інтертекстуальні елементи, такі як присвята (паратекстуальність), алюзії, культурні референції. Здійснено лінгвістичний аналіз роману, який показав, що мова твору відповідає мовленнєвим особливостям підлітків. У тексті використовуються терміни з різних сфер – ІТ, ігрової індустрії, медіа, соціальні та інші, а також okazionalizmi, sleng і vulgariizmi. Роман багатий на художні та синтаксичні засоби виразності, а граматичний аналіз виявив використання різних типів речень, переважно у минулому часі.

Досліджено структуру термінів (прості, складні, терміні-словосполучення) та способи їх перекладу, серед яких транслітерація, транскрипція, калькування й адаптивне транскодування, а також трансформації термінологічних одиниць. Проаналізовано культурні референції та алюзії, які поділено на групи: люди, ігри, фільми, телепрограми, серіали. Для перекладу інтертекстуальних елементів часто застосовується омографічний переклад, що зберігає оригінальну форму референтного елементу.

РОЗДІЛ III

НАУКОВА ФАНТАСТИКА В КОНТЕКСТІ МЕТОДИКИ ВИКЛАДАННЯ ЛІТЕРАТУРИ ТА ПЕРЕКЛАДУ

3.1 Лекція про наукову фантастику як інструмент систематизації знань з літературознавства і перекладознавства

Навчання у закладах вищої освіти забезпечується за допомогою поєднання аудиторної та позааудиторної діяльності. До традиційних форм організації навчального процесу належать лекції, семінари, практичні та лабораторні заняття, самостійна робота студентів, консультації, курсові та

дипломні роботи, а також усі види практик. Лекції є важливою та незамінною складовою навчального процесу.

У методичній літературі існують різні погляди на лекцію як форму навчання, однак прихильники традиційної дидактики підкреслюють її переваги. Лекція дозволяє компактно подати необхідний матеріал, частково замінити відсутність сучасних підручників, систематизувати різні й навіть суперечливі думки. Вона допомагає зосередитися на складних темах, формує в студентів уміння слухати й аналізувати інформацію, забезпечує живий контакт і виховний вплив викладача, демонструє практичне застосування теорії та визначає напрями подальшої самостійної роботи [27].

Лекція – це послідовний, систематичний виклад навчального матеріалу (будь-якої теми, питання, розділу). Лекція – це логічно завершений, науково обґрунтований, систематизований та послідовний виклад певної наукової проблеми [32, с. 23]. З поданих визначень випливає, що лекція є цілісною, логічно структурованою та науково обґрунтованою формою подання навчального матеріалу. Вона забезпечує системний, послідовний виклад теми чи проблеми, дозволяючи студентам отримати узгоджене, впорядковане й змістовне уявлення про навчальний матеріал або наукову проблему в цілому.

Структура лекції складається з кількох компонентів. Першою є вступна частина, під час якої викладач озвучує тему, окреслює проблему та ступінь її вивчення, пропонує основні джерела. У сучасній практиці на цьому етапі часто застосовують методики розвитку критичного мислення. Головне завдання вступу – задати структуру лекції та ввести тему в ширший контекст.

Основна частина лекції складається з характеристики проблеми з різних позицій, під час цієї частини наводяться погляди дослідників і формулюється власна позиція лектора. Важливо не лише інформувати, а й передавати ціннісне ставлення до матеріалу та показувати зв'язок теорії з

практикою – наприклад, розглядати приклади, відеофрагменти чи методичні матеріали.

Під час заключної частини лектор підбиває підсумки, відповідає на запитання та рекомендує джерела для самостійної роботи. Сучасні лекції зазвичай завершуються рефлексією, що допомагає студентам осмислити отримані знання й побачити їхнє значення. Рефлексія може бути змістовою або психологічною та спрямована на усвідомлення досвіду й підвищення ефективності подальшої навчальної діяльності [18, с. 92].

Лекція є незамінною формою організації навчального процесу, оскільки вона виконує певні функції.

Інформаційна функція дозволяє в концентрованій формі передати основні знання та допомагає студентам самостійно структурувати матеріал. Методологічна функція формує науковий підхід до предмета, демонструючи розвиток ідей, законів, теорій та явищ. Виховна функція сприяє самовдосконаленню викладача і формує у студентів ціннісні орієнтири, громадську активність та розуміння соціальних норм. Розвивальна функція стимулює пізнавальну активність, залучає аудиторію до наукового пошуку та самостійного осмислення результатів. Орієнтуюча функція допомагає виділити головне серед великого обсягу інформації та побудувати систему знань із різних джерел. Організуюча функція забезпечує інтеграцію всіх елементів навчального процесу і спрямовує його на досягнення освітніх цілей. Діагностична функція дозволяє виявляти складні для засвоєння теми та удосконалювати виклад матеріалу. Стимулююча функція пробуджує бажання дізнаватися більше й розв'язувати проблемні питання. Зрештою, систематизуюча функція демонструє місце дисципліни у загальній системі наук і підкреслює міждисциплінарні зв'язки [27].

Існує кілька основних видів лекцій. Найпоширенішими у закладах вищої освіти є традиційні лекції-довіді, однак їх ефективність часто невисока, оскільки студенти здебільшого просто переписують інформацію,

уже доступну в підручниках. Оглядові лекції використовують для вступного ознайомлення з розвитком певної наукової галузі або для підсумку матеріалу перед заліками й іспитами. Проблемні лекції спрямовані на визначення ключових проблем та пошук способів їх вирішення.

Ще одним типом є лекції-консультації, що проводяться для аудиторії з певним рівнем підготовки, наприклад, для студентів із дипломом молодшого спеціаліста чи слухачів підвищення кваліфікації. Бінарні лекції читають двоє викладачів, які поперемінно аналізують матеріал та доповнюють один одного. Лекції-бесіди та лекції-дискусії передбачають активне залучення студентів, але потребують попередньої підготовки аудиторії.

Також поширені лекції-конференції або пресконференції, де матеріал подається у вигляді відповідей на підготовлені студентами запитання. Лекції-візуалізації базуються на використанні схем, зображень, відео чи демонстраційних матеріалів, що доповнюють або повністю передають зміст інформації. Одним із найцікавіших форматів є лекції з аналізом конкретних ситуацій, які потребують від викладача значного практичного досвіду, оскільки ґрунтуються на розгляді реальних виробничих чи професійних прикладів [48, с. 193].

Ще одним типом лекції є проблемна лекція. Проблемну лекцію слід трактувати як багатогранний і взаємопов'язаний процес спільної діяльності викладача та студентів. Вона передбачає добір, упорядкування й подання навчального матеріалу викладачем, а також його сприйняття, осмислення й засвоєння здобувачами освіти. Важливою складовою є організація викладачем самостійної, активної, цілеспрямованої та ефективної пізнавальної роботи кожного студента, забезпечення педагогічної взаємодії на основі зворотного зв'язку, а також здійснення контролю й самоконтролю [4, с. 340].

Лекція є ефективним і економним способом передавання значного обсягу навчальної інформації в логічно впорядкованій формі. Водночас вона часто зводиться до репродуктивного навчання, що гальмує розвиток творчого мислення студентів і перетворює семінари на переказ матеріалу. Подолати цей недолік можна за допомогою конспектів-записів із ключовими положеннями лекції, доповнених місцем для власних нотаток і відповідей на запитання, що стимулює активну роботу студентів [45, с. 186].

Розроблена лекція на тему «Наукова фантастика у літературознавчому та перекладознавчому аспектах (на прикладі роману Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися»)» за своїм характером належить до оглядового типу, оскільки поєднує системний виклад теоретичного матеріалу з перекладознавства та літературознавства і водночас порушує важливі питання, пов'язані з перекладом художніх творів, зокрема наукової фантастики. Лекція має на меті сформувати у студентів цілісне розуміння особливостей художнього перекладу, його труднощів, вагому роль термінології та культурних елементів, а також специфіку жанру наукової фантастики та його мовних явищ. Методична мета лекції полягає у тому, щоб допомогти здобувачам освіти усвідомити, що переклад художнього твору – це не механічне перенесення змісту, а складний творчий процес, що вимагає збереження емоційності, стилістики, культурного підтексту та естетики оригіналу. Як наголошено в лекції, художній переклад посідає проміжне місце між дослівною точністю та художньою виразністю, а перекладач мусить знаходити баланс між ними.

Лекція складається з кількох ключових смислових частин, які формують цілісне уявлення про тему. На початку підкреслюється важливість перекладу як засобу культурного взаєморозуміння, а також різниця між художнім і нехудожнім текстами: перший апелює до образного мислення і прагне викликати емоцію, тоді як другий має суто інформативну функцію. Далі вагоме місце приділено питанню точності та

художності перекладу. Наводиться думка про те, що ідеальне поєднання цих двох складових практично недосяжне через різні можливості та традиції мов, проте перекладач має прагнути до максимальної відповідності. У тексті також наведено три основні цілі перекладу художніх творів: ознайомлення читача з творчістю автора іншої культури, передавання культурних особливостей народу та забезпечення доступу до змісту твору.

Наступна змістова частина присвячена стилістичним і культурним викликам перекладу. У лекції підкреслюється, що перекладачеві важливо зберегти інтонацію, настрій, характерні образи й емоційний тон твору, а також передати ідіоми, алюзії, метафори та культурно зумовлені елементи. Як зазначено в лекції, метафори часто ґрунтуються на культурних асоціаціях, специфічних для певного народу, тому перекладач мусить добирати такі образи, які матимуть подібний емоційний ефект у читача іншої культури. У цьому контексті також наголошено на важливості адаптації граматики, синтаксису та ритму, оскільки стилістичне звучання є невід'ємною частиною авторської манери письма.

Значну частину лекції присвячено перекладацьким трансформаціям, що є інструментами досягнення природності і точності перекладу. Описуються лексичні, граматичні та лексико-граматичні трансформації: транслітерація, калькування, генералізація, конкретизація, перестановки, опущення, експлікації та інші. Наведено приклад, що в українській мові немає герундія, тому перекладач змушений змінювати структуру речення. Окремо підкреслюється відмінність перекладу термінів у наукових та художніх текстах: у художній літературі можливе заміщення терміна синонімом або описовою конструкцією, якщо буквальный відповідник відсутній або не виконує художньої функції.

Подальша частина лекції присвячена особливостям наукової фантастики як жанру. Окреслено її історичний розвиток, починаючи з розквіту в середині ХХ століття. У лекції підкреслюється подвійна природа

жанру, який поєднує художній та науковий стилі, а також його насиченість термінами, неологізмами, культурними реаліями та квазіреаліями. Окрема увага приділена квазіреаліям, які описують теоретично можливі, але ще не реалізовані наукові концепти. Пояснюється, що переклад таких одиниць є складним, оскільки автор створює нові лексичні форми або надає нових значень існуючим словам, утворюючи okazionalizmi, значення яких визначається лише контекстом. Як зазначає О. Чернікова у художніх творах, особливо в жанрі наукової фантастики, псевдотерміни виконують зовсім іншу функцію, ніж у наукових текстах. У цьому жанрі вигадані наукові слова та словосполучення створюються спеціально для того, щоб передати читачеві або глядачеві уявний світ. Вони виступають своєрідними «цеглинками» для побудови фантастичної реальності та роблять обстановку сюжету більш переконливою. Використання такої лексики дозволяє автору не дотримуватися законів реального світу й уникати детальних пояснень того, як могли б відбуватися ті чи інші події [53, с. 269].

Лекція також торкається важливого аспекту штучних мов у фантастиці. Вказано, що вони не просто прикрашають авторський світ, а формують його соціолінгвістичний та культурний контекст, виконуючи функції природних мов. Це ускладнює переклад, бо перекладач має не лише передати зміст висловлювань, а й зберегти атмосферу світу, характерну для вигаданої культури.

Завершальна частина лекції підсумовує значення наукової фантастики як літературного жанру та наголошує на відповідальності перекладача. Акцентується, що багато передбачень фантастів справдилися, і жанр виявився серйозним інструментом осмислення майбутнього. Перекладач повинен уміти впізнавати особливості авторського мислення, національної свідомості та мовних образів, а також обирати відповідні перекладацькі прийоми, щоб зберегти художню та інтелектуальну глибину твору.

Таким чином, лекція поєднує літературознавчий, культурологічний і перекладознавчий аспекти, що робить її типовим зразком оглядової лекції з методичною спрямованістю на формування комплексних перекладацьких компетентностей.

3.2 Практичне заняття як метод автоматизації практичних навичок у галузі перекладу термінології художнього твору

Однією з найголовніших форм організації навчального процесу у вищих навчальних закладах є практичні заняття.

Практичне заняття – це форма навчальної роботи, у межах якої викладач спрямовує студентів на поглиблене опрацювання окремих теоретичних аспектів дисципліни та забезпечує формування умінь і навичок їх практичного використання шляхом самостійного виконання передбачених програмою завдань.

Практична форма навчання у вивченні іноземних мов застосовується за допомогою виконання вправ на читання, переклад, аудіювання, розвиток розмовних навичок. Основна відмінність таких занять від лекцій полягає в методиці викладання та практичному засвоєнні матеріалу [27].

Практичне заняття слід організовувати відповідно до певної структури. Спершу визначаються його мета та вихідні дані, після чого надаються методичні рекомендації для виконання завдання. Далі подається покроковий алгоритм рішення, що дозволяє студентам послідовно опрацювати матеріал. За аналогією з розглянутим прикладом студентам пропонуються завдання для самостійної роботи. Для закріплення знань передбачені контрольні запитання, а також оцінювання рівня сформованих умінь і навичок. Після виконання завдання відбувається обговорення ходу заняття та уточнюючі питання до викладача. Наприкінці студентам видається домашнє завдання для подальшого опрацювання теми [32, с. 27].

Існують різні типи практичних занять. За рівнем взаємодії викладача і студентів виокремлюють діалогічні та монологічні.

Діалогічні заняття передбачають активну участь кожного студента у процесі здобуття знань через колективне обговорення, обмін ідеями та співпрацю з викладачем. Вони сприяють розвитку вмінь і навичок студентів, формуванню ставлення до знань як основи особистісного зростання та оцінюванню рівня їх підготовки з урахуванням власних зусиль. Основний акцент у такому форматі робиться не стільки на перевірку знань, скільки на стимулювання самонавчання та саморозвитку.

Монологічні заняття, навпаки, орієнтовані на передавання студентам інформації викладачем та перевірку засвоєного матеріалу відповідно до навчальної програми. У цьому випадку акцент робиться на оцінку знань, умінь і навичок без творчого підходу. Застосовуються адміністративні методи впливу, комунікація з студентами відбувається дистанційно, а студент виконує завдання під прямим керівництвом викладача, перебуваючи у пасивній ролі.

За характером пошукової діяльності практичні заняття поділяють на репродуктивні, частково-пошукові та пошукові. Репродуктивні заняття передбачають виконання завдань за чіткими інструкціями, за допомогою літератури та контрольних запитань. Частково-пошукові заняття передбачають самостійний підбір матеріалів і методик студентами без готових вказівок. Пошукові заняття вимагають від студентів самостійного розв'язання нових завдань, використовуючи вже набуті знання.

За методами проведення виділяють інтерактивні та активні заняття. Інтерактивні включають методи дискусії, ігри та мозковий штурм. Активні заняття використовують пасивні практичні завдання, такі як психологічні тести, різноманітні задачі або завдання на порівняльну характеристику [45, с. 185].

Практичне заняття з теми «Функціонування термінів, пов'язаних з віртуальною реальністю та відеоіграми у жанрі наукової фантастики» побудоване за класичною триступеневою схемою, що включає початковий етап (Warm-Up), основний етап (Mid-stage) та заключний етап (Closure).

Загальна тривалість уроку становить 80 хвилин, що дозволяє ефективно поєднати роботу з лексикою, граматиною, сприяти розвитку усного і письмового мовлення, застосовувати рефлексивну частину для закріплення матеріалу.

На початковому етапі заняття, який триває приблизно 10-15 хвилин, основна мета полягає у підготовці студентів до теми уроку, активації попередніх знань та розвитку мовної пам'яті. Студентам запропоновано відповісти на запитання, пов'язані з віртуальною реальністю: «Що спадає на думку, коли ви чуєте термін “virtual reality”?», «Чи пробували ви VR? Який був досвід?» та «Чому, на вашу думку, VR так часто зустрічається у науково-фантастичних творах?». Ці запитання стимулюють критичне мислення та дозволяють студентам висловлювати власну думку, що одночасно активізує словниковий запас та сприяє розвитку усного мовлення.

Після цього виконується вправа Snowball repetition, що полягає у поступовому повторенні визначення терміну «віртуальна реальність» з його поступовим ускладненням. Спочатку студенти повторюють просте речення, а потім викладач додає нові елементи, поки не виходить повне визначення. Ця вправа допомагає тренувати пам'ять та мовну реакцію.

Основний етап уроку триває близько 60 хвилин і включає перевірку домашнього завдання, роботу з лексикою та граматичними структурами. Перевірка домашнього завдання займає близько 10 хвилин і дає змогу оцінити самостійну роботу студентів, повторити пройдений матеріал та підготуватися до подальшого опрацювання нових знань.

Наступним завданням є робота з тематичною лексикою, яка займає близько 25 хвилин. Однією з вправ є співставлення лексичних одиниць з їхніми визначеннями. Студенти отримують список термінів, таких як «videogame», «globally networked virtual reality», «processor», «chat rooms» та інші, і повинні підібрати правильні визначення для кожного терміна. Наприклад, *processor* відповідає визначенню “component that executes

instructions and calculations”, a chat rooms – “*online spaces where people can type messages and chat in real time*”. Ця вправа спрямована на закріплення спеціальної термінології, розвиток розуміння значення нових слів у контексті науки та ігор, а також підвищення мовної компетенції студентів.

Ще однією важливою частиною на цьому етапі є вправа, у якій студенти заповнюють пропуски у тексті словами з тематичного словника. Наприклад, у тексті про віртуальну реальність пропуски заповнюються такими словами, як “*simulated worlds*”, “*processor*”, “*videogame system*”, “*graphical detail*”, “*low-resolution graphics*”, “*chat rooms*” та інші. Виконання цієї вправи допомагає студентам використовувати лексику у змістовному контексті, розвиває мовлення та письмові навички, а також формує навички логічного побудування речень і роботи з інформацією.

У граматичній частині, яка триває близько 25 хвилин, студенти виконують вправи на переклад із української на англійську мову. Ці вправи спрямовані на закріплення граматичних структур, розвиток мовної компетенції та практику перекладу. Виконання подібних завдань допомагає студентам застосовувати лексику в різних граматичних формах та контекстах, що сприяє більш глибокому засвоєнню матеріалу.

Заключний етап уроку триває приблизно 5 хвилин і включає рефлексію. Студенти відповідають на запитання, наприклад: «Що ви запам’ятали з тексту, який прочитали сьогодні?» або «Які поняття з вправ здалися вам найбільш цікавими?». Цей етап дозволяє узагальнити отримані знання, розвиває критичне мислення, стимулює усне мовлення та формує навички самооцінки та рефлексії.

На завершення учням дається домашнє завдання: уявити себе творцями віртуальної реальності та описати, як вона виглядатиме і які функції виконуватиме, використовуючи активну лексику уроку. Це завдання мотивує студентів застосовувати набуті знання у творчому процесі, розвиває письменницькі навички та закріплює спеціальну термінологію.

Структура уроку побудована від активації попередніх знань та мотивації студентів до введення та закріплення нової лексики, практичного використання граматики та завершення рефлексією. Завдання підібрані таким чином, щоб поєднувати розвиток різних мовних навичок, підтримувати інтерес учнів через контекст науково-фантастичного жанру та сприяти формуванню спеціальної термінологічної компетенції. Особливістю заняття є використання вправи Snowball repetition, заповнення пропусків у тексті та переклад, що сприяє поглибленому засвоєнню матеріалу і розвитку аналітичного мислення.

Таким чином, початковий етап налаштовує на роботу та активізує знання, основний етап формує і закріплює навички, а заключний етап допомагає студентам осмислити та узагальнити отриману інформацію, закріпивши її на практичному рівні.

3.3 Основні положення дослідження німецькою мовою

Das Thema der Masterarbeit lautet: Science-Fiction in literaturwissenschaftlicher und übersetzungswissenschaftlicher Perspektive (am Beispiel des Romans von E. Cline Ready Player One).

Die Erforschung der Science-Fiction im Rahmen literaturwissenschaftlicher und übersetzungswissenschaftlicher Ansätze zählt zu den prioritären Forschungsrichtungen der modernen Sprachwissenschaft. Im aktuellen literarischen Prozess nimmt die Science-Fiction eine führende Rolle ein, da sie nicht nur als Genreform auftritt, sondern auch als eine spezifische künstlerische Experimentierform, die auf die Modellierung potenzieller Zukunftsszenarien, möglicher wissenschaftlich-technischer Entdeckungen sowie zugespitzter sozialer, psychologischer und technologischer Herausforderungen ausgerichtet ist. Die Bedeutung der Science-Fiction in der modernen Literaturwissenschaft ist durch die organische Verbindung von künstlerischer Imagination mit Elementen wissenschaftlichen Denkens bedingt, wodurch die Grenzen der kreativen Wirklichkeitsreflexion erweitert werden.

Darüber hinaus besitzt dieses Genre einen besonderen Wert für intertextuelle Studien, da es häufig auf einem Dialog mit bereits bestehenden wissenschaftlichen Konzepten und künstlerischen Traditionen des kulturellen Raums beruht. Aus übersetzungswissenschaftlicher Sicht stellt die Science-Fiction eine wichtige Quelle terminologischer Lexik dar, die Möglichkeiten zur Analyse ihrer strukturellen Besonderheiten, Funktionsbereiche und Übersetzungsstrategien eröffnet. Somit fungiert die Science-Fiction als ein multidimensionales Forschungsobjekt, das literaturwissenschaftliche, linguistische und intertextuelle Dimensionen vereint und ein einzigartiges Feld für künstlerische Experimente sowie interkulturellen Dialog schafft. Innerhalb dieses Genres werden nicht nur alternative Realitäten und Bilder neuester Technologien konstruiert, sondern es entstehen auch neue sprachliche Bildungen, die von erheblichem Interesse für die wissenschaftliche Analyse sind.

Ziel der Untersuchung war es, die Besonderheiten der Übersetzung von Termini und intertextuellen Mitteln im Genre der Science-Fiction theoretisch zu verallgemeinern und praktisch zu ermitteln. Die Zielsetzung erforderte die Lösung folgender Aufgaben:

1. die Besonderheiten der Science-Fiction als literarisches Genre zu beschreiben;
2. den Terminus, seine Merkmale und strukturellen Eigenschaften zu charakterisieren;
3. die Besonderheiten der Intertextualität und ihrer Ausdrucksmittel zu bestimmen;
4. die Übersetzungsmethoden von Termini und intertextuellen Mitteln darzustellen;
5. die Struktur und die inhaltlichen Organisationselemente des Romans von E. Cline *Ready Player One* zu untersuchen;
6. eine linguostilistische Analyse des Werkes durchzuführen;

7. die Besonderheiten der Struktur und der Übersetzung von Termini im Genre der Science-Fiction zu erforschen;
8. kulturelle Referenzen und Allusionen im Roman zu analysieren.

Im theoretischen Teil wurden die Besonderheiten der Science-Fiction als literarisches Genre betrachtet. Science-Fiction ist eine Gattung der schönen Literatur, die wissenschaftliche und künstlerische Ebenen miteinander verbindet. Ziel der Science-Fiction ist es, eine imaginäre Welt unter Verwendung von Termini und wissenschaftlichen Konzepten zu beschreiben. Sie thematisiert wichtige gesellschaftliche Probleme und zeichnet sich dadurch aus, dass sie häufig Technologien erwähnt, die aus einer künstlerischen Idee heraus später Realität geworden sind. Zu den Merkmalen der Science-Fiction zählen die innergenreliche Heterogenität, die Fantastik, die Literarizität sowie die künstlerische Imitation von Wissenschaftlichkeit.

Im ersten Kapitel wurde die Bedeutung der Termini in der Science-Fiction herausgearbeitet. Es wurde festgestellt, dass mehrere Definitionen des Begriffs „Terminus“ existieren. In der Regel wird der Terminus als sprachliches Zeichen verstanden, das einen bestimmten professionellen Bereich von Wissenschaft oder Technik repräsentiert und einen wichtigen Bestandteil nicht nur wissenschaftlich-technischer Texte, sondern auch des Science-Fiction-Genres darstellt. Ein Terminus weist bestimmte Merkmale auf: Eindeutigkeit innerhalb eines Terminologiesystems, Systemhaftigkeit, klare Definition, Präzision, Lakonizität sowie expressive Neutralität.

Der nächste Teil des theoretischen Kapitels war der Untersuchung der Intertextualität gewidmet. Die grundlegende Definition der Intertextualität stammt von der Forscherin Julia Kristeva, die Intertextualität als textuelle Interaktion innerhalb eines Textes versteht. Es existieren verschiedene Klassifikationen der Textinteraktion, wobei die Einteilung in Intertextualität, Paratextualität, Metatextualität, Hypertextualität und Architextualität als besonders fundiert gilt. Als wichtiges Mittel zur Vermittlung von Bezügen zu anderen Texten und Kunstformen wurden Referenzen hervorgehoben, die nicht

nur auf dem kulturellen, sondern auch auf dem sozial-historischen Kontext basieren.

Darüber hinaus wurden die Übersetzungsmethoden von Termini und intertextuellen Elementen in Science-Fiction-Werken analysiert. Bei der Übersetzung von Termini werden verschiedene Transformationsverfahren eingesetzt: äquivalente Übersetzung, Lehnübersetzung, Transkription und Transliteration, Periphrase, Konkretisierung, Generalisierung, kontextuelle Substitution u. a. Zur Wiedergabe intertextueller Verweise können folgende Strategien angewandt werden: direkte Übersetzung unter Beibehaltung der Form (wenn die Quelle der Zielgruppe gut bekannt ist), Adaptation (wenn der ursprüngliche Verweis für die Leser unverständlich ist), Kompensation (Übertragung des Effekts durch andere Mittel wie Ironie, Stil oder Subtext), erklärende Übersetzung, Kombination von Original und Erklärung sowie die Reproduktion des stilistischen Effekts.

Im praktischen Teil wurde das Untersuchungsmaterial – der Roman des amerikanischen Schriftstellers Ernest Cline *Ready Player One* – analysiert. Es wurde festgestellt, dass das zentrale Thema des Werkes die Darstellung der Beziehung zwischen Mensch und virtueller Realität ist, während die Grundidee des Romans darin besteht, zum bewussten und sinnvollen Umgang mit Technologien anzuregen. Die Problematik des Werkes wurde herausgearbeitet, die Handlung sowie das Figurensystem beschrieben. Aus der Perspektive der vergleichenden Literaturwissenschaft wurde festgestellt, dass das Werk intertextuelle Elemente wie Widmungen (Paratextualität), Allusionen und Referenzen enthält.

Eine linguistische Analyse des Romans zeigte, dass das Werk in einer modernen Sprache verfasst ist, die für die Hauptfiguren – Jugendliche – charakteristisch ist. Die Thematik des Romans bedingt die Verwendung von Termini aus verschiedenen Bereichen: IT-Technologien, der Gaming-Industrie, Medien, sozialen Bereichen u. a. Im Text kommen Okkasionalismen, Slang und Vulgarismen vor. Das Werk enthält eine große Anzahl stilistischer

Ausdrucksmittel sowie syntaktischer Mittel zur Verstärkung der Sprachwirkung. Die grammatische Analyse belegte die Verwendung verschiedener Satztypen, die überwiegend in Vergangenheitszeiten formuliert sind.

Es wurden die strukturellen Besonderheiten der Termini beschrieben und die Methoden ihrer Übersetzung untersucht. Die Termini wurden nach Fachbereichen klassifiziert. Das Vorhandensein aller strukturellen Varianten von Termini – einfacher, zusammengesetzter sowie mehrgliedriger Termini – wurde nachgewiesen. Die Übersetzungsmethoden umfassten Transliteration, Transkription, adaptives Transkodieren und Lehnübersetzung; zudem wurden die bei der Übersetzung terminologischer Einheiten eingesetzten Transformationen beschrieben.

Die im Roman verwendeten kulturellen Referenzen und Allusionen wurden analysiert und in Gruppen eingeteilt. Es wurde festgestellt, dass der Roman zahlreiche Referenzen auf Personen, Spiele, Filme, Fernsehsendungen und Serien enthält. Eine von den terminologischen Einheiten abweichende Übersetzungsmethode für intertextuelle Elemente ist die homographische Übersetzung, die die Beibehaltung der Originalform des referentiellen Elements vorsieht.

Im dritten Kapitel wurde die Vorlesung als eine der grundlegenden Formen der Sicherstellung des Lehrprozesses an Hochschulen analysiert. Es wurde festgestellt, dass die Vorlesung eine Lehrveranstaltungsform ist, bei der der Dozent systematisch theoretisches Material präsentiert, zentrale Begriffe, Probleme und wissenschaftliche Ansätze erläutert und die Studierenden zu weiterem selbstständigem Lernen anleitet. Die Struktur der Vorlesung umfasst einen einleitenden, einen Haupt- und einen abschließenden Teil. Die Vorlesung erfüllt mehrere Funktionen: eine informative, methodologische, erzieherische, entwickelnde, orientierende, organisierende, diagnostische und systematisierende Funktion. Beschrieben wurde die entwickelte Vorlesung zum Thema „Science-Fiction in literaturwissenschaftlicher und

übersetzungswissenschaftlicher Perspektive (am Beispiel des Romans von E. Cline *Ready Player One*)“.

Die Rolle der praktischen Übung im Bildungssystem wurde ebenfalls untersucht. Es wurde festgestellt, dass die praktische Übung an Hochschulen eine Lehrform darstellt, bei der Studierende theoretisches Wissen in der Praxis anwenden, Aufgaben bearbeiten, Probleme lösen sowie berufliche Fähigkeiten und Fertigkeiten entwickeln. Für Philologiestudierende ist dies eine Lernform, die auf die Vertiefung theoretischer Kenntnisse durch Text- und Sprachphänomenanalysen, kreative und analytische Aufgaben sowie die Entwicklung sprachlicher und forschungsbezogener Kompetenzen ausgerichtet ist. Charakterisiert wurde die entwickelte praktische Übung zum Thema „Funktionieren von Termini im Zusammenhang mit virtueller Realität und Videospiele im Genre der Science-Fiction“. Die Struktur der Übung sieht einen schrittweisen Übergang von der Aktivierung vorhandenen Wissens und der Lernmotivation zur Erarbeitung und Festigung neuer Lexik, zur praktischen Einübung grammatischer Strukturen und zur abschließenden Reflexion vor. Die vorgeschlagenen Aufgaben zielen auf die ganzheitliche Entwicklung sprachlicher Kompetenzen, die Aufrechterhaltung des Interesses der Studierenden durch den Einsatz eines science-fictionalen Kontexts sowie auf die Ausbildung fachlicher terminologischer Kompetenz ab.

Somit kann die durchgeführte Untersuchung für Philologiestudierende nützlich sein, da sie die Besonderheiten der Science-Fiction als Genre, die Eigenheiten der Verwendung von Fachtermini in der Science-Fiction sowie intertextuelle Elemente am Beispiel des Romans *Ready Player One* beschreibt.

Отже, у третьому розділі проаналізовано лекцію як основну форму навчального процесу у вищій школі. Встановлено, що лекція передбачає систематичне викладення теоретичного матеріалу, пояснення основних понять, проблем та наукових підходів, спрямоване на подальше самостійне навчання студентів. Описано структуру лекції (вступна, основна, заключна частини) та її функції: інформаційну, методологічну, виховну,

розвивальну, орієнтуючу, організуючу, діагностичну та систематизуючу. Наведено приклад розробленої лекції на тему «Наукова фантастика у літературознавчому та перекладознавчому аспектах (на прикладі роману Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися»)».

Досліджено практичне заняття як форму навчання, що дозволяє студентам застосовувати теоретичні знання на практиці, виконувати завдання та розвивати професійні вміння. Для студентів-філологів заняття спрямоване на поглиблення знань через аналіз текстів, мовних явищ та виконання творчих і аналітичних завдань. Описано практичне заняття на тему «Функціонування термінів, пов'язаних із віртуальною реальністю та відеоіграми у жанрі наукової фантастики», яке передбачає поетапну роботу з актуалізацією знань, опрацювання нової лексики, практичне застосування граматики та підсумкову рефлексію. Надано розширену анотацію німецькою мовою.

ВИСНОВКИ

У дипломній роботі досліджено наукову фантастику у літературознавчому та перекладознавчому аспектах на прикладі роману Е.

Клайна «Першому гравцеві приготуватися». Виявлено, що наукова фантастика є одним з найпопулярніших літературних жанрів у сучасному суспільстві. Складність наукової фантастики зумовив широкий діапазон дефініцій. Наукова фантастика підлягає загальним літературним нормам, розглядає загальні літературні проблеми, але при цьому містить елемент незвичайного. У роботі наведено кілька визначень поняття «наукова фантастика» і підсумовано, що наукова фантастика – це жанр художньої літератури, який здебільшого присвячений впливу реальної або уявної науки на особистість, або суспільство загалом. Проаналізовано, що елементи фантастики використовуються ще з давніх часів, проте засновником самого жанру наукової фантастики є французький письменник Ж. Верн. В українській літературі засновником жанру вважають Ю. Смолича, який написав трилогію «Прекрасні катастрофи». Існують різні види фантастики, наприклад, за способом викладу подій вирізняють сатиричну, гумористичну, гуманітарну, пригодницьку та фантастику-попередження. Згідно з іншою класифікацією підвидами наукової фантастики є класична наукова фантастика, соціальна, кіберпанк, бойова наукова фантастика, космічна та альтернативна історія.

У дослідженні проаналізовано термін як інструмент імітування науковості у художньому творі. Виявлено, що термін – це лексична одиниця або словосполучення, яке функціонує у фаховій сфері та позначає спеціальне поняття. Для терміна властива однозначність в межах однієї терміносистеми, систематичність, чітка дефініція, лаконічність та експресивна нейтральність. За морфологічною структурою терміни діляться на прості, складні та терміни-словосполучення. Також складні терміни та терміни-словосполучення поділяють на однокомпонентні, двокомпонентні та трикомпонентні або полікомпонентні. За іншою класифікацією терміни діляться на терміни-кореневі слова, похідну лексика, терміни складні слова, терміни-словосполучення, терміни-аббревіатури, літературні умовні позначення, символи та номенклатуру. До

функції термінів належить номінативна, інформативна, репрезентативна, евристична та інтелектуальна.

У роботі також описано інтертекстуальні елементи та культурні референції у художньому світі. Виявлено, що інтертекстуальність – це текстова категорія, яка звертається до типових образів, або сюжетів, які вже існують у літературі. Інтертекстуальність має на меті пов'язати один текст з іншим за допомогою алюзій, ремінісценцій, натяків, образів. Різні типи взаємодії текстів виражаються за допомогою інтертекстуальності, паратекстуальності, метатекстуальності, гіпертекстуальності та архітекстуальності. До типових видів власне інтертекстуальності належить алюзія, фігура, яка має чіткий натяк на твір або образ попереднього твору. Близька до алюзії ремінісценція, проте вона є неявним способом звернутися до існуючих образів чи сюжетів. Культурні референції відрізняється від алюзії, їх використовують з метою занурення читача у певну епоху, автор вважає, що читач має фонові знання, щоб зрозуміти згаданий елемент. Культурні референції можуть бути представлені антропонімами, ергонімами, топонімами, технонімами та власними назвами таких елементів культури як пісні, фільми, бренди. Зазначено, що усі алюзії є культурними референціями, але не всі культурні референції є алюзіями.

Також теоретична частина зосереджена на описі способів перекладу термінології та інтертекстуальних елементів.

У практичній частині магістерської роботи описано структуру та елементи змістової організації роману «Першому гравцеві приготуватися», здійснено літературознавчий аналіз. Досліджено, що роман було опубліковано у 2011 році у США. Автор роману – відомий американський письменник-фантаст, який захоплюється комп'ютерними іграми, що відобразилось на темі твору, яка полягає у зображенні взаємодії людини з віртуальною реальністю. У романі зображено майбутнє, де люди проводять більшість часу у віртуальній реальності OASIS. Ідея твору

полягає у тому, що, незважаючи на складності реальності, вона є ціннішою за можливості, які надає віртуальний світ. Ключова проблема роману – залежність людини від віртуального світу, проте роман зосереджується і на гострих соціальних проблемах та моральних викликах. Описано систему персонажів у творі, головним з яких є підліток Вейд Воттс (ім'я персонажа у віртуальній реальності – Парзіваль). Виявлено, що фраза «Першому гравцеві приготуватися» є ключовою у романі, оскільки сигналізувала про занурення у віртуальний світ та вихід з нього, саме тому вона була винесена у назву. Аналіз роману виявив наявність інтертекстуальних елементів, таких як паратекстуальність – роман містить присвяту; алюзії, які спостерігаються у іменах головних героїв (Парзіваль, Артеміда) та згадках персонажів коміксів та фантастичних фільмів. Окрім того, інтертекстуальними є згадки вигаданих світів з фантастичної та науково-фантастичної літератури, приміром, Арракіс, Середзем'я чи Перн. Виявлено, що роман належить до жанру наукової фантастики, оскільки описує складну комп'ютерну симуляцію, яка виходить за межі сучасних технологій. Ще одним маркером наукової фантастики виступає наповнення роману термінологічними одиницями.

Лінгвістичний аналіз твору довів, що роман написаний розмовною, сучасною мовою. Проте, спостерігаємо наявність великої кількості стилістично-маркованих елементів, зокрема, термінів сфери віртуальна реальність, медіа, технології, професіоналізмів та сленгізмів, а також okazіоналізмів. Однією з найбільших термінологічних груп є група, що описує сферу віртуальної реальності, геймерства та ІТ-технологій. Значний прошарок становить молодіжний сленг, подеколи зустрічаються вульгаризми. Роман містить художні засоби виразності, зокрема лексичні тропи, такі як метафори та епітети. Синтаксичні засоби увиразнення представлені здебільшого порівняннями. Стилiстичною фігурою, притаманною для поезики Е. Клайна є оксиморон, використовує автор протиставлення та парцеляцію. Особливим стилістичним засобом є

графон. Охарактеризовано, що аббревіатур у тексті не вживається багато, проте сама назва віртуального світу передана за допомогою аббревіатури: OASIS – ОАЗа, яка розшифровується як Онтологічно-Антропоцентрична сенсорна система Занурення). Оповідь у романі написана ретроспективно, тому у творі значно переважають минулі часи.

Досліджено, що термінологія у жанрі наукової фантастики відіграє ключову роль. У романі Е. Клайна «Першому гравцеві приготуватися» вжито багато термінологічних одиниць, які було класифіковано за сферою вживання на ІТ-термінологію, терміни сфери медіа, відеоігрові терміни, а також економічні, соціальні, освітні та терміни зі сфери енергетики. Описано кожен сферу, наведено приклади. Проаналізовано, що за морфологічною будовою терміни у романі поділяються на прості, складні та терміни-словосполучення. Значно переважають терміни-словосполучення, найменша група представлена складними термінами. Терміни вжиті у романі поділяємо також за компонентами.

У науковій роботі проаналізований переклад термінологічних одиниць. Виявлено, що для перекладу простих термінів використовувався еквівалентний переклад, транслітерування, транскрибування, адаптивне транскодування. У окремих випадках використовувалась модуляція. Складні терміни перекладались здебільшого за допомогою еквівалентного перекладу та напівкалькування. Найпродуктивнішим способом перекладу термінів-словосполучень виявилось калькування. Характерним є також напівкалькування. Для відтворення дво- та трикомпонентних термінів застосовувались граматичні трансформації, передусім, трансформація перестановки, а також опущення. Лексичні трансформації використовувались рідше, проте представлені такими прикладами як контекстуальна заміна. Знайдено та охарактеризовано випадки, коли для перекладу використовувались комплексні трансформації.

У практичному розділі також було зосереджено увагу на культурних референціях та алюзіях у романі «Першому гравцеві приготуватися».

Виявлено, що ці засоби інтертекстуальності є важливими у романі, оскільки створюють відчуття епохи 1980-х років. Найчисельнішими групами культурних референцій є згадки відомих людей, які здебільшого перекладено за допомогою транслітерування, транскрибування або поєднання цих способів перекладу. Для перекладу назв відеоігор застосовується омографічний переклад, який має на меті залишити оригінальну назву без змін. Найпродуктивнішим для перекладу назв фільмів, серіалів та телепрограм виявилось калькування, подеколи знаходимо приклади транскодування та контекстуального перекладу.

Методичний розділ магістерської роботи довів важливість лекції та практичного заняття у системі навчання вищої школи. Описано основні етапи, види та характеристики лекцій та практичних занять. Проаналізовано власні розроблені матеріали, наведено опис роботи німецькою мовою.

Отже, дослідження наукової фантастики у літературознавчому та перекладознавчому аспектах довело, що термінологія є невід'ємною частиною цього жанру, а інтертекстуальні одиниці є важливими засобами створення художнього світу. Проведений аналіз перекладу таких одиниць довів використання різних перекладацьких трансформацій, які уможливають передачу змісту роману.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абабілова Н. М., Білокамінська В. Л. Особливості перекладу термінів українською мовою. *Молодий вчений*. 2015. Вип. 2. С. 126–128.
2. Айдачич Д. Футурославія. Літературознавчі огляди про футурофантастику. Київ : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2010. 171 с.
3. Антиутопія. Літературознавча енциклопедія у двох томах. Т.1. Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. Київ : ВЦ «Академія», 2007. 608 с.
4. Багрій К. Л. Проблемні лекції як спосіб формування у студентів творчого підходу до навчання. *Вісник Чернівецького торговельно-економічного інституту*. 2013. Вип. 3. С. 337–340.
5. Батринчук З. Р. Поняття інтертекстуальності та підходи до його вивчення. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. 2016. Вип. 61. С. 15–17.
6. Биндас О. М. Проблема трагізму людства у жанрі наукової фантастики (на прикладі творів Р. Бредбері «Дитина завтра» і «Вельдт»). *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. № 7 (345), 2021. С. 78-87.
7. Біла А., Шеверун Н. Лексико-семантичні особливості англійських науково-технічних термінів в перекладах українською мовою : матеріали Міжнар. наук.-практ. інтернет-конф. Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини. Умань. 2014. С. 25–27.
8. Білозуб А. Інтертекстуальність у художньому постмодерному дискурсі. *Лінгвістичні студії*. 2011. Вип. 23. С. 120–124.
9. Борисевич І. П., Ратомська Л. В. Термінознавство та особливості перекладу термінів українською мовою. *Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. 2012. Вип. 2. С. 224–229.
10. Будний В., Ільницький М. Порівняльне літературознавство : навчальний посібник. Київ, 2008. 430 с.
11. Вільховченко Н. П. Особливості функціонального підходу до дослідження художнього тексту: психолінгвістичний аспект. *Вища освіта*

у контексті інтеграції до європейського освітнього простору. *Психологічні аспекти сучасної освіти*. С. 253–266.

12. Вільховченко Н. П., Колесник Г. О. Особливості функціонального підходу до дослідження науково-фантастичного тексту. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія»*. Острог : Вид-во НаУОА, 2018. Вип. 2(70). С. 45–47.

13. Галич О. А., Назарець В., Васильєв Є. Теорія літератури. Київ, 2008. 486 с. URL:<https://ukrlit.net/info/theory/index.html>

14. Гринишина, І. І., Марченко Т. М. Інтертекстуальність та її роль в аналізі літературного твору. *Науковий вісник Волинського національного університету ім. Лесі Українки*. Луцьк, 2012. Вип. 12. С. 31–35.

15. Гурєєва Л. В., Козьміна Н. А. Іншомовні науково-технічні терміни на практичних заняттях з англійської мови : матеріали II Міжнар. наук.-практ. конф. 2015. С. 133–134.

16. Дериглазов В. В. Особливості й труднощі перекладу фантастичних творів українською мовою. День філолога на факультеті іноземних мов: зб. матеріалів науково-практичної конференції та творчої лабораторії для студентів, учнів та вчителів. Кривий Ріг. 2022. С. 31-33 URL: <http://elibrary.kdpu.edu.ua/xmlui/handle/123456789/7929>

17. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми. Вінниця. Нова книга. 2004. 576 с.

18. Качак Т. Б., Круль Л. М., Литвин Н. Б. Лекція як основний жанр академічної риторики: порівняння класичної та сучасної моделей. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова*. 2022. Вип. 88. С. 90–95.

19. Клайн Е. Першому гравцеві приготуватися. Видавнича група КМ-БУКС. 2017. Київ. 509 с.

20. Лексикон загального та порівняльного літературознавства. Чернівці : Золоті литаври, 2001. 636 с.

URL:https://shron1.chtyvo.org.ua/Volkov_Anatolii/Leksykon_zahalnoho_ta_porivnialnoho_literaturoznavstva.pdf

21. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т.1 Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. К: ВЦ «Академія», 2007. 608 с. URL: <https://archive.org/details/literaturoznavchat1>

22. Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Т. 2 Авт.-уклад. Ю. І. Ковалів. К: ВЦ «Академія», 2007. 624 с. URL: <https://archive.org/details/literaturoznavchat2>

23. Літературознавчий словник-довідник. 2-ге вид., випр., допов. За ред. Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Коваліва, В. І. Теремка. Київ : Академія, 2007. 751 с.

24. Мамрак А. В. Вступ до теорії перекладу : навч. посіб. К. : Центр учбової літератури, 2009. 304 с.

25. Марко В. Аналіз художнього твору: навч. посібник. К. : Академвидав, 2013. 280 с.

26. Мельник Л. Інтертекстуальність як проблема перекладу. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського*. Серія : Філологія (мовознавство). 2014. Вип. 20. С. 249–253.

27. Методика викладання у вищій школі.

URL:https://cnu.edu.ua//depart/PedagogicsHistory/resource/file/nav_dus/lekicii/lekicii.pdf

28. Мовчан М. Г. Переклад науково-технічної лексики з англomовних творів наукової фантастики. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2019. Вип. 39. С. 75–78.

29. Нідзельська Ю. М. Основні особливості перекладу термінів. *Advanced discoveries of modern science: experience, approaches and innovations* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. Амстердам, 2024. С. 66–69.

30. Овсієнко Л. М. Термін як складник різних терміносистем. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. 2022. Вип. 1. С. 72–77.
31. Олійник С. Термінологічне впорядкування поняття “фантастика”. *Філологічні семінари*. Київський національний університет ім. Тараса Шевченка, Інститут філології. Київ, 2007. Вип.10. С. 270–277.
32. Основи викладання. Практикум з навчальної дисципліни : навч. посіб. для підготовки магістрів очної форми навчання, які навчаються за спеціальністю 131 – «Прикладна механіка», освітньо-професійної програми «Інжиніринг пакувань та пакувального обладнання». Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2025. 69 с.
33. П’єх Н. Особливості відтворення термінів у перекладі наукової фантастики. Нові тенденції у перекладознавстві, філології та лінгводидактиці у контексті глобалізаційних процесів : матеріали Всеукр. студ. наук.-практ. конф. Тернопіль, 2023. С. 97–99.
34. Панасюк А. Ф. Особливості перекладу англійських науково-технічних термінів : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. Миколаївський національний аграрний університет. Миколаїв. 2015. С. 70–75.
35. Петренко М., Якушко К. Молодіжний сленг в аспекті українсько-англійського художнього перекладу. *Молодий вчений*. 2023. № 6 (118). С. 65–69. URL: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2023-6-118-14>
36. Поліщук Л. П., Пушкар Т. М. Прийоми відтворення жанрових ознак наукової фантастики в українському перекладі. Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблеми перекладу : тези доп. всеукр. наук. конф. пам’яті д-ра філол. наук, проф. Д. І. Квеселевича (1935–2003). Житомир : Житомирський державний університет імені Івана Франка, 2024. С. 65–67.
37. Приходько В.Б. Інтертекстуальність як проблема перекладу. *Вісник дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля*. 2017. № 1 (13). URL:<https://phil.duan.edu.ua/images/PDF/2017/1/40.pdf>

38. Радецька С. Термін як предмет особливої уваги перекладачів науково-технічної літератури. *Наукові записки*. Херсон. Вип. 81. С. 209–212.
39. Романенко Я. А. Розвиток жанру наукової фантастики у Сполучених Штатах Америки у ХХ столітті. *Актуальні проблеми міжнародних відносин*. 2010. Вип. 91, ч. 1. С. 137–144.
40. Савицька Н. Основні аспекти вивчення сучасної української наукової фантастики. *Літературознавчі обрії. Праці молодих учених*. 2014. Вип. 19. С. 289–294.
41. Самохіна В. О., Дмитренко Ю. А. Інтертекстуальність – символ сучасної філології. *Культура народів Причорномор'я*. 2006. Вип. 82. С. 134–135.
42. Симоненко Л. О. Термін як предмет лексикографії. *Мовознавство*. 2017. № 1. С. 35–48.
43. Сливка Л. З. Особливості перекладу науково-технічної термінології з англійської мови на українську. *Закарпатські філологічні студії*. Випуск 27. С. 144–149.
44. Стежко Ю. Г. Лексико-семантичні аспекти проблеми перекладу науково-технічної термінології. *Наукові записки Кіровоградського національного технічного університету*. 2014. Вип. 15. С. 7–14.
45. Стельмах С. Використання інтерактивних методів навчання в процесі проведення лекційних занять. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2011. Вип. 39. С. 184–190.
46. Тацакович У. Т. Інтертекстуальність у перекладі: загальний огляд та обґрунтування інтегрованого підходу. *Закарпатські філологічні студії*. Вип. 11. С. 51–57.
47. Фурт Д. В. Способи перекладу термінів українською мовою з англійської. *Філологічні студії*. 2018. Вип. 17. С. 272–281.

48. Цвігун А., Євстафієва Ю., Бучковська В. Лекції і їх ефективність у вищій школі. Проблеми підготовки фахівців-аграріїв у навчальних закладах вищої та професійної освіти : збірник наукових праць III міжнар. наук.-метод. конф. Тернопіль, 2019. С. 193–195.
49. Чумак Г. В. Особливості відтворення термінології у перекладах наукової фантастики. Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу : збірник тез II Міжнародної науково-практичної конференції. Тернопіль, 2020. С. 262–265.
50. Шкуров Є. В. Технооптимізм та технопесимізм у науковій фантастиці. *Літературознавчі студії*. 2015. Вип. 43, ч. 2. С. 341–347.
51. Щерба Д. В. Термін та його дефініція як головні онтологічні поняття термінознавства. *Вісник Житомирського державного університету імені І. Франка*. 2006. Вип. 28. С. 237–239.
52. An interview with Ernest Cline. URL: <https://slate.com/technology/2015/07/an-interview-with-ernest-cline-author-of-ready-player-one-and-armada.html>
53. Chernikova O. Science Fiction ‘Technobabble’: Lexical Features And Translation Challenges. *Studia Philologica*. 2025. No. 24. P. 266–276. URL: <https://doi.org/10.28925/2311-2425.2025.2419>
54. Cline E. Ready Player One. Crown Publishers. Crown Publishing Group. New York. 2011. 371 p.
55. Collet T. What’s a term? An attempt to define the term within the theoretical framework of text linguistics. P. 99–111.
56. Intertextuality. Literary Devices, Terms, and Elements. URL : <https://literarydevices.com/intertextuality/>
57. Leah Zaidi. Building Brave New Worlds. Toronto, Ontario, Canada, December, 2017. 122 p.
58. Long Y., Yu G. Intertextuality Theory and Translation. *Theory and Practice in Language Studies*. 2020. Vol. 10, no. 9. P. 1106–1110. URL: <https://doi.org/10.17507/tpls.1009.14>

59. Newmark P. A Textbook of Translation. Hertfordshire : Prentice Hall

International, 1988. 311 p. URL: [http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/A%20Textbook%20of%20Translation%20by%20Peter%20Newmark%20\(1\).pdf](http://ilts.ir/Content/ilts.ir/Page/142/ContentImage/A%20Textbook%20of%20Translation%20by%20Peter%20Newmark%20(1).pdf)

60. Peter W. Singer. What Inspires Them: Science Fiction's Impact on Science Reality. P. 32–42.

61. Science fiction. URL: <https://www.britannica.com/art/science-fiction>

62. The Oxford English Dictionary. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/the-oxford-english-dictionary>

63. Tom Lombardo. Science Fiction: The Evolutionary Mythology of the Future. P. 5–24.

64. Udovichenko H., Chvanova B. Particulars of terms: features, functions, classification. *Scientific Journal of Polonia University*. 2025. Vol. 68, no. 1. P. 157–162.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

Вибірка термінологічних одиниць

Таблиця 1

№	ОРИГІНАЛ	ПЕРЕКЛАД	СПОСІБ ПЕРЕКЛАДУ
1.	cartoon	мультфільм	еквівалентний
2.	video feed	відео	опущення
3.	videogame	відеогра	напівкалькування
4.	online game	онлайн-гра	напівкалькування
5.	globally networked virtual reality	глобальна мережа віртуальної реальності	лексико-граматична заміна
6.	energy crisis	енергетична криза	адаптивне транслітерування
7.	climate change	зміни клімату	перестановка
8.	widespread famine	всесвітній голод	контекстуальний переклад
9.	poverty	бідність	еквівалентний
10.	interactive sitcom	інтерактивний ситком	напівкалькування
11.	soap opera	мильна опера	напівкалькування
12.	video message	відеозвернення	контекстуальна заміна
13.	world media	світові медіа	напівкалькування
14.	e-mail	електронна пошта	напівкалькування
15.	electronic chime	сповіщення	модуляція
16.	inbox	вхідний лист	контекстуальний переклад
17.	short film	короткометражка	еквівалентний переклад
18.	pop culture	поп-культура	адаптивне транслітерування
19.	film	фільм	транскодування
20.	frame-by-frame analysis	покадровий аналіз	граматична заміна
21.	screen	екран	еквівалентний переклад
22.	record label	студія звукозапису	контекстуальний переклад

23.	music video	кліп	еквівалентний
24.	bank vault	банкове сховище	калькування
25.	estate	нерухомість	еквівалентний
26.	controlling share of stock	контрольний пакет акцій	калькування
27.	escrow	ескроу	транскрибування
28.	camera	камера	транслітерування
29.	game console	ігрова приставка	калькування
30.	videogame system	ігрова консоль	контекстуальний еквівалент
31.	joystick	джойстик	транскодування
32.	programmer	програміст	адаптивне транслітерування
33.	low-resolution graphics	низькороздільна графіка	калькування
34.	code	код	адаптивне транслітерування
35.	avatar	аватар	транслітерування
36.	website	сайт	опущення і транслітерування
37.	animation	анімація	адаптивне транслітерування
38.	high-score list	турнірна таблиця	контекстуальний еквівалент
39.	coin-operated videogames	автомати з відеоіграми	контекстуальний переклад
40.	science fiction	наукова фантастика	калькування
41.	fantasy novel	фентезійний роман	калькування
42.	subculture	субкультура	напівкалькування
43.	simulated world	змодельований світ	калькування
44.	miniseries	міні-серіал	напівкалькування
45.	wireless reception	бездротовий зв'язок	контекстуальний переклад
46.	laptop	ноутбук	еквівалентний переклад
47.	system memory	системна пам'ять	калькування
48.	operating system	операційна система	калькування
49.	processor	процесор	транслітерування
50.	home theater system	домашній кінотеатр	опущення
51.	hard drive	жорсткий диск	калькування
52.	emulator	емулятор	транслітерування
53.	two-dimensional universe	двовимірний всесвіт гри	додавання

54.	video file	відеофайл	транскодування
55.	power blackout	відключення електроенергії	еквівалентний
56.	flash drive	флешка	опущення і адаптивне транскодування першого елемента
57.	virtual babysitter	віртуальна няня	напівкалькування
58.	visor	візор	транслітерування
59.	educational program	освітня програма	калькування
60.	technology	технології	адаптивне транслітерування
61.	computer	комп'ютер	транслітерування
62.	laser	лазер	транслітерування
63.	global communications network	глобальна мережа зв'язку	граматична трансформація перестановки
64.	fossil fuels	викопне паливо	еквівалентний переклад
65.	Global Energy Crisis	Глобальна енергетична криза	адаптивне транслітерування
66.	fossil fuels	викопні енергоносії	синонімічний переклад
67.	mp3 player	MP3-плеєр	транскрибування
68.	keyboard	клавіатура	еквівалентний переклад
69.	backup drive	резервний диск	еквівалентний переклад
70.	oil	нафта	еквівалентний переклад
71.	housing shortage	дефіцит житла	граматична трансформація перестановки
72.	telemarketer	теле-продавець	напівкалькування
73.	science program	наукова програма	напівкалькування
74.	factory farm	аграрна фабрика	комплексна трансформація перестановки і заміни
75.	computer part	комп'ютерна запчастина	конкретизація
76.	car battery	автомобільний акумулятор	калькування

77.	recharger	зарядний пристрій	еквівалентний переклад
78.	a wireless network antenna	антена бездротової мережі	перестановка
79.	earbuds	навушники	еквівалентний переклад
80.	stereo voice microphones	стерео мікрофони	опущення
81.	elastic haptic gloves	еластичні тактильні рукавички	калькування
82.	the antenna cable	кабель антени	перестановка
83.	log-in pass phrase	фраза-пароль	опущення
84.	display	дисплей	транслітерування
85.	simulation	симуляція	адаптивне транслітерування
86.	immersion rig	нове сучасне обладнання	контекстуальна заміна
87.	item inventory	інвентар	опущення
88.	e-mail address	електронна адреса	опущення і додавання
89.	chat ID	нік-нейм	контекстуальний переклад
90.	cyber-squatter	кібер-сквотер	транслітерування і транскодування
91.	account	профіль	контекстуальний
92.	Social Security	соціальне страхування	контекстуальна заміна
93.	voice command	голосова команда	напівкалькування
94.	corporation	корпорація	адаптивне транслітерування
95.	no-PvP zone	зона без PvP	комплексна трансформація перестановки
96.	phone call	телефонний дзвінок	напівкалькування
97.	chat room	чат	опущення
98.	icon	іконка	адаптивне транслітерування
99.	two-dimensional Web browser window	двомірне вікно веб-браузера	перестановка
100.	message forum	форум	опущення
101.	interface	інтерфейс	транскрибування
102.	modem	модем	транслітерування
103.	dial-up bulletin board system	електронна дошка оголошень	комплексна трансформація

			опущення і перестановка
104.	artifact	артефакт	транслітерування
105.	communications conglomerate	комунікаційний конгломерат	адаптивне транслітерування
106.	Internet service provider	постачальник Інтернет послуг	перестановка
107.	entertainment platform	розважальна платформа	напівкалькування
108.	bookmark icon	закладка	опущення
109.	instant message window	вікно з миттєвим повідомленням	комплексна трансформація – перестановка з додаванням
110.	gamer	геймер	транскрибування
111.	cartridge	картридж	транскрибування
112.	screenshot	скріншот	транскрибування
113.	inventory	інвентар	адаптивне транслітерування
114.	stand-alone simulation	автономна симуляція	напівкалькування
115.	nonplayer characters	неігрові персонажі	калькування
116.	unemployment	безробіття	еквівалентний переклад
117.	The Great Recession	Великий занепад	контекстуальний переклад
118.	floppy disk	дискета	опущення
119.	demand	попит	еквівалентний
120.	computer hardware	апаратне забезпечення	опущення
121.	press conference	прес-конференція	адаптивне транскодування
122.	graphical detail	деталізація	опущення
123.	television ads	телереклама	напівкалькування
124.	marketing campaign	маркетингова кампанія	калькування
125.	Internet ads	інтернет-реклама	напівкалькування
126.	footage	кінозйомка	еквівалентний
127.	economic recession	економічний спад	калькування
128.	computer operating system	комп'ютерна операційна система	калькування
129.	plug-in	плагін	транскрибування
130.	coin slot	монетний слот	напівкалькування
131.	credit counter	лічильник	опущення

132.	Server Time	серверний час	калькування
133.	filter	фільтр	адаптивне транслітерування
134.	audiocassette recorder	магнітофон	опущення
135.	dot-matrix printer	матричний принтер	напівкалькування
136.	message board	веб-форум	контекстуальний переклад
137.	sound effect	звуковий ефект	напівкалькування
138.	conglomerate	конгломерат	транскрибування
139.	press conference	прес конференція	адаптивне транслітерування
140.	contact	контакт	транслітерування
141.	headquarters	штаб-квартира	еквівалентний
142.	solar panel	сонячна панель	напівкалькування
143.	wind turbine	вітрова турбіна	напівкалькування
144.	electric motor	електродвигун	напівкалькування
145.	charging station	зарядна станція	калькування
146.	electricity	електрика	адаптивне транскодування
147.	fiber-optic connection	оптоволоконне з'єднання	калькування
148.	subsidiaries	дочірні компанії	еквівалентний
149.	heliostat power plant	геліостатна електростанція	калькування
150.	onboard computer	бортовий комп'ютер	напівкалькування
151.	soundproofing	звуконепроникність	еквівалентний
152.	voice-activated interface	голосовий інтерфейс	опущення
153.	driver	драйвер	транскрибування
154.	oscilloscope	осцилограф	еквівалентний
155.	Internet service provider	інтернет-провайдер	опущення
156.	intranet	Інтранет	транслітерування
157.	hangar	ангар	адаптивне транслітерування
158.	jet	літак	генералізація
159.	autopilot	автопілот	транслітерування
160.	navigational computer	навігаційний комп'ютер	напівкалькування

ДОДАТОК Б

Вибірка культурних референцій та алюзій

Таблиця 2

№	Алюзія англійською мовою	Алюзія українською мовою	Спосіб перекладу
1.	Dragon	«Дракон»	Еквівалентний переклад
2.	Starlog	«Старлог»	Транслітерація
3.	Warren Robinett	Воррен Роббінет	Адаптивне транскодування
4.	Rutger Hauer	Рутгер Гауер	Транслітерування
5.	Spielberg	Спілберг	Адаптивне транскодування
6.	Dickens	Діккенс	Адаптивне транскодування
7.	Jobs	Джобс	Адаптивне транскодування
8.	Wozniak	Возняк	Транскрибування
9.	Lennon	Леннон	Транслітерування
10.	McCartney	Маккартні	Транскрибування
11.	Douglas Adams	Дуглас Адамс	Адаптивне транскодування
12.	Kurt Vonnegut	Курт Воннегут	Транскрибування
13.	Neal Stephenson	Ніл Стівенсон	Транскрибування
14.	Richard K. Morgan	Річард К. Морган	Транслітерування
15.	Stephen King	Стівен Кінг	Адаптивне транскодування
16.	Orson Scott Card	Орсон Скотт Кард	Транслітерування
17.	Terry Pratchett	Террі Пратчетт	Транслітерування
18.	Terry Brooks	Террі Брукс	Транслітерування
19.	Bester	Бестер	Транслітерування
20.	Bradbury	Бредбері	Транскрибування
21.	Haldeman	Голдеман	Адаптивне транскрибування
22.	Heinlein	Гайнлайн	Транскрибування
23.	Tolkien	Толкін	Транскрибування
24.	Vance	Венс	Транскрибування
25.	Gibson	Гібсон	Транскрибування
26.	Gaiman	Гейман	Транскрибування
27.	Scalzi	Скальці	Транскрибування
28.	Zelazny	Желязни	Адаптивне

			транскодування
29.	Cameron	Кемерон	Транскрибування
30.	Gilliam	Гілліам	Транслітерування
31.	Jackson	Джексон	Транскрибування
32.	Fincher	Фінчер	Транскрибування
33.	Kubrick	Кубрик	Транскрибування
34.	Lucas	Лукас	Транскрибування
35.	Del Toro	дель Торо	Транскрибування
36.	Tarantino	Тарантіно	Транслітерування
37.	Kevin Smith	Кевін Сміт	Адаптивне транскодування
38.	Monty Python	Монті Пайтон	Адаптивне транскодування
39.	Bill Hicks	Білл Гікс	Транскрибування
40.	Joan of-Arc	Жана Д'арк	Адаптивне транскодування
41.	Howard Jones	Говард Джонс	Транскрибування
42.	John Cougar Mellencamp	Джон Кугар Мелленкемп	Адаптивне транскодування
43.	Matthew Broderick	Метью Бродерік	Транскодування
44.	Tom Cruise	Том Круз	Транскрибування
45.	Space Invaders T-shirt	вінтажна футболка з принтом «Космічних загарбників»	Комплексна трансформація додавання та еквівалентний переклад
46.	acid-washed jeans	«варені» джинси	Контекстуальний
47.	Muppet Show	«Маппет-шоу»	Транскрибування
48.	Family Ties	«Родинні зв'язки»	Калькування
49.	The Amazing Spider- Man	«Неймовірної Людини-Павука»	Калькування та перестановка
50.	X-Men	«Людей-Ікс»	Напівкалькування
51.	Green Lantern	«Зеленого Ліхтаря»	Калькування
52.	Cosmos	«Космос»	Транскрибування
53.	Ladyhawke	«Леді-яструб»	Напівкалькування
54.	Star Wars	«Зоряні війни»	Калькування
55.	Fantastic Voyage	«Фантастична подорож»	Калькування
56.	WarGames	«Військові ігри»	Калькування
57.	Ghostbusters	«Мисливці на привидів»	Описовий переклад
58.	Real Genius	«Справжній геній»	Калькування

59.	Revenge of the Nerds	«Помста ботанів»	Калькування
60.	Lord of the Rings	«Володар пернів»	Калькування
61.	The Matrix	«Матриця» Адаптоване транслітерування	Еквівалентний переклад
62.	Mad Max	«Шалений Макс» Контекстуальний переклад	Калькування
63.	Indiana Jones	«Індіана Джонс»	Транскрибування
64.	BBC	«Бі-Бі-Сі»	Транскрибування
65.	Simpsons	«Сімпсони»	Адаптивне транскодування
66.	The Greatest American Hero	«Найбільшого американського героя»	Калькування
67.	Airwolf	«Повітряного вовка»	Калькування
68.	The A Team	«Команди А»	Перестановка
69.	Knight Rider	«Лицар доріг»	Модуляція
70.	Misfits of Science	«Покидьків наук»	Модуляція
71.	Star Trek	«Зоряний шлях»	калькування
72.	Voyager	«Вояджер»	Транскрибування
73.	Enterprise	«Ентерпрайз»	Транскрибування
74.	Godzilla	«Годзілла»	Транслітерування
75.	Gamera	«Гамера»	Транслітерування
76.	Star Blazers	«Зоряні Блейзери»	Напівкалькування
77.	The Space Giants	«Космічні гіганти»	Калькування
78.	G-Force	«Місія Дарвіна»	Контекстуальний
79.	Excalibur	«Екскалібур»	Транслітерування
80.	Super Friends	«Супер друзі»	Напівкалькування
81.	Footloose	«Вільні»	Контекстуальний
82.	Conan the Barbarian	«Конан-варвар»	Напівкалькування
83.	“Also Sprach Zarathustra”	«Так казав Заратустра»	Напівкалькування
84.	Risky Business	«Ризикований бізнес»;	Напівкалькування
85.	Isis	«Ісиди»	Адаптивне транслітерування
86.	Wonder Woman	«Диво-жінки»	Калькування
87.	Blade Runner	«Той, хто біжить по лезу»	Описовий переклад
88.	Back to the Future	«Назад у майбутнє»	Калькування

89.	Explorers	«Дослідники»	Калькування
90.	Betamax	«Бетамакс»	Транскрибування
91.	LaserDisc	«Лейзер-диск»	Транскрибування
92.	spiked hair	зачіски сторч	Модуляція
93.	Airstream	«Ейрстрім»	Транскрибування
94.	VW	«Фольксваген»	Розшифрування абревіатури
95.	Lamborghini	«ламборгіні»	Адаптивне транскодування
96.	Spider Man	Людина-павук	Калькування з перестановкою
97.	Bat	Бетмен	Контекстуальний
98.	Clark Kent	Кларк Кент	Транслітерування
99.	Peter Parker	Пітер Паркер	Транскрибування
100.	Louvre	Лувр	Транскрибування

Додаток В

Текст розробленої лекції

НАУКОВА ФАНТАСТИКА У ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧОМУ ТА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧОМУ АСПЕКТАХ (НА ПРИКЛАДІ РОМАНУ Е. КЛАЙНА «ПЕРШОМУ ГРАВЦЕВІ ПРИГОТУВАТИСЯ»

Переклад займає надзвичайно важливе місце у налагодженні та підтриманні зв'язку між різними країнами. Це не просто процес передачі інформації з однієї мови на іншу, а своєрідний «міст» між культурами та народами. Мова художньої літератури вирізняється своєю особливою роллю у використанні термінології. Створюючи художні образи, письменники неминуче звертаються до мовних рис свого часу, що відображає дух епохи. Саме тому термінологічна лексика активно входить у художній текст, особливо в жанрі наукової фантастики, де важливу роль відіграє мова науки та техніки.

Художній переклад належить до найскладніших видів перекладацької роботи, і ця складність пов'язана з особливостями художнього тексту. На відміну від нехудожніх матеріалів, що прямо передають реальність, художній текст відтворює її через систему образів. Поділ на художні та нехудожні тексти зумовлений тим, що перші звертаються до образного мислення, тоді як другі ґрунтуються на логічному. Від цього залежить і їхня мета: якщо нехудожній текст має інформувати, то художній спрямований на емоційний вплив на читача. Він може містити фактичні дані, але водночас виконує естетичну функцію, впливаючи на почуття та емоції. Для досягнення такого ефекту автор використовує безліч художніх засобів, що значно ускладнює роботу перекладача. Адже переклад має не тільки точно передавати зміст, а й зберігати емоційну тональність і стиль. Те, як читач іншою мовою сприйме твір, значною мірою залежить від майстерності перекладача. Саме ретельний добір відповідників і правильне використання перекладацьких прийомів дозволяє якісно виконати це завдання [8, с. 47].

Художній переклад займає проміжну позицію між дослівно точним, але художньо слабким варіантом і таким, що вирізняється естетичною довершеністю, проте істотно віддаляється від оригіналу. У теорії ідеалом вважається поєднання цих двох підходів – створення перекладу, який одночасно зберігає змістову точність і художню цілісність. Проте на практиці досягти цього надзвичайно складно, адже різні мови покладаються на різні засоби вираження думок, через що точність та художність нерідко вступають у суперечність. Якість перекладу багато в чому визначається метою, яку ставить перед собою перекладач. У загальному вигляді можна виокремити три основні завдання художнього перекладу: по-перше, ознайомити читача з творчістю автора, чії твори недоступні йому мовою оригіналу; по-друге, передати культурні особливості іншого народу; і по-третє – донести основний зміст самого твору [3, с. 246].

Естетика й стиль у художньому перекладі відіграють надзвичайно важливу роль, адже саме від них залежить збереження мистецької вартості оригіналу. Основним завданням перекладача є не лише передати зміст, а й відтворити авторську манеру письма, інтонацію, емоційний настрій і загальне естетичне враження, яке оригінальний твір справляє на читача. Одним із найбільших викликів є переклад культурно зумовлених елементів, таких як ідіоми, метафори, алюзії та культурні референції. Зрозуміти і передати культурний підтекст важливо для того, щоб читач іншої культури зміг правильно інтерпретувати і оцінити твір. Часто оригінальний текст містить посилання на літературні, історичні або соціокультурні явища, що є знайомими для авторської аудиторії, але можуть бути невідомими читачеві перекладу. У таких випадках перекладач має або знайти аналогічні відповідники в цільовій культурі, або обрати пояснювальні стратегії, щоб не втратити глибину змісту. Особливу складність становлять метафори, адже вони часто опираються на асоціації, притаманні певній культурі. Щоб викликати подібні емоції в читача,

перекладач повинен творчо добирати образи, що звучать природно в іншій мовній системі. Усі ці труднощі вимагають глибокого володіння не лише мовою, а й культурним контекстом обох країн. Важливо також, щоб переклад залишався зрозумілим і доступним, зберігаючи водночас оригінальну художню виразність. Мовна структура має значення: граматики, ритм, інтонація, а також синтаксичні особливості повинні адаптуватися таким чином, щоб передати не тільки смисл, а й стиль і настрій. Перекладачеві потрібно вміти знаходити не буквальні відповідники, а ті мовні форми, які мають схоже емоційне забарвлення й стилістичне звучання. Це стосується також і літературних прийомів – рими, алітерації, повторів тощо. Їх адаптація дозволяє зберегти цілісність художнього твору. Врешті-решт, перекладач виступає не просто як мовний посередник, а як співавтор, який має тонко відчувати текст, зберігаючи його естетику, і водночас робити його живим та емоційно виразним для нової аудиторії [2, с. 980].

Для більш точного та природного перекладу художніх текстів часто використовуються спеціальні методи – перекладацькі трансформації. Вони застосовуються у випадках, коли прямих еквівалентів у мові перекладу немає або коли словникові відповідники не можуть бути використані з різних причин. Трансформації поділяються на лексичні, граматичні та лексико-граматичні.

Лексичні трансформації передбачають заміну вихідного слова або виразу нееквівалентними лексичними засобами мови перекладу. До них належать транслітерація, калькування, а також семантичні заміни, зокрема генералізація, конкретизація та модуляція.

Граматичні трансформації стосуються змін синтаксичної структури речення. Наприклад, через відсутність в українській мові певних граматичних категорій, таких як артиклі або герундій, перекладач змушений застосовувати перестановку, додавання, опущення або заміну граматичних форм.

Лексико-граматичні трансформації поєднують як лексичні, так і граматичні зміни. Серед них: антонімічний переклад, компенсація, експлікація (тобто пояснення значення) та повне структурне перетворення речення.

Ці методи допомагають перекладачеві досягти балансу між змістом, формою та стилем, максимально наблизивши переклад до оригінального художнього твору [8, с. 47].

Наукова фантастика – це популярний літературний жанр серед різних верств сучасного суспільства. Вона без сумніву впливає на культурні запити та ціннісні орієнтації читачів і представляє великий інтерес з лінгвістичної точки зору, адже поєднує, здавалося б, несумісні мовні функціональні стилі – науковий та художній. До того ж науково-фантастичні тексти часто насичені термінами та безеквівалентною лексикою, зокрема авторськими неологізмами та власними назвами, переклад яких становить значну складність [9, 262].

Спочатку фантастику розглядали дуже обмежено – як літературу мрій або оповіді про майбутні наукові досягнення. З часом її межі значно розширилися: жанр став багатогранним, охоплюючи романи, повісті, оповідання, новели та навіть драматургію, і здатен бути точним, ліричним, іронічним або сатиричним. У науковій фантастиці особливу роль відіграють авторські неологізми, а також культурні, історичні та релігійні реалії. Завдання перекладача полягає в тому, щоб максимально точно передати задум автора разом із усіма смисловими та стилістичними нюансами, приділяючи увагу кожній деталі [4, с. 151].

Розквіт цього жанру припадає на 50–60 рр. ХХ ст. і пов'язаний із романами англomовних авторів Айзека Азімова, Артура Кларка, Рея Бредбері, Роберта Хайнлайна, котрі популяризували науки та зображали майбутнє людства у своїх творах. Тому відтворення англomовної науково-фантастичної літератури українською мовою додає низку труднощів для перекладача, адже у творах цього жанру поширені науково-технічні реалії,

залучення яких необхідне для висвітлення автором наукових гіпотез, теорій, проблем у романі [5, с. 75].

Спочатку фантастична література розумілася дуже вузько – як твори про наукове та технічне майбутнє. З часом вона значно урізноманітнілася за родами, жанрами та підвидами: з'явилися романи, повісті, оповідання, новели, а також фантастичні п'єси. Наукова фантастика відзначається авторською вигадкою, неологізмами, а також культурними, релігійними та історичними особливостями автора. Жанрова класифікація фантастики постійно розвивається, оскільки література цього напрямку знаходить нові способи вираження, впливу на читача та трансформації оригіналу. Фантастична література має давнє коріння та різноманітні форми – сатиру, гротеск, алегорії, порівняння – що робить її багатогранною та вимагає всебічного вивчення й класифікації.

У науковій та літературознавчій сфері для позначення цього жанру використовують різні терміни: «фантастика», «наукова література», «соціально-утопічна фантастика», «фентезі» та «наукова фантастика». Дослідники зазначають, що наукова фантастика відрізняється від інших форм художньої літератури тим, що в її основі лежить не вигадка заради вигадки, а прагнення пояснити наукові ідеї, спираючись на реальні знання. Вона має глибоке філософське підґрунтя, апелює до витоків людського суспільства, до сакральних основ буття. Науково-фантастичний твір часто виявляє архетипну структуру, яка перегукується зі стародавніми міфами, легендами, фольклором та історичними уявленнями. Ці архетипи не лише формують сюжет, а й відчиняють перед читачем двері у світ символів, образів та нових смислів. Через фантастичне у творі проступають елементи колективного несвідомого, що дозволяє читачеві не лише «вийти» за межі буденного, а й отримати глибше розуміння людської природи. Таким чином, наукова фантастика – це не просто жанр про майбутнє чи технології, а художня форма, що торкається вічних питань буття, розкриває моральні, культурні й духовні основи людського існування.

Події традиційної наукової фантастики розгортаються на межі реального та вигаданого світів, де центральним елементом часто стає фантастична ідея. Вона може проявлятися у вигляді наукових відкриттів або винаходів – швидкісних двигунів, розумних роботів, телепортації, подорожей у часі чи нових джерел енергії. Не менш важливими є вигадані локації, наприклад, інші планети чи паралельні світи, а також уявні соціально-політичні системи, які можуть бути як утопічними, так і антиутопічними. Творчість автора часто включає істот або об'єкти з незвичайними властивостями, таких як інопланетяни, мутанти чи антиматерія, а також нестандартні ситуації, пов'язані з наукою та технікою, наприклад, паранормальні здібності.

Характерною рисою науково-фантастичної літератури є специфічний набір художніх елементів, що формують сюжет і світ твору. Сюди належать час і простір, часто представлені у космічному контексті, головні герої та героїні, другорядні персонажі і антагоністи, а також засоби пересування, зброя та особливий одяг. Всі ці елементи створюють унікальний художній світ, у якому розгортаються сюжетні події, відбиваючи теми тріумфу людяності, боротьби добра і зла, а також розвиток технологій і науки.

Мова науково-фантастичних творів відзначається великою кількістю спеціалізованих термінів, концептів і авторських назв. Особливу увагу при перекладі слід приділяти квазіреаліям – словам та виразам, що відображають специфіку вигаданого наукового світу, його концепції та практичні аспекти. Переклад термінів цього жанру часто викликає труднощі через особливості їхньої лексичної, фонетичної та морфологічної будови, а також походження. Загалом наукова фантастика вирізняється особливим способом опису світу, який базується на складній системі художніх кодів, що передають нетипові просторово-часові межі, ірреальні об'єкти та специфічне проявлення фантастичного середовища, у якому перебувають персонажі [6, с. 65].

У перекладі науково-фантастичної літератури особливу увагу слід звертати на відтворенні термінів, які можуть становити складність для перекладача. Переклад термінів вимагає знання тієї галузі, якої стосується переклад, розуміння змісту термінів іноземною мовою і знання термінології рідною мовою. При перекладі науково-фантастичної літератури важливе значення має взаємодія терміна з контекстом, завдяки чому виявляється значення слова.

З точки зору практики перекладу всі елементи денотативної системи вихідної мови (лексичні та фразеологічні одиниці) поділяються на дві групи:

- 1) ті, що вже мають відповідники в мові, на яку робиться переклад;
- 2) ті, що (ще) не мають відповідників у мові перекладу.

Перші називаються одиницями, що мають еквіваленти у мові перекладу, а другі – безеквівалентними одиницями.

При перекладі термінів у художніх творах слід дотримуватися певних принципів. Найважливішим є правило «термін перекладається терміном». На відміну від наукових текстів, у художній літературі терміни, особливо ті, що природні для мови оригіналу, часто складніше виділити, тому вибір перекладацьких прийомів залежить від попереднього визначення терміна серед загальноживаної лексики. Втім, можливі відступи від цього правила. Вони доречні, якщо в мові перекладу відсутній точний еквівалент або якщо термін у контексті твору не несе значного смислового навантаження і використовується радше як звичайне слово.

У випадках, коли в науковому тексті немає відповідного терміна, його зазвичай запозичують або створюють новий. У художньому перекладі застосовують інші стратегії, щоб не втратити «термінологічність» твору: можна замінити термін близьким за значенням або навіть не повністю рівнозначним словом, компенсувати його через родові поняття, синонім чи приблизний відповідник, а іноді застосовувати нульовий переклад.

Особливу увагу слід приділяти внутрішній структурі терміна. Якщо вона важлива для художнього твору, оскільки виконує аналогічну роль, що й в оригіналі, її варто враховувати при перекладі. Прозора внутрішня форма терміна може стати джерелом помилок, якщо перекладач не розпізнає термін або стикається зі складністю поєднання його технічного значення з образним контекстом у творі [9, с. 264].

Художній переклад відображає характерні тенденції світової літератури. Літературознавці пов'язують розквіт наукової фантастики з ХХ століттям. Твори цього жанру виступали своєрідним «передбаченням» майбутнього, що виникало на тлі стрімкого розвитку науки та техніки. Велике значення для письменників мало освоєння космосу, яке стало джерелом нових ідей і сюжетних мотивів. Наукова фантастика вирізняється особливою художньою образністю та виразністю стилю, адже створений у ній фантастичний світ формується під впливом як жанрових характеристик, так і світогляду автора. Тобто конкретний науково-фантастичний дискурс визначається поєднанням структурних особливостей жанру і індивідуальних рис мислення письменника.

Події у творах з елементами наукової фантастики часто розгортаються у майбутньому, де герої працюють над новими винаходами, роблять несподівані відкриття або зустрічаються з незвіданими явищами. Просторово сюжет може розгортатися в космосі, на Землі або інших планетах, а іноді й у паралельних реальностях. Символіка жанру включає паранормальні здібності, футуристичні технології, інопланетян, роботів, мутантів та інші елементи фантастичного світу. Часто автори створюють власні назви новим предметам і явищам, які називають квазіреаліями. Як зазначають науковці, квазіреалії – це слова чи словосполучення, пов'язані з тематикою науково-фантастичних текстів, що описують теоретично можливі, але поки що нереалізовані науково-технічні рішення, а також елементи вигаданого середовища.

Одним із найскладніших завдань перекладача є передача таких квазіреалій. Першим кроком у цьому процесі є визначення їх семантики, оскільки авторська фантазія створює систему унікальних науково-технічних засобів. Це часто потребує формування нових лексико-семантичних одиниць для адекватного відтворення змісту. Назви багатьох пристроїв походять від загальноживаних слів, які в контексті набувають нових значень і стають семантичними неологізмами. У цьому процесі важливу роль відіграють okazіоналізми – лексичні новації, значення яких формується завдяки контексту або структурі слова [7, с. 48].

Серед головних напрямів наукової фантастики виділяють соціально-філософські теми, мотиви контакту з позаземними цивілізаціями, проблематику відповідальності людей за наслідки наукових відкриттів, а також взаємодію людини з природою та співвідношення особистості і суспільства. Класичний науково-фантастичний твір зазвичай включає низку характерних елементів: конфліктну ситуацію, непередбачувані та динамічні події, парадоксальні ідеї або незрозумілі наукові гіпотези, нівелювання ролі головного героя та його особистісних рис, узагальнення найкращих якостей сучасників, демонстрацію фантастичних або нереальних можливостей людини і прояви її героїзму [1, с. 378].

Ще одним цікавим елементом наукової фантастики є штучні мови. Хоча ця сфера досліджувалася досить широко в межах комп'ютерних та когнітивних наук, мови, що створюються для наукової фантастики та фентезі, залишаються майже не систематизованими. Такі вигадані мови зазвичай відрізняються високою складністю та мають власні орфографічні, граматичні, фонетичні та інші правила, подібні до природних мов. Водночас їхня функція часто більше нагадує функції природних мов, ніж чисто штучних систем. Вони працюють на багатьох взаємопов'язаних рівнях: з одного боку, слугують інструментом для створення вигаданого світу, а з іншого – є невід'ємною частиною цього світу, формуючи соціолінгвістичний контекст, у якому визначаються групова та

індивідуальна ідентичність. У такому сенсі ці мови можна розглядати як віртуальні системи спілкування [10, с. 115].

Підводячи підсумок, можна зазначити, що літературний жанр наукової фантастики відмінний від інших жанрів художніх творів. Письменники-фантасти намагаються застерегти людей від неминучих помилок. Науково-фантастична література спершу функціонувала у суспільстві як розважальна література, однак зараз, якщо озирнутися назад, можна побачити, що багато передбачень авторів вже справдилися. Науковий прогрес вічний, і багато цікавих історій про фізику, біологію, хімію та космос тепер стали звичним явищем. Створення біологічної зброї, штучний інтелект, розвиток клонування, вторгнення в космос і колонізація інших планет – це мала частина того, що змальовували у творах наукової фантастики і що тепер стало реальністю.

Отже, особливість наукової фантастики як виду літератури полягає в тому, що автори описують світи, відмінні від реальності, сповнені реалій і протиріч, з якими ми не зустрічаємось у повсякденному житті. Завдання перекладача – знайти схожість і відмінність між мовними образами, зрозуміти особливості національної свідомості, відображеної в художньому творі, розкрити особливості авторського мислення. Досягнення досконалості перекладу тісно пов'язане зі здатністю перекладача зрозуміти проблему перекладу та впровадити відповідні зміни та прийоми перекладу [6, с. 65].

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Герасімова О. М., Шевчук І. М. Особливості перекладу науково-фантастичних творів (на основі книги Майка Макера «Доктор Хто: жахіття чорного острова»). *Modern Directions of Scientific Research Development* : зб. тез доп. міжнар. наук.-практ. конф. Чикаго, 2021. С. 378 – 381.

2. Ковтун К. Б., Іщенко В. Л. Особливості перекладу художнього твору. *Наука і молодь у XXI сторіччі* : зб. тез ІХ міжнар. наук.-практ. конф. Полтава, 2023. С. 979 – 982.
3. Курбатова Д. А. Особливості перекладу художнього твору: труднощі та шляхи їх подолання. *Актуальні проблеми ефективного соціально-економічного розвитку України: пошук молодих* : зб. наук. праць VII всеукр. наук.-практ. конф. Вінниця, 2018. С. 246 –252.
4. Лісун О. В., Советна А. В. Фантастична образність та особливості її відтворення при художньому перекладі (на прикладі роману Артура Конан Дойля «Загублений світ». *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського*. Том 30 (69). № 1. Київ, 2019. С. 151 – 155.
5. Мовчан М. Г. Переклад науково-технічної лексики з англomовних творів наукової фантастики. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. № 39. Одеса, 2019. С. 75 – 78.
6. Поліщук Л. П., Пушкар Т. М. Прийоми відтворення жанрових ознак наукової фантастики в українському перекладі. *Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблеми перекладу* : тези доп. всеукр. наук. конф. Житомир, 2024. С. 65 – 67.
7. Пушкар Т. М., Трофимець А. Ю. Переклад творів жанру наукової фантастики українською мовою. Житомирський державний університет імені Івана Франка. *Сучасний стан і перспективи лінгвістичних досліджень та проблеми перекладу* : тези доп. всеукр. наук. конф. Житомир, 2024. С. 48 – 50.
8. Решитько А. Особливості перекладу художніх текстів. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства* : матеріали ІХ всеукр. наук. конф. Суми, 2021. С. 47 – 50.
9. Чумак Г. В. Особливості відтворення термінології у перекладах наукової фантастики. *Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності світу* : матеріали ІІ міжнар. наук.-практ. конф. Тернопіль, 2020. С. 262 – 265.
10. Barnes L., Van Heerden Ch. Virtual Languages in Science Fiction and Fantasy Literature. 2006. Vol. 37, № 1. P. 102–117.

Додаток Г

Практичне заняття за темою дослідження

Lesson Plan Outline

Topic: Functioning of terms related to virtual reality and videogames in the science fiction genre (based on the novel *Ready Player One* by Ernest Cline).

Learning objectives: to develop the understanding of the terms related to virtual reality and videogames needed to work with science fiction genre, improve speech competence, speech reaction and students' ability to translate texts on the topic.

Students will be able to:

- develop their skills of using vocabulary related to virtual reality and videogames;
- improve speaking skills;
- understand and use special terminology;
- train their memory and work in groups;
- revise the use of Past Tenses.

Language Material**Vocabulary:**

Science fiction is a genre that can include a variety of terms, combining different spheres of human life. Based on “Ready Player One”, we highlight terms related to the sphere of virtual reality and computer games.

videogame	Відеогра
globally networked virtual reality	глобальна мережа віртуальної реальності
video message	відеозвернення
electronic chime	сповіщення

inbox	вхідний лист
short film	короткометражка
pop culture	поп-культура
frame-by-frame analysis	покадровий аналіз
the record label	студія звукозапису
game console	ігрова приставка
videogame system	ігрова консоль
low-resolution graphics	низькороздільна графіка
animation	Анімація
coin-operated videogames	автомати з відеоіграми
subculture	субкультура
simulated worlds	змодельовані світи
system memory	системна пам'ять
operating system	операційна система
processor	Процесор
a wireless network antenna	антена бездротової мережі
simulation	Симуляція
chat rooms	Чат
floppy disks	Дискети
graphical detail	деталізація
navigational computer	навігаційний комп'ютер

PROCEDURES

№	MAIN STAGES	Time, min.
	INITIAL STAGE	
1)	Warm-Up Students answer questions. Students do memory exercise.	10-15
	MID-STAGE	
2)	Homework Check-Up	10
3)	Working with vocabulary	25
4)	Doing the grammar exercises	25

CLOSURE		
5)	Homework Set-Up	5
	Total	80

PROCEDURES

1. Everyday procedures

2. Warm-up

1) Students are asked to answer the questions:

What comes to your mind when you hear the term *virtual reality*?

Have you ever tried VR? What was the experience like?

Why do you think VR is so common in science fiction stories?

2) Students are asked to do the Snowball repetition:

Virtual reality is an artificial environment created with the help of computer technologies.

Virtual reality is an artificial three-dimensional environment created with the help of computer technologies.

Virtual reality is an artificial three-dimensional environment created with the help of computer technologies, in which the user can interact with objects.

Virtual reality is an artificial three-dimensional environment created with the help of computer technologies, in which the user can interact with objects and the surroundings in real time.

Virtual reality is an artificial three-dimensional environment created with the help of computer technologies, in which the user can interact with objects and the surroundings in real time, immersing themselves in a new experience.

Virtual reality is an artificial three-dimensional environment created with the help of computer technologies, in which the user can interact with objects and the surroundings in real time, immersing themselves in a new experience, engaging with the digital world directly.

Practical Part

Activity 1: Match the vocabulary with the definitions.

Term	Definition
Videogame	A. A computer system that helps with navigation and positioning.
globally networked virtual reality	B. A short motion picture, usually under 40 minutes.
video message	C. Removable storage disks used in older computers.
electronic chime	D. A company that produces and distributes music recordings.
Inbox	E. Online spaces where people can type messages and chat in real time.
short film	F. Images with low clarity or few pixels.
pop culture	G. The component that executes instructions and calculations in a computer.
frame-by-frame analysis	H. A type of digital game played on a computer or console.
the record label	I. A smaller cultural group with its own style and interests.
game console	J. Digital worlds created by computer software for exploration or play.
videogame system	K. The folder where new emails are received.
low-resolution graphics	L. A device that allows computers to connect wirelessly to a network.
Animation	M. A virtual environment connected across the internet where many users can interact.
coin-operated videogames	N. The quality and richness of images or graphics.
Subculture	O. A complete set of hardware and software for playing games.
simulated worlds	P. A model or reproduction of real or imaginary events or environments.
system memory	Q. A short video sent electronically to someone.
operating system	R. A small alert sound made by a device.
Processor	S. Cultural elements shared by many people, like music, films, and fashion.
a wireless network antenna	T. The process of creating moving images from drawings or models.
Simulation	U. Studying a film or animation one frame at a time.
chat rooms	V. Software that manages computer hardware and software resources.
floppy disks	W. Video games that require inserting coins to play.
graphical detail	X. A device used to play video games, like PlayStation or Xbox.
navigational computer	Y. The computer's memory used for running programs.

Activity 2: Complete the text using the words from the box.

simulated worlds, processor, videogame system, graphical detail, low-resolution graphics, globally networked virtual reality, chat rooms, frame-by-frame analysis, videogame, simulation, a wireless network antenna, system memory, operating system, navigational computer, animation

Virtual reality (VR) is a computer-generated environment that allows users to interact with ___ in real time. Modern VR often uses a ___ or a ___ to process complex computations and deliver smooth graphics. The quality of the experience depends on ___ and ___, which determine how realistic the simulated environment appears.

In advanced systems, VR can be ___, meaning multiple users from around the world can enter the same digital environment simultaneously. Users often communicate via ___, and developers analyze animations using ___ to ensure fluid motion and visual consistency.

VR can be used for training, research, and entertainment. For instance, ___ and ___ can simulate real-world tasks, while ___ provides interactive digital models for scientific experiments. The system requires a reliable ___ to maintain connections, and large ___ capacities ensure smooth performance of applications.

Finally, the VR experience relies on an ___ to manage the hardware and software, and a ___ to execute instructions efficiently. As VR technology evolves, its applications in ___ and education continue to expand, offering immersive ways to explore both real and simulated worlds.

Activity 3: Read the text and translate it.

Virtual reality in science fiction works plays an important role as a tool for exploring the future of technology. It allows authors to create alternative worlds where the boundaries between real and imaginary blur. Often, VR becomes a means of escaping everyday problems or totalitarian control. In some stories, characters immerse themselves in virtual worlds to learn or train skills without risking their lives. Virtual reality also highlights philosophical questions about the nature of consciousness and identity. Through VR, authors explore moral and ethical dilemmas related to technology. In science fiction works, VR can serve both as a tool of power and as a means of liberation. It often serves as a metaphor for social isolation or escaping reality. Using virtual worlds, writers show the future of human relationships and communication. VR also allows combining scientific ideas with adventurous plots. It opens space for experiments with time, space, and physical laws. In some works, virtual reality becomes more real than the physical world. This makes readers question what it means to “live a real life.” Virtual worlds allow for the creation of ideal or

dystopian societies. They emphasize the potential of technology while also warning of its dangers.

Activity 4: Translate the sentences from Ukrainian into English

- 1) Керівник компанії записав відеозвернення, щоб пояснити зміни у внутрішніх правилах.
- 2) Щогодини на телефон надходять сповіщення про оновлення додатків і нові повідомлення.
- 3) Студенти зняли короткометражку, яка була представлена на престижному кінофестивалі.
- 4) Цей серіал швидко став частиною сучасної поп-культури та обговорюється у соцмережах.
- 5) Викладач використав покадровий аналіз сцени, щоб показати техніку монтажу у класичному кіно.
- 6) На ігровій консолі можна одночасно грати онлайн з друзями з різних країн.
- 7) Попри низькороздільну графіку, стара гра має дуже захопливий сюжет і атмосферу.
- 8) Студія анімації витратила кілька років на створення реалістичних рухів персонажів.
- 9) В торговому центрі встановили кілька автоматів з відеоіграми, які привертають увагу відвідувачів.
- 10) Вибір операційної системи визначає швидкість і сумісність програмного забезпечення.
- 11) Новий процесор забезпечив значне покращення продуктивності комп'ютера під час складних обчислень.
- 12) Раніше важливу інформацію зберігали на дискети, які мали дуже обмежений обсяг пам'яті.
- 13) Навігаційний комп'ютер космічного корабля допомагає обчислювати траєкторію польоту у реальному часі.

Activity 5:

Reflection

Our lesson is coming to the end. Answer the questions:

1. What do you remember about the text you have read today?
2. What notions from the exercises were the most interesting to you?

Homework

Imagine that you are the creator of virtual reality. Describe what it would look like and what functions it would perform. Use the active vocabulary from the lesson.

Додаток Е**Апробація дослідження**

Романенко Н., Дребот Я. Структурно-семантичні особливості термінології у науково-фантастичній літературі США. Міжкультурна комунікація в мультимодальному середовищі: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної онлайн-конференції. Івано-Франківськ : ІФНТУНГ, 2025. С. 102–104. URL:

https://drive.google.com/drive/folders/17LdkzTuL6lBwAQ8P_8s0gbRPoJAtarQE?usp=sharing

Yanyshyn O., Drebot Ya. Linguistic and cultural adaptation in science fiction translation: a case study of E. Cline's "Ready Player One". *Scientific achievements of contemporary society*. Proceedings of 12th International scientific and practical conference. Cognum Publishing House. London, United Kingdom. 2025. Pp. 299–301. URL: <https://sci-conf.com.ua/xii-mizhnarodna-naukovo-praktichna-konferentsiya-scientific-achievements-of-contemporary-society-27-29-06-2025-london-velikobritaniya-arhiv/>