

EdEra – українська студія онлайн-освіти з безкоштовними курсами, інтерактивними підручниками та спецпроектами для всіх: від школярів та вчителів до юристів чи економістів;

Camster – інтерактивна платформа, що пропонує курси на теми програмування, вивчення мов, бізнесу, копірайтингу, інтернет-маркетингу, тайм-менеджменту тощо;

Projector Humanitarium – соціогуманітарний факультет Projector Institute відкрив доступ до 12 відеокурсів про філософію, соціологію, рекламу літературу тощо.

Отже, сьогодні важливо шукати нові шляхи отримання бажаних знань, бо саме такий вид здобуття освіти може стати основою формування додаткових компетентності сучасного фахівця, що формуються в межах обраної ним освітньої програми, особливо у воєнний час.

Список використаних інформаційних джерел

1. «Порядок визнання у вищій і фаховій передвищій освіті результатів навчання, здобутих шляхом неформальної та/або інформальної освіти»: Наказ МОН України №130 від 08.02.2022 року. Офіційний сайт Міністерство освіти і науки України. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-poryadku-viznannya-u-vishij-ta-fahovij-predvishij-osviti-rezultativ-navchannya-zdobutih-shlyahom-noformalnoyi-taabo-informalnoyi-osviti> (дата звернення 03.04.2022 р.).

PROBLEMS OF TRANSLATION AND LOCALIZATION OF ENGLISH-LANGUAGE COMICS

D. V. Zelenko, student majoring in Philology, group Phil m-11

N. S. Sukhachova, Associate Professor of the Department of Ukrainian, Foreign Languages and Translation, Candidate of Philological Sciences – Scientific advisor

Higher Educational Institution of Ukoopspilka «Poltava University of Economics and Trade»

Nowadays translation of world-famous comics into Ukrainian is rather actual. In addition, in Ukraine this genre gained such popularity that domestic comics started to appear. There is a stereotype that the translation of comics is rather easy. However, there are many pitfalls, which prove that it is not so. Unlike the fiction literature, comics provide information through illustrations. They are also full of striking phrases that need to be properly adapted to convey their meaning to the Ukrainian reader.

The *purpose* of this research is to study the translation and localization of English-language comic books into Ukrainian.

In accordance with the purpose the following *objectives* are established:

- to consider and study the theoretical part about comics and peculiarities of their translation and localization;
- to study the perspective of translation of English graphic novels into Ukrainian;
- to identify problems encountered by the translator during the translation and localization of the comics.

The *novelty* of this work is the growing trends of comics among Ukrainians, as well as the interest of Ukrainian publishing houses to cooperate with famous foreign publishing houses of comics.

According to Wikipedia, comics (sequential art) is a narrative medium used to express ideas with images, often combined with text or other visual information. The Encyclopedia Britannica, in its turn, defines comics books as a “bound collection of comic strips, usually in chronological sequence, typically telling a single story or a series of different stories” [1].

According to the results of 2020 on the Ukrainian market of comics, provided by the co-founder of Spring Comics publishing house Kurinnyi Maksym, it is known that despite the pandemic, 163 comics were issued, the total amount of which amounted to 69 million UAH [2]. This shows that the comic book market is young, but constantly growing and brings profit. Thanks to the translation of foreign comics, which attracted the attention of the Ukrainian audience, domestic authors were able to realize themselves on the comics market.

The importance of this report is that having studied the problem of translation of graphic novels, the number of quality translations will increase. Fiction literature has always been one of the main sources of work for translators. Comics is a direction of the fiction literature, which has good perspectives and should certainly develop and maintain with a quality translation.

The main problems encountered during the translation of comics are:

- 1) creation of unique Ukrainian localization, preserving the original idea;
- 2) technical problems, for example, the target text is too large, the font is wrong, etc.;

3) language problems: misunderstood sense, loss of comedy (if it is some joke), literal translation of idioms and wrong interpretation of slang;

4) absence of localization at all.

The presence of these problems considerably worsens the target text. Quite a large number of such mistakes are allowed in the amateur translation, which now predominate over professional translation. It is on the right decision of the translator of these difficulties, which will be the final result. Moreover, the audience always closely monitors the quality of their favorite works and responds in time when it detects bad translation or localization in some of them. This is an additional incentive for translators to perform their work at a high level.

Thus, the results of the study prove the importance of studying the problems of translation and localization of English-language comics in Ukrainian. Moreover, this direction of fiction literature should be developed, referring to the prospects of development of this sphere both for translators and for domestic authors.

List of used information sources

1. Encyclopedia Britannica. URL: <https://www.britannica.com/art/comic-book>.
2. Spring Comics. URL: <http://springcomics.com/market-2020>.

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БІЗНЕС В УМОВАХ ТЕНДЕНЦІЙ ФОРМУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНОЇ ЕКОНОМІКИ

А. В. Кудря, студент спеціальності *Економіка освітньої програми «Економічна кібернетика»*, група *Е ЕКБ-31*

М. Є. Рогоза, д. е. н., професор, заслужений діяч науки і техніки України, завідувач кафедри економічної кібернетики, бізнес економіки та інформаційних систем – науковий керівник Вищого навчального закладу Укоопспілки «Полтавський університет економіки і торгівлі»

Осмишуючи проблеми розвитку інформаційного бізнесу, науковці виявили, що сфера інформаційних технологій має значний вплив на розвиток економіки. Результатами досліджень фахівців у галузі інформаційної економіки підтверджується, що створення економічного ефекту від інвестицій в інформаційні і комунікаційні технології забезпечило значний економічний і технологічний розвиток для таких країн, як Фінляндія, Швеїцарія, Швеція, Ізраїль, Сінгапур, Нідерланди і США [1].