



НОВІТНІ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ (ІІСТЕ-2023)

Матеріали
VIII Всеукраїнської науково-практичної
Інтернет-конференції
молодих учених та студентів

Полтава
22 -23 листопада 2023

Міністерство освіти і науки України
Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка
Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
Полтавський університет економіки і торгівлі
Полтавський державний аграрний університет
Полтавська академія неперервної освіти імені М.В. Остроградського
Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини

**НОВІТНІ
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ
ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ
(ІСТЕ-2023)**

Матеріали VIII Всеукраїнської
науково-практичної Інтернет-конференції
молодих учених та студентів

Полтава, 22-23 листопада 2023 року

Полтава
2023

Вплив віртуальної реальності на сприйняття та розуміння інтертекстуальності в літературних перекладах

Матвієнко Л.Г.

*кандидат педагогічних наук,
доцентка кафедри гуманітарних і соціальних дисциплін,
Полтавського державного аграрного університету*

lgdziuba@ukr.net

Прокопенко В.С.

магістрант

Полтавського державного аграрного університету

Сучасний світ стає все більш глобальним, і розуміння інтертекстуальних зв'язків між різними культурами та мовами стає ключовим завданням. Швидкі зміни у технологіях, пов'язаних з віртуальною реальністю, дозволяють розширити можливості її використання у різних галузях, включаючи літературні переклади. Розвиток віртуальних реальностей, а також штучного інтелекту робить можливими нові підходи до інтерактивних перекладів і читання [2]. Віртуальна реальність може допомогти легше осмислити і відтворити ці зв'язки, роблячи літературні твори більш доступними та зрозумілими для всіх.

Використання віртуальної реальності у літературних перекладах може зробити процес навчання більш захоплюючим і ефективним. Викладачі та здобувачі вищої освіти можуть використовувати іммерсивні середовища для кращого розуміння текстів і інтертекстуальних зв'язків [1].

Віртуальна реальність (VR) та літературні переклади – це два різні аспекти сучасної культури і комунікації, але вони можуть взаємодіяти і впливати один на одного, особливо в контексті сприйняття та розуміння інтертекстуальності. Вплив віртуальної реальності на сприйняття та розуміння інтертекстуальності в літературних перекладах об'єктивно розглядається в контексті сучасної літературної культури в різних напрямках.

Відтворення атмосфери та контексту.

За допомогою елементів віртуальної реальності перекладач може створити іммерсивне середовище, яке дозволяє читачеві або перекладачеві краще відчувати атмосферу та контекст оригінального тексту. Це може полегшити розуміння інтертекстуальних зв'язків, оскільки читачі можуть буквально відчувати себе в середовищі, де відбувається дія. При використанні VR для перекладу роману, можливо створити віртуальну реальність, де читач може досліджувати середовище, де відбувається дія роману. Наприклад, віртуальна реальність може відобразити паризькі вулиці 19 століття для творів Віктора Гюго, такі як «Нотр-Дам де Пари».

Візуальні та звукові аспекти.

Віртуальна реальність може надати можливість візуально і аудіально відтворювати елементи оригінального тексту або його контексту, що має

велике значення для розуміння інтертекстуальних зв'язків. Наприклад, віртуальна реальність може відобразити місця подій, персонажів, атмосферу і музичний супровід, що відомі з оригінального твору. Віртуальна реальність може включати в себе візуальні та звукові елементи, щоб підкреслити інтертекстуальні зв'язки. Наприклад, в перекладі твору Льюїса Керролла «Аліса в країні чудес» можна додати віртуальну реалізацію Шляху карт, а також звукові ефекти, які асоціюються з різними розділами книги.

Мультимедійний підхід.

Застосування в перекладацькій діяльності віртуальної реальності може включати в себе елементи мультимедіа, такі як аудіо- та відеоматеріали, які допомагають ілюструвати текст і розкривати його інтертекстуальні зв'язки. Це може робити розуміння багатошарового тексту більш доступним та цікавим для читачів і перекладачів [3]. Під час перекладу поезії, можна використовувати віртуальну реальність для створення віртуальних виставок, де кожний вірш відображається як відеопрезентація, де зображені моменти, які відносяться до інтертекстуальних посилань та символіки вірша.

Взаємодія з текстом.

Віртуальна реальність може надати можливість читачам взаємодіяти з текстом і відкривати інтертекстуальні зв'язки самостійно. Це може бути здійснено через віртуальні об'єкти, гіпертекстові посилання, віртуальні діалоги тощо. Наприклад, в перекладі твору Умберто Еко «Ім'я тринадцятої розбійниці» можна дозволити читачам обирати шляхи для головного героя, що впливають на події та інтертекстуальні посилання.

Глобальний доступ до текстів.

Завдяки віртуальній реальності реальність може забезпечуватися доступ до текстів і культурних контекстів з усього світу, що сприяє легшому вивченню інтертекстуальних зв'язків між різними культурами та мовами. Віртуальна бібліотека може дозволити користувачам з усього світу переглядати літературні твори в їх оригінальних мовах, надаючи можливість досліджувати інтертекстуальні зв'язки між культурами та мовами.

Віртуальна реальність впливає на сприйняття та розуміння інтертекстуальності в літературних перекладах, надаючи читачам і перекладачам можливість іммерсивного взаємодії з текстами, розширюючи візуальні та аудіальні аспекти, створюючи інтерактивність та сприяючи глобальному доступу до літературних творів. Ця тема відкриває нові можливості для вивчення, аналізу та перекладу літератури в сучасному світі.

Список використаних джерел

1. Головнюк О. Семіотика віртуальної реальності: лінгвокультурологічний аспект. *Лінгвістика і літературознавство: актуальні питання*. 2019. С. 259-263.
2. Горак О. Віртуальна реальність і поезія: переклад інтертексту. *Філологічний часопис*. 2016. № (2). С. 121-126.
3. Saldaña M. (Cinematic Virtual Reality: A Literary Machine (for the Production of Literary). *Tensions and Transitions in Literary Studies. Reading Literature in the Digital Age: Theory and Praxis*. 2019. 287 p.