

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»
XVIII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XVIII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**PROCEEDINGS
of the XVIII International Scientific Conference
for students and young scholars
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**2023
Астана**

УДК 001+37
ББК 72+74
G99

«GYLYM JÁNE BILIM – 2023» студенттер мен жас ғалымдардың XVIII Халықаралық ғылыми конференциясы = XVIII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2023» = The XVIII International Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM JÁNE BILIM – 2023». – Астана: – 6865 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.

ISBN 978-601-337-871-8

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

УДК 001+37
ББК 72+74

ISBN 978-601-337-871-8

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2023**

October surprise - бұл АҚШ-та президенттік сайлауға аз уақыт қалғанда болатын және американдық сайлаушылардың дауыс беруіне әсер етуі мүмкін жаңалықтар мен оқиғаларды білдіреді. Ағылшын тіліндегі *October surprise* бейнелі фразеологизмі қазақ тіліне *тосын сый* астарлы тұрақты тіркесі арқылы сәтті жеткізілді деп есептейміз.

Жоғарыда көрсетілген мысалдарда түпнұсқа тілінде берілген фразеологизмдердің аударма тілінде баламасы бар екенін байқауға болады. Алайда, аударма тілінде баламаның болмауы мүмкін. Мысалы:

“EU committing political suicide by following US: Russian diplomat” (presstv).

“Постпред России заявил, что Евросоюз совершает политическое самоубийство” (риановости).

Political suicide - бұл саясаткер немесе саяси партия сайлаушылардың сенімі мен қолдауын жоғалтуға әкелетін әрекеттерді жасауы.

Мысалда көрсетілген “*Political suicide*” фразеологизмінің қазақ тілінде баламасы мүлдем жоқ. Саяси жаңалықтарды аудару барысында осы тәріздес баламасыз фразеологизмдер сипаттама немесе түсіндірме әдісі арқылы жеткізіледі.

Қорытындылай келе, аудармашы аударманың табиғилығына қол жеткізу үшін белгілі бір ережелер мен әдістерді, стратегияларды ұстануы керек деп есептейміз. Аударма барысында аудармашы саяси фразеологизмнің нақты және астарлы мағыналарын анықтауы керек. Мәтіндегі жете түсінбей аударылған бір ғана тілдік бірлік бұрыс аудармаға әкеліп қоймай, мәдениетаралық қарама-қарым-қатынасқа кері әсерін тигізуі әбден мүмкін. Сондықтан да аудармашы түпнұсқа тіл елінің тарихымен, дүниетанымымен, мәдениетімен және өмірлік ұстанымдарымен болуы қажет. Сондай-ақ бейнелі орамның түпкі мағынасының және эмоционалды хабарламаның дұрыс берілуі оқырманның мәтінді, автордың идеясын түсінетіндігінің сенімді кепілі деген тұжырымға келдік.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. А. П. Угроватов. Политология: словарь-справочник. — Новосибирск: ЮКЭА, 2006. — 486 с.
2. Швейцер А.Д. Перевод и лингвистика, М., 1973.
3. Алимов В.В. Теория перевода. Перевод в сфере профессиональной коммуникации: Учебное пособие. М.: Едиториал УРСС, 2005.
4. Комиссаров В.Н. Современное переводоведение / В.Н. Комиссаров. М.: ЭТС, 2002.
5. [Is President Obama a lame duck already? - CBS News](#)

УДК 81-43

ПЕРЕВОДЧЕСКИЕ ТРАНСФОРМАЦИИ В ЛОКАЛИЗАЦИИ КАК ВИДА АУДИОВИЗУАЛЬНОГО ПЕРЕВОДА

Скороход Снежана Александровна

skorokhod_snezhana@mail.ru

Магистрант 1 курса Евразийского Национального Университета

им. Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан

Научный руководитель – д.ф.н., доцент Амалбекова М. Б.

Аспекты локализации в аудиовизуальном переводе остаются неизученными как в мировом переводоведении, так и в казахстанском. Учитывая возросший интерес к

компьютерным играм среди казахстанских пользователей, начиная с 2020 года с введением карантинных мер, качественный перевод и локализация видеоигр ставится необходимой. Научные исследования, посвященные методам перевода в локализации как вида аудиовизуального перевода компьютерных игр в казахстанском переводоведении отсутствуют. Проблемы аудиовизуального перевода рассматривались в таких работах как «Аудиовизуальный перевод в современном Казахстане» (статья Бейсембай А.Н.). Методика использования аудиовизуальный перевода была рассмотрена в «Моделирование перевода телевизионных информационно-новостных текстов» (магистерская диссертация Тютубаевой А.М.). Однако данные работы освещают лишь такие области аудиовизуального перевода как перевод фильмов, сериалов и новостных программ в Казахстане. В данной статье раскрываются вопросы применения методов и приемов перевода при локализации компьютерных игр и основной целью исследования является выявление их возможностей. Данные проблемы рассматриваются на примере игры The Elder Scrolls IV: Oblivion, пользующейся широким спросом среди казахстанских пользователей компьютерных игр.

Как отмечает С. Дуброва, локализация подразумевает под собой не просто перевод с соблюдением тех или иных норм, это культурная, техническая, лингвистическая адаптация текстовых единиц к реалиям и особенностям той или иной группы населения, страны и языка [1].

Вид перевода, совсем недавно оформившийся в новую переводческую отрасль – это аудиовизуальный перевод или АВП, выделенный наряду с устным и письменным переводом. Вектор интереса переводоведов долгое время не смещался с устного и письменного перевода, и А.В. Козуляев объясняет это тем, что «мнение о том, что «переводчик переводит текст» весьма укоризненно в переводческом мире» [2].

В данной статье будут рассмотрены субтитрование и дубляж как основные подвиды АВП, используемые при локализации компьютерных игр, а трансформационный метод – как способ локализации.

Трансформационный метод перевода – это метод, при котором используются те или иные переводческие трансформации в зависимости от перевода единицы оригинала [3].

В данной статье трансформационный метод рассмотрен на основе трансформаций из классификации Комисарова В.Н.

К лексическим трансформациям относятся транслитерация и транскрибирование, калькирование и лексико-семантические замены, которые в свою очередь делятся на конкретизацию, генерализацию и модуляцию. [4].

На основе данной классификации, рассмотрим примеры использования трансформационного метода при локализации в АВП на основе компьютерной игры «The Elder Scrolls IV: Oblivion».

1.1 Лексические трансформации

Таблица 1. Транскрибирование

Транскрибирование		
Оригинал	Перевод	Значение
Drakelowe	Дрейклоу	Город

«Drakelowe» – «Дрейклоу». Перевод осуществлен с помощью транскрибирования, однако произошел сдвиг ударения с первого слога на последний.

Географические наименования не имеют символического подтекста, именно поэтому при переводе использовалось транскрибирование.

Таблица 2. Транслитерация

Транслитерация

Оригинал	Перевод	Значение
Sirodil	Сиродил	Провинция

«*Sirodil*» – «*Сиродил*». Буквенный состав слова в оригинале передан средствами языка перевода при помощи полной транслитерации.

Таблица 3. Калькирование

Калькирование		
Оригинал	Перевод	Значение
Blackwood	Черный Лес	Лес

«*Blackwood*» – «*Черный Лес*». Данное имя собственное – пример мотивированного географического наименования. Оно состоит из двух компонентов «Black» - черный, «Wood» - лес, дрова. Однако для сохранения графической структуры слова и усиления семантического значения допустимо перевести данное наименование как «Чернолесье» или «Темнолесье».

Таблица 4. Генерализация

Генерализация		
Оригинал	Перевод	Значение
Argonian Black Marsh	Чернотопье	Болото

«*Argonian Black Marsh*» - «*Чернотопье*». В оригинальном названии присутствует компонент «*Argonian*», который был переведен как «Аргонианец, аргонианский» в зависимости от контекста. Также в оригинале уточняется, что Чернотопье «*Argonian*» - «Аргонианское», так как на территории материка есть множество болотных местностей. К сожалению, при переводе детализация не сохранилась, и подобные потери могут значительно сказаться на восприятии игры. Допустим следующий перевод географического наименования – «Аргонианское Чернотопье».

Таблица 5. Конкретизация

Конкретизация		
Оригинал	Перевод	Значение
Ahdarji's Heirloom	Драгоценность и Адарджи	Название квеста

«*Ahdarji's Heirloom*» - «*Драгоценности Адарджи*». Оригинальная фраза состоит из двух компонентов: «*Ahdarji's*» - имя собственное - «Адарджи», и «*Heirloom*» - «наследие», «фамильная ценность», «семейная реликвия». Данное слово имеет обобщенное значение и приобретает точность в контексте. При переводе была использована конкретизация для максимально точной передачи названия квеста: герою необходимо было отыскать фамильное кольцо.

1.2 Грамматические и лексико-грамматические трансформации

Таблица 6. Синтаксическое уподобление (дословный перевод)

Синтаксическое уподобление (дословный перевод)		
Оригинал	Перевод	Значение
Ask? ASK? I don't ask. I tell. This is my Realm, remember? My creation, My place, My rules.	Прошу? ПРОШУ? Я не прошу. Я велю. Это мое царство, помнишь? Мое	Диалог

	творение, мое владение, мои правила.	
--	--	--

«Ask? ASK? I don't ask. I tell. This is my Realm, remember? My creation, My place, My rules» - «*Прошу? ПРОШУ? Я не прошу. Я велью. Это мое царство, помнишь? Мое творение, мое владение, мои правила*».

В данном примере каждый компонент переводится дословно, при этом сохраняется как план выражения, так и план содержания. Тем не менее, при переводе глагола «tell», который имеет такой эквивалент в ПЯ, как «говорить», «рассказывать», был использован глагол «повелевать», который подчеркивает статус персонажа. Таким образом, помимо синтаксического уподобления в данном примере используется конкретизация.

Таблица 7. Членение и объединение предложений

Членение и объединение предложений		
Оригинал	Перевод	Значение
You have been a good friend, in short time that I have known you	Ты хороший друг. Жаль, мы были знакомы так недолго.	Диалог

«*You have been a good friend, in short time that I have known you*» - «*Ты хороший друг*». Жаль, мы были знакомы так недолго». В данном примере происходит членение предложений для большего угнетения ситуации, в которой оказывается главный герой. Предложение «Жаль, мы были знакомы так недолго» персонаж произносит, выдержав некоторую паузу.

Таблица 8. Грамматические замены

Грамматические замены		
Оригинал	Перевод	Значение
Once you understand what My Realm is, you might understand why it is important to keep it intact	Когда ты поймешь, что представляет собой мое царство, ты сможешь также осознать, почему важно оставить его таким, как есть.	Диалог

«*Once you understand what My Realm is, you might understand why it is important to keep it intact*» - «*Когда ты поймешь, что представляет собой мое царство, ты сможешь также осознать, почему важно оставить его таким, как есть*». В данном предложении определение «intact», которое имеет эквивалент в ПЯ – «нетронутый», заменяется на фразу «таким, как есть». Удлинение диалогов может сказаться на качестве кадрирования и несоблюдению длительности диалога, которое приводит к некачественному липсинку.

Таблица 9. Опускание

Опускание		
Оригинал	Перевод	Значение
I am so happy I could just tear out your intestines and strangle you with them	Я так счастлив, что способен задушить тебя твоими же	Диалог

В таблице №12 мы предлагаем вниманию переводы предложений с английского на русский язык, осуществленные при помощи опущения.

«*I am so happy I could just tear out your intestines and strangle you with them*» - «*Я так счастлив, что способен задушить тебя твоими же внутренностями*».

Опущено выражение «tear out you intestines», которое можно перевести как «вырвать твои внутренности». Данное опущение является значительно сказывается на восприятии игровой ситуации, так как не передает враждебный настрой героя в полной мере.

В данном исследовании был проведен анализ методов и приемов перевода при локализации компьютерных игр. Данное исследование является актуальным для современного переводоведения.

В результате данного исследования мы пришли к следующим выводам:

1) В казахстанском переводоведении вопросы использования методов и приемов перевода при локализации компьютерных игр недостаточно изучены. Нами были изучены теоретические источники, в которых раскрываются переводческие аспекты аудиовизуального перевода и локализации. Однако вопрос применения переводческих трансформаций при локализации как вида аудиовизуального перевода на сегодняшний день переводоведами не изучен и остается актуальным.

2) В результате анализа методов и приемов перевода при локализации на примере игры *The Elder Scrolls IV: Oblivion* мы пришли к выводу, что применение лексических трансформаций при локализации как вида аудиовизуального перевода является оптимальным вариантом. При правильном применении переводческие трансформации помогают создать эффект подлинника, соблюдать тайминги диалогов и субтитров.

3) Мы считаем, что результаты исследования являются актуальными для современного переводоведения. В ходе анализа нами были выявлены ошибки при использовании таких трансформаций, как опущение и генерализация, значительно влияющих на восприятие игры. Мы вносим свои предложения по переводу лексических единиц, что поможет качественному усвоению компьютерной игры.

Результаты данного исследования могут быть использованы при создании компьютерных игр, а также при их локализации и переводе на русский и казахский языки.

Список использованных источников

1. Дубовой, С. Что такое локализация и чем она отличается от перевода? / С. Дубовой. – Режим доступа: <https://dtf.ru/flood/21327-chto-takoe-lokalizaciya-ichem-ona-otlichaetsya-ot-perevod> – Дата обращения: 18.10.2022 12:47.
2. Козуляев А. В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода // Царскосельские чтения. – 2013. – №XVII. – С. 374–381.
4. Колшанский Г.В. Перевод и контекст // Колшанский Г.В. Контекстная семантика. – М., 1980. – С. 111–117
5. Коммисаров В.Н. Теория перевода. – М., 2002. – С. 110

УДК 81-45

ОСОБЕННОСТИ ПЕРЕВОДА МЕДИЦИНСКИХ АББРЕВИАТУР С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ ЯЗЫК (НА МАТЕРИАЛЕ ТЕРМИНОЛОГИИ НЕВРОЛОГИИ)

Төлеген Әйгерім Төлегенқызы

aigerim19t@gmail.com

Магистрант I курса

Специальности Цифровое переводоведение 7М02313