

ӘОЖ 16.01.11

БЕЙНЕ ОЙЫНДАРЫН АУДАРУДАҒЫ ДОМЕСТИКАЦИЯ ЖӘНЕ ФОРЕНИЗАЦИЯ СТРАТЕГИЯЛАРЫ

Жандос Әлия Еркінқызы

aliya.99.9@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ 1-ші курс магистранты, Нұр-Сұлтан, Қазақстан Ғылыми жетекші –
Қызырова Ә.М.

Өнер мен технологияның алдында тұрған бейне ойын феномені шындық өміріміздің бір бөлігіне айналды. Өз өнімдерін шетелдік нарықта жылжытуға мүдделі әзірлеушілер бейне ойындарды сапалы аудару мәселесіне тап болды, бұл шетелдегі ойынның сәттілігіне тікелей байланысты. Бейне ойындар - теледидар бағдарламасы сияқты аудиовизуалды өнім, сондықтан бейне ойынның аудармасы кинодағы дубляж, субтитр аудармасы және т.б. сияқты аударманың түрлерімен байланысты болып келеді. Бейне ойындарды аудару - тек мәтіндік мазмұнды аудару ғана емес, сонымен қатар ойын мазмұны мен бағдарламалық жасақтаманы ұлттық талаптарға бейімдеу болып табылады.

Бейне ойынды сапалы аудару мәселесі күрделі халықаралық тәсілді қажет етеді және ойын сюжетіне тікелей байланысты мәтіндік модульдерді аударумен қатар, нұсқаулықтарды, техникалық және жарнамалық ақпаратты, компьютерлік ойындардың ресми сайттарының нормативтік құжаттарын аударуды қамтиды. Бейне ойындардың аудармасы - функционалды үдеріс, оның басты мақсаты - әртүрлі халықтардың ойын барысында бірдей ләззат алуы және өзара тәжірибе алмасуы.

Ойын гипермәтін болғандықтан, оны аудару барысы жағдайына байланысты әрі доместикация, әрі форенизация стратегияларын пайдалануға болады. Бұл терминдерді алғаш қолданысқа енгізген - Л. Венути. Оның пікірінше, доместикацияда адресаттың пайымдауы басты назарда болады, түпнұсқа мәтін көп қысқаруға ұшырағанмен, стратегия авторды оқырманға барынша жақындатады. Ол үшін аударма тіліне тән идиомалар, ауызекі сөйлеу, әзілдер қолданылады. Ал форенизацияда өзге елдің тілдік және мәдени құндылықтары сақталып, оқырман авторға жақындайды. Форенизацияның аударма стратегиясы ретіндегі мақсаты - түпнұсқа тілінің ұлттық мәдени бояуын сақтау. [1, 18 б.].

Форенизация кезінде, Р. Леппихалмаға сәйкес, аудармашы сөзбе-сөз аударма стратегиясын, экспликация мен толықтыруды таңдайды, ал доместикация стратегиясында бейімделу, жалпылау сияқты аударма әдістерін қамтиды. [2, 139 б.].

Ізденіс жұмысымыздың мақсаты - ағылшын тіліндегі бейне ойын мазмұндарының аударылуындағы доместикация мен форенизация стратегияларын қарастыру. Мақалада тілдік дереккөз ретінде Uncharted 4 бейне ойындары алынды.

Мақсатты (түпнұсқа) тілде доместикация стратегиясын таңдағанда, аудармашы көп өзгеріс жасамауға тырысады; қабылдау жылдамдығы мен табиғилығы бірінші орынға қойылады. Форенизация стратегиясы, керісінше, аудармашыны аудармадағы мағынаның ықтимал бұрмалануына байланысты, түпнұсқа мәтіннің ерекшелігін барынша сақтауға итермелейді. Доместикация және форенизация стратегияларын қаншалықты қолдану керек деген сұрақ аудармашы үшін оңай емес және шешім қабылдағанға дейін түпнұсқа мәтіннің мазмұнын жан-жақты талдауды қажет етеді. Доместикацияны жиі және шамадан тыс пайдалану түпнұсқаның стилі мен сипаттамаларын, шет тілі мәдениетінің өзіндік сипатын жоққа шығаруы мүмкін.

Екінші жағынан, егер аудармада форенизация стратегиясы шамадан тыс орын алса, аударма қабылдаушы тарапқа түсініксіз жетеді. Аудармашы, әдетте, сапалы аудармаға қол жеткізу үшін екі тәсілді де қолданады. Доместикация мен форенизацияны пайдалану негізді және мақсатқа сай болуы тиіс. Мәтін түріне және мақсатты аудиторияға байланысты аудармашы біреуін таңдайды немесе екі тәсілді біріктіреді.

Негізгі стратегиясы доместикация болған аударманың мысалы «Witcher 3: Wild Hunt» ойыны болуы мүмкін. Ойын ауызекі сөйлеу бірліктерімен, идиомалармен толықтырылған. Бұған ойынды поляк әзірлеушілері ғана емес, сонымен бірге қазақ локализациясының сапасы да ықпал етеді. Мысал ретінде бір кейіпкердің атын талдап көрейік. Поляк нұсқасында бұл кейіпкердің аты - Janek, ағылшын тілінде - Johnny, орыс тілінде Ивасик, қазақ аудармасында орыс тіліндегі Ивасик нұсқасын сол қалпында ұсынған. Аударма кезінде кейіпкердің бейнесін аударма тілінің мәдениетін тасымалдаушылар үшін түсінікті ету үшін бейімделу жүргізілген. [3].

Форенизацияның аударма стратегиясы ретіндегі мақсаты - түпнұсқа тілі мәдениетінің өзіндік болмысы мен бояуын сақтау. Бұған бейне ойындарда кездесетін шетелдік онимдерді жатқызуға болады. Мысалы, «TES V: Skyrim» ойынындағы қала атаулары Solitude, Winterhold, Dawnstar қазақ локализациясында Солитюд, Уинтерхолд және Данстар ретінде берілген. [4].

Біз ойының қарастыру барысында №3, 4 эпизодтарын алдық, әр эпизод 10 репликадан тұрады. Доместикация және форенизация стратегияларының белгілері жоқ репликалар бөлек бөлінеді, сондықтан олар аударма міндеттерін шешу тұрғысынан бейтарап (Б) болып табылады. Б.Д. Добровольский аудармадағы «алтын орта» стратегиясы түпнұсқаға барынша жақындаған, оқырмандардың түпнұсқа мен аударманы қабылдаудағы жақындығына, түпнұсқаның ниетін жеткізуге, оның оқырмандарға тигізетін әсеріне қол жеткізу үшін қарама-қарсы аударма стратегияларын бір уақытта қолдануды қамтиды деп көрсетеді [5, 27 б.].

мысал. Эпизод №3 бейне Uncharted 4.

Мазмұнды талдаудың бірінші мысалында бейне ойынның үшінші үзіндісі талданды. Талдау Елена мен Нейт ойын кейіпкерлерінің диалогының репликаларына қатысты жүргізілді (1-кесте).

Кесте 1.

№	Ағылшын тіліндегі субтитрлер [6].	Қазақ тіліндегі субтитрлер [7].
1	Elena: God, I'm starving	Елена: Аштан өліп жатырмын
2	Nate: Looks good	Нейт: Өте дәмді...
3	Elena: Mmmhmm... So... Hww wzydy?	Елена: Хмм...Сонымен... Қалыңы
4	Nate: What?	Нейт: Не?
5	Nate: Flights in Bangkok. That um...are...having troubles with them cause the smog and they can't...land...	Нейт: Бангкокқа ұшу туралы. Олар... ол жерде... олар қиналып жатыр... үлкен проблемалар туындады, себебі түтін тудырады және олар қона алмайды, түтіннің кесірінен ешкім

		отыра алмайды.
6	Elena: Wow...	Елена: Күшті...
7	Nate: All right I'm sorry...	Нейт: Жарайды, кешіріңіз...
8	Elena: No, it was valiant. That was really	Елена: Жоқ, бұл мықты болды. Шыныменде...
9	Nate: I was in the ballpark, right?	Нейт: Мен футбол алаңында болдым.
10	Elena: In a different state. But, yeah, you were in the ballpark.	Елена: Бірақ, иә, сіз футбол алаңында болдыңыз.

Кестедегі мысалдардан көрініс табатындай, аударма стратегияларымен жұмыс жасаудың күрделілігі байқалады. Диалогтың алғашқы репликасында алтын орта стратегиясы орын алады - «God, I'm starving» деген тіркес айқын сөйлеу стиліне ие, стилистикалық ерекшелігі бойынша «Аштан өліп жатырмын» деп аударылған, алайда бұл репликаны «Мен ашпын», «Қарным аш» деп аударуды жөн санаймыз. Диалогтың алтыншы репликасында Елена Нейттің түсініктемелеріне сәйкес әзіл-оспақ түрінде таңданғанын көрсетеді. Яғни аудармада доместикация стратегиясы сәтті жұмсалған деп тануға болады.

Бірінші мысалдың мазмұнын талдау нәтижелері кестеде көрсетілді. Кесте 2. №1 мысалды мазмұнды талдау нәтижелері

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Б/АО	АО	Б	Д	Б	Б	Д	Б	Б	Б	Б

мысал. Эпизод №4 бейне Uncharted 4.

Екінші мысал - бейне ойынның төртінші эпизодындағы бейне көрме. Диалог Салливан басқаратын тікұшақтың кабинасында өтеді. Диалогқа қатысушылар - Салливан, Нейт және диалогтың талданғаны 3-кестеде көрсетілді.

Кесте 3.

№ репликалар	Ағышын тіліндегі субтитрлер	Қазақ тіліндегі субтитрлер
1.	Nate: Here.	Нейт: Міне.
2.	Nate: That was a close one, huh?	Нейт: Әрең кеттік, иә?
3.	Sullivan: They shot up my goddamned plane, Nate!	Салливан: Олар менің ұшағыма зақым келтірді, Нейт!
4.	Sam: We're fine, thanks.	Сэм: Біз жарақаттанбадық, рахмет.
5.	Nate: How soon can you get us to Madagascar?	Нейт: Мадагаскарға қанша ұшу керек?
6.	Sullivan: No treasure, then?	Салливан: Сонымен қазына жоқ па?
7.	Nate: Not yet.	Нейт: Әлі жоқ.

8.	Sam: I don't know what you're talking about? - Look - we're rich!	Сэм: Неменеге уайымдап жатырсың, не туралы айтып жатқаныңды түсінбей тұрмын! Біз баймыз!
9.	Sullivan: Jesus... Suppose it's a start. And you think the rest is in Madagascar?	Салливан: Жарайды, жарайды. Кем дегенде бірдеңе. Қалғаны Мадагаскарда ма?
10.	Nate: There was a chamber back there with a giant map of Madagascar on the floor, so... Yeah, it's probably there.	Нэйт: Еденде үлкен Мадагаскар картасы бар бөлме болды, сондықтан, иә, сонда болуы мүмкін.

Ағылшын тіліндегі субтитрлердің екінші жолында «That was a close one» идиомасы ұсынылған, оны «Бұл керемет болды», «Әрең кеттік», «Ұсталып қалмадық» деп аударуға болады. Қазақ тіліндегі нұсқасы («Әрең кеттік») түпнұсқаға сәйкес келеді, дегенмен аудармашы ұлттық тілде әртүрлі нұсқасы болғанына қарамастан, көңіл күйді толық жеткізе алмаған. Сондай-ақ аудармашы қазақ тіліндегі субтитрінде «goddamned» (қарғыс атсын) сөзін түсіріп тастаған және Салливан кейіпкерінің сөйлеген сөзінің наразылығына қарамастан, қазақ субтитрінде ұшақты бағалау пікірі жоқ. Бесінші репликада айқын айырмашылық байқалады: субтитрлердің ағылшын тіліндегі нұсқасында Нэйт Салливаннан кейіпкерлерді Мадагаскарға қаншалықты тез жеткізе алатынын сұрайды, ал аударма нұсқасында «Мадагаскарға дейін қанша ұшу керек?» деп Салливанның қабілеттерін көрсете алмаған. Аудармашы «Jesus» сөзін «Жарайды, жарайды» деп ұсынған.

№ 2 мысалдың диалогы екі маңызды қорытынды жасауға мүмкіндік береді:

Аудармашы доместикация стратегиясына назар аударады, бірақ сонымен бірге мәнмәтіннің эмоционалды мазмұнын жеткіліксіз жеткізетін қазақ тіліндегі баламаларды таңдайды;

Мәнмәтіннің эмоционалды мазмұны, өз кезегінде, бейне ойын кейіпкерлерінің сипатын басқаша ашуға әкеледі: Салливан кейіпкерінің қазақ тіліндегі субтитрдегі неғұрлым ұстамды сөзі, кейіпкердің соншалықты сыни сипатын көрсетпейді, оны түпнұсқа субтитрлерде анық байқауға болады.

Кесте 4.

Стратегия	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Д/Ф/Б/АО	Б	Д	Д	Б	Б	Б	Б	Д	Д	Б

Осы бейне ойынды талдау барысында доместикация және алтын орта стратегиясы форенизация стратегиясына қарағанда әлдеқайда жиі кездесетіні анықталды. Сондықтан форенизация және доместикация стратегиялары арасындағы таңдау кезінде аудармашы екінші стратегияны таңдайтыны әбден анық, кейде оларды алтын орта стратегиясы түрінде біріктіреді.

Қорытындылай келе, бейне ойындардың аудармасын қарастыруда аудармашылардың терең дайындығын, аялық білімін және шығармашылық ізденісінің ерекше әрі күрделі екендігін таныдық. Бейне ойын аудармашының аударманы толық та, дәл жасау қабілетімен ғана шектелмейді, аударма үдерісінің техникалық жағына да аса мән беруді талап етеді. Оңтайлы нәтижеге қол жеткізу үшін қазіргі заманғы кәсіби аудармашы компьютерлік және ақпараттық технологияларды, зерттеу дағдыларын жақсы меңгеруі, аудиовизуалды өнімді өндіру және пайдалану саласындағы қолданыстағы заңнаманы білуі тиіс.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Л. Венути Аударма тарихы / Л. Венути; Лондон және Нью-Йорк, 1995. – 18 б.
2. Ритва Леппихалм / Реалияларға арналған аударма стратегиялары , 2001. – 139 б.
3. <https://thewitcher.com/ru/witcher3>
4. <https://elderscrolls.bethesda.net/ru/skyrim>
5. Б.Д. Добровольский / Лингвомәдени аспектіні аударудың лексикалық қиындықтары, 2009.27 б.
6. <https://m.moreigr.com/dlya-geimpada/11265-uncharted-4-a-thiefs-end-mehaniki.html>
7. <https://m.moreigr.com/dlya-geimpada/11265-uncharted-4-a-thiefs-end-mehaniki.html>