

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

3. Helin I. Av-median ja kääntämisen kulttuuriset kontekstit // Kohteena käännös. 2008 №9. P.131-146.
4. Brondeel H. Teaching Subtitling Routines // Meta. 1994 №39. P. 26-33. Venuti L. The translator's invisibility // Journal of English teaching and research. 1995. P. 77-80.

ӘОЖ 347.78.034

АУДИОВИЗУАЛДЫ АУДАРМА ЖӘНЕ «DETROIT: BECOME HUMAN» БЕЙНЕ ОЙЫНЫНЫҢ АУДАРМА ЕРЕКШЕЛІГІ

Жандос Әлия Еркінқызы

aliya.99.9@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ 2-ші курс магистранты, Астана, Қазақстан
Ғылыми жетекші – Қызырова Ә.М.

Қазіргі уақытта жаңа ақпараттық қоғам жаңа шындық ретінде қабылдануда. Ақпарат пен білім қоғамның сарқылмас ақпараттық ресурсын құрайды. Жаһандану процесі тек экономикалық, саяси және әлеуметтік салаларға ғана емес, мәдени салаларға да әсер етеді, осылайша біртекті заманауи техногендік өркениетті қалыптастырады. Бұқаралық ақпарат құралдары жаһандануды күшейтуде және халықаралық жаңалықтар, телебағдарламалар, жаңа технологиялар, фильмдер мен музыка арқылы елдер арасындағы мәдени алмасу мен ақпарат алмасуға ықпал етуде шешуші рөл атқарады.

Негізгі медиа жүйелер жаһандық сипатқа ие болып, бір мемлекеттен тыс кеңейіп, бүкіл әлем бойынша аудиторияға ие болды. Осылайша, бұқаралық ақпарат құралдары, теледидар, киноиндустрия, интернет желісі жаһанданудың маңызды «бағыттаушылары» және «атрибуттары» екенін атап өтуге болады [1].

Атап айтқанда, аудиовизуалды мәдениеттің үлкен танымалдылығын байқауға болады, оның түрлері кинематография, теледидар, бейне техникасы, компьютерлендіру және Интернет болып табылады.

Нәтижесінде, жыл сайын заманауи медиа кеңістікте шет тілдеріндегі шығармашылықтың аудиовизуалды «өнімдері» көбірек пайда болады. Алайда, тіпті шет тілін жақсы білетіндер үшін де аудиовизуалды шығармаларды қабылдау бірқатар проблемаларды тудыруы мүмкін. Шынында да, экрандағы тірі жағдайды түсіну тілдің белгісіз диалектілік және әлеуметтік-мәдени вариацияларын қолданумен, «қабаттасатын» сөйлеу жағдайларымен (бір уақытта бірнеше адам сөйлескенде), кадрдағы Шу мен музыкаға кедергі келтірумен және басқа да көптеген себептермен қиын болуы мүмкін. Осы және басқа да көптеген факторлар аудиовизуалды аударманың танымалдылығының артуына ықпал етеді-бұл қазір көрермендердің басым көпшілігі үшін қажеттілік [2, 13 б].

Аудиовизуалды аударма-бұл әр түрлі тілдерде немесе тіл ішінде аудиовизуалды мәтіндерді берумен сипатталатын аударма әдісі. Олардың атауынан көрініп тұрғандай, аудиовизуалды мәтіндер (аударылатын) әр түрлі белгілер жүйесін қолдана отырып, кодталған мәндерді бір уақытта беретін екі байланыс арнасы туралы ақпарат: акустикалық тербелістер сөздер, паралингвистикалық ақпарат, аудио трек және арнайы эффекттер түрінде берілетін және қабылданатын акустикалық арна; және жарық толқындары кескіндер, түстер, қозғалыстар түрінде берілетін және қабылданатын визуалды арна, сондай-ақ лингвистикалық белгілері бар жазулар және т. б. [3].

Басқаша айтқанда, бұл визуалды және дыбыстық компоненттерді біріктіретін материалдардың аудармасы. Демек, аудиовизуалды аудармаға тек кино аудармасы (ең көп таралған түрі) ғана емес, сонымен қатар теледидар бағдарламаларының, бейне ойындардың, жарнамалық роликтердің, бағдарламалық жасақтаманың және басқа да көптеген аудиовизуалды өнімдердің аудармасы кіруі керек. Негізінен, аударманың бұл түрінде лингвистер бастапқы ақпаратты берудің екі жан-жақты, негізгі тәсілдерін ажыратады: қайта

дыбыстау және субтитрлерді енгізу. Бірінші жағдайда, түпнұсқа Аудио трек аударма тілінде жаңасымен ауыстырылады, осылайша дыбыс кескінмен синхрондалады.

Ауыстыру толық болуы мүмкін, сондықтан мақсатты аудитория түпнұсқа сөйлеу фонограммасын дубляждағыдай («lipsync») естімейді немесе бастапқы тіл әлі де фонда естілгенде, дауыстық дауыстағыдай («voiceover»). Екінші жағдайда, мәтіннің жазбаша аудармасы экранда пайда болады, сондықтан аударманы экрандағы кейіпкерлер сөйлесіп, диалог ойнап жатқанда оқуға болады [4].

Біздің зерттеу нысаны-компьютерлік ойындар (бейне ойындар) – салыстырмалы түрде жақында пайда болған мультимедиялық интерактивті бағдарламалық жасақтама. Ойынның мәдениетті құру механизмі ретіндегі негізгі маңыздылығын Платон өзінің «заңдарында» атап өтті. Ойын - адамның маңызды әрекеттерінің бірі. Ол әмбебап және адамды қасиетті әлемге және адами қатынастар әлеміне тарта алады. Алайда, ойын әлеміне ойын әрекетінің жаңа түрлері бар «машина» кірген кезде, ойын осы Тұжырымдаманың осы күрделі мәдени және антропологиялық архитектурасында жаңа орын алады, танымал мәдениеттің техно-көркемдік буданы ретінде жаңа эстетикалық ерекшеліктерге ие болады [5].

«Локализация» термині бейне ойындарды аудару процесін дәлірек сипаттайды, өйткені бұл аудармадан басқа бірнеше өндірістік процестерді қамтитын бизнес термині. Бұл қызмет Ойын мазмұны мен бағдарламалық жасақтаманы ұлттық талаптарға, тіпті мақсатты елдің заңды нормаларына бейімдеуді қамтиды.

Локализаторлармен аудару кезінде келесі нюанстар ескеріледі:

локализацияның толықтығы (жалқы есімдерді аудару, интерфейс элементтерінің атаулары, ойын терминдерін аудару, сөздерді ойнату, локализацияның толықтығын дауыстап айту арқылы байланыстыру);

мәтінді түсінуге аударылмаған және транслитерацияланған сөздердің әсері;

локализация еліндегі тілді меңгеру деңгейі;

бар шындықтарды аудару;

ойынның графикалық элементтеріндегі мәтіндерді аудару [6].

Аударма кезінде ең қиын нәрсе-сөздер мен идиомалардың ойынын бейімдеу, мәдени сілтемелерді анықтау және оларды аудару. Аударма кезінде жиі кездесетін қателіктер-орфографиялық және пунктуациялық қателер, аударма кезінде мағынаны жоғалту немесе ауыстыру, мәтіннің кесілген бөліктері, аударылмаған мәтіндер, сөз тіркестерінің қатты бұрмалануы, әдеби стильдің әлсіздігі немесе болмауы [7].

Қазіргі жағдайда ойын әзірлеушілері мен баспагерлерінің көпшілігі өздерінің интерактивті өнімдерін бағдарламалық жасақтаманы, веб-сайттарды, бейне ойындарды және т. б. локализациялауға мамандандырылған үшінші тарап компанияларына аударуға сенеді. Бұл компаниялар сонымен қатар белгілі бір елдегі өнімнің жас рейтингіне сәйкестік стандарттары, заңнамалық база және мақсатты елге ойын жеткізу үшін маңызды ұқсас ақпарат бойынша кеңес бере алады. Талдау үшін біз француздық Quantic Dream компаниясы әзірлеген және 2018 жылы PlayStation 4 үшін Sony Interactive Entertainment шығарған Detroit: Become Human ойынын таңдадық. «СофтКлуб» компаниясы қазақ тіліндегі толық аудармасын орындады. Бұл ойын «Киберлайф» корпорациясы әзірлеген андроидтармен қатар өмір сүретін жақын болашақ туралы әңгімелейді. [8]

Осылайша, әзірлеушілер келесі мақсаттарды көздеді:

1. Адамды виртуалды шындыққа мүмкіндігінше батыру.

2. Ойыншының эмпатиясын ояту, оны кейіпкеріне жанашырлық таныту үшін компьютерлік бейнені «тірі адамның» бейнесіне жақындату.

3. Виртуалды әлемде өзін-өзі таныту арқылы адамды «нақты» мәселелерден алшақтату.

Талдау үшін осы «Detroit: Become Human» бейне ойынының алғашқы миссиясы таңдалды (ойынның алғашқы 20 минуты). Ақаулы Андроидтарды іздейтін полиция қызметкері Андроид Коннор бір отбасына қызмет еткен Робот девиантты басқаратын пәтерге келеді.

Коннордың мақсаты-андроидтың қолына түскен қызды құтқару.

1) - Why aren't you sending a real person? Don't let that thing near her! Keep that thing away from my daughter! Keep it away!

- Бұл шын адам емес! Менің балам да сол жерде! Оған жақындатпаңыз! Менің қызым сонда!

Бірінші сөйлемде трансформация қолданылды антонимдік аударма трансформациясы қолданылды, бұл доместикация стратегиясы болып табылады. Сонымен қатар, түпнұсқа мәтінде ағылшын тіліндегі "thing" сөзі түсіріліп тасталған.

2) - Why are we wasting time sending an android to negotiate?

- Неге онда Андроидты жіберу керек?! Уақытты босқа өткіздіңдер!

Бұл сөйлемді аудару кезінде модуляция қолданылды, "to negotiate" етістігі "онда" деп ауыстырылды, яғни Коннордың қайда және не үшін бағытталғаны белгісіз болды.

3) - Do you know if it's been behaving strangely before this?

- Бұл машинада бұрын ақаулар болған ба?

Бұл жағдайда аудармашылар "it" есімдігін сәтті ауыстырды деп санаймыз, яғни "ол" деген есімдікті, "бұл машина" тіркесіне ауыстырды, бұл сөйлем модуляция және доместикация стратегиясы болып келеді. Осы жерде роботтың адам емес екені, машина құрылғысы екенін түсінеміз.

4) - They were going to replace you and you became upset. That's what happened, right?

- Олар сізді басқа модельге ауыстырғысы келді. Ал сен ренжідің, иә?

Локализация кезінде "to become upset", яғни "to feel unhappy, anxious or annoyed" деген сөз тіркесінің мағынасы "ренжідің" сөзімен аударылған, трансформацияның модуляция түрі қолданылды, доместикация стратегиясы болып келеді.

5) - But I was nothing to them... just a slave to be ordered around...

- Бірақ мен олар үшін ешкім болған жоқпын, тек бұйрық беруге болатын құл болдым...

Бұл сөйлем форенизация стратегиясы болып келеді, ағылшын тіліндегі "just a slave to be ordered around" тіркесін қазақ тіліне аударғанда "тек өз функцияларын дұрыс орындаушы болдым" деп те аударуға болады.

6) - It's not up to you – I'm holding all the cards!

- Сен мұны шеше алмайсың. Мен қазір бастықпын!

Аудармашылар модуляцияға жүгінді және "to hold all the cards" идиомасының орнына "Мен қазір бастықпын!" деген сөйлемді қолдануға жөн көрді. Яғни аудармада доместикация стратегиясы сәтті жұмсалған деп тануға болады.

7) - Look what you did! You're designed to serve humans, not kill them!

- Не істегенінді қара! Сен адамдарға қызмет ету үшін жаратылғаның, оларды өлтіруге емес!

Берілген сөйлемде форенизация стратегиясы қолданды, аударма сәтті деп санаймыз.

8) - Now put the gun down and let the hostage go.

- Мылтықты тастап, баланы босат.

Бұл жағдайда "hostage" көңіл-күй реңкін арттыру үшін "бала" сөзімен аударылады, нақтылау қолданылды, доместикация стратегиясы болып табылады. [15]

Талданған материалда аударма кезінде мәтіннің айтарлықтай өзгеруін көрсетеді, автордың доместикация стратегиясын жиі қолданатынын анықтадық. Көбінесе түпнұсқадағы және аудармадағы байланысты сөздердің мағыналары себеп-салдарлық қатынастармен байланысты. Көбінесе бұл аударма кезінде экспрессивті әсердің өзгеруіне әкеледі.

Жоғарыда талданған түрлендірулердің мақсаты-компьютерлік ойын мәтінінің алушыға тартымдылығын арттыру деген қорытынды жасауға болады. Аударылған фраза кейіпкердің эмоцияларына, оның мінезіне және басқа кейіпкерлермен қарым-қатынас деңгейіне сәйкес келуі керек. Егер осы тармақтар сақталмаса, ойынға батыру әсері жойылады, ал ойыншы басты кейіпкерлерге жанашырлықты тоқтатады, бұл ойынға тікелей әсер етеді.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д.В. Галкин // Гуманитарная информатика. – 2007. – №3. – С.54-72.
2. Ефимова Н. И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект / Н. И. Ефимова, Н. И. Моржанаев // Вестник Марийского государственного университета. – 2015. – №4 (19). – С. 75-78.
3. Зенг В.А. Виды и особенности технологий захвата движения / В.А. Зенг // Научное сообщество студентов XXI столетия. Технические науки: сб. ст. по мат. XLVIII междунар. студ. науч.-практ. конф. – 2016. – № 11(47). – С. 81-85.
4. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: учебное пособие / Н. Б. Кириллова. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2013. – 154 с.
5. Лутков Е. А. Мультиформатность аудиовизуального перевода / Е. А.Лутков // Вестник ВолГУ. Серия 9: Исследования молодых ученых. – 2016. – №14. – С.163-167.
6. Frasca G. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences between (Video) Games and Narrative / G.Frasca // Parnasso. – 1999. – №3. – URL: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (дата обращения: 14.03.2020)
7. Семенов. А. Локализация игры: взгляд со стороны переводчика / А. Семенов // – URL: <https://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html> (дата обращения: 26.01.2020)
8. https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/
9. <https://www.quanticroam.com/en/detroit-become-human>

УДК 81-42

ОСОБЕННОСТИ ЭТНОГРАФИЧЕСКОГО МЕТОДА В ПЕРЕВОДОВЕДЕНИИ И ЕГО АКТУАЛЬНОСТЬ В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОГО ПЕРЕВОДОВЕДЕНИЯ

Жорабек Ерболат Қайратұлы
erbolat258@gmail.com

Магистрант I курса специальности Цифровое переводоведение 7М02313
 ЕНУ им. Л. Гумилева, Г.Астана, Республика Казахстан
 Научный руководитель - Тажибаева С.Ж.

В свете мировой глобализации и развития международных отношений, переводы стали неотъемлемой частью нашей жизни. Однако, не всегда перевод является легкой задачей, особенно в условиях цифровой трансформации, когда мы имеем дело с новыми форматами текстов, быстро развивающимися технологиями и динамичными формами общения. Одной из особенностей этнографического метода является наблюдение за языком и культурой в естественных условиях [1]. Например, переводчик может проводить наблюдения за тем, как носители языка общаются друг с другом в различных ситуациях, как они используют язык в разных контекстах. Такой подход позволяет переводчику получить более глубокое понимание языка и культуры, что существенно облегчает процесс перевода.

В контексте цифрового переводоведения, этнографический метод остается актуальным, так как он позволяет переводчику лучше понять, как язык используется в цифровых форматах и как он может быть адаптирован для этих форматов. Например, при переводе сообщений в социальных сетях, переводчик может использовать знания о том, как люди общаются в этом контексте на языке оригинала, чтобы произвести более точный перевод. Без этнографического подхода, переводчик мог бы пропустить некоторые нюансы языка и культуры, которые могут существенно влиять на смысл сообщений. Цифровое переводоведение, наоборот, позволяет решить новые проблемы в процесс перевода.