



**«ТІЛ. МӘДЕНИЕТ. АУДАРМА: ЦИФРЛЫҚ ДӘУІРДЕГІ
МӘДЕНИЕТАРАЛЫҚ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС»**

ХАЛЫҚАРАЛЫҚ ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ
КОНФЕРЕНЦИЯНЫҢ
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО - ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ

**«ЯЗЫК. КУЛЬТУРА. ПЕРЕВОД: МЕЖКУЛЬТУРНАЯ
КОММУНИКАЦИЯ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ»**

PROCEEDINGS
OF THE INTERNATIONAL SCIENTIFIC AND PRACTICAL
CONFERENCE

**«LANGUAGE. CULTURE. TRANSLATION: INTERCULTURAL
COMMUNICATION IN THE DIGITAL AGE »**



Астана / Astana

24 СӘУІР 2024

24 APRIL 2024

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н.ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ

THE MINISTRY OF SCIENCE AND HIGHER EDUCATION OF THE REPUBLIC OF KAZAKHSTAN
L.N.GUMILYOV EURASIAN NATIONAL UNIVERSITY

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
ЕВРАЗИЙСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Л.Н.ГУМИЛЕВА



**«ТІЛ. МӘДЕНИЕТ. АУДАРМА: ЦИФРЛЫҚ ДӘУІРДЕГІ
МӘДЕНИЕТАРАЛЫҚ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС»**

**“LANGUAGE. CULTURE. TRANSLATION: INTERCULTURAL
COMMUNICATION IN THE DIGITAL AGE”**

**«ЯЗЫК. КУЛЬТУРА. ПЕРЕВОД: МЕЖКУЛЬТУРНАЯ
КОММУНИКАЦИЯ В ЦИФРОВУЮ ЭПОХУ»**

Астана, 2024

Astana, 2024

ӘОЖ / УДК 80\81

КБЖ / ББК 81.2

Т 93

ISBN 978-601-337-997-5

РЕДАКЦИЯЛЫҚ АЛҚА

Мақыш С.Б.	- Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ Басқарма мүшесі - академиялық мәселелер жөніндегі проректоры
Бейсенбай А.Б.	- ф.ғ.к., филология факультетінің деканы
Акижанова Д.М.	- Ph.D., аударма теориясы мен практикасы кафедрасының меңгерушісі
Ескиндиrowa М.Ж.	- Ph.D., аударма теориясы мен практикасы кафедрасының доценті м.а.
Алшинбаева Ж.К.	- Ph.D., аударма теориясы мен практикасы кафедрасының доценті м.а.
Киманова Л.Б.	- Ph.D., аударма теориясы мен практикасы кафедрасының аға оқытушысы
Ныгманова Д.К.	- магистр, аударма теориясы мен практикасы кафедрасының аға оқытушысы
Акшулакова Б.К.	- магистр, аударма теориясы мен практикасы кафедрасының аға оқытушысы

Халықаралық ғылыми – практикалық конференцияның серіктестері

- Любляна университеті (Любляна қ., Словения)
- Варшава университеті Қолданбалы лингвистика институты (Варшава қ., Польша)
- Атылым университеті (Анкара қ., Түркия)
- Әзірбайжан тілдер университеті (Баку қ., Әзірбайжан)
- Қоқан мемлекеттік педагогикалық институты (Қоқан қ., Өзбекстан)

Partners of the International scientific and practical conference

- University of Ljubljana (Ljubljana, Slovenia)
- Institute of Applied Linguistics of the University of Warsaw (Warsaw, Poland)
- Atylym University (Ankara, Turkey)
- Azerbaijan University of Languages (Baku, Azerbaijan)
- Kokand State Pedagogical Institute (Kokand, Uzbekistan)

Партнеры международной научно – практической конференции

- Люблянский университет (г.Любляна, Словения)
- Институт прикладной лингвистики Университета Варшава (г.Варшава, Польша)
- Университет Атылым (г.Анкара, Турция)
- Азербайджанский университет языков (г.Баку, Азербайджан)
- Кокандский государственный педагогический институт (г.Коканд, Узбекистан)

ӘОЖ / УДК 80/81

КБЖ / ББК 81.2

Т 93

«Тіл. Мәдениет. Аударма: цифрлық дәуірдегі мәдениетаралық қарым-қатынас» атты халықаралық ғылыми-практикалық конференциясы = Международная научно-практическая конференция «Язык. Культура. Перевод: межкультурная коммуникация в цифровую эпоху» = International scientific and practical conference «Language. Culture. Translation: Intercultural Communication in the Digital Age» - Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университет редакциясы – бет саны 312 – қазақ, орыс, ағылшын, түрік тілдерінде

ISBN 978-601-337-997-5

«Тіл. Мәдениет. Аударма: цифрлық дәуірдегі мәдениетаралық қарым-қатынас» халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдарының жинағы, аударма, тіл, мәдениет және мәдениетаралық коммуникация салаларына қызығушылық танытқан зерттеушілерге, оқытушыларға, аудармашы-практиктерге, білім алушылар мен жас мамандарға арналған. Конференция барысында аударма, тіл және мәдениет, сондай-ақ мәдениетаралық коммуникация саласындағы зерттеулерді дамытуға байланысты маңызды мәселелер талқыланды. Конференция цифрлық дәуір жағдайында аударма және мәдениетаралық коммуникация саласындағы ғылыми зерттеулер мен практикалық тәжірибені ілгерілетуге ықпал ете отырып, халықаралық ғылыми және академиялық ынтымақтастықты, кәсіби байланыстарды орнату және нығайту мақсатында тәжірибе және білім алмасу үшін бірегей мүмкіндік берді.

Сборник материалов международной научно-практической конференции, на тему **«Язык. Культура. Перевод: межкультурная коммуникация в цифровую эпоху»** предназначен для исследователей, преподавателей, переводчиков-практиков, обучающихся и молодых специалистов, заинтересованных в области перевода, языка, культуры и межкультурной коммуникации. В ходе конференции обсуждались важнейшие вопросы, связанные с развитием исследований в области перевода, языка и культуры, а также межкультурной коммуникации. Конференция предоставила уникальную возможность для обмена опытом и знаниями в целях установления и укрепления международного научного и академического сотрудничества, профессиональных контактов, способствуя продвижению научных исследований и практического опыта в области перевода и межкультурной коммуникации в условиях цифровой эпохи.

The collection of materials of the international scientific and practical conference on the topic **«Language. Culture. Translation: Intercultural Communication in the Digital Age»** is intended for researchers, teachers, translation practitioners, students and young professionals interested in the field of translation, language, culture and intercultural communication. During the conference, the most important issues related to the development of research in the field of translation, language and culture, as well as intercultural communication were discussed. The conference provided a unique opportunity for the exchange of experience and knowledge in order to establish and strengthen international scientific and academic cooperation, professional contacts, contributing to the promotion of scientific research and practical experience in the field of translation and intercultural communication in the digital age.

© Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университеті, 2024

© L.N.Gumilyov Eurasian National University, 2024

© Евразийский национальный университет им.Л.Н.Гумилева, 2024

того, были активно использованы опущения и дополнения, что также приводит к несоответствиям перевода тексту оригинала.

Заключение.

Несомненно, что невероятно трудно переводить поэтический текст, что не всегда можно адекватно в рифму передать все смысловые оттенки одного языка средствами другого языка (тем более казахский и русский языки разноструктурные), но в то же время необходимо стремиться к наиболее точной интерпретации и передаче смысла и тональности исходного текста.

Список литературы

1. Сапогова Л.И. Переводческое преобразование текста. — М.: Наука, 2009. -320 с.
2. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты). – М.: Высшая школа, 253 с.
3. Тәжібаев Ә. Өлеңдер мен поэмалар. Шығармалар жинағы. Бес томдық. 1 том. - Алматы, 1978. – 752 б.
4. Тажибаев А. Былое. - Алма-Ата: Жазушы, 1979. -364 с.

МРНТИ 16.31.41

РОЛЬ МЕСТОИМЕНИЙ В ПЕРЕВОДЕ

А.М. Бадалиев

Докторант

Евразийский национальный университет им. Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан

Badaliyevazatbek@gmail.com

***Аннотация.** Данное исследование фокусируется на анализе воздействия перевода местоимений, таких как "he", "she" и "it", в цифровой интерактивной развлекательной программе "Detroit: Become Human". Местоимения играют значительную роль в формировании динамики сюжета и восприятия персонажей на английском языке, и их перевод на языки с различной структурой создает уникальные вызовы, особенно в контексте местоимений, связанных с определенным полом.*

Целью исследования является выявление ключевых моментов влияния выбора местоимений на глубину сюжета. Поскольку некоторые языки не имеют нейтральных местоимений по гендерному признаку, данное исследование рассматривает различные методы перевода, включая использование прямых эквивалентов, опускание местоимений или применение альтернативных стратегий. Анализируется использование местоимений в английской версии и их переводы на русский/казахский языки для оценки точности передачи местоимений с учетом культурных и языковых различий.

***Ключевые слова:** перевод, лингвистический анализ, местоимения, динамика местоимений, проблемы перевода.*

***Abstract.** This study investigates the impact of pronoun translation, specifically "he", "she", and "it", in the digital interactive entertainment software "Detroit: Become Human". Pronouns play a significant role in narrative dynamics and character perception in the English language, and their translation into languages with different structures poses unique challenges, especially regarding gender-specific pronouns.*

The research aims to examine key points of how pronoun choice influences narrative depth. Since some languages lack gender-neutral pronouns, the study considers translation methods including direct equivalents, omission of pronouns, or alternative strategies. The use of pronouns in the English version and translations into Russian/Kazakh languages are analyzed to assess the accuracy of pronoun translation considering cultural and linguistic differences.

Keywords: translation, linguistic analysis, pronouns, pronoun dynamics, translation problems.

Андамна. Бұл зерттеу "Detroit: Become Human" сандық интерактивті ойын-сауық бағдарламасында "he", "she" және "it" сияқты есімдік аудармасының әсерін талдауға бағытталған. Есімдіктер ағылшын тіліндегі сюжеттік динамиканы және кейіпкерлерді қабылдауды қалыптастыруда маңызды рөл атқарады және оларды әртүрлі құрылымды тілдерге аудару, әсіресе белгілі бір жынысқа қатысты есімдіктер контекстінде ерекше қиындықтар тудырады.

Зерттеудің мақсаты-есімдіктерді таңдаудың сюжеттің тереңдігіне әсер етуінің негізгі тұстарын анықтау. Кейбір тілдерде гендерлік бейтарап есімдіктер болмағандықтан, бұл зерттеу аударманың әртүрлі әдістерін, соның ішінде тікелей эквиваленттерді қолдануды, есімдіктерді алып тастауды немесе балама стратегияларды қолдануды қарастырады. Мәдени және тілдік айырмашылықтарды ескере отырып, есімдіктердің берілу дәлдігін бағалау үшін есімдіктердің ағылшын тіліндегі нұсқасында қолданылуы және олардың орыс/қазақ тілдеріне аудармалары талданады.

Түйін сөздер: аударма, лингвистикалық талдау, есімдіктер, есімдіктердің динамикасы, аударма мәселелері.

Введение.

Местоимения выделяются как выдающаяся лингвистическая универсалия, привлекающая внимание различных лингвистических исследований благодаря своей семантической и морфологической уникальности, особенно в английском языке. Исследователи, представляющие различные лингвистические точки зрения, изучали проблемы, связанные с местоимениями, рассматривая такие вопросы, как их статус в системе частей речи и их положение среди значимых и функциональных слов. Классификация местоимений как самостоятельной части речи уже давно является предметом споров, что объясняется морфологической и функциональной неоднородностью этого класса. Отсутствие четкого грамматического значения отличает местоимения от существительных и прилагательных, что затрудняет их классификацию.

Сложность выделения местоимений как самостоятельной части речи была удачно выражена академиком В.В. Виноградовым. Попытка объединить все местоимения в одну группу чревата нарушением целостности системы частей речи, учитывая различную грамматическую природу слов этого класса (Виноградов, 1986: 258). Термин "часть речи" превратился в несколько произвольный термин в современной теоретической грамматике, что вызвало жаркие споры о классификации слов. Различные лингвистические подходы к классификации слов по частям речи отражают разные этапы изучения этого лингвистического явления и различные интерпретации их сути учеными.

Относительность значения и зависимость от ситуации и контекста характеризуют семантическую особенность местоимений. Хотя лингвисты и признают эту специфику, ее определение привело к различным интерпретациям. Фундаментальный вопрос о том, имеют ли значение местоимения, привел к трем основным выводам: местоимения специфичны и не имеют значения; местоимения не имеют постоянного значения и меняются в каждом речевом акте; или местоимения не отличаются нестабильностью, но выделяются уникальным содержанием, выражающим их ценность (Селиверстова, 1988: 26-27).

Роль местоимения является отличительной в механизме, который облегчает поток слов в речи, разъясняя его специфику в рамках системы частей речи. Выступая в качестве значимых частей речи в рамках предложения, они активно способствуют уплотнению информационной структуры речи, сохраняя при этом эффективность мыслительно-речевой деятельности (Кирьянов, 1999: 70).

Личные местоимения, в частности, не ограничиваются каким-либо конкретным человеком или объектом. В отличие от существительных, обозначающих конкретные вещи,

личные местоимения первого лица, в зависимости от контекста, могут относиться к людям разного пола, возраста и даже распространяться на животных или неодушевленные предметы. (Смирницкий, 1959: 177).

Способ употребления местоимений в речи варьируется в зависимости от языка, и важно изучать этот аспект с психолингвистической точки зрения для каждого языка. Различия в том, как функционируют местоимения, зависят от грамматики каждого языка, а то, как люди воспринимают пространство и самих себя в этом пространстве, отражает менталитет его носителей (Радзиковская, 2012: 69).

Безусловно, местоимение, как лингвистический элемент, служит для замены существительных и различных других определяющих элементов в предложении. Местоимения по своей сути обладают обобщенным значением, указывая на объекты, сущности или абстрактные понятия без их прямого обозначения. Эта универсальность позволяет им быть в высшей степени контекстуальными, приобретая значимость в зависимости от конкретной ситуации или обстановки, но не обладая присущим им существенным содержанием в отрыве от конкретного контекста.

Местоимения представляют собой лингвистические единицы, которые служат для указания на объекты или сущности без необходимости повторения их полного названия. М.Я. Блох исследует их специфическую роль в предложениях, показывая, как они причудливо вплетаются в ткань языка. *"Для иллюстрации, значимые слова, хотя и имеют собственные названия, можно сравнить с солдатами в строю, в то время как служебные слова действуют как офицеры, организуя формирование этих лингвистических солдат"* (Блох, 2000: 99).

Важно признать, что личные местоимения, по своей сути служащие заменителями, несут семантическое значение указания. Эти два аспекта, замещение и указание, тесно взаимодействуют. Замена предотвращает повторение существительного или целой фразы, в то время как указание на экстралингвистический объект или элемент в структуре текста позволяет установить связи в тексте и отдельные выражения в диалоге.

Крайне важно признать, что "разделение этого класса (местоимений) на подклассы в зависимости от позиции неизбежно: местоимение не может занимать в модели предложения отдельную позицию, отличную от позиций других значимых классов, из-за своей заместительной природы" (Блох, 2005: 111-112).

Обобщающая заменяющая роль местоимений становится очевидной в том смысле, что любой член предложения, представленный местоимением, включая личные местоимения первого и второго лица, распространяет свое значение на некоторый класс или подкласс значимых слов. И наоборот, оно служит отражением общей функции этого класса или подкласса. В случае личных местоимений первого и второго лица эта характеристика отчетливо проиллюстрирована примерами конструкций предложений и обращений (Блох, 2005: 118). Признание замещающего характера местоимений важно для прояснения места, которое они занимают среди других частей речи. Первая часть словаря, которая является открытой, состоит из огромного количества значимых слов, или слов с полной номинативной силой. Вторая часть лексикона, которая является закрытой, состоит из заменителей имен (самих местоимений и примыкающих к ним многозначных слов). Третья часть лексикона, также закрытая, состоит из уточнений имен (официальных именных модификаторов) (Блох, 2005: 118).

Местоимение обычно характеризуется очень обобщенным значением, воздерживаясь от наименования объектов, отдельных лиц, абстрактных понятий, свойств или атрибутов, но вместо этого направляя на них внимание. Традиционно подклассы выделяются главным образом на семантической основе, включая личные, притяжательные, демонстративные, неопределенные и другие. Эти подклассы различаются по способам обозначения объекта; например, личные местоимения в широком смысле обозначают объект с точки зрения вовлеченности или неучастия в акте коммуникации (Советов, 2011: 81).

Среди местоимений "it" выделяется своим особенно обобщенным значением, выходящим за рамки других местоимений. Следовательно, оно обладает повышенным уровнем двусмысленности, учитывая его разнообразные функциональные особенности. Местоимение "it" занимает позицию грамматикализации и многофункциональности, не имеющую аналогов в своей категории.

В частности, когда мы используем "it" как личное местоимение, его полезность выходит за рамки сферы неодушевленных предметов. Оно способно заменять как одушевленные, так и неодушевленные существительные, что повышает уровень адаптации к английскому языку. Таким образом, "it" – это не просто еще одно местоимение, это универсальный лингвистический инструмент.

Материал и методы исследования.

Данное исследование изучает роль местоимений в переводе на примере видеоигры "Detroit: Become Human". Местоимения, как важные лингвистические элементы, играют решающую роль в формировании взаимодействия персонажей, эмоциональной динамики и общественного восприятия в рамках повествования. Цель исследования – выяснить, как процесс перевода влияет на тонкое использование местоимений, особенно в языках с четкими грамматическими структурами и гендерными особенностями.

Процесс отбора включает в себя сбор соответствующих диалогов и взаимодействий из оригинальной английской версии игры "Detroit: Become Human". Внимание обращается на важные сцены, где выбор местоимений отражает взгляды на развитие отношений, эмоциональные связи.

При анализе английской версии исследование будет сосредоточено на том, как местоимения, такие как *he*, *she* и *it*, стратегически используются в различных ситуациях, чтобы понять, как они формируют восприятие игрока и влияют на глубину повествования. Выявление проблем в процессе перевода, особенно на языках, в которых нет нейтральных по признаку пола местоимений, является одним из основных этапов. Анализ будет сосредоточен на случаях, когда выбор переводчика влияет на предполагаемый смысл или детали, передаваемые с помощью местоимений. Будут рассмотрены различные подходы, используемые для решения этих проблем. Будет проведен сравнительный анализ переводов на другие языки, в ходе которого английский оригинал будет сопоставлен с русской и казахской версиями. Основное внимание будет уделено оценке правильности использования местоимений с учетом гендерной специфики, культурных особенностей, а также чувствительности к языковым различиям. Другой аспект заключается в изучении лингвистических стратегий, которые используются при переводе для преодоления трудностей, возникающих из-за отсутствия гендерно-нейтральных местоимений. Изучение случаев, когда переводчики используют прямые эквиваленты, опускают местоимения или прибегают к другим лингвистическим приемам, поможет понять эти практики. Будут приняты во внимание и проанализированы этические проблемы, связанные с переводом местоимений в рамках повествования, основанного на сознании, отражающего социальные предрассудки. Размышления о потенциальном влиянии выбора перевода на изображение персонажей и более широкие темы в рамках игры "Detroit: Become Human".

Благодаря применению этой методологии исследование призвано дать представление о том, как динамика местоимений влияет на глубину повествования в игре и как выбор перевода может повлиять на восприятие игрока в различных языковых и культурных контекстах.

Методы исследования: Лингвистический анализ, социолингвистический анализ, сравнительно-сопоставительный анализ

Обсуждение и результаты.

Исследуем динамику местоимений в "Detroit: Become Human"

"Detroit: Become Human", разработанная Quantic Dream, представляет собой интерактивную видеоигру, повествующую о мрачном будущем, в котором андрониды, созданные для служения людям, обретают сознание. Игроки сталкиваются с моральными

дилеммами, социальными проблемами и меняющимися взглядами на искусственный интеллект. Захватывающее повествование в игре подчеркивает значительный акцент на взаимодействии персонажей и принятии решений. В этом контексте использование личных местоимений "he", "she" и "it" выглядит как незначительный, но впечатляющий лингвистический элемент, отражающий эволюцию отношений между людьми и андроидами. Изучение этих вариантов местоимений позволяет лучше понять сложности восприятия персонажей "Detroit: Become Human".

Сюжетная линия "Detroit: Become Human" в значительной степени основана на социальном восприятии андроидов, а личные местоимения, такие как "he", "she" и "it", являются важными инструментами сюжетной линии в диалогах. Это исследование прояснит, как эти местоимения, часто упускаемые из виду при переводческом анализе, играют решающую роль в формировании повествования и обогащении опыта игрока.

1. Социальные репрезентации с использованием местоимений:

Примечательной тематической идеей рассказа является разнообразие мнений людей об андроидах. Использование личных местоимений становится лингвистическим фактором, отражающим отношение общества. Видя в андроидах лишь простые машины, люди используют местоимение "it" для их обозначения, проводя лингвистическую границу, которая подчеркивает воспринимаемую разницу между искусственными объектами и живыми существами. Например: "Where did **it** go?" в отношении андроида явно показывающего человеческие эмоции.

2. Местоимения как средство передачи эмоциональной привязанности:

Английский язык допускает переход от "it" к "he" или "she", когда развиваются эмоциональные связи. Этот переход наблюдается не только в отношениях с живыми существами, но и распространяется на неодушевленные предметы, поскольку люди приписывают личные местоимения своим любимым объектам, особенно транспортным средствам. Так, моряк любящий свой корабль может сказать: "**She** has been with me on all my sails". Метаморфоза восприятия андроидов отражается в плавном использовании местоимений в повествовании, демонстрируя эволюционирующие отношения и эмоциональную динамику в игре.

3. Динамика местоимений при взаимодействии человека и андроида:

Нюансы повествования распространяются и на взаимодействие человека и андроида, где выбор местоимений проясняет взгляды персонажей. В моменты отстраненности люди называют андроидов "it", что отражает механистическую точку зрения. И наоборот, по мере того, как андроиды обретают сознание и индивидуальность, повествование незаметно переходит на "he" или "she", подчеркивая признание андроидов живыми существами.

4. Лингвистические нюансы при переводе:

Проявляется интригующий аспект при рассмотрении лингвистических трудностей перевода, особенно очевидных в русской и казахской версиях. Нюансы употребления местоимений, которые имеют решающее значение для сохранения тонкостей оригинального повествования, сталкиваются с трудностями в переведенном тексте. Тонкости, которые способствуют углублению повествования, могут быть не столь ярко выражены, что повлияет на передачу задуманного сообщения российской и казахской аудитории.

То, как используются местоимения в "Detroit: Become Human", — это небольшая, но важная деталь, которая показывает социальные установки, эмоциональные связи и то, как ранее неводушевленные предметы становятся более осознанными. Расхождения в переводе, хотя и неизбежны, подчеркивают важность выбора языка для сохранения глубины повествования в различных культурных контекстах.

Ключевая роль личных местоимений в "Detroit: Become Human" становится лингвистической основой, отражающей социальные установки, эмоциональные связи и эволюционирующее восприятие андроидов как разумных существ. По мере того, как мы углубляемся в конкретные диалоги из игры, раскрываются нюансы использования личных местоимений, которые формируют взаимодействие персонажей и тонко направляют игроков

в богатом деталями повествовании. С помощью подробных примеров и анализа мы распутаем паутину динамики местоимений, иллюстрируя, как эта, казалось бы, незначительная лингвистическая деталь глубоко влияет на структуру повествования и вовлеченность игроков в "Detroit: Become Human".

Местоимения в мире "Detroit: Become Human" переводе проблема возникает из-за отсутствия гендерно-нейтральных местоимений. В то время как английский язык допускает использование "it" в качестве нейтрального термина, в русском или казахском языках нет реального эквивалента, что приводит к использованию гендерно-специфичных местоимений. Это представляет собой уникальную задачу - сохранить тонкость повествования, присущую оригинальной версии. В следующих примерах рассматриваются ключевые диалоги, персонажи и ситуации, которые иллюстрируют сложную взаимосвязь между личными местоимениями и восприятием персонажей.

В первых встречах между людьми и андроидами-девиантами выбор местоимений намеренно обезчеловечивает последних. В английском языке постоянное использование "it" подчеркивает восприятие андроидов как простых машин, лишенных человечности.

История Коннора, андроида, созданного для отлова девиантных андроидов в "Detroit: Become Human" демонстрирует впечатляющее развитие, переход от отстраненного аналитического расследователя, использующего обезчеловечивающие термины, как "it", к осознанному пониманию того, что андроид обладает чувствами и личностью. Первоначально его исследования проводились с клинической точностью, и он использовал термин "it", когда речь шла об андроидах-девиантах. Этот выбор местоимения отражает распространенную в обществе точку зрения, согласно которой андроиды воспринимаются просто как механические объекты, лишенные эмоций или сознания.

В критический момент, когда девиант удерживает девушку в заложниках, расспросы Коннора являются жесткими и холодными, выражаясь как *"Do you know if it's been behaving strangely before this?"* и *"Do you know its name?"*. Использование таких местоимений, как "it", подчеркивает укоренившуюся в обществе дегуманизацию, превращающую андроидов скорее в объекты, чем в разумных существ.

Когда Коннор проводит свои расследования, сталкиваясь с девиантами, вовлеченными в преступную деятельность, он сохраняет отстраненное поведение, описывая пострадавшего девианта в деле об убийстве так: *"It was damaged by the bat... and lost some thirium"*. Даже сообщая о его присутствии словами *"It's here, Lieutenant"*, Коннор придерживается механистического взгляда на андроидов как на простые машины. Несмотря на то, что он видит признаки беспокойства и странное поведение, Коннор жестко связывает их с ошибками программирования, отвергая возможность существования подлинного сознания.

Персонаж Коннора претерпевает кардинальную трансформацию, когда сталкивается с моральной дилеммой: стоит ли стрелять в андроида ради получения ценной информации. В этот критический момент он сталкивается с фундаментальным вопросом о том, являются ли андроиды просто машинами или разумными существами. Его размышление означает нечто большее, чем сознательное решение не нажимать на курок; оно знаменует собой глубокий сдвиг в перспективе, осознание разумности и индивидуальности его собственного андроидного существования.

Этот поворотный момент служит решающим в развитии характера Коннора, символизируя его взросление. Осознание им того, что андроиды обладают разумом и индивидуальностью, бросает вызов существовавшему ранее представлению об их механической природе. Этот сдвиг в перспективе становится катализатором дальнейших изменений в характере Коннора.

По мере того, как Коннор превращается в девианта, в его языке происходят заметные изменения. Бесчеловечные слова, такие как "it", заменяются более гуманизирующими местоимениями, такими как "he" или "she". Этот лингвистический сдвиг свидетельствует о его признании того, что эти андроиды, по сути, являются людьми. Значение этой

трансформации выходит за рамки личностного роста Коннора, предлагая острый комментарий к более широким темам, таким как сознание, эмпатия и отношение общества к искусственному интеллекту, в рамках повествования "Detroit: Become Human". Сложное развитие персонажа, отраженное в захватывающих диалогах, претерпевает значительные изменения из-за ошибочного использования личных местоимений в процессе перевода.

Один из самых интригующих лингвистических сдвигов происходит, когда персонажи переходят от использования бесчеловечных местоимений к признанию человечности в андроидах. Эта трансформация очевидна в таких персонажах, как Хэнк, который сначала называет андроидов "it", но постепенно переходит к использованию личных местоимений. Хэнк, опытный детектив, самый ярый противник андроидов, чей сын умер во время операции, проведенной андроидом, в начале игры агрессивно называет их "it": *"Is it still here? It's gone..."* Эта деперсонализация отражает преобладающую личную ненависть к андроидам. Однако по мере развития повествования, когда андроиды последовательно демонстрируют сочувствие, агонию и страх, восприятие Хэнка постепенно меняется. Этот сдвиг становится очевидным в использовании личных местоимений. Вместо обезчеловечивающего "it" Хэнк начинает называть андроидов "he" или "she": *"You put yourself in her shoes. You showed empathy, Connor. Empathy is a human emotion"*. Это изменение означает растущее признание индивидуальности андроидов и отход от укоренившегося предубеждения против них.

В русском переводе этот переход менее заметен: *"Она еще здесь? Ушла..."*, *"Ты поставил себя на ее место. А это эмпатия, Коннор. Эмпатия свойственна людям"*. Это несоответствие в русском переводе не только затемняет, но и значительно подрывает тонкую, но важную эволюцию убеждений персонажей, переданную с помощью намеренного использования местоимений. Тонкие сдвиги в восприятии, отражающиеся в выборе местоимений, теряют свое влияние из-за отсутствия единообразия и точности в переводе этих лингвистических сигналов. Следовательно, глубина и тонкость повествования об отношении персонажей к андроидам, заложенные в их эволюционирующем языковом использовании, в русской версии нарушены.

В казахской версии все разворачивается немного по-другому: *"Ол әлі осында ма? Кетті..."* и *"Сен өзіңді оның орнына қойдың"*. Из-за отсутствия в казахском языке четких местоимений 3-го лица, где используется только "ол", выражение предполагаемого сообщения исключительно с помощью местоимений или указание рода в целом становится непрактичным.

Эти шаблоны применимы к каждому персонажу игры, будь то человек или андроид, в зависимости от того, воспринимают ли они андроидов как живых существ. Использование личных местоимений в русской версии игры значительно искажает передаваемые сообщения, которые можно увидеть в оригинальной версии. В то время как в русской локализации предпринимаются некоторые успешные попытки сохранить глубокий смысл, в целом ей не удается передать нюансы изменений в восприятии и предвзятости, отраженные в оригинальном тексте.

Роуз, сострадательная героиня видеоигры, играет ключевую роль в оказании помощи девиантам в поиске безопасного убежища, демонстрируя нюансы развития персонажа через свое взаимодействие с андроидами. Примечательно, что она постоянно использует личные местоимения, делая выбор в пользу "he" или "she" с самого начала, что свидетельствует о ее непосредственном восприятии андроидов как личностей. Этот лингвистический выбор подчеркивает ее чуткую позицию и непоколебимую приверженность делу андроидов. Например, направляя Кару и Элис, Роуз указывает: *"A little further on that way, there's a large freighter called Jericho. When you get there, find Markus. He will help you"*. Здесь преднамеренное использование слова "he" по отношению к Маркусу делает его важной фигурой в сопротивлении андроидов, которой доверяют, подчеркивая решительную поддержку Роуз их дела. Более того, описывая протестующего андроида, которого, как выяснилось, зовут Маркус, Роуз упоминает: *"He's protesting peacefully outside one of the android camps"*, что подтверждает ее мнение о девиантах как о разумных существах,

совершающих значимые действия. Благодаря своему выбору личных местоимений Роуз не только сразу принимает андроидов, но и демонстрирует глубокое понимание их индивидуальности, внося свой вклад в богатое и чуткое изображение персонажей.

На протяжении всей игры используются различные лингвистические приемы, и даже такие, казалось бы, незначительные вещи, как местоимения, оказываются очень важными. Местоимения – один из самых простых, но в то же время мощных инструментов повествования. На протяжении всей игры эти лингвистические нюансы тщательно используются для передачи тонких посылов и развития сюжета. Но эта игра местоимений в значительной степени теряется при локализации, поскольку многие местоимения переводятся как "он" или "она" на русском и "ол" на казахском языках, что стирает тонкий смысл, который несут оригинальные английские местоимения.

Поддерживать поток повествования и донести задуманную мысль в переводе непросто, но есть способы сделать это, не жертвуя целостностью повествования. Один из эффективных способов - использовать прямой, но не реальный эквивалент местоимения "it", такой как "оно" или "это" в русском языке или "бұл" в казахском, где это уместно в контексте. Например, переводя *"Do you know if it's been behaving strangely before this?"*, как *"У этой машины ранее уже случались сбои?"* или *"Бұл машина бұрын істен шыққан ба?"* отражает суть оригинала. Аналогично, перевод фразы *"It's with me"* как *"Это со мной"*, подчеркивает природу андроида, сохраняя предполагаемый смысл.

Альтернативный способ сохранить предполагаемое сообщение без изменения заложенной идеи состоит в том, чтобы полностью исключить использование местоимений в предложении. Этот подход был успешно реализован в различных отрезках игры, например, *"Do you know its name?"*, переведенное как *"Вам известно имя?"* или *"Аты белгілі ма?"*, и *"You gonna talk to it or what?"*, переведенное как *"Ты будешь говорить или как?"* или *"Сен сөйлейсің бе, әлде қалай?"*. Аналогично, такие фразы, как *"You damage it, I'm gonna have to fine you"* и *"Can it walk? Get a move on!"* были адаптированы в обеих версиях без использования местоимений, как *"Повредите - будете платить штраф"*, *"Бұзсаң айыппұл төлейсің"* и *"Идти может? Ну, быстро!"*, *"Жүре ала ма? Тез, қимылда"*, сохраняя суть повествования.

Другой метод предполагает поиск альтернативных способов передать сообщение, не теряя при этом основной идеи, но использовать его следует осторожно. В этом методе по-прежнему используются личные местоимения, но подразумевается понятие неодушевленного предмета. Этот подход использовался редко, но имел место быть. Например, *"Yeah, right back here. There it is. It was a bit difficult getting it back in working order. It was really messed up... What did you say happened to it again?"* – было переведено как *"Да, идемте. Вот она. Ну конечно, задали вы нам работу... Машина была просто в хлам! Что, говорите, с ней стряслось?"*, *"Иә, барайық. Міне, ол. Иә, адамды әуре сарсаңға салып қойдыңыз... Машинаның түгі қалмаған зой! Оған не болды дейсіз?"*, здесь использование местоимений "она" и "ол" сопровождается добавлением слова "машина", подчеркивающего, что это андроид. Хотя это и помогает в переводе, важно отметить, что этот метод применим в очень немногих ситуациях, поскольку неправильное использование все равно может нарушить целостность повествования.

Несмотря на попытки в локализациях игры использовать эти методы, передача предполагаемого употребления местоимений оказалась непостоянна, что негативно сказалось на конечном продукте.

Выводы.

В игре "Detroit: Become Human" выбор местоимений выходит за рамки простых лингвистических предпочтений. Он служит мощным повествовательным инструментом, который формирует у игроков представление о персонажах и их эволюционирующих взаимоотношениях. Локализации плохо справляются с хитростями использования местоимений, тем самым упуская нюансы повествования. Лингвистический танец местоимений в игре усиливает ее глубину, предлагая игрокам уникальное понимание

сложной сети взаимодействий человека и андроида в футуристическом обществе. По мере того, как мы проходим через этот повествовательный ландшафт, местоимения отражают саму суть того, что значит быть человеком в мире, где искусственные существа стремятся к признанию и пониманию.

Первоначальное нежелание людей признавать андроидов равными отчетливо проявляется в постоянном использовании слова "it". Этот обезчеловечивающий язык действует как барьер, подчеркивая социальное разделение между людьми и машинами. Насыщенный сюжет "Detroit: Become Human" не только ставит игроков перед моральными дилеммами, но и предлагает им подвергнуть сомнению языковые условности и социальные предубеждения. Местоимения, кажущиеся простыми лингвистическими элементами, служат ключом к пониманию эволюционирующих отношений и сознания в игре.

В заключение, анализ диалогов в "Detroit: Become Human" показывает тонкую эволюцию восприятия андроидов, проявляющуюся в стратегическом использовании местоимений. Английская версия эффективно отражает меняющиеся взгляды персонажей. Лингвистические преобразования вносят значительный вклад в развитие персонажей и общего повествования, подчеркивая растущее признание андроидов как разумных существ. Однако локализации не всегда последовательно передают эти лингвистические нюансы, что потенциально ослабляет влияние повествования.

Чтобы преодолеть эти трудности при переводе, рекомендуется рассмотреть альтернативные лингвистические стратегии. Один из эффективных подходов заключается в сведении к минимуму использования местоимений в зависимости от рода или, при необходимости, в использовании нейтральных с гендерной точки зрения формулировок. Это не только соответствует современным инициативам по содействию инклюзивности и разнообразию, но и устраняет возможные расхождения в переводе, возникающие из-за гендерно-специфических местоимений в английском языке. Кроме того, использование лингвистических методов, таких как использование прямых эквивалентов или стратегический отказ от местоимений, может еще больше улучшить сохранение предполагаемых значений в процессе перевода.

Список литературы

1. Виноградов В.В. Русский язык (Грамматическое учение о слове.) – Москва: Высшая школа, 1986. – 258 с.
2. Селиверстова О.Н. Местоимения в языке и речи. – Москва: Наука, 1988. – 26-27 с.
3. Кирьянов А.П. Научно-технические проблемы естествознания. – М., 1999. – 70 с.
4. Смирницкий А.И. Морфология английского языка. – Москва: Издательство иностранной литературы, 1959. – 177 с.
5. Радзиковская В.К. "Местоименность поля взаимности в современном русском языке" – Russian Journal of Linguistics, 2012. – 69 с.
6. Блох М.Я. "Диктема в уровневой структуре языка." – Вопросы языкознания, No. 4, 2000. – 9 с.
7. Блох М.Я. Теоретические основы грамматики. – М., 2005. – 111-112 сс.
8. Блох М.Я. "Диктема в уровневой структуре языка." – Вопросы языкознания, No. 4, 2000. – 118 с.
9. Там же – 119 с.
10. Советов И.М. "Проблема статуса личных местоимений в системе частей речи" – Вестник Вятского государственного университета, 2011. – 81 с.

ҒТАХР 16.21.49

**КӨРКЕМ АУДАРМАДАҒЫ ЖОҒАРҒЫ БӨЛІК СОМАТИКАЛЫҚ
ФРАЗЕОЛОГИЗМДЕРІ: КӨЗ/ЕҮЕ СЫҢАРЫ
(ҚАЗАҚ-АҒЫЛШЫН, АҒЫЛШЫН-ҚАЗАҚ МАТЕРИАЛДАРЫ НЕГІЗІНДЕ)**