



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ТҰҢҒЫШ ПРЕЗИДЕНТІ - ЕЛБАСЫНЫҢ ҚОРЫ

«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ – 2017»

студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ – 2017»

PROCEEDINGS
of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2017»



14th April 2017, Astana



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

**«Ғылым және білім - 2017»
студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2017»**

**PROCEEDINGS
of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2017»**

2017 жыл 14 сәуір

Астана

УДК 378

ББК 74.58

Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2017» студенттер мен жас ғалымдардың XII Халықаралық ғылыми конференциясы = The XII International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2017» = XII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2017». – Астана: <http://www.enu.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2017. – 7466 стр. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-827-6

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 378

ББК 74.58

ISBN 978-9965-31-827-6

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2017

**ҚАЗАҚ ЖӘНЕ АҒЫЛШЫН ТІЛДЕРІНДЕГІ МИФОЛОГЕМАЛАРДЫҢ
АУДАРМАДА БЕРІЛУІ****Аманбекова Еркежан Аманбекқызы**e.amanbekova@sputniknews.com

6M020700 – «Аударма ісі» мамандығының 1-нші курс магистранты,

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ, Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекшісі –Сәтенова С.К.

Миф – философия, психология, структуралық антропология сияқты көптеген ғылымдардың зерттеу нысаны. Концептілердің басым көпшілігі мифті сана-сезімнің формасы ретінде қарастырады. Бірақ миф сондай-ақ күрделі лингвомәдени әрі этнолингвистикалық құбылыс, өйткені миф мәтінде белгілі бір халықтың мәдениеті мен тарихы көрініс береді.

«Мифологема» термині филология теориясында кейінгі уақытта қолданыла бастады және әзірше нақты қалыптасқан мағынасы жоқ. В. А. Маслова мифологеманы «адамзат баласы ұмытқанымен, сөз бен сана-сезімнің түп тереңінде сақталған» деп санайды. Бұл жерде мифологема сөзге бекітілген мифологиялық ұғымның бірлігі ретінде ұсынылады, ал сөз мифологеманың есімі іспеттес. В. А. Маслованың пайымдауынша, мифологемаларға тек мифтермен генетикалық байланысы бар, бірақ жеке дара қызмет атқара алатын бірліктер жатады, яғни, «мифологема – мифтегі маңызды кейіпкер немесе оқиға, демек мифтің «басты қаһарманы» және ол басқа да мифтерде кезігуі мүмкін». Бұл анықтамада бірінші орында мифологеманың «заттық», яғни субстантивті және номинативті қасиеті тұрады әрі тұрақты мифологиялық бейнені білдіретін тілдік бірлік болып табылады [1].

Британ аралдарының мифологиясына кельттер мен немістердің дәстүрлері, бриттердің, сакстардың, галлдар мен франк-нормандардың эпикалық мотивтері, ағылшындардың, шотландтықтардың, уэльстіктер мен ирландтықтардың фольклоры жатады. Бұл жерде Король Артур туралы аңыздар, Робин Гуд туралы әңгімелер, сондай-ақ феялар мен эльфтер туралы керемет ертегілер бар. Мифология Британияның мәдени мұрасынан айрықша орын алады және таңғажайып мифтік кейіпкерлерімен бүкіл әлемге танымал.

Bag – ағылшын мифологиясында кездеседі. Оның бірнеше аты бар - *баг*, *багабу*, *богг-бу*, *багбер*. Аңыз бойынша, *баг* – балаларды қорқытатын құбыжық, тіпті қазірдің өзінде ағылшындар балаларына багты айтып қорқытып отырады. Байқап отырсаңыз, қазақ тілінде «бөки» деп жас сәбилерді қорқытатын сөзге айтылу жағынан да, қолдынысы жағынан да ұқсайды [5].

Dragon – қазақша баламасы айдаһар. Аңыз деректеріне сүйенер болсақ, айдаһарлардың басты қызметі – алтын ұрлау. Сосын барлық жиған-тергендерін үңгіріне жинап алып, осы үйіндіні астына басып ұйықтайды. Көптеген ертегілер бойынша, айдаһарлар адам жегенді, әсересе, сұлу қыздармен қоректенгенді жақсы көреді. Бірақ кейбір аңыздарда ақылды ұзақ жылдар өмір сүрген айдаһарларды да кездестіруге болады.

Айдаһарлардың қас жауы – гномдар. Аңыз бойынша, олар көбінесе өзара тартыстың жеңімпаздары болып жүреді, өйткені жертөлелерге тығылып, алтын-күмісті ұрлап кететін болған [11].

Fairy – кельт және герман фольклорындағы феялар – сиқырлы күштері бар білімді әйелдер. Әдетте феялар басқа жандарға көмектеседі немесе жақсы істерді тындырады, сондай-ақ ханзада мен ханшайымдардың кіндік шешесі болып, оларға түрлі сыйлықтар беріп, сиқырлы қабілет дарытады. Феяның қолында үнемі сиқырлы таяқша болады, соның көмегімен ол түрлі тілектерді орындайды [10].

Халықтық дүниетаным бойынша феялардың мінез-құлқы сан қырлы: олар кейде

алдамшы, қатал, кейде мейірімді болады. Тез өкпелейді әрі кекшіл келеді, музыка мен биді жақсы көреді.

Шынымен де *фея* бейнесі *эльф* бейнесімен қатты ұқсайды. Бірақ тек батысеуропа мифологиясында кездесетін феялардан эльфтердің айырмашылығы, олар ылғи да мейірімді кейіпкер болмайды және алғаш рет скандинавия мифологиясында пайда болған [12].

Gigants. Барлық елдерде, барлық халықтарда алып адамдар туралы ертегілер мен аңыздар бар. Қазақ тілінде оларды – *дәу* деп атайды. Британия дәулері әлемдегі ең танымал алыптардың бірі. Олардың ішінде ең алып екі дәу бар – Суссекс графтығындағы бойы 70 метрлік *Уильмингтон дәуі* және Дорсет графтығындағы бойы 50 метрлік *Церн дәуі*. Көптеген қиялы жүйрік тарихшылар Стоунхендж сияқты алып құрылыстарды дәулердің моласы деп санайды [6].

Goblins – ағылшын мифологиясындағы адамдарға ұқсас, бірақ түрлері ұсқынсыз, зұлым кейіпкерлер. Олар жер асты үңгірлерін, туннельдерді мекендейді, кейде адамдардың үйіне, ағаш қуысына кіріп алады. Халық аузындағы аңыз-әңгімелер бойынша, гоблиндар тас көпірлердің астында өмір сүргенді ұнатады. Олар үнемі шабуыл жасауға дайын, сондықтан қалпақтарын көздеріне түсіріп, сүйікті қарулары – *ятағанды* асынып жүреді [6].

Гоблин сөзінің шығу төркінінің екі нұсқасы бар:

Біріншісі, «*goblin*» деген ағылшын сөзін шахта рухы дегенді білдіретін «*kobold*» деген неміс сөзінің өзгерген түрі деп пайымдайды. Бастапқыда бұл екі кейіпкердің арасында еш айырмашылық болмаған. Екінші нұсқа бойынша, «*goblin*» көне грек сөзі «*гонлигмен*» шыққан. *Гонлиг* деп ежелгі Грекияның мықты қаруланған жаяу әскерін атайтын болған. Олар өздерінің қайтпас қайсарлықтарымен қарсыластарының үрейін туғызған. Сондықтан халық арасында қаруланған мифологиялық кейіпкерді *гоблин* деп атап кеткен [6].

Hobbits. Көпшіліктің пайымдауынша, хоббиттарды ағылшын жазушысы Джон Толкиен ойлап тауып, атауды қолданысқа енгізген, бірақ шындығында олар туралы аңыздар бұрыннан бері белгілі болған. Олар ағылшын мифологиясының ең мейірімді кейіпкерлерінің бірі. Дегенмен, хобиттерді жан-жақты сипаттап, әлемге танытқан Джон Толкиеннің «Сақина билеушісі» шығармасы болып табылады.

Hobbitmer – өте қарапайым ежелгі халық. Олар бейбіт әрі тыныш өмірді жақсы көреді, көбінесе бар жағдайы жасалған, табиғаты құлпырып тұрған ауылды жерлерде тұруды қалайды. Көздері өткір, саққұлақ, бірақ болмашы нәрсеге алаңдап, асыққанды ұнатпайды. Дегенмен қимылдары недәуір шапшаң. Бойлары аласы, тіпті гномдардан да кішкентай [8].

Werewolf. Көне мифология бойынша қасқырға айналып кететін құбылғыш бейне. Қазақшаға тек «қасқыр» деп аударсақ дұрыс болады, өйткені «құбылғыш бейне» мифология кейіпкерінің аты үшін тым шұбалаңқы болады.

Бұл кейіпкер - ай циклінің әсерінен немесе қасқырдың ұлуынан қасқырға айналып кететін адам. Терісі үнемі жаңарып отыратындықтан, қасқырлар немесе қасқыр адамдар ешқашан қартаймайды. Сондықтан оларды ажалсыз кейіпкер деуге де болады. Дегенмен оларды жүрегінен немесе миынан қатты жаралап өлтіруге болады. Сондай-ақ күміс металдың да қасқырларды өлтіретін қасиеті бар деген сенім болған [9].

Мифологиялық кейіпкерлердің атауын аудармас бұрын, екі халықтың, яғни қазақ және ағылшын халықтарының мифологиясын жетік меңгеруіміз керек. Кейіпкерлер жайында толық мәліметіміз болғанда ғана біз қажетті эквивалентті немесе аударма тәсілін таңдай аламыз.

Ағылшын мифологиясы көріп отырғанымыздай қызыққа толы аңыз-әңгімелерге, ерекше кейіпкерлерге өте бай. Қазақ тіліне аударған кезде, әр мифологеманың айрықша бейнесін жоғалтып алмауға тырысу қажет. Оларды аударудың бірнеше тәсілдері бар:

1) *Транскрипция* немесе *транслитерация* арқылы аудару. Бүгінгі таңда көркем шығармалардағы кейіпкерлерді аудару кезінде, біз көбінесе осы тәсілге жүгінеміз. Себебі, шыны керек, көптеген мифологемалар бізге орыс тіліндегі аудармасы арқылы жақсы таныс, құлағымызға әбден сіңіп кеткен. Мысалы, *гоблин*, *эльф*, *брауни*, *пикси*, *хоббит* сияқты мифологемалардың бәрін біз транскрипция әдісімен аудардық. Осы әдісті таңдауымыздың

тағы бір себебі – қазақ тілінде осы кейіпкерлерге дәлме-дәл келетін баламалар жоқ.

2) *Балама табу*. Бұл әдіс арқылы оқырман мифологиялық кейіпкерлердің бейнесін жақсырақ түсінеді және өзіне жақынырақ қабылдайды. Алайда, ағылшын және қазақ халықтарының дүниетанымындарының өзгешелігін ескерсек, бұл тәсілді қолдануға үнемі мүмкіндік бола бермейтінін аңғарамыз. Дегенмен, кейбір мифологемалар бір-біріне сәйкес келетіндігі сонша, оларды пайдалану өте тиімді болып, жалпы аудармаға оң әсерін тигізеді. Мысалы, *dragon* – *айдаһар* өзара баламалы сөздер болып табылады. Қазақ мифологиясындағы айдаһар жай ғана алып жылан болғанымен, жалпы ертегілердегі рөлдері бір-біріне сай келеді. Екі елдің мифологиясында да айдаһар жағымсыз кейіпкер, адамдар оған құрбандық береді. Ару қыздарды, ханшайымдарды тұтқынға алып, кейін нағыз батырлар сол ханшайымдарды құтқару үшін, айдаһармен шайқасады. Келесі бір мысал, *gigants* – *дау* немесе *дию*. Бұл екі бірлік те семантикалық тұрғыдан сәйкес болып табылады. Қазақтың осы бір мифологемасы ағылшын мифологиясындағы кейіпкердің бейнесін жақсы ашады. Сонымен қатар, *fairy* – *пері*. Бірақ бұл балама алдыңғы екі мысалға қарағанда сәтсіздеу. Өйткені ағылшын мифологиясында бұл кейіпкердің жағымды бейнесі басымырақ болса, қазақ тілінде, керісінше, жағымсыз қасиеті басым болып келеді. Оны біз «жын-пері» деген қос сөзде, жын, шайтан деген бірлікпен қатар келуінен байқаймыз. Жалпы сипаты бойынша *пері* мен *fairy* бір-біріне қатты ұқсайды. Дегенмен, біздің ойымызша, мағыналық сәйкессіздіктеріне байланысты *fairy* мифологемасын «*фея*» деп аударуға да болады. *Фея* сөзі біздің тілімізге орыс тілі арқылы еніп отыр. Бұл аударманың бір осал тұсы, қазақ тілінің шұбарлануына әкелуі мүмкін. Сондықтан мынау дұрыс, мынау қате деп кесіп айту қиынырақ.

3) *Калька тәсілі*. Калька тәсілі арқылы біз мифологема бірліктерін жеке-жеке аударамыз. Өкінішке орай, бұл әдіс барлық мифологемаларға сай келе бермейді. Мысалы, *werewolf* – орыс тіліне «оборотень» деп аударылады. Қазақ оқырмандарына да фильмдер арқылы осы атау таныс. Бірақ оны қазақша «құбылғыш бейне» десек, кейіпкердің атауына мүлдем сай келмейді, шұбалаңқы, әрі түсініксіз. Егер осы мифологеманы жеке бірліктерге бөліп қарасақ, «*were*» - көне ағылшын тілінде «адам» дегенді білдіреді, ал «*wolf*» - қасқыр деген сөз. Сонда бізде «қасқыр адам» деген аударма пайда болады. Бұны тіптен ықшамдап, «қасқыр» деп алатын болсақ та, оқырманға түсінікті болары анық. Мысалға, «*Twilight*» атты фильмде *werewolf*-тің орысша баламасы – волк, яғни қасқыр деп берілген.

4) *Сипаттау тәсілі*. Сипаттау тәсілін мифологиялық кейіпкерлерді аударғанда өте сирек қолданамыз. Ол көбінесе аударманың түріне байланысты болады. Мысалы, «*gnome*» деген кейіпкерді алайық. Егер оны сипаттау тәсілімен аударсақ «ергежейлі адамдар» немесе жай ғана «ергежейлілер» болады. Бірақ бұл аударма барлық жерде сай бола бермейді. Мәселен, фэнтези жанрындағы фильмдерде «ергежейлі адам» деп қолдансақ, ол құлаққа жағымды естілмейді әрі бұл бірлікті қаратпа сөз ретінде мүлдем қолдана алмаймыз. Сондықтан бұл жағдайда транскрипцияны пайдаланып, «*гном*» деп алғанымыз әлдеқайда ұтымды болады. Ал, егер бұл сипаттау әдісін «*гном*» деген баламаға синоним ретінде қарастырып, негізгі атау ретінде болмаса да, сөз арасында қосып отырсақ, аудармамызға еш зиянын тигізбейді.

Қазақтың жазиралы даласы қандай кең болса, оның жан әлемі, рухы, дүниетанымы, парасаты мен пайымы, қиялы мен наным-сенімі де сондай байтақ, қатпарлы, қазыналы, өрісті, өрнекті. Өзгелер түсіне алмайтын, түсінуге ықылас танытқанымен түйсіне де, тұшына да алмайтын, ал өзіміз жан-жүрегімізбен сезінгенімізбен басқаларға ұқтырып айтып, ақтарып жазып бере алмайтын бір құпия тылсым әлем бар. Ол – ұлттық мифология. Қазақ мифологиясының қабат-қатпары, жықпыл-жынысы, қалтарыс-бұлтарысы тіпті қою. Өйткені, уақыт тұрғысынан алып қарағанда, ол сонау алғашқы қауымдағы бабалар заманымен тұстас, іліктес, төркіндес, кеңістік тұрғысынан үңілсек, қазақ халқы ешқашан да томағатұйық «темір шымылдық ішінде» жеке дара өмір сүрмегендіктен әлем елдерінің мәдениетімен белгілі дәрежеде тоқайласқан, сабақтасқан салттар, сарындар да бары байқалады [3].

Осы сарқылмас қазынамыз – мифологияны аудару мәселесі туындағанда, ең маңызды

тілдік бірліктер – мифтік кейіпкерлердің атаулары біраз қиындық туғызады. Өйткені ол қазақ халқының тарихымен, дүнетанымымен, мәдениетімен тығыз байланысты. Демек, тура сондай мифологеманы басқа елдің, басқа халықтың мифологиясынан тауып, дәл басып көрсету оңай емес. Бұл жерде де ағылшын тілінен қазақ тіліне аудару барысындағы жоғарыда көрсетілген тәсілдерге жүгінуімізге тура келеді. Енді қазақ мифологиясына тән біраз кейіпкерлерді қарастырайық.

Жезтырнақ – саяқ жүрген аңшы-мергендерді торып, олармен кешқұрым бейуақта кездесіп, қаскөйлік әрекет жасайтын мифологиялық бейне. Әдетте олардың мекені биік тауда, мүлгіген орманда, ну қамысты ен далада болады. Жезтырнақ көбінде әйел кейпінде, әйткенмен оның ері, бала-шағасы да бар, тіпті оқшау орналасқан дербес елі де болады деген түсінік таралған. Алайда қазақтағы көптеген үлгілерде ол негізінен әйел тұлғасында кездеседі.

Жезтырнақтың әу бастағы түпкі мифологиялық қызметі қамысты даланың, ну орманның қожайыны (рух-иесі) болуы ықтимал. Кейіннен әлемдік дін ығыстырғанда оның бейнесі хикая жанрына ауысып, өзгеріске ұшырап, енді зияндас кейіпкерге айналып кеткен [3].

Бұл кейіпкерге ағылшын тілінде сәйкес келетін мифологема жоқ. Ал орыс тіліне көбінесе транслитерация тәсілімен «жезтырнак» немесе калька әдісімен «медный коготь» болып аударылып жүр. Ағылшын тіліне аудару кезінде, біздің пайымдауымызша, транслитерация тәсілін таңдағанымыз жөн. Сонда жезтырнақ – «zhezyrnak» болып беріледі. Бірақ бұл қазақ тілінен мүлдем бейхабар оқырманға жат болып көрініп, бірден ойында қалмауы мүмкін, сондықтан калька тәсілін қолданып, «copper-nailed demon» деп аударып, мифологемаға түсініктеме беріп өткен жөн болады.

Су Сүлеймен – су асты әлемінің билеушісі. Інжілдегі Соломон болып табылады. Халқымыз Сүлеймен патша құстар мен жан-жануарлардың тілін білген деп сенген. Алла алдында құлшылық етудің үлгісі ретінде әңгімелерде айтылады. Қалайша су асты әлемінің билеушісі атанғаны осы күнге дейін түсініксіз. Сүлеймен патшаның ағылшын тілінде «Solomon» деп беріледі [13].

Көктүркілерде (орхон-енисей ескерткіштерінде) Тәңір құдіретті: Тәңір – Ұмай сынды жұп ретінде беріледі.

Ұмай (Май-ене) – түркілік мифологиясындағы Ұлы Ана есімдерінің бірі. Ұмай – жас босанатын келіншектердің, әйелдер мен жас нәрестелердің қамқоршысы болып есептелген. Аналық негізді әйелбейнелі тұлға, береке мен қайырымның көзі, жер бетіне Жаратқаның бұйрығымен дарыған игіліктерді туындаушы, еселеуші, молайтушы кейіп; Жердің мифтік бейнесі, киесі. Ол мал басын көбейте отырып – малшыларға, мол өнім сыйлай отырып – егіншілерге көмектеседі [3]. Ұмай ананы ағылшынға аударылған аңыздарда – «Umai the Prognitress» деп береді.

Дәуіт ұста /Дәуіт пайғамбар – қазақ пен Орта Азия халықтарының наным-сеніміндегі ұста, зергерлердің дем берушісі, ұсталық өнерді жебеуші рух-ие. Металл өңдеу, оның ішінде алтын күміс өндірудің негізі қалануы, сондай-ақ кәсіпшіліктің тері өңдеу, ағаш ұқсату сияқты т.б. түрлерінің дамуы Дәуіт пайғамбар кезінен бастау алады деп саналады [13].

Ағылшын тіліне Дәуіт ұстаны аударғанда, есімін транслитерациямен аударамыз. Сонда нақты баламасы – master Daut.

Алдашы – қазақтың дәстүрлі түсінігіндегі жаналғыш бейне. Алдашы есте жоқ ерте заманда адамдардың көзіне көрініп келеді де, ажалы жеткен пендені атына мінгестіріп, о дүниеге апарып тапсыратын болған екен-мыс. Ол заманда адамдар момын, бейуаз, уәдесіне берік болғандықтан маңдайдағы сызығы таусылып, дәм-тұзы біткен соң, ел-жұртпен бақұлдасып, Тәңірдің құзырына қайта кете беретін болған деседі. Кейіннен адамдар бірін-бірі алдап, сонымен бірге Алдашыға да көне қоймайтын болған. Сол себептен енді Алдашы пенденің көзіне көрінбей жасырын келетін болған. Алдашы адам жанын алғалы келіп бауыздағанда керегенің үшінші көгіне дейін қан шашырайды-мыс деген әңгіме ел арасына таралған [3].

«Алдашы» мифологемасының бірнеше аудармасын ұсынуға болады. Бұл мифологеманы ағылшын тілінде жай ғана «Death» деп атауға немесе транслитерация әдісімен «Aldashy» деп аударып қолдануға болады. Екі баламаның біреуін тандау мәнмәтінге байланысты.

Жын – қазақ мифологиясында алуан түрлі суреттеледі. Кей кезде жынды кара албасты, дәу сияқты кейіпкерлермен қатар сипаттайды. Ал, кейбір мифтерде жындар кез келген кейіпке еніп, иесінің кез келген айтқанын орындайтын болған [14]. Ағылшын тілінде бұл кейіпкердің нақты баламалары бар: *genie, jinni, jinn*.

Шайтан – зұлым кейіпкер, жындар категориясына жатады. Шайтан адамға еніп кетсе, оны санасынан айырып, зиянын тигізеді [13]. Ағылшын тіліне бұл мифологема «Satan» деп аударылады.

Жалмауыз кемпір – ертегі кейіпкері. Орманды мекендейді, адасып үйіне келген адамдарды жалмап жеп қояды. Кемпірдің аузында екі-үш тісі бар. Тістерін кейде адамға қарсы қару ретінде пайдаланады. Жалмауыз кемпір орыс ертегілеріндегі Баба-Ягаға сәйкес келеді. Ал ағылшын тіліндегі баламасы ретінде біздің ұсынарымыз – *old witch* немесе *wide-mouthed witch*. Бұл кейіпкердің атауы не калькамен аударуға, не транслитерацияға салуға келмейді. Сондықтан жалпы мағынасына, кейіпкердің мінез-құлқы, ертегідегі әрекеттеріне байланысты ағылшын мифологиясындағы «witch» деген мифологеманы аналог ретінде алуға болады. Жалмауыз кемпірдің кәрі жасын ескеріп, «old witch» деп аударсақ, әрі түсінікті, әрі ықшам кейіпкердің атауы шығады.

Жалпы мифологиялық бірліктерді, оның ішінде мифтік кейіпкерлердің атын аудару орасан зор маңызға ие. Өйткені мифология – көркем шығармалардағы фэнтези жанрының қайнар көзі. Мифтік кейіпкерлердің атын дұрыс әрі естір құлаққа жағымды етіп аударсақ, көркем шығарманың оқырман көңілінен шығып, аударманың сапалы жасалу ықтималдығы жоғарылай түседі.

Қолданылған әдебиеттер тізімі:

- 1 Маслова В. А. Лингвокультурология. – М.: Академия, 2001. – 183 б.
- 2 М. И. Стеблин-Каменский. Миф. – Ленинград: Наука, 1976. – 185 б.
- 3 Қондыбай С. Ә. Қазақ мифологиясына кіріспе. – Алматы: Арыс, 2008 – 364 б.
- 4 Джон Маккалох. Религия древних кельтов. – М.: Центрполиграф, 2004. – 256 б.
- 5 Барт Р. Мифологии. – М.: 1996. – 185 б.
- 6 Кельтская мифология// Энциклопедия. – М.: Эксмо, 2002. – 480 б.
- 7 Володарская Л. Кельтские мифы. – М.: Эксмо, 2013. – 296 бет.
- 8 Кельтская мифология// Энциклопедия – М.: Эксмо, 2005. – 321 б.
- 9 Кельтские мифы// Энциклопедия. – М.: Эксмо, 2009. – 452 б.
- 10 Сказки Туманного Альбиона // Ертегілер жинағы. – Мәскеу: [А-БА-БА-ГА-ЛА-МА-ГА](#) 2009. – 94 б.
- 11 Предания и мифы средневековой Ирландии // Энциклопедия. – Мәскеу: Мәскеу университеті баспасы, 1991. – 550 б.
- 12 Шабалов С. В стране фей и эльфов. Персонажи кельтского фольклора. – Мәскеу: ОГИ, 2011. – 178 б.
- 13 Тойшанұлы А. Қазақ мифологиясының кейіпкерлері // мақала. Жұлдыз, 2011. – № 9.
- 14 Қасқабасов С.А. Казахская волшебная сказка. – Алматы, 1972. – 194 бет.