

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ**

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

**Студенттер мен жас ғалымдардың  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»  
XIX Халықаралық ғылыми конференциясының  
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ  
XIX Международной научной конференции  
студентов и молодых ученых  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**PROCEEDINGS  
of the XIX International Scientific Conference  
for students and young scholars  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**2024  
Астана**

**УДК 001**

**ББК 72**

**G99**

**«ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024» студенттер мен жас ғалымдардың XIX Халықаралық ғылыми конференциясы = XIX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024» = The XIX International Scientific Conference for students and young scholars «ǴYLYM JÁNE BILIM – 2024». – Астана: – 7478 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.**

**ISBN 978-601-7697-07-5**

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**

**ББК 72**

**G99**

**ISBN 978-601-7697-07-5**

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

there are stable combinations with this word, for example: like a genie out of the bottle; Let the genius out of the bottle [7].

Genies are the most popular fairy-tale characters in world cinema. Often depicted as magical creatures enclosed in a lamp or bottle. The genie obeys the will of the one who rescued him from captivity and fulfills his wishes. The classic incarnation of the genie was the British film “The Thief of Bagdad”. The genie appears in it as a gigantic creature of human appearance, obeying the will of the boy who called him from the lamp.

As we can see, the estimated meaning of the borrowed mythologeme-demonym genie is different in different languages.

The emotional-evaluative component of a borrowed word can vary depending on the context, religions, cultures. Its emotional coloring remains or changes depending on the perception and experience of native speakers.

A borrowed word, which is distinguished by its dissimilarity in sound, but remains due to this circumstance with existing concepts in the receiving language, first, as it were, “looks back” at the history, culture, grammar of the receiving language, adapts, and then enriches it, giving it richness, expression, expressiveness, unusualness.

The systemic nature of vocabulary, its connections and relationships reflects the system of connections and relationships of reality, and the content of words is formed under the influence of extra-linguistic factors.

#### **Literature**

1. Мифологема [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
2. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. Москва: Изд-во Наука, 1990. 366 с.
3. Религия [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/>
4. Reverso Context: переводная поисковая система для переводов в контексте [Электронный ресурс]. URL: <https://context.reverso.net/>
5. Казахско-русский словарь [Электронный ресурс]. URL: <https://sozdik.kz/ru/>
6. Соловьева Ю.В. Вариативность в английском языке [Электронный ресурс]. URL: <https://infourok.ru/variativnost-v-angliyskom-yazike-2590233.html>
7. Ложные друзья переводчика. Часть №8 [Электронный ресурс]. URL: [https://dzen.ru/a/WzH\\_VTrPuACor5jX](https://dzen.ru/a/WzH_VTrPuACor5jX)

УДК 81`25

### **ПЕРЕВОД «ГОВОРЯЩИХ» АНТРОПОНИМОВ ПРИ ЛОКАЛИЗАЦИИ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «THE ELDER SCROLLS: OBLIVION»)**

**Скороход Снежана Александровна**  
skorokhod\_snezhana@mail.ru

Магистрант 2 курса Евразийского Национального Университета им. Л.Н. Гумилева, Астана,  
Казахстан

Научный руководитель – д.ф.н., доцент Аманбекова Марал Бимендиевна

Первые компьютерные игры, которые представляли из себя симуляции в академической среде, были разработаны в 1940-х и 1950-х. Однако пик популярности пришелся на 1970-е и 1980-е годы, когда разработчики вышли за рамки создания симуляторов: появились первые игровые консоли, аркадные автоматы и компьютеры для домашнего пользования.

Игры, выходящие в англоязычном сегменте индустрии, в настоящее время пользуются огромным спросом и популярностью, соответственно, не только качественный перевод, но и

локализация является критерием успешного распространения игр среди русскоязычной аудитории.

Локализация – один из важных компонентов переводческой деятельности, тесно связанный с национально-культурной перекалибровкой переводимого текста [1]. Глубокая локализация поможет игре получить распространение в игровом сегменте пользователей на местности.

В процессе локализации компьютерной игры происходит обработка документации (пользовательское соглашение, интернет-статьи об игре, игровой текст, в том числе диалоги, движка, интерфейс) таким образом, чтобы в последующем была возможна качественная озвучка с соблюдением таймингов – совпадения движения рта и высказывания. На этапе озвучки зачастую возникают трудности по причине различной фонетической структуры языка оригинала и языка перевода. Именно поэтому важна их синхронизация [2]. В том числе, синхронизация антропонимов. От качественного перевода и локализации зависит также и синхронизация.

Игра The Elder Scrolls IV: Oblivion рассчитана на одного пользователя, и в ходе прохождения игроку необходимо закрыть врата Обливиона. В игровой индустрии данная игра стала развлекательным бестселлером и получила высокие рейтинги, а также положительные рецензии от авторитетных изданий. Компания 1С выпустила самую первую локализацию для игры. Однако была допущена ошибка при переводе пола персонажей – все реплики имеют мужской род. Помимо этого, в данном варианте локализации отсутствует русское озвучивание персонажей. Впоследствии компания 1С выпустила новый вариант локализации игры, получивший название «Золотое издание», в которое были внесены значительные исправления. Тем не менее, игроки отмечали опечатки в диалогах, ошибки озвучивания. Перед выходом второй официальной локализации игроки сделали любительскую локализацию, однако в данном исследовании будут использованы материалы «Золотого издания».

При локализации и переводе именам собственным, в том числе антропонимам, уделяется особое внимание, так как антропонимы, а в особенности, «говорящие», в многосерийных игровых циклах могут использоваться повсеместно, содержать в себе историю персонажа или квеста.

Научные исследования, посвященные особенностям перевода и локализации «говорящих» антропонимов в компьютерных играх, в казахстанском переводоведении отсутствуют. Проблемы перевода имен собственных в целом были рассмотрены в такой работе, как «Перевод имени собственного в художественном тексте» (авторы Акшолоқова А.Ж., Утемалиева Н.А., Рскелдиева Д.Б.), которая, однако посвящена методикам перевода имен собственных исключительно с учетом особенностей художественного текста.

Мы в данной статье рассмотрим перевод и локализацию «говорящих» антропонимов, эксцерпированных методом сплошной выборки из диалоговых текстов игры The Elder Scrolls IV: Oblivion. Основная цель исследования - выявление методов и приемов перевода «говорящих» имен собственных: антропонимов.

«Говорящие» имена собственные – один из видов тропа, который считается равноценным метафоре и сравнению. [3].

При переводе и локализации говорящих имен собственных переводчик может столкнуться с некоторыми трудностями, в первую очередь, при анализе функции имен в тексте и способом передачи подобных функций при переводе [3].

Особая задача для переводчика-локализатора при работе с «говорящими» именами собственными, в частности с антропонимами – выполнить перевод таким образом, чтобы семантическая составляющая переведенного и локализованного антропонима имела такой же прагматический потенциал, как и оригинальное.

Н.К. Гарбовский выделяет одиночные трансформации, которые можно использовать при работе с именами собственными в целом:

- 1) Транслитерация;
- 2) Транслитерация;
- 3) Контекстуальный перевод;
- 4) Калькирование [4].

В «The Elder Scrolls: Oblivion» существуют следующие антропонимы: антропонимы, подчеркивающие вид занятости персонажа либо социальный статус, антропонимы, указывающие на способности, оружие или артефакты, которыми может обладать персонаж, а также антропонимы, которые обозначают принадлежность персонажа к сюжетному или вторичному квесту. Подобное деление говорящих имен собственных представлено В.С. Виноградовым: на формирование говорящего имени собственного влияют обстоятельства рождения, жизнедеятельности, семейные отношения, внешний вид, характер, социальное положение, происхождение, занимаемая должность, флора и фауна [5].

Примечательно, что при создании игры допускается комбинирование признаков.

Всего в рамках исследования было проанализировано 4 антропонима.

«*Ragbag Buntara*» - «*Бантара Тряпичница*» - имя собственное, образованное по признаку, связанному с внешним видом персонажа. Бантара - нищая, и ей приходится носить только "тряпичную" одежду из мешковины, в то время как другие персонажи, имеющие средства к существованию, носят доспехи. Говорящее имя собственное переведено с помощью транслитерации с элементами транскрибирования и контекстуального перевода. В данном примере компонент «ragbag» имеет следующие эквиваленты: мешок для лоскутов, всякая всячина, неряха (о женщине). Переводчик сумел объединить эквивалентные варианты перевода, локализовать и вывести общее значение таким образом, что говорящее имя собственное выполняет свою функцию – создает образ персонажа еще до того, как игрок столкнется с Бантарой.

«*Pale Lady*» - «*Бледная Леди*» - имя собственное, образованное по признаку, связанному с внешним видом персонажа. Персонаж является вампиром, отчего ее лицо выглядит белым. На самом деле, героиню зовут "Mina" - Мина. Ее имя - отсылка к главной героине романа Брема Стокера "Дракула" - Вильгельмине Хракер, которая, как и героиня игры, вынужденно стала вампиром. Данное имя собственное переведено с помощью калькирования, тем самым, концепция персонажа передана и локализована в полной мере.

«*Bjalfi the Contemptible*» - «*Бьялфи Презренный*» - имя собственное, образованное по признаку, связанному с жизнедеятельностью персонажа. "Презренным" персонаж считается потому, что после спокойной семейной жизни Бьялфи, отставной воин-норд, решает присоединиться к мародерам, предварительно украв семейную реликвию, чем заслужил "презрение" своей семьи. Перевод данного говорящего имени собственного выполнен с помощью транслитерации с элементами транскрибирования и калькирования. Оригинальная концепция передается полноценно.

«*Isleif the Open Handed*» - «*Ислейф Щедрый*» - имя собственное, образованное по признаку, связанному с характером персонажа. Член Гильдии воров, который, несмотря на свою деятельность, получил, по его же словам, прозвище "Щедрый" потому, что делится заработанными средствами с теми, у кого ничего нет. Данное имя собственное переведено с использованием транслитерации с элементами транскрибирования и калькирования. Компонент «open handed» имеет следующие эквиваленты в языке перевода – «великодушный», «готовый делиться», «простой», «открытый людям», однако тот вариант, что был выбран при переводе, в полной мере передает характерные особенности персонажа.

Перевод и локализация говорящих имен собственных, а именно антропонимов, представляет собой трудоемкий процесс, состоящий из анализа визуальной составляющей – внешнего вида персонажа, анализа истории отдельного персонажа, народа, поиска связи с играми

из предыдущих серий цикла. Выделение определенных переводческих стратегий значительно облегчает процесс перевода и локализации.

Согласно проведенному анализу, особенность работы с антропонимами заключается в использовании не просто единичной трансформации, а комплекса трансформаций, так как зачастую антропонимы состоят из нескольких компонентов, подлежащих тщательному переводческому анализу.

Таким образом, обновленная версия игры The Elder Scrolls: Oblivion – пример локализации, при котором были пересмотрены стратегии перевода и локализации игрового текста, в том числе антропонимов, при котором учтены лингвокультурные особенности и необходимость комплексного подхода к использованию переводческих трансформаций.

В казахстанском переводе вопросы перевода и локализации говорящих имен собственных в компьютерных играх недостаточно изучены. Нами были изучены теоретические источники, в которых раскрываются особенности перевода и локализации антропонимов. Однако вопрос применения определенных переводческих трансформаций при локализации антропонимов на сегодняшний день переводоведами не изучен и остается актуальным.

Мы считаем, что результаты исследования представляют высокую актуальность для современного переводедения. В ходе анализа представленных примеров нами были выявлены комбинации переводческих трансформаций, которые значительно повышают качество перевода и локализации антропонимов, а именно: транслитерация с элементами транскрибирования и контекстуального перевода, транслитерация с элементами транскрибирования и калькирования. Примечательно, что «говорящие» компоненты имен собственных в данной игре переведены с помощью калькирования, однако имена собственные не теряют своего предназначения и сохраняют смысловую нагрузку.

Результаты данного исследования могут быть применены при переводе и локализации компьютерных игр на казахский и русский языки.

#### **Список использованных источников**

1. Аносова Н.Э. Перевод в свете межкультурной коммуникации // Индустрия перевода. 2014. Т. 1. С. 8-13.
2. Муравьева Д.Д., Яренчук Е.Э. Локализация и перевод. К вопросу локализации компьютерных игр // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2018. № 5. С. 32.
3. Васильев Интертекстуальность: прецедентные феномены: учебное пособие. Красноярск: КГПУ им. В. П. Астафьева, 2010. 176 с.
4. Гарбовский Н. К. Теория перевода. М., 2020.
5. Виноградов В. С. Введение в переводедение (общие и лексические вопросы). М., 2001.

УДК 808.51:81'25

#### **САЯСИ ДИСКУРСТЫ АУДАРУ ЕРЕКШЕЛІКТЕРІ (Д. ТРАМПТЫҢ ИНАУГУРАЦИЯДА СӨЙЛЕГЕН СӨЗІНІҢ ҚАЗАҚ ТІЛІНЕ АУДАРМАСЫН ТАЛДАУ НЕГІЗІНДЕ)**

**Спандиярова Айым Сакенқызы**

[aiym002@icloud.com](mailto:aiym002@icloud.com)

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ Филология факультетінің 1 курс магистранты, Астана, Қазақстан  
Ғылыми жетекшісі – Муратова Г. А