

3. Буракова И.С. Геймификация образовательного процесса как инструмент повышения мотивации обучающихся // Мир науки, культуры, образования, 2023. - № 3(100). — С. 160–162. <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-obrazovatel'nogo-protsessa-kak-instrument-povysheniya-motivatsii-obuchayuschih-sya>

4. Черказьянов А.Д., Андреева Е.Е. Геймификация в образовании: достоинства и недостатки // Актуальные проблемы социогуманитарного образования: сборник статей. Том Выпуск 6. - Екатеринбург, 2023. - С. 155–161.

5. Хорошко А.А. Дидактический анализ применения элементов геймификации в образовании // Известия Тульского государственного университета. Педагогика, 2020. - № 2. - С. 57-63. [analiz-ponyatiya-geymifikatsiya-v-obrazovanii-i-sposoby-eyo-vnedreniya-v-sistemu-obucheniya.pdf](https://www.tpu.ru/ru/nauchnye-trudypdf/analiz-ponyatiya-geymifikatsiya-v-obrazovanii-i-sposoby-eyo-vnedreniya-v-sistemu-obucheniya.pdf)

Байкарова В.И., НАО «Карагандинский национальный исследовательский университет имени академика Е. А. Букетова», факультет иностранных языков, группа РАПус–23–1, студент-переводчик
(*Научный руководитель — м.ф.н., старший преподаватель Калижанова А. Н.*)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛГОРИТМОВ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА ДЛЯ ВЕРИФИКАЦИИ БАЗОВЫХ СТРАТЕГИЙ ПЕРЕВОДА ОНИМОВ В СЕРИАЛЕ «ДОМ ДРАКОНА»

Популярность жанра фэнтези, как в литературе, так и в кинематографе, накладывает отпечаток и на перевод имен собственных, превращая его в комплексную и многогранную проблему. Происходит это потому, что онимы в рамках конкретного фэнтезийного мира выполняют не только номинативную, но и описательную функцию, вызывая ассоциации с другими объектами, культурой и обществом, позволяя читателю ориентироваться во времени и пространстве, заданных автором [1].

В 2020 году Дафна Хайн в своей работе определила жанр фэнтези как жанр художественной литературы, ориентированный на вымышленные элементы [2]. Фэнтези вселенная Джорджа Мартина, как пишут в своем исследовании 2023 года Кара Кеннеди и Дерек Р. Уэйли, не является исключением: в ней имена собственные формируют четкие идентичности знатных домов и их представителей в феодальном обществе, что помогает им не сливаться в безликую массу дворян, жаждущих власти [3; 81]. По мнению авторов, простые на первый взгляд географические названия, фамилии, девизы и гербы домов, погружают читателей и зрителей в удивительный мир [3; 82].

Существует несколько подходов к переводу имён собственных, включая транскрипцию, транслитерацию, транспозицию, калькирование, а также сочетание нескольких приёмов, и не всегда легко определить, какой из них следует применять в конкретном случае. К распространённым переводческим приёмам при передаче имён собственных относятся, например использование транслитерации с элементами транскрипции [4; 240].

Транскрипция традиционно считается наиболее распространённым способом фонемной передачи имени собственного. Данный переводческий приём применяется в случае наличия значительного сходства между двумя языками и их алфавитами. Тем не менее транскрибированные имена собственные, наряду с другими реалиями, являются одними из немногих элементов перевода, которые сохраняют определённую национальную идентичность в своём звуковом оформлении [5; 65]. В свою очередь, транслитерация, или формальное буквенное воспроизведение исходной лексической единицы с использованием алфавита языка перевода, представляет собой буквальное копирование формы исходного слова [5; 65].

Здесь также не стоит забывать и о калькировании, которое применяется тогда, когда транскрипция или транслитерация не соответствуют эстетическим или семантическим нормам языка перевода. Калькирование зачастую не ограничивается простым переходом от одной формы к другой, а требует определённых изменений для приведения концепта в соответствие с нормами целевого языка [5; 66].

Попытки различить транскрипцию и транслитерацию заставляют обратить внимание на еще один распространённый подход к переводу имен собственных, значительная часть которых представляет собой традиционные имена, не обладающие самостоятельной семантикой. Такие имена сохраняются в исходной форме посредством трансференции или микса транслитерации и транскрипции, что эффективно для повышения доступности иноязычных имён для целевой аудитории [6; 24].

В 2022 году Дж. Мамбелли отметила важность трансференции, исследуя трансформации, используемые при переводе антропонимов в итальянском переводе произведения Дж. Толкина «Властелин колец», и замечая, что трансференция часто сопровождается процессами фонетической и графической ассимиляции, когда слово исходного языка адаптируется к нормам языка перевода [7; 385].

Наличие различных проблем при переводе имён собственных с английского языка на русский и выборе соответствующей переводческой трансформации свидетельствует о том, что данная проблема до настоящего времени остаётся недостаточно изученной и сохраняет свою актуальность.

В данной статье предпринята попытка взглянуть по-новому на классические переводческие алгоритмы в эпоху цифровизации, поскольку такие традиционные методы перевода имен собственных, как транскрипция, транслитерация и даже трансференция, часто воспринимаются как устоявшиеся и тривиальные приемы, даже если материалом для исследования выступает фэнтезийный телесериал «Дом Дракона».

Выбор материала неслучаен, поскольку в сложной ономастической системе Джорджа Мартина границы между переводческими приемами онимов размываются, требуя от переводчика высокой точности [8], в результате чего возникает потребность не просто в теоретическом описании данных методов, но и в создании новых, технологичных инструментов их верификации. Интеграция алгоритмов искусственного интеллекта в этот процесс позволяет «реанимировать» интерес к базовым трансформациям, превращая их из сухой теории в интерактивный навык, доступный для наглядного анализа.

Целью данного исследования является разработка и апробация интерактивного тренажера с применением технологий искусственного интеллекта для изучения и распознавания транслитерации, транскрипции и трансференции в русскоязычной локализации сериала «Дом Дракона».

Практическая часть нашего исследования проходила в три этапа. Сначала мы классифицировали имена собственные в сериале «Дом Дракона» и определили стратегии их перевода (транскрипция, транслитерация, калькирование и др.). Далее мы выявили трудности разграничения смежных приемов, таких как трансференция и транслитерация, после чего разработали и внедрили алгоритм верификации переводческих решений на базе веб-ресурса «HOTD Translation Trainer» (<https://simulator-tt.netlify.app/>), созданного при поддержке генеративных алгоритмов и базирующегося на систематизированном корпусе из 60 ономастических единиц, отобранных методом сплошной выборки.

Для удобства и большей практической значимости мы определили два режима, направленных на (1) идентификацию трансформаций и (2) категоризацию имен собственных.

В режиме идентификации пользователю предлагается сопоставить исходное имя (например, Alys Rivers, Sunfyre) с его русскоязычным эквивалентом и определить один из четырех предложенных переводческих приемов, таких как транскрипция, транслитерация, калькирование или трансференция.

В режиме категоризации пользователь должен проанализировать имена собственные и рассортировать их по типам (антропонимы, топонимы, этнонимы, и др.), продемонстрировав, тем самым, понимание структуры «ворлдбилдинга» Дж. Мартина. Чтобы обеспечить высокую вовлеченность аудитории, мы применили элементы геймификации, инкорпорированные в стилистику «High Valyrian».

После того как началась апробация разработанного нами тренажера, мы столкнулись с рядом когнитивных трудностей у обучающихся при идентификации переводческих стратегий, особенно в части смешения понятий транслитерация и транскрипция. Стало ясно, что, несмотря на четкое понимание ориентации на фонему в первом случае и на графему во втором, на практике, особенно в коротких именах собственных, таких как, например, Stark — Старк, обучающимся было сложно определить, руководствоваться ли переводчик буквенным составом или звучанием.

Мы хотели решить вопрос путем введения в алгоритм тренажера категории «трансференция», что, как мы думали, позволило бы более точно классифицировать случаи прямого переноса имени без адаптации. Но пользователи тренажера стали путаться в выборе между транслитерацией и трансференцией, что, однако, подтвердило тот факт, что ономастическая система сериала «Дом Дракона» требует гибкого подхода вместо жесткой категоризации, которая не всегда отражает реальную логику переводческого решения.

Полученные результаты соотносятся с современными тенденциями в области цифровой лингводидактики, в части влияния геймификации образовательного процесса на усиление мотивации и вовлеченности студентов [9].

Тем не менее, с гордостью отмечаем, что большинство существующих цифровых инструментов ориентированы преимущественно на лексическое запоминание, в то время как наш тренажер направлен на умение анализировать процесс принятия переводческого решения.

При этом, в отличие от профессиональных CAT-систем, которые автоматизируют перевод, наш тренажер он замедляет процесс, заставляя пользователя рефлексировать над выбором стратегии, тем самым, заполняя пробел в обучении переводу, где часто не хватает инструментов для верификации теоретических знаний на сложном, нестандартном материале фэнтези-дискурса [10].

Подводя предварительные итоги, отмечаем, что разработка и практическая апробация цифрового инструмента «HOTD Translation Trainer» на основе ИИ выявила объективные трудности в разграничении смежных переводческих приемов, подтвердив, что трансференция в современном фэнтези часто носит гибридный характер. Хочется надеяться, что интеграция подобных ИТ-решений в исследования в области переводоведения позволят превратить теоретические абстракции в наглядный инструмент анализа, необходимый для формирования профессиональных компетенций переводчика в эпоху Цифры.

Литература:

1 Филиппова А. А. Особенности передачи имён собственных при переводе произведения жанра «фэнтези» (на примере романа Д. Гайдера «Dragon Age: украденный трон») // Грани познания: электронный научно-образовательный журнал ВГСПУ. – 2025. – Т. 2. – № 97. – С. 104–111.

2 Hein D. Translation strategies applied proper names in fantasy literature: seminar paper. – Libertador San Martín: Universidad Adventista del Plata, 24 November 2020. – 15 p.

3 Kennedy K., Whaley D. R. Names and world-building in George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire and Game of Thrones // Literary onomastics. – Lanham; Boulder; New York; London: Lexington Books, 2023. – P. 81–95.

4 Chumak-Jun T. V. Explication as one of the methods of translating proper names from English into Russian // Scientific Youth: Priorities of World Science in the 21st Century. – 2023. – P. 239.

5 Борисевич Д. Ю. Лингвистические и социокультурные аспекты иностранного языка [Электронный ресурс]: электронный сборник материалов XII Республиканской студенческой научно-практической конференции, Брест, 30 мая 2023 г. / Брестский государственный университет имени А. С. Пушкина. – Брест: БрГУ, 2023. – С. 64–66.

6 Syafaat P. M. F. Rahmani I. L., Azizah L. A., Rahmanadia H. Translation technique for proper nouns: A case study in fictional novel translation // Loquen: English Studies Journal. – 2025. – Vol. 18. – No. 2. – P. 11-26.

7 Mambelli G. Translating English fictional names: An analysis of anthroponyms in the Italian translations of the Lord of the Rings // Iperstoria. – 2022. – Vol. 20. – P. 383–401.

8 Moser M. Translating neologisms and proper nouns in George RR Martin's A Song of Ice and Fire Series: дис. – Josip Juraj Strossmayer University of Osijek. Faculty of Humanities and Social Sciences, 2023.

9 Гольцова Т. А., Проценко Е. А. Геймификация как эффективная технология обучения иностранным языкам в условиях цифровизации образовательного процесса // Отечественная и зарубежная педагогика. – 2020. – Т. 1. – №. 3 (68). – С. 65–77.

10 Farkas T. Translation and mistranslation of proper names: The challenge of proper names and common words in the translation process // Onomastics. – P. 55–74.

Барлыбаева З.С., Академик Е.А.Бөкетов атындағы Қарағанды ұлттық зерттеу университеті, педагогика факультеті, СП-22-1 (к)-топ, студент
(*Ғылыми жетекші - п.ғ.м., аға оқытушы С.Ж. Алшинбаева*)

ЖАСАНДЫ ИНТЕЛЛЕКТІНІҢ МҮМКІНДІКТЕРІН ПАЙДАЛАНУ АРҚЫЛЫ ТІРЕК-ҚИМЫЛ АППАРАТЫ ЗАҚЫМДАЛҒАН БАЛАЛАРДЫҢ ЖАЛПЫ МОТОРИКАСЫН ДАМУҒА

«Адами капиталды дамытуға бағытталған инновациялық тәсілдер әрбір баланың әлеуетін толық ашуға мүмкіндік беріп, қоғамның тең және әділ дамуына жол ашады. Инклюзивті білім беру - Қазақстанның әлеуметтік саясатының жаңа сапалық деңгейін айқындайтын маңызды бағыттардың біріне айналды» - Қазақстан Республикасының Президент Қасым-Жомарт Тоқаев [1]. Қазіргі кезеңде инклюзивті білім беру жүйесінің қарқынды дамуы ерекше білім беруде қажеттілігі бар балаларды қолдаудың жаңа, ғылыми негізделген тәсілдерін талап етеді. Соның ішінде тірек-қимыл аппараты бұзылған балалардың жалпы моторикасын дамыту мәселесі білім беру, түзету педагогикасы және цифрлық технологиялар тоғысындағы өзекті мәселелердің бірі болып отыр.

Жалпы моторика - бұл дененің үлкен бұлшықет топтарының үйлесімді жұмысына негізделетін күрделі функционалдық жүйе. Баланың моторикалық дамуының негізгі элементтері: кеңістіктік бағдарлау, тепе-теңдікті сақтау, дене бөліктерін басқару, қозғалыс күшін реттеу қимыл жылдамдығын бақылау болып табылады.

Mindy F. Levin қимылды басқару теориясы тірек-қимыл аппараты бұзылысы бар балалардың моторикалық дамуын түсіндіруде маңызды рөл атқарады. Ғалым қозғалысты басқарудың бірнеше деңгейден тұратынын, ал осы деңгейлердің кез келгеніндегі бұзылыс жалпы моториканың бұзылуына әкелетінін көрсеткен [2]. Сондықтан моториканы дамытуда жеңілден күрделіге, қарапайымнан интегративті қозғалыстарға өту принципі маңызды.

Жасанды интеллекттің мүмкіндіктерін пайдалану арқылы тірек-қимыл аппараты бұзылған балалардың жалпы моторикасын дамыту тақырыбы қазіргі қоғам үшін аса өзекті болып табылады. Біріншіден, тірек-қимыл аппараты бұзылған балалар санының артуы оларды оқыту мен тәрбиелеуде тиімді, заманауи әдістерді енгізуді талап етеді. Екіншіден, дәстүрлі коррекциялық әдістер әрқашан баланың жеке ерекшеліктері мен мүмкіндіктерін толық ескере бермейді, ал жасанды интеллект негізіндегі технологиялар оқыту процесін жеделендіруге, баланың даму деңгейіне сай бейімдеуге біршама мүмкіндік береді. Тақырыптың өзектілігі тірек-қимыл аппараты бұзылған балаларда негізгі жетекші бұзылыс ретінде жалпы моторикасы болып айқындалады.

ЖИ жүйелері арқылы балалардың қозғалыс әрекеттерін нақты бақылап, түзету мүмкіндігі пайда болды. Мысалы, арнайы қозғалыс сенсорлары мен камералар баланың дене қимылын тіркеп, қимылдың дәлдігі мен үйлесімділігін бағалайды. ЖИ бұл ақпаратты өңдеп, педагогқа немесе терапевтке нақты ұсыныстар береді: қай жаттығуларды қайталанған сайын өзгерту қажет, қай қозғалыстар баланың мүмкіндіктеріне сәйкес келеді. Осылайша, педагогикалық жұмыс жеңілдетіп, әр бала үшін оңтайлы бағдарлама құрылады [3].

Сонымен қатар, ЖИ қозғалысты визуализациялау және кері байланыс беру құралдарын қамтамасыз етеді. Мысалы, баланың компьютерлік аватары экранда оның қозғалысын қайталайды, ал қате немесе үйлеспеген қозғалыс қызыл немесе жасыл түспен белгіленеді. Мұндай кері байланыс балаларға қозғалысты өздігінен түзетуге мүмкіндік береді және жалпы моториканың дамуын тездетеді [4]. Жасанды интеллект жеке прогрессті бақылауға және деректерді талдауға мүмкіндік береді. Әр сабақтан кейін ЖИ жүйесі баланың қимыл белсенділігін, қателіктер санын, қозғалыс үйлесімділігін есептейді. Бұл педагогқа нақты статистикалық деректер беріп, түзете-дамыту бағдарламасын жаңартуға мүмкіндік береді. Сонымен қатар,