

Максут Д. А.

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ ТЕМЫ «МИР» В “METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER” С АНГЛИЙСКОГО НА РУССКИЙ

Локализация игры включает в себя больше, чем просто ее перевод; она также включает в себя создание новых версий игры и внесение изменений в соответствии с культурой целевой аудитории (V. Gaballo, 2012). При обзоре литературы мы искали методы перевода, которые использовались для того, чтобы сделать тему «мира» знаменитой видеоигры Metal Gear Solid: Peace Walker подходящей для разных языков. В 2010 году игра Peace Walker, хорошо известная своим сложным сюжетом и изучением тематики ядерного сдерживания и мира, впервые вышла на японском языке, а затем в том же году последовал её перевод на английский язык (S. Murray, 2018). Однако официальной локализации на русском языке до сих пор не существует; есть только любительские её версии, и те не особо хорошего качества (Д. К. Саяхова, Ф. Г. Фатхуллина, 2019). А между тем, по нашему мнению, главная тема игры «мир» заслуживает качественной локализации на русском языке, и этим обусловлена актуальность нашего исследования.

Данное исследование является качественным и базируется на транскреации: творческая адаптация (А. О. Знамеровская, 2018) и прагматическая адаптация (О. В. Петрова, 2021). Отмечаем тот факт, что к настоящему моменту транскреация применительно к локализации видеоигр не получила исчерпывающего описания в работах отечественных лингвистов и рассматривается исключительно в рамках отдельных аспектов локализации (А. Д. Тимохов, 2023). Это также отличает наше исследование, в котором транскреация рассматривается как отдельная переводческая стратегия с такими её компонентами как культурное погружение, культурное посредничество, культурная эквивалентность и культурная чувствительность (M. Diaz-Millon, 2018; H. Zhu, 2024).

Например, культурное погружение и эквивалентность применяются для изменения имен персонажей, таких как *Паз Ортега Андраде*, на *‘Мира’* (чьё имя с испанского означает *‘Мир’*) и контекстуализации терминов, таких как *‘Peace Walker’* на *‘Мирный Шагоход’*, в то время как превращение *Big Boss* в *‘Большой Босс’* и его отряда *‘Militaires Sans Frontiers’* в *‘Военных без границ’* относится к культурному посредничеству для сохранения индивидуальности и концепции оригинала, а трансформация *‘Dr. Strangelove’* в *‘Доктор Странолюб’* демонстрирует культурную медиацию.

В заключении, наше исследование знакомит с культурой различных стран благодаря анализу произведения, которое сочетает в себе глубокий сюжет, затрагивающий довольно важную эпоху мирового глобуса, а также и актуальные вопросы касательно бытия и целесообразности понятия *‘мир’*. Также стоит упомянуть об антивоенном послы, заложенном Хидео Кодзимой, продюсером игры, чьей первостепенной задачей было донести до игроков важную пищу для размышлений через призму разнообразных персонажей, являющихся носителями разных культур, взглядов и вероисповеданий. Мы надеемся, что пользователи, не являющиеся обладателями игровых консолей, далёкие от мира игр, и желающие ощутить новый опыт, получают возможность ознакомиться с результатами данного исследования.