

УДК 811

**Борисова И. В.**

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации  
125993, г. Москва, Ленинградский пр-т, д. 49, Российская Федерация  
Московский городской педагогический университет  
129226, г. Москва, 2-ой Сельскохозяйственный пр-д, д. 4, Российская Федерация

## ЛОКАЛИЗАЦИЯ ИНОЯЗЫЧНОГО КОНТЕНТА КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

### АННОТАЦИЯ

**Цель.** На примере мультипликационного сериала продемонстрировать, как с помощью процесса локализации можно сделать аудиовизуальный контент более понятным и привлекательным для иноязычной аудитории.

**Процедура и методы.** Автором проанализированы 100 серий российского анимационного сериала «Смешарики» общим хронометражем 600 минут (в английской версии – «Kikoriki»). Были использованы следующие методы: метод сплошной выборки; описательно-аналитический метод, метод статистического анализа, интерпретации и графического представления данных.

**Результаты.** На основе изучения фактологического материала было установлено, что для более успешной локализации мультсериала были использованы различные переводческие трансформации, преобладающими из которых стали компенсация (при переводе имён собственных) и калькирование (при переводе названий серий).

**Теоретическая и практическая значимость.** Исследован современный русскоязычный аудиовизуальный мультипликационный контент, выявлены механизмы его локализации для англоязычной аудитории. Полученные результаты могут задать вектор исследований в области локализации других видов языкового контента: рекламы, бизнес-документации, программного обеспечения, видеоигр, комиксов и пр.

### КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

переводческая трансформация, языковая локализация, мультипликационный сериал, аудиовизуальный контент, компенсация, калькирование

### СТРУКТУРА

[Введение](#)

[Языковая локализация как особый вид переводческой деятельности](#)

[Локализация мультипликационного контента](#)

[Примеры языковой локализации](#)

[Заключение](#)

## I. Borisova

Financial University under the Government of the Russian Federation  
Leningradsky pr-t 49, Moscow 125993, Russian Federation;  
Moscow City University  
Vtoroy Selskhozajstvenny pr-d 4, Moscow 129226, Russian Federation

# LOCALIZATION OF FOREIGN LANGUAGE CONTENT AS A MEANS OF INCREASING THE EFFECTIVENESS OF INTERCULTURAL COMMUNICATION

## СТРУКТУРА

**Aim.** On the example of an animated series, to demonstrate how the localization process can make audiovisual content more understandable and attractive to a foreign-language-speaking audience.

**Methodology.** The author has analyzed 100 episodes of the Russian animated series "Smeshariki" with a total running time of 600 minutes (in the English version – "Kikoriki"). The following methods were used: continuous sampling method; descriptive-analytical method; method of statistical analysis, interpretation and graphical representation of data.

**Result.** Using the factual material, the author has concluded that for a more successful localization of the animated series, various translation transformations were used, the predominant of which being compensation (when translating proper names) and loan translation (when translating series names).

**Research implications.** The modern Russian-language audiovisual animated content has been studied, the mechanisms of its localization for the English-speaking audience have been revealed. The results obtained can set the vector of research in the field of localization of other types of language content: advertising, business documentation, software, video games, comics, etc.

## KEYWORDS

translation transformation, language localization, animated series, audiovisual content, compensation, tracing

## ВВЕДЕНИЕ

В современном мире особо важную роль играет сотрудничество во всех сферах человеческой деятельности – экономической, политической, социокультурной. Многообразие языковой палитры, приверженность патриархальным укладам и специфический лингвокультурный фон каждой отдельно взятой страны подчас затрудняют процесс межкультурной коммуникации, что негативно сказывается на обмене передовым опытом, достижениями компромиссов и на поступательном развитии в этих сферах в целом. Именно поэтому современному лингвистическому научному сообществу столь актуальной кажутся не только проблема адекватного перевода, но и поиск способов и приёмов некоей дополнительной «подстройки» коммуникантов к менталитету друг друга. В этом они видят залог «безболезненного» взаимопроникно-

вения различных языковых картин мира и установления столь необходимых международных контактов в условиях быстро развивающегося технического прогресса и постоянно совершенствующихся информационно-коммуникационных технологий. Неслучайно в последнее время отмечается рост унифицированных средств общения в устно-письменной речи интернет-дискурса (смайлики, эмодиконы, мемы и пр.) [1; 2].

В этой связи одним из важных направлений переводоведения стало изучение такого многогранного явления, как локализация иноязычного контента, которое, как нам видится, наиболее успешно может быть рассмотрено в рамках междисциплинарного подхода. Такой подход может стать чрезвычайно эффективным, поскольку локализация осуществляется в различных языковых контекстах: рекламе, бизнес-документации, программном обеспечении, видеоиграх, веб-сайтах, мобильных приложениях, художественных фильмах, комиксах, мультсериалах и пр.

Феномен локализации, безусловно, стал составной частью процессов глобализации и интеграции, предполагающих создание такого продукта, который бы пользовался спросом и мог бы быть коммерчески реализован в других странах. Он требует «культурной адаптации языкового контента (преимущественно цифрового) с учётом специфики отдельной страны» таким образом, чтобы конечный результат такой адаптации воспринимался как «продукт, созданный на родном языке получателя» [3, с. 41]. Основная задача локализации заключается прежде всего в «прагматической адаптации текста, т. е. адаптации с учётом социальных, культурных, психологических и иных различий между культурами и получателями оригинального и локализованного текстов». При этом прагматическая значимость в рамках локализации определяется через «непосредственно получателя сообщения, который выступает ядром акта коммуникации» [4, с. 137].

К вопросу локализации иноязычного аудиовизуального контента неоднократно обращались как зарубежные, так и российские учёные. В первую очередь исследования фокусировались на локализации компьютерных игр [13; 16; 18; 19], поскольку данная индустрия набирает всё большие обороты в современном виртуальном мире и переходит в плоскость профессиональной деятельности киберспорта. Однако в российском научном сообществе в последнее время появился ряд интересных работ, объектом исследования которых стали анимационные видеовербальные тексты и их переводы на английский язык. В данных работах рассматриваются различные переводческие аспекты, которые следует учитывать в процессе локализации, как то: проблема перевода названий мультисемиотических текстов [9]; интерпретация интертекста в мультисемиотичном анимационном дискурсе [8]; гендерные особенности детской анимации [7] и другие проблемы перевода и интерпретации анимационного видеовербального текста [12].

Мы полностью разделяем те выводы, к которым приходят авторы данных исследований, а именно:

- мультипликационные фильмы не являются сугубо развлекательным и упрощённым продуктом;
- объективная насыщенность мультисемиотического текста интертекстуальными отсылками репрезентирована в анимационном дискурсе в концентрированном виде;
- в отличие от линейных текстов, мультисемиотический текст даёт возможность компенсировать невозможность перевода средствами других кодов, чем активно пользуются при локализации анимации;
- экстралингвистические факторы в современном обществе включают установки, которые подчас различаются в русскоязычном и англоязычном сообществах и в последнее время всё более расходятся.

Цель же данного исследования состоит в том, чтобы показать, каким образом с помощью локализации можно сделать языковой контент не только более понятным и приемлемым, но и более привлекательным для представителей иноязычного сообщества в рамках существующих в нём лингвокультурных традиций, т. е. особый акцент делается на прагматической составляющей изучаемого процесса. В качестве объекта исследования выбран процесс локализации русскоязычного мультсериала «Смешарики» для англоязычной аудитории. Предметом исследования стали особенности использования переводческих трансформаций, выявленные в данном процессе.

В ходе достижения поставленной цели решались следующие задачи:

- рассмотреть языковую локализацию как особый вид переводческой деятельности;
- выявить особенности локализации мультипликационного контента;
- проанализировать примеры языковой локализации на материале 100 серий российского анимационного сериала «Смешарики» общим хронометражем 600 минут (в английской версии – «Kikoriki»).

Научная новизна проведённого исследования состоит не только в выявлении конкретных особенностей процесса локализации аудиовизуального текста на современном материале, но и в их систематизации, представленной в графическом выражении, что, как нам кажется, наиболее наглядно представляет этот процесс и делает его более понятным для молодых учёных-дигиталов, решивших посвятить себя изучению данной проблемы в рамках междисциплинарного подхода.

## ЯЗЫКОВАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ КАК ОСОБЫЙ ВИД ПЕРЕВОДЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Поскольку понятие «локализация» стало объектом пристального внимания относительно недавно (прежде всего с развитием видеоигровой индустрии), его теоретический статус до сих пор не получил чёткого обоснова-

ния. Одни учёные относят этот процесс к жанру специального перевода [10], другие – к жанру письменного перевода [15], третьи – к типу адаптивного транскодирования [6], четвёртые же считают введение термина «локализация» не чем иным как простой заменой уже существующего более широкого термина «перевод» [14]. Нам наиболее близким кажется понимание локализации, представляющее её как «многоуровневый процесс перевода, который стремится достичь максимальной эмотивной достоверности перевода и сохранить единый опыт, а её конечным результатом выступает адаптированный поликодовый текст» [16, с. 196].

В контексте же межкультурной коммуникации локализация, несомненно, относится к акту межъязыкового общения, так как в данном случае очевидна работа с двумя или более языками. Соответственно, под языковой локализацией мы будем подразумевать «вид переводческой деятельности, обеспечивающий эффективную межкультурную коммуникацию и достижение прагматической цели» [17, с. 169].

Принимая во внимание всё вышесказанное, можно сделать вывод, что работа переводчика, занимающегося локализацией иноязычного контента, постоянно усложняется. И сложившаяся ситуация даёт богатый исследовательский материал для «сопоставительного анализа, раскрывающего суть языковой системы как передатчика культурного кода при локализации» [11, с. 304].

### ЛОКАЛИЗАЦИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОГО КОНТЕНТА

При языковой локализации мультипликационного произведения прежде всего важно учитывать тот факт, что оно представляет собой аудиовизуальный контент, т. е. сочетание четырёх потоков данных: невербального видеоряда (жесты, мимические движения); невербального аудиоряда (шумо-музыкальный); вербального аудиоряда (диалоги героев); вербального видеоряда (надписи на экране, субтитры) [5, с. 375]. И, следовательно, аудитория в данном случае является одновременно и зрителем, и слушателем, и реципиентом.

Следует принимать во внимание, что визуальный ряд не может быть изменён ни переводчиком, ни зрителем. Поэтому в процессе работы переводчик-локализатор, скорее, выделяет кадр или сцену, нежели единицу вербального уровня. Как результат, эквивалентность на языковом уровне может быть второстепенна. Гораздо важнее вызвать у зрителя адекватные эмоции или размышления на определённую тему, поскольку художественный аудиовизуальный текст не является зеркальным отражением реальности, а представляет собой её творческое осмысление.

Работа с такого рода текстами отличается как от устного, так и от письменного перевода. Безусловно, дословный перевод здесь, как и в упомяну-

тых видах перевода, скорее всего, будет недопустим, и, следовательно, локализатор должен владеть всеми видами переводческих трансформаций. Однако, в отличие, например, от устного (в частности, синхронного) перевода, специалисту необходимо заранее знать содержание аудиовизуального текста от начала и до конца. Иначе он не сможет адекватно донести до реципиента творческое видение автора и передать неповторимый авторский стиль. Переводчику следует учитывать и тот факт, что созданный им текст будет произносить не он сам, а актёры, которые будут озвучивать мультфильм. И значит, пристальное внимание необходимо уделять длительности сцены и реплики, артикуляции, темпу речи и эмоциям героев. В устном переводе не нужно копировать манеру речи человека, произносящего оригинальный текст; кроме того, переводчик может при необходимости вступить с ним в непосредственный контакт для уточнения определённых деталей, что является одним из преимуществ устного перевода перед аудиовизуальным. Однако в последнем случае у переводчика имеется больше времени для выбора адекватного эквивалента (что сближает его деятельность с работой письменного переводчика).

Таким образом, локализация аудиовизуального мультипликационного контента требует от переводчика дополнительных умений и навыков, а также, безусловно, практического опыта работы с такого рода материалами.

### ПРИМЕРЫ ЯЗЫКОВОЙ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как было указано выше, в практической части своего исследования мы обратились к локализованной версии русскоязычного мультфильма «Смешарики» («Kikoriki»). Выбор этого мультфильма был обусловлен тем, что данный контент является репрезентативным в плане удачной реализации переводческих решений, которые обусловили минимальные потери при передаче смысла, настроения и индивидуальности стиля авторов русскоязычной версии.

Девять персонажей-животных являются главными действующими лицами мультсериала, и их имена имеют символическое значение, отражающее их характер и особенности, что первостепенно для продукта, имеющего детскую целевую аудиторию. В англоязычной версии мультсериала имена героев также являются говорящими, но уже не указывают на вид животного, к которому они относятся: Крош – Crash, Ёжик – Chiko, Бараш – Wally, Ньюша – Rosa, Кар-Карыч – Carlin, Совунья – Olga, Пин – Pin, Лосяш – Dokko, Копатыч – Barry. Проанализируем каждую представленную пару имен подробнее.

Кролик по имени Крош в локализации получает имя Crash (*crash* – грохот) из-за звука, который он издаёт при передвижении: это шумные и быстрые прыжки (кроме того, оригинальное имя и имя в переводе очень созвучны). Ёжика в локализации называют Chiko. Данное имя отсылает иностранного

зрителя к американскому фильму Л. Маркса «Братья Маркс», поскольку герой из этого фильма является носителем такого же прозвища (таким образом создаются интертекстуальные связи, которые отсутствуют в оригинальном мультсериале).

Имя Wally персонаж-баран Бараш получает благодаря своим внешним характеристикам, а именно наличию естественной пушистой шерсти (Wally созвучно английскому слову *wool* – шерсть). Персонаж свинки Нюши в мультсериале представлен инфантильной, мечтательной и романтической девочкой-поросёнком, из-за чего в локализации ей было дано имя Rosa. В локализации ворона Кар-Карыча называют Carlin. Оба имени напоминают характерное карканье ворона (что является примером ономотопеи, т. е. звукоподражания). Выбор имени Olga для совы Совуньи, скорее всего, обусловлен тем, что это одно из самых известных и стереотипных русских женских имен для англоязычной аудитории (кроме того, имя Olga до некоторой степени созвучно слову *owl* – сова).

Имя персонажа-пингвина Пина в мультсериале – это сокращение от слова «пингвин». Аналогичная ситуация произошла и при локализации (Pin – сокращённая форма от *penguin*). В переводе Лосяш был назван именем Dokko, которое созвучно с «doc» (Doctor of Science), что отражает научно-исследовательскую деятельность Лосяша. Имя персонажа-медведя Копатыча в оригинале объясняется тем, что он посвящает себя садоводству и огородничеству, из-за чего часто копает и пропалывает грядки. В локализованной версии он зовётся Barry (что перекликается со звучанием слова *bear* – медведь).

Графически соотношение способов, использованных при переводе имён собственных, может быть представлено следующим образом (ведущим способом явилась компенсация) (рис. 1).



**Рис. 1 / Fig. 1.** Способы перевода имён собственных / Means of translating proper names

Далее рассмотрим процесс локализации мультфильма на примере перевода названий серий. Большая часть названий серий мультсериала переведена при помощи калькирования: «Фанерное солнце» – «The plywood sun», «Железная няня» – «The iron nanny», «Путь в приличное общество» – «The path to decent society», «Магнетизм» – «Magnetism», «Горы и конфеты» – «Mountains and candies», «Мыльная опера» – «Soap opera», «Частная жизнь» – «Private life», «Маскарад – The masquerade», «Герой Плутона» – «Hero of Pluto», «Настоящие ценности» – «Real values».

Интересно рассмотреть культурологический аспект перевода в аллюзивных названиях серий. Приведём несколько примеров. «Полёты во сне и наяву» – «Flying in a dream and in reality» (аллюзия на одноименный советский фильм). «Ёжик в туманности» – «Chiko in the fog» (аллюзия на советский мультипликационный фильм «Ёжик в тумане»). «Вишнёвый сад» – «The Cherry Orchard» (аллюзия на пьесу А. П. Чехова). «Господин оформитель» – «Mr. Renovator» (снова аллюзия на советский фильм; кроме того, отсылка к содержанию серии, где персонаж строит и перестраивает дом, т. е. обновляет его, отсюда – «Renovator»). «Педагогическая поэма» – «Training for a nap» (аллюзия на произведение известного советского педагога и писателя А. С. Макаренко о перевоспитании трудных подростков). «Играй, гармония!» – «In Sweet Harmony» (аллюзия на передачу «Играй, гармонь!»).

Примером названия, содержащего общеевропейский культурный код, является название 167-й серии «Теория относительности» – «The theory of relativity». Здесь упоминается реально существующая теория, описывающая универсальные пространственно-временные свойства физических процессов, разработанная А. Эйнштейном. 78-я серия под названием «Космическая Одиссея» – «A space Odyssey» отсылает к одноимённому культовому научно-фантастическому фильму С. Кубрика.

В локализации встречаются и неоднозначные варианты отступления от оригинального текста, где переводчик использует как различные виды функционального перевода, так и лексические трансформации. Рассмотрим конкретные примеры таких названий. «The Big Event» – «Событие века». Эпизод посвящён солнечному затмению, которое в мире мультсериала случается раз в сто лет, отсюда и «событие века». В переводе данное название приобретает значение важного события, «большого». Использованная переводческая трансформация – генерализация. «The Inner Clock» – «Живые часы». Данная серия раскрывает тему хронотипов людей, которые Кар-Карыч называет «живыми часами». Технически такого понятия, как «живые часы», не существует в русском языке, а вот «inner clock» в английском – это полноценный термин. Контекст серии уравнивает данные словосочетания, используется эквивалентный перевод. «Operation Santa Claus» – «Операция “Дед Мороз”». Очевидно, что в оригинальном названии содержится культурная реалия, которая подверглась адаптации для англоязычной аудитории, поэтому Дед

Мороз был переведён как Santa Claus. «Pancake Week» – «Масленица». Снова ситуация с наличием культурно-языковой реалии в названии, а именно восточнославянского традиционного праздника, вследствие чего переводчик прибегнул к использованию описательного перевода.

Проанализировав названия всех серий, мы пришли к выводу, что самым распространённым способом перевода в процессе локализации данного мультипликационного контента стало калькирование; а полное представление о соотношении способов перевода можно получить из следующей диаграммы на рисунке 2.



**Рис. 2 / Fig. 2.** Способы перевода названий серий / Means of translating episode names

### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

По итогам проведённого исследования можно сделать вывод, что в процессе локализации мультсериала «Смешарики» («Kikoriki») были использованы различные переводческие трансформации, преобладающими из которых стали компенсация (при переводе имён собственных) и калькирование (при переводе названий серий). Графическое представление результатов исследования, по нашему мнению, наглядно отражает тенденции, существующие сегодня в индустрии локализации аудиовизуального мультипликационного контента в целом. В цифровую эпоху процесс перевода (впрочем, как и

многие другие процессы в различных областях знаний) перестаёт опираться лишь на общеизвестные постулаты и прирастает новыми смыслами. Однако в поисках новых смыслов, с одной стороны, следует бережно относиться к лингвокультурным традициям оригинала, а с другой стороны – ориентироваться на те духовные скрепы, которые существуют в обществе-реципиенте.

## ДАТА ПУБЛИКАЦИИ

Статья поступила в редакцию: 25.08.2023

Статья размещена на сайте: 29.11.2023

## ЛИТЕРАТУРА

1. Борисова И. В. Современные тенденции процесса окказионального словообразования в Интернет-общении // *Litera*. 2018. № 3. С. 281–288.
2. Борисова И. В. Языковая архивация в интернет-общении // *Litera*. 2019. № 5. С. 84–92.
3. Бричева М. М., Сасина С. А., Мугу М. С. Проблемы языковой локализации компьютерных игр // *The Scientific Heritage*. 2021. № 61. С. 40–42.
4. Зинкевич О. В. Локализация как процесс лингвистической трансформации структуры и содержания динамического текста // *Известия Санкт-Петербургского государственного экономического университета*. 2018. № 3. С. 135–137.
5. Козуляев А. В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода // *Царскосельские чтения*. 2013. С. 374–381.
6. Колосов С. А. Перевод или локализация: разграничение понятий (на примере кинопостера) // *Вестник Тверского государственного университета*. Серия: Филология. 2016. № 4. С. 169–174.
7. Максименко О. И., Подлегаева Е. П. Гендерные особенности детской анимации (проблемы перевода на примере Kikoriki и Gogoriki) // *Вопросы прикладной лингвистики*. 2019. № 4. С. 77–100.
8. Максименко О. И., Подлегаева Е. П. Интерпретация интертекста в мультисемиотичном анимационном дискурсе: переводческая проблема // *Вестник Московского государственного областного университета*. Серия: Лингвистика. 2020. № 1. С. 104–110.
9. Максименко О. И., Подлегаева Е. П. Проблема перевода названий мультисемиотических текстов (на примере переводов названий серий мультсериала «Смешарики» на английский язык) // *Вестник Московского государственного областного университета*. Серия: Лингвистика. 2019. № 2. С. 167–176.
10. Мельник В. Р. Локализация как жанр специального перевода // *Индустрия перевода: материалы X Международной научной конференции, Пермь, 4–6 июня 2018 г.* / под ред. Т. С. Серовой. Пермь: Издательство

Пермского национального исследовательского политехнического университета, 2018. С. 25–30.

11. Нуртдинова Л. Р. Анализ стратегий локализации новейших английских фильмонимов для русскоязычных зрителей // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2020. Т. 13. № 11. С. 304–309.
12. Подлегаева Е. П. Анимационный видеовербальный текст: проблемы перевода и интерпретации: дис. ... канд. филол. наук. М., 2020. 175 с.
13. Саяхова Д. К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) // *Казанский лингвистический журнал*. 2020. № 1. С. 52–62.
14. Сдобников В. В. Новые тенденции в переводоведении // *Казанский вестник молодых учёных. Педагогические науки. Перевод в XXI веке: вызовы эпохи и перспективы развития*. 2018. Т. 2. № 4. С. 109–120.
15. Сорокина О. О. Локализация веб-сайтов как новый жанр письменных переводов // *Инновационные вопросы теории и практики межкультурной коммуникации: материалы Всероссийской научно-практической конференции ИЛИМК МГОУ, Москва, 8 апреля 2014 г. М.: Московский государственный областной университет, 2014. С. 119–121.*
16. Тимохов А. Д. Стратегии транскреации в локализации видеоигр (на материале игры «Team Fortress 2») // *Litera*. 2023. № 6. С. 194–209.
17. Чистова Е. В. Теоретический статус межъязыковой локализации как особого вида переводческой деятельности // *Культура и текст*. 2020. № 3. С. 161–175.
18. Bernal M. On the Translation of Video Games // *The Journal of Specialised Translation*. 2006. № 6. P. 22–36.
19. Jiménez-Crespo M. A. *Translation and Web Localization*. London: Routledge, 2013. 233 p.

## REFERENCES

1. Borisova I. V. [Modern trends in the process of occasional word formation in Internet communication]. In: *Litera*, 2018, no. 3, pp. 281–288.
2. Borisova I. V. [Language archiving in online communication]. In: *Litera*, 2019, no. 5, pp. 84–92.
3. Bricheva M. M., Sasina S. A., Mugu M. S. [Problems of language localization of computer games]. In: *The Scientific Heritage*, 2021, no. 61, pp. 40–42.
4. Zinkevich O. V. [Localization as a process of linguistic transformation of the structure and content of a dynamic text]. In: *Izvestiya Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo ekonomicheskogo universiteta* [News of the St. Petersburg State Economic University], 2018, no. 3, pp. 135–137.
5. Kozulyaev A. V. [Audiovisual polysemantic translation as a special form of translation activity and features of teaching this type of translation]. In: *Tsarskosel'skie chteniya* [Tsarskoye Selo Readings], 2013, pp. 374–381.
6. Kolosov S. A. [Translation vs localization: differentiating between the terms (as exemplified by movie posters)]. In: *Vestnik Tverskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Filologiya* [Herald of Tver state university. Series: Philology], 2016, no. 4, pp. 169–174.

7. Maksimenko O. I., Podlegaeva E. P. [Gender features of animation (translation problems by the example of “Kikoriki” and “Gogoriki”).] In: *Voprosy prikladnoi lingvistiki* [Issues of Applied Linguistics], 2019, no. 4, pp. 77–100.
8. Maksimenko O. I., Podlegaeva E. P. [Interpretation of intertext in multysemiotic animation discourse]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Lingvistika* [Bulletin of Moscow state regional university. Series: Linguistics], 2020, no. 1, pp. 104–110.
9. Maksimenko O. I., Podlegaeva E. P. [Translation problem of multisemiotic texts names (translation of the animated series “Smeshariki” into English)]. In: *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Lingvistika* [Bulletin of Moscow state regional university. Series: Linguistics], 2019, no. 2, pp. 167–176.
10. Melnik V. R. [Localization as a genre of special translation]. In: *Industriya perevoda: materialy X Mezhdunarodnoi nauchnoi konferentsii, Perm', 4–6 iyunya 2018 g.* [Translation industry: materials of the X International Scientific Conference, Perm, June 4–6, 2018]. Perm, Izdatel'stvo Permskogo natsional'nogo issledovatel'skogo politekhnicheskogo universiteta Publ., 2018, pp. 25–30.
11. Nurtdinova L. R. [Localization strategies to transfer the modern English filmonyms for the Russian-speaking viewers]. In: *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philology. Theory & Practice], 2020, vol. 13, no. 11, pp. 304–309.
12. Podlegayeva E. P. *Animatsionnyi videoverbal'nyi tekst: problemy perevoda i interpretatsii: dis. ... kand. filol. nauk* [Animated video verbal text: problems of translation and interpretation: Cand. Sci. thesis in Philology]. Moscow, 2020. 175 p.
13. Sayakhova D. K. [Linguocultural adaptation of a text in translation (on the material of video games)]. In: *Kazanskii lingvisticheskii zhurnal* [Kazan Linguistic Journal], 2020, no. 1, pp. 52–62.
14. Sdobnikov V. V. [New trends in translation studies]. In: *Kazanskii vestnik molodykh uchenykh. Pedagogicheskie nauki. Perevod v XXI veke: vyzovy epokhi i perspektivy razvitiya* [Kazan Bulletin of young scientists], 2018, vol. 2, no. 4, pp. 109–120.
15. Sorokina O. O. [Website localization as a new genre of written translations]. In: *Innovatsionnye voprosy teorii i praktiki mezhkul'turnoi kommunikatsii: materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii ILiMK MGOU, Moskva, 8 aprelya 2014 g.* [Innovative issues in the theory and practice of intercultural communication: materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference of ILiMK MGOU, Moscow, April 8, 2014]. Moscow, Moskovskii gosudarstvennii oblastnoi universitet Publ., 2014, pp. 119–121.
16. Timokhov A. D. [Transcreation strategies in video game localization (based on the game “Team Fortress 2”).] In: *Litera*, 2023, no. 6, pp. 194–209.
17. Chistova E. V. [Theoretical status of interlanguage localization as a special type of translation activity]. In: *Kul'tura i tekst* [Culture and Text], 2020, no. 3, pp. 161–175.

18. Bernal M. On the Translation of Video Games. In: *The Journal of Specialised Translation*, 2006, no. 6, pp. 22–36.
19. Jiménez-Crespo M. A. Translation and Web Localization. London, Routledge, 2013. 233 p.

#### ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

*Борисова Инна Владимировна* – кандидат филологических наук, доцент, доцент Департамента английского языка и профессиональной коммуникации Финансового университета при Правительстве Российской Федерации, доцент кафедры зарубежной филологии Московского городского педагогического университета; e-mail: ivb66@yandex.ru

*Inna V. Borisova* – Cand. Sci. (Philology), Assoc. Prof., Department of English and Professional Communication, Financial University under the Government of the Russian Federation; Assoc. Prof., Department of Foreign Philology, Moscow City University; e-mail: ivb66@yandex.ru

#### ПРАВИЛЬНАЯ ССЫЛКА НА СТАТЬЮ / FOR CITATION

Борисова И. В. Локализация иноязычного контента как средство повышения эффективности межкультурной коммуникации // Российский социально-гуманитарный журнал (электронный журнал). 2023. № 4. URL: [www.evestnik-mgou.ru](http://www.evestnik-mgou.ru)

Borisova I. V. Localization of foreign language content as a means of increasing the effectiveness of intercultural communication. In: *Russian Social and Humanitarian Journal (e-journal)*, 2023, no. 4. Available at: [www.evestnik-mgou.ru](http://www.evestnik-mgou.ru)