

Профессиональный

# ПЕРЕВОД

и управление информацией

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ

## Управление

Объединение процессов локализации и управления проектами

## Комментарии специалистов

Глобализация 2020: взгляд в будущее

Когда терминология приходит в литературу

Как не разрушить эффект присутствия при локализации игры?

Ориентация на «всемирного» игрока

## Вокруг света

Когда Восток встречается с Западом

## Из-под пера мастера

Горгулья

№ 2 (25) февраль 2009

**ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД  
И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ**

Журнал распространяется по подписке и в розничную торговлю не поступает.

Подписной индекс по каталогу Агентства «РОСПЕЧАТЬ» — 36111  
Интернет-подписка — [www.ITbook.ru](http://www.ITbook.ru)

2

февраль 2009

## Содержание

### ИНСТРУМЕНТЫ И ТЕХНОЛОГИИ

- 3** Качественные руководства для качественных продуктов  
*Константин Анагностопулос и Томас Бильц*

### УПРАВЛЕНИЕ

- 7** Объединение процессов локализации и управления проектами  
*Джейсон Арнспаргер и Дженнифер Перкинс*
- 15** Десять советов по управлению интернационализацией *Адам Эснес*

### КОММЕНТАРИИ СПЕЦИАЛИСТОВ

- 19** Глобализация 2020: взгляд в будущее *Майк Якобуччи*
- 31** Когда терминология приходит в литературу *Мигель А. Берналь-Мерино*
- 39** Как не разрушить эффект присутствия при локализации игры?  
*Симоне Кросиньяни, Андреа Баллиста и Фабио Минацци*
- 44** Ориентация на «всемирного» игрока *Том Эдвардс*

### ВОКРУГ СВЕТА

- 48** Когда Восток встречается с Западом *Елена Грозная*

### Трибуна переводчика

- 53** Словарь наркодилера *Джон Фрейвальдс*

### ИЗ-ПОД ПЕРА МАСТЕРА

- 57** Горгуля (отрывок) *Эндрю Дэвидсон*
- 60** Глаз тигра (отрывок) *Уилбур Смит*

**Главный редактор** Сергей Гладков  
**Зам. гл. ред. по производству** Нана Чатынян  
**Научный редактор** Ольга Левковская, [olgale@logrus.ru](mailto:olgale@logrus.ru)  
**Дизайн и верстка** Елена Козлова  
**Менеджер по подписке** Ольга Астахова, [itj@rusedit.com](mailto:itj@rusedit.com)

**Размещение рекламы** [reclama@rusedit.com](mailto:reclama@rusedit.com)

Журнал «Профессиональный перевод и управление информацией» —  
совместный проект издательства «Русская Редакция» и компании «Логрус».



ООО «Издательство  
«Русская Редакция»

Адрес: 123290, Москва,  
Шелепихинская наб., д. 32  
Телефон: (495) 638-5-638  
Факс: (499) 256-71-45  
E-mail: [info@rusedit.com](mailto:info@rusedit.com)  
Веб-сайт: [www.rusedit.com](http://www.rusedit.com)



Компания «Логрус»

Адрес: 115114, Москва,  
Дербеневская, д.20, стр. 16, этаж 3  
Телефон: (495) 646-3563  
Факс: (495) 646-3562  
E-mail: [management@logrus.ru](mailto:management@logrus.ru)  
Веб-сайт: [www.logrus.ru](http://www.logrus.ru)

Журнал «Профессиональный перевод и управление информацией» содержит материалы из оригинальных изданий MultiLingual Computing & Technology и Tcworld, переведенные на русский язык и опубликованные с разрешения Multilingual Computing, Inc. и Tekom. Подробнее о журнале см. на веб-сайте [www.profitran.ru](http://www.profitran.ru).



Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия.  
Свидетельство ПИ № ФС77-33439 от 10.10.08  
Тираж 2000 экз. Формат 60x90/16. Объем 4 усл.-печ. л.  
Журнал выходит ежемесячно. Распространяется по подписке.  
Подписной индекс Агентства «Роспечать» — 36111.  
Интернет-подписка — [www.ITbook.ru](http://www.ITbook.ru), телефон (495) 256-6691, e-mail: [ITJ@mail.ru](mailto:ITJ@mail.ru)  
© Издательство «Русская Редакция», 2009  
© Компания «Логрус», 2009

Полное или частичное воспроизведение и распространение материалов, содержащихся в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения издателя.

# Качественные руководства для качественных продуктов

*Д-р Константин Анагностопулос (Konstantin Anagnostopoulos)  
и Томас Бильц (Thomas Bilz)*

Согласно европейскому законодательству, руководство пользователя является неотъемлемой частью продукта. Неверные инструкции или отсутствие сведений о безопасности могут привести к непредвиденным искам с претензиями на качество продукта. Существует ряд стандартов и директив, определяющих порядок соблюдения требований безопасности, а также регулирующих структуру, язык и информационную архитектуру любого качественного руководства.



С точки зрения европейского потребителя, важнее всего — понимать, что необходимо сделать при открытии и установке нового (иногда предъявляющего технические требования) продукта или устройства. Пользователь желает знать, где искать конкретные указания, и еще важнее, чтобы они были изложены на понятном, «человеческом» языке, то есть без сложных технических терминов. Вряд ли что-либо раздражает европейского пользователя сильнее, чем попытки найти в плохо переведенном руководстве страницу, на которой наконец будет

сказано, что и как делать! К сожалению, такое случается слишком часто.

## **Структура: доходчивость, порядок изложения и эргономика**

Излишне говорить, что удобно организованное руководство делает работу с новым продуктом несравнимо более приятной. В наши дни в Европе много внимания уделяется эргономическим аспектам руководств пользователя, таким как инновационная информационная архитектура и понятная структура.

Кто вообще сказал, что руководство пользователя должно иметь форму книги? Иногда неразрезанные листы, сложенные гармошкой (лепорелло) или другим способом (в размерах А3 или А4) гораздо удобнее! Кто определил, что инструкции должны быть представлены многословным текстом черным по белому? Во многих случаях иллюстрация или фотография позволяет воспринять информацию с одного взгляда, что даже выглядит более дружелюбно, особенно в цвете.

В большинстве случаев информация в таком виде занимает и меньше места, что позволяет изготовителю сократить затраты на печать. А зачем же заставлять потребителя шелестеть страницами, когда можно понять все с одного взгляда? Короткие описания в сочетании с наглядными иллюстрациями или фотографиями гарантируют понимание. Формат руководства должен соответствовать его содержанию.

Следующие советы складываются в оптимальную процедуру разработки руководства пользователя для европейского рынка:

- обеспечьте соответствие европейскому стандарту EN62079 (подготовка инструкций);
- используйте оптимальный формат руководства (брошюра, лепорелло, гиб листами А3 или А4 и т. д.);
- представьте информацию в руководстве логичным и последовательным образом;
- старайтесь избегать излишне длинных текстов;
- включите иллюстрации и (или) фотографии для улучшения понимания

материала и повышения привлекательности руководства;

- по возможности используйте цвета;
- избегайте технических терминов, которые могут привести пользователей в замешательство.

Европейский стандарт EN62079 дает подробные сведения по всем аспектам разработки справочных руководств. К ним относятся порядок описания продукта и его назначения, порядок размещения сведений о безопасности, а также общие определения. Кроме того, стандарт детализирует порядок описания установки, настройки и эксплуатации продукта, а также предоставления инструкций по использованию и техническому обслуживанию.

## **Аспекты безопасности и соответствие директивам ЕС**

Европейский Союз стремится обеспечить здоровье и безопасность своих граждан. Законодательные требования для потребительских товаров и оборудования на европейском рынке перечислены в соответствующих директивах ЕС, представляющих собой европейское законодательство. Они также включены в законодательства всех государств-членов Европейского Союза и оговаривают, что руководство пользователя является неотъемлемой частью продукта и, следовательно, является одним из элементов безопасности. Таким образом, в случае нанесения вреда пользователю в качестве объекта иска с претензиями может быть выбран не только небезопасный товар, но и неверные инструкции или отсутствие сведений о безопасности.

Требования директив ЕС для потребительских товаров и оборудования включают в себя техническую документацию, оценку всех потенциальных опасностей с анализом рисков, заявление о соответствии и стандарты как настоятельно рекомендуемые для соблюдения.

Все эти пункты являются средствами достижения приемлемого уровня безопасности для потребительских товаров и оборудования. Для обеспечения безопасности пользователей директивы ЕС допускают на рынок только товары, соответствующие базовым требованиям безопасности и гигиены. Всю полноту ответственности за их соблюдение несет, соответственно, изготовитель, импортер или основной поставщик. В руководство пользователя должны быть включены выдержки с конкретными требованиями и инструкциями из директив ЕС, стандарты и анализ рисков для конкретного товара.

## Стандарты

Стандарты не закреплены в законе, но установлена презумпция соответствия им. В случае соответствия товара требованиям его гармонизированного стандарта предполагается, что данный товар также соответствует требованиям безопасности и гигиены. Однако директивы ЕС содержат одно обязательство: независимо от требований стандарта, должны быть оценены все потенциальные опасности, связанные с товаром. Изготовители должны доказать, что их товар не представляет опасности для какого-либо пользователя. Если для товара не существует никаких специфических стандартов,

изготовитель должен полагаться на собственный анализ опасности и рисков, который должен быть отражен в технической документации.

## Техническая документация

На протяжении всего жизненного цикла изготовитель должен разрабатывать и вести техническую документацию по разработке, производству, выходу на рынок и правильной утилизации товара.

## Анализ опасности

В целях безопасности директивы ЕС требуют выявления всех возможных «специфических рисков», и для этого используется четко определенная процедура анализа и оценки. Полученная в результате информация о безопасности должна быть включена в руководство пользователя. Также рекомендуется, чтобы изготовитель проводил наблюдение за рынком в отношении безопасности и качества своих товаров.

## Соответствие стандартам ЕС

Изготовитель должен декларировать свой товар как соответствующий стандартам ЕС и обозначить соответствие товара всем требованиям директив ЕС нанесением маркировки «СЕ». В любом случае изготовитель должен предоставить письменную декларацию СЕ относительно применимых директив ЕС и стандартов. Ее размещение в руководстве может быть обязательным в зависимости от категории товара.

Товары и оборудование с повышенным потенциалом опасности должно пройти типовое тестирование нотифицированным органом (например, институтом VDE). Это требование указано в соответствующей директиве ЕС или в стандарте. Для снижения рыночных рисков изготовителя или торгового агента настоятельно рекомендуется сертифицировать товары (особенно электротехнические) в аккредитованном органе, таком как VDE.

## Локализация

При разработке и подготовке руководств для разных стран часто возникают сложности, связанные с локализацией. Просто перевести руководство на другой язык часто бывает недостаточно. Необходимо учитывать национальные особенности различных стран, включая языковые и культурные аспекты.

Европейский Союз состоит из 27 стран, в которых используются 23 официальных языка, и локализация руководств на все эти языки представляет собой непростую задачу. Кроме того, есть страны, в которых говорят на разных диалектах одного языка: одни и те же слова могут иметь различные значения, одно и то же понятие обозначается разными словами, а одинаковые слова понимаются по-разному. Например, во Франции, Швейцарии и Бельгии на французском говорят по-разному. То же касается немецкого, диалекты которого в Германии, Швейцарии и Австрии существенно различаются. В разных регионах мира существуют различные версии испанского, английского и португальского языков.

Чтобы достичь наилучших результатов в локализации, воспользуйтесь следующими советами:

- выработайте правила локализации в качестве регулирующего элемента для различных языков;
- исходный язык для всех переводов (как правило, английский) должен быть правильным во всех отношениях;
- используйте местных профессиональных переводчиков;
- используйте короткие тексты с простыми словами и выражениями;
- сочетайте текст с лингвистически нейтральными иллюстрациями и фотографиями, не требующими объяснений;
- тестируйте руководства, например с привлечением местных потребителей.

## Обратная связь с потребителем

Настоятельно рекомендуется привлекать потребителей для оценки руководств пользователя. Ее проводят в специальных лабораториях, где оценка выполняется реальными потребителями под наблюдением специалистов по эргономике. Пользователей просят выполнить ряд инструкций из оцениваемого руководства пользователя. Результаты включают в рекомендации от пользователей, опросники, видеофильмы и т. д. Считается, что всестороннее тестирование с участием семи пользователей позволяет выявить около 90% потенциальных недоразумений.

---

*Д-р Константин Анагностопулос и Томас Бильц являются руководителями проектов в VDE SMART Manual.*

# Объединение процессов локализации и управления проектами

Джейсон Арнспаргер (Jason Arnsparger) и Дженнифер Перкинс (Jennifer Perkins)

Обычно разработка англоязычных материалов (написание технической документации или разработка контента) и управление проектами локализации происходит в разных отделах организации. «Почему вы не можете перевести то, что мы написали?» и «Почему вы не можете написать так, чтобы мы могли это перевести?» — вечные вопросы, которые мешают этим группам эффективно работать вместе. Тем не менее, для повышения качества и скорости работы можно совместить процессы разработки исходных материалов и их перевода. Данная статья является обобщением опыта представителей компании Gambio VST, которой удалось значительно улучшить и оптимизировать бизнес-процессы по локализации и управлению проектами.

В нашем случае организационные изменения были вызваны необходимостью удвоить объем разработки. Организационная структура, которая предполагает совместную работу разработчиков англоязычного продукта и руководителей проектов по локализации в одном под-

разделении, способствовала переходу к совместному процессу.

Несмотря на то, что всем была ясна цель объединенного подразделения — разработка качественного продукта (как английского оригинала, так и его переводов), изначально «интеграция» представляла лишь физическое сокращение расстояния между сотрудниками. Управление процессами все еще происходило независимо. Более того, осуществлялось оно без какой-либо системы. Каждый писатель или руководитель проекта использовал свои собственные методы для выполнения работы.

Но и то, что сотрудники сидели за соседними столами, имело свои преимущества. И главное из них — общение. Между разработчиками материалов и руководителями проектов локализации сразу же начался диалог. Проблемы удобства использования, языковых ограничений, локализации и совместного планирования обсуждались на многих совещаниях. Чтобы успешно взаимодействовать, обеим группам пришлось находить общий язык и пытаться понять проблемы друг друга. Несмотря на то, что это были весьма бурные обсуждения,



временами перерастающие в споры, благодаря им организация смогла добиться внедрения надежного интегрированного процесса.

Начальник подразделения, который участвовал во многих попытках усовершенствования процесса, понимал, что в первую очередь необходимо установить жесткую корпоративную культуру. Всякий раз при обсуждении недостатков рабочих процессов люди могут занять в разговоре оборонительную позицию, которая препятствует свободному общению и обмену идеями. Мы заранее подумали о создании отношений доверия и уважения. Все подразделение ходило вместе играть в боулинг, на дополнительные обучающие курсы и другие мероприятия. Прошло много времени, прежде чем анализ процесса стал продуктивным, а не агрессивным. Это также позволило создать атмосферу, где каждый участник команды чувствовал, что может, не испытывая неловкости, участвовать в мозговом штурме, высказывая сколь угодно необычные идеи, при этом зная, что их будут анализировать и оценивать другие сотрудники.

Когда отдел принял окончательную форму в составе организации, стало возможным доносить светлые идеи локализации и до других подразделений. Технические писатели стали сотрудничать с разработчиками программного обеспечения из отдела исследований и разработок. Последние начали использовать при разработке согласованную терминологию и практический опыт, полученный при локализации. Это позволило упростить обмен информацией в процессе разработки, что, в свою очередь,

уменьшило продолжительность производственного цикла в процессе локализации. Затем акцент сместился с вопросов, связанных с собственно процессом, в сторону качества и точности контента и его последующей локализации.

Поиск сотрудников с необходимыми навыками в управлении проектами является ключевым моментом для успешного осуществления любого совместного процесса разработки и локализации. Хотя уровень знаний в области локализации важен, если вы обладаете также способностями в области управления проектами, соответствующим стилем общения, ориентированы на процесс и умеете работать с людьми, внедрить процесс будет намного проще. Интересным спорным вопросом в области разработки технической документации является то, на каком уровне техническому писателю необходимы знания о продукте или отрасли промышленности. Хороший технический писатель может изучить любую отрасль, гораздо сложнее научить его хорошему стилю изложения и навыкам общения, по крайней мере после определенного этапа в образовании. Проще ознакомить с технологией тех, кто будет писать о ней. Это утверждение верно и в отношении хороших руководителей проектов в области локализации. Несмотря на то, что определенные знания о локализации необходимы, непосредственный опыт работы в этой области не требуется.

При реализации комбинированного процесса разработки документации и локализации отправной точкой является, естественно, управление проектами. Любой хороший руководитель проек-

тов может эффективно работать в этой структуре, обладая двумя качествами: первое — способность управлять через влияние на людей (а не с помощью приказов), и второе — увлеченность иностранными языками и зарубежной культурой. Кандидаты на должность руководителя проектов, ведущего работу по процессу разработки исходной документации и ее перевода, должны иметь навыки и желание работы с иностранным языком, умение анализировать языковые проблемы и желание общаться и работать с людьми различных культур.

Подбор персонала для работы в отделе был только началом. Теперь, когда появилась подходящая организационная структура, нам необходимо было определить и документально оформить масштабируемый и устойчивый процесс. Но как должен выглядеть процесс разработки? Каким будет идеальный процесс локализации для наших материалов и с точки зрения производителя медицинских приборов? Где эти процессы перекрываются? В какой момент следует подключать к процессу редакторов исходных и переведенных материалов? Когда следует обращаться к поставщикам языковых услуг? Чтобы ответить на эти вопросы, нам пришлось вернуться на несколько шагов назад и начать анализировать текущий процесс на более низком уровне.

## Анализ процесса

Сначала, когда подразделение было только сформировано, процессы не оформлялись документально, они не были ни повторяемыми, ни прогнози-

руемыми. Короче говоря, беспорядочная передача знаний была нормой. Подготовка новых сотрудников представляла значительную трудность и не предусматривала шаблонов при создании материалов или управлении проектами. В зависимости от того, кто обучал новых сотрудников, они учились разным рабочим процессам. Из-за отсутствия средств определения исходного уровня были практически невозможны оценка качества и совершенствование работы, а в отсутствие стандартизированного процесса передавать задачи в середине проекта другим сотрудникам было рискованным делом. Обсуждение планов проектов с заинтересованными сторонами и спонсорами было, мягко говоря, проблематичным. Круг вопросов был огромен, и чтобы их прояснить, необходимо было определить процессы, которые выполняет подразделение. Но проще сказать, чем сделать.

Первая задача была связана с анализом процесса. Требовалось заставить участников команды абстрагироваться от своих проблем и рассматривать положение дел объективно. Предположение, что определенные процессы обязательны или эффективны, может стать ловушкой, тем более что никто не хочет делать лишнюю на первый взгляд работу. Чтобы избежать этой ловушки, мы сознательно начали с чистого листа; мы представили ситуацию, где нам все было незнакомо, и согласились, что всеми задачами, выполненными до этого, можно пожертвовать.

Прежде чем начать анализ, мы обговорили некоторые обязательные для всех правила. Вот несколько примеров:

- Ответ «потому что мы так делали всегда» не принимается.
- Не существует плохих вопросов, предположений или идей. Все предположения и идеи, даже самые нелепые, должны быть логически обоснованными.
- Новаторство подразумевает изменение подхода к разработке и локализации материалов, а не копирование существующих в отрасли процессов вместе с присущими им проблемами.

Мы целыми днями сидели в конференц-зале, фиксируя каждый шаг, предпринимавшийся ранее для выполнения проекта. Разные люди по-разному вели работу: некоторые этапы были общими для всех, в то время как другие были уникальными для определенного сотрудника. Мы сконцентрировались на общих деталях, ведь если все члены команды не стовариваясь делали одно и то же, на то должна была быть веская причина. Если мы соглашались с тем, что какой-либо этап процесса необходим, мы пытались его усовершенствовать. Те этапы, которые использовали не все участники команды, всесторонне оценивались. Почему этот шаг необходим? Какую пользу он принесет? Каковы его недостатки? Каков будет результат, если исключить этот этап?

Возникло множество интересных идей. Большинство из них не вошли в итоговую задокументированную версию процесса, но в результате обсуждения идей было сделано три ценных вывода. Во-первых, были внедрены несколько идей, о которых никто никогда бы не подумал (не говоря уже о том, чтобы включить их в процесс), если бы не наше обсуждение. Во-вторых, мы смогли за-

вершить анализ процесса с чувством удовлетворения, потому что знали, что рассмотрели его с разных сторон, с точки зрения разных концепций и возможностей. Сейчас, когда руководство настаивает на выполнении работы каким-либо другим образом, мы обычно говорим, что рассмотрели эту идею и по объективным причинам решили ее не использовать. Наконец, некоторые идеи были отложены для реализации в будущем.

Когда у нас появился согласованный проект нашего процесса, мы решили еще раз проверить его в целом. Вернувшись к анализу через несколько недель, мы смогли посмотреть на него свежим взглядом. Теперь мы с легкостью обнаружили противоречия и проблемы. На этапе проверки проект уточнялся. Мы неоднократно повторяли этот цикл, каждый раз испытывая предлагаемый процесс на небольших проектах, чтобы проверить его пригодность. Был ли получен ожидаемый результат? Был ли он достаточно гибким, чтобы быть одинаково годным для различных типов проектов, продуктов и проектных групп? Отвечая на эти вопросы, мы непрерывно уточняли наш проект.

## Документальное оформление процесса

Когда было достигнуто относительное согласие касательно общих черт процесса разработки и локализации, необходимо было отразить его в документах и внедрить в практику. Документальное оформление процесса стало еще одной формой проверки. Увидев процесс воочию, мы смогли выявить дополнительные области, требовавшие усовершенствования.

ния. Кроме того, документальная форма облегчила выделение этапов жизненного цикла проекта. Состояния жизненного цикла (не надо их путать с шагами рабочего процесса) дали нам возможность получить общее представление о том, что необходимо для создания продукта, его локализации и выпуска. Основной целью было установление соответствия этапов рабочего процесса различным этапам жизненного цикла, что позволило нам определить самый ранний возможный срок начала перевода материалов, необходимые ресурсы и так далее.

Графическое представление значительно облегчило понимание процесса. Мы получили возможность подробно рассмотреть любую задачу, момент принятия решения, зависимости, ограничения и циклы. Затем мы могли проанализировать процесс, проследив его ход по различным сценариям. Стало проще выявить пропущенные этапы или моменты принятия решений. Если рабочий процесс заводил нас в тупик, было очевидно, что что-то было упущено, и процесс необходимо пересмотреть. Схема процесса включала шаги, которые мы согласовали при совместном обсуждении, и если план не работал, мы могли взять на себя ответственность за это и внести необходимые поправки. В итоге после множества таких циклов мы получили документально оформленный рабочий процесс, который можно было использовать многократно с предсказуемыми результатами.

## Проблемы автоматизации

Существует множество средств автоматизации выполняемых вручную

задач: от централизованного хранилища баз данных памяти переводов (ТМ) и средств управления терминологией до программ автоматической рассылки электронных уведомлений участникам проектной группы. Автоматизация хорошо налаженного процесса, безусловно, дает определенные преимущества. Но автоматизация недостаточно разработанного процесса приведет только к автоматическому беспорядку.

### Ответ «потому что мы так делали всегда» не принимается.

На этом этапе проекта важно рассмотреть возможность автоматизации. Мы чуть было не поддались искушению купить программный продукт для решения наших фундаментальных проблем. Однако при рассмотрении различных решений вскоре стало понятным, что наш старый процесс было сложно (даже практически невозможно) автоматизировать. Более того, не зная исходного уровня, относительно которого можно было бы измерять сделанные улучшения и рентабельность инвестиций в проект, мы не смогли бы качественно составить презентацию такого предложения. Только после того как мы убедились в надежности процесса, выполняемого вручную, было принято решение об инвестициях в программный продукт.

## Привлечение экспертов

Разработка процесса для тех, кто им управляет и выполняет большинство задач, — это одна задача. И совершенно другая задача — разработка процес-

са, который будет пригодным не только для создателей материалов, но и для всех работников и заинтересованных сторон. С этой точки зрения в нашей корпоративной культуре обнаружилось немало проблем. Мы определили процесс, улучшающий качество и повышающий производительность. Тем не менее, мы все еще нуждались в большей отдаче от ключевых участников проекта.

Необходимость полной проверки как исходных, так и переводных материалов в отрасли медицинского оборудования не подлежит сомнению. В этом случае, если работа рецензентов не впишется в предусмотренные процессом ограничения, запланированные усовершенствования не будут реализованы. Поэтому мы привлекли к обсуждению рецензентов и просили их вносить свои замечания и предложения.

Мнение рецензентов позволило нам увидеть проблемы, которые мы могли упустить. Кроме того, что даже более важно, проявление интереса к их мнению улучшило наши взаимоотношения. Многие рецензенты были счастливы, когда к ним обратились за отзывами. В нашей отрасли рецензирование обычно считают «необходимым злом». От рецензента трудно получить комментарии и добиться сотрудничества и совместных действий. Включение рецензентов в процесс позволило залатать эту брешь. Многие из них в первый раз почувствовали, что их работу ценят и принимают во внимание. Более того, в итоге они смогли увидеть свое место в общем жизненном цикле разработки продукта. Это был неожиданный и очень ценный результат.

## Поставщики языковых услуг

После внедрения рецензирования возникла проблема включения в процесс поставщиков языковых услуг. Очевидно, что поставщики языковых услуг несут ответственность за действия, связанные с переводом (перевод, редактирование, корректура), и подготовку публикаций (DTP). Наш подход к работе с внешними поставщиками состоит в том, что мы стремимся установить отношения партнерства, в отличие от типичных отношений заказчика и поставщика. Выстраивание партнерских отношений способствует работе по принципам обоюдной выгоды: если наши поставщики преуспевают, то преуспеваем и мы, и наоборот. Кроме того, мы не считаем, что поставщики услуг перевода обязаны делать наши оригинальные материалы более пригодными для локализации. Они также не обязаны расшифровывать неясные инструкции или технические характеристики. Мы хотим, чтобы они выполняли только то, что входит в их прямые обязанности: обеспечивали высококачественный перевод и поставку локализованных материалов.

Мы изначально ожидаем большой отдачи от партнерских отношений, так как рассматриваем поставщиков услуг перевода как часть нашей расширенной группы локализации. Мы рассчитываем, что такие отношения будут взаимными. Мы привлекали наших поставщиков на ранних стадиях усовершенствования процесса, чтобы получить их комментарии относительно типичных проблем, связанных с содержанием или оформлением исходных

материалов, методологией управления терминологией и памятью переводов, а также для создания единой модели качества для оценки постоянного совершенствования. Когда были выстроены партнерские отношения, мы получили возможность действовать как команда для создания процесса, который будет устраивать обе стороны и помогать достижению обоюдной выгоды. Мы встречались с руководителями проектов, ведущими лингвистами, специалистами по подготовке публикаций, разработчиками программного обеспечения и, конечно, с переводчиками. Нам было интересно увидеть ежедневную работу поставщиков услуг локализации их глазами. Процесс перевода, который раньше представлял собой «черный ящик», стал наглядной частью процесса локализации, которую можно интегрировать и совершенствовать.

### **Нескончаемый процесс объединения...**

Документально оформив и проведя на практике процесс разработки и локализации программного обеспечения, включив в этот процесс редакторов для исходного и переведенного текста, а также поставщиков услуг локализации, мы смогли наконец сосредоточиться на разработке материалов и управлении проектами. Большая часть пути была пройдена, и теперь можно было уделить основное внимание успешному выполнению процесса. Самая сложная задача на данном этапе — это управление. Несмотря на то, что в ходе анализа процесса и его разработки мы привлекли

множество участников и заинтересованных сторон, практическое участие в этом процессе было для них в новинку.

Мы были готовы к изначальному снижению производительности и даже предполагали возможность сопротивления многочисленным изменениям, которые необходимо было внедрить. Чтобы успешно пройти этот этап, не стоит завышать ожиданий. Это касалось как нас, так и заинтересованных сторон, спонсоров и участников. Временами внедрение проходило медленно и с трудом. Возникали новые бреши, которые приходилось устранивать.

Одним из ожиданий, включенных в наш план, было то, что мы будем работать по модели постоянного совершенствования. Проблемы при реализации проекта нас не разочаровывали, напротив, мы видели в них возможности для улучшения. Даже сейчас по окончании проекта мы устраиваем совещания, чтобы внести изменения в процесс. На практике процессы разработки и локализации никогда не станут чем-то незыблемым. Однако, имея прочный фундамент, мы сможем продолжать создавать качественный многоязыковой контент в условиях нашей корпоративной среды и постоянно совершенствовать процесс в ходе работы.

Один из главных выводов, который мы сделали благодаря нашей затее: процесс никогда не будет завершенным. Изначально нашей целью должно было быть не создание идеального процесса, а прочное основание, которое можно было бы надстраивать долгие годы. К идее постепенной расширяемости мы пришли почти случайно.

По завершении каждого проекта мы получали все возрастающую поддержку со стороны высшего руководства, так как со временем мы смогли продемонстрировать объективные улучшения. Каждый участник наших проектов знал, что их предложения не просто очень важны, но и могут стать частью нашего стандартного процесса. Это эффект цикличности. С каждым новым проектом процесс становился устойчивее и надежнее, и в результате в каждом новом цикле мы добивались все большего вклада и степени вовлеченности от его участников. Сейчас группа разработчиков документов и руководителей проекта, которые почти не обладают официальными полномочия-

ми, оказывает заметное влияние и пользуется доверием в организации. Избран систематический и методологический подход к организационной структуре, анализу, определению и реализации процесса, мы перестали быть обычными исполнителями. Нам принадлежат как процессы, так и результаты нашего труда.

---

*Джейсон Арнспаргер* — руководитель переводческих проектов в компании *Gambro BCT, Inc* (*Caridian BCT, Inc.* на 14 июля 2008 года).

*Дженнифер Перкинс* — осуществляет управление техническими писателями и руководителями переводческих проектов в компании *Gambro BCT*.

# Десять советов по управлению интернационализацией

Адам Эснес (Adam Asnes)

**Мы уже привыкли работать с клиентами, которые столкнулись с трудностями при выводе продуктов на международный рынок. Иногда им приходится учиться на собственном горьком опыте, но это всегда дорогое удовольствие. Давайте посмотрим, какие ошибки встречаются чаще всего.**

Нам часто приходится консультировать клиентов по тем или иным вопросам, связанным с процессом интернационализации, за что мы, собственно, и получаем деньги. Если допущена ошибка в начале работы, это приведет к цепной реакции и в дальнейшем серьезно повлияет на успех всего проекта.

Одни рекомендации в большей степени направлены на интернационализацию уже существующих приложений, другие предназначены для приложений, которые с самого начала планируются разрабатывать с учетом принципов интернационализации. Второй вариант, хотя и применяется все чаще, пока еще достаточно редок.

Итак, следует всегда иметь в виду следующие десять пунктов.

1. *Главной целью интернационализации является увеличение выручки и чистой прибыли компании.* Важно помнить, что затраты, связанные с задержкой выхода или низким качеством продукта, значительно превосходят экономию на этапе разработки. Интернационализация возможна лишь при наличии новых клиентов, новых партнеров или стратегических инициатив, подкрепленных инвестициями и сплоченной работой всей команды.
2. *Интернационализация — это не только проблемы совместимости с устаревшим программным обеспечением.* На удивление часто даже работники нашей отрасли считают, что проблемы интернационализации связаны только с устаревшими приложениями. Ни одна инфраструктура, будь то J2EE, .NET, Ruby on Rails, PHP или любой язык программирования, не интернационализируется сама. Многие современные платформы программирования обеспечивают превосходную поддержку интернационализации, что позволяет более точно оценить и выполнить работу. Процесс при этом остается прежним.



3. *Интернационализация отличается от любого другого усовершенствования в отношении управления исходными материалами.* Для интернационализации управление исходными материалами может потребовать дополнительного этапа подготовки. Обычно разработка новых возможностей программы и исправление ошибок происходит одновременно с процессом интернационализации. Однако в процессе интернационализации требуется разбиение приложения на функциональные блоки для внесения крупных изменений в базу данных и другие компоненты приложения. Как правило, это требует ветвления кода для разработки отдельных задач и устранения ошибок, часто со специально организованным объединением ветвей кода.
4. *Интернационализация не сводится к экспорту строк.* Экспорт строк — важная и очень заметная часть процесса, но процесс интернационализации включает в себя гораздо больше, например создание инфраструктур для языковых стандартов, поддержку кодировок символов, значительные изменения базы данных, рефакторинг методов, функций и классов для ввода, обработки и вывода данных. Конкретные подходы сильно варьируются в зависимости от требований и технологий.
5. *Языковые стандарты — это серьезно.* Зачастую способу выбора языковых стандартов и управлению ими не уделяется достаточно внимания. Взаимодействие приложения с пользователем, определение или выбор языковых стандартов и соответствующее изменение режима работы приложения — все это требует проектирования с участием квалифицированного специалиста по архитектуре приложения, а также отделов маркетинга и разработки. Здесь нет раз и навсегда установленного порядка. Переделать языковые стандарты, если они заданы неадекватно требованиям пользователя, бизнеса и целевого рынка, — целое дело.
6. *Не создавайте собственную инфраструктуру для интернационализации.* Не делайте этого, даже если вам кажется, что вы знаете, как лучше. К нам регулярно обращаются клиенты, наполовину реализовавшие интернационализацию с использованием доморощенных методов извлечения строк и управления языковыми стандартами, тогда как в инфраструктуре используемого языка программирования или установленных решениях, таких как ICU (международные компоненты для Юникода), уже предусмотрены проверенные методы. Их применение гарантирует простоту обслуживания кода и позволяет по крайней мере избежать неприятных сюрпризов — ведь тысячи приложений успешно использовали эти методы до вас.
7. *Команде, работающей над интернационализацией, необходима рабочая версия продукта.* При всей кажущейся очевидности, это довольно распространенная проблема. Без рабочей версии невозможно провести общую проверку внесенных изменений. Опыт доказывает, что даже

при наличии отдельного сотрудника, отвечающего за контроль качества, разработчики должны иметь возможность самостоятельно компилировать и запускать программы, чтобы предотвратить возможные проблемы. Не стоит откладывать исправление ошибок в коде на потом, это приводит к лишним циклам исправления ошибок, потере времени и снижению качества.

8. *Денег на проект должно быть достаточно с самого начала.* Планирование процесса интернационализации часто страдает от недооценки. У нас есть программное обеспечение и надежная методика оценки интернационализации, и нам очень не хотелось бы нарушать это правило и просить клиентов о дополнительном финансировании. Этого подхода следует придерживаться и для внутренних работ. Недостаточное финансирование может стать причиной дорогостоящих задержек, так как на выделение дополнительных средств требуется гораздо больше времени, чем кажется непосвященным. Это также снижает авторитет руководства. Как правило, необходимость дополнительного финансирования связана и с дополнительными временными затратами.
9. *Убедитесь в выборе правильной стратегии кодировки символов.* Предпочтительнее использовать стандарт Юникод, чем местные кодировки. Если из-за финансовых или временных ограничений перевод будет осуществляться только на основные западноевропейские и американские языки, можно обойтись кодировкой ISO Latin-1, но даже восточноевропейские языки уже потребуют применения Юникода. Убедитесь, что кодировка работает во всем приложении. Помните, что если заказчикам необходима поддержка различных языков (например, в корпоративном программном обеспечении), может также потребоваться поддержка обработки данных в кодировке Юникод даже при сохранении английского языка в интерфейсе.
10. *Не полагайтесь только на тестирование локализации, когда функциональное тестирование должно включать в себя требования по интернационализации.* Особое внимание должно уделяться процедуре псевдолокализации (при которой используются тестовые данные с набором символов языка перевода, местные форматы телефонных номеров, даты и времени и т. п.), от ввода данных до работы с базами данных, создания отчетов и т. п. Не страшно, если специалисты, проводящие тестирование, говорят только по-английски. Например, один из наших продуктов имеет служебную программу, которая размещает символы языка перевода в начале и конце строки английского текста. Это позволяет расширить поля данных, чтобы вместить более длинные строки, давая определенную свободу переводчикам.
11. *Дополнительный совет: не думайте, что локализация — не ваша проблема.* Странно, что многие из наших заказчиков озабочены исключительно разработкой программного обес-

печения, полностью упуская из виду процессы локализации. Мы всегда стараемся предусмотреть требования локализации на самом раннем этапе интернационализации, помогая специалистам по локализации понять технические требования, а потом предоставляем переводчикам извлеченные строки. По завершении функционального тестирования интернационализации мы уже готовы к выполнению лингвистического тестирования перевода и, в конеч-

ном счете, выпуску готового продукта. Это сокращает сроки выхода продукта на мировой рынок, а также способствует плавному протеканию процесса, сокращает циклы программирования и повышает качество.

---

*Адам Эснес — президент и председатель правления компании Lingorport, основанной им же в 2001 году. Часто читает лекции о влиянии технологий глобализации на расширение бизнеса до международного уровня.*

# Глобализация 2020: взгляд в будущее

Майк Якобуччи (Mike Iacobucci)

**Беседа с поставщиками языковых услуг, технологическими партнерами, клиентами и отраслевыми аналитиками, мы не можем не отметить растущий интерес к формированию логистической цепочки глобализации. Наша отрасль еще никогда не работала в такой атмосфере сотрудничества и открытости.**

Основные объекты этой логистической цепочки — языки и переводчики: без них цепочка вообще бы не существовала. Какое же влияние в конечном итоге окажут изменения в технологии и инфраструктуре на язык и на людей, владеющих искусством его перевода? Куда, по мнению ключевых участников отрасли, мы движемся?

В этой статье собраны мнения различных партнеров логистической цепочки глобализации относительно будущего отрасли. Мы попросили их изложить свои личные или корпоративные взгляды на перспективы глобализации.

Читая эти прогнозы, вы увидите, насколько уникально видение будущего у каждого из этих сообща работающих людей. Например, Артуро Кинтеро из Moravia Worldwide уверен, что в будущем более важную роль станут играть речевые и визуальные элементы. Он

полагает, что мы станем свидетелями превращения языка в функциональную возможность. Для переводчиков это предвещает необходимость повышения мастерства, и с этим выводом перекликается мнение Криса Гребриша, который говорит о ценном контенте будущего, правильность и качественность которого гарантируется привлечением «самых квалифицированных переводчиков».

Прогноз Гребриша относительно превращения перевода в своего рода потребительскую услугу согласуется с утверждением Кирти Ваши о необходимости всесторонней автоматизации для создания нового будущего, в котором можно будет выделить виды контента, наиболее ценные для общества. Ручной перевод с использованием компьютера, безусловно, будет играть заметную роль в будущем, и многие считают, что на переводчиках и других специалистах по языкам это отразится только положительно.

В заключение мы приводим комментарии представителей двух компаний, которые многое могут сказать о том, как будут выглядеть технологии в 2020 г., — Sun Microsystems и EMC. Мелисса Биггс и Кристоф Пинтаске из Sun полагают, что мы вступаем в «эру всеобщего сотрудничества», в которой локализация станет решающим фактором, позволяющим

нам более быстро и динамично общаться друг с другом. Эти взгляды разделяет и Джессика Роланд из ЕМС, предлагающая практические рекомендации, которые помогут обеспечить функционирование «цепочки ценностей» в сфере глобализации с максимально возможной эффективностью и автоматизмом.

Важность автоматизации — общий лейтмотив всех высказанных мнений. В 2020 году лингвисты и переводчики будут представлять собой деятельное сообщество, которое активнее, чем когда-либо, станет содействовать развитию действительно глобальной экономики. Каждый из нас должен будет стремиться к тому, чтобы технологии и услуги соответствовали уровню поставленных задач.

Итоги подводит единственный участник нашего опроса, не представляющий отрасль, — Дональд А. Де Пальма. По его словам, «в 2020 году все потребители, поставщики и технологии сольются в единый синхронно работающий механизм, движимый потребностями рынка и требующий доступа к нужной информации в нужном виде на нужном языке в нужное время».

Это отличные новости, потому что в них идет речь об энергично действующей, глубоко взаимосвязанной логистической цепочке отрасли глобализации.

## **Эволюция бизнеса**

*Артуро Кинтеро (Arturo Quintero)*

Я убежден в том, что до 2020 года сегодняшняя бизнес-модель локализации претерпит ряд эволюционных изменений. Компании-разработчики ПО сегодня пытаются вводить собственные

модели, с которыми нам также придется считаться.

При попытке представить себе 2020 год в голову приходят еще две идеи. Одна из них касается языков, а вторая — методов использования технологий. И то и другое будет играть весьма важную роль в нашей отрасли в 2020 году.

Каковы бы ни были возможности наиболее распространенного в 2020 году «устройства», исследования в области взаимодействия человека и компьютера показывают, что в первую очередь существенно возрастет — по сравнению с сегодняшним днем — роль речевых и визуальных элементов. Например, несмотря на развитие языков разметки, которое привело к внедрению карт и веб-доступа в мобильные телефоны (что вряд ли можно было предсказать еще несколько лет назад), одной из главных функций нашего устройства будущего станет все же функция коммуникации. Поэтому «язык как функциональная возможность» к 2020 году усложнится настолько, насколько сегодня можно лишь представить. Так, я уверен, что устройства смогут естественным образом адаптироваться к контексту деятельности человека — не только к местному языку, но и к местному жаргону и даже к индивидуальному контексту.

Однако ждать следует не только позитивных новостей. Как это ни парадоксально, даже сегодня технологии становятся барьером между поколениями, и это наиболее наглядно проявляется в развивающихся странах. Растет изолированность национальных меньшинств, которые часто испытывают неловкость, а не гордость за свой язык; я сужу об

этом по личному опыту, наблюдая за отношением американских индейцев, живущих в Мексике, к своему родному языку. Только старшие поколения хранят верность этим языкам, молодежь же стесняется говорить на них. Многие языки мира постепенно исчезают, чему, возможно, способствуют и технологии. Однако я остаюсь оптимистом и верю, что к 2020 году мы увидим более богатое разнообразие групп «местного населения». Например, на Ямайке сейчас наблюдается невиданный расцвет креольского языка, отмирание которого все предсказывали еще 20 лет назад.

И в заключение об образовании. Я считаю, что такие проекты, как «Ноутбук каждому ребенку» и «Цели развития в новом тысячелетии», откроют миру богатейший клад талантов и творческих ресурсов. Много лет назад, будучи студентом-естественником, я бился над проблемой поиска идеального языка, и спустя годы мне приходится признать, что после множества попыток добиться этой цели, опираясь на законы математики и музыки, мы все еще крайне далеки от «совершенного языка». Но я не удивлюсь, если к 2020 году появится общепонятный язык взаимодействия людей и технологий — не обязательно как результат эволюции, скажем, нынешней манеры изъясняться в SMS и чатах, до уровня языка, а скорее как искусственный язык, наподобие эсперанто. Кстати, в Википедии на сегодня опубликовано свыше 10 тысяч статей на эсперанто — больше, чем на румынском, словацком, каталанском, чешском, украинском, венгерском или датском языке. В целом, я полагаю, концепция

школьного преподавания и изучения иностранных языков приобретет иной смысл, чем сегодня, — учитывая все те возможности, которые смогут предложить здесь технологии.

---

*Артуро Кинтеро — ведущий специалист компании Moravia Worldwide по вопросам корпоративной стратегии и член совета директоров Института специалистов по локализации.*

## **Отчетливая картина будущего** *Крис Гребиси (Chris Grebisz)*

К 2020 году Интернет опутает сеть почти весь земной шар и сформируются сообщества, объединяющие людей поверх языковых, культурных и национальных барьеров немислимыми ранее способами. Эти сообщества, аналогично движению за открытые исходные коды, будут поощрять людей к участию в реализации серьезных целей, недостижимых поодиночке. Клиенты станут участниками общего диалога и процесса, что, в свою очередь, поможет им удовлетворять собственные потребности. Правительства, корпорации и организации быстро примут эти концепции на вооружение, демонстрируя новые подходы к бизнесу и к глобализации. В рамках глобализации будет воплощена концепция сообществ, объединенных под знаменем общей цели — выработки процесса, ориентированного на клиента и обеспечивающего создание ценности совместными усилиями участников объединенной логистической цепочки.

В каждой организации будет свой «конечный клиент», на которого возложены задачи распространения, развертывания

или выпуска итогового локализованного продукта на данном целевом рынке. До сих пор эти клиенты были полностью выключены из процесса локализации, и в нем недостаточно учитывались их потребности. Их ставят перед фактом, предлагая принять результаты работы, в которой они практически не участвовали. Система управления локализацией, разработанная промежуточными участниками этого процесса и ориентированная именно на них, а не на самого клиента, выдает «голый» перевод, без учета нюансов и без адаптации, необходимой для глубокого проникновения на международные рынки.

**Такие проекты, как «Ноутбук каждому ребенку» и «Цели развития в новом тысячелетии», откроют миру богатейший кладезь талантов и творческих ресурсов.**

Во втором десятилетии XXI века на первый план выйдут два важных аспекта, которые окажут серьезное влияние на общую концепцию глобализации.

Первый аспект: неоднородность контента с точки зрения важности и ценности. Для одних видов контента требуется фундаментальная локализация и адаптация, в то время как для других бывает достаточно и простого перевода, передающего основной смысл. Местные рынки и конечные клиенты будут требовать разделения видов контента, а поставщики языковых услуг будут разрабатывать и корректировать методологию для каждого типа контента. На одном конце спектра окажется контент повышенной ценности, перевод которого потребует привлечения самых квалифицирован-

ных переводчиков, редакторов и рецензентов, чтобы гарантировать сохранение исходного смысла с адаптацией к культурным особенностям целевого рынка. Клиенты будут охотно платить за такой качественный контент.

Другой контент, носящий более технический, более «товарный» характер, потребует другого подхода. Возрастет число переводческих фирм, использующих машинный перевод в качестве основы при выполнении крупных проектов; начнет формироваться сеть поставщиков услуг машинного перевода и редакторских групп, услуги которых будут предлагаться исполнителями в комплексном пакете. В результате сложится широкий круг потребителей и реселлеров языковых услуг перевода и последующего редактирования, способных удовлетворить массовые, некритические потребности в глобальной информации по рыночным ценам.

Второй аспект: построение полной логистической цепочки на основе интерактивной технологической платформы, объединяющей всех участников в открытое сообщество и воплощающей идеалы маркетинга. Маркетинг будет представлять собой процесс интерактивного взаимодействия авторов материалов, конечных клиентов и поставщиков языковых услуг в рамках единой экосистемы с целью создания контента, тщательно адаптированного к потребностям целевого рынка. На платформах, разрабатываемых поставщиками языковых услуг, будут размещаться рабочие среды такого сообщества, охватывающие наиболее важные звенья логистической цепочки, и можно будет реализовать единый про-

цесс для создания, перевода и адаптации каждого фрагмента контента. Свой вклад будут вносить также конечные клиенты, партнеры и поставщики языковых услуг в стране назначения: они будут редактировать контент перед его выпуском на рынок, уделяя основное внимание критически важным областям и контролируя внесение изменений для повторного использования в будущем. Эти платформы, построенные на открытых стандартах, позволят объединить клиентов, поставщиков и инструментальные средства в единую сеть, отвечающую потребностям менеджеров по маркетингу. С помощью таких платформ конечные клиенты смогут отслеживать ход процесса и на каждом его этапе оценивать окупаемость инвестиций.

Маркетинг в следующем десятилетии будет проводиться не просто с ориентацией на конкретные страны, но также с учетом лингвистических различий на региональном уровне и с адаптацией к возрастным категориям, экономической ситуации и культурным предпочтениям. Специалисты по маркетингу будут использовать новые платформы, чтобы планировать, контролировать и оценивать предоставление контента для этих строго определенных сегментов глобальной клиентской базы. Концепция глобализации расширится — в ее рамках будет определена архитектура, которая должна создаваться для контента, допускающего существование в нескольких экземплярах и разрабатываемого изначально с расчетом на последующий перевод и маркетинговую адаптацию. Авторы контента будут учитывать требования глобализации, и локализация станет таким же важным этапом процес-

са создания контента, как и проектирование информационного наполнения, графическая компоновка и обеспечение практической применимости использования.

Дифференциация контента по степени ценности и внедрение платформ маркетинга коренным образом отразятся на процессе маркетинга, предлагая компаниям новые способы привлечения клиентов. Масштаб открывающихся при этом возможностей нам еще предстоит оценить.

---

*Крис Гребини* — главный операционный директор компании Welocalize.

## Эра всеобщего участия

*Мелисса Биггс (Melissa Biggs)*

*и Кристоф Пинтаске (Christof Pintaske)*

По мнению Sun, информационные технологии (ИТ) и компьютерные процессы постепенно интегрируются в среду «всеобщего участия», то есть компьютерная «сеть» достигла нового уровня, где приоритеты в развитии технологий устанавливаются сами пользователи и пользовательские сообщества. Эти тенденции уже сейчас формируют и стимулируют будущие направления развития аппаратного и программного обеспечения, находя свое проявление в виртуализации, распространении социальных сетей и расширении моделей интернет-бизнеса. Все эти новшества доступны в глобальном масштабе в самых разных компьютерных средах и устройствах. На пути к 2020 году техника перевода следует тенденциям развития интернет-технологий.

В отрасли ИТ основной объем перевода будут составлять не монолитные фирменные материалы (руководства по продуктам, программные сообщения), а



динамичный контент кратковременного характера — ответы на часто задаваемые вопросы, примеры, блоги, новостные ленты, потоки обсуждений по электронной почте, сеансы разговора и в некоторых случаях — мультимедиа. Они не дают исчерпывающую информацию, а предлагают детальные рекомендации по тем или иным конкретным вопросам. Контент в отрасли будет чаще создаваться не техническими писателями, а экспертами предметных областей с различными уровнями профессиональной подготовки и языковых или писательских навыков.

**Английский язык будет постепенно утрачивать роль единственно актуального исходного языка.**

Новейшей тенденцией в сфере локализации является целенаправленное использование технологий гибридных приложений, позволяющих создавать быстродействующие, специализированные решения для разработки, тестирования и сопровождения локализованного контента.

Главным движущим фактором смены парадигмы контента и Интернета в «эру всеобщего участия» являются сообщества сторонников открытых кодов, которые будут продолжать расти и набирать силу в следующем десятилетии. Сообщества, которые вначале объединяют только разработчиков программного обеспечения, использующих английский язык в качестве общепринятого средства общения, постепенно превращаются в международные сообщества пользователей программных и аппаратных продуктов. Некоторые из этих разработчиков, привлеченные возможностью узнать

больше о продуктах и научиться эффективнее работать с ними, превращаются из потребителей в инициативных участников проектов разработки программного/аппаратного обеспечения. В большинстве случаев участие означает не программирование, а оказание помощи коллегам в подготовке рассылок, ведении веб-страниц, тестировании, составлении отзывов, выявлении ошибок и настройке. Кто-то (при наличии соответствующих навыков) начинает составлять документацию, создавать контент и заниматься локализацией. Группам глобализации в этом формирующемся ландшафте отводится задача «культивирования и развития» таких сообществ. Для достижения успеха в этой новой области потребуются такие социальные навыки, как построение организации, управление коллективом, идейное лидерство, создание порталов сообществ, управление компонентами социальных сетей. Итогом этих усилий станут более широкие возможности роста для продуктов и предложений компании и потенциальное сокращение затрат. Средства распределенной, параллельной совместной работы над документацией и переводом войдут в широкое употребление, как это сегодня произошло с системами отслеживания ошибок. С их помощью даже непрофессиональные пользователи, не имея особой подготовки, смогут вносить свои добавления и исправления. К 2020 году такие средства можно будет использовать сразу в нескольких открытых проектах, что обеспечит единство стиля и терминологии.

Все более заметной становится в отрасли еще одна тенденция: растет потреб-

ность глобальных пользователей в немедленном переводе — «на лету». Она будет уравниваться неизменным спросом на более обстоятельный и детальный перевод. Переводы будут все чаще публиковаться альтернативными методами, например на вики-сайте или в виде совокупности статей, веб-страниц и блогов нового поколения. Для удовлетворения потребностей в оперативном переводе будет развиваться и активнее использоваться машинный перевод. Альтернативные методы публикации позволят получать более богатый контент в переводе непосредственно на несколько языков, что улучшает качество проекта и повышает ценность обратного перевода. Английский язык будет постепенно утрачивать роль единственно актуального исходного языка. По мере роста объема материалов на других языках начнут появляться решения интеллектуального анализа неанглийского контента. Будет выполняться поиск не только терминов на исходном языке, но и их переводов на множество конечных языков. Все результаты будут также переводиться на лету, давая в итоге цельное, интегрированное решение.

Итак, в следующем десятилетии нас ожидает расцвет и дальнейший прогресс «эры всеобщего участия», где особое значение будет придаваться усилению роли сообществ, концепции открытых кодов, быстрой модернизации контента и способов его локализации и развитию новых технологий.

---

*Мелисса Биггс* — старший бизнес-менеджер по глобализации в компании Sun Microsystems, Inc.  
*Кристоф Пинтаске* — инженер-специалист по вопросам глобализации в компании Sun Microsystems, Inc.

## Логистические цепочки поставки глобализованного контента с нулевой задержкой

*Джессика Роланд (Jessica Roland)*

К 2020 году работа с информационными материалами по продуктам, продажам и маркетингу в глобальных цепочках ценностей на большинстве предприятий будет осуществляться автоматически, экономично и эффективно — так же, как сегодня действуют логистические цепочки поставки обычных товаров. Многие ведущие компании уже используют системы управления контентом для предприятия (ЕСМ) совместно с технологиями перевода для реализации еще более быстрых, рентабельных и качественных способов поставки глобализованного и управляемого контента. К 2020 году эти преимущества будут воплощены в передовой практике глобализации контента наряду со следующими принципами и тенденциями.

- Весь контент будет строиться в виде структуры небольших XML-компонентов, которые могут повторно использоваться в разных форматах контента.
- Управление глобализованным контентом будет организовано на том же уровне безопасности, что и управление исходным контентом, — при помощи средств управления правами на доступ к информации.
- Все технологии глобализации (память переводов, машинный перевод, системы разработки контента, системы управления глобализацией и т. п.) будут тесно интегрированы с ведущими системами ЕСМ, помогая пользователям работать более эффективно.

- Пользователи смогут подписываться на объединенные пакеты технологий ЕСМ и глобализации в рамках моделей предоставления ПО как услуги.
- Лингвистические активы можно будет безопасно использовать в разных отраслях — это уменьшит объем работ по глобализации контента в отдельных компаниях и облегчит его использование конечными клиентами.
- Автоматическое выявление изменений в исходном контенте, требующих перевода, станет стандартной частью рабочего процесса глобализации.

Такая передовая практика будет способствовать открытию новых высоко rentабельных методов применения технологий, как то:

- совместная работа в электронной комнате параллельно на нескольких языках;
- сканирующие устройства, в которых программные средства обработки изображений интегрированы с технологией глобализации, что обеспечивает мгновенный захват и перевод информации;
- средства перевода скрытых субтитров, позволяющие включить звуковое сопровождение видеопотока в процесс преобразования перевода;
- обработка запросов поиска на любом языке для поиска в содержимом любого репозитория на любом языке с мгновенным, полным и высококачественным переводом результатов.

Перевод является основной услугой преобразования контента; при этом контент, обрабатываемый системой ЕСМ, должен быть доступен для использова-

ния на любом языке любой из стран, в которых компания ведет свой бизнес. Раньше это означало работу на сравнительно немногочисленных крупных географических рынках, однако постепенно компании переориентируют свои стратегии роста на развивающиеся рынки как источники ресурсов и регионы продаж. Число языков, необходимых компании для успешного ведения бизнеса, быстро растет — как и потребность в повышении эффективности логистических цепочек.

«Нулевая задержка» в логистических цепочках доставки глобализованного контента будет обеспечена за счет тесного соединения средств управления контентом на уровне предприятия с лучшими технологиями управления глобализацией — на общее благо переводчиков и самих предприятий.

---

*Джессика Роланд — директор отделения локализации в корпорации EMC.*

## **Прогресс в технологиях обработки языковых данных** *Kirti Vashee (Kirti Vashee)*

Сегодня инновации в области языковых технологий, как правило, проникают в отрасль локализации извне. Инициативы Semantic Web и средства обработки текстов на естественном языке обещают кардинально изменить общепринятые подходы к информации, словам и человеческим знаниям. Все эти инициативы еще находятся на стадии становления, и лишь немногие способны в полной мере оценить их будущий эффект. Однако эти технологии вполне могут стать определяющими факторами изменений,

какими в свое время оказались программные продукты для персональных ПК, продаваемые с лицензией внутри упаковки, и системы веб-поиска.

Внедрение и развитие автоматизации перевода неизбежно, поскольку это веление времени, а не просто полезная инновация. Движущей силой автоматизации перевода является потребность в обмене информацией и передаче знаний, ставшая основой развития веб-среды в целом, а не просто необходимость иметь больше документации или маркетинговых материалов на различных языках. Интернет и технологии Web 2.0/3.0 являются серьезными факторами роста и развития.

**Система SMT может использовать все ранее сделанные переводы, которые сможет найти, для пополнения своих интеллектуальных ресурсов.**

**Перспективы SMT.** Всего за четыре года статистический машинный перевод (SMT) вышел на уровень, которого в лучших системах машинного перевода на основе правил (RBMT) удалось достичь лишь более чем за 30 лет работы. Во многих случаях SMT даже превосходит RBMT по степени точности перевода. Планка ожиданий пользователей постоянно поднимается — им предлагаются реальные системы, которые так нравятся переводчикам. Сегодня значительного прогресса в автоматическом переводе практически еженедельно добиваются такие компании, как Google, Microsoft и Language Weaver, причем все они работают в области статистических технологий.

Разработчики SMT только начали заниматься более сложными проблемами перевода и сопутствующими вопросами, такими как семантика, смысловое значение, построение межязыковых пар, морфологическая эквивалентность и лингвистическая вариативность. Успехи в этой области отразятся на имеющихся инструментах и, возможно, будут способствовать их преобразованию. Технология SMT, возникшая как чисто статистическая методика на основе сопоставления с образцом, постепенно расширяется, включая в себя лингвистические элементы. Очень скоро появятся языковые модули с совершенно другими лингвистическими характеристиками.

Почему мы уверены в неизбежности этого прогресса? Потому что система SMT может использовать все ранее сделанные переводы, которые сможет найти, для пополнения своих интеллектуальных ресурсов. По мере накопления и объединения этих данных качество систем будет улучшаться — они будут эволюционировать.

Сегодня использование SMT обусловлено очевидными выгодами в плане окупаемости инвестиций и роста производительности. Компании, первыми освоившие эту технологию, стали одними из самых эффективных и передовых поставщиков языковых услуг; они способны отнестись к ней объективно, без давления извне, и использовать себе на пользу. Чем дальше будет развиваться технология, тем больше поставщиков смогут оценить ее преимущества и включить ее в свои рабочие процессы для защиты прибыли.

**Значение глобализации.** Сегодня вопрос заключается не в том, можно ли выполнить проект локализации, затратив вдвое меньше времени или средств. Это не самая важная из проблем, с которыми сталкиваются люди, занимающиеся технологиями перевода. Их больше должно беспокоить, как в 2007 году грамотно перевести Википедию на тайский, индонезийский или хауса, чтобы это способствовало развитию экономики знаний в соответствующих регионах. Как помочь людям наладить общение друг с другом, позволяющее обмениваться достижениями прогресса в образовании и медицине? Как создать атмосферу взаимодействия и делового сотрудничества для уменьшения угрозы войн и нищеты?

Ничего этого нельзя добиться без фундаментального прогресса в самых разных технологиях обработки языковых данных. Необходима всесторонняя автоматизация, и к решению этой глобальной проблемы будут привлечены новые партнеры. Мы верим, что цель будет достигнута.

В глобальном мире — мире Web 3.0 — перевод, обеспечивающий общение и обмен знаниями, становится важнейшей задачей, которая потребует внимания лучших умов нашего времени. Будущее перевода — это не документация, которую никто не читает, а знания, которыми многие захотят воспользоваться, и коммуникационные системы, обеспечивающие межъязыковое общение в невиданных ранее масштабах.

---

*Кирти Ваши* — вице-президент по международным продажам и маркетингу в компании *Language Weaver*.

## Трансформация через прорывы

*Дональд А. Де Пальма*  
(*Donald A. DePalma*)

В 2020 году все потребители, поставщики и технологии сольются в единый синхронно работающий механизм, движимый потребностями рынка и требующий доступа к нужной информации в нужном виде на нужном языке в нужное время. 11 лет — с одной стороны, целая эпоха, а с другой — лишь капля в океане времени. Мы можем ожидать серьезных прорывов в технологии перевода, однако инерция многолетнего использования TRADOS в настольных системах замедлит инновационный процесс.

- **Демография потребителей.** Корпоративные менеджеры отделов локализации 2020 года сейчас как раз заканчивают колледжи. Эта новая плеяда потребителей отраслевых услуг, выросших на Интернете, будет иметь свои представления о том, как должен выполняться перевод. Будучи заядлыми пользователями ресурсов BitTorrent, Kazaa и YouTube, они станут обмениваться базами памяти переводов, терминологией и даже темами DITA++. Геймеры до мозга костей, они будут менее терпимыми к затяжным рутинным процессам — и такими же целеустремленными в решении проблем, как Мастер Чиф («Главный старшина Джон-117» — центральный герой игры «Гало»). В их распоряжении окажется целый арсенал программных служб GooglePlex, IBM, Sun и других брендов, которые, вероятно, войдут в моду лет через десять.
- **«Мультиплексирование» поставщиков.** Большинство компаний, по-

пытавшись ограничить круг поставщиков языковых услуг несколькими избранными партнерами, сочтут это недостаточным. Более продвинутые потребители станут действовать по принципу «пусть расцветает тысяча поставщиков», опираясь на развитые решения управления переводом. Любой зарегистрированный поставщик языковых услуг сможет подать заявку на участие в проекте, если он пользуется одобренными инструментальными средствами, следует традиционным процедурам, использует корпоративный контент и активы перевода и назначает цену не выше установленного максимума. Возможности гибкого выбора поставщиков и расчленения процессов на легко контролируемые задачи, допускающие аутсорсинг, будут стимулировать стремление к интеграции, сотрудничеству и своевременному выполнению работ.

- **Конец потогонной системы.** Ветхозаветная модель «перевод — редактирование — вычитка», где каждая задача выполняется каждым лицом по очереди в жесткой последовательности, сменится технологией, допускающей параллельную работу целой армии переводчиков, редакторов и вспомогательного персонала. Взяв за образец гибкую методологию разработки программного обеспечения (agile development), позволяющую создавать продукты в более короткие сроки, команда локализации поставит своей целью подготовку функционального перевода точно в срок. Сотрудничество невзирает на

разделяющие границы, сообщества переводчиков, обновление централизованных баз памяти переводов и терминологических баз, изначальное использование руководств по терминологии, стилю и грамматике авторами контента — такими будут отличительные признаки нового процесса перевода. Будущие схемы локализации станут более децентрализованными, что выгоднее мелким поставщикам языковых услуг. Поставщики станут международными предприятиями, осуществляющими продажи в зоне евро/фунта стерлингов/доллара, организующими работу над проектами в странах с низким уровнем заработной платы и высоким уровнем грамотности и распространяющими свою продукцию по всему миру.

- **Технология перевода.** Самые инновационные и мощные технологии перевода 2020 года будут базироваться на интернет-технологиях и поддерживаться промежуточным ПО, обеспечивающим доступ из любого инструментального средства к любому источнику данных. Следуя примеру концепций СУБД и ERP, языковые технологии в 2020 году будут опираться на общие, документируемые форматы, допускающие взаимодействие различных программ перевода друг с другом, а также с другими элементами корпоративного информационного стека, включая контент, базы данных и CRM.
- **Применение новых прорывных технологий.** Новейшие достижения в области хранения данных,

такие как «трековая память» IBM, позволят на порядок увеличить емкость памяти, что существенно расширит возможности оцифровки и обработки контента, независимо от языка. Бурные инновации в сферах математики, экспертных систем и даже в управлении логистическими цепочками будут стимулировать инновации в области лингвистических средств.

К этой работе присоединятся новые обладатели ученых степеней по переводческим специализациям, объявленным в 2006–2007 гг. Они попытаются переосмыслить концепцию перевода, границы возможностей отрасли и исходные предпосылки, а затем начнут параллельно запускать новые проекты на стыке

теории перевода, информационных технологий и математики.

Суждено ли всему этому случиться? Как писал Уинстон Черчилль: «Политик должен уметь предсказать, что произойдет завтра, через неделю, через месяц и через год. А потом объяснить, почему этого не произошло». Давайте поговорим об этом снова в 2020 году. Я уже стану стариком, отращу «конский хвостик» и буду прохладиться на пляже в Ки-Ларго, если, конечно, мой дайвинговый клуб не уйдет под воду из-за глобального потепления.

---

*Дональд А. Де Пальма — основатель компании Common Sense Advisory и ее ведущий специалист по исследованиям рынка, автор книги «Business Without Borders: A Strategic Guide to Global Marketing» (Бизнес без границ: стратегическое руководство по международному маркетингу).*

# Когда терминология приходит в литературу

Мигель А. Берналь-Мерино (*Miguel Á. Bernal-Merino*)

**Люди, не знакомые с миром видеоигр, часто имеют весьма смутное представление о том, что они собой представляют и какое количество текста в них используется. Видеоигры — это не только забавный, прыгающий по платформам *Super Mario*, внушающий ужас стреляющий *Doom* или популярный *Pac-Man*, собирающий шарики.**

На самом деле большинство «традиционных» игр — это удачное воссоздание в виртуальной среде реалий нашей жизни: от заурядных полицейских и грабителей до езды на велосипеде и игры в куклы. Персонажи и тексты приходят в видеоигры не только из реальной жизни, но и из произведений литературы и кинофильмов. Создатели игр дают нам возможность снова окунуться в мир дорогих нашему сердцу историй, оказавшись на месте любимых персонажей в интерактивной среде. Создание эффекта присутствия и плавный переход из одной реальности в другую достигается, помимо прочего, благодаря контролю за терминологией и тщательному воссозданию литературного стиля. Некоторым читателям может показаться, что моя профессиональная принадлежность делает меня пристрастным, и в чем-то они

будут правы. Я также увлекаюсь филологией, поэтому, возможно, преувеличиваю роль языка в видеоиграх. И все же я постараюсь беспристрастно проанализировать и описать факты в поддержку моей точки зрения.

Большинство из нас воспринимает вещи, к которым мы привыкли, как нечто само собой разумеющееся, потому что кажется, что они навсегда в нашем распоряжении и доступны по первому требованию. Это касается, например, языка и нашего умения грамотно использовать его в любой ситуации. К сожалению, не всех, кто умеет писать, можно назвать писателями, и не всех, кто знает иностранный язык — переводчиками. Знание языка и умение использовать его механизмы для реализации конкретных задач в конкретном тексте требует таланта, обширных знаний и отточенных навыков. То же самое можно сказать и о переводе видеоигр. Видеоигра — это сочетание большого числа совершенно разных типов текста, которые зачастую пишутся разными членами команды, работающей над созданием игры, причем все эти тексты занимают немаловажное место в процессе локализации, так как каждый из них необходимо максимально точно перевести и встроить обратно в игру.



Данная статья написана с целью доказать, что качественный перевод видеоигр — важная составляющая процесса локализации — может быть выполнен только переводчиком, который способен разобраться в сложностях терминологии и правильно передать тончайшие литературные нюансы в тексте видеоигры.

## Типы текстов в играх

Сегодня при создании видеоигр, независимо от их размера, используется большое число различных текстов, что обуславливает необходимость тесного сотрудничества разработчиков и издателей видеоигр со специалистами по маркетингу и дизайну. Команда, работающая над созданием видеоигры, должна обеспечить адекватную рекламу до выпуска продукта на рынок, предоставить все необходимые сведения для размещения на официальном веб-сайте и в руководстве пользователя и проверить корректность сопроводительного и дикторского текста. Покупатели рассчитывают на высокий уровень локализации, особенно учитывая цену новых игр, которая может достигать 75 долларов. Однако дело не только в деньгах; речь идет скорее о чувстве удовлетворения от приобретения профессионально созданного развлекательного продукта, благодаря которому игроки смогут на несколько дней погрузиться в новый удивительный мир и поделиться своими впечатлениями с друзьями.

Значительную роль в этом играет текст, ведь он позволяет погрузиться в мир игры с самого начала реализации проекта, еще до того, как мы осознаем,

что хотим приобрести эту игру и сыграть в нее. Как бы ни была проста игра и мала по масштабам организуемая в связи с ее выпуском маркетинговая кампания, значение текста на каждом этапе реализации проекта сложно переоценить, ведь именно с помощью текста привлекают потенциальных игроков, стимулируют продажи, обеспечивают удовлетворение покупателей от использования игры и формируют их лояльность к данному бренду. Все это достигается благодаря грамотно составленным текстам. При этом необходимо помнить, что речь идет о самых различных текстах, что требует от их создателей разнообразных фоновых знаний и навыков письма: в играх можно найти слоганы, аннотации, техническую информацию, дикторские тексты и диалоги. Естественно, это касается любых языков, на которые переводится игра, и любых стран, в которых она реализуется.

Один из типов текстов, используемых в видеоиграх, непосредственно связан с творческим письмом и литературой: это диалоги и дикторский текст в игре. Некоторым может показаться, что использовать термин *литература* в данном случае некорректно, но как еще назвать тексты, созданные в процессе творческого письма с целью взволновать, побудить к действию и поразить воображение читателя. Я не сравниваю игры с романами; это совершенно разные творения, которые доставляют нам разное удовольствие. Тем не менее сложно отрицать, что захватывающее повествование в видеоиграх во многом зависит от того, насколько творчески подойдет автор к созданию текста, и сможет ли он

увлечь игроков; более того, становится понятным, что развитие видеоигр и превращение их в одну из форм искусства обуславливают использование в них все более сложных и продуманных текстов.

Вероятно, связь с литературой более очевидна, если речь идет об играх, созданных на основе литературных произведений, например *Властелин колец*, *Гарри Поттер* или *Хроники Нарнии*. Разработчикам и издателям этих игр необходимо помнить, что их успех во многом зависит от грамотного использования стиливых средств и терминологии. Не только потому, что заключенные с владельцами авторских прав контракты возлагают на них определенные обязательства, но и потому, что поклонники этих произведений знают многие фразы практически наизусть и рассчитывают на высокий уровень одноименных игр, надеясь получить от них такое же хорошее впечатление. Несомненно, сотрудничество с известными и популярными авторами существенно повышает качество текстов, используемых в видеоиграх, но это отнюдь не означает, что в новых продуктах отсутствуют увлекательные истории и диалоги. Возьмем, к примеру, разработанную компанией BioWare и выпущенную EA в конце 2007 г. ролевою игру *Mass Effect*, о которой прекрасно отзывались и специализированные издания, и сами игроки. Сценарий этой видеоигры состоит почти из 300 000 слов и включает в себя несколько основных и побочных сюжетных линий. Объем этого сценария больше, чем многие книги. Однако речь даже не об объеме, а о навыках, необходимых для того, чтобы превратить виртуальный мир в увлекательное приключение.

Прежде всего, мне бы хотелось отметить, что любая игра подразумевает наличие большого числа других видов текста, при этом покупатели могут даже не осознавать, какую роль эти тексты играют и каким образом они связаны с созданием уникального игрового мира. Все типы текстов для видеоигр можно условно разделить на шесть групп. Рассмотрим каждую из них на примере игры *Mass Effect* и попробуем понять их роль в создании единого игрового пространства:

#### 1. Публицистические тексты

Эти тексты создаются с целью представить выпускаемый продукт и четко определить его положение в ряду игр данной категории и в рамках данного бренда, а также возбудить интерес у потенциальных покупателей. По большому счету, это сочетание элементов рекламных и публицистических текстов. Подобные тексты можно найти на официальном веб-сайте игры, в рекламных статьях, некоторых частях руководства пользователя и на заставках в самой игре. Очень часто создатели таких текстов напрямую (во втором лице) обращаются к игрокам, ставя их в центр событий. Пример:

«Роль, которую вы выберете в *Mass Effect*, окажет огромное влияние на развитие всей галактики. Вам предстоит разрешить множество моральных дилемм, а принятые вами решения самым серьезным образом повлияют на судьбу цивилизации в этой галактике».

#### 2. Технические тексты

В них содержатся рекомендации пользователям о том, какие систем-

ные требования необходимы для нормальной работы игры, а также о рекомендуемых настройках для получения наилучшего эффекта. Как правило, такие тексты размещаются в сети и в руководствах пользователя, в ознакомительных файлах (*readme*) и системных диалоговых окнах. Даже в простых текстах часто встречаются технические жаргонизмы или терминология конкретной товарной марки, что требует особого внимания со стороны создателей и переводчиков, так как это важная составляющая обеспечения совместимости платформ. Например, не следует путать инструменты управления в играх для разных игровых приставок: так, пульт управления в Xbox называется *thumbstick*, в PlayStation — *analog stick*, а в Nintendo — *control stick*. Эти тексты стоят особняком от всех других текстов игр не только потому, что в них используется особая терминология — отличаются также рассматриваемые в них вопросы и конструкция самих предложений. Пример:

«Проблемы с подключением, как правило, обусловлены тем, что один или несколько портов заблокированы брандмауэром, маршрутизатором или интернет-провайдером в целях обеспечения безопасности».

### 3. *Тексты пользовательского интерфейса*

Тексты пользовательского интерфейса должны быть короткими, четкими и точными, так как их основная задача — облегчать прохождение игры, не прерывая погружение в игровой

мир и не разрушая атмосферу игры. Умение писать четко и лаконично — вот основной навык, которым должны владеть создатели подобных текстов, хотя способность проявить находчивость при решении некоторых игровых моментов также приветствуется.

### 4. *Инструктивные тексты*

Эти тексты должны быть написаны так, чтобы вся информация о том, как устанавливать игру и играть в нее, могла быть без проблем понята любым игроком независимо от уровня знаний о компьютерных технологиях или общего игрового опыта. Любое руководство по игре (иногда его еще называют пользовательское руководство) создается именно с этой целью, хотя в нем присутствуют и другие типы текстов, например юридические и технические. Несмотря на то, что инструктивные тексты встречаются в основном в руководствах, иногда их переносят в интерактивную справку, контекстные всплывающие окна и диалоговые окна, в которых содержатся основные необходимые во время игры данные и кратко описывается механизм игры. Пример:

«Для установки с диска: вставьте диск в дисковод, затем следуйте инструкциям, которые появятся на экране. После установки игры вы сможете запускать ее из меню игры “Автозапуск” или меню ПУСК».

### 5. *Юридические тексты*

Приобретение игры, как и покупка любого другого вида продукции, сопряжено с определенными юри-

дическими правами и обязательствами. Более того, покупателю предоставляются гарантии, сообщается необходимая служебная информация и делаются предупреждения о возможном вреде товара. Типичным примером таких текстов является лицензионное соглашение с конечным пользователем, условия которого необходимо принять и соблюдать при установке игры на компьютер. Как правило, текст этого соглашения приводится в руководстве по игре и входит в состав основных файлов игры в виде документа в формате TXT. Синтаксис и терминология таких текстов, как и любых других юридических документов, соответствуют действующему законодательству. Это особые типы текстов, при составлении которых требуются знания узкоспециальных юридических терминов, что может представлять собой проблему для неспециалистов. Пример:

«За исключением прав, в прямой форме предоставляемых вам в соответствии с настоящим документом, EA оставляет за собой любые имущественные права на программное обеспечение (в том числе на всех персонажей, сюжетную линию, изображения, фотографии, анимацию, видео, музыку и тексты) и все соответствующие авторские права, торговые марки и любые другие права на интеллектуальную собственность, описанные здесь».

#### 6. Дикторский текст и диалоги

Возможность погружения игрока в виртуальный мир в ходе игры обес-

печивается несколькими факторами, важнейшими из которых являются плавное развитие сюжета и захватывающая история. Это особенно касается ролевых игр. При создании игры *Mass Effect* четыре автора создали тексты общим объемом 300 000 слов для обеспечения литературной правдоподобности и жизненности происходящего на экране. Сюжет развивается одновременно с действиями игроков, которые полностью погружаются в мир созданной иллюзии, так как каждая сюжетная линия и каждый диалог соответствуют общему настроению игры. Полное погружение в игру становится возможным во многом благодаря использованию суперсовременной графики, отличной игре актеров и высококачественному звуковому сопровождению.

Некоторые из вышеупомянутых типов текстов (особенно юридические и технические), как правило, составляются командами квалифицированных специалистов или членами руководства компании-издателя, которые обладают необходимыми знаниями и уполномочены утверждать окончательную версию этих текстов. Нередко, однако, бывает и так, что в проекте участвует недостаточное количество квалифицированных специалистов и персонала, которые могли бы обеспечить успешный выпуск продукта на всех планируемых рынках.

### Когда терминология приходит в литературу

У большинства людей слово *терминология* вызывает следующие ассоци-

ации: передовые технологии, научные исследования или юридические процессы, и это вполне оправданно. Грамотное использование сложных понятий, обозначающихся специальными терминами, — залог успеха в вышеупомянутых областях знания и профессиональной деятельности. Пренебрежительное отношение к терминологии может иметь катастрофические последствия. В текстах видеоигр встречаются сложные термины, к которым необходимо относиться с большой аккуратностью не только потому, что они во многом способствуют обеспечению совместимости с платформой, но и потому что они используются при составлении технических описаний и юридически обязательных соглашений. По этой причине большинство компаний-разработчиков имеют в штате сотрудников, отвечающих за работу с терминологическими глоссариями, файлами памяти переводов (ТМ) и т. д.

Терминология тесно связана практически со всем, что мы делаем в жизни, хотя большинство людей предпочитают использовать понятие *лексикон*, когда речь идет о менее «серьезных» отраслях знания, что бы под этим ни подразумевалось. Сфера искусства и развлечений — это творческие области нашей жизни и одновременно процветающие отрасли, и терминология занимает в них не последнее место. Вспомним любого автора, любой жанр или любое представление, и мы поймем, что в каждом тексте используется конкретный набор терминов из определенного семантического поля, которые объединены между собой тщательно подобранными синтаксическими средствами. Все эти языковые особен-

ности обеспечивают внутреннее единство любого текста и позволяют читателю узнавать стиль, понимать содержание и получать удовольствие от прочтения. Зачастую эти особенности не видны невооруженным глазом, часто мы не можем сказать, что именно в этом тексте хорошо и правильно, зато мы сразу чувствуем, когда в тексте что-то не так.

Чтобы стало понятнее, о чем идет речь, приведем несколько примеров: если бы мы изменили приведенные ниже высказывания персонажей, зрители, читатели и игроки сразу заметили бы, что что-то не так.

- Агент 007: «Смешать, но не размешивать» вместо «Смешать, но не взбалтывать».
- Йода: «Вам еще необходимо научиться многому» вместо «Вам еще многому научиться нужно».
- Горлум: «Он не должен уничтожать драгоценность!» вместо «Он не должен обижать мою прелес-с-сть!».
- Смерфы: «Прекрасно!» вместо «Смеркрасно!».

Не имеет значения, осознают ли зрители, читатели или игроки, что текст был изменен на лексическом, синтаксическом, фонологическом или морфологическом уровне соответственно (дело лингвистов изучить эти изменения, а всех остальных — наслаждаться этими произведениями искусства), но они сразу почувствуют фальшь, и это разрушит всю атмосферу, созданную другими элементами игры.

Терминология тесно связана со стилем письма и литературным наследием отдельных авторов, жанров и эпох. Мы осознаем это и признаем за терминологию

гией определенную ценность — высокую или низкую. То же самое касается текстов в видеоиграх, их героев и рассказываемых в них историй. Единообразие текста обеспечивается не только использованием набора специальных терминов из соответствующего глоссария или файла памяти переводов. Цельность произведения обеспечивается авторами на всех языковых уровнях — от фонологического до морфологического и от синтаксического до лексико-семантического. С расширением тематики игр, появлением большого числа серьезных работ в этой области и использованием элементов видеоигр в профессиональном обучении значение качественных текстов и терминологической точности будет все больше возрастать.

## **Обеспечение качества на международном уровне**

Большинство из нас, к счастью, грамотны и, возможно, даже начитаны, но это не делает писателем каждого, кто хорошо знает родной язык. Вышеупомянутые тексты часто составляются специалистами в соответствующей отрасли или, по крайней мере, писателями, которые владеют навыками составления текстов разных стилей и разной целевой направленности. В противном случае, вероятно, эти тексты вызовут недоумение и будут названы непрофессиональными и неадекватными. Следовательно, не вызывает сомнений тот факт, что для перевода этих текстов потребуется не меньше усилий и творческих ресурсов. Однако при создании некоторых игр совершенно не рассматривается перспектива их локализа-

ции, поэтому зачастую при их адаптации для других стран специалисты сталкиваются со значительными ограничениями по времени, техническими и кадровыми проблемами, в результате чего качество локализованного продукта значительно ниже качества его оригинальной версии, и причина этого — не в отсутствии таланта, а в недостатке времени и небрежном планировании. Забывая о необходимости локализации или игнорируя ее вплоть до завершающих этапов проекта, создатели игр самым существенным образом влияют на качество локализованного продукта и успех игры на местном рынке, ведь это значительно снижает доступность квалифицированных переводчиков, способных в срок справиться с поставленной задачей.

Это не означает, что переводчикам нужно предоставить столько же времени, сколько дается команде специалистов, составляющих тексты на оригинальном языке. Некоторые пытаются сравнивать создание текстов с их переводом и приходят к неверному выводу о том, что перевод — это всего лишь замена слов одного языка соответствующими словами другого. Сравнение разных профессий — занятие неблагодарное и даже бесполезное. Для того чтобы создать текст с нуля, требуется определенный набор навыков и креативность, позволяющая создавать что-либо из ничего, а также достаточное количество времени. Перевод же требует применения творческих навыков в определенных пределах, отличного знания обеих культур и лингвистических систем.

Одним словом, речь идет о грамотном использовании терминологии и ли-

тературных приемов. Основными требованиями, предъявляемыми к оригинальным текстам, является соблюдение внутренних, хорошо продуманных стандартов качества, которые определяются заранее — то же самое можно сказать и о текстах, переведенных на другие языки. В результате перевода должен получиться еще один «оригинал», но для другого языка. В каждом языке существует специальный набор механизмов (некоторые из них совпадают в разных языках), который обеспечивает внутреннюю целостность технических, юридических и литературных текстов. Если предоставить переводчикам всю необходимую информацию и достаточно времени, они смогут определить эти механизмы в исходном тексте и воспроизвести их в тексте перевода.

Невозможно сократить путь, если мы хотим сохранить качество, и здесь на помощь могли бы прийти программы высшего образования и получения научной степени для переводчиков, так как это позволило бы готовить переводчиков с хорошим пониманием особенностей межкультурной коммуникации, разнообразными навыками письма и умением тщательно проверять написанное, а также владеющих практическими навыками использования технологий поиска и инструментов памяти переводов. Природные таланты могут и должны быть развиты в ходе соответствующе-

го образовательного процесса. Настало время, когда разработчики и издатели игр, а также компании по локализации и университеты, на которых есть кафедры подготовки переводчиков, должны объединить свои усилия.

Для того чтобы создать высококлассную игру, необходимы усилия многих высококлассных специалистов, а когда их действия согласованы, конечный продукт по качеству значительно превышает сумму составляющих его частей. Это становится возможным благодаря таланту и преданности каждого члена команды общему делу. Если планируется выводить игру на рынки других стран, одной из таких составляющих частей являются агентства по локализации и переводчики. Это настоящие профессионалы в области языка, преданные своему делу, и, на мой взгляд, индустрия игр окажет себе большую услугу, если сделает локализацию частью процесса разработки и предоставит переводчикам возможность заниматься любимым делом: создавать хорошие переводы для этих игр.

---

**Мигель А. Берналь-Мерино** — ученый, изучающий проблемы локализации видеоигр. Он более десяти лет проработал преподавателем, устным и письменным переводчиком, а также помогал в организации и проведении круглого стола по проблемам локализации видеоигр на конференции «Мир локализации» (Localization World).

# Как не разрушить эффект присутствия при локализации игры?

Симоне Кросиньяни (*Simone Crosignani*), Андреа Баллиста (*Andrea Ballista*)  
и Фабио Минацци (*Fabio Minazzi*)

**Результаты продаж говорят сами за себя. Видеоигры достигли абсолютной коммерческой зрелости. В 2007 году оборот мирового рынка видеоигр превысил 41 млрд. долларов. Это внушительная цифра по сравнению с другими видами развлечений. Звукозаписывающие компании заработали только 33,4 млрд. долларов, что связано с преобразованиями экономической модели продаж альбомов. Но размер дохода поражает еще больше по сравнению с прошлыми годами.**

В 2002 году оборот рынка видеоигр составил «всего лишь» 21,8 млрд. долларов, и с тех пор наблюдался его активный рост. Ожидается, что эта тенденция сохранится, и к 2012 году, по прогнозам аналитиков, доход от продаж достигнет 68 млрд. долларов. Этот взлет породил множество «историй успеха», последняя из которых связана с игрой *Grand Theft Auto IV* компании Rockstar Games. Игра, выпущенная в мае, разошлась сумасшедшим тиражом в 3,6 млн. копий в первый же день продаж, сразу попав в Книгу рекордов Гиннеса как «Продукт индустрии

развлечений, принесший самый большой доход за 24 часа продаж».

Эти цифры и дух общего воодушевления вокруг видеоигр призваны дать обывателю представление о степени их неоднородности. Никогда прежде для игр не существовало такого многообразия контента, платформ, целевой аудитории и моделей распространения: игры для компьютеров, приставок, мобильных телефонов и iPod; платные, бесплатные и условно-бесплатные; игры с бюджетом более 30 млн. долларов и игры, на разработку которых ушло всего несколько тысяч долларов. Одно неизменно для рынка видеоигр: разнообразие. Очевидно, эта особенность также свойственна и локализации. В зависимости от рынка, который главным образом определяется географией, локализация видеоигры может заключаться как в переводе 1 тысячи слов с английского языка на немецкий, так и потребовать года работы по переводу 2 миллионов слов с привлечением тысяч актеров, звукооператоров и режиссеров дубляжа для записи звуковых дорожек на 20 разных языках.

Принимая во внимание разнообразие контента, специалистам по локализации



будет непросто выработать общую стратегию, применимую ко всем проектам. Возможно ли в принципе разработать практические рекомендации, которые подходили бы для перевода таких разных игр, как «Тетрис» для iPod или многопользовательская ролевая онлайн-игра (MMORPG) для ПК, которая характеризуется колоссальными по объему сценариями, превышающими три миллиона слов? Как можно эффективно и разумно реализовать переводческий проект, если одни игры дублируются, другие снабжаются субтитрами, а третьи остаются на языке оригинала?

## Вера в фантазию

Чтобы ответить на перечисленные вопросы, необходимо смотреть на самые основы видеоигр. Информация в них представлена в виде текста, графики и звука, обеспечивая пользователям более высокую степень погружения, чем другие формы развлечений (фильмы, книги, музыка и телевидение). Игроки не наблюдают со стороны, скажем, автомобильную гонку, а сами принимают в ней активное участие. Они не следят за приключениями сильных и отважных героев, спасающих мир, — они и есть эти герои. Они не толпятся у сцены, приветствуя рок-звезду, а сами стоят на сцене с гитарой в руках, и толпа фанатов рукоплещет им.

В 19 веке поэт Сэмюэль Тейлор Колридж ввел понятие *suspension of disbelief* (вера в фантазию). Колридж использовал данное выражение для описания готовности читателей временно не замечать логические противоречия в фанта-

стическом произведении и просто получать удовольствие от полета мысли. На самом деле английский писатель не предложил ничего революционного. Эта идея была известна еще Шекспиру, который во вступлении к исторической хронике «Генрих V» советует читателям: «Когда о конях речь мы заведем,/ Их поступь гордую вообразите;/ Должны вы королей облечь величем,/ Переносить их в разные места,/ Паря над временем, сгущая годы/ В короткий час». С той поры понятие веры в фантазию было признано повсеместно. Оно заключается в способности человека воспринимать вымышленное и невероятное. Кроме того, это понятие касается готовности публики принять ограничения средств, которыми доносятся произведения, и не обращать на них внимания при восприятии содержания, заложенного авторами.

Вера в фантазию хорошо описывает степень погружения, присущую видеоигре: игроки прочно связаны с сюжетом, с виртуальным местом действия и другими персонажами. Главное для игрока — это эффект присутствия. К сожалению, он может разрушиться по многим причинам. Герой неожиданно умирает из-за банального недосмотра в игровом сценарии, гоночный автомобиль отличается от своего реального прототипа, в миссии военного симулятора искажаются исторические события, имя футболиста написано неправильно — ошибки могут быть самыми разнообразными. Вот почему вера в фантазию единодушно считается главным инструментом в создании успешной игры: это шкала, по которой разработчики могут измерить связность сюжета, персонажей, места

действия и других элементов, необходимых для получения уникального игрового опыта.

Опасность разрушить веру в фантазию намного возрастает при локализации игр. Одно далекое от контекста выражение в сценарии общим объемом в полмиллиона слов может серьезно изменить ощущение присутствия при таком историческом событии, как высадка американского десанта в Нормандии в 1944 году, когда, находясь по пояс в воде под градом пуль, вы отчаянно боретесь за жизнь, хотя на самом деле лежите на диване с куском пластмассы в руках и наблюдаете за трехмерными моделями на своем телевизоре, короткая время перед обедом. По этой причине специалисты в сфере локализации не должны упускать из виду ни общей картины, ни деталей. В особенности это касается контекста, ритма речи, оттенков значений в диалогах и других, казалось бы, мелочей, способных разрушить эффект присутствия.

## Коллективная работа

Помимо вышеперечисленных требований к локализации, и без того высоких, отсутствие линейности при разработке видеоигр еще больше усложняет процесс. Двадцать лет назад видеоигры создавало ограниченное число людей, часто проекты разрабатывались одним человеком от начала и до конца. Разумеется, при этом разработчик игры, постоянно контролирующий процесс, имел возможность наилучшим образом воплотить свои идеи в законченном продукте. В настоящее время из-за

сложности технологий, применяемых в таких игровых платформах, как Sony PlayStation 3 или Microsoft Xbox 360, видеоигры стали коллективной работой. Сотни людей вносят свой вклад в разработку игровых проектов, завершение которых может потребовать 4–5 лет и привлечения сторонних компаний (например, для звукорежиссуры, создания трехмерных моделей или захвата движения). Стремление держать все под своим контролем, не доверяя опыту специалистов, подвергает процесс серьезному риску. Опасность наиболее велика на этапе локализации, так как предполагается, что данный процесс должен проходить одновременно с разработкой, чтобы обеспечить единовременный выпуск продукта в разных странах. Сжатые сроки — одна из основных причин, по которой локализационные компании работают вслепую с такими важными составляющими игры, как место действия или контекст. Это означает, что главной проблемой в будущем будет поиск различных решений, направленных на избежание разрушения веры в фантазию.

Фрагментированный контекст, особенно в условиях международного производства, затрудняет сохранение веры в фантазию в играх. Примером может послужить использование местных диалектов в локализованных версиях видеоигр, события которых разворачиваются в фантастических мирах. Данным приемом слишком часто злоупотребляли, потому что считалось, что это наиболее точно передавало суть оригинала. Если инопланетянин в американской версии игры говорит на местном диалекте или на жаргоне, употребление жаргона обыч-

но сохранялось и в испанской, французской или немецкой версиях. Просто поставив себя на место обычного пользователя в одной из этих стран, мгновенно понимаешь опасность такого решения. Представьте всю комичность ситуации, когда шестиметровый десятирукий монстр говорит, как чукча из анекдота. Любой специалист по локализации, который стремится сохранить эффект присутствия, должен в большинстве случаев отказаться от применения этого решения. Страны отличаются диалектами, историей, местными и национальными культурами, а также своим отношением к официальному языку. Если целью локализации выступает сохранение особенностей языка оригинала и степени вовлеченности пользователя в игру, все вышеперечисленные особенности необходимо тщательно изучить в самом начале процесса разработки.

В процессе локализации будет полезно заострить внимание на ощущениях игрока и степени его вовлеченности, даже если для этого потребуется изменить текст оригинала вопреки пожеланиям разработчиков. Требования цензуры в европейских странах также иногда требуют радикальных изменений в переводе. Как можно успешно локализовать «ужастик», где присутствуют зомби, мутанты и создания из преисподней, для немецкого рынка с его строгими запретами на изображение сцен насилия? Чтобы соблюсти требования морали, часто необходимо прибегать к синонимам и перефразированию, но следует как можно осторожнее подходить к выбору подходящих слов для сохранения атмосферы игры.

Те же соображения применимы в ситуациях, когда необходима более глубокая работа над контентом и нужно принимать решения, выходящие за чисто языковые рамки. Игроки из Японии, США, Кореи, Англии, Китая и стран Южной Европы отличаются по своим вкусам и требованиям. Обучающие разделы игр, звуковые дорожки, уровни сложности и доступные режимы игры могут различаться в зависимости от цели, и именно определение степени вовлеченности пользователя в игру является единственно правильным способом оценки всех решений при ее разработке.

**Представьте всю комичность ситуации, когда шестиметровый десятирукий монстр говорит, как чукча из анекдота.**

Одним из примеров того, как вышеперечисленные критерии выступают основой региональных адаптаций, является подход к локализации, который применяется в специализированных СМИ. Критике сложно угнаться за развитием игровой индустрии, в связи с этим на веб-сайтах и в журналах долгое время продолжается горячий спор о том, как следует оценивать видеоигры. Все игры анализируются согласно устаревшим канонам, которые разделяют игру на четыре разных компонента: графика, звук, игровой процесс и продолжительность. Одной из жертв такого неудачного подхода является оценка собственно локализации, которая упорно игнорируется во всех игровых изданиях. Исключения составляют лишь случаи, когда грубые ошибки локализации искажают игровую среду, тем самым разрушая веру в фан-

тазию и привлекая внимание критиков к той стороне игры, которая в иной ситуации осталась бы незамеченной.

## Международная разработка игр

Как избежать описанных трудностей? Одним из самых популярных способов является применение особого этапа языкового тестирования в конце разработки. Однако в большинстве случаев этот процесс необходимо провести быстро и не выходить за рамки общего бюджета, поскольку потребуются соответствующие исправления и изменения в практически готовой игре, а значит возникнет необходимость вновь пройти некоторые стадии разработки в ускоренном режиме. Предпочтительнее будет наладить связь и взаимодействие между разработчиком игры и компанией-локализатором с самого начала проекта. В идеале компания-локализатор должна быть активно вовлечена в процесс на ранних стадиях разработки, глубже вникать в структуру и в игровую концепцию, поддерживать постоянный диалог между командами разработчиков и переводчиков и организовывать демонстрации игры для специалистов в сфере локализации.

Таким образом специалисты по локализации смогут лучше понять игровой контекст. Языковое тестирование также должно проводиться на этом этапе, а не за несколько недель до выхода игры. Одним словом, компания-локализатор играет важную роль в общем процессе

международной разработки. По окончании процесса должны быть выработаны практические рекомендации по сохранению накопленного опыта, которые позволят предотвратить будущие ошибки, связанные с концепцией веры в фантазию, а следовательно и сократить затраты и сроки работ.

Эти цели весьма амбициозны, особенно в нынешних постоянно изменяющихся условиях. Как упоминалось в начале, фрагментация рынка и постоянные изменения в бизнес-модели, моделях распространения, носителях информации и доминирующих платформах вынуждают игроков в этой сфере ежедневно адаптироваться к новым сценариям. Важно, чтобы эти процессы учитывались и при локализации. Люди, занимающиеся разработкой и выпуском многоязычных игр, должны изменить свое видение на глобальное. Им необходимо эффективно сочетать обмен опытом, логистику и творческие способности, адаптируясь таким образом к постоянно меняющимся условиям рынка.

---

*Симоне Кросиньяни на протяжении 15 лет работал в качестве игрового критика, сотрудничал с компанией Sony Entertainment Europe и сейчас работает в компании Binari Sonori.*

*Андреа Баллиста работает в сфере локализации видеоигр с 1992 года.*

*Фабио Минацци читает лекции в университете Милана. Баллиста и Минацци являются партнерами в компании Binari Sonori S.r.l.*

# Ориентация на «всемирного» игрока

Том Эдвардс (Tom Edwards)

Несомненно, сегодня игровая индустрия представляет собой наиболее быстро развивающийся медиа-сегмент, который уже далеко обогнал киноиндустрию по объему годовой прибыли. Но более важно то, что в ближайшие пять лет продажи в США будут отставать от мировых, обеспечивая ежегодный прирост в среднем 6,7% (что вполне приемлемо), в то время как в Азии, Европе, странах Ближнего Востока и Африке эта цифра достигнет десяти и более процентов. Как это отразится на разработчиках и издателях игр? Очень просто: желание получить как можно больше прибыли приведет к увеличению присутствия продукта на мировом рынке, а это значит, что представители все большего числа стран и культур получат доступ к игровому контенту. В результате возникнет необходимость создания контента, ориентированного на «всемирного» игрока, а это, в свою очередь, потребует от игровой индустрии принимать во внимание геополитические и культурные факторы.

С моей точки зрения, игры представляют собой уникальное сочетание определенных геокультурных вопросов, многие из которых уже были упомянуты в других статьях. В отличие от

большинства отраслей, активно работающих с контентом, насыщенная аудио-визуальная среда видеоигр часто объединяет в себе различные типы контента. К тому же игры обычно затрагивают как вымышленные, так и реальные социально-исторические события, а новые культуры игровых миров (включая религии, языки, национальности) создаются на основе реально существующих. Кроме того, в играх используется огромное количество различных символов, флагов, карт и другого чувствительного контента. Очевиден и тот факт, что разработчики часто сознательно включают в игры рискованные темы и сценарии. Это свойственно любому виду экспрессивного искусства, и игры тут не исключение. И хотя спор о том, являются ли игры «истинным» искусством, продолжается, я считаю их коллективно создаваемыми формами интерактивного искусства на электронном носителе, рассчитанными на конечного потребителя. Вместе с тем желание расширить границы восприятия и внедрять новые идеи должно сдерживаться оценкой потенциального риска: не перейдена ли граница между «крутизной» игры и нормами морали, не воспримут ли ее как оскорбительную в определенных культурах, что мгновенно разрушит атмосферу игры, воз-

вращая игрока в куда более неуютную реальность.

Для большинства разработчиков и издателей игр локализация — это тривиальная составляющая процесса распространения продукта. Основная масса компаний регулярно локализует игры на английский, французский, итальянский, испанский и японский языки, а также все чаще — на китайский, корейский, русский и скандинавские языки. Однако в условиях все большей глобализации игровой индустрии одной лишь локализации недостаточно для поддержания интереса пользователей (и соответствующего роста доходов издателей). Понятие «культурализации» — это более глубокое развитие идеи локализации, придающее особое значение выбору игрового контента и оценке его жизнеспособности на глобальном рынке. Локализация лишь обеспечивает понимание контента (главным образом путем его перевода), в то время как культурализация помогает игрокам глубже погрузиться в игру. Сегодня большинство работ по локализации какой-либо игры осуществляется на поздних стадиях разработки, что не оставляет свободы маневра для полноценной локализации, не говоря уже о выявлении чувствительности к контенту на региональных рынках. Культурализация, напротив, предполагает упреждающий подход к разработке контента, при котором внимание к международным аспектам контента уделяется на всех этапах разработки. Иначе говоря, культурализация представляет собой целостный комплекс действий по разработке, программированию и распространению игры. На современном этапе развития

игровой отрасли разработчики должны изначально воспринимать локализацию как составную часть процесса создания игры, а не вспоминать о ней на его завершающих этапах.

Наряду с положительным влиянием процесса культурализации на разработку контента, рассмотренном выше, существует еще один важный его аспект, а именно возможность обнаруживать и решать потенциальные проблемы еще до выхода игры на рынок. Незамеченные или нерешенные геокультурные проблемы могут привести к неблагоприятной реакции регионального рынка: официальным запретам, ухудшению имиджа и потере доверия среди недовольных покупателей. Известны примеры, когда проблемы, связанные с видеоиграми, подрывали не только финансовое состояние, но и репутацию компаний, причастных к их выпуску. Игра шведских разработчиков *Hearts of Iron*, где Тибет был изображен независимым государством, а Тайвань — частью Японии, была запрещена в Китае в 2004 году из-за того, что правительство предъявило разработчику игры обвинение в искажении исторических фактов Второй мировой войны. В 2003 году игра *Kakuto Chojin* была запрещена к продаже в Саудовской Аравии и других мусульманских странах из-за использования слов Корана в звуковой дорожке. В результате волны протестов против включения столь священного контента в игру она была отозвана из продажи, а ее производство было прекращено. В 2007 году разработчики игры *Resistance: Fall of Man* без разрешения использовали в ней образ Манчестерского собора, чем сильно огорчили англиканскую церковь.

Являясь активными противниками насилия и жестокости в играх (а в этой игре перестрелки идут везде, в том числе и в стенах собора), представители англиканской церкви были шокированы, когда увидели собор в качестве поля боя, и потребовали извинений. Некоторым это покажется обычными недоразумениями, но на самом деле такие ошибки могут не только нанести финансовый ущерб компаниям-разработчикам и издателям, но и повлиять на рентабельность их продукта на конкретном рынке. Наличие подобных проблем может также отразиться на игровой отрасли в целом, которая прилагает большие усилия, чтобы выглядеть добропорядочной в глазах политиков и родителей.

Процесс культурализации невозможно описать вкратце, поэтому я постараюсь сосредоточиться на некоторых основных этапах работы по устранению потенциально чувствительных геокультурных элементов в играх. Сначала необходимо определить явные проблемы, рассмотрев три основных аспекта: тема, целевой регион и тип контента. Тема связана с характером игрового контента, например с использованием в нем определенных религиозных идей. Любое прямое или косвенное упоминание существующей религии или веры, создание вымышленной мировоззренческой системы, имеющей какие-либо узнаваемые элементы реальных, изображение религиозных символов, образов или архитектуры — все это может повлечь за собой определенные проблемы. Другая тема касается национальности и половой принадлежности и связана с использованием определенных стереотипов или

упоминаний о культурных и межнациональных конфликтах. Социально-историческая тема предусматривает правдивое или измененное изображение исторических событий и людей, а также различных вариантов развития событий, включая существующие культуры и формы правления. И, наконец, политические системы и культурные обычаи — широкая тема, включающая различные понятия, символы и атмосферу, основанные на реальных культурах и политических системах. Чрезвычайно важно рассматривать контент с разных сторон, чтобы заранее распознать потенциальную проблему.

Следующий этап — проведение своеобразного ранжирования контента с целью определить степень серьезности геокультурных проблем, выявленных на первом этапе работы. Ранжирование предполагает разделение их на явные нарушения (которые вероятнее всего приведут к неприятностям на региональном уровне) и обоснованные риски (которые могут вызвать лишь незначительную негативную реакцию). Наиболее эффективный способ ранжирования контента — оценка проблем по критериям, перечисленным ниже:

- Контекст: обратите внимание на первоисточник контента и отношение к нему в других культурах.
- Очевидность: какова вероятность того, что игрок заметит чувствительный контент в контексте игры?
- Оправданность: можно ли уверенно и с опорой на факты отстаивать решения, примененные в игре?
- Цель: предполагаемое восприятие конечным пользователем игровых

решений (и общих, и конкретных). Это наиболее важный фактор.

Последний этап культурализации предполагает разработку творческих решений и преодоление проблем, требующих устранения. Здесь важно помнить, что для создателей игры принципиально важно сохранить свой первоначальный замысел с минимальными изменениями, принимая, однако, во внимание чувствительность целевой аудитории и возможную отрицательную реакцию пользователей. Если необходимо внести изменения в контент, делайте это творчески и с хирургической точностью, чтобы не потребовалось переделывать всю игру. Большинство игровых проектов, над которыми мне приходилось работать, требовали лишь мелких исправлений, не затрагивающих основную идею. Но лучше всего перестраховаться: если вы сомневаетесь в определенном элементе контента, откажитесь от его использования. Наконец, если все-таки решено включить явно чувствительный элемент контента в игру, вам потребуется придумать убедительное обоснование его присутствия. В ситуации, когда игра после своего выхода вызывает серьезные споры на региональном рынке, часто

удается смягчить обстановку, внятно объяснив причины, по которым в игру был включен спорный элемент.

Культурализация игрового контента представляет собой сложный процесс, и пройдет достаточно много времени, прежде чем в игровой отрасли будет осознана степень его важности. Более того, благодаря мобильным и интернет-играм, а также соответствующим каналам их распространения, непрерывно расширяются возможности адаптации контента к региональным рынкам. Создавайте ту игру, которую хотите создать, но не забывайте о пользователях, представителях разных стран и культур, которые будут в нее играть. Эффективное управление геокультурным контентом зависит от вашего внимания к восприятию игровых решений региональным рынком. Рассматривайте эти вопросы с точки зрения пользователей.

---

*Том Эдвардс — владелец и главный консультант компании Englobe в Сиэтле, предоставляющей консультационные услуги в области геостратегического управления контентом. Эдвардс проработал 13 лет в корпорации Майкрософт в должности географа и ведущего специалиста по геополитике.*



# Когда Восток встречается с Западом

Д-р Елена Грозная (Dr. Elena Groznaya)

**Переговоры в любой деловой среде несут в себе не только возможности преуспеть и получить какую-либо выгоду, но и определенные риски. Этот процесс требует тщательной подготовки, терпения, времени и гибкости. Переговоры между представителями разных культур иногда напоминают игру в покер, где каждый из участников действует по собственным, скрытым от остальных, правилам. Результат такой игры очевиден: в скором времени обе стороны будут чувствовать себя разочарованными и сбитыми с толку.**

Исследования показывают, что примерно в 70% случаев провал переговоров, в которых участвуют представители разных культур, обусловлен не только техническими сложностями, такими как недостаточность подготовки, планирования, вовлеченности участников и т. д. Намного более значимую роль играют факторы, связанные с культурными особенностями. Даже когда обе стороны общаются на одном языке (в современной бизнес-среде это чаще всего английский), обсуждают один и тот же предмет и имеют практически одинаковые интересы, это оказывается недостаточным для того, чтобы участники могли действи-

тельно понять друг друга и выработать приемлемые для обеих сторон решения. Межкультурное общение, а следовательно и межкультурные переговоры, требует некоторой степени так называемого восприятия культурных особенностей. Это понятие включает в себя не только правила этикета (приветствия, правила поведения за столом, стиль одежды, процедура обмена визитными карточками и т. п.). Настоящее межкультурное восприятие подразумевает понимание системы мышления, иерархии ценностей и относительности суждений о «правильном» с точки зрения другой стороны. Вряд ли много переговоров провалилось из-за неподходящего стиля одежды или способа приветствовать собеседника.

Основные трудности обусловлены расхождениями в способах мышления и ценностных иерархиях, которые проявляются в отличиях между культурами ведения бизнеса и переговоров. Сегодня, когда контакты между Востоком и Западом участились, понимание основных различий между этими культурами позволит избежать многих подводных камней, ухудшающих перспективы и шансы на успех в деловом мире. Межкультурные исследования и деловой опыт показывают, что чаще всего недоразумения между участниками переговоров, прина-

длежащих к западной и восточной культурам, лежат в следующих областях.

1. Разное отношение к понятию времени и его важности.
2. Ожидаемая цель переговоров.
3. Стиль общения.
4. Роль женщин в бизнесе.

Рассмотрим их в общих чертах. Помните: кто предупрежден, тот вооружен!

## Ценность времени

Это может показаться странным, но понятие времени и его ценности не является общепринятым. Западное (европейское и северо-американское) восприятие времени, где во главу угла ставятся результат и пунктуальность, — всего лишь абстрактная идея для большинства восточных культур. Время означает деньги только в странах с долгой историей индустриализации. Для большинства азиатских народов, у которых традиционно большой вес имеют личные отношения, время и его важность воспринимаются диаметрально противоположным образом. Время, бизнес-планы и графики для человека восточного происхождения второстепенны по сравнению с такими факторами, как личные отношения, взаимопонимание, одобрение окружающих и гармония. Интересы семьи и «своего» круга обычно имеют больший приоритет, чем деловые интересы.

Еще один важный фактор — гораздо более гибкое отношение ко времени в восточных странах, из-за чего люди легче отвлекаются от стоящих перед ними задач. Это объясняет перерывы, кажущееся отсутствие внимания и посторонние разговоры во время деловых

встреч и переговоров. Такое поведение не означает отсутствие интереса или уважения. Человеку просто приходится вести себя так, чтобы не обидеть тех, кому требуется внимание или помощь. Наилучшая тактика в подобных случаях — проявлять чуткость, терпение, а также большую гибкость при планировании и установке сроков.

## Как узнать своего делового партнера

Вторая проблемная область, на которую следует обращать внимание, — это различные ожидания от переговоров и личных встреч. Для западных бизнесменов, ориентированных на время и конкретные результаты, привычно переходить к делу в первые же минуты встречи и использовать время с максимальной эффективностью. Пустая болтовня обычно считается лишь данью вежливости и в действительности не имеет никакого значения. В то же время большинство восточных культур ведения дел ориентированы на выстраивание отношений. Корни такого подхода лежат в истории этих культур, когда договоры заключались на словах, а не на бумаге. Только доверенные лица могли быть допущены к участию в делах. Выстраивание отношений доверия — процесс, требующий времени и усилий. Вот почему цель первой встречи или предварительных переговоров заключается обычно не в том, чтобы как можно быстрее принять конкретные решения и подписать все необходимые документы. Обычно первая встреча позволяет лучше узнать потенциальных деловых партнеров и начать

ответственный процесс выстраивания доверительных отношений. Чтобы переговоры были действенными, западной компании следует изменить привычный подход в стиле «взять быка за рога» и воспользоваться новым, который поможет достигнуть требуемого доверия, взаимоуважения, взаимопонимания и в результате установить продолжительные деловые отношения.

## Стили общения

Еще один фактор, стоящий упоминания, — это возможные различия в стиле общения. Азиатская литература знаменита своим утонченным, витиеватым языком и символизмом. Она отражает типичную для Востока манеру общения: вежливую, дипломатичную и уклончивую. Говорить напрямую для большинства азиатских культур — синоним грубости. На востоке почти не существует «проблем», только «вопросы». Слово «нет» временами равнозначно оскорблению. Фразы наподобие «это может представлять сложность», «мы можем попробовать», «мы сделаем все, что в наших силах» необязательно подразумевают положительные ответы. Причина, по которой на Востоке избегают прямого отказа, — это так называемая концепция «сохранения лица». Каждому известно, что правда может быть неприятной. Задеть другого человека (например, неприятной правдой) — все равно, что оскорбить его. Если же мы хотим, чтобы отношения оставались хорошими и гармония не нарушалась, следует избегать оскорблений и позволять собеседнику сохранить лицо. Хороший пример такой

точки зрения дает статистика использования функции Microsoft Outlook «Приглашение на собрание». Она показывает, что люди восточного происхождения обычно подтверждают участие в собрании, даже если они не собираются этого делать. Это одна из культурных особенностей, которые тяжело «переварить» западному руководителю, но о которых всегда следует помнить. Опыт показывает, что единственный способ сделать ситуацию более предсказуемой — это регулярные проверки и контроль.

## Женщины в бизнесе

Последний, но не менее важный фактор в деловых переговорах между восточными и западными компаниями — это роль, в которой воспринимают женщин. В большей части азиатских культур женщины все еще занимают в обществе, мягко говоря, «традиционное» положение. Лишь немногие женщины в восточных странах работают на ответственных должностях. Исключение составляют страны, испытавшие социалистическое (такие как Китай) или сильное западное влияние (например, некоторые северные регионы Индии).

Хороший пример рассматриваемого вопроса — едва не провалившиеся всего лишь несколько лет назад переговоры между американской и японской IT-компаниями. Американская компания, которая планировала осуществить совместный проект с Японией, пригласила японских представителей в США. Во время первой презентации руководитель японской группы упорно не желал признавать молодую, высоко-

профессиональную руководительницу проекта, американку японского происхождения, в качестве лица, ведущего переговоры.

Японец постоянно просил предоставить сотрудника с «более высоким статусом и соответствующей должностью». С традиционной японской точки зрения молодая женщина может занимать только подчиненное положение: переводчика, секретаря или личного помощника. Она не может иметь такой же статус и обязанности, как пожилой и опытный японский руководитель. Однако в этой ситуации наблюдается определенный прогресс. В некоторых недавно созданных азиатских компаниях стараются предоставлять одинаковые возможности как мужчинам, так и женщинам. Тем не менее настоятельно рекомендуется иметь в виду, с какими компаниями предстоит вести дела, и соответствующим образом формировать команду для ведения переговоров.

## Виртуозное искусство

Во время межкультурного общения возникает огромное количество критических ситуаций. В этой статье мы можем затронуть лишь некоторые из них. Переговоры — процесс не простой, а, напротив, требующий большого труда и концентрации усилий даже тогда, когда они проводятся с представителями той же или близкой культуры. Переговоры с зарубежными партнерами — это виртуозное искусство, в котором важны опыт, надлежащая подготовка и отзывчивость. Вот мои личные советы для тех, кто планирует проводить пере-

говоры или встречи с представителями другой культуры:

- Не сосредотачивайтесь на одних только технических вопросах, подготовьтесь сами и подготовьте команду к возможным проблемам, связанным с особенностями культуры и менталитета. Большое количество сведений о них можно найти в Интернете, книгах и периодических изданиях, посвященных вопросам межкультурного общения.
  - По возможности определите потенциальные препятствия и сложности и постарайтесь подготовить подходящие ответные шаги, направленные на достижение успешного взаимодействия и требуемых результатов. Лучшее решение — проконсультироваться с представителем соответствующей культуры. Договоритесь о «правилах игры», прежде чем начинать игру. Открыто обсуждайте возможные сложности с потенциальными деловыми партнерами из другой части света и постарайтесь найти подходящие для обеих сторон решения. Культуру можно обсуждать так же успешно, как и сам бизнес.
  - Несмотря на глобализацию, не существует единственно верного подхода к ведению дел. В каждой культуре есть собственный наилучший путь. Сохраняйте гибкость, дипломатичность и открытость к новым идеям и будьте готовы к компромиссам.
- Помните: необходимо всегда уделять внимание культурным различиям. Они могут стать источником как непредвиденных проблем, так и новых возмож-

ностей и деловых преимуществ. Следует иметь в виду эти вопросы и обсуждать их с партнерами, если возникнет необходимость. Такой подход непременно сделает вашу работу более эффективной и предсказуемой.

---

*Д-р Елена Грозная — независимый исследователь и консультант в области межкультурных отношений и управления культурным многообразием. Специализируется на межкультурных вопросах международного бизнеса, а также на вопросах восприятия культурных особенностей и культурной адаптации.*

# Словарь наркодилера

Джон Фрейвальдс (*John Freivalds*)

**У меня есть приятель, с которым я, бывало, играл в баскетбол, — спокойный на вид парень двухметрового роста, он всегда старался во время игры заехать мне локтем в голову. Став помощником шерифа в Миннеаполисе, он поначалу пытался быть любезным к задержанным: «Сэр, не могли бы Вы выйти из дому с поднятыми руками?» Однако вскоре понял, что все время наносит визиты в одни и те же дома и имеет дело с одними и теми же субъектами. Так что в конце концов его распоряжения стали более лаконичными, без излишних любезностей и с активным использованием местных идиоматических выражений.**

В США немного найдется более злободневных проблем, чем борьба с наркотиками, и для того чтобы успешно ее вести, очень важно (по крайней мере для агентов, работающих под прикрытием) понимать, что говорят наркодилеры. Самые разные правительственные учреждения США, начиная с Управления по борьбе с наркотиками, привлекают к сотрудничеству переводческие фирмы и организации, пытаясь освоиться в мире наркоторговли.

Субкультура для поставщиков языковых услуг, которые работают с Управлением по борьбе с наркотиками, — это поле, которое еще пахать и пахать. За пе-

риод с 1995 по 2004 год этой организацией были заключены контракты на сумму 132 млн. долларов с такими фирмами, как MVM, Diplomatic Language Services, Inc., SKYdea, WRSystems, MetLang и Language Liaisons. Последняя гарантирует, что ее лингвисты «прошли экзамены, на которых были протестированы (!) их способности переводить без добавления, удаления, перефразирования или изменения смысла слов на исходном языке». Из газетных объявлений мы можем узнать, что MetLang ищет переводчика, который понимает «негритянский сленг и уличный жаргон и готов работать в правоохранительной сфере».

В многоязычном глобализированном мире существуют цензурированные кодифицированные глоссарии по медицинским приборам, сельскохозяйственному оборудованию и информационным технологиям, но имеются и другие словари, не менее важные для изучения. В торговле наркотиками все обстоит так же, как и в любом другом бизнесе: необходимо знать язык собеседника, чтобы добиться успеха (а в данном случае — еще и для того, чтобы просто выжить).

Мне однажды довелось употребить один сильный наркотик, который продавался на улицах под названием «Белый китаец». Это опиоидный анальгетик, известный в медицине как фентанил; я принимал его при лечении обширных

Табл. 1. Примеры американского наркотического сленга.  
(Источник: Управление по контролю за оборотом наркотиков)

Уличное выражение	Определение
Amp (амп)	Амфетамин; марихуана, вымоченная в формальдегиде или бальзамирующем составе
California Sunshine (Солнце Калифорнии)	ЛСД
Candy Blunt (косяк с конфеткой)	Сигара с марихуаной, пропитанная сиропом от кашля
Dime bag (доза на десятку)	Уличное наименование пакетика с наркотиками, продаваемого за 10 долларов
Macaroni, Reefer, Mary Jane, Skunkweed, Grass, Ganja, Green... (макароны, конопля, Мэри Джейн, ботва, травка, ганджа, зелень и т. д.)	Марихуана
Macaroni and Cheese (макароны с сыром)	Пакетик с марихуаной на 5 долларов плюс порция кокаина на 10 долларов
Meth speed ball (качели)	Смесь метамфетамина с героином
Quarter (четвертак)	Порция наркотиков весом 1/4 унции или стоимостью 25 долларов
Score (мутить)	Покупать наркотики
Zoomer (кидала)	Человек, продающий фальшивый крэк-кокаин и тут же убегающий

ожогов. Препарат назначили мне два анестезиолога, когда я был без сознания, но он был настолько сильнодействующим, что вызвал галлюцинации. Даже сегодня, четыре года спустя, я мог бы написать книгу о том, как это подействовало на мой разум. Мне страшно себе представить, что кто-то принимает его, не зная, какими будут последствия.

Один парень в Питтсбурге изготовил еще более мощную модификацию этого наркотика — триметилфентанил, который в 2000 раз сильнее героина. Он продавался под девизом «Заторчи или сдохни». Сообщается, что от этого пре-

парата погибло 300 наркоманов, которые смешивали его с героином.

Чтобы проникнуть в эту субкультуру наркотиков, необходимо понимать ее язык. Понятно, что вам ничего не светит, если вы будете выражаться примерно так: «Простите, сэр, не затруднит ли вас продать мне одну среднюю дозу метиллендиоксиметамфетамина?» (В переводе на сленг — экстази.)

Насколько обширным может быть словарь наркотиков? Интерактивный словарь Центра профилактической помощи штата Индиана содержит свыше трех тысяч терминов наркоманского

сленга и ссылки еще на 1200 выражений, собранных в Национальном информационном центре по проблемам наркотиков и преступности. Несколько примеров такой американской терминологии приводится в **табл. 1**.

Однако одно дело — составить список уличных названий наркотиков, употребляемых только в США; международный же уличный лексикон (не только наркоманов, а всего преступного мира), собранный сотрудниками Управления по борьбе с наркотиками в разных странах, выглядит совершенно иначе. Я натолкнулся на эти международные термины, когда фирма, с которой я одно время

сотрудничал, занималась составлением таких глоссариев.

Управление по борьбе с наркотиками регулярно привлекает лингвистов самого разного толка — например, сейчас они ищут кого-нибудь из Узбекистана, да и Колумбия всегда остается в центре их внимания. Много лет назад я работал в составе Корпуса мира в Колумбии, и хотя набрался немало сленговых выражений, когда привез баскетбольную команду на игру в Национальную тюрьму Боготы, наркоманский жаргон прошел мимо меня.

Медельин — сердце колумбийской наркосети, место базирования сразу не-

**Табл. 2. Примеры сленга, используемого в преступном мире Колумбии**

<b>Термин языка <i>sicario</i></b>	<b>Определение</b>
<i>aguacate</i> (авокадо)	полицейский, коп
<i>ascensor</i> (лифт)	лестничный колодец в тюрьме, куда заключенные бросают своих сокамерников, приговоренных ими к смерти
<i>bajar</i> (унизить, опустить)	ограбить или убить
<i>borrar</i> (вычеркнуть) <i>los testigos</i>	избавиться от свидетелей
<i>caceria</i> (охота)	розыск
<i>candela</i> (свеча)	пуля
<i>cantar</i> (петь)	выдавать сведения на допросе
<i>cargar bronca</i> (создавать шум)	быть в ярости и искать мести
<i>cliente</i> (клиент)	жертва
<i>dedicaliente</i> (вероятно, обыгрывается <i>caliente</i> — сексуально озабоченный)	тот, кто, убивая, испытывает наслаждение
<i>encender a plomo</i> (поджечь свинцом)	застрелить
<i>feos</i> (вероятно, от <i>feo</i> — урод)	секретный агент; полицейский, работающий под прикрытием
<i>huevo</i> (медленный экипаж)	идиот, кретин, болван



скольких картелей. Наркобароны находятся в постоянном состоянии борьбы друг с другом и потому нуждаются в посредничестве. Посреднические методы наркодилеров нередко включают услуги *sicarios* (наемных убийц) или киллеров-подростков — это самый дешевый способ кого-либо убить. Насколько он дешев? Может хватить и полсотни долларов.

Как и в других видах гангстерского жаргона, язык *sicarios* служит для изоляции от посторонних лиц — чтобы тем было труднее понять, о чем киллеры беседуют между собой. Употребляемые ими обороты речи и специальные термины большей частью ничего не говорят постороннему. Существует даже арт-хаусный фильм на эту тему под названием *La virgen de los sicarios* (*Богоматерь убийц*), однако его испанский язык труден для понимания.

Некоторые молодые колумбийцыходят колоритные слова и идиоматические выражения этой субкультуры оригинальными и «крутыми». В чьих-то глазах наемные убийцы сами стали своего рода народными героями из-за своей мужественной таинственности и бурного образа жизни. Нечто подобное происходит и в США, когда подростки из пригородов пытаются имитировать сленг гангста-хип-хопа и одеваться соответствующим образом. Несмотря на ваше желание, вас не научат терминам, перечисленным в **табл. 2**, ни на одних языковых курсах, и ни одно агентство не сможет найти для вас переводчика с языка *sicario*.

В Мексике, где только в прошлом году из-за наркотиков убито порядка

тысячи человек, существует совершенно особый уличный словарь. Например, там говорят *mota* (план), *perico* (кокаин), *chiva* (героин, буквально «козел») и *dos plebes* (вооруженные наркокурьеры). Что действительно пугает меня, так это не грубый язык наркодилеров, а убойный канцелярит, который используют представители Всемирного банка в попытках противостоять наркоторговле. Вот образец такого волапука из отчета Всемирного банка, где комментируется стратегия правительства Афганистана по борьбе с торговлей опиумом: «Наблюдаются определенные противоречия между сдержанным тоном большей части документа и амбициозными целями, которые в нем выдвигаются, а также стремлением к получению быстрых и реальных результатов, пусть даже ценой более длительных стабильных улучшений. Кроме того, имеют место проблемы реализации стратегии, связанные с определением приоритета и порядка выполнения таких пунктов, как пресечение оборота, альтернативные средства к существованию и уничтожение посевов, а также огромная потребность в укреплении потенциала власти, правоохранных органов, судебной и пенитенциарной систем».

И на какой же почве им искать общий язык?

---

*Джон Фрейвальдс* — генеральный директор компании JFA, специализирующейся на маркетинговых коммуникациях; является также представителем по маркетингу в Латвии, своей родной стране.

# Горгулья (отрывок)

Эндрю Дэвидсон (Andrew Davidson)



Катастрофы поджидают зазевавшихся путников, сокрушают подчас жестоко — совсем как любовь.

Была Страстная пятница; звезды уже начинали таять в рассвете. Я вел машину, а сам все поглаживал шрам на груди, по привычке. Веки наливались тяжестью, зрение туманилось... неудивительно, ведь я всю ночь проторчал над зеркалом, вдыхая исполосовавшие мое отражение дорожки белого порошка. Я считал, что оттачиваю быстроту реакции. Я ошибался.

Дорога вилась вдоль крутого обрыва; по другую сторону вставал темный лес. Я пытался смотреть прямо вперед, однако никак не мог отделаться от ощущения, что за деревьями кто-то таится в засаде — быть может, отряд наемников?

Разумеется, подобная паранойя случается от наркотиков. Сердце колотилось, руки крепче вцепились в руль, застылок взмок.

Я зажал между ног бутылку бурбона и попробовал дотянуться губами до горлышка. Бутылка выскользнула, опрокинулась мне на колени и залила все вокруг, а потом упала на пол. Я нагнулся, успел подхватить ее, пока хоть немного виски оставалось на доньшке, поднял голову... и увидел нечто безумное, дикое. Все завертелось, закружилось. Из леса, прямо на машину, обрушился шквал горящих стрел.

Я схватился за руль, инстинктивно рванул машину прочь от леса, подальше от моих невидимых врагов... Неважная была мысль; автомобиль тут же бросило к обрыву, на проволочное ограждение. Стон металла о металл, пассажирская дверь царапнула туго натянутую проволоку, машину заколотило о деревянные стойки-опоры, и каждый удар отдавался во мне, словно разряды тока через дефибриллятор.

Я резко выкрутил руль, автомобиль занесло на встречную полосу; мы чудом не столкнулись с каким-то пикапом. Я слишком сильно вырулил назад, и машину снова бросило на ограждение. Проволока взвизгнула, обрывки хлестнули во все стороны, забились щупальцами раненого осьминога... Одним отростком раздробило ветровое стекло, машина выпала из лап агонизирующего чудовища. Я, кажется, еще успел обрадоваться, что проволока не задела меня.

Краткий миг невесомости: между небом и землей, ввысь или в грязь? «Как странно, — думал я, — будто падаешь во сне, все так прекрасно и нереально, нет ничего материального... Парить к свершению...»

Но, как частенько случается, когда застываешь на миг на грани земного существования и сновидений, этот миг оборвался безжалостным пробуждением.

Кажется, автомобильная авария будет длиться вечно, на секунду поверишь даже, что можно исправить ошибку. И думаешь: «Да, вот меня швырнуло с обрыва, вместе с машиной весом в три тысячи фунтов. Да, верно, до самого дна еще далеко. Но, конечно же, все будет нормально — нужно только крутануть руль!»

А потом выкручиваешь руль до отката, и — ничего не помогает, лишь бьет чистая и ясная мысль: «Дерьмо...». Целый великолепный миг чувствуешь блаженное опустошение — то самое, к которому на протяжении всей жизни стремятся восточные философы. А потом, сразу после просветления, мозг превращается в суперкомпьютер, умножает скорость падения на угол спуска, учитывает законы Ньютона и за какую-то долю секунды панически осознает: «Как же будет больно!».

Машина подпрыгивает, все быстрее несется по склону. Недавняя догадка быстро подтверждается на практике: и впрямь, очень больно. Мозг фиксирует разнообразные ощущения. Проклятое «кочка на кочке», сбивающее с толку головокружение, стоны и скрипы автомобиля, который сминает в немилосердную асану. Скрежет металла о ребра. Запах дьявольских проказ, вилы в заднице и привкус серы во рту. Этот Ублюдок рядом, точно, можно не сомневаться!

Я помню словно вспышку добела раскаленного жара: осколок днища полоснул по пальцам на левой ступне. Помню, как рулевая колонка прошла насквозь грудь. Помню извержение стекла: осколки, кажется, засыпали меня с головой. Потом машина наконец-то перестала вращаться, и я повис вверх ногами на

ремнях безопасности. Двигатель шипел и плевался бензином, все еще слышно было снаружи, как вращаются колеса, скрипит от нагрузки металл; потом машина застыла беспомощной перевернутой черепахой.

Взрыв произошел, когда я уже почти лишился сознания. Не такой взрыв, как в кино, а маленький, настоящий, как в жизни — словно воспламенилась вдруг газовая духовка, затаившая унылую обиду на собственного владельца. Голубая вспышка скользнула по крыше, над которой я болтался на ремнях. Из носа капнула кровь, неспешно скатилась в польхнувшее подо мной голодное, юное пламя. Я почувствовал, как загорелись волосы; потом учуял запах. Тело мое стало коптиться, точно кусок свежего мяса на решетке барбекю; слышался звук лопающейся от огня кожи. Я не мог даже протянуть руку, сбить пламя с головы. Тело меня не слушалось.

Я полагаю, тебе, дорогой читатель, случалось испытывать боль от ожога. Быть может, ты неудачно схватил горячий чайник, и пар проник под рубашку; а может, в юношеском задоре ты держал двумя пальцами горящую спичку и терпел, сколько мог. Неужели ты ни разу не наливал себе чрезмерно горячую ванну и, забыв попробовать воду пальцем, не лез туда всей ногой? Если с тобой до сих пор приключались лишь мелкие происшествия, я хочу, чтобы ты вообразил себе кое-что новенькое. Представь, что включаешь конфорку на плите — ну, скажем, у тебя электрическая плита, с такими черными кругами. Не ставь на круг кастрюлю — ведь вода только поглотит тепло и закипит сама. Быть может, закурился

дымок? — ты что-то недавно пролил. Потом черные кольца конфорки чуть окрасятся фиолетовым, нагревательный элемент делается красноватым, багровым, как неспелая ежевика. Багрянец сменится оранжевым, и наконец — наконец! — глубоким, мерцающим красным. Почти красиво, да? Теперь опускай голову, склонись вровень с поверхностью плиты, загляни внутрь, сквозь дрожащие волны жара. Вспомни старые фильмы, вспомни, как герой вдруг видит посреди пустыни нежданный оазис. Я хочу, чтобы ты осторожно провел кончиками пальцев левой руки по ладони правой, чтобы ты прочувствовал, как кожа реагирует на самое легкое прикосновение. Если бы так тебя трогало человеческое существо, ты, пожалуй, даже испытал бы возбуждение... А теперь клади вот эту самую, чувствительную, чуткую ладонь прямо на пылающую колонку! И держи. Держи! Конфорка выжжет на твоей ладони девять Дантовых кругов Ада, ты навечно сможешь сжать весь Ад в кулаке. Жди, пусть жар проникнет под кожу, сквозь мышцы и сухожилия; пусть выжжет до кости. Жди, когда ожог внедрится в самую глубину, так, что ты уже не сможешь оторвать ладонь от круга. Вскоре от конфорки вверх потянется зловоние твоей собственной горелой кожи. Оно со всех сторон облепит волоски в носу, и ты услышишь, как горит твое тело.

Нет, не отнимай пока руки — я хочу, чтобы ты медленно сосчитал до шестидесяти. Только по-честному! Одна Мис-си-си-пи, две Мис-си-си-пи, три Мис-си-

си-пи... На шестидесятой Мис-си-си-пи твоя ладонь расплавится вокруг конфорки, впадется прямо в нее.

А теперь оторви руку.

Вот тебе еще задание: наклонись, прижмись щекой к той же самой конфорке. Сам выбери, какой щекой. Снова шестидесять Мис-си-си-пи; только по-честному. Очень удобно, что ухо так близко — тут же ловит треск и хруст, и щелчки лопающихся волдырей.

Теперь ты в некоторой степени понимаешь, как чувствовал себя я — пришпиленный внутри машины, неспособный отодвинуться от пламени, успевший в каком-то подобии сознания прочувствовать всё прежде, чем наступил шок. Мне досталось несколько кратких и милосердных секунд, в которые я мог все слышать, обонять и думать, по-прежнему все осознавать, однако ничего не чувствовать. «Почему мне больше не больно?» Помню, я закрыл глаза и возжелал полнейшей и прекрасной тьмы. Помню, я думал, что зря не стал вегетарианцем.

Потом машина опять качнулась и опрокинулась в ручей. Как будто черепаха обрела почву под ногами и суетливо юркнула к ближайшему источнику воды.

Эта случайность — машина упала в ручей — спасла мне жизнь: вода затушила пламя и охладила мою свежошпаренную кожу.

---

*Andrew Davidson «The Gargoyle», USA.*

*Перевод с англ. Е. Костиной.*

**Источник:** [www.bakanov.org](http://www.bakanov.org) (отрывок публикуется с разрешения владельца ресурса [www.bakanov.org](http://www.bakanov.org)).

# Глаз тигра (отрывок)

Уилбур Смит (Wilbur Smith)



Сезон ловли марлина начался, время шло, а рыба запаздывала. Такое случается. Я не щадил ни лодку, ни экипаж. День за днем уходили мы в море, далеко на север, и возвращались в Гранд-Харбор за полночь, но первый по-настоящему крупный экземпляр, рассекающий пурпурные, как старое вино, волны Мозамбикского течения, встретился только шестого ноября.

Мой фрахтовщик и постоянный клиент, один из нью-йоркских воротил рекламного бизнеса, совершал ежегодное паломничество на остров Святой Марии — а это шесть тысяч миль пути — ради голубого марлина. Чак Макджордж был невысок и жилист, с голой, как яйцо страуса, головой, седыми висками и загорелой, морщинистой обезьяньей физиономией, зато ноги у него что надо, крепкие и мускулистые — иначе большую рыбу не одолеть.

Марлин скользил у самой поверхности: над водой поднимался спинной плавник, который ни с акульим, ни с дельфиньим не спутаешь — длиннее мужской руки, изогнутый, как турецкий ятаган. Анджело на баке засек рыбину одновременно со мной и от избытка чувств завопил. Его цыганские кудри разметало ветром, а зубы сверкали в ярких лучах тропического солнца.

Океанская поверхность раздвинулась, показался марлин, темный, тяжелый и

массивный, как бревно, с линией хвостового плавника под стать изящному изгибу дорсального. Рыба провалилась во впадину между волнами, и вода снова сомкнулась над широкой блестящей спиной.

Я обернулся и посмотрел вниз, в кокпит. Чабби поудобнее устроил Макджорджа в рыболовном кресле, приладил тяжелое снаряжение, помог натянуть перчатки. Поймав мой взгляд, Чабби насупился и сплюнул за борт — всеобщее возбуждение ничуть его не коснулось. Дюжий мужик, ростом с меня, однако куда шире в плечах и толще в поясе, он был еще и самым упрямым и неисправимым пессимистом из всех, кого я знал.

— Опасливый слишком, ни в жизнь не дастся, — буркнул Чабби.

— Не слушайте его, Чак, — подмигнул я клиенту. — Считайте, что марлин ваш. Старина Гарри свое дело знает.

— Ставлю тысячу баксов — уйдет! — крикнул мне Чак, горя нетерпением. Отражавший солнечные лучи океан слепил его, глаза превратились в узкие щелки.

— Заметано! — Я принял пари не по карману и сосредоточился на марлине.

Чабби, безусловно, был прав. Такого рыбака как он, в целом мире не сыщешь. Это если меня не считать. Впрочем, рыба и впрямь большая, осторожная и пугливая.

Пять раз я забрасывал наживку, призывая на помощь весь свой опыт и хит-

рость, но стоило подвести «Морскую плясунью» поближе, как марлин изворачивался и уходил под воду. Я в отчаянии заорал:

— Чабби, тащи свежую корифену из холодильной камеры, на нее он с ходу купится.

Крючок я снарядил сам, и корифена запрыгала в волнах, как живая. Еще мгновение — горбом взметнулись могучие плечи, зеркалом блеснуло брюхо, — марлин взял наживку и перевернулся на спину.

— Есть! — обрадовался Анджело. — Ключул!

Чуть позже десяти утра, подогнав лодку поближе и выбрав излишек лесеы, чтобы легче было вываживать трофей, я передал рыбу Чаку. Меня ждала работа посерьезнее, чем, скрипя зубами, воевать с тяжелым фибергласовым удилищем. Я заставлял «Морскую плясунью» идти точно вслед за марлином, не давая его первым бешеным рывкам и прыжкам сбить лодку с курса. Чак тем временем освоился в рыболовном кресле и контролировал рыбу, изо всех сил натянув лесу и упершись в подставку сильными ногами.

К полудню марлин устал, всплыл на поверхность и медленно закружил вокруг лодки. Чаку оставалось лишь постепенно подтягивать рыбу все ближе к борту до тех пор, пока в нее можно будет всадить багор.

— Эй, Гарри! — Голос Анджело неожиданно отвлек мое внимание от происходящего. — К нам, никак, гостья пожаловала!

— Что там еще, Анджело?

— Да вон, плывет малышка. Марлинью кровь учуяла.

И в самом деле, к лодке приближалась акула, привлеченная шумом схватки и запахом крови, — треугольный плавник уверенно рассекал воду.

Я поманил Анджело к штурвалу.

— Ну-ка, поддержи.

— Гарри, если эта тварь сожрет мой улов, плакала твоя тысяча, — пообещал, сидя в кресле, взмокший от пота Чак.

Я нырнул в кают-компанию, сдвинул в сторону крышку люка машинного отделения, лег на живот и снял со специальных креплений под настилом бельгийский карабин «Фабрик Националь». Выйдя на палубу, убедился, что винтовка заряжена, и установил переводчик в положение для автоматической стрельбы.

— Анджело, подойди к ней вплотную.

Пока он подгонял «Морскую плясунью», я разглядывал акулу, перегнувшись через леер, который опоясывал нос лодки. В прозрачной воде виднелась бронзово-медная рыба-молот — здоровая, двенадцать футов от носа до хвоста.

Я хорошенько прицелился — точно между уродливых стебельчатых глаз, деформировавших голову хищницы — и дал короткую очередь. Карабин рявкнул, выплюнув пустые гильзы. Взметнулись фонтанчики брызг, пули разнесли хрящеватый череп и впились в крохотный мозг. Конвульсивно дернувшись, акула перевернулась и пошла ко дну.

— Спасибо, Гарри, — пропыхтел Чак с багровым от напряжения лицом.

— Входит в обслуживание клиента. — Послав ему широкую улыбку, я перехватил штурвал у Анджело.

Около часу дня Чак подвел марлина к борту, уйдя так, что огромная ры-

бина, лежа на боку, чуть шевелила серповидным хвостом и разевала челюсти с острым копьевидным «клювом». Остекленевший глаз был размером с яблоко, а длинное тело пульсировало и переливалось бесчисленными оттенками серебра, золота и королевского пурпура.

— Не промахнись, — крикнул я, ухватившись рукой в перчатке за стальной поводок и осторожно подтягивая рыбу поближе к Чабби, который держал наготове шест с Г-образным крюком из нержавеющей стали.

Чабби осадил меня взглядом, говорившим яснее слов, что он знал свое дело еще в те времена, когда я сопляком околывался в лондонских трущобах.

— Подожди, пока перевернется, — снова предупредил я, просто так, чтоб слегка его позлить.

Услыхав непрошенный совет, Чабби презрительно скривил губу.

Набежавшая волна перекатила марлина на спину, открыв широкую грудь, сверкавшую серебром между пекторальными плавниками.

— Пора! — скомандовал я.

Чабби с силой вогнал крюк в самое сердце. Ударил фонтан алой артериальной крови, рыба бешено забилась в предсмертной агонии, вспенив морскую поверхность вокруг себя и окатив нас пятьюдесятью галлонами океанской воды.

На Адмиралтейской пристани я подвесил марлина к стреле погрузочного крана, и Бенджамин, капитан порта, написал сертификат, подтверждающий вес добычи — восемьсот семнадцать фунтов. Смерть лишила рыбу яркой флюоресцирующей окраски, марлин равно-

мерно окрасился в черный цвет, однако размеры впечатляли — четырнадцать футов и шесть дюймов от кончика клюва до кончика хвоста, раздвоенного, как у ласточки.

С подачи вездесущих босоногих мальчишек весть о том, что «мистер Гарри словил во-от такую громадину», прокатилась по острову, и народ, радуясь поводу отложить дела, праздничной толпой повалил на пристань.

Известие не миновало и стоящую на крутом берегу резиденцию президента, после чего «лендровер» островной власти с весело развевающимся на капоте флажком, урча двигателем и петляя по извилистой дороге, двинул в гущу событий. Пробившись сквозь толпу, автомобиль остановился, из него выбрался Годфри Биддл. До того как Святая Мария обрела независимость, он получил образование в Лондоне, был единственным адвокатом на острове, и из него вышел замечательный — по местным меркам — президент.

— Превосходный трофей, мистер Гарри! — Биддл восторженно тряс мне руку. Такая рыба служила неплохой рекламой зарождающемуся на острове туристическому бизнесу.

— Благодарю вас, господин президент.

Даже в черной фетровой шляпе первое лицо острова едва доходило мне до подмышки. Черной была не только шляпа, черным было все — костюм из тонкой шерсти, лаковые туфли, его собственная, блестящая, как полированный антрацит, кожа. Только пушистые волосы на висках и за ушами поражали белизной.

— Вас нужно поздравить.

Президент пританцовывал от избытка чувств, и я понял, что в этом сезоне снова буду зван на обеды, которые он устраивал для гостей в своей резиденции. Понадобилось почти два года, прежде чем Биддл начал относиться ко мне, как к коренному островитянину, и, в конце концов, признал во мне своего, что сулило особые привилегии.

Прикатил Фред Коукер на катафалке, в салоне которого, ради особого случая, лежало фотографическое оборудование. Фред установил треногу и, спрятавшись под черной накидкой, навел древнюю камеру, а мы выстроились рядом с огромной рыбой. В центре, с удилищем, красовался Чак, вокруг расположились все остальные со сложенными на груди руками — точь-в-точь футбольная команда. Анджело и я широко улыбались, Чабби угрюмо хмурился в объектив. Фотография должна была украсить и мой рекламный проспект: верный экипаж с отважным шкипером — волосы курчавятся из-под капитанской фуражки и на загорелой груди, а мускулатура какая, а белозубая улыбка!.. Да у нас в следующем сезоне от клиентов отбоя не будет!

Ближайшим рефрижераторным транспортом предстояло отослать рыбу лондонским таксидермистам «Роуланд Уордз» для изготовления чучела. Я решил на время поместить тушу в холодильную камеру при складских помещениях для экспортных ананасов, велел Анджело и Чабби отдраить палубы «Плясуны», залить в танки горючее и отвести ее на стоянку.

Макджордж и я уселись в кабину моего выдавшего виды фордовского пикапа, когда к нам бочком подошел Чабби.

— Насчет премиальных, Гарри... — Словно «жучок» на ипподроме, он смотрел в сторону и едва шевелил губами. Все это я видел много раз и точно знал, чего он хочет, а потому пришел на выручку.

— Миссис Чабби совсем не обязательно о них знать.

— Вроде того, — понуро согласился он и сдвинул захватанную морскую фуражку на затылок.

---

**Wilbur Smith** «The Eye of the Tiger», USA.

Перевод с англ. В. Селезнева.

**Источник:** [www.bakanov.org](http://www.bakanov.org) (отрывок публикуется с разрешения владельца ресурса [www.bakanov.org](http://www.bakanov.org)).



# Мы знаем, что нам надо,

## поэтому заходим на веб-сайт

### www.ITbook.ru

**главная**  
МАГАЗИН  
ДОСТАВКА И ОПЛАТА  
АКЦИИ  
КОНТАКТЫ

**Серия книг**  
Учебный курс Microsoft  
Мастер-класс  
В подлиннике  
Фундаментальные знания  
Разработка ПО  
Web-программирование  
Администрирование ИС  
Microsoft Windows  
Базы данных  
Популярные издания  
ОПРОС НЕДЛИН  
Как Вы о нас узнали?  
назад в историю

**Интернет-магазин**  
Publishers  
INTERNET-МАГАЗИН  
Books and magazines  
for professionals

Акции!!! При покупке книг посвященных веб-разработке, Вы БЕСПЛАТНО получаете Windows 1995 Server 2008

В нашем магазине Вы можете приобрести книги для специалистов в области информационных технологий «Русская редакция». Издания отличаются высоким качеством переводов и глубоким пониманием тематики

**ASP Учебный курс Microsoft**  
Официальное пособие Microsoft для самостоятельного освоения

**Мастер-класс**  
Серия книг для ИТ-профессионалов

**Знакомство с WINDOWS SERVER 2008**  
Митч Фаулер  
«Microsoft Press Windows Server 2008»

**msdn magazine**  
русская редакция  
ASP.NET MVC  
Производительность  
Разработка для Office  
Windows Workflow Foundation

**Учебный курс Microsoft**  
Управление и поддержка  
Windows Server 2003  
Митч Фаулер, Оливер Стивенс  
ISBN 78-279  
MCSA/MCSE

- **выбери журнал или книгу**
- **заполни бланк заказа**
- **получи ГОТОВОЕ платежное поручение на свой электронный адрес**

Юридическим лицам вместо платежного поручения направляется счет.