

Профессиональный

ПЕРЕВОД

и управление информацией

Управление

Производственная инфраструктура
для переводов в режиме реального времени
Дублирование или субтитры?

Комментарии специалистов

Профиль терминолога в сфере
локализации, часть 2

Локализация: начало пути

Вокруг света

Развитие пользовательского
перевода: фансаб, хакерский перевод
и краудсорсинг

11

ноябрь 2010

Содержание

УПРАВЛЕНИЕ

- 3** Производственная инфраструктура для переводов в режиме реального времени *Боб Майерс*
- 14** Дублирование или субтитры? *Франческа Риджо*
- 19** Влияние процессов составления документации и перевода друг на друга
Кит Браун-Хукстра

КОММЕНТАРИИ СПЕЦИАЛИСТОВ

- 27** Профиль терминолога в сфере локализации, часть 2 *Барбара Инге Карш*
- 36** Локализация: начало пути *Джефф Уильямс*
- 39** Не старайтесь писать для перевода, пишите для пользователей
Ультан О'Брайен
- 41** Носитель языка или не носитель: вот в чем вопрос
Роберта Фишер Малара

ВОКРУГ СВЕТА

- 45** Развитие пользовательского перевода: фансаб, хакерский перевод и краудсорсинг. Часть 1 *Минако О'Хаган*

ИЗ-ПОД ПЕРА МАСТЕРА

- 58** Древние (отрывок) *Дэвид Линн Гоулмон*

Главный редактор Сергей Gladkov
Зам. гл. ред. по производству Нана Чатынян
Научный редактор Маргарита Бажина,
margaritaba@logrus.kiev.ua
Дизайн и верстка Елена Козлова
Менеджер по подписке Ольга Астахова, itj@rusedit.com

Размещение рекламы reclama@rusedit.com
Журнал «Профессиональный перевод и управление информацией» —
совместный проект издательства «Русская Редакция» и компании «Логрус».

 РУССКАЯ РЕДАКЦИЯ

ООО «Издательство
«Русская Редакция»

Адрес: 123298, Москва,
3-я Хорошевская ул., 11
Телефон: (499) 197-0422
E-mail: info@rusedit.com
Веб-сайт: 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
Веб-сайт: 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.



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 «Пресса России» — 82558.
Интернет-подписка — www.ITbook.ru, телефон (499) 197-04-22, e-mail: ITJ@mail.ru
© Издательство «Русская Редакция», 2010
© Компания «Логрус», 2010

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

Производственная инфраструктура для переводов в режиме реального времени

Боб Майерс (Bob Myers)

Более двух десятилетий тому назад мне довелось быть соавтором статьи о переводе в режиме реального времени. Основная идея заключалась в том, чтобы внедрить систему машинного перевода (МП) в операционную систему и использовать ее для перевода элементов пользовательского интерфейса в режиме реального времени. Эта спорная концепция зародилась в недрах проекта TRON — амбициозной попытки разработать собственную японскую компьютерную архитектуру, связывающую микропроцессор с сетевой операционной системой. Проект возглавлял неутомимый профессор Токийского университета доктор Кен Сакамура (Ken Sakamura). Наследием проекта стало поколение мобильных телефонов со встроенной ОС.

Конечно, такая встроенная система машинного перевода должна была бы выполнять перевод в режиме реального времени, а тогда реализовать такую идею на практике (с небольшими оговорками) было практически невозмож-

но. Сакамура, безусловно, был большим любителем мечтать о невозможном. Любимым примером, отражающим его представления о «повсеместной компьютеризации» — английское слово *ubiquitous* (повсеместный) было привнесено им самим в японский язык и звучит на катакане как *ubikitasu* — был микропроцессор в унитазах, который автоматически делал бы анализы и предупреждал бы врача в случае каких-либо нарушений, по всей видимости, выполняя перевод на родной язык доктора.

За эти годы мы стали свидетелями стремительного развития новых технологий и компьютерных возможностей, в том числе заметного повышения скорости процессоров; Интернета, породившего бурный рост объемов контента; революционных языковых технологий, таких как память переводов и статистический машинный перевод; и, конечно же, потрясающих достижений в сфере пользовательского интерфейса. Несомненно, эти тенденции повлияли также на процесс перевода и локализации, который, в свою очередь, и сам оказывал

влияние на их развитие. Тем не менее, перевод по-прежнему остается куда более трудоемким, медленным и дорогим процессом, чем следовало бы. Иными словами, представители переводческой отрасли, в широком понимании, не стали объединять свои усилия для удовлетворения истинных потребностей клиентов. Они не выполнили ни своих обещаний, ни своих обязательств поддержать международный обмен информацией, способствовать его развитию и сделать нашу жизнь лучше — особенно это касается огромного числа пользователей в так называемых странах с переходной экономикой, которых лишь недавно коснулась информационная революция.

В переводе на разговорный язык понятие *в режиме реального времени* звучало бы как *мгновенно* или *практически мгновенно*. Но здесь больше подходит техническое определение *режима реального времени: достаточно быстро, чтобы быть пригодным к использованию*. Например, компьютер, управляющий антиблокировочной тормозной системой в автомобиле, должен обрабатывать информацию достаточно быстро для того, чтобы избежать соскальзывания с дороги, однако работать быстрее ему не нужно. Для перевода было бы весьма практично определить несколько уровней *реальности реального времени*, задав их в диапазоне от 250 миллисекунд (вполне обоснованное время для некоторых приложений) до нескольких недель (что также приемлемо в определенных случаях). В этом смысле, возможно, было бы лучше воспользоваться понятием *своевременного перевода*, хотя такое название может вызывать неприятную

ассоциацию с переводом «в последнюю минуту». Напомним, что сейчас даже японские автомобильные компании отказались от модели «своевременного выполнения» после череды досадных отставок производства из-за задержанных поставок деталей.

По сути, переход к режиму реального времени не просто позволит успешно справляться с переводами и быстрее предоставлять их читателю. Как ни парадоксально, он также будет способствовать повышению качества и снижению затрат. Именно поэтому переход к режиму реального времени может служить своего рода ориентиром, отправной точкой для реорганизации процессов, которая неизбежно окажет положительное влияние как на качество, так и на издержки. К тому же, при выполнении перевода в режиме реального времени мы будем вынуждены оптимизировать процессы контроля качества (как выполняемые вручную, так и автоматические), используя подходы, которые позволят действительно улучшить качество по сравнению с тем, что могут предложить современные трудоемкие процессы.

Неточность и достоверность

Как бы мы ни называли этот процесс: *режимом реального времени* или *своевременным выполнением*, совершенно очевидно, что добиться очень короткого цикла производства можно, только полностью исключив из него человеческий фактор. Таким образом, это должен быть машинный перевод, извлечение данных из памяти переводов или сочетание этих двух подходов. Переводы, из-

влеченные из памяти переводов, можно считать вполне достоверными, если память переводов будет содержать точные предварительно выполненные переводы для определенных сегментов именно в том контексте, в котором нужно. В противном случае перевод по определению будет в какой-то мере неточным — по крайней мере, до тех пор, пока текущий уровень достоверности в системах машинного перевода не будет увеличен.

Перед потребителем перевода или посредником, организывающим процесс перевода по каким-либо экономическим или идеалистическим личным причинам, постоянно стоит выбор между достоверностью и скоростью (и качеством), который зависит от сферы применения. Например, вполне оправданно было бы выбрать перевод обновляющейся строки статуса на Facebook с низкой степенью достоверности, получив взамен очень высокую скорость, предположительно по очень низкой цене или даже совершенно бесплатно. Однако иногда, даже если перевод необходимо выполнить быстрее за счет достоверности, важно уделить особое внимание ее уровню. Всем известно, что устное речевое общение дополняет своего рода индекс достоверности, принимающий форму сведений о надежности человека, сообщившего информацию, а также жестикуляции и мимики. Аналогично обстоят дела и в случае общения в письменной форме. А какие же ориентиры может использовать потребитель переводных материалов для определения индекса достоверности в цифровом мире? Иными словами, каким образом важные метаданные — сведения о том,

что данный материал был переведен, данные о способе перевода и предполагаемой достоверности — передаются и предоставляются потребителю информации?

Когда я отправляю обновления на Facebook или Twitter для перевода в режиме реального времени, каждая задача может состоять из десятка слов или даже меньше.

У меня нет однозначного ответа, но есть пара предположений. Возможно, наиболее очевидным способом является отображение своего рода подсказки во всплывающем окне при наведении указателя на переведенный текст. Подсказка может, например, содержать такую информацию: «Перевод с английского с помощью средства Google Translate: ориентировочная достоверность 68 %». Еще одна идея заключается в том, чтобы обозначать текст различными цветами или с помощью других средств оформления, таких как особое волнистое подчеркивание или, возможно, даже применение другого шрифта. Как насчет использования шрифтов, размер которых в пикселях меняется пропорционально степени достоверности перевода?

Конечно, для обозначения достоверности нужно знать, что она из себя представляет. В системе должна быть предусмотрена возможность создания такой информации. Например, на конференции АМТА, которую мне довелось посетить десять лет назад в прекрасном городе Куэрнавака, Мексика, была представлена одна из систем IBM с так называемым индексом надежности перевода

(Translation Confidence Index — TCI), который, поскольку это была система на основе правил, вычислялся путем вычитания определенных баллов при возникновении различных ошибок в процессе перевода. У партнера компании Moravia по машинному переводу под названием Asia Online используются статистические системы, которые позволяют получить «индикаторы надежности» по сегментам, хотя известно, что иногда они присваивают низкие баллы хорошим сегментам, которые по статистике редко употребляются. Тем не менее, такие индикаторы надежности нужно не только создать, но и сделать доступными для следующего в цикле обработки компонента, который применяет полученные для них результаты.

Предполагается, что профессиональные лингвисты, отвечающие за постредактирование результатов машинного перевода, используют какую-то среду, в которой можно легко отобразить такие метаданные, как сгенерированные системой индексы надежности. Если это не так, им следует начать использовать среду, которая была более тесно интегрирована с системой машинного перевода. Однако одного только знания о достоверности перевода и возможности предоставить эту информацию профессиональным лингвистам или потребителям недостаточно. Даже если было решено использовать недостоверный перевод и заявить, что обязанности выполнены, поскольку переводчик или потребитель были проинформированы о ненадежности перевода, обычно на этом стараются не останавливаться, а двигаться дальше — при условии, что этому способ-

ствуют экономические факторы, иными словами, при наличии того, «кто за это заплатит», — неустанно повышая качество перевода.

На заре развития Интернета, когда люди пользовались коммутируемыми соединениями, существовала концепция прогрессивных изображений JPEG, основанная на применении нескольких этапов сжатия с прогрессивно увеличивающейся степенью детализации для больших изображений, загружаемых на низкой скорости, что позволяло получить представление об изображении уже после поступления отдельной части данных. В том же ключе можно представить обновляющуюся строку статуса на сайте Facebook, которая изначально отображается с низким разрешением — иначе говоря, в виде плохого машинного перевода — а затем обновляется, желательнее в режиме реального времени, при просмотре страницы зрителями до версии с более высоким разрешением, скажем, благодаря краудсорсингу. Это подразумевает, что в некоторых случаях при рассмотрении перевода в режиме реального времени нужно учитывать не только качество, затраты и результаты цикла обработки, но, возможно, и результаты двух и более таких циклов, которые будут выполнены в дальнейшем. По сути, этот принцип уже реализован в таких системах, как базы оперативной поддержки, в которых сначала может предоставляться только машинный перевод, а затем — результат постредактирования или выполненный вручную перевод в соответствии с отзывами потребителей, например частотой просмотра страницы или оценками ее качества.

Зачем нужен перевод в режиме реального времени?

Однако проблемы достоверности и надежности носят, в какой-то мере, общий характер. Давайте вернемся к более конкретному вопросу: «На каких факторах нужно сосредоточить внимание в данный момент, чтобы удовлетворить насущную потребность в переводе в режиме реального времени?». Прежде всего, мы, возможно, забыли о существовании огромного числа крупных компаний по разработке программного обеспечения, создающих приложения для настольных систем, и о том, что они изо всех сил стремятся сократить время производства для уменьшения цикла создания и тестирования локализованных версий. Независимо от типа приложения (будь то программа для настольных систем или веб-приложение), более короткий цикл производства позволяет ускорить выход товара на рынок, что является мощным фактором, влияющим на рентабельность инвестиций. Например, в некоторых случаях ранний выход продукта на рынок позволяет быстрее получить плату за обновления, избежать перехода конечных пользователей на продукты конкурентов, а также способствует привлечению новых пользователей. Но в контексте приложений и их интерфейсов речь идет о времени производства, которое вряд ли должно быть меньше 3-х, а то и 24-х часов. Для таких приложений это можно считать реальным временем.

А вот где нужно опуститься ниже трехчасовой отметки, так это при переводе так называемого контента, хотя

граница между контентом и приложением со временем становится все более размытой. Компания, анонсирующая образование нового альянса, может захотеть, чтобы ее пресс-релиз был переведен в течение часа. Новостные сайты, публикующие экстренные сообщения о землетрясении, хотят, чтобы доступная информация переводилась в течение десяти минут. Активные пользователи Twitter могут решить, что их публикации должны переводиться в течение минуты. А любители Facebook, о которых мы говорили ранее, могут вполне искренне полагать, что если собратья по Facebook не получают последнее обновление их статуса на своем родном языке в течение менее чем десяти секунд, то наступит конец света. Вот это и есть спектр «реальности реального времени», который был рассмотрен в начале статьи.

Переход в режим реального времени

На какой бы уровень иерархии мы — или скорее клиент либо другой инициатор процесса перевода — не нацеливались, существуют определенные очевидные и неизменные характеристики, которые можно определить для соответствующих систем и процессов. Во-первых, после прохождения 3-часового или даже 24-часового барьера, по сути, ни у кого уже не будет времени на то, чтобы пересылать туда-сюда файлы, запускать сценарии, отправлять электронную почту или даже просто остановиться и подумать. Каждая секунда должна быть использована с пользой. Все ресурсы должны быть собраны в

одном месте в пределах досягаемости для робота и человека. Во-вторых, в тех случаях, когда для достижения требуемого уровня качества перевода необходимо применять несколько процессов — будь то модель «перевод — редактирование — вычитка» или «машинный перевод — постредактирование» или какая-либо другая — эти процессы должны частично перекрываться и образовывать единый рабочий цикл. А для этого, помимо общедоступных ресурсов, требуется детализация потока операций на уровне сегмента, обеспечивающая абсолютную согласованность, которая не поддерживается большинством внешних систем управления потоками операций. Наконец, следует попытаться оптимизировать эффективность отдельных шагов рабочего цикла, поручив их более сообразительным и продуктивным работникам, а также предоставив этим работникам рабочую среду с более широкими возможностями. Подводя итоги, можно сказать, что системы для работы в режиме реального времени должны быть облачными, согласованными и оптимизированными.

От застрявшей в прошлом традиционной локализационной или переводческой компании такой переход потребует много времени и титанических усилий. Никакая оптимизация существующих последовательных процессов, выполняемых вручную, не позволит добиться перехода к выполнению перевода в режиме действительно реального времени. К сожалению, здесь путь перегородила кирпичная стена.

Необходимость исключить вмешательство человека тем более важна, если

учесть, что тенденция к выполнению переводов в режиме реального времени неизбежно сопровождается уменьшением размера типичного задания, пакета или задачи. Ведь если я отправляю контент ежедневно, а не еженедельно, то дневная порция будет в семь раз меньше. Когда я отправляю новые сообщения на Facebook или Twitter для перевода в режиме реального времени, каждая задача может состоять из десятка слов или даже меньше. Даже обновления веб-приложений, если они выпускаются часто, могут состоять всего из нескольких сотен слов. Это вынуждает нас предположить, что в классическом потоке операций локализации размер каждого пакета соответствует определенному уровню накладных расходов, состоящих из множества выполняемых вручную шагов обработки и многочисленных вмешательств человека. Эти новые пакеты меньшего размера поддерживают не только громоздкие языковые процессы, но и неприменимы даже для простейших административных или финансовых задач, выполняемых человеком. Микрофрагменты нужно объединять в пакеты для управления и выставления счетов так же, как в случае объединения микроплатежей в пакеты для осуществления эффективного расчета.

Кроме того, следует обратить внимание на тот факт, что традиционные способы измерения производительности и предполагаемого времени обработки в проектах по переводу и локализации недостаточно эффективны из-за смешения одноразовых, подготовительных и дополнительных задач и связанных с ними издержек. По сути, представители отрасли делают ненужную работу, когда

взаимные ожидания сторон определяют-ся на каждом этапе цепочки затрат, необходимых для выполнения таких задач. Часто неявно подразумевается, что дополнительная работа выполняется бесплатно и (или) мгновенно. «В конце концов, — спрашивает клиент, — если вы — компетентная локализационная компания, то почему вы не можете начать заниматься моими материалами в понедельник, а первую часть работы сдать в пятницу?» Потребность в выполнении переводов в режиме реального времени вынуждает нас смотреть правде в глаза и рассматривать одно-разовую работу и подготовительные задачи отдельно, выделяя для них время и бюджет, независимо от того, с чем эти задачи связаны: с терминологией, стилем, проверкой настраиваемых правил, привлечением ресурсов, обучением этих ресурсов или чем-либо еще. Вот и отлично. Если все стороны достигнут согласия относительно инвестиций, то есть договорятся о необходимом времени и средствах, это позволит быстро проводить ресурсы по конвейеру без ненужных задержек, кроме случаев кардинальной доработки — переоснащения конвейера — при изменении требований.

Проблема назначения

Для перехода в режим реального времени необходимо определить отдельно каждый элемент потока операций и охарактеризовать его временное влияние (время, затрачиваемое на обработку, выдачу заданий и их выполнение человеком), а затем выяснить, как это влияние можно свести к минимуму. Компания по

прокату автомобилей Hertz, например, модифицировала процесс получения автомобилей. Обычно люди вынуждены были ждать в очереди, пока агент не выдаст им ключи от машины. Компания же начала оставлять ключи в автомобиле, чтобы человек мог сесть в машину и уехать, а проверку документов пройти у ворот на выезде. Недавно, когда я случайно вскопал не в ту машину на площадке, обнаружил, что эта проверка документов действительно работает. Получение арендатором автомобиля можно легко сравнить с предоставлением работы по переводу конечным исполнителям.

В процессе локализации, который на сегодняшний день обычно используется крупными компаниями, предоставляющими многоязычные услуги, лингвистическая работа обычно выполняется поставщиками, работающими с одной языковой парой. Такое происходит все чаще, так как количество языков, на которые выполняется перевод, существенно возросло с пяти или десяти в прошлом до 50 или 100, или даже 150 на сегодняшний день. Ни один поставщик многоязычных услуг не может построить офисы или даже создать сеть внештатных работников во всех регионах Африки или Индостана. Прослойка поставщиков, работающих с одной языковой парой, создает самое серьезное препятствие для перехода к переводам в режиме реального времени. Файлы попадают к ним и застревают, потому что в Таджикистане национальный праздник. Менеджер проекта болен. Произошел сбой в работе почтового сервера. День пойдет насмарку, если инженеру нужно будет уйти пораньше, чтобы попасть на какое-то

мероприятие в школе у своего ребенка. Напомним, что это не только проблема выполняемого вручную традиционного перевода, но и проблема постредактирования машинного перевода. Критически важная задача для перехода отрасли к переводу в режиме реального времени — по возможности свести к нулю помехи, возникающие на пути к поставщику, работающему с одной языковой парой. Это не значит, что такие поставщики больше не будут играть крайне важную роль в нашей отрасли. Как же без них? Они знают свою страну, свой язык, свой рынок, свою культуру и свою базу внештатных сотрудников. Однако нужно отделить эти знания, ценность, которую они представляют, а также получаемую за них плату от физического потока операций на основе файлов.

Частью этого потока является процесс назначения заданий переводчикам и редакторам. В данный момент эту работу, практически без исключений, выполняет специальный человек, знающий внештатных работников, их доступность, навыки, нелюбимые виды деятельности, послужной список, расписание дня и маленькие слабости. Этого специального человека можно и нужно заменить системой, которая сможет автоматически назначать задания на основе обширных данных о работе в прошлом, эффективности работы, опыте, оценках качества и производительности, распределяя работу между несколькими людьми в случае больших заданий и, при необходимости, динамически переназначая ее части. Такая система может генерировать назначения с наглядными статистическими свойствами, такими

как выполнение требований к качеству, скажем, с надежностью 95 % или 98 %.

Если при этом будет разрушена святая оплота поставщика, работающего с одной языковой парой: конфиденциальность его тайного пула лучших внештатных работников, то так тому и быть. Тайный пул вряд ли обладает какой-либо ценностью, если его члены не получают задания достаточно быстро для удовлетворения потребностей заинтересованных лиц в комплексном процессе перевода. Существует множество дополнительных услуг, которые поставщики, работающие с одной языковой парой, могут превратить в живые деньги. Для этого им не обязательно облагать данью каждое слово или перекрывать пропускными пунктами переводческую стезю и заставлять каждого останавливаться, чтобы бросить пару монет.

Какой должна быть группа?

До этого момента во всех наших рассуждениях, пожалуй, слишком много внимания уделялось модели, в которой группа выбирается из пула, образованного небольшим числом относительно высококвалифицированных профессиональных лингвистов. Конечно, такая модель была и будет наиболее приемлемой для определенных категорий перевода и локализации.

Но, как прекрасно известно любому, кто когда-либо задумывался над вопросом краудсорсинга, существуют альтернативные модели, в которых пул формируется широкими массами. В этом случае важно провести различие между всевозможными оттенками по-

нения «широкие массы» (рис. 1). *Группа предварительно отобранных экспертов*, по-видимому, наиболее близка по типу к группам, которые в настоящее время формируют крупные поставщики языковых услуг, скажем, для выполнения переводов масштабных специализированных приложений. Отличительными особенностями *сообщества специалистов* являются большая численность и менее активное стремление получать за свои труды денежное вознаграждение на уровне, соответствующем необходимому финансовому обеспечению. *Интеллектуалы* — это своего рода фанаты, а *простой народ* — это те, кого мы будем просить перевести критически важные сообщения в Twitter.

По мере увеличения количества доступных ресурсов наблюдается определенное статистически предсказуемое влияние на ожидаемую продолжительность цикла выполнения (и с появления заказа до назначения, и с появления заказа до выполнения), а также на связанные с ним издержки. Я не экономист и не знаком с моделями, которые позволяют прогнозировать масштабы такого влияния. Удвоение размера доступного пула может оказать лишь незначительное влияние на время до назначения, сократив его, пожалуй, процентов на 10. Однако это очень незначительная величина. Влияние же увеличения размера пула на затраты может оказаться более существенным, особенно в сочетании с такими методиками, как многоэтапный тендер или поэтапное расширение пула, также известное как принцип: «не спешите отдавать работу действительно дорогому специалисту».

Рис. 1. Различные типы широких масс



Качество и реальность реального времени

Качество и реальность реального времени неразрывно связаны между собой. Такие этапы, как дополнительное рецензирование, проверка на наличие ошибок и перевод с нуля, которые на данный момент применяются для обеспечения надлежащего качества, противоречат задаче перехода к работе в режиме реального времени. Но использование ресурсов в производственном цикле в более быстром темпе в действительности может увеличить потребность в этих трудоемких этапах, отнимающих много времени.

В языковой отрасли ведутся активные работы по определению схем измерения ошибок и созданию средств, позволяющих определять их наличие, однако все эти усилия так и не принесли ощутимых плодов. В каждой из десятков различных сред для перевода есть собственные *специализированные* жестко запрограммированные правила. Люди заполняют листы в формате Excel для

учета категорий ошибок. Проверка на наличие ошибок отделена в пространстве и времени от лингвистов, и материалы, в которых обнаружены ошибки, должны быть возвращены им на доработку. Как же так получилось, что отрасль, которая, пусть даже лицемерно, твердит о поддержке идеи совместимости и стандартизации, не способна разработать элементарные стандарты для правил обнаружения ошибок и интерфейсы для систем их обнаружения? Это станет ключом для повышения уровня качества, особенно с пополнением пула работников сотрудниками, которые еще не вызубрили наизусть правила поиска ошибок. Говоря иными словами, более стандартизированная расширяемая система проверки на наличие ошибок позволяет использовать более обширные пулы ресурсов, что, в свою очередь, дает возможность снизить издержки и сократить цикл обработки, приблизив его к уровню, соответствующему режиму реального времени.

Переход к переводу в режиме реального времени выдвигает также определенные требования к конечному переводчику или специалисту по постредактированию. Им нужно будет находиться в режиме постоянной доступности, чтобы получать и начинать работу по требованию в течение пяти, а не 30 или 120 минут. В одном из случаев осуществления перевода в режиме реального времени, с которым я лично знаком, максимальное ожидаемое время полного цикла выполнения перевода при выходе экстренных финансовых новостей и сообщений об их возможном влиянии на цены акций составляло 90 минут.

Время до назначения и время до начала перевода не может превышать пяти минут, а это требует, чтобы переводчик либо сидел возле компьютера для получения срочных всплывающих сообщений в углу экрана, либо брал с собой телефон, собираясь выгуливать собаку, для получения текстовых сообщений с запросами, планируя при этом прогулку с собакой таким образом, чтобы в любой момент можно было вернуться домой и оказаться перед компьютером в течение пяти минут. Да, возможно, за такую скорость реагирования переводчику или специалисту по постредактированию придется как-то платить: либо повысив его ставку, либо, что более предпочтительно, выплачивать дополнительный гонорар или премию за доступность, начисляемую на почасовой основе. Вероятно, также понадобится расширить географические границы местонахождения внештатных переводчиков, чтобы гарантировать доступ к переводам с английского на французский даже после того, как Город Света отойдет ко сну.

Отдельным переводчикам также, возможно, придется изменить принципы своей работы. Если начинать с начала документа и работать, медленно продвигаясь к концу с высоким уровнем качества, то это повышает риск того, что срок истечет еще на середине документа, и сдавать будет нечего. Возможно, переводчику будет удобнее работать с документом в несколько подходов: сначала сделать перевод с низким качеством, а потом дорабатывать и переформулировать фразы, чтобы, когда наступит крайний срок, у него было хотя бы что-

что. Конечно, с возможностями, которые предлагает последнее поколение потрясающих, полностью интерактивных сред перевода для отслеживания процесса по сегментам и, при необходимости, переназначения работы одного переводчика другому на уровне сегментов, решить эту проблему, возможно, будет гораздо проще.

По мере трансформации и развития комплексных процессов, которые, будем надеяться, со временем станут происходить быстрее и позволят лучше отвечать потребностям широкой аудитории лиц, заинтересованных в переводе, преграды, стоящие на пути создания ценностных качеств, будут возникать, исчезать и трансформироваться. Но вознагражде-

ние за разработку, создание и развертывание технологий, процессов и ресурсов, которые позволят выполнить обещание о переходе к переводам в режиме реального времени, управление этими технологиями, процессами и ресурсами, а также их ценность, вне всякого сомнения, будут расти.

Боб Майерс является главным операционным директором компании Moravia Worldwide. Он хотел бы поблагодарить за помощь в написании этой статьи Рустин Гиббс (Rustin Gibbs), разработчика архитектурных решений из подразделения Moravia Americas; Либора Сафара (Libor Safar), менеджера по маркетингу ИТ-отдела компании Moravia; и Сакико Кимура (Sakiko Kimura), специалиста по интернет-глобализации.

Дублирование или субтитры?

Франческа Риджо (Francesca Riggio)

Создание субтитров — это сфера перевода аудиовизуального материала, о маркетинговом и экономическом влиянии которой написано очень мало. О текущей ситуации на этом особом рынке автор судит по данным из различных источников, опубликованных за последние несколько лет. Анализ экономического состояния данной сферы был выполнен на основе сведений, собранных в США и европейских странах, где занимаются созданием субтитров. Вкратце рассказано также о предпочтении субтитров перед дублированием в некоторых отраслях и регионах. Хотя данный вопрос уже достаточно освещен, это предпочтение на самом деле оказывает значительное влияние на изменение экономической карты и будущее субтитров.

Сегодня можно привести лишь несколько надежных источников данных по странам, особенно это касается сведений о создании субтитров. Обновляемые ресурсы слишком малочисленны, чтобы можно было достоверно оценить нынешнее состояние рынка. Поэтому специалистам в области локализации сложно определить его текущий размер и потенциал. Одна из главных причин — существенное развитие и изменение

рынка за последние несколько лет. И это развитие продолжается.

Основные сведения о глобальном рынке

Еще пару лет назад ожидалось, что привлекательность рынка субтитров начнет падать. В особенности это подчеркивалось в странах Европейского Союза, где компании, создающие субтитры, переживали трудности ввиду постоянно меняющихся технологий и всемирного экономического кризиса. Сегодня наоборот — рынок субтитров, похоже, снова привлекает поставщиков услуг локализации, специализирующихся на аудиовизуальном материале.

Несколько факторов позволяют смотреть на рынок с оптимизмом. Все больше и больше компаний применяют сегодня как субтитры, так и дублирование, в зависимости от материала: записанной театральной постановки, телевизионной программы или новых средств массовой информации. Положительный момент заключается в увеличивающейся фрагментации рынка, что может свидетельствовать о преобразовании рынка, экономических условиях, видоизменяющих границы двух используемых способов локализации, и расширении сферы соз-

дания субтитров за счет определенных видов контента на конкретных носителях. Ко всему прочему, ввиду появления платных телевизионных программ, развития видеоконтента за счет роста популярности Интернета и разработки новых общедоступных носителей сфера создания субтитров значительно расширилась с момента последнего сбора данных исследователями, который был проведен несколько лет назад. Это произошло даже в странах, где дублирование традиционно преобладало.

Дублирование и субтитры в кино и на телевидении

Цель проведенного нами исследования заключалась в изучении сегодняшних реалий рынка создания субтитров в США и, для сравнения, в Европе — на континенте, где субтитры в некоторых странах менее распространены, а их производство менее развито. Перед нами стояла задача собрать как можно более полную информацию об отрасли создания субтитров в США, а также сравнить и проанализировать рыночные тенденции на обоих континентах.

Я буду ссылаться на исследования европейского рынка, проведенные компанией Media Consulting Group в 2007 году, и на данные, собранные в ходе интервью со специалистами в этой области, в том числе директорами по работе с клиентами и менеджерами по работе с поставщиками из крупных компаний и студий, создающих субтитры.

В интервью и беседах, проведенных с рядом американских агентств и отраслевыми специалистами, я собрала данные

об этих компаниях, портфеле их продуктов, профилях клиентов, методах работы и типах привлекаемых ресурсов. Интересно включало дополнительные вопросы касательно технологии, стандартов субтитров и стоимости.

Для полного понимания рынка нам пришлось вначале выделить страны, в которых субтитры более популярны, чем дублирование, а также области, в которых они применяются: кино, телевидение и DVD/Blue Ray.

В Европе фильмы в кинотеатрах показывают, как правило, с субтитрами. Исключение составляют страны, в которых традиционно применяется дублирование как основной метод перевода. К таким странам относятся Германия, Испания, Франция и особенно Италия, где практически все иностранные фильмы и мультфильмы дублируются на итальянский. Тем не менее, тенденция явно меняется, поскольку даже те страны, в которых выбор традиционно делался в пользу дублирования, движутся в сторону создания субтитров, а более дорогостоящее и трудоемкое в техническом отношении дублирование остается позади.

Что касается телевизионных программ, субтитрам отдается предпочтение в большинстве европейских стран, за исключением Германии, Австрии, Испании, Франции, Италии, Чехии, Словакии, Швейцарии и франкоговорящей Бельгии — здесь предпочитают дублирование. Тем не менее, даже в странах с развитыми традициями дублирования тенденция меняется, и субтитры пробируют себе путь благодаря введению платных телевизионных программ и увеличению объема видеоконтента в Интере-

те. К примеру, в Италии после введения кабельного телевидения с оплатой за просмотр субтитры стали, как правило, доступны на главных телевизионных каналах, а все фильмы показывают на английском с итальянскими субтитрами. Также во многих телевизионных программах оставляют оригинальную английскую звуковую дорожку.

В странах Восточной Европы, например в Латвии, Болгарии, Польше и Литве, предпочитают закадровый текст, и только в Люксембурге и на Мальте продукты распространяются на языке оригинала.

Такой выбор между субтитрами и дублированием, а также фрагментация рынка переводов аудиовизуальных материалов, особенно в Европе, происходят по разным причинам. Одна из главных — стоимость производства дублированной версии материала в сравнении с созданием субтитров.

Для дублирования необходимо сделать невероятно большую работу. Нужно задействовать прекрасно обученных и талантливых специалистов, нередко признанных и высокооплачиваемых актеров. Например, в некоторых странах местные известные актеры обычно дублируют определенных знаменитостей и зарубежных звезд кинематографа.

Дублирование популярнее (хотя и дороже) в тех странах, где большинство людей говорит на одном языке, а также в более богатых странах. Субтитры же используются на более ограниченных рынках. К примеру, хотя скандинавские страны одни из самых богатых в ЕС, здесь предпочитают использовать субтитры в кино и на телевидении, а доля рынка

составляет менее 10 % от общего рынка аудиовизуальной продукции. Большая доля рынка приходится на Южную Европу, где дублирование по-прежнему доминирует, но популярность субтитров растет за счет появления новых носителей визуальных материалов, например платного телевидения и Интернета.

Стоимость специализированных ресурсов

За последние несколько лет и особенно во время недавнего экономического спада вопрос инвестиций в специализированные ресурсы вызывал всеобщую обеспокоенность специалистов отрасли. Компании также столкнулись с необходимостью выбора между инвестированием в получение и использование необходимых ресурсов для создания и поставки высококачественных субтитров с одной стороны и менее затратным аутсорсингом в Индию, Китай и другие страны Юго-Восточной Азии — с другой.

Более крупные и структурированные компании решили передать разные этапы создания субтитров международным производственным центрам, выделяя необходимые ресурсы в стратегически важных географических регионах с целью сокращения издержек. Другие предпочли полностью передать на аутсорсинг работу, которая раньше поручалась профессионалам, — теперь ее стали выполнять любители или начинающие переводчики, не специализирующиеся в данной области. Тарифы были настолько низкими, а бюджеты настолько урезанными, что на специальные ресурсы выделялось меньше средств, а их и так

уже было меньше, чем обычно предоставлялось переводчикам других направлений деятельности. Эта тенденция повлияла на отрасль в целом, и перспективы увеличить доходы стали для специализированных направлений не столь радужными.

По мере того как студии урезали бюджеты на специализированные переводы, например создание субтитров на иностранных языках, поставщики субтитров — как бюро переводов, так и внештатные специалисты — получали меньше возможностей для инвестирования в высококвалифицированных, специализирующихся на субтитрах переводчиков либо могли в качестве альтернативы существенно уменьшить расценки для сохранения конкурентоспособности.

Технологии: проклятие или благословение?

К счастью, на выручку пришли технологии. Если раньше специалистам по созданию субтитров нужно было работать исключительно в студиях или заниматься в штат разных бюро по производству субтитров, теперь они получили возможность трудиться удаленно, и поставщики субтитров смогли сократить накладные расходы.

Большой объем работы и множество улучшений были сделаны за счет использования программного обеспечения, которое легко установить на персональных компьютерах. С его помощью можно поставлять файлы лингвистам напрямую, без необходимых ранее промежуточных подготовительных операций и обучения.

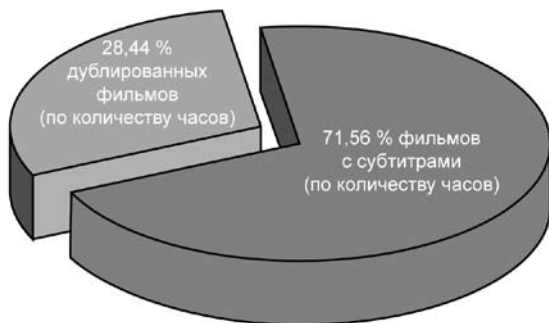
Здесь можно возразить, что введение удаленного режима работы спровоцировало передачу работы на аутсорсинг менее компетентным и менее высокооплачиваемым исполнителям, из-за чего профессионалам стало сложнее конкурировать в родной стихии. Но нужно признать и тот факт, что за счет новых инструментов и программ поставщики услуг локализации смогли сократить производственные затраты на обучение штатного персонала и инженерные работы, а также перераспределить бюджет более оптимальным образом.

К вышеперечисленным преимуществам следует добавить, что с развитием электронной почты, чатов и программ обмена мгновенными сообщениями люди привыкли к чтению коротких текстов. Такими средствами стали пользоваться чаще, поэтому зрителям удобно читать субтитры; просмотр фильмов с субтитрами с одновременным прослушиванием оригинальной звуковой дорожки становится новой тенденцией в обществе. Наконец, что не менее важно, с момента своего появления в середине 1990-х DVD-диски позволили зрителям смотреть фильмы как в дублированной версии, так и с субтитрами. На один диск помещается в среднем шесть версий дублированного контента и десять версий с субтитрами, согласно данным исследования компании Media Consulting Group по вопросам дублирования и субтитров.

Выводы

Несмотря на сложности, международный рынок локализации аудиовизуаль-

Рис. 1. В 2005 году в целом 2172 фильма из 31 многонационального государства демонстрировались в Европе, что составило 3793 часа перевода, из которых 750 часов (28,44 %) были дублированы, а для 3043 часов (71,56 %) были созданы субтитры. (Источник: исследование Media Consulting Group по вопросам субтитров, 2007 г.)



ной продукции выглядит привлекательным для специалистов по созданию субтитров и поставщиков языковых услуг. Многие европейские страны по традиции склонны выбирать дублирование, но теперь у них появился выбор между просмотром дублированных фильмов и фильмов с субтитрами.

Так происходит, например, в Испании и Франции, где традиционно используется дублирование, — теперь многие кинотеатры предлагают своей аудитории возможность выбора между двумя версиями. Более того, с развитием новых носителей, особенно с увеличением объема видеоконтента, предпочтение будет отдаваться субтитрам. За последнее десятилетие изменились также вкусы

и восприятие аудитории, которая больше привыкла к письменному контенту, вероятно, по причине все более частого использования программ нового поколения для обмена текстовыми и мгновенными сообщениями. Таким образом, если эксперты рынка локализации аудиовизуальной продукции правильно улавливают суть текущих тенденций, то дублирование может в будущем оказаться устаревшей и дорогостоящей технологией по сравнению с субтитрами.

Франческа Риджо — опытный специалист в области маркетинга, много лет проработавшая в сфере локализации и международного маркетинга. На данный момент является директором по маркетингу и развитию бизнеса в лос-анджелесской компании 1-Stop Translation.

Влияние процессов составления документации и перевода друг на друга

Кит Браун-Хукстра (Kit Brown-Hoekstra)

Компании, успешно интегрировавшие перевод в процесс разработки документации и продуктов, пожинают финансовые плоды благодаря одновременным международным выпускам высококачественных продуктов, соответствующих потребностям всех заказчиков независимо от их местонахождения, а также благодаря повышению качества их обслуживания. Для такой интеграции необходимо, чтобы поставщик услуг локализации и перевода рассматривал отношения с клиентом как долгосрочные, т. к. хотя интеграция и связана с кратковременной потерей доходов от проекта, общий бюджет локализации обычно не уменьшается. Такая кратковременная экономия позволяет компании-производителю добавлять языки, улучшать интернационализацию и локализацию продукта или внедрять другие инициативы, расширяющие международное присутствие компании. Все это создает дополнительные возможности получения дохода для сообразительного поставщика услуг локализации.

Участники процесса перевода (создатели контента, переводчики, руководители проектов и т. д.) должны понимать, как процессы составления документа-

ции и перевода влияют друг на друга, в каких случаях возникают проблемы, как интегрировать между собой эти два процесса, чтобы компания смогла добиться своих целей на международном рынке.

Процесс составления документации

Качество перевода в действительности начинается с создания контента и используемых при этом процессов, а также зависит от степени внедрения интернационализации в цикл разработки продукта и стратегическое планирование компании. По существу, интернационализация в компании бывает четырех уровней. Важно понимать, что каждый из них влияет на другие и сам испытывает их влияние. Уровни таковы: организация, процессы, продукты и документация.

Компании значительно отличаются друг от друга степенью зрелости на каждом из этих уровней. Самые зрелые интегрируют интернационализацию не только в цикл разработки продукта, но также в маркетинг и общее стратегическое планирование. Уровень зрелости компании позволяет понять, насколько сложно будет менеджеру по локали-

Рис. 1. Процесс составления документации



зации или менеджеру по составлению документации внести какие-либо изменения и создать представление о культурной среде компании. Компании, внедрившие глобализацию и интернационализацию в свой общий стратегический план, будут более открыты для предложений, им будет легче внести изменения на всех уровнях.

Хотя большинство групп, составляющих документацию, не могут контролировать общую корпоративную стратегию и процессы корпоративного уровня, они часто существенно влияют на разработку продукции и контроль процесса составления документации.

Процесс составления документации заключается в создании и повторении. Работающая с документацией группа, как правило, отвечает за каждый аспект документации, от исследования и участия в собраниях группы по разработке

продукции до создания шаблонов, руководство по стилю и глоссариев для выпуска контента и управления публикацией.

Группы, ответственные за документацию, должны понимать технических специалистов и аудиторию, хорошо разбираться с неопределенностями, превращать огромные объемы технических данных и характеристик в подходящую для использования и полезную информацию, а нередко тестировать на пригодность как продукт, так и документацию. Создание технического контента — это по сути процесс перевода, поскольку многие пользователи не говорят на техническом жаргоне, а многим специалистам трудно говорить на одном языке с обычными людьми. Кроме того, команде часто приходится разбираться с многочисленными меняющимися приоритетами и сдавать при этом работу в срок. Ситуация, при которой выпуск продукта задерживается

из-за документации, практически всегда воспринимается как недопустимая.

К сожалению, процесс перевода и локализации покрыт тайной для большинства групп, составляющих документацию, и этот недостаток понимания может создать проблемы как для качества исходной документации, так и для переводов, особенно в компаниях, которые внедрили управление контентом без полной интеграции групп и процессов локализации в поток операций. Выделение времени для обучения группы составителей документации основам перевода и локализации может значительно улучшить привлекательность и реализуемость продукта.

Процесс перевода

Перевод — передача контента, написанного на одном языке, средствами другого языка — лишь часть процесса

подготовки продукта и документации для нового рынка. Хорошие переводчики должны не только свободно владеть исходным языком и языком перевода, но и разбираться в отрасли и продуктах, которым посвящен переводимый контент. Будучи носителями языка перевода, они обычно понимают культуру целевой аудитории. Помимо собственно перевода и редактирования группа переводчиков и специалистов по локализации обеспечивает соответствие культурным реалиям и вносит необходимые коррективы.

Группа, занимающаяся локализацией и переводом, также обычно отвечает за предпечатную верстку и инженерную подготовку материала для электронных носителей. Эта группа должна тесно сотрудничать с назначенными клиентом рецензентами, которые могли как пройти, так и не пройти формальное обучение языку или работе с продуктом.

Рис. 2. Процесс локализации



Перевод и локализация контента обычно отделяются от верстки и инженерных работ и выполняются различными подгруппами. Ввиду такого разделения критическое значение приобретает качественное управление проектом. От него зависит, будет ли каждая функциональная группа понимать, как ее работа влияет на других участников.

Одной из сложнейших проблем для групп перевода и локализации является то, что перевод обычно выполняется в конце цикла выпуска продукта, а в случае несоблюдения сроков сдачи компании могут потерять миллионы долларов из-за задержки выпуска. Законодательство большинства стран требует, чтобы продукты были локализованы на местный язык. В особенности это касается продуктов, связанных с безопасностью населения, например тяжелого оборудования и медицинских приборов.

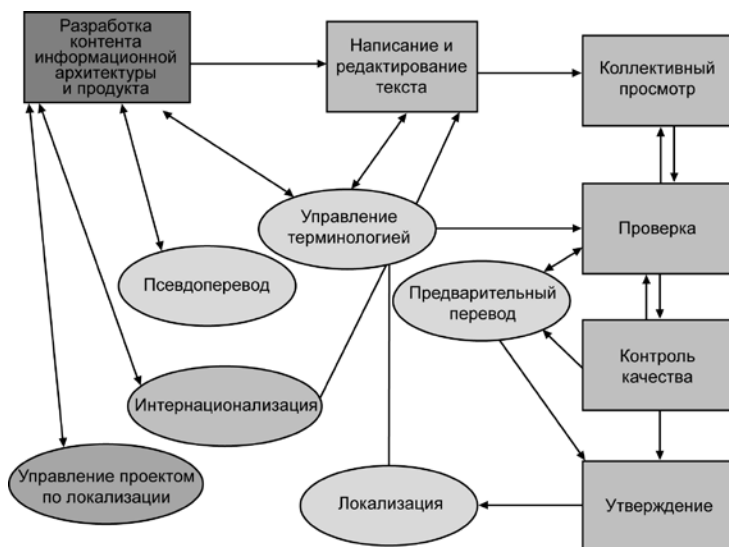
Совместная работа без конфликтов

Одновременный выпуск обязателен для большинства продуктов и отраслей, а это означает, что перевод и локализация должны быть теснее интегрированы в процесс составления документации. Интегрирование требует, чтобы у компании и поставщика услуг перевода и локализации были хорошие отношения, чтобы они хорошо понимали используемые друг другом процессы.

В проектах можно выделить несколько аспектов составления документации и локализации и назначить для них ответственных сотрудников групп, которые будут тесно взаимодействовать с коллегами.

- **Управление терминологией.** Создайте группу, включите в нее представителя отдела документации, группы перевода и разработки, а также рецензентов. Постоянное выполнение терминологических задач (особенно при разработке новых продуктов) обеспечивает лучшую согласованность продукта, документации, маркетинговых и языковых продуктов. Утвержденные термины можно загружать в память переводов на ранней стадии проекта, а при работе над проектами по созданию программного обеспечения — использовать для тестирования пользовательского интерфейса.
- **Руководство по стилю, проверка шаблонов и интернационализация.** Верстка и инженерные работы нередко являются самыми дорогостоящими составляющими проекта по переводу. Обеспечение взаимодействия шаблонов со всеми языками позволяет значительно сократить количество проблем и дополнительные затраты на завершающих этапах проекта. Кроме того, автоматизированная публикация с использованием системы управления контентом и структурированного написания текста сокращает затраты и позволяет более эффективно использовать существующие ресурсы для обеспечения качества самого контента. *Предостережение.* Переход на управление контентом и структурированное написание текста требует значительных усилий и не является панацеей. Поэтому перед таким скачком нужно обязательно провести анализ экономической эффективности.

Рис. 3. Объединенный процесс составления документации и локализации



- **Периодические проверки контента и процессов на наличие проблем в интернационализации и переводах.** Такие проверки помогут определить подходящие контрольные показатели, выяснить, какая работа выполняется хорошо, а что необходимо улучшить. При согласованной работе они помогают установить приоритеты и предоставляют информацию, нужную для принятия обоснованных деловых решений.
- **Интеграция задач по интернационализации в структуру каждого процесса, превращение такой интеграции в один из эффективных методов работы.** Интернационализация в идеале является не самостоятельным процессом, а интегрируется непосредственно в замысел продукта, стратегическое планирование и корпоративную культуру. Гораздо

легче сразу проектировать что-либо с учетом потребностей международной аудитории, чем доделывать это позже. Процесс осознания и изменения корпоративной культуры требует времени и постоянно продолжается по мере того, как уровень знаний и понимания в группах повышается. После успешной интеграции компании начинают пожинать плоды в виде ускоренного выведения продукта на рынок, меньшего количества проблем, касающихся культурных различий, лучшего обслуживания заказчиков и, в перспективе, большей доли рынка.

Благодаря интегрированным процессам составления документации и перевода можно также переместить некоторые задачи перевода на более ранние этапы процесса разработки, что позволит значительно сократить затраты. Такие за-

дачи включают псевдоперевод (когда пользовательский интерфейс тестируется с целью убедиться, что надписи и прочие элементы умещаются надлежащим образом), а также предварительные переводы, во время которых черновик на исходном языке пропускается через память переводов для выявления потенциальных проблем с контентом. Например, большое количество совпадений на 90–95 % может указывать на «вкусовые» редакторские изменения в ранее переведенном контенте, либо на то, что контент переписывается, а не повторно используется.

Кроме того, группы разработки могут улучшить интеграцию, выполнив следующие действия.

- **Привлечение руководителя проекта по локализации на ранней стадии разработки продукта.** Это поможет руководителю проекта распределить ресурсы и выявить области, в которых группа переводчиков может внести свой вклад во весь цикл разработки.
- **Обучение участников группы самым эффективным методам работы.** Улучшение документации для перевода не только приносит пользу заказчику переведенных продуктов, но и делает исходный продукт более согласованным и пригодным для использования.
- **Утверждение эффективных процессов редактирования, управления изменениями и внутреннего рецензирования.** Процесс перевода во многом похож на «за что купили, за то и продали». Чем выше качество исходного контента, тем лучше перевод.
- **Управление изменениями** позволяет заранее планировать способ и время внесения изменений в перевод. Если на момент внесения изменений проект уже находится на стадии постредактирования или верстки, затраты будут гораздо выше, чем в самом начале работы с контентом. Рецензенты могут полностью сорвать процесс, поскольку от них зависит, будет ли утвержден перевод при контроле качества. Рецензенты должны быть обязательно обучены работе с продуктом и являться носителями языка перевода. Рецензирование должно входить в их должностные обязанности — это сделает процесс более отлаженным.
- **Регулярный и активный обмен информацией с руководителем проекта локализации.** Для поддержки связи с группой, ответственной за перевод, нужно назначить основных и дополнительных контактных лиц. Если на совещании участников проекта обсуждается информация, которая повлияет на документацию, это означает, что она повлияет и на перевод.
- **Рассмотрение возможности разделения документации на модули и внедрения потока операций в систему управления контентом.** Разделение контента на модули позволяет отправлять его фрагментами поставщику услуг локализации. Также при использовании системы управления контентом можно отправлять группе переводчиков только измененный контент, автоматизировать публикацию и изменять процесс контроля качества перевода для обеспечения

хороших результатов. В разных компаниях бизнес-обоснование будет разным, но можно сократить затраты на локализацию более чем на 20 % за счет внедрения эффективного потока операций.

Группа локализации может делать следующее.

- **Активное общение с клиентами.** Если клиенты систематически передают проблемный исходный контент, необходимо им об этом сообщить.
- **Работа с менеджером по документации для обучения группы.** Клиентам необходимо рассказывать о том, что им требуется для успеха. Можно поделиться с ними финансовыми соображениями по поводу их решений, но сформулировать все таким образом, чтобы клиент видел, что вы действуете в его интересах. Например: «Безусловно, можно сделать А; это обойдется в Б. Я предлагаю сделать В — это то же самое, но дешевле».
- **Назначение основных и дополнительных контактных лиц с группой клиента.** Необходимо установить взаимопонимание и завести привычку регулярно взаимодействовать с клиентом. Это поможет раньше выявлять факторы, влияющие на процесс перевода, и упростит управление проектом.
- **Пересмотр шаблонов, терминов, руководств по стилю и т. д. на ранней стадии проекта.** Медлить с отзывами нельзя. Если дождаться этапа перевода или верстки, будет слишком поздно. Группа составителей документации уже перейдет к тому времени к другим проектам или документированию

самой последней функции, добавленной в самую последнюю минуту.

- **Предложение обучить группу составителей документации методам написания текстов под перевод.** Такие семинары помогут группе составителей документации увидеть, как их работа влияет на конечный результат. В большинстве случаев новые внесенные предложения потребуют лишь незначительных изменений в методах работы составителей документации и сэкономят значительные средства при локализации. Возьмем, к примеру, графические изображения. Простое удаление текста из графических изображений и использование условных обозначений позволяет компании сэкономить тысячи долларов на каждом проекте. Например, на создание одного изображения уходит 50 долларов, а нужно перевести текст на 100 изображениях на 20 языков. Каждое из изображений нуждается в дополнительной обработке для добавления текста. В общей сложности расходы составят 100 000 долларов. Другой пример: исправление одной ошибки в исходном тексте справки может обойтись в 50 долларов. Если перевод выполняется на 20 языков и ошибка в исходном тексте не выявлена, исправление этой единственной ошибки обойдется в 1000 долларов. Цифра не очень большая, если не умножить на 1000 долларов каждую ошибку, оставшуюся незамеченной в исходном тексте и исправляемую во время перевода.

В том, что касается процессов и технических аспектов, интеграция осуществ-

вляется относительно просто, хотя, как и при любых значительных изменениях, вначале бывает трудно добиться понимания и преодолеть инерцию.

Лучше всего начать с экспериментального проекта, над которым будут работать новаторы — мотивированные и восприимчивые люди, понимающие причины, по которым нужно объединять процессы перевода и составления документации, а также обладающие техническими навыками для успешного выполнения такой задачи. Экспериментальные проекты позволяют устранить любые неполадки и определить метри-

ки, прежде чем переводить всех и вся на новые процессы.

Понимание того, как документация и перевод влияют на качество друга, позволяет выявить способы интеграции процессов для улучшения качества и одновременного сокращения затрат и времени вывода на рынок. Интеграцию можно упростить за счет эффективного потока операций и управления контентом. При этом большую важность приобретает поддержание хороших отношений между группами переводчиков и составителей документации.

Профиль терминолога в сфере локализации, часть 2*

Барбара Инге Карш (Barbara Inge Karsch)

В своем прогнозе на 2008-й год консалтинговая и исследовательская фирма Common Sense Advisory, Inc. предсказывала увеличение количества терминологов в отрасли и их появление в компаниях, в которых традиционно таких штатных специалистов не было (Де Пальма (De Palma), 2007 г.). В декабре 2008 года Де Пальма признал ошибочность этого прогноза. Но большинство компаний, занимающихся локализацией в крупных масштабах, имеют дело с технической, узкоспециализированной терминологией или передают работу по терминологии множеству сторонних поставщиков с различным опытом и своими штатными терминологами. При подготовке данной статьи были исследованы подходы следующих крупных компаний, работающих в сфере ИТ: SAP, IBM, Oracle, Microsoft и J.D. Edwards.

Компания SAP вкладывает средства в централизованное управление терминологией дольше, чем четыре другие. С начала 1990-х гг. в этой компании работает основная группа, занимающаяся созданием SAPterm — одной из крупнейших в отрасли терминологических баз. Марк Чайлдресс (Mark Childress, 2008 г.), координатор по терминологическим вопро-

сам, утверждает, что все разработчики контента и переводчики отвечают за терминологическую работу — это входит в их задачи. Большинство групп, разрабатывающих продукты, по рекомендации совета директоров SAP выделяют в среднем половину человеко-дня в неделю на работу с терминами. Согласно подсчетам Чайлдресса, в итоге это эквивалентно работе 38 терминологов с полной занятостью для двух исходных языков, английского и немецкого. Подавляющая часть терминологической работы для целевых языков отдается на аутсорсинг поставщикам услуг перевода с последующей проверкой штатными сотрудниками. Группа Чайлдресса, состоящая из пяти сотрудников и одного студента-практиканта, предоставляет обучение, обслуживает базу данных, обеспечивает стандарты и процессы.

Структура IBM несколько скромнее. В группе есть один человек, определяющий глобальную терминологическую стратегию, — Кара Уорбертон (Kara Warburton). Вместе с ней работают один терминолог, который отвечает за

* Данная статья была опубликована в журнале «The Journal of Internationalisation and Localisation».

исходный язык (английский); один терминолог, занимающийся разработкой глоссария и управлением им (работой с определениями и т. д.); один терминолог, отвечающий за процесс извлечения английских терминов; и один помощник, работающий с английской терминологией неполный день. Кроме того, с 75 %-ной занятостью в команде работают руководитель терминологических проектов на целевых языках и два администратора, отвечающие за импорт двуязычных файлов. Также неполный день работают терминологи для каждого из приблизительно 30 целевых языков. Часть времени они посвящают терминологической работе, а остальное время руководят проектами и выполняют переводы (Уорбертон, 2008 г.).

В компании Oracle нет персонала, работающего исключительно над терминологией, согласно заявлению Хелле Катик (Helle Katic), старшего менеджера по технологическим процессам из группы поддержки переводов подразделения Oracle WPTG (Катик, 2008 г.). Двух сотрудников условно именуют терминологами, и их отдельные задачи связаны с терминологией. Кроме того, некоторые лингвисты компании Oracle занимают должности специалистов по продукции. В этой роли они работают над исходной терминологией для продукции в рамках своих профильных областей. Аналогичным образом лингвисты выполняют ту или иную работу по управлению терминологией на конкретных языках. В число лингвистов входят также специалисты, проживающие в странах, где продается продукция, — как минимум по одному из каждой страны.

Когда данная статья была представлена на семинаре по философии и информатике осенью 2008 года, в корпорации Майкрософт работали пять терминологов исходного (английского) языка, два японских терминолога, два немецких терминолога с частичной занятостью, а также по одному терминологу для следующих языков: португальского (Бразилия), французского, итальянского, корейского, испанского и китайского (упрощенное и традиционное письмо). Были также специальные поставщики для 28 других языков и группа из трех инженеров-лингвистов. Весной 2009 года терминологическая модель для целевых языков претерпела процесс децентрализации. Это означало, что пять терминологов исходного языка по-прежнему работали с полной занятостью, но терминологи целевых языков больше не входили в основную группу. Теперь группе разработчиков любого продукта приходится нанимать внешних терминологов, перед которыми ставятся задачи по исследованию и документированию терминологии на целевом языке.

Почти все задачи компании J.D. Edwards по локализации выполняла группа штатных сотрудников, созданная в начале 90-х и просуществовавшая до 2004 года, когда компания была приобретена корпорацией PeopleSoft. В 1998 году из групп по локализации были выделены семь терминологов, работавших с полной занятостью. Часть времени они посвящали английской терминологии, а остальное время работали совместно с переводчиками над терминами на других языках 1-го уровня: португальском (Бразилия), французском, немецком, итальян-

ском, японском, китайском (упрощенное письмо) и испанском. Все штатные переводчики языков 2-го уровня часть времени работали как терминологи, документируя термины на остальных 14 языках (см. Карш (Karsch), 2002 г.). Такая модель оказалась успешной, поскольку упрощала обмен знаниями и не использовала сложные структуры для передачи проектов поставщикам, которые замедляли бы процесс. Кроме того, автоматизация терминологической работы облегчила получение сложных данных и согласование терминологических статей сотрудниками на месте и их коллегами из зарубежных подразделений.

Профиль термиолога в отрасли локализации

Детали процессов и уровень сложности систем управления переводом в разных компаниях могут различаться. В одних компаниях применяется количественный подход, а в других большее значение придают удовлетворенности клиента; у одних может быть больше возможностей для консультаций со специалистами в определенных областях, а у других такие возможности ограничены или вообще отсутствуют. У кого-то есть возможность приостановить процесс локализации, если термины не внесены в базу; другие же полностью зависят от милости группы разработчиков продукта. Эти различия делают работу термиолога достаточно сложной, поскольку в зависимости от условий труда он должен обладать противоречивыми на первый взгляд навыками, качествами и талантами. Нижеследующие разделы данной

статьи посвящены сравнению качеств, наличие которых автор считает критически важным для работы с терминологией, исходя из собственного опыта работы англо-немецким терминологом в компании J.D. Edwards и затем, с 2004 года, в корпорации Майкрософт.

Эксперт в предметной области и специалист широкого профиля

Для управления терминологией требуется знание соответствующих технологий и предметной области. В сфере управления терминологией задействованы многие разные практикующие специалисты. Энгель и Пихт (Engel and Picht, 1999 г.) различают две группы. С одной стороны, это специалисты в предметных областях, занятые упорядочиванием понятий и терминов — каждый в своей отрасли. С другой стороны (и гораздо чаще), отрасль локализации привлекает лингвистов, которые не специализируются в предметных областях, но являются специалистами широкого профиля и экспертами в области управления терминологией. Они должны уметь работать с экспертами в предметной области и с ходу овладевать тематикой. Например, в рамках исследования для Ахарта 5.0, программного продукта корпорации Майкрософт для предприятий, терминологу приходилось иметь дело с такими терминами, как MICR line (строка символов, закодированных на банковских чеках чернилами специального типа, которую можно намагничивать и затем превращать в электронные символы). На той же неделе при работе над Visual Studio 2008, продуктом для раз-

работчиков, терминолог столкнулась со словом *think* (небольшой фрагмент кода, выполняющий трансляцию или преобразование во время вызова или косвенной адресации). При работе в группе терминологи дополняют знания друг друга. В группе по локализации на немецкий язык в компании J.D. Edwards дипломированный бухгалтер, швейцарец с серьезными языковыми навыками, отвечал за исследование и документирование финансовой терминологии на немецком языке. Его знание предметной области дополнялось навыками управления терминологией, которыми обладал терминолог, работавший полный день.

Исследователь и участник переговоров

Терминолог должен уметь быстро переключаться с сосредоточенной исследовательской работы на руководство переговорами. Как и переводчикам, терминологам необходимо обладать исключительными исследовательскими навыками, ориентироваться в материалах исследования, ресурсах и знать экспертов; иными словами, они должны разбираться в предметных областях, с которыми работают. Кроме того, им нужно быстро решать, какой ресурс привлечь для того или иного термина. Исследовательская работа характеризуется сосредоточенностью и вниманием к деталям. По меньшей мере часть такой работы требует уединения. С другой стороны, переговоры, которыми может сопровождаться определение термина для обозначения того или иного понятия, требуют работы в режиме интенсивного диалога. В идеа-

Рис. 1. Терминолог во время переговоров с другими участниками терминологического процесса



ле терминолог руководит переговорами между различными участниками (см. **рис. 1**) или способствует их проведению. Результат таких переговоров заносится в базу данных. Это означает, что вначале терминологи проводят всесторонние исследования, а затем при необходимости переключаются в режим переговоров с экспертами.

«Fingerspitzengefühl» и толстокожесть

Исследования и переговоры требуют не только умения работать в различных режимах. Нужно быть также одновременно и восприимчивым, и толстокожим. Изучение или разработка терминов требует качества, именуемого по-немецки *Fingerspitzengefühl*, то есть точности оценки ресурсов, щепетильности в создании неологизмов и внимательно-

го руководства задействованными экспертами. Если аккуратность, точность и восприимчивость способствуют исследовательской деятельности и поиску конструктивных решений во время рутинной работы термиолога, то в отношениях с другими ему нужно быть толстокожим. Язык — средство общения, близкое каждому человеку, а потому его легко можно подвергнуть критике. Как правило, терминологам ежедневно приходится принимать десятки решений, иногда неудачных. Однако критика не всегда помогает в поиске лучших решений — ведь критические замечания могут быть просто инстинктивной реакцией людей, которые чувствуют себя лингвистическими экспертами лишь в силу своего языкового носительства. Поэтому помимо творческой восприимчивости терминолог также должен обладать способностью отличать случайные замечания от обоснованных.

Самокритика и уверенность в себе

Критические отзывы со стороны могут быть чрезвычайно полезны, но только если терминолог готов их слышать. Поэтому адекватная самооценка при принятии терминологических решений послужит только на пользу делу. Анализ собственной работы и готовность признать наличие недостатков стоят бок о бок с уверенностью в себе, необходимой при переговорах с другими людьми, которые могут быть экспертами в своих отраслях, но не знать правил терминообразования, ограничений бюджета на управление изменениями в терминоло-

гии или требования использовать термины, понятные разным категориям пользователей. Например, в компании J.D. Edwards немецкий термин, означающий «финансовый год», менялся дважды: с *Geschäftsjahr* на *Finanzjahr* и снова на *Geschäftsjahr*. Каждый раз это влекло за собой затраты. Когда в компании появился терминолог, она определила, что дело лишь в различных предпочтениях экспертов в предметной области, и настояла на том, чтобы термин не меняли обратно на *Finanzjahr*, хотя этот вариант нравился новому финансовому эксперту.

Знание родного и иностранного языков

Для управления терминологией требуются эксперты в родном языке, разбирающиеся во множестве нюансов иностранного языка. Существующую терминологию необходимо тщательно исследовать, синонимы — осторожно выбирать, а новые термины — хорошо обосновывать и разрабатывать с учетом правил терминообразования в целевом языке. Уровень знаний, необходимый для качественной работы с родным языком, часто недооценивается, но при этом даже лучшие лингвисты могут найти хорошие термины на своем языке, только если они так же хорошо разбираются в нюансах языка оригинала.

Языковой и технический специалист

Лингвистика и технологии могут быть взаимодополняющими областями знания только в отдельных случаях. По-

этому поверхностного владения ими недостаточно, чтобы стать терминологом в отрасли локализации. Двадцать лет назад прикладная лингвистика или просто лингвистика привлекала студентов, интересующихся языком и литературой. В сферу их интересов необязательно вписывались технологии баз данных. Сегодня же большинство терминологов хорошо разбираются и в том, и в другом, так как либо, будучи пионерами в этой отрасли, они участвовали в разработке, внедрении терминологических баз данных и обучении работе с ними, либо инструменты все еще настолько сложны, что терминолог должен уметь гораздо больше, чем просто вводить данные.

Организатор, терпимый к хаосу

Терминолог по определению — это организатор, а вещи, требующие организации, всегда хаотичны. Даже в программных проектах с наилучшей системой управления язык не является приоритетом. В наихудшем случае на локализацию передается программное обеспечение, в котором названия функций и другие термины окончательно не утверждены. Так происходит потому, что от большинства поставщиков программного обеспечения ожидают одновременного предоставления версий на исходном и целевых языках. Терминолог могут привлечь к работе над проектом, где термины еще не согласованы, понятия плохо определены, дефиниции противоречат друг другу, а отношения между понятиями не ясны. Систематический подход, с которым терминолог приступает к задаче, может изменить

проект к лучшему, если терминолог способен жить посреди временного хаоса.

Быстрота и долговременность

Иногда терминолог должен действовать чрезвычайно быстро, но помнить о долгосрочных последствиях. Быстрое устранение ошибки, оперативное проявление туманного определения понятия или выбор пути наименьшего сопротивления для утверждения предложенного термина — все это может повысить качество проекта локализации. Терминологи ежедневно работают с десятками терминов и должны быстро принимать решения, находить ответы и не тратить впустую время на неправильные исследовательские подходы. А в отдельных случаях нужно находить время, чтобы позаботиться о будущем. Например, маркетинговой группе может понадобиться объяснить правила терминообразования для утверждения предложенного термина, или же разработчику контента нужно вкратце рассказать об отношениях и иерархиях понятий, чтобы тот переписал определение. Таковы инвестиции в будущую работу с группами и отдельными сотрудниками для ускорения принятия решений в рамках следующего проекта. Иногда терминологу приходится работать дольше, чем инженеру, чтобы внедрить ту или иную функцию в систему управления переводом.

Количество и качество

По понятным причинам при обучении переводчика основной акцент делается на качестве. Во время реальной

работы количество (как и своевременная сдача задания) имеет критическое значение. Как и во многих других отраслях, самое главное — своевременно сдать максимально качественную работу. У некоторых сотрудников лучше получается создавать записи в базе данных, соответствующие установленной планке качества (например, записи, содержащие все обязательные данные при максимально корректном терминологическом содержании). Но эти сотрудники не всегда могут справиться с огромным количеством записей, которые необходимо обработать. Другие умеют работать с большими объемами, но в их записях могут отсутствовать данные, формулировки могут быть нечеткими, одни записи могут противоречить другим. Тем не менее, в действительности у терминолога должно быть достаточно времени, чтобы создать правильную запись, предоставить всю необходимую информацию и сделать это последовательно, в соответствии с требованиями пользовательской базы данных.

Общая картина и сосредоточенность на деталях

Если исследовательская работа, необходимая для создания терминологической статьи, в значительной степени ориентирована на детали, то объяснение действий терминолога или получение поддержки руководства требует понимания картины в целом. Поскольку штатных терминологов в компании может быть лишь несколько, они должны уметь делать и то, и другое. Понимание и документирование новых поня-

тий требует кропотливых исследований. Нередко терминолог поначалу выбирает определенное направление, руководствуясь лишь собственной интуицией. Пока не будет подтверждена ошибочность предчувствий, он следует по выбранному пути, чтобы найти достаточно подтверждений для завершения исследования. На этом пути часто приходится менять направление, и нужно собрать немало подтверждений, прежде чем получится задокументировать понятие или термин с достаточной уверенностью. Из-за специфичности профессии терминолога пересмотр ценности такой работы для компании происходит весьма часто, и любого участника небольшой группы могут вызвать к руководству и попросить объяснить, почему терминологическая работа важна и нужно продолжать финансирование. Руководителю предприятия неинтересно слушать об успехах в исследовании туманных понятий — для него гораздо важнее производственные показатели и снижение расходов. Если терминолог не представит картину в целом так, как ожидает руководство, он может быть не понят, и финансирование будет сокращено.

Теоретические основы и практическая деятельность

Наконец, существует необходимость в хорошей теоретической базе и способности быстро принимать решения. Опытные терминологи сочетают и то, и другое — они могут быстро решать новые проблемы, например, для удовлетворения потребностей большинства пользователей. Тем не менее, такие ре-

Рис. 2. Простая версия комплексной системы, в которой множество людей вносят свой вклад и многие люди получают данные



шения имеют под собой обязательную теоретическую базу. Выполнение действий без понимания основ может привести к краткосрочности записей в базе данных или плохо спроектированной системе управления переводом. В случае применения исключительно теоретического подхода без учета здравого смысла терминологи просто завязнут в работе. Многие аспекты управления терминологией не рассматриваются в литературе, стандартах ISO и университетах. Но хорошее понимание теоретических основ управления терминологией — это необходимое предварительное условие для успешной работы в отрасли.

Заключение

Сложные сценарии локализации во многом зависят от управления терминологией. Чтобы максимально повысить рентабельность инвестиций, систематическое управление терминологией должно быть основано на глубоком анализе понятий, побочным продуктом которого

может стать создание подробных и формализованных онтологий. Необходимые предварительные условия для создания такой терминологической и онтологической системы выполнить не просто — нужно свести воедино процессы, инструменты и людей, организовав их чрезвычайно сложное взаимодействие.

На рис. 2 показан такой поток операций, в котором идеальное множество участников, например издатели контента, эксперты в предметных областях или сообщества пользователей, вносит свой вклад в создание качественной системы управления переводом, как только понятия и термины достигают определенного уровня стабильности. Обучение, проводимое инструктором или в Интернете, помогает осуществлять такой процесс и способствует созданию удобных интерфейсов для ввода данных. После введения или исправления записей высококвалифицированные терминологи, выступающие в роли контролеров, извлекают введенные данные. Полагаясь на собственный опыт в обработке

терминологии и автоматизированные процессы проверки информации на правильность, эксперты утверждают или отклоняют записи. После утверждения записи должны быть доступны как можно большему числу пользователей. Это не только гарантия в высшей степени стандартизованного использования, но и возможность контроля качества со стороны сообщества пользователей. Поскольку люди всегда будут ошибаться, даже используя самые изощренные автоматизированные процессы, механизмы получения отзывов жизненно необходимы для повышения ценности терминологических ресурсов.

Для составления правильных записей, обеспечения надежности системы понятий и поддержки терминологической базы требуются разносторонние навыки. Не все описанные сценарии используются ежедневно. Простые сценарии можно применять с помощью простых решений — электронной таблицы, в которой один владелец собирает данные, следит за ними и затем передает их пользователям. Но в среде со многими продуктами и сферами деятельности, множеством языков, виртуальными группами и использованием сложных инструментов терминологам нужно ежедневно выполнять описанные в данной статье задачи. Чем лучше они обучены и подготовлены к практической работе, тем больший успех ожидает как их, так и систему управления переводом.

Благодарности

Автор признательна Марку Чайлдрессу, Хелле Катик и Каре Уорбертон

за использованные в данной статье материалы.

Также ей хотелось бы поблагодарить Робин Ломбард за ее отзывы и неизменную поддержку.

Список литературы

1. De Palma, D. A., & Beninatto, R. S. (2007). Predictions for 2008: Business and Website Globalization, Technology, and Business Models. Global Watchtower™. Retrieved Dec 23, 2008, from <http://www.globalwatchtower.com/2007/12/20/predictions-2008/>
2. Engel, G., & Picht, H. (1999). Der Terminologie — Beruf oder Funktion? In L. Hoffmann, H. Kalverkämper & H. E. Wiegand (Eds.), *Fachsprachen - Languages for Special Purposes* (Vol. 2, pp. 2237–2244). Berlin, New York: Walter de Gruyter.
3. Karsch, B. I. (2002). Integrierte Terminologieverwaltung — Die Einführung einer Terminologiedatenbank beim Softwarehersteller J.D. Edwards. In F. Mayer, K.-D. Schmitz & J. Zeumer (Eds.), *eTerminologie — Professionelle Terminologearbeit im Zeitalter des Internet* (pp. 165–178). Cologne: Deutscher Terminologie Tag e.V.
4. Кара Уорбертон (2008). Терминолог компании IBM. Неопубликованное сообщение электронной почты.
5. Марк Чайлдресс (2008). Терминолог компании SAP. Неопубликованное сообщение электронной почты.
6. Хелле Катик (2008). Терминолог компании Oracle. Неопубликованное сообщение электронной почты.

Локализация: начало пути

Джефф Уильямс (Jeff Williams)

Не так давно во время беседы с коллегой по отрасли мы затронули вопрос о том, как мы начали заниматься локализацией. Лично я всегда интересовался историей и археологией. Кто из нас не любит журнал *National Geographic*? Ребенком я жил в Германии и Франции — моего отца направили туда служить в рядах армии США. Я был слишком мал и многого не помню. Всегда завидовал своей сестре, которая, будучи на десять лет старше, сохранила яркие воспоминания. Уже взрослым мне посчастливилось прожить много лет в Париже, и это еще больше сблизило меня духовно со всем миром. У моей же коллеги за плечами был опыт технолога. Родом из района залива Сан-Франциско, она работала во многих интернет-компаниях, которые появлялись в больших количествах в конце 1990-х, когда доминировал дух предпринимательства. А затем развернулась дискуссия о том, чем же привлекает людей наша отрасль.

Мы пришли к выводу, что нужная комбинация — это увлеченность высокими технологиями, страсть к путешествиям, интерес к миру в целом и, разумеется, любовь к языкам. Если у человека нет склонности к изучению разных культур, их представителей и способов общения, принятых в других культурах, вряд ли

он придет в отрасль локализации. Вполне очевиден тот факт, что локализацией занимаются люди из разных уголков мира и что это не просто работа по переводу. Мой опыт показывает, что крайне сложно найти хотя бы одну компанию в отрасли локализации, в который бы инженерной работой, управлением проектами, контролем качества, маркетингом и продажами занимался бы не многоязычный персонал. Во многих случаях такая деятельность не имеет никакого отношения к полученному образованию, но у сотрудников должна быть к ней врожденная склонность. Похоже, что люди, каким-то образом связанные с разными странами, тяготеют к сфере локализации. Неофициальное исследование показало, что у тех, кто работает в сфере локализации, образование самое разное: от языка, литературы и педагогики до технологий, менеджмента, маркетинга и продаж. Получение такого образования в сочетании с интересом к миру в целом приводит людей в сферу локализации.

Хотя научные степени по филологии существовали всегда, а сегодня уже есть и степени в сфере локализации, потребуется некоторое время, прежде чем большинство специалистов по локализации станут обладателями профильных научных степеней. Несомненно, сейчас разрабатываются, а иногда и полностью внедряются многие отличные программы, например

программы получения степени в Кентском государственном университете, Университете штата Калифорния в Чико, Техасском университете в Остине и Университете Сент-Луиса — вот лишь некоторые примеры. По мере того, как эти программы будут завоевывать признание и люди начнут понимать, что локализация — это действительно отдельная отрасль, мы увидим, как все больше и больше студентов будут по-настоящему стремиться сделать в этой отрасли карьеру. А пока приходится полагаться на тех, для кого локализация — страстное увлечение.

Люди, хоть какое-то время жившие за границей, могут сохранять интерес к разным странам в повседневной жизни, работая в отрасли. Если вы хотите работать с интернациональным коллективом, его наверняка можно найти в городе, где есть поставщик услуг локализации. Некоторым городам повезло: у них таких поставщиков несколько. Я родом из Портленда, штат Орегон, и здесь поставщиков услуг локализации больше дюжины, так что мой город — кузница кадров для локализации, наряду с Булдером, штат Колорадо, штатом Юта и многими другими регионами США.

Я заинтересовался темой и начал спрашивать у коллег, как они очутились в рядах специалистов по локализации. Ответы часто были очень личными, в них упоминался определенный жизненный опыт и разные случаи, которые в конечном итоге приводили людей в сферу локализации.

Р. Д. — управление локализацией: *«Родители отправили меня в путешествие по Европе вместе с тетей, когда мне было всего 16 лет. Эта поездка изменила меня. Я считаю, что путешествие,*

открывшее мне глаза, послужило первым толчком к моему увлечению другими культурами и языками. Я увидела Париж и не хотела возвращаться на ферму. Казалось естественным, что я не связала бы свою жизнь с коренным американцем и, действительно, вышла за человека, родившегося за границей и работавшего учителем немецкого языка и литературы. Однажды знакомый адвокат попросил его перевести письмо на английский. У него не было никакой заинтересованности, но я смотрела на это письмо каждый день, пока оно лежало оставленное без внимания, и думала: «Я бы смогла». Это был мой первый перевод в жизни, с него началась моя карьера переводчицы с французского и немецкого на английский, затем последовала публикация пяти книг, управление программой немецких переводов для издательского дома и, наконец, я стала руководителем проектов по локализации.»

Другой распространенный сценарий наблюдался у людей, которые начали заниматься локализацией случайно, поскольку являлись носителями других языков или какое-то время жили за границей. Так в нашей отрасли случается очень часто. Назовем это локализацией благодаря везению. Это история, которую я слышу снова и снова. Она подводит меня к мысли, что большинство из нас пришли в локализацию именно так. Вспомните о том времени, когда вы впервые услышали слово «локализация» и понятия не имели, что это такое. Осмелюсь предположить, что большинство отреагировало вопросом: «Это что?» Наверняка все мы неоднократно растолковывали данный термин потенциальным клиентам, близким и друзьям.

А. К. — тестер в отделе контроля качества локализации: *«Вообще-то ничего интересного я не расскажу. В локализацию я попал случайно. Я не искал работу именно в этой отрасли. У меня не было специального образования по локализации или специального языкового образования (английский как второй язык — немного не то). Свой первый шаг на поприще локализации я сделал десять лет назад как тестер по японскому языку в отделе контроля качества. Мой друг уходил с этой должности и порекомендовал меня на свое место. Мне нужна была работа, потому что я как раз переезжал в новый район. Получив должность, я уже никогда от нее не отказывался — у меня не было возможности искать другую работу, за которую платили бы больше. Мне постоянно нужно было обеспечивать семью, а начинать другую карьеру было бы сложно».*

Еще я часто слышал истории, особенно здесь, в Штатах, — хотя так случается, безусловно, повсюду, — о том, как молодой студент приезжает в страну получать образование и обнаруживает, что есть люди, готовые платить за его языковые способности — причем больше, чем за переворачивание гамбургеров. Как часто бывает, один из моих коллег встретил свою будущую жену за границей и влюбился в нее.

Ф. П. — деятельность по локализации: *«Я толком не понимал преимущества владения языками лет до двадцати пяти. Получив степень по бизнесу в Германии, я перебрался в США, чтобы учиться и получить степень по информационным технологиям. Я считал такое сочетание идеальным и мечтал пробраться в мир*

разработки программного обеспечения. В Штатах у меня не было работы, а деньги, конечно же, были нужны. Я начал рассылать резюме, и меня нашло бюро по трудоустройству, благодаря которому я получил свою первую должность, связанную с локализацией, в компании-производителе микросхем в лаборатории игрушек. И все начало становиться на свои места. Я понял, насколько полезно владеть немецким и английским, и вскоре серьезно увлекся локализацией. Я начинал в локализации как тестер по немецкому языку, продвинулся до управляющего проектами, переводчика и инженера, а сейчас занимаюсь управлением производством. Когда-то я мечтал создавать инструменты, которые были бы полезны многим людям во всем мире, и сейчас я работаю в отрасли, создающей фантастические инструменты, продукты и службы, используемые по всему миру. И еще я познакомился со своей очаровательной женой».

Полагаю, можно с уверенностью сказать, что в мире локализации бесконечно много таких историй и людей, и одна из настоящих наград — привилегия ежедневно работать со многими непохожими друг на друга культурами и людьми. От удивительного аромата вьетнамских блюд, доносящегося с кухни в офисе, до бутылки необыкновенного французского вина, привезенной из Франции вашим коллегой — каждый день полон экзотических возможностей и открытий. Вот за что мы любим свою работу.

Джефф Уильямс, директор по маркетингу и продажам в компании PTIGlobal, Портленд, штат Орегон, ветеран отрасли локализации с 11-летним стажем.

Не старайтесь писать для перевода, пишите для пользователей

Ультан О'Брайен (*Ultan Ó Broin*)

Меня впечатлил недавний твит популяризатора архитектуры DITA, ДжоAnn Хэкос (JoAnn Hackos (@jthackos)):
«Перестаньте писать документацию. Я говорила это еще 20 лет назад, но мой призыв так и не был услышан. Пишите для пользователя, не для инженера».

Она права. Контент нужно разрабатывать для пользователя. Вместо этого мы создаем и обрабатываем контент, используя бессмысленные правила, которые обеспечивают его соответствие ограничениям процесса перевода. А в разработке терминологии участвуют только профессиональные лингвисты. В результате мы получаем контент, не отвечающий ожиданиям пользователей. Так не должно быть. Нельзя пренебрегать эффективностью исходного контента ради удобства перевода. Да в этом и нет необходимости. Только не надо читать мне лекцию о рентабельности инвестиций в локализацию контента. Нам всем уже порядком надоел лозунг «Пишите для перевода!», огромные рекомендации по переводу, отправляемые командам разработчиков по электронной почте, брошюры, посвященные до-

рогостоящим методологиям создания контента, и все то, что составляет понятие «разработка глобального контента». Любой, кто имеет хоть какое-то отношение к сфере разработки контента, скажет вам, что эти рекомендации по переводу в первую очередь содержат правила английского языка с небольшими вкраплениями нечетких требований относительно «контекста». Я больше не пишу и не рассылаю рекомендации по переводу. Я составляю рекомендации по созданию контента для всех и затем автоматизирую их внедрение. Основное внимание я уделяю качеству информации — созданию идеального исходного контента для пользователя и средств машинного перевода. Ключевыми факторами, влияющими на качество, являются терминология и правила, которые могут создавать и применять разработчики контента и которые обязательно должны проверяться пользователями и тестироваться на соответствие их ожиданиям.

Когда я только начинал работать над достижением масштабируемого качества контента, при составлении отчетов в корпорации Oracle с использованием пакета acrolinx IQ я запретил употреблять устаревшую фразу «контролируе-

мая разработка контента», а также бесполезное и лживое утверждение о том, что качество информации важно только потому, что оно является обязательным предварительным условием машинного перевода (МП).

Конечно, важность больших объемов качественных исходных данных для эффективного и масштабируемого МП давно доказана, и только глупец может утверждать, что для статистического МП не нужны надежные информационные ресурсы. Однако удачный машинный перевод — это лишь побочный продукт инициативы повышения качества контента. Предоставление хорошего контента на английском языке способствует процессу перевода, независимо от того, выполняется ли перевод вручную, с помощью памяти переводов, автоматизированных средств, некоего хитрого механизма обработки строк или с применением нескольких подходов. Как сказал Майк Диллингер (Mike Dillinger) в группе Bay Area Machine Translation User Group в мае 2010 года, машинному переводу, в отличие от людей, не требуется специально разработанный контент.

Любое обсуждение качества контента неизменно вращается вокруг вполне справедливого утверждения «мусор на входе — мусор на выходе». Однако под этим клише скрывается коварная опасность для специалистов по оптимизации, а именно — «мусор на входе — абсолютная истина на выходе»: предоставление и распространение неточных данных и переводов, которые по сути являются постоянным источником жалоб и ошибок — бомбой замедленного действия для автоматизированного перевода.

Еще один аспект, который необходимо учесть, — невозможность определить эффективность работы над улучшением качества контента. Кто решает, какой контент является качественным? С одной стороны, исследования показывают, что орфографические ошибки, пропущенные буквы или слова не влияют на передачу информации. Однако даже небольшие погрешности в контенте могут создать негативное впечатление о предлагаемом вами качестве и повлиять на продуктивность и эффективность — хотя нет никаких доказательств, что они являются ключевыми препятствиями. Исправление малейших ошибок в тексте на английском языке может также оказать огромное влияние на работу с памятью переводов, что свидетельствует о том, что ПП все же является технологией низшего уровня. С другой стороны, предоставление неверной информации может привести к срыву сделок, судебным процессам и другим серьезным последствиям.

Поговорим о терминологии. Кого беспокоит, что языковой специалист компании предпочитает один термин другому? Почему решения о выборе определенного термина должны приниматься внутри компании или после консультации с другими профессиональными лингвистами, когда есть куда более влиятельный арбитр — сообщество пользователей? К выбору и созданию терминов следует привлекать пользователей, чтобы узнать, какие термины и в каком контексте они используют.

Так кто же решает, какой контент является качественным? Конечно, пользователи. Как мы можем узнать их мнение?

Очень просто: просматривая блоги, поисковые запросы и запросы на изменение, обращаясь к исследованиям эффективности контента и анализу данных о том, на что пользователь обращает внимание, и т. д. Команды, отвечающие за обеспечение удобства использования, применяют эти методы десятилетиями. Понятие качества контента необходимо пересмотреть. Ведь качественный кон-

тент — это не только предпосылка для автоматизации перевода. Разрабатывать качественный исходный контент нужно потому, что он необходим пользователю. И неважно, будет ли он переведен на другие языки.

Ультан О'Брайен — член редколлегии журнала *MultiLingual* и один из авторов *Blogos*, работает в корпорации *Oracle* в Ирландии.

Носитель языка или не носитель: ВОТ В ЧЕМ ВОПРОС

Роберта Фишер Малара (Roberta Fischer Malara)

Перевод всегда был нелегким делом и считался чем-то вроде неизбежного зла с незапамятных времен. Один вопрос, вероятно, не теряет своей актуальности с момента появления первых переводчиков: должен ли переводчик быть носителем языка перевода (ЯП) или нет. Проработав в отрасли 30 лет, я не могу дать четкого ответа. Полагаю, что те и другие могут предоставлять отличные услуги клиентам — рекламируя при этом свою профессию — все зависит от навыков.

Меня беспокоят серьезные предубеждения против не носителей языка в англо-саксонском мире. Почему-то при переводе на английский такие специали-

сты считаются второсортными. Многие носители ЯП утверждают, что только носитель языка знает грамматику, нюансы, идиомы и ритм языка в достаточной степени, чтобы созданный перевод читался так, как будто был изначально написан на этом языке. Такие знания, безусловно, есть у носителей языка с серьезным образованием, но слишком часто статус носителя ЯП перевешивает большинство важных факторов, касающихся квалификации для выполнения работы и профессионального владения исходным языком (ИЯ).

Некоторые бюро переводов рекламируют свои услуги, подчеркивая, что их

сотрудники — носители ЯП. Но всегда ли это означает высокое качество конечного продукта? Не носители языка обычно указывают, что они досконально изучили грамматику ЯП, поскольку с самого начала хотели стать переводчиками. Они пользуются справочными материалами, заявляют, что стараются постоянно повышать уровень профессионального владения вторым языком, читая документацию, книги, журнальные статьи и т. д. Еще они утверждают, что способны понимать тонкости ИЯ, которые могут ускользнуть от носителя ЯП.

Переводчики не зря получают свои деньги, независимо от того, родной для них язык или нет, — они всегда стремятся предоставлять услуги как можно лучше.

Здесь хотелось бы отметить, что человек вполне может добиться такого же свободного владения чужим языком, как и носители, даже если сравнивать с уровнем владения с высокообразованными носителями языка. Это доказано на практике. Вспомним некоторых известных авторов, писавших на чужом языке. Среди них Джозеф Конрад (настоящее имя Юзеф Теодор Конрад Коженевский), родившийся в польском городе Бердичев (ныне Украина); Владимир Набоков, родившийся в Санкт-Петербурге, Россия; Сэмюэл Беккет, родившийся в Дублине, но большую часть своих трудов написавший по-французски, получил в 1969 году Нобелевскую премию в области литературы; Ирен Немировски, родившаяся в 1903 году в Киеве и умершая в 1942 году в Аушвице, владела семью языками, но

свои книги писала по-французски; Элиас Канетти, родившийся в Болгарии, — немецкий был для него четвертым языком, но свои труды он писал на нем, — в 1981 году был удостоен Нобелевской премии в области литературы. Таким образом, шекспировское «вот в чем вопрос» превратилось в «а так ли это важно?».

Теперь хотелось бы продолжить обсуждение в рамках переводов на технический английский — по двум причинам. Во-первых, технический перевод, особенно в авиационной отрасли, — это моя стихия. Во-вторых, использование английского языка в этом контексте регламентировано строгими правилами.

Пожалуй, чтобы подробнее осветить данный вопрос, здесь будет уместно привести краткий список упомянутых правил, которые нужно соблюдать при написании, скажем, руководства по техническому обслуживанию самолета или вертолета. Тех же правил нужно придерживаться при переводе инструкций по эксплуатации или технических руководств для других отраслей. Они созданы на основе спецификации ASD-STE100 по упрощенному техническому английскому.

- При наличии выбора использовать самое короткое и простое название.
- Избегать нанизывания более трех имен существительных.
- Использовать только инфинитив, императив, простое настоящее, простое прошедшее и простое будущее время; причастия прошедшего времени использовать только в качестве имени прилагательного.
- Строить как можно более короткие предложения.

- Использовать абзацы, чтобы читателю была понятна логика текста.
- В каждом абзаце должна рассматриваться только одна тема.
- Всегда начинать абзац с предложения, описывающего тему.
- Новую и сложную информацию излагать постепенно.

Необходимые составляющие для хорошего перевода на технический английский — это прежде всего твердые познания в технической отрасли, описываемой в тексте, и профессиональное владение обоими языками. Это означает, что переводчики должны заранее определить отрасль, в которой хотят специализироваться, а также смежные области. Например, смежные с авиацией области — большинство сфер высоких технологий, но явно не философия или археология. Затем нужно придерживаться выбранного пути.

Глубокие познания в отрасли, с которой переводчики чаще всего работают, просто обязательны, иначе можно получить ужасный перевод, и уже будет все равно, являются ли переводчики носителями языка и свободно ли они владеют обоими языками.

Можно привести два примера на эту тему из художественной и технической литературы. Первый — это книга «Ночной полет» Антуана де Сент-Экзюпери, переведенная на итальянский (*Vol de Nuit*). В ней есть предложение: «Эссенция закончилась». Но *essence* означает по-французски *бензин*. Фактическое значение было более приземленным, более понятным — не говоря уже о технической правильности: «В баке закончился бензин».

Второй пример — плакат, несколько лет назад висевший во время авиасалона Ле-Бурже в Париже. Плакат перед палубным самолетом гласил: «*Mono-siège embarqué avec ravitaillement en vol*» и по-итальянски — «*Monosedia imbarcato con vettovagliamento in volo*». Мои коллеги сфотографировали его, поскольку это было просто невероятно. Суть в том, что итальянский перевод звучал примерно так: «Однокресловый палубный самолет с продовольственным снабжением в полете». Правильным переводом было бы «*Monoposto imbarcato con sistema di rifornimento in volo*», или «Одноместный палубный самолет с системой дозаправки в воздухе».

Переводчики могут приобрести необходимый опыт во время совместной работы с редакторами, у которых есть желание давать рекомендации, а также с инженерами и специалистами, при чтении специализированной прессы в больших объемах — на ЯП, если это не носители языка, — и дополнительного образования в выбранной отрасли. Я прошла годичный курс технического проектирования в Миланском политехническом институте, чтобы научиться понимать чертежи и давать им подходящие названия при работе над программой стандартизации названий технических чертежей. Накопив достаточный опыт, переводчики могут работать по большей части самостоятельно.

Я бы хотела еще раз подчеркнуть главную мысль: отраслевой опыт имеет первостепенную важность, а свободное владение обоими языками обязательно. Тем не менее, для переводчиков на технический английский в соответствии с

вышеизложенными правилами знание исходного языка на уровне носителя может быть важнее, чем знание языка перевода на уровне носителя. Фактически, переводчики должны выполнять дополнительные исследования и прилагать особые усилия при работе с ИЯ. Им приходится разбирать структуру исходного текста, делить текст на предложения, которые соответствуют не общим правилам ЯП, а скорее строгим правилам особого варианта ЯП, в данном случае — упрощенного технического английского. Поэтому необходимо досконально знать все нюансы ИЯ.

Подводя итоги, можно сказать, что предубеждений против переводчиков,

не являющихся носителями ЯП, быть не должно, хотя это и имеет место в реальном мире. При выборе исполнителя заказа клиенту следует в первую очередь учитывать отраслевой опыт. Существует несколько способов оценить, обладает ли переводчик всеми необходимыми качествами в нужном сочетании. Можно попросить выполнить тестовое задание, просмотреть фрагменты предыдущих переводов и изучить резюме. Переводчики не зря получают свои деньги, независимо от того, родной для них язык или нет, — они всегда стремятся предоставлять услуги как можно лучше. Во избежание недоразумений: мой родной язык — итальянский.

Развитие пользовательского перевода: фансаб, хакерский перевод и краудсорсинг. Часть 1*

Минако О'Хаган (Minako O'Hagan)

Краткое изложение

Любительский перевод, изначально характерный преимущественно для фансабов японских аниме, развивается с 1980-х годов. С наступлением эпохи Web 2.0 любительский перевод, несмотря на сомнительность своего правового статуса, стал глобальным явлением. В этой статье сделана попытка привлечь внимание читателей к проявлению культуры соучастия при создании пользовательского контента в сфере перевода и локализации, экстраполировав растущий интерес к фансабу и сканлейту в переводческих исследованиях на редко обсуждаемые хакерские переводы, выполняемые любителями видеоигр. В статье описывается эволюционный процесс перехода от любительского перевода по собственной инициативе до заказного коллективного перевода, который теперь называется краудсорсингом, а также дан анализ этого процесса в структуре пользовательского перевода (ПП). В статье изложены междисциплинарные пер-

спективы, сформулированные на основе результатов анализа исследований игр и средств массовой информации, посвященных пользовательскому переводу, который может оказать серьезное влияние на профессию переводчика и локализацию, поскольку новые технологические среды открывают просторы для технической грамотности, знания жанра и беспрецедентной приверженности выполняющего функцию переводчиков интернет-сообщества, которое, в противном случае, оставалось бы неквалифицированным.

Введение

Зарождение локализации в начале 1980-х стало сигналом к началу новой эпохи переводов в переходе к цифровому веку (O'Hagan и Ashworth, 2002 г.). Потребность в переводе цифрового

* Данная статья была опубликована в журнале «The Journal of Internationalisation and Localisation».

контента, такого как компьютерное программное обеспечение, серьезно повлияла на перевод. Переводчики по-прежнему переводили слова, но теперь перевод приходилось формулировать и кодировать в определенной форме, подходящей для конкретной цифровой платформы, что, в свою очередь, потребовало применения новых методик и процессов локализации. Чтобы подчеркнуть новые аспекты, которые должны учитывать переводчики в своей работе с цифровыми продуктами, было введено новое понятие «локализация». Появился также новый способ работы с использованием систем автоматизированного перевода (САП). Хотя на сегодняшний день локализация превратилась в устойчивую отрасль, концептуальная грань между переводом и локализацией остается туманной, а разработка теории локализации в ходе переводческих исследований (ПИ) еще продолжается (Рут, 2009). По этой причине понятие «Перевод» с заглавной буквы в этой статье используется для обозначения как переводов, так и локализации там, где это уместно. Такая двусмысленность также отражает изменчивый характер сферы локализации, границы которой продолжают расширяться в ходе глобализации увеличивающегося спектра цифровых носителей информации. Например, локализация видеоигр привнесла новые аспекты в практическую локализацию программного обеспечения. Современные видеоигры являются интерактивными мультимедийными системами с насыщенным контентом, состоящим из письменного текста, графики, внутриигрового видео (видеороликов), звуко-

записей и т. п., объединенных в очень сложную технологическую систему. Локализация игр — развивающаяся область исследований ПИ (см. Bernal, 2006; Mangiron, 2007; O'Hagan, 2006), а вопрос любительского перевода игр изучен еще меньше. При локализации игр применяются те же методики, которые используются для локализации программного обеспечения, а также элементы аудиовизуального перевода, в процессе которого переведенные слова интегрируются в различных формах в электронную среду. Локализация игр принадлежит к узкоспециализированной сфере переводов, для которой необходимо пройти специальное обучение работе с интерактивными мультимедийными приложениями развлекательного характера. Учитывая специфический характер связанных с ней задач, тем более удивительно, что некоторые игроки берутся за эту проблему без официального обучения или технической поддержки. Они, по-видимому, приобретают необходимые знания и навыки благодаря сотрудничеству с игроками-единомышленниками в Интернете, а также при помощи созданных сообществом любителей игр баз знаний, которыми они дополняют личный игровой опыт и, зачастую, обширные исследования.

Модель краудсорсинга появилась недавно, особенно в сфере локализации. В этой статье рассматривается феномен участия пользователей в решении задач, относящихся к узкоспециализированным сферам практики профессионального перевода. Филологи, исследующие средства передачи информации и культуру, такие как Генри Дженкинс (Henry Jen-

kins) (2006) отмечают, что пользователи средств массовой информации склонны расширять сферу своей вовлеченности в работу этих средств, принимая активное участие на более глубоком уровне и формируя тем самым «культуру соучастия», возникшую благодаря новым технологиям передачи информации. Переход от технологии Web 1.0 к технологии Web 2.0 возвестил о начале эпохи пользователей-авторов, которые свободно пополняют плодами своей деятельности широкий спектр контента для удовлетворения коллективных потребностей общества, примером чему может служить *Википедия* и *YouTube*. Без обширного и повсеместного распространения Интернета, который, тем не менее, до сих пор остается недоступным во многих развивающихся странах, пользовательский контент никогда бы не достиг того уровня значимости, который мы наблюдаем на сегодняшний день. Примечательно, что журнал *Time* в 2006 году выбрал человеком года «вас», т. е. пользователя (Grossman, 2006), отметив ту особую и беспрецедентную роль, которую он выполняет. На обложке журнала *Time* было написано: «Да, вы. Вы управляете Веком информации» (Time, 2006, 13 декабря). Перевод в этой статье рассматривается с учетом того особого внимания, которое уделяется пользователям в современных средствах массовой информации, поскольку пользователи все больше и больше контролируют процесс перевода по мере того, как в электронных средствах связи используется коллективный разум интернет-сообщества совершенно новым способом, формирующим при оптимальном развитии событий «мудрость толпы» (Surowiecki, 2004).

Используемый в этой статье ключевой термин «пользователь» требует дополнительного уточнения в контексте идеи пользовательского контента. С позиции исследования средств массовой информации Флю (2008, стр. 35, 36) объясняет понятие пользовательского контента как «способ, при котором пользователи выступают одновременно в качестве *корректоров* [выделено в оригинале] и непосредственных авторов нового информационного контента в новых формах масштабного участия в цифровых средствах массовой информации». Продолжая в том же ключе, я воспользуюсь в этой статье понятием «пользовательского перевода» для обозначения широкого спектра Переводов, которые выполняются за счет бесплатного участия пользователей, когда Перевод осуществляется неопределенным кругом лиц по их собственной инициативе. Таким образом, под пользователями в пользовательском переводе следует понимать тех, кто добровольно выступает в качестве «корректора» продукта, а также «непосредственного автора» Перевода, основываясь на своих знаниях соответствующего языка, а также конкретного мультимедийного контента или жанра и руководствуясь сильной заинтересованностью данной темой. В контексте выполняемой пользователями локализации игр используется понятие «игрок» для обозначения пользователей, играющих в переводимые игры, поскольку оно также подразумевает поклонников игры, которым обычно удастся накопить необходимые знания для выполнения технически сложных задач их локализации. Де Пальма (De Palma)

и Келли (Kelly) (2008) используют понятие СТЗ для обозначения таких явлений, как коллективный перевод, технология и процессы совместной работы и краудсорсинг, объединение которых позволяет создать «перевод, выполненный людьми и для людей». Совокупность этих характеристик стала фундаментом для основополагающей концепции пользовательского перевода, связанной с социальными сетями — получившим широкое распространение явлением, которое активно пропагандируется новыми коммуникационными платформами, такими как *Facebook*, *Second Life* и *Twitter*. В платформы социальных сетей изначально заложена поддержка реализации естественного стремления человека к общению и взаимодействию, которое также способствует решению задач в различных сферах профессиональной деятельности, в том числе и в сфере Переводов.

Пользовательский перевод, осуществляемый на добровольной основе без денежного вознаграждения, привел к возникновению проблем, связанных с качеством, моральными принципами и самим существованием профессии переводчика. Доскональное изучение результатов исследований средств массовой информации и игровой индустрии поможет понять последствия технологического развития, которое сделало возможным осуществление ПП, а также выработать социологический подход, который позволил бы пролить свет на характер социального взаимодействия между игроками в сообществе любителей игр. Автор этой статьи попытался понять, что собой представляет ПП, взглянув

на это явление в контексте междисциплинарных перспектив. Рассмотрев многочисленные примеры выдающихся практик любительского перевода, которые существуют на сегодняшний день, и связав их с возникшей недавно моделью краудсорсинга, автор выделил ряд важных изменений, которые потенциально могут привести к трансформации переводческой профессии в целом.

Направления развития пользовательского перевода: любительский перевод

Чтобы получить представление о проблеме в историческом разрезе, нужно рассмотреть наиболее примечательные ранние формы ПП и их развитие. Наступление эры повсеместной доступности массового подключения пользователей к веб-платформам позволило единомышленникам собираться и работать вместе над выбранными по своему усмотрению проектами, образовав некое «виртуальное сообщество», как его когда-то назвал Рейнгольд (Rheingold, 1993). С появлением нового поколения Интернета на основе технологии Web 2.0 членам виртуального сообщества также открылся доступ к более широкому спектру усовершенствованных инструментов, необходимых для создания разнообразного контента в электронной форме путем сотрудничества с другими членами виртуального сообщества. Как отметили Бей (Beu) и другие (2006), возникло два типа сетей переводчиков-добровольцев: (1) ориентированные на решение конкретных задач и (2) ориентированные на определенную тематику. К первым относятся высокоорганизованные группы, занима-

ющиеся преимущественно техническим переводом документации, связанной с программными продуктами с открытым кодом. В то время как представители второго типа занимаются переводом онлайн-документации в индивидуальном порядке, чтобы отстоять определенную точку зрения. Мотивацией в обоих этих примерах служит, по-видимому, общий дух свободного обмена материалами между единомышленниками, которым самопровозглашенные переводчики-добровольцы желают оказать посильную помощь, будь то с целью дальнейшего распространения программ с открытым исходным кодом или в связи с различными вопросами, вызывающими у них особое беспокойство. Часто в качестве аргумента в поддержку таких сетей добровольцев, особенно в случае перевода в технических сферах, называют якобы отсутствие у профессиональных переводчиков надлежащих знаний предметной области, необходимых для перевода узкоспециализированных документов, таких как материалы по программному обеспечению с открытым кодом. Проблема знания предметной области – существенный фактор, влияющий на развитие ПП и затрагивающий также и сети любительского перевода, которые особенно ярко проявляют себя в жанрах массовой культуры и могут быть отнесены к третьей категории переводчиков-добровольцев (O’Nagan, 2009).

Еще в самом начале новые возможности совместной работы через Интернет заинтересовали множество различных групп любителей. Благодаря доступности Интернета и средств совместной работы такие группы любителей по-

лучили инструменты для выражения коллективного мнения независимо от своего физического расположения, что сделало их куда более заметными и привело к формированию мировой «любительской культуры» (Hills, 2002). Кроме того, менялся сам характер общества любителей, которые из пассивных зрителей превратились в активных «потребителей», которые одновременно являются и авторами, и потребителями продуктов (Tapscott & Williams, 2006). Переводчики-любители великолепно подходят для категории протребителей, в которой потенциальные потребители перевода по совместительству являются его авторами. Наиболее укоренившейся ранней формой ПП был любительский перевод японских анимационных мультфильмов, которые сейчас широко известны как аниме. В средствах массовой информации во всем мире свободно циркулируют любительские субтитры к аниме, получившие название «фансаб». Такой ПП осуществляется преимущественно любителями для любителей (Díaz-Cintas & Muñoz Sánchez, 2006). Несмотря на относительно длительную историю феномена фансаба, в сфере ПИ признание он получил только недавно (Munday, 2008 г., стр.190) да и то преимущественно в среде филологов, занимающихся аудиовизуальным переводом (например, Díaz-Cintas & Muñoz Sánchez, 2006; Perez Gonzalez, 2006). Характерная для фансаба тенденция к несоблюдению норм аудиовизуального перевода и его зачастую экспериментальный характер породили концепцию «неподобающих субтитров» (Nornes, 1999/2004, 2007), использующуюся для обозначения стра-

тегии перевода, в которой, по утверждению Норнеса, при отсылке аудитории к оригиналу нарушались некоторые традиционные ограничения, налагаемые на субтитры.

Применение такой стратегии перевода, нарушающей установленные нормы, было, по-видимому, связано попытками любителей отыскать «подлинный текст» (Cubbison, 2005). Этот подход тесно связан с исходной мотивацией, лежащей в основе развития фансаба, который возник как протест против официальных, излишне отредактированных версий аниме, которые за пределами Японии обычно транслируются в дублированном виде в сетях телевидения. Первые случаи появления фансаба относятся к 1980-м годам, когда еще использовались видеокассеты с крайне громоздкими и дорогими процессами введения субтитров в частном порядке. В противовес этому современное и куда более эффективное и дешевое производство фансабов иногда называют «диджисабом», поскольку в этом случае процесс преимущественно основывается на цифровых технологиях (Leonard, 2005, стр. 11). В практиках диджисаба используются технологические среды, которые могут варьироваться от общей папки с файлами до предоставления общего доступа к необработанному контенту для перевода и распространения готового продукта в чатах для обсуждения, а также мультимедийных средств создания контента и введения субтитров. Несколько позже появился феномен любительского перевода, получивший название «сканлейт» (scanlation). Обычно это перевод японских комиксов под названием *манга* (O'Hagan, 2008). Термин

образован из английских слов «scanning» (сканирование необработанного материала, представляющего собой печатные страницы оригинальной *манги*), и слова «translating», обозначающего перевод. Аналогично диджисабу, во всем процессе используются преимущества цифрового производства и коммуникационных сред. Основной мотивацией для диджисаба и сканлейта на сегодняшний день является желание заполнить пробелы или задержки в официальных переводах, поскольку, по-видимому, мировое признание аниме привело, в частности, к смягчению некоторых наиболее радикальных стратегий редактирования, применявшихся ранее. В обеих формах ПП, выполняемого любителями на добровольной основе, для создания и поставки переводов, а также обеспечения их доступности в средствах массовой информации используются глобальные средства связи и сотрудничество в Интернете. Как удачно подметили эксперты по любительскому переводу (Cubbison, 2005; Pérez González, 2006), одной из его отличительных особенностей является изобретательность, с которой любители используют технологии для производства перевода и управления потоком операций, совместно используемым различными членами группы, которые обычно физически находятся в совершенно разных местах. Хотя несоблюдение любителями норм и даже сам факт существования любительского перевода вызывает полнейшее неодобрение в обществе профессиональных переводчиков, принципы любительского перевода постепенно начинают просачиваться в коммерческое производство субтитров

для аниме (Caffrey, 2009), включая случаи, когда авторитетные группы переводчиков-любителей получают заказы на создание официальной версии. Качество любительского перевода может быть разным (Díaz-Cintas & Muñoz Sánchez, 2006), однако есть примеры, когда отсутствие официальной подготовки переводчиков компенсируется знанием жанра (O'Hagan, 2008).

Подытожив результаты предыдущих исследований фансаба и сканлейта как сетей любительского перевода, можно выделить несколько ключевых аспектов любительского перевода, которые важны для настоящей статьи: (1) совместная работа, ставшая возможной благодаря применению технологий, позволила любителям формировать целевые группы под конкретные задачи для осуществления проектов и производства, которое по своему процессу потока операций и временным рамкам зачастую напоминает профессиональное производство*; (2) несмотря на сомнительный правовой статус, обладатели авторских прав обычно смотрят на эту практику сквозь пальцы, отчасти потому, что любительское производство может способствовать представлению данного продукта более широкому кругу носителей языка перевода, по сути, делая себе тем самым весьма масштабную предварительную бесплатную рекламу; (3) переводчики-любители выполняют проекты по переводу безвозмездно, что свидетельствует

* Обычно сроки любительского перевода эпизода телевизионного аниме составляют один-два дня с момента его первоначальной трансляции в Японии, в то время как перевод главы манги при сканлейте появляется уже в день ее выпуска (O'Hagan, 2008, стр. 165).

о наличии сильной мотивации; (4) знания предметной области, которыми обладают любители, могут в некоторых случаях компенсировать формальное отсутствие подготовки. Эти ключевые характеристики будут еще раз рассмотрены в заключительном разделе о краудсорсинге.

Сообщество любителей видеоигр и пользовательский контент

Сначала в этом разделе будет рассмотрен широкий спектр деятельности в сообществе любителей видеоигр, которая важна для текущего исследования пользовательского контента. Сообщество любителей видеоигр можно рассматривать как основной пример соавторства при создании пользовательского контента, демонстрирующий его преданность делу и творческие способности, знания предметной области и технических аспектов, а также уровень его коллективного разума как единой группы. Глубина и масштабность деятельности любителей, приведшая к появлению пользовательского контента в игровой сфере, достигла уровня метакультуры, в которой «игроки создают тщательно продуманные места для встреч вне игры», поскольку они «вынесли игру за пределы экрана» (Nielsen, S.E., Smith, J.H. и Tosca, S.P., 2008, стр. 157). Для создания одного из типов пользовательского контента в сообществе любителей игр применяется практика, известная как «браконьерство», когда «любители творчески используют контент из других источников» (там же, стр. 158), создавая так называемое «любительское искусство или любительскую работу». Само по себе

слово «браконьерство» предполагает, что такая деятельность любителей часто выходит за рамки закона, нарушая права на интеллектуальную собственность и вызывая проблемы с авторским правом. Тут мнения разделились даже среди самих любителей, и некоторые виды браконьерской деятельности «не всегда поддерживаются сообществом любителей» (Burn, 2006, стр. 102), несмотря на то, что вся игровая индустрия объята довольно агрессивной деятельностью любителей, примером которой может служить «моддинг», речь о котором пойдет дальше. Здесь есть кое-что общее с фансабом аниме, в котором этические проблемы в разных группах регулируются по-разному, на что представители отрасли зачастую закрывают глаза (Leonard, 2005). Несмотря на спорный характер некоторых видов деятельности любителей, степень их участия, по-видимому, продолжает расти, о чем свидетельствуют увеличившиеся объемы и наглядность создаваемых любителями материалов, доступных в Интернете. Возможно, это происходит благодаря той пользе, которую приносит деятельность любителей владельцам интеллектуальной собственности в игровой индустрии. Одним из практических примеров может служить «прохождение», в котором шаг за шагом подробно описываются действия, которые должен выполнить игрок в соответствии с правилами определенной игры. Прохождения создаются на основе личного опыта освоения автором соответствующей игры и демонстрируют определенное мастерство, которое может быть одобрено или не одобрено другими игроками. В таких прохож-

дениях мультимодальная игра преобразуется в форму текстового описания процедуры, которое обычно излагается в повелительном наклонении и лишено предметно-изобразительных аспектов игры (Burn, 2006, стр. 90). Берн также дополнительно отмечает, что эти прохождения могут звучать как беспристрастное изложение фактов, но в действительности они полны страсти авторов (там же, стр. 91), которые стремятся сослужить службу своим собратьям-любителям, помогая им пройти игру, не говоря уже об эксгибиционистских склонностях некоторых игроков, выставляющих напоказ свой опыт. Прохождения можно рассматривать как своего рода «файл справки» для менее опытных игроков, пусть даже запрещенный. Таким образом, несмотря на сомнительный правовой статус, некоторые виды любительской деятельности могут оказаться действительно полезными для издателей игр, не нанося им никакого ущерба. Похоже, игровая индустрия обычно признает такие положительные направления активного участия любителей.

Что же касается дальнейшего исследования такого вида деятельности любителей игр, как браконьерство, то Берн (2006, стр. 88) продемонстрировал, каким образом авторы такой любительской работы могут одновременно «с глубоким уважением относиться к исходному тексту, пытаясь по возможности сохранить его в первоначальном виде» и при этом «кардинально менять исходный текст, адаптируя его для выражения определенных интересов отдельных любителей или их группы». Эти два противоположных подхода удобно ис-

пользовать для контекстуального анализа характера деятельности любителей в сфере видеоигр: в частности, они играют важную роль при рассмотрении практик любительского перевода. Одной из наиболее распространенных форм браконьерства являются любительские произведения «по мотивам», обычно называемые *фанфиками*. *Фанфик* проник и в аудиовизуальную сферу, в которой любители создают анимированные фильмы, используя элементы оригинальной игры: историю, персонажей, обстановку и т. п. «для юмористических или иронических целей» (Nielsen et al., 2008, стр. 159). Этот тип любительской работы может развиваться как пародия на оригинал. Одним из наиболее известных примеров является намеренное использование грубых ошибок перевода, которые обычно были характерны для ранних локализаций японских видеоигр. Например, переведенная фраза в игре *Zero Wing* (1991) «All your base are belong to us», которую приблизительно можно было бы перевести на русский как «Все ваши база есть принадлежат нам», получила такое широкое распространение в Интернете в различных формах любительских работ, что стала легендарной в сообществе любителей игр. Существует еще множество аналогичных примеров, в которых ошибки перевода привлекли к игре внимание более широких общественных кругов посредством *фанфиков* в форме фильмов, текстов и онлайн-овых дискуссионных сайтов. При сравнении других направлений *фанфика* можно обнаружить, что их авторы всячески стремятся обеспечить соответствие своих вымышленных трактовок неопровержи-

мым фактам, соблюдая «каноны» оригинала (Newman, 2008, стр. 59). Поскольку *фанфики* предполагают творческое осмысление первоначальной игры, некоторые из их авторов стремятся придерживаться оригинала и даже различают канонические и неканонические версии в пределах одной серии игр в зависимости от того, участвует ли в их создании первоначальная команда разработчиков. Сообщества любителей готовы проводить масштабные исследования этого вопроса, а когда речь идет о локализованных играх, иногда даже официальная информация ими не принимается, и они могут настаивать на необходимости вернуться к исходным материалам оригинальной игры. Ньюман (2008) приводит наглядный пример, в котором такие дебаты велись при обсуждении сопоставления оригинальной и локализованной версий популярной игры компании Sega под названием «Ежик Соник» (*Sonic the Hedgehog*), которая первоначально была выпущена в 1990 г.

В ходе анализа такой проблемы любители возвращаются к материалам, которые, по их мнению, можно было считать заслуживающим доверия, оригиналом (то есть к пользовательским руководствам на японском языке, входящим в комплект поставки канонических игр, перевод которых выполнило одно сообщество, поделившееся с группой своими обширными знаниями). Авторитет этих материалов оказался даже выше, чем у официальных материалов подразделений Sega of America (SoA) и Sega Europe, которые были признаны неверными, поскольку в них часто выдумывались новые повествования и объяснения вме-

сто точного перевода и дублирования канонических японских материалов (Newman, 2008, стр. 61).

Такая позиция часто находит свое отражение в подходе, который используется в любительском переводе и предполагает копирование оригинальных высказываний, аналогично фансабу. Это, в свою очередь, позволяет отметить наличие разницы между тем, что важно для любителей, и целью, которая ставится при коммерческой локализации игры. Для последней приоритетом является адаптация игры к требованиям целевого рынка, чтобы получившийся продукт выглядел так, будто это игра местного производства, а не переводной продукт (Mangiron & O'Hagan, 2006). Как заметил Ньюмэн (2008, стр. 65), в вопросах изданий определенных игр коллективный разум любителей достиг такого уровня, что теперь они способны отличить «те из них, которые не соответствуют подлинному авторскому повествованию, от тех, которые являются результатом плохого или невнимательного перевода». Эти примеры позволяют понять позицию любителей в отношении официально локализуемых игр. Знания предмета, которыми обладают любители, подкрепленные обширными исследованиями, контрастируют со сжатыми сроками и отсутствием контекста у профессиональных переводчиков и специалистов по локализации, которые часто попросту вынуждены работать в сфере локализации игр. Кроме того, ситуация может ухудшаться тем фактом, что некоторые версии японских игр на европейских языках являются переводом английских версий игр, что еще больше повышает вероят-

ность утраты первоначального замысла. Возможно, это и привело к определенному скептицизму в отношении любителей к официальным версиям. Они отмечают, что те, кто выполняет официальные переводы, либо позволяют себе слишком много вольностей, либо попросту недостаточно хорошо знакомы с тонкостями канона, чтобы создать прочувствованную версию. Это объясняет причину, которая толкает любителей к выполнению локализации игры в составе сообщества, что усиливает у них чувство общности и сопричастности к происходящему. Масштабы и степень сопричастности, а также коллективные знания, накопленные сообществом любителей видеоигр, отражаются на широком спектре ресурсов и различных видов деятельности в Интернете, таких как обсуждения на досках объявлений и создание любительских работ. Выполняемые такими любителями переводы формируют у их участников глубокое чувство долга, которое редко встречается в случае коммерческого Перевода. Это, по-видимому, привело к тому, что любители стали больше доверять переводам, «родившимся в авторитетном сообществе игроков, а не созданным региональными маркетинговыми подразделениями» (Newman, 2008, стр. 64).

Одним из многочисленных направлений деятельности любителей видеоигр является практика под названием «моддинг», предполагающая модификацию игр и наилучшим образом отражающая процесс стирания границ между создателем и потребителем в контексте пользовательского контента. Изменения варьируются в диапазо-

не от незначительных косметических штрихов до полной переработки оригинальной игры и служат еще одним подтверждением обширности знаний, которые смогли приобрести некоторые любители.

Любопытно, что игровая индустрия не просто мирится с модами, но и всячески их одобряет, рассматривая их как возможность сделать более привлекательной исходную игру и привлечь внимание более широкого сообщества игроков, а также повысить степень их вовлеченности в игру. Дошло до того, что некоторые разработчики игр официально предоставляют средства разработки, облегчающие процесс моддинга, а также разрабатывают исходные игры таким образом, чтобы избежать пагубного влияния моддинга на оригинальный код игры, отделяя мультимедийные файлы от основной программы (Nielsen et al., 2008, стр.161). Наиболее известным и успешным примером на сегодняшний день является игра *Counter-Strike*, которая появилась в 1999 году как мод *ишутера от первого лица* (First Person Shooter — FPS) *Half-Life*. Чтобы обуздать моддинг, игровая индустрия начала контролировать его в рамках официального лицензионного соглашения с пользователем (End User License Agreement — EULA), предусматривающего сокращение размера любой прибыли, которую могут получить от своей деятельности стороны, занимающиеся модификацией. Моддинг может служить иллюстрацией того, как в игровой индустрии поступили с пользовательским контентом, поощряя творчество на благо отрасли.

Литература

1. Bernal, M. (2006). "On the Translation of Video Games", *The Journal of Specialised Translation* 6: 2236.
2. Bey, Y., Boitet, C., & Kageura, K. (2006, May). The TRANSBey prototype: An online collaborative Wikibased CATenvironment for volunteer translators. In E. Yuste (Ed.), *Proceedings of the 3rd International Workshop on Language Resources for Translation Work, Re-search & Training (LR4Trans-III)* (pp. 49–54). LREC 2006: Fifth International Conference on Language Resources and Evaluation. Magazzini del Cotone Conference Centre, Genoa, Italy. Paris: ELRA/ELDA (European Language Resources Association/European Language Resources Distribution Association).
3. Burn, A. (2006). Reworking the text: online fandom. In Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. and Schott, G. (eds), *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press, pp. 72-87.
4. Caffrey, C. (2009). *Relevant abuse? Investigating the effects of an abusive subtitling procedure on the perception of TV anime using eye tracker and questionnaire*. Unpublished PhD thesis, Dublin City University.
5. Chandler, H. (2005) *The Game Localisation Handbook*. Massachusetts: Charles River Media.
6. Cubbison, L. (2005). 'Anime fans, DVDs, and the authentic text', *The Velvet Light Trap*, 56, (1), 4557.
7. DePalma, D. A. & Kelly, N. (2008, December). *Translation of, for, and by the People: How User-Translated Content Projects Work in Real Life*. Massachusetts: Common Sense Advisory.

8. Diaz-Cintas, J. and Muños Sánchez, P (2006), Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment', *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37–52. Retrieved from: http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.php [Last accessed: May 2009].
9. Flew, T. (2008). *New Media: An introduction*. 3rd edition, Oxford and New York: Oxford University Press.
10. Grossman, L (2006, December 13). Times Person of the Year: You, *Time*.
11. Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London, New York: Routledge.
12. Howe, J. (2008). *Crowdsourcing: How the power of the crowd is driving the future of business*. London: Random House.
13. Jenkins, H. (1992). *Textual Porchers*. New York: Routledge.
14. Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York and London: New York University Press.
15. Kelly, N. (2009, June 19). Freelance Translators Clash with LinkedIn over Crowdsourced Translation. Retrieved from: <http://www.globalwatchtower.com/2009/06/19/linkedin-ct3/> [Last accessed: June 2009].
16. Leonard, S. (2005). "Progress against the law: anime and fandom, with the key to the globalisation of culture", *International Journal of Cultural Studies*, 8 (3), 281-305.
17. Losse, K. (2008). "Achieving Quality in a Crowdsourced Translation Environment". Keynote Presentation at the 13th Localisation Research Conference Localisation4All, Marino Institute of Education, Dublin, 2–3 October, 2008.
18. Mangiron, C. (Ed.) (2007). *Revista Tradumatica*. Núm. 5: "La localització de videojocs". Retrieved from: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/Sumari.htm> [Last accessed: May 2009].
19. Mangiron, C. & O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted Translation". In Diaz-Cintas, Orero, Remael (eds.) *the Journal of Specialised Translation*. Issue 06, 10–21. Retrieved from: http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php#abstract [Last accessed: May 2009].
20. Munday, J. (2008). *Introducing Translation Studies: Theories and applications*. 2nd edition. New York: Routledge.
21. Newman, J. (2008). *Playing with Videogames*. Oxon and New York: Routledge.
22. Nielsen, S.E., Smith, J.H. and Tosca, S.P. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York and London: Routledge.
23. Nornes, Abé M. (1999/2004). 'For an abusive subtitling', in Venuti, L. (Ed.), *The Translation Studies Reader* (Second edition). New York/London: Routledge, pp. 447–469.
24. Nornes, Abe M. (2007). *Cinema Babel: Translating global cinema*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
25. O'Hagan, M. (2006). "Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production". Perspectives: *Studies in Translatology Special Issue on Manga, Anime and Videogames*, 14 (4), 243–247.
26. O'Hagan, M. (2008). Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? In Kearns, J. (ed). *Translator and Interpreter Training: Methods and Debates*. London: Continuum, pp.158–183.

27. O'Hagan, M. (2009). Teletranslation. In Pagani, M. (Ed.), the *Encyclopedia of Multimedia Technology and Networking*. 2nd edition, vol. III. Hershey, P.A.: Idea Group, pp 1379–1386.
28. O'Hagan, M. & Ashworth, D. (2002). *Translation Mediated Communication in a Digital World: Facing the challenges of globalization and localization*. Clevedon: Multilingual Matters.
29. Parkin, S. (2008, December 26). *You Say Tomato: A pro on fan-translating Nintendo's Mother 3*. Retrieved from: http://www.gamasutra.com/view/feature/3891/you_say_tomato_a_pro_on_.php [Last accessed: June 2009].
30. Pérez González, L.(2006), Fansubbing anime: Insights into the “butterfly effect” of globalization on audiovisual translation’, *Perspectives*, 14 (4), 260–277.
31. Pym, A. (2009). *Exploring Translation Theories*. New York: Routledge.
32. Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Reading, Mass: Addison-Wesley.
33. Siliconera Speaks Up: The Mother 3 Fan-Translation (2008, 16 November). Retrieved from: <http://www.siliconera.com/2008/11/16/siliconera-speaks-up-the-mother-3-fan-translation>.
34. Surowiecki, J. (2004) *The Wisdom of Crowds: Why the many are smarter than the few*. London: Abacus.
35. Tapscott, D. & Williams, A. (2006). *Wikinomics: how mass collaboration changes everything*. New York: Portfolio.
36. Taylor, L. (2007). Platform Dependent: Console and Computer Culture. In Williams, J.P. & Smith, J.H.(eds.), *The Players' Realm: Studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, Inc, Publishers, pp. 223–238.

Древние

Серия «Группа «Событие»

Дэвид Линн Гоулмон



Пролог

Падение Олимпа

13000 лет до Рождества Христова

Сидя в полном одиночестве в темном зале, старейшина размышлял о тяжелых испытаниях, выпавших великой империи, и о суровом приговоре, который история вынесла его цивилизации. Та жестокость, с которой они сокрушали слабых, теперь обрушилась на опоясанный кольцом остров в тысячекратном размере. Бедствие началось три года назад, когда на северной и южной окраинах империи поднялись восстания варваров.

Старейшина закрыл глаза и словно наяву услышал вдали крики солдат и простых жителей. Они готовились отражать последнюю атаку варваров — а варвары верили, что штурмуют Олимп и сражаются с богами, которых когда-то почитали. Пока сам Андролик скрывается в Куполе Эмпирея под защитой геодезической сферы с треугольными хрустальными гранями восьмифутовой толщины, остальные обитатели его мира грудью стоят на пути объединившихся народов, готовых сокрушить империю.

Он открыл старчески подслеповатые глаза и прочел приказ, который Совет Эмпирея издал всего час назад, обрекая

тем самым на смерть не только варваров, но и самих себя. Мысли старейшины обратились к Ключам от смертельного оружия.

Андролик протянул дрожащую морщинистую руку и сдернул шелковое покрывало с огромного бриллианта. Он пристально взгляделся в бездонную голубую сферу, затем провел пальцами по глубоким извилистым канавкам, вырезанным на поверхности бриллианта лучшими мастерами. Кроме этого ключа имелось еще два. Пятьдесят поколений ушло на розыски подходящих драгоценных камней, и еще двадцать пять — на обработку. Именно в них таился секрет великой звуковой Волны.

Один из ключей до сих пор готовили к работе глубоко под землей, другой был укрыт далеко на юге, в землях враждебных империи нубийских племен. Перед старейшиной покоился третий, абсолютно неотличимый от первых двух и точно так же предназначенный управлять неуправляемым.

Огромные двери в Зал Эмпирея распахнулись, внутрь хлынули яркие солнечные лучи, и тьма, долго окружавшая старейшину, отступила. Старец закрыл глаза, непривычные к дневному свету. Он услышал, как генерал быстро вошел в зал и направился к столу совета.

— С вашего позволения, старейшина Андролик.

Старик открыл глаза и бросил на генерала печальный, понимающий взгляд, после чего вновь накинул покрывало на огромный, около метра в поперечнике, голубой бриллиант.

— Вот причина, по которой я оторвал вас от обороны последнего рубежа. — Старческая ладонь Андролика похлопала по приказу. — Я дал свое одобрение, как того требовал Совет, и тем самым принимаю на себя вину за гибель империи.

Талос бросил взгляд на мраморную столешницу и потянулся к манускрипту, однако старейшина не убрал руку и придвинул свиток к себе, словно не желая отдавать.

Генерал замер.

— Время истекает, Владыка, — сказал Талос. — Наши отряды на западном и северном полуостровах едва держатся; оборонительные рубежи трещат под натиском македонцев, афинян и спартанцев. Нужно действовать быстро, иначе конец всему. Фракийцы с афинянами прямо сейчас готовят вторжение союзных войск в Грецию. Собрали всех до самой Месопотамии.

— Я одобрил приказ. Наша гибель теперь лишь вопрос времени, — отозвался Андролик и перевел взгляд с генерала на бриллиант под покрывалом.

— Владыка...

Грустно усмехнувшись, Андролик кивнул. Его длинная седая шевелюра и редящая борода блеснули в луче солнца.

— Избранный нами путь приведет к гибели куда вернее, чем варварские орды, которых мы так боимся.

— Но Совет Земли и ученые старейшины заверяют...

— Да, да, да, — оборвал генерала старик, — они уверены, что это совершенно безопасно. — Он снова придвинул к себе приказ и заглянул в него. — Защита от дурака... В последнее время я все лучше понимаю, как же это важно.

— Владыка, откладывать больше...

Андролик вдруг поднялся, причем куда стремительнее, чем можно было ожидать от стасемилетнего старца.

— Откладывать — значит думать! Откладывать — значит найти другой способ покончить с этим! Откладывать — значит остановить дураков, которые полагают, будто нас спасут насилие и смерть, основанные на неподтвержденной теории!

Генерал Талос стал по стойке «смирно», глядя прямо перед собой, словно на параде. В левой руке он держал бронзовый шлем, правая покоилась на отделанной слоновой костью рукояти меча.

— Прости, старый друг, — произнес Андролик, поняв, что его слова задела генерала — последнего из великих титанов.

Генерал аккуратно опустил шлем с длинным плюмажем из голубых перьев на затейливую мраморную столешницу, и лишь затем его бородастое лицо немного смягчилось.

— Вы устали. Сколько вы уже не спите?

Старейшина отвернулся к стене, где на огромном гобелене обширная равнина и пустыни окружали крошечное внутреннее море. Их остров был выткан в самом центре, окруженный с севера, востока, юга и запада материковыми земля-

ми. Бескрайнее море тянулась на запад от Геркулесовых столбов, названных так в честь одного северного варвара, грека, который в эту минуту со своими дикими сородичами подступал к воротам родного Андролику города.

— Недостаток сна беспокоит меня в последнюю очередь. Увы, я чувствую, что долгожданный покой уже не за горами.

— Не говорите так. Мы выстоим. Мы обязаны победить!

Андролик снял с третьего Ключа покрывало.

— Ничего не выйдет. От тоновых канавок не будет толка — расчеты высоты звука неверны, и оружие выйдет из-под контроля. Волна усилится до такой степени, что никакая наука не сможет ее обуздать.

По лицу храброго, но простодушно-го воина скользнуло недоумение.

— Все испытания проводились на древних, хрупких плитах, и в этом корень наших заблуждений. А у нас под ногами что? — Андролик ткнул в Талоса пальцем. — Свежая, прочная кора на большой глубине. Мы погубим собственный мир. Этот бриллиант накапливает энергию и усиливает ее, он просто уничтожит все и вся, тем более, что наша схема тектонических плит неточна.

— Вы — великий ученый, однако старейшины...

— Старейшины ошибаются! Я изучил тоновый Ключ и схему — они будут работать как надо лишь при минимальной мощности. Как только плиты начнут смещаться, вся наша наука станет совершенно бессильна. Если я прав, то схема никуда не годится, так как все плиты и

разломы связаны друг с другом. Значит, ни этот Ключ, ни два других не обуздают гнева земных недр, а лишь раздражат раненого зверя. Боги столь долго скрывали от нас голубой бриллиант не беспричинно, ведь он может подпитывать Волну энергией света, тепла и даже электричеством, которое вырабатывают наши собственные тела. Повторяю: оружие невозможно контролировать!

— Владыка, но зачем же вы подписали приказ о его применении?

Лицо старика само подсказало генералу ответ. Великий человек знал, что гибель цивилизации неизбежна, и решил ее не отдалять. Варвары вот-вот освободятся от их владычества, и не добавят этому препятствовать. Из долгих ночных бесед у теплого очага генерал вынес, что старейшина не враг варварам; напротив, он полагал, что нужен лишь толчок, и те тоже станут мыслящим, просвещенным народом.

Талос почувствовал, что старик успокоился.

— Скажи, как там твоя оборона? Как упреждающий удар на юге? — спросил Андролик, снова разглядывая на гобелене северную часть африканских земель.

— Гипы вот-вот переправятся через внутреннее море. Возможно, уже завтра, — промолвил генерал, опустив голову.

Повисла неловкая тишина, и старик почувствовал, что этот короткий ответ дался старому другу нелегко.

— Т. е. твои силы в Дельте разбили?

— Уничтожены все до единого. Нам было не справиться с их объединенным войском. Гипам помогли не только западные варвары, но и наши бывшие союзники — афронубийцы.

— Сколько погибло? — уточнил Андролик, сразу прикрыв глаза в ожидании ответа.

— Шесть тысяч человек, которых отправили в Египет, уже не помогут нам в обороне внутреннего круга. Кроме того, варвар Геркулес разбил отряды генерала Архимеда в северном секторе внешнего кольца, а тут еще этот проклятый Ясон со своими кораблями... минус еще пять тысяч защитников. Вдобавок, гипы отправили Нил, и я приказал уничтожить большой акведук — его уже обрушили в море. Мы остались без источника пресной воды.

— Так мы потеряли одиннадцать тысяч солдат всего за день? — Старейшина впился глазами в генерала, словно его слова могли — даже не могли, должны были — оказаться неправдой.

— Похоже, старинный враг перенял наше искусство войны. Против нас выступил Геркулес, который недалеко ушел в развитии от пещерного человека, и фессалиец Ясон — просто укравший у наших ученых чертежи корабля и весел. Войска союзников вооружены каменными топорами, деревянными мечами и кольями — и тем не менее они разгромили величайшую нацию в истории планеты.

— Что скажешь, мой титан? Похоже, боги отвернулись от нас? — прошептал в ответ старец.

— Прошлое всегда мстит настоящему, — грустно улыбнулся Талос. — Грехи отцов падут на детей.

Андролик кивнул.

— А что наши главные сокровища? Они надежно укрыты?

Волевой рот Талоса дрогнул в едва заметной усмешке.

— Пришлось нелегко. Ясон потопил тридцать два корабля прикрытия в море Посейдона. Тем не менее, мой друг, наша главная реликвия в безопасности, а с ней все летописи, культурные памятники, научные достижения и библиотеки. Их переправили на самые дальние рубежи западной империи, и даже наши потомки не сумеют отыскать место захоронения.

— Очень хорошо. Я совершенно обессилел — никогда раньше такого не было.

— Вы уверены, что оружие не работает? — Талос пытался отыскать хотя бы призрак надежды — не для себя, а для тех, кого поклялся защищать.

— Наше невежество — залог его неуправляемости. Кто мы такие, что пытаемся подчинить планету, по которой сами ступаем?.. Надеюсь, что секрет оружия не будет раскрыт. Вы избавились от бронзовых карт, пластин и дисков?

— Одну пластину вместе с трехмерным диском погрузили на корабль с сокровищами.

— Ее должны были уничтожить! — гневно воскликнул Андролик.

— Владыка Пифос лично отнес туда пластину на случай, если нам понадобится второй ключ.

Старейшина погладил прохладную поверхность голубого бриллианта.

— Ему не понадобится ни второй Ключ, ни третий. Все кончится прямо здесь. Сегодня.

Неотрывно глядя на титана, Андролик медленно придвинул к нему приказ.

— Передай его этому пещерному безумцу, и да пребудут с нами боги. Как жаль, что тебе выпало погибнуть бок о бок с невежей.

— Мне тоже жаль. А вы, владыка?

— У меня свои планы. — Старейшина опустил голову, и генералу стало безумно жаль давнего друга. — Эти глаза повидали куда больше, чем полагалось. Я не хочу быть свидетелем нашего научного краха. — У старика перехватило дыхание. — Мы могли стать великой нацией, как мечтали когда-то, много веков назад...

Старейшина окинул взглядом огромный зал — величайшее чудо света, скрытое под хрустальным куполом.

Генерал забрал манускрипт и отвернулся, бросив прощальный взгляд на укрытый тканью бриллиант. Затем медленно вышел и затворил за собой массивные бронзовые двери. Зал снова погрузился во тьму, и эта же тьма вот-вот накроет собой величайшую империю — Атлантиду.

Колоссальная карта тектонических плит была высечена прямо на каменных стенах вулканической пещеры в миле под городом Лигос, который лежал на центральном острове, внутри колец. Варвары верили, что это гористое плато и есть Олимп. Простой обыватель углядел бы в извилистых линиях и кругах лишь бессмысленные каракули. Единственное, что он разобрал бы на поразительной карте, — это три кольца Атлантиды.

Чудесную схему — настоящее чудо света — изготавливали пять тысяч лет. Великое море Посейдона было нанесено на стену с невиданной точностью, однако этим картографы не ограничились — линии тянулись во все стороны, даже на просторы Европы, очерчивая контуры известного атлантам мира. Нашлось место и для Хинду, и для азиатских вар-

варов дальнего востока, где обитал народки — повелители драконов. Пересекая бескрайнее Атлантический океан, линии делались тоньше и тянулись к двум огромным, почти неисследованным материкам далекого запада. Пять тысяч лет ушло на то, чтобы отметить на карте все разломы и тектонические плиты — ведь одним богам известно, откуда появится следующий враз.

В гигантской схеме воплощались самые последние достижения науки. Загадочные линии обозначали все, даже мельчайшие, геологические разломы на планете, обнаруженные благодаря специальным техникам прорицания. Жирным были обведены крупнейшие литосферные плиты, которые с незапамятных времен несли на себе целые континенты, едва заметно перемещаясь, словно ледники.

— Экипажам кораблей известно, что на них возложена миссия особой важности?

Генерал Талос наградил худого старика испепеляющим взглядом. Старейшина Пифос входил когда-то в Совет Эмпирея, однако уже лет тридцать как удалился от дел и целиком посвятил себя Волне. Этой всепоглощающей страсти дряхлый восьмидесятипятiletний ученый отдал последние годы жизни.

— Не стоит напоминать адмиралу о долге. Он знает, что погибнет. Вы можете приступить, владыка Пифос.

— Превосходно. — Старик бросил на генерала понимающий взгляд. — И не надейся меня обмануть. Я прекрасно понимаю: ты здесь по указанию предателя Андролика, чтобы покончить со мной, если план не сработает. Впрочем, я-то

полагал, что он совершит это злодеяние собственноручно.

— Андролик — великий человек, и ему сейчас не до того. Для мелочей есть посланцы вроде меня. А если вы еще хоть раз назовете Андролика предателем, это слово будет последним, что сорвется с ваших лживых губ.

Пифос продолжил как ни в чем не бывало:

— Жаль. Он стал бы свидетелем чуда, о котором грезит наш народ, и которое разом покончит с врагами и сотрет в пыль земли, где они ютятся в своих жалких лачугах.

Талос хмуро посмотрел на безумца и раздраженно взмахнул мечом, приказывая сигнальщикам приготовить флаги. Пять сотен тяжелораненых солдат сняли с обороны второго кольца Атлантиды. Вместо того, чтобы отбивать атаки врага, они должны по цепочке подать сигнал двум последним кораблям Великого флота.

Пифос двинулся к огромному бронзовому сундуку. Он грубо оттолкнул с дороги раба-нубийца и кивком велел стражникам поднять сундук. Старик так разволновался, что чуть не завопил в голос, когда один из носильщиков не удержал свой край. Наконец Пифос успокоился, поднял деревянную крышку и впился взглядом в содержимое сундука. Он слотнул и с трепетом извлек оттуда тоновый Ключ. Старейшина поднес гигантский бриллиант к горящему факелу и рассмеялся — шар тут же вобрал в себя тепло от пламени.

Талос разглядел глубокие канавки. Эти линии — не то вытравленные, не то выдолбленные на поверхности шара —

причудливыми спиралями покрывали весь бриллиант. Генерал и вообразить не мог, каким образом Ключ издавал неслышные уху звуки, которые управляли громадными колоколами на дне моря; простому солдату не понять научных премудростей.

Пифос велел стражнику поднять тяжелую крышку емкости, похожей на опрокинутый бронзовый бочонок, и поместил голубой бриллиант внутрь так нежно, словно укладывал новорожденного в колыбельку. Затем протянул руку вверх и достал откуда-то длинный стержень с маленьким — всего сантиметров десять в диаметре — голубым бриллиантом на конце. Из верхнего торца загадочного стержня куда-то в недра бочкообразного агрегата тянулся толстый медный провод. Поместив конец стержня в канавку бриллианта, соответствующую нужному пласти под морским дном, Пифос аккуратно закрыл крышку.

Талос обратил внимание, что медный провод идет к массивному зубчатому колесу, соединенному с другим, еще большим, которое, в свое очередь, было сцеплено со следующей шестерней — совсем уж гигантского размера. Всего генерал насчитал три десятка шестерней — они служили редуктором какого-то невообразимого механизма.

— А теперь большое колесо! — прокричал старик.

Шестнадцать сотен обнаженных варваров — пленных греков, египтян и нубийцев — ухватились за толстые канаты. Они налегли все разом, и огромная секция пола поползла по металлическим направляющим, а из-под нее в пещеру, словно выпущенные из клетки, рвану-

лись клубы пара и испепеляющий жар. Рабы, что оказались у края отверстия, тут же вспыхнули. Громко вопя, они заметались по пещере, однако расположившиеся под сводом лучники быстро прервали мучения охваченных пламенем пленников.

Плита по-прежнему медленно ползла в сторону, хлысты щелкали, рабы кричали от боли. Бугрились мышцы, ноги скользили по грубой каменной поверхности. Из колодца в полу било пламя — внизу со скоростью шестьдесят километров в час несся лавовый поток, — однако отверстие требовалось еще расширить, и потому кнуты надсмотрщиков все пели и пели свою жуткую песню.

— Довольно, — прошептал старик. — Шире не нужно.

Рабы, тела которых местами обгорели до самых костей, рухнули на пол, и женщины кинулись к ним с прохладной водой и целебными мазями.

Пифос с ухмылкой следил за исполнением своего плана. По сигналу перешли ко второй фазе. Пять тысяч рабов — высоких и сильных, не чета тем, что открывали колодец — разом взялись за дело. Женщины поливали водой изуродованные шрамами спины, чтобы защитить их от невыносимого жара — он вот-вот обрушится на пленников точно та самая Волна, которую они должны разбудить. Высоко над головами людей на специальной раме покоилось исполинское колесо из особым образом закаленной стали с вытравленными в знак благодарности богам священными символами. Машина топорщилась миллионом медных стержней, собранных в пучки по тысяче. Сверху на витых стальных

тросах висела массивная медная плита трехметровой толщины.

— Опустить громовое колесо до средней отметки.

Рабы налегли все разом, повинувшись кнутам надсмотрщиков, и повисли на двухсотметровых канатах, прикрепленных к колесу. Люди скользили, пытаясь найти опору на каменном полу, однако громада не шелохнулась. Старухи съпали им под ноги песок, чтобы он впитывал влагу: пещеру заполнял пар, а с тысяч пленников градом катился пот. Упираясь в малейшие неровности, рабы разом навалились на веревки, и под сводами пещеры разнесся скрип — гигантское колесо сдвинулось с места. Высоко над головами оно с грохотом скатилось со стальной рамы.

По команде пять тысяч рабов бросили канаты и побежали к дальнему концу открывшегося в полу проема. Оттуда вдруг выплеснулась разогретая до четырех тысяч градусов магма и поглотила несколько сотен мокрых от пота мужчин. Их опаленные пламенем тела обратились в прах в мгновение ока — никто из несчастных не успел даже вскрикнуть.

Выжившие собрались на дальнем берегу струи огня и расплавленного камня. Защелкали кнуты надсмотрщиков, женщины опять стали швырять на пол пригоршни песка. Рабы отчаянно стали тянуть за канаты, и исполинское колесо покатило по направляющим вниз, к лавовой реке.

Golemon, David Lynn, «Ancients», USA.

Перевод с англ. Владимира Лопатки
Источник: www.bakanov.org (отрывок публикуется с разрешения владельца ресурса www.bakanov.org).