

Профессиональный

ПЕРЕВОД

и управление информацией

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ

Управление

Никогда не сжигайте мосты

Комментарии специалистов

Обеспечение качества локализации игр

Совершенствование перевода переменных
в интерактивных играх

Перевод сленга в мире World of Warcraft

№ 10 (57) октябрь 2011

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД И УПРАВЛЕНИЕ ИНФОРМАЦИЕЙ

Журнал распространяется по подписке и в розничную торговлю не поступает.

Подписной индекс по каталогу Агентства «ПРЕССА РОССИИ» — 82558
Интернет-подписка — www.ITbook.ru

10

октябрь 2011

Содержание

УПРАВЛЕНИЕ

- 3** Улучшение взаимодействия в команде разработчиков с помощью анализа культуры *Аарон Маркус и Эмилия Гоулд*
- 12** Никогда не сжигайте мосты *Джон Фрейвальдс*

КОММЕНТАРИИ СПЕЦИАЛИСТОВ

- 15** Обеспечение качества локализации игр *Курри Барсело*
- 21** Пять причин для того, чтобы выделить больше времени на тестирование *Пабло Муньос Санчес*
- 24** Совершенствование перевода переменных в интерактивных играх *Жанайна Виттнер*
- 31** Уровни культурной адаптации игр *Кэйт Эдвардс*
- 35** Локализация игр для социальных сетей *Аарон Шлим*
- 39** Перевод сленга в мире World of Warcraft *Франк Дитц*

ИЗ-ПОД ПЕРА МАСТЕРА

- 44** Уличный рассказчик из Марракеша (отрывок) *Джойдип Рой-Бхаттачарья*

Главный редактор Сергей Гладков
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 3,5 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», 2011

© Компания «Логрус», 2011

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

Улучшение взаимодействия в команде разработчиков с помощью анализа культуры

Аарон Маркус (Aaron Marcus) и Эмилия Гоулд (Emilie Gould)

Один клиент из Калифорнии запланировал провести исследование сотрудничества в масштабах компании. Нас попросили порекомендовать четыре города из списка, охватывающего 15 стран и шесть регионов, чтобы подготовить специальные программные инструменты для повышения уровня сотрудничества в сфере разработки программного обеспечения. Главный офис клиента, расположенный в США, должен был работать с другими регионами, которые сильно отличались от него в этнокультурном отношении и предоставляли огромные возможности для инноваций в сфере сотрудничества.

Поначалу для определения подходящих мест мы использовали два набора критериев. Первый был основан на традиционных показателях культуры, применимых к командной работе. Второй был ориентирован на технологические инновации и глобализацию. Поговорив со спонсорами проекта, мы рассмотрели дополнительные критерии, и спонсо-

ры предоставили все демографические данные о сотрудниках. В результате мы добавили в сводные данные еще один критерий: гендерный баланс. После некоторых размышлений мы выбрали для исследования четыре города, а также место расположения главного офиса корпорации в США (табл. 1).

Альтернативные варианты включали Фелтем в Великобритании вместо Амстердама, но поскольку в США и Великобритании много общих культурных ценностей, был выбран Амстердам, представляющий более эгалитарные и нейтральные в гендерном отношении стили. Сингапур был альтернативой Дубаю, но Дубай в настоящее время лидирует в мире по приросту населения, поскольку Объединенные Арабские Эмираты (ОАЭ) сейчас меняют свою экономику с основанной на нефти на новую, основанную на торговле, финансах и информации. Сингапур уже успешно перефокусировал свою экономику на те же направления, используя гораздо более урегулированный и контролируемый государством процесс, характерный для

Табл. 1. Четыре города для проводимого в США исследования сотрудничества

Амстердам	Нидерланды	Представляет североамериканские эгалитарные стили сотрудничества со сбалансированным гендерным соотношением
Бангалор	Индия	Представляет как южноазиатскую форму сотрудничества в духе наставничества, так и новые формы глобализации
Дубай	ОАЭ	Представляет формы с большой дистанцией власти и новые модели, связанные с глобализацией
Токио	Япония	Представляет восточноазиатские стили сотрудничества, основанные на принципах конфуцианства (большая дистанция власти и сильная ориентация на рабочие группы)

традиционных китайских ценностей: сильные лидеры, большая дистанция власти и коллективизм. Мы могли бы выбрать Сеул вместо Токио, поскольку в обоих этих городах распространен конфуцианский стиль руководства, что способствует координированию работы групп и ограничивает индивидуальные действия.

Если бы обстоятельства позволяли добавить другие города, мы порекомендовали бы провести исследование в Шанхае. Он не был включен в наш первоначальный список, поскольку мы понимали, что данный проект нацелен на охват самых разных механизмов сотрудничества в пределах международных центров клиента. Обучение в китайских университетах сейчас все больше строится на западных моделях, которые до определенного предела вытеснили традиционную конфуцианскую ориентацию молодых сотрудников. Напротив, от японских (а также корейских и сингапурских) сотрудников можно ожидать большей консервативности в общении. Во всех случаях мы рекомендовали провести исследования в конкретных местах, где трудится не менее 200 человек, чтобы собранные данные были статистически достовер-

ными. Мы подготовили сводные данные (табл. 2) — результаты сравнения рекомендованных зарубежных городов с городом, в котором находится главный офис компании. Значения для последнего приняты за единицу (1,0), а значения для других городов основаны на источниках данных, указанных ниже. Города представлены в той последовательности, в которой они были выбраны клиентом: Амстердам, Бангалор, Сингапур и Токио. Также дополнительно показаны данные по Дубаю и Шанхаю. В темно-серых прямоугольниках показаны максимальные значения для критерия, а в белых — минимальные. Как выяснилось, рекомендованные города сильно отличаются в культурном отношении, что даст возможность провести эффективное и ценное исследование корпоративной культуры клиента, а также различий и (или) общих черт командной работы — это и было целью клиента.

Традиционные показатели культуры

С начала 1980-х исследователи и теоретики выделили целый ряд переменных факторного анализа, объясняющих

различия между национальными и региональными культурами.

Концепций огромное количество, многие частично совпадают, и разные исследователи проводили факторный анализ разных наборов данных. Все это привело в итоге к противоречивым результатам. Согласно Хейзел Роуз Маркус (Hazel Rose Markus) и Синобу Китаэме (Shinobu Kitayama), люди могут придерживаться независимых и взаимозависимых представлений о себе одновременно, а Герт Хофстеде (Geert Hofstede) выдвинул теорию о том, что люди либо индивидуалисты, либо коллективисты.

Эти традиционные культурные концепции часто связаны с конкретными типами командной работы. Люди из стран, где распространен коллективизм

и существует большая дистанция власти (чинопочитание), склонны зависеть от своих групп и полагаться на сильных лидеров. Кроме того, они могут избегать прямой конфронтации, создавая при этом ситуации, в которых можно поменять правила для оправдания отказа. Обратите внимание на то, что существует множество вариантов следования этим ценностям в рабочей среде. Индия, с ее традиционным тесным сотрудничеством и наставничеством со стороны опытных специалистов по отношению к новичкам, сильно отличается от Токио, где руководители значительно меньше взаимодействуют с подчиненными.

Люди из стран, где распространен индивидуализм и существует большая дистанция власти, например из Франции,

Табл. 2. Сводные данные межкультурного и демографического сравнительного анализа, проведенного в шести странах, где находятся офисы клиента из США

Сравнение города в Калифорнии с другими городами							
	Калифорния, США	Амстердам, Нидерланды	Бангалор, Индия	Сингапур	Токио, Япония	Дубай, ОАЭ	Шанхай, Китай
Иерархия и дистанция власти	1,0	0,95	1,93	1,85	1,35	2,00	1,22
Индивидуализм	1,0	0,88	0,53	0,22	0,51	0,42	0,94
«Аборигены цифрового мира» в возрасте до 30 лет	1,0	1,07	3,60	0,40	1,13	0,73	2,00
Быстрорастущие новые города	1,0	0,43	2,18	1,03	0,17	2,70	1,94
Соотношение женщин и мужчин	1,0	0,90	0,58	1,10	0,61	0,72	0,81

часто создают бюрократические системы, которые дают возможность сочетать личную независимость с абсолютной и централизованной властью. Наоборот, сотрудники-коллективисты могут быть в большей степени склонны к конфронтации. Сторонники индивидуализма из стран с малой дистанцией власти склонны работать в группах без четкой иерархии и обращаться с другими как с равными; их лояльность к своим группам относительно невысока, поэтому они проще смотрят на сотрудничество с новичками и посторонними. Тем не менее, даже здесь можно выделить определенные модели отношений. Считается, что в скандинавских странах больше распространены эгалитаризм и «феминизм»; при распределении должностей наблюдается меньше гендерной предубежденности, а группы стремятся приходиться к согласованному мнению.

Если рассматривать выделенные Хофстеде категории поверхностно, они кажутся правильными, и многие авторы использовали его исследования в международном бизнесе. Но если применять работы Хофстеде как руководство по изучению сотрудничества, важно помнить, что его данные были собраны в компании IBM в конце 1970-х и начале 1980-х гг. С тех пор в международном бизнесе многое изменилось; значительные перемены произошли также в технологиях и корпоративных стратегиях, обязывающих к командной работе. Майкл Бонд (Michael Bond) бросил вызов Хофстеде, поставив перед собой сложную задачу: разработать лучшие критерии для азиатских стран. В результате было проведено исследование на основе китайских культурных

ценностей и выполнено сравнение ориентации на долгосрочные и краткосрочные цели.

Как и ожидалось, Китай занял первое место среди 23 стран, Япония четвертое, а США и Великобритания семнадцатое и восемнадцатое. Несколько других стран, в которых находятся офисы клиента, расположились посередине: Бразилия на шестом месте, Индия на седьмом, Сингапур на девятом и Нидерланды на десятом. Фонс Тромпенаарс (Fons Trompenaars) и Чарлз Хампден-Тернер (Charles Hampden-Turner) располагают более свежими данными (с середины 1980-х до конца 1990-х гг.). Многие их культурные концепции совпадают с концепциями Хофстеде. К примеру, универсалисты используют правила, применимые ко всем, и полагаются на беспристрастность процедур. Партикуляристы видят социальные ситуации более сложными и склонны применять различные правила к людям разных типов. Коммунитаристы, как и коллективисты, ставят потребности и задачи участников группы выше собственных; индивидуалисты ставят на первое место собственные потребности.

Кроме того, исследователи заметили, что люди с определенной степенью вовлеченности стремятся разграничивать деловые и личные ситуации. Они могут признавать власть руководителя на работе, но обращаться с руководителем как с равным вне офиса. Люди с неопределенной степенью вовлеченности в работу не разделяют эти ситуации; руководитель, чьи полномочия они признают на работе, сохранит эти же полномочия и в другой обстановке.

Тромпенаарс и Хампден-Тернер проанализировали немного большую группу стран, чем Хофстеде, но не всегда оценивали одну и ту же группу стран для каждой культурной концепции. Используя категории Тромпенаарса и Хампдена-Тернера, мы классифицировали производственные центры клиента. Применение данных категорий наряду с показателями культуры Хофстеде позволило выявить новые различия между такими похожими на первый взгляд странами, как Нидерланды и Великобритания, Япония и Китай.

Еще один теоретик культурологии, Гарри С. Трайендис (Harry S. Triandis), полагает, что индивидуализм — наиболее важный из всех культурологических показателей при описании поведения. Тем не менее, он отмечает, что этот показатель может видоизменяться под действием самых различных комплексных явлений культурно-социальной жизни, среди которых сложная структура общества, этническая однородность и разнородность и иерархия. Менее сложные или в большой степени однородные культуры стремятся к коллективизму; большинство людей демонстрируют конформизм и подавляют проявления индивидуализма. Тем не менее, важно помнить, что люди в этнически однородном или коллективистском обществе продолжают считать себя в большой степени индивидуалистами; они просто решили поставить на первое место интересы группы.

Маркус и Китаеяма тоже поддерживают эту дуалистическую точку зрения. Они выяснили, что измерение культуры «индивидуализм по сравнению с коллек-

тивизмом» было слишком упрощенным и не позволяло объяснить реальное поведение. В результате они определили данное явление как две сосуществующие концепции: независимое представление о себе и взаимозависимое представление о себе. Их новые переменные лучше объясняют, почему индивидуалисты из США так много жертвуют на благотворительность, а коллективисты из Малайзии — нет. Сильная вовлеченность в деятельность группы «своих» и взаимозависимое представление о себе могут препятствовать поддержке других, принадлежащих к так называемым группам «других». Напротив, люди с независимым представлением о себе слабо связаны с группами «своих» и могут видеть в людях из групп «других» таких же индивидуумов, как и они сами. Эти два типа представлений о себе могут быть важны при рассмотрении систем матричного управления и использовании временных рабочих групп: в некоторых культурах более эффективными могут оказаться группы, работающие в течение более длительного времени.

Наконец, Шалом Х. Шварц (Shalom H. Schwartz) разработал набор переменных для анализа власти и индивидуализма. Он проводил свое исследование с конца 1980-х до середины 1990-х гг.; его оценки можно рассматривать независимо от других, но они также перекликаются и с оценками предшественников. Шварц стремился выявить различия между такими странами, как США и Китай, стремящимися к господству для экономического роста, и, например, странами Северной Европы, нацеленными на стабильное развитие для сохранения окружающей

среды. По прогнозам Шварца, страны Азии и Северной Европы должны сильно отличаться в отношении положения индивидуума в рабочей группе. Кроме того, как и Хофстеде, Шварц признает, что во Франции наблюдается уникальное сочетание консерватизма с интеллектуальной и эмоциональной независимостью, а это приблизительно эквивалентно большой дистанции власти и сильному индивидуализму. Наконец, он включает элемент экологической сознательности (она относительно низкая во всех странах, где находятся центры клиента) со своим акцентом на гармонии, которая, с точки зрения Шварца, касается не межличностных отношений, а взаимодействия с природой или ситуацией.

Данный обзор теории характеристик культуры выделяет как преимущества, так и недостатки выбора центров для изучения сотрудничества с помощью одних только культурных ценностей, которые позволяют строить гипотезы о взаимосвязи с конкретными моделями поведения на работе и широко использованы в исследовании. Но последовательного набора переменных нет вообще, и многие концепции разработаны на основе данных, собранных 15–30 лет назад. В результате мы предложили использовать культурные ценности вместе с другими критериями, цель которых — зарегистрировать некоторые изменения, произошедшие в сфере корпоративного сотрудничества и командной работы с использованием технологий. Некоторые исследователи подвергают сомнению целесообразность обобщений культурных характеристик, но эти описания полезны как минимум потому, что помогают

идентифицировать ключевые сходства и различия, а также выделить области, требующие дальнейшего изучения, в ходе которого в противном случае возникло бы удручающее количество переменных и вопросов.

Технологические инновации и глобализация

Второй предложенный набор критериев для клиентского исследования отражает недавние изменения, произошедшие в применении компьютеров и коммуникационных технологий, а также в международной экономике. Издается все больше литературы о важности понимания различий между поколениями: появилось поколение «аборигенов цифрового мира», быстрорастущие города и новые формы урбанистической жизни. Некоторые из таких различий сыграли свою роль в ходе прошлогодних событий на Ближнем Востоке.

Еще в 1997 г. Кевин Джонстон (Kevin Johnston) и Парминдер Джохал (Parminder Johal) дали определение понятию «Интернет» с точки зрения культурологии: «регион виртуальной культуры». С тех пор некоторые исследователи, аналитики и дизайнеры сместили фокус своей деятельности на идею об аборигенах цифрового мира. Такие аборигены — поколение нового тысячелетия — растут среди компьютеров, мобильных устройств, видеоигр и Интернета. Люди постарше всегда использовали вначале какую-то другую форму технологий, поэтому они «иммигранты» цифрового мира, и на них повлияли более ранние представления о том, как работать правильно.

Было сделано много заявлений о различиях между аборигенами и иммигрантами цифрового мира. Марк Пренски (Marc Prensky), например, так говорил об изменениях в сфере образования: «Аборигены цифрового мира привыкли получать информацию очень быстро. Им нравятся параллельные процессы и многозадачность. Они предпочитают сначала посмотреть на изображение и потом на текст, а не наоборот. Они предпочитают случайный доступ (например, гипертекст). Лучше всего они работают, сотрудничая друг с другом. Для развития им необходимо получать удовольствие сразу же, а вознаграждения — часто. Они предпочитают игры “серьезной” работе... Но иммигранты цифрового мира, как правило, невысоко ценят новые умения, приобретенные аборигенами и отточенные за годы взаимодействия и практики».

Чтобы осознать весь потенциал новых режимов коммуникации, важно спросить аборигенов цифрового мира, как они одновременно работают вместе и порознь с помощью социальных сетей. Чтобы клиент мог определить нынешние и будущие типы сотрудничества, мы порекомендовали ему включить местоположения с большим количеством только что принятых работников и аборигенов цифрового мира. В США идет своего рода соревнование между аборигенами цифрового мира и поколением бэби-бума; последние разработали множество традиционных компьютерных технологий, но сосредоточенность на социальных сетях иногда ускользает от их внимания. Они остаются приверженцами взаимодействия с помощью более

структурированных средств, в то время как аборигены цифрового мира развиваются благодаря мгновенной доступности и постоянному взаимодействию. Например, одному писателю старшего поколения сказали во время беседы с молодой командой разработчиков из главного офиса Google, что прилагательное «систематический» — неприемлемый термин для описания обычной офисной обстановки. Молодые выпускники индийских и китайских колледжей, как правило, становятся в своих семьях первыми компьютерно-грамотными людьми. Они приступают к работе, имея меньше предубеждений касательно носителей информации, и стремятся использовать новые носители творчески.

Появление городов нового типа — второе влияние постмодерна, которое клиент должен охватить в исследовании сотрудничества. По всей Азии и в некоторых регионах Ближнего Востока, Латинской Америки и Африки развиваются новые города на базе новых экономических принципов. В 1980 г. население ОАЭ, по оценкам, составляло чуть больше 1 млн человек; в 2009 г. этот показатель достиг 5 млн, а к концу 2010 г. правительство ожидает увеличения населения еще на 1,9 млн, до 7,5 млн человек. В 2009 г. на каждого ребенка, родившегося в ОАЭ, приходилось 22 иммигранта, благодаря чему страна стала мировым лидером по иммиграции. Таким образом, 73,9 % населения работоспособного возраста (от 15 до 64 лет) состоит не из коренных жителей, соотношение мужчин и женщин равняется 2,74. Медианный возраст ОАЭ — 32 года для мужчин и 34,7 года для женщин.

Аналогичным образом, Сингапур удвоил свое население примерно с 2,4 млн в 1980 г. до почти 5 млн в 2009 г., но его возрастные и гендерные искажения сейчас меньше. Текущий рост населения составляет около 1 % в год в основном за счет иммиграции. Соотношение полов примерно одинаковое, медианный возраст составляет 39 лет для мужчин и женщин. Оба государства развились благодаря торговле, финансам и информации, а не производству, сельскому хозяйству или правительству.

Специалисты и штатный персонал клиента сейчас работают в таких новых городах и, скорее всего, это будут молодые аборигены цифрового мира, представители самых разных культур, умеющие ускорить будущее сотрудничество. В настоящее время Дубай олицетворяет как позитивные, так и негативные эффекты высокого роста и быстрой урбанизации. Инвестирование в инфраструктуру создало потрясающую экономику в центре Залива. Тем не менее, гендерное соотношение очень смещено в сторону молодых мужчин, и большое количество эмигрантов не связано с традиционной местной культурой. Напротив, Сингапур следовал гораздо более спланированному пути роста. Исследования в Сингапуре, скорее всего, покажут более традиционное китайское отношение к начальству и сотрудничеству.

Равные права при трудоустройстве и гендерное соотношение

Когда мы выполнили часть анализа, клиент открыл нам доступ к демографи-

ческим данным, что позволило определить количество «аборигенов цифрового мира» в различных центрах компании. Эти данные также дали возможность изучить еще один критерий: гендерное соотношение.

Хофстеде отметил, что в разных странах позиция относительно места мужчин и женщин в рабочей среде отличается, это касается традиционных «мужских» и «женских» должностей и отношений, связанных с тем и другим полом. Мужчины в обществе, где доминируют мужчины, ищут работу, связанную с властью; женщины идут на работу, где необходимо заботиться о других. Кроме того, ожидается, что мужчины будут напористыми, а женщины скромными. Напротив, в странах, где доминируют женщины, представители обоих полов меньше подвержены влиянию ожиданий, жестко привязанных к полу. Мужчины могут преподавать в начальных школах, а женщины — работать программистами. Представители обоих полов склонны быть скромными, избегают прямых конфликтов, уважают других и ожидают уважения в ответ. При рассмотрении вопроса об улучшении сотрудничества важны два аспекта гендерного соотношения. В обществе, где доминируют женщины, люди более склонны к участию, убеждению и согласованию мнений, чем в обществе, где доминируют мужчины. Профсоюзы входят в руководство компании, популярны такие технологии, как совместная разработка. В обществе, где доминируют мужчины, люди больше сосредоточены на сложных задачах, вознаграждениях и признании личных заслуг. Ведущих про-

граммистов перевозносят и представляют новым сотрудникам в качестве примера для подражания.

В США десятилетиями борются за равноправие при трудоустройстве на технические должности. В 1990-е гендерное соотношение в сфере вычислительной техники на время улучшилось, но стереотипы о технологиях и тех, кто с ними работает («компьютерщиках»), привели к тому, что женщин такая работа стала привлекать меньше. Поэтому мы предложили Амстердам для исследования культуры, где доминируют женщины, и Бангалор и (или) Дубай для исследования командной работы в среде, где доминируют молодые мужчины. Количество женщин на технических должностях может быть гораздо выше в Нидерландах, и, скорее всего, появится возможность анализа эгалитарных стилей работы. Помимо всего прочего, на совещаниях представители клиента упоминали о серьезных проблемах сотрудничества между персоналом главного офиса и сотрудниками компании из других стран. Это положило начало дискуссии о корпоративной культуре и ее связи с культурой национальной. Сотрудники клиента знают о корпоративных ценностях. Многие из этих ценностей делают характерный для американцев акцент на личной самореализации (полномочия, удовольствия), мастерстве (инновации), эффективности (бережливость) и непрерывном совершенствовании. Командная работа критически важна, но стиль такой работы становится больше мужским, чем женским. В итоге мы пришли к мнению, что корпоративные ценности клиента

создают среду для обсуждений внутри компании и проявляются в различиях между руководством в главном офисе и других регионах.

Библиография

1. Центральное разведывательное управление. *World Factbook*. www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/index.html
2. Hofstede, Geert. *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. NY: McGraw-Hill, 1997.
3. Hofstede, Geert, and Michael Bond. «The Confucius Connection: From Cultural Roots to Economic Growth». *Organizational Dynamics* 16 (1988): 417–33.
4. Johnston, Kevin, and Parminder Johal. «The Internet as a ‘virtual cultural region’: Are extant cultural classifications schemes appropriate?» *Internet Research: Electronic Networking Applications and Policy* 9.3 (1999): 178–86.
5. Markus, Hazel Rose, and Shinobu Kitayama. «Culture and the Self: Implications for Cognition, Emotion, and Motivation». *Psychological Review* 98 (1991): 224–53.
6. Prensky, Marc. «Digital natives, digital immigrants». *On the Horizon* 9.5 (2001): 1–6.
7. Prensky, Marc. «Digital natives, digital immigrants; Part II: Do they really think differently?» *On the Horizon* 9.6 (2001): 1–9.
8. Schwartz, Shalom H. «A Theory of Cultural Values and Some Implications for Work». *Applied Psychology: An International Review* 48.1 (1999): 23–47.

9. Triandis, Harry C. "Collectivism vs. individualism: A reconceptualization of a basic concept in cross-cultural psychology". In G. K. Verma and C. Bagley (eds.), *Crosscultural Studies of Personality, Attitudes, and Cognition*. London: Macmillan, 1988. 60-95.
10. Triandis, Harry C. "Culture and Conflict". *The International Journal of Psychology* 35.2 (2000): 1435-52.
11. Trompenaars, Fons, and Charles Hampden-Turner. *Riding the Waves of Culture*:

Understanding Cultural Diversity in Global Business. 2nd ed. New York: McGraw-Hill, 1988.

Аарон Маркус — автор шести книг, научный сотрудник Американского института изобразительного искусства и учредитель Aaron Marcus & Associates.

Эмилия Гоулд в настоящее время работает преподавателем теории коммуникации в Университете штата Нью-Йорк в г. Олбани и консультантом по вопросам межкультурных разработок и человеческого фактора в Aaron Marcus & Associates.

Никогда не сжигайте мосты

Джон Фрейвальдс (*John Freivalds*)

Мне всегда нравились Бринксы — Пол, Джефф и Грег. Более 20 лет назад, когда я открыл в Миннеаполисе подразделение компании Euramerica, принадлежащей Ogilvy Advertising и занимающейся международной рекламой и управлением языковыми услугами, вместо того, чтобы проявить недружелюбие, Бринксы радушно приветствовали меня в городе. Почему? Ведь теперь в Миннеаполисе появилась вторая компания с таким же маркетинговым лозунгом: за профессиональные языковые услуги нужно платить больше, чем внештатным специалистам.

Вместе мы подняли профессиональную планку, хотя конкуренция между нами не прекращалась. И они, и мы оказались в выигрыше. Иногда мы даже работали вместе для таких компаний, как Allen-Bradley — одно подразделение обращалось к нам, а другое — к ним.

Компании, управляемые Бринксами, постепенно стали Merrill Brink и вошли в состав медиаимперии Merrill Corporation. Как часто бывает после поглощения, поглощающая компания начала двигаться в направлении, определенном руководством поглощенной фирмы. Таких примеров множество. За

20 лет в бизнесе было, по моим оценкам, около 300 слияний, поглощений и объединений поставщиков языковых услуг того или иного рода. Бывший президент Euramerica как-то сказал мне, что сотрудники, которые ушли из Euramerica, открыли 51 отдельную компанию. Одна из них — Translations.com. Сам он открыл четыре компании (по последним данным).

Взгляните на мою бывшую компанию Euramerica. Ее купила компания Ogilvy и затем перепродала компании Berlitz. Компанию Berlitz поглотила компания Bowne, а компанию Bowne — Lionbridge. Вроде бы так. Мне сложно вспомнить хотя бы одного человека из нашей отрасли, который остался в той же компании, где он начинал. Если вы один из таких героев рубрики «В голове не укладывается!» — сообщите мне!

Но вернемся к нашему рассказу. Итак, через пять лет после поглощения, когда истек срок соглашения о недопущении конкурентных действий, на американском рынке появилась новая компания BGS Euroscript во главе с Джеффом и Грегом. Это совместное предприятие Бринксов (Brink Global Solutions) и Euroscript International, поставщика языковых услуг из Люксембурга, входящего в десятку лучших. Недавно, сидя со мной за чашечкой кофе, Джефф сказал: «Это как мафия. Став частью семьи, невозможно из нее выйти». Можно сказать и так: «Я сделаю предложение, от которого вы не сможете отказаться!»

Затем он сформулировал мысль по-другому: «Отрасль языковых услуг удерживает вас, как сила гравитации. Оказавшись на орбите поставщиков языковых

услуг, сложно преодолеть силу притяжения. Я пробовал перебраться в другую солнечную систему, но языковые услуги в конце концов притянули меня обратно».

Более важный урок, который можно извлечь из всех этих приходов, уходов и возвращений, заключается в том, что даже если вы думаете, что ушли навсегда, нельзя сжигать мосты. Образное выражение «сжигать мосты» означает разорвать связь с другим человеком — это точка, после которой пути назад уже нет, а отношения разрушены безвозвратно.

Бринксы обнаружили, что многие люди, встретившиеся им по прошествии лет, охотно бы общались и даже вместе работали снова. Джефф объясняет это так: «Мы летали на самолетах практически каждую неделю с начала этого года на личные встречи — в США и Европе. Мы разбираемся в технологиях, но все равно считаем, что личную встречу ничто не заменит». И только подумайте, сколько существует корпоративных веб-сайтов без указания каких-либо имен. Вероятно, посетителю нужно позвонить в компанию или написать письмо по электронной почте, чтобы связаться с «кем-нибудь».

Я ощутил легкое deja-vu, когда Джефф сказал мне, что после возвращения не заметил перемен в личном подходе и динамике бизнеса. «Время застыло. Вернувшись после отсутствия, я удивился, как мало изменилось в отрасли. Технология развивается неспешно, немногие компании набирают большой штат или лингвистов. Большинство поставщиков языковых услуг по-прежнему работают с теми же четырьмя тысячами

внештатных сотрудников, ведут свою деятельность просто и довольствуются тем, что имеют».

В действительности отрасль невелика, здесь можно конкурировать с теми, с кем вскоре будете сотрудничать — картина меняется, как в калейдоскопе, а элементы все те же. Примерно как и везде, сроки, стремление получить хорошую работу или повышение и уменьшить затраты, ежеквартальные обзоры и получение либо неполучение бонусов приводят к серьезным стрессам. Но послание звучит громко и четко: никогда не сжигайте мосты. Хотя после завершения работы может возникнуть желание выразить недовольство коллеге, нужно помнить, что профессиональная жизнь может свести вас вместе еще раз. Если вы расстались с человеком при неприятных обстоятельствах, вы предвзято относитесь к дальнейшей работе и сотрудничеству.

Возможно, я поучаю, и может показаться, что я выше всяких ссор, но у меня тоже был неприятный случай с бывшим сотрудником. Тогда он оставил на столе нашего шефа записку: «Попросите, пожалуйста, г-на Фрейвальдса перестать угрожать мне физической расправой». В действительности же я пригрозил, что выброшу его в окно, если он не предоставит мне вовремя предложение для важного проекта, над которым я работал. Подумаешь, большое дело! Всего лишь седьмой этаж офисного здания с потолками выше обычных.

Один мой друг как-то сказал: «Бумеранг возвращается. Не волнуйся. Когда-то появится возможность отплатить ему той же монетой». Несколько лет назад так и произошло с одним человеком, о котором мне рассказали. Он продал свою компанию другой, гораздо большей, заработал на этом кучу денег, подождал несколько лет, пока действовало соглашение о недопустимости конкурентных действий, а затем снова решил вернуться в отрасль языковых услуг. Проблема была в том, что он разозлил своих бывших клиентов и сотрудников, предлагал взятки заказчикам и пытался их шантажировать, делал сотрудницам непристойные предложения и плохо обращался с поставщиками, если не обманывал. Поэтому когда он вернулся, никто не хотел вести с ним бизнес и даже работать.

А в современном мире с его виртуальной жизнью и социальными сетями все это верно как никогда. Сжигать мосты не стбит. Например, всего пару месяцев назад я получил электронное письмо от женщины с Филиппин, которая нашла меня на сайте Facebook. Она хотела снова со мной работать, потому что ей, похоже, понравилась моя речь в Маниле в 1983 году — каких-то 28 лет назад!

Джон Фрейвальдс — генеральный директор компании JFA, специализирующейся на маркетинговых коммуникациях, а также представитель по маркетингу от Латвии, своей родной страны.

Обеспечение качества локализации игр

Курри Барсело (*Curri Barceló*)

Люди играют в видеоигры с момента их зарождения в 1950-х и бума в 1970-х — в консольные, аркадные, для Facebook, смартфонов, мобильных телефонов, а также в масштабные онлайн-овые игры. Эпоха Интернета позволила игровой индустрии оставить прошлое позади и создать мир в том виде, в котором мы его знаем сейчас — мир, где мы можем взаимодействовать с другими людьми в играх, где бы эти люди ни находились. Перевод какой бы то ни было игры или приложения имеет огромное значение для любой компании, которая стремится попасть на верхние позиции рейтинга мировых продаж.

Но, как это бывает в любом бизнесе, локализация программного обеспечения, будь то компьютерные программы, видеоигры или веб-сайты, не всегда соответствует самым высоким стандартам; и не только потому, что компании хотят сэкономить, а еще и вследствие того, что они, по-видимому, действительно не понимают важности локализованного продукта и того, как он может повлиять на их продажи.

Итак, на что нужно обратить внимание при локализации продукта? В первых, следует избегать слишком спец-

ифичного для культуры или поколения перевода. Не так давно Альваро Гарсия (*Álvaro García*) опубликовал в своем блоге заметку о *Little King's Story* — игре, которая была локализована на испанский язык в стиле пародии на известного испанского комика. Игра была полна выражений, используемых этим комиком в своих номерах, а также изобиловала орфографическими и грамматическими ошибками. Проблема использования такого рода локализации состоит в том, что карьера этого комика достигла своего пика в 1990-х, поэтому его шутки в настоящее время, скажем так, вышли из моды. Более молодые поколения испанцев не могут понять их, не говоря уже о носителях испанского языка в Латинской Америке, Северной Америке или любой другой стране.

Нежелание разработчика или дистрибьютора тратить средства на надлежащую локализацию может привести к появлению недоделанных или частично локализованных игр. Возьмем, к примеру, испанскую версию *Harry Aquarium* (рис. 1). Это очень простая игра, в которой игрок должен ухаживать за аквариумом, постоянно покупая рыбу и следя за ее кормлением и состоянием. Но, похоже, разработчики в какой-то момент просто махнули рукой на вопрос локали-

Рис. 1. Испанская версия *Happy Aquarium* локализована лишь частично



зации, так как игра осталась наполовину непереведенной. Обведенный контуром текст переведен, в то время как другие элементы, например *Rescue/Ignore*, остались не локализованными — они даже не убрали окончание 's' после имени владельца аквариума.

Перевод любого слова без знания контекста может быть затруднительным, а порой и вовсе невозможным. Переводчики всегда интересуются контекстом. В случае локализации игр знание того, как работает игра, является определяющим фактором для получения наиболее точного перевода каждого термина или предложения. Например, слово *bat* можно перевести по-разному, в зависимости от того, что имеется в виду: животное, отбивание мяча в бейсболе или бита для крикета, ракетка для настольного тенниса или даже глагол *to bat*. Таким образом, вероятность того, что перевод будет правильным, составляет один к пяти, а ведь для успешного решения этой проблемы может понадобиться не только контекст, но, возможно, и изображение.

Иногда, однако, переводчики могут и не подозревать о своем невежестве. Если они не понимают исходную культуру, шутки, предысторию или, например, как в случае с идиомами, которые не следует переводить буквально, — окончательный перевод невозможно сделать точным.

Кроме того, существуют определенные требования, характерные для каждого рынка или культуры. Во многих случаях видеоигры должны быть адаптированы к определенной культуре — либо потому, что каламбуры и шутки не будут поняты в контексте культуры целевой аудитории, либо потому, что некоторые пласты исходной культуры недопустимы или неприемлемы для культуры целевой аудитории. Например, в Германии запрещено демонстрировать откровенные сцены насилия, такие как резня, убийства и кровопролитие, или любые проявления жестокости и подстрекательства к насилию, например кровавые сцены или обезглавливание. Таким образом, компании, желающие локализовать свои продукты для немецких игроков, должны адаптировать свои игры. Это может быть весьма творческий процесс. Например, простая демонстрация красных брызг крови может быть исправлена путем их удаления или изменения цвета так, чтобы брызги больше не были красными. Вариантов множество, и, порой, проектирование игры оказывается благодатной почвой для творчества. В одной из игр знаменитой саги *Hitman* игрок в меню настроек может включить такой режим, чтобы крови не было вообще, или даже выбрать вариант, при котором вместо крови будут отображать-

ся цветы. Да, именно так: когда агент 47 убивает кого-либо в немецкой версии игры, труп «истекает» цветами. В этом случае локализация на самом деле не предполагает дополнительных расходов, поскольку цветовая версия предлагается на всех языках, и игра продается всего под одним инвентарным номером SKU, который для видеоигр, как правило, соответствует формату или форматам, в которых игра поступает на прилавки: DVD-диск, игровая карта или загружаемый контент.

Иногда у разработчиков может возникнуть необходимость в создании специальной версии игры для определенной культуры, которая будет продаваться отдельно или под отдельным номером SKU. Во время моей работы в группе тестировщиков *Age of Conan: Hyborian Adventures* я была поражена, узнав, что компании пришлось создавать специальную версию способов убийства врага. По сюжету саги *Age of Conan*, которая переведена на шесть языков, главный герой — то есть вы, игрок — должен заработать репутацию путем убийств, воровства, оказания помощи и так далее. Только представьте: Конан-Варвар (в этом случае можно воспользоваться персонажем Арнольда Шварценеггера) убивает врагов своим мечом, отрубает головы и конечности, и оставляет за собой истекающие кровью тела. Немецкие цензоры никогда бы не пропустили нечто такого рода. По этой причине компания Funcom, разработчик, вынуждена была создать новую версию игры, в которой убийства были бы, так сказать, «неагрессивными». Кроме того, персонаж ни в коем случае не должен отрубать голову или какую-либо ко-

нечность. Крови также не должно быть. Из-за подобных изменений в коде эта версия должна была продаваться под другим инвентарным номером SKU (на DVD), который был предназначен только для немецкого рынка.

Контекст является ключевым фактором при локализации. Хотя некоторое понятие о контексте можно найти в тексте, предоставленном разработчиком, иногда переводчикам может потребоваться также дополнительная информация. Поэтому важно, чтобы переводчик ознакомился с игрой — ее сюжетом, персонажами и имеющимися меню. Лучший способ сделать это — воспользоваться программным обеспечением или игрой, подлежащей локализации, поскольку, лишь экспериментируя с объектом, можно по-настоящему понять каждую его деталь.

По той же причине, по которой переводчиков по юридической тематике привлекают для перевода договоров или судебной документации, а переводчики с ученой степенью занимаются научными книгами, для локализации программного обеспечения или игр также нужны переводчики, специализирующиеся не только на играх или программном обеспечении вообще, но и на типе создаваемой игры или ПО. Некоторые переводчики предпочитают переводить военные игры, в то время как другие отдают предпочтение более творческим играм с интересными сюжетными линиями. А для вашей игры, возможно, понадобится любитель оружия, эксперт-криминалист, поклонник *Star Wars* или настоящий фанат гимнастики. Это как с самими игроками. Одни предпочита-

ют «стрелялки», другие — настольные игры и головоломки, третьих привлекают спортивные игры. Эту же классификацию можно применить и к локализаторам. Конечно, локализаторы тоже могут проводить исследования и обучаться по мере перевода некоторых типов игр, однако было бы лучше, если бы каждый проект попадал к соответствующему переводчику с надлежащим опытом и знаниями.

Как и любой другой перевод, корректура является лучшим, во всех отношениях, способом убедиться в гладкости и целостности перевода. Это особенно рекомендуется в играх с большим количеством слов или сжатыми сроками. Когда процесс перевода будет закончен, а сам перевод будет отправлен обратно разработчику, текст будет внедрен в игру, и после этого может начаться второй этап качественной локализации игры.

Требования к контролерам качества

Контроль качества (КК) является плановой и систематической схемой, определяющей все действия, необходимые для того, чтобы гарантировать, с надлежащей степенью достоверности, оптимальное соответствие продукта ожиданиям клиентов.

Контроль качества — это не просто времяпровождение за видеоигрой до ее финиша... 20 раз. Это не так-то просто, и к этому не следует относиться легкомысленно. Чтобы выполнять свою работу легко и с максимальными результатами, тестировщикам локализации и функциональным тестировщикам

нужно нечто большее, чем просто умение играть. Поэтому важно составить список умений и навыков, необходимых хорошему тестировщику.

Во-первых, это способность выполнять повторяющиеся задачи, так как процесс тестирования может занять от одного дня до нескольких недель. Работа функционального тестировщика отличается от работы тестировщика локализации, но базовые принципы в обоих случаях одни и те же. Процесс начинается с получения новой, полной ошибки, версии игры. В случае функционального тестирования ведущий тестировщик может попросить кого-либо из остальных тестировщиков сосредоточиться на одном из уровней. Однако уже в самом начале на этом уровне происходит сбой, когда игрок пытается убить врага номер два из пулемета. Тестировщик не поймет этого, пока в консоли, по меньшей мере, раз десять не произойдет сбой. Когда тестировщик сможет с уверенностью описать процесс возникновения сбоя в игре, об ошибке сообщается в базу данных. Будьте уверены, теперь, чтобы продолжать дальше, тестировщику нужно воспользоваться для убийства врага ножом.

У большинства компаний, занимающихся разработкой ПО, есть отдел контроля качества, который занимается поиском ошибок программирования, пока программа находится в стадии разработки; ошибки также часто обнаруживаются с помощью бета-тестирования, представляющего собой тестирование продукта, которое зачастую выполняется потенциальными потребителями, перед выпуском его на рынок. При наличии

отдела по контролю качества тестировщик передает данные об ошибках в базу данных, чтобы команда разработчиков могла отследить и исправить эти ошибки. Эта база данных ошибок, как правило, является средством общения между тестировщиками и разработчиками.

Продолжая развивать тему предыдущего примера, добавлю, что после сообщения об ошибке тестировщик продолжает работать над игрой: он проводит восемь часов в день, играя на одном и том же уровне в поисках ошибок, убирает пулемет и берет в руки нож при виде врага номер два, подкрадывается сзади, чтобы убить его, снова хватается пулемет и проходит уровень до конца.

А затем все сначала. В любом процессе контроля качества важную роль также играют наблюдения. Однако после того, как в одну и ту же игру сыграно несколько раз, или несколько раз пройден один и тот же уровень, мозг начинает привыкать к этому. Способность выявлять места, в которых что-то не совсем так, как должно быть, или вовсе неправильно, — снижается, поэтому тестировщик начинает играть машинально и пропускает много ошибок. Частично такое внимание к деталям обеспечивается хорошей зрительной памятью, которая позволяет понять, что какая-то вещь изменилась или не отображается в нужном месте.

Даже если тестировщик может говорить только на одном языке и является функциональным тестировщиком, наличие хороших навыков письменной речи на этом языке имеет решающее значение. Люди, пишущие оригинальные тексты, возможно, не самые способные писатели,

так как они являются программистами и не зарабатывают написанием романов. Таким образом, тестировщик должен убедиться, что исходный текст в игре является точным и не приведет игроков в замешательство. В случае тестировщика локализации это умение приобретает еще большее значение, так как он является последним звеном в цепи локализации и должен убедиться, что переведенный текст правилен, точен и, конечно же, отображается на соответствующем языке на протяжении всей игры.

Умение играть очень помогает, поскольку тестировщик должен проводить за играми по восемь часов в день, проверяя свои игровые навыки. Чем в большее количество игр сыграет тестировщик, тем больше профессионализма и сноровки он приобретет. Тем не менее, большинство людей могут научиться играть в видеоигры за короткий период времени. А вот научить их правильно и грамотно использовать язык гораздо сложнее.

Общие навыки

Общение — это передача информации. Речь идет не только о разговоре, но и гарантии того, что нужное сообщение будет получено нужным адресатом. Как и в любой компании, общение между сотрудниками играет крайне важную роль. Плодотворное общение между тестировщиками и другими сотрудниками, участвующими в создании игры, является ключевым фактором успеха. В некоторых случаях тестировщик может найти важную ошибку или неполадку, которая способна нарушить ра-

боту всей игры. В этом случае процесс тестирования может быть завершен, и разработчики должны будут отправить новую версию. В других случаях вся игра или ее части могут быть на другом языке, отличном от тестируемого языка локализации, поэтому для любого тестировщика было бы совершенно бессмысленным продолжать тестирование. В таких случаях лучше, быстрее и эффективнее поговорить с руководителем, обратиться к разработчикам и запросить новую версию. Если тестировщик испытывает сложности с общением, это может замедлить весь процесс тестирования.

Кто лучше всех знает, чего хочет конечный пользователь видеоигры или программного обеспечения? Пожалуй, человек, который тратит восемь часов в день, играя в игры или используя программное обеспечение. Тестировщик во время тестирования должен «перелопатить» игру вдоль и поперек; он должен быть знаком с каждой щелочкой и закоулком и быть в курсе того, где находятся все призы. Порой неправильную работу некоторых видов команд в игре заметить не так-то просто. Например, использование пульта Wii для стрельбы по врагам может показаться хорошей идеей, но, если не включен параметр «захват цели», это, скорее всего, будет трудной задачей для любого человека, поскольку враги, как правило, постоянно движутся. Никто не может знать, понравится ли созданное творение конечному пользователю, пока этот конечный пользователь его не опробует.

Также важно хорошее знание стандартов производителей платформы. Это больше относится к консольным видеоиграм, но в некоторой степени про-

слеживается в других играх, таких как азартные игры, игры для iPhone или даже онлайн-игры. Последние являются более гибкими, так как для них достаточно знания основных команд веб-сайта. В случае с консолями и ПК эти стандарты являются базовой, обязательной и едва ли не самой важной частью игры. Компании часто одобряют игры, в которые худо-бедно можно играть, даже если они далеки от совершенства. С другой стороны, если самая удивительная игра отправляется владельцам платформы, но при этом она не соответствует их требованиям, она не будет утверждена, и разработчик или издатель может потратить много времени и средств, пытаясь решить эту проблему. Для тестировщиков, издателей, программистов и разработчиков важно изучать эти стандарты не только для себя, но и для того, чтобы помочь переводчикам успешно справляться со своей работой.

Подводя итоги, хочу сказать, что локализатор и разработчик, или клиент, должны тесно сотрудничать между собой, помогать друг другу в вопросах контекста, стандартов, снимков экрана, руководств и т. п. Важно также осуществлять надлежащий контроль качества, так как это последний шаг в локализации любой игры и последний шанс на исправление ошибок или несоответствий, не замеченных переводчиком или корректором.

Курри Барсело является фрилансером, занимающимся локализацией игр и программного обеспечения на испанский язык, а также консультантом по вопросам контроля качества. Она имеет степень бакалавра в области устных и письменных переводов и степень магистра в области аудиовизуального перевода.

Пять причин для того, чтобы выделить больше времени на тестирование

Пабло Муньос Санчес (*Pablo Muñoz Sánchez*)

Запланировав 14-дневное, а не, например, пятидневное тестирование, можно кардинально изменить ситуацию. Возможно, кому-то покажется, что для тестирования это слишком много, поэтому я хотел бы остановиться на преимуществах выделения достаточного количества времени на решение этой задачи:

1. Тестировщики смогут подтвердить правильность только того внутриигрового текста, который они видели сами. Если времени недостаточно, а игра большая (представьте количество слов в такой игре, как *Final Fantasy*), тестировщики будут сосредоточены на основном сюжете и диалогах. Но как насчет многочисленных побочных квестов, названий специальных предметов и так далее? Не говоря уже о различных текстах, которые можно найти в определенных местах в зависимости от прохождения игры. Если у тестировщиков есть время, они смогут подтвердить правильное отображение на экране всего текста в текстовых файлах. Это лучший способ гарантировать качество тестирования. Помимо выполнения скриптов тестирования необходимость отмечать весь текст в текстовых файлах позво-

лит снизить риск нахождения ошибок в окончательной версии локализованной игры.

2. Не ждите, что оригинал всегда будет правилен. Японские игры, среди которых много знаменитых брендов, как правило, переводятся с японского на английский, а потом — с английского на французский, итальянский, немецкий и испанский языки (ФИНИ). Поэтому вполне возможно, что ошибка в английском языке проявится также в ФИНИ, и будет обнаружена на этапе тестирования при выявлении информационных ошибок. При недостатке времени для тестирования тестировщики сосредоточатся на других вещах. Разумеется, явно неправильный перевод должен быть выявлен даже при обычной проверке, однако некоторые незначительные детали могут быть пропущены.
3. Вероятность того, что все ошибки будут исправлены, станет выше. В первые дни тестирования, вполне вероятно, что тестировщики будут сообщать о множестве ошибок, особенно связанных с интернационализацией. Например, о повреждении

некоторых символов шрифта для некоторых языков; об изображениях, которые могут не подходить для данной культуры, а также о графике, которую следует изменить. Это необходимо делать вручную, что требует времени. Следовательно, разработчики смогут исправить эти проблемы, в то время как команды тестировщиков будут и далее сообщать о текстовых проблемах, которые могут быть исправлены непосредственно в текстовых файлах. В условиях нехватки времени разработчики должны определить приоритеты ошибок и отметить те из них, которые не будут исправлять (WF), а также те, которые в действительности не являются ошибками (NB). Вы должны быть готовы к неожиданностям на этапе тестирования — и «подстелить» побольше «соломки».

4. Для обеспечения качества важно также исправить стилистические ошибки. Из-за термина *ошибка (bug)* может создаться впечатление, что тестировщики склонны сообщать только плохие вещи. Однако они могут также сообщать о том, что все неплохо, но могло бы быть и лучше. На самом деле, это такая же работа, как и редактирование перевода. Фраза может быть точной с точки зрения содержания, но звучать неестественно. Тем не менее, по-настоящему повысить качество локализации можно только при наличии достаточного количества времени, чтобы сосредоточиться на этих, якобы незначительных, проблемах.
5. Команды переводчиков вполне могут сотрудничать с командами тестиров-

щиков. Если график тестирования довольно плотный (а так оно практически всегда и бывает), руководитель тестировщиков, как правило, отвечает за внесение изменений в текстовые файлы. Однако это может быть опасно, так как тестировщики не являются переводчиками, а поэтому могут внести в текст какие-либо ошибки, поскольку, возможно, не осведомлены о новшествах языковых правил. По моему опыту, в лучшем случае тестировщики сообщают переводчикам, выполнившим перевод, о языковых ошибках, а те уже решают, действительно ли они должны быть устранены, и каким образом. Конечно, на это потребуются больше времени, но именно по этой причине так важно запланировать больше времени для тестирования, если необходимо получить отменное качество.

В Испании большинство людей полагают, что за перевод названия фильмов отвечает переводчик. Но, к большому сожалению, перевод название зачастую не имеет с оригиналом ничего общего. Например, название фильма *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Вечное сияние чистого разум) было переведено на испанский как *¡Olvídate de mí!* (*Забудь меня!*), что далеко не одно и то же. Однако реальность такова, что ответственность за это несет маркетинговая команда фильма в стране целевой аудитории.

Нечто подобное происходит и в отрасли локализации видеоигр. Если в игре есть серьезные орфографические ошибки или ошибки перевода — это недоработка переводчика. Но, в конце

концов, для этого и нужно проводить тестирование.

Взгляните на изображение в испанской версии с очевидной ошибкой написания в *Muramasa: The Demon Blade* для системы Wii. Здесь *abilidades* (на английском языке *abilities* — возможности) содержит серьезную ошибку правописания, а серьезная она потому, что это общеупотребительное слово, которое знают все люди, говорящие на испанском языке, и которое следует писать как *habilidades*. При этом в других местах игры это слово было написано правильно. Так в чем же проблема? Как так могло получиться, что профессиональный переводчик этого не заметил? Трудно сказать, что произошло, не видя файла, отправленного переводчиком клиенту, но я почти уверен (прежде всего, из-за вида шрифта), что это графический текст, который необходимо редактировать вручную усилиями команды разработчиков. Во-вторых, первоначальный термин *abilities* очень похож на *abilidades* (без буквы *h*). Таким образом, поскольку существует высокая вероятность того, что персонал, отвечающий за редактирование графического

текста, не говорит по-испански, — эти люди, возможно, просто забыли поставить *h* перед *a*. И это нормально, потому что все мы допускаем ошибки, и мне не первый раз встречается такое в переводах. Но суть в том, что я не могу поверить, чтобы испанский тестировщик увидел такое и не сообщил об этой очевидной ошибке правописания, которую заметит любой человек, говорящий на испанском. Поэтому возникает вопрос, а была ли вообще протестирована испанская локализованная версия?

Так называемый критический момент в окончании проекта отрицательно сказывается на тестировании локализации, поэтому, чем раньше ее начать, тем лучше для всех команд. И, конечно же, тем лучше для качества! Если вы готовы оплатить полную команду разработчиков на один или два года, подумайте обо всем этом и оплатите работу команды тестирования локализации в течение еще двух дополнительных недель. Разница, по всей видимости, будет весьма ощутимой.

Пабло Муньос Санчес, Автономный университет Барселоны.

Совершенствование перевода переменных в интерактивных играх

Жанайна Виттнер (Janaina Wittner)

Чем сильнее игрок погружается в игру, тем успешнее игра. Степень такого погружения определяется двумя факторами: более реалистичной графикой и глубиной текстового или устного взаимодействия. Именно поэтому в играх должно быть реализовано взаимодействие с пользователями в реальном времени с помощью сложных, точных и естественно звучащих выражений. Так как запланировать все лингвистические комбинации в языке физически невозможно, для представления действий игрока и окружающей среды используются переменные. Поставщики услуг локализации, однако, бессильны в решении заложенных в коде проблем, связанных с переводом этих переменных. Таким образом, дистрибьюторы могут столкнуться с плохим качеством локализации, которое чревато снижением степени погружения и слабым проникновением на рынок. Для сообщества настало время разработать единое стандартное условно-бесплатное программное решение следующего поколения, чтобы избавиться от этих проблем и сосредоточиться на игре.

Процесс локализации игры

Диалоги и взаимодействия в рамках игры сложны из-за нелинейной раскадровки и многопользовательских взаимодействий. Отображающийся для игроков текст строится динамически с помощью скриптов диалога между человеком и машиной. Для этого используются механизмы генерации фраз в зависимости от контекстных переменных, которые функционируют в реальном времени.

После создания эти динамичные и интерактивные переменные должны быть локализованы на другие языки.

Ожидания международного игрового сообщества в отношении качества игры такие же, как и у игроков из страны разработчика, поэтому локализация на другие языки не должна содержать грамматических ошибок или усечений. Кроме того, если это возможно, к игрокам следует обращаться в соответствии с их полом, а также учитывая местные идиоматические и культурные особенности.

В простых играх с небольшим объемом динамически генерируемого текста процесс локализации заключается в извлечении всех строк пользовательского интерфейса и фраз на языке оригинала

и переводе их на соответствующий язык перевода (ЯП) перед повторным включением этих материалов в игру. На словах это довольно просто.

Тем не менее, этот процесс чрезвычайно усложняется в случае интерактивных игр с использованием переменных и сценариев интерактивности. Локализация таких игр подразумевает перевод содержащих непонятные скрипты строк с одного языка на другой, определение всех переменных и их возможных значений и перевод этих значений на ЯП. Большинство игр написаны на английском или азиатских языках, для которых характерны простые грамматические структуры. Это затрудняет перевод на более сложные языки, где есть склонение по падежам, числу и роду.

Сложность локализации динамических игр может привести к ограничению числа стран, в которых можно продавать игру. В качестве альтернативы можно вынудить игроков пользоваться английской версией или выпустить низкокачественную игру на местных языках, что, в свою очередь, приведет к снижению проникновения на рынок или, хуже того, негативным отзывам. Одни дистрибьюторы решают проблему, упрощая диалоги, чтобы избежать грамматических сложностей, тем самым ухудшая качество и степень погружения. Другие вкладывают огромные средства, усилия и время, чтобы решить эту проблему своими силами. Но в таком случае проблема решается для игр, разработанных внутри такой компании, но не для сторонних игр, которые компания может решить издавать.

Таким образом, разработчики, дистрибьюторы, локализаторы и конеч-

ные пользователи остро нуждаются в изучении вопросов, связанных с локализацией интерактивных многоязычных контекстно-зависимых игр, с позиции всех заинтересованных сторон. Мы также должны понимать сложность и специфику данного вопроса, проанализировать применяемые основными действующими лицами способы устранения и обходные пути для решения проблемы и, наконец, определить подходы, которые позволят объединить усилия всего сообщества разработчиков для определения общего метода решения этой задачи.

Суть проблемы

Сегодня переводчики игр не работают с полными предложениями. Они работают с кусками кода, которые не всегда несут какую-либо смысловую нагрузку. Из-за отсутствия информации переводчики плохо представляют себе контекст, в котором генерируются такие фразы, как *\$avatar\$ must find the %color %item* (буквальный перевод: *\$avatar\$ нужно найти %color %item*). Чтобы локализовать такие фразы, названия переменных должны быть самоочевидны, дабы переводчик мог понять, что собой представляет поле, строка или значение (табл. 1). К сожалению, чаще всего имена переменных оказываются зашифрованными (табл. 2). Поэтому на переговоры с командой разработчиков по поводу выяснения смысла и значения каждой переменной уходит масса времени, а оставшиеся лингвистические ошибки приходится править в течение цикла контроля качества.

Табл. 1 (вверху) и табл. 2 (внизу). Различные подходы к наименованию переменных

Описательные имена переменных	
\$name.title (титул для имени)	{лорд короли барон герцог ... (отсутствует)}
\$name.surname (фамилия для имени)	%string
\$name.suffix (приставка к имени)	%string (например, «злодей» или «Великий»)
%name.nickname (кличка для имени)	%string (например, «Черный», «Феб»)
\$avatar.name (имя аватара)	\$NAME
\$avatar.gender (пол аватара)	{мужской женский}
\$avatar.birthdate (дата рождения аватара)	\$DATE
\$avatar.age (возраст аватара)	(вычисляется на основании значений birthdate (дата рождения) и dateTime (дата и время))
\$avatar.group (группа аватара)	(рыцари монстры крелы люди.....)
\$avatar.color (цвет аватара)	%color {один из 64 predetermined цветов}
Совершенно непонятные переменные	
\$name.str.1 (строка имени 1)	{лорд короли барон герцог ... (отсутствует)}
\$name.str.2 (строка имени 2)	%string
\$name.str.3 (строка имени 3)	%string
\$name.2str (строка 2-го имени)	%string

Даже при наличии всей информации с переменными и соответствующими им значениями трудно работать из-за основных грамматических свойств, таких как формы рода, числа, падежа или множественного числа, которые по-разному реализованы в разных языках. Например, во французском языке есть четыре типа определенных артиклей (*le, la, l* или *les*), а в английском — только один (*the*). Во французском языке прилагательные должны быть согласованы в роде и числе. В русском языке существует две формы множественного числа, в то время как финский язык насчитывает 14 различных групп, по которым можно распределить практически все

существительные и прилагательные. Таким образом, простое предложение на английском языке может быть переведено множеством различных способов в зависимости от контекста.

Например, в оригинальной английской строке кода *\$avatar\$ must find the %color %item* переменная *\$avatar\$* означает игрового или неигрового персонажа (Куини, Маузи, Гиппо, Фрога), значением переменной *%color* является один из predetermined цветов в игре (синий, лиловый, розовый, бежевый), а значением переменной *%item* — один из элементов в игровой среде (нож, дерево, тыква, наковальня, монеты). Типичными результирующими фразами

на исходном английском языке будут, например, *Queenie must find the blue tree* (Куини нужно найти синее дерево), *Alan must find the red knife* (Алану нужно найти красный нож) или *Hippo must find the orange pumpkins* (Гиппо нужно найти оранжевую тыкву).

Прямым переводом первой фразы на французский язык будет *Queenie doit trouver le bleu arbre*, что было бы неверно. Правильным же переводом будет *Queenie doit trouver l'arbre bleu*. Определенный артикль зависит от рода элемента (*le, la*), его числа (*les*) и его первой буквы (*l'* перед гласными). Прилагательное, соответствующее цвету, всегда ставится после существительного, а не перед ним, как в случае *l'arbre bleu*. Все прилагательные должны согласовываться в роде и числе, к примеру *la fleur bleue, l'arbre bleu, les couteaux bleus, les fenêtres bleues* и так далее, хотя некоторые формы прилагательных одинаковы для обоих родов, как то *la fleur rouge, l'arbre rouge, les couteaux rouges* и *les fenêtres rouges*. Таким образом, код для французского языка должен выглядеть как *\$avatar\$ doit trouver [DefiniteArticleValue] %item%color*, где *\$avatar\$* — имя персонажа, которое можно выбрать (Куини, Маузи, Гиппо, Фрог), а *[DefiniteArticleValue]* — тэг для отображения правильного артикля, соответствующего роду и числу последующего слова. Переменная *%item* — это элемент игрового окружения (нож, дерево, тыква, наковальня, монеты), но каждое значение переменной характеризуется своим родом и числом. Переменной *%color* присваивается одно из predetermined значений цвета в

игре (синий, лиловый, розовый, бежевый), и каждому из них также соответствуют четыре значения для согласования в роде и числе.

Перевод переменных без каких-либо сведений о контексте, в котором они будут отображаться, как например *Show %Item {table}*, также составляет проблему, поскольку у некоторых слов при переводе на другой язык может быть несколько значений. К примеру, *table* на русский язык можно перевести как *стол* или как *таблица*. *Стол* — это предмет мебели, за которым мы едим, в то время как словом *таблица* обозначается перечень слов и чисел, расположенных в определенном порядке по графам. Следовательно, фраза *Show %Item* в данном конкретном случае содержит недостаточно контекстной информации, которая могла бы помочь переводчику.

В английском языке для местоимения *you* не требуется согласование в роде. Тем не менее, в других языках для полного погружения к игрокам разных полов нужно обращаться по-разному. Игрок женского пола не сможет в полной мере погрузиться в игру, если при обращении будет систематически использоваться неправильный род. Например, у фразы *Congratulations! You are a champion* может быть несколько форм («Поздравляем! Вы чемпион» или «Поздравляем! Вы чемпионка»). Для мужского рода на французском языке фраза будет выглядеть как *Félicitations! Tu es un champion*, в то время как для женского рода — *Félicitations! Tu es une championne*. Фраза *You have chosen the magician's role* («Вы выбрали роль волшебника» или «Вы выбрали роль волшебницы») будет переведена

Рис. 1. После локализации для переменных может потребоваться другой род и позиция в предложении



как *Vous avez choisi le rôle de magicien* для мужского рода и *Vous avez choisi le rôle de magicienne* для женского.

В большинстве случаев разработчики создают игру на английском (или азиатском) языке, используя «движок», ориентированный на английский, а издатели отвечают за финансирование процесса локализации. Это делает всю производственную цепочку особенно сложной и приводит к значительному увеличению издержек. Разработчик проектирует «движок» для английского языка, изобретает собственный, в той или иной мере эффективный синтаксис, используя символы \$ или % и т. п., и исправляет языковые или смысловые проблемы на очень поздней стадии процесса, основываясь на отчете об ошибках. Издатель должен инвестировать в локализацию, получая посредственные результаты для языков со схожими правилами грамматики и неудовлетворительные результаты для других языков. Сгенерированные фразы либо грамматически бедны и звучат совершенно неестественно, либо, что еще хуже, абсолютно неправильны и непонятны.

Поэтому группа локализации сталкивается с чрезвычайно сложной задачей,

так как им приходится переводить каждую строку и заново создавать таблицы значений переменных при весьма скудных объемах предоставляемой контекстной информации. Производительность переводчика низкая, оценить качество до фазы интеграции очень трудно, а процесс проверки слишком длительный. Группа локализации не представляет, как решить языковые проблемы в коде. В итоге игроки должны либо пользоваться английским языком, либо терпеть такие фразы, как *You need [bullet] X 3 to do that!* («Тебе нужна [пуля] X 3 для этого!»).

Единственным способом, позволяющим избежать этих проблем, на сегодняшний день является планирование фазы локализации заранее, на этапе проектирования, и использование такого метода кодирования моделируемых фраз, который не будет зависеть от языка. Этот процесс очень сложный, весьма дорогой, довольно часто неэффективный и практически никак не стандартизированный.

Чтобы решить эту проблему, все заинтересованные в интерактивных контекстно-зависимых играх стороны должны попытаться найти стандартный способ решения проблемы, а затем разработать сопутствующие средства и среду локализации.

Необходимость объединения усилий всего сообщества

В сообществе специалистов по локализации игр все острее ощущается потребность в принятии мер и инновационных решениях. Некоторые лица

уже выступили с инициативой создания базовой группы, открытой для всех заинтересованных сторон, которая должна заняться техническим исследованием ситуации в игровой индустрии и за ее пределами, определением стандарта, развитием средств локализации, а также осуществлением совместных инновационных исследований и проектов развития. Цель этой инициативы — структуризация игрового сообщества: компаний, исследователей, университетов и специалистов для оказания поддержки рабочей группе в связи с обменом информацией и введением стандарта с целью создания инструментов и соответствующей среды, а также обеспечения и получения финансирования для дополнительных совместных проектов.

Эта инициатива принесет важную финансовую, техническую и научную пользу всем заинтересованным сторонам. Она окажет влияние на технические и финансовые аспекты игр благодаря реализации идеи локализации и многоязычия на очень ранней стадии процесса разработки и облегчит жизнь разработчиков благодаря общепринятому стандарту. Это поможет упростить методики, используемые в среде разработки, и сэкономить огромное количество времени — притом что сроки вывода продукта в этой отрасли играют особо важную роль — и денег, избавив от необходимости искать компромисс между временем, необходимым для перевода, и качеством результата. Кроме того, это обеспечит развертывание абсолютно точной, с лингвистической точки зрения, игры на всех этапах, начиная с фазы проектирования, что является за-

логом незамедлительного одобрения сообществом игроков без каких-либо отрицательных отзывов из-за языковых проблем, мешающих развлечению. Таким образом, эта инициатива позволит повысить ценность игры для разработчиков и расширить потенциальный рынок издателя за счет развертывания в нескольких странах без компромиссных решений и крупных инвестиций в локализацию. Наконец ее организаторы попытаются предложить оригинальные и эффективные решения, которые позволят сочетать человеческий и машинный перевод с целью достижения нужного качества для клиентов и пользователей.

Летом прошлого года по инициативе первой базовой группы эта идея была представлена Европейскому институту стандартизации электросвязи (ETSI) и его техническому комитету по «человеческому фактору», который занимается всеми наиболее актуальными проблемами нетехнического характера, в том числе вопросом интерактивности приложений для пользователей, а также языковыми вопросами. В октябре комитет официально одобрил эту инициативу и начал техническое исследование, направленное на анализ ситуации и определение будущих решений для всех «контекстно-зависимых многоязычных информационных сообщений в интерактивных приложениях».

Конечной целью задачи является определение единого стандарта для каждой группы языков, который будет использоваться разработчиками и издателями. Это обеспечит точность сгенерированных фраз на ЯП для каждого стандарта и возможность единообразно

учесть в коде грамматические вопросы, связанные с конкретным языком.

Эта задача находится в ETSI на стадии решения, и любая заинтересованная сторона может принять участие в этом процессе. Он включает в себя определение необходимых технических и научных элементов, а также оценку наличия этих элементов в других научно-исследовательских проектах. Следует также определить компоненты, которые можно интегрировать, адаптировать или разработать.

В официальном техническом отчете, выпуск которого намечен на осень этого года, должен содержаться полный набор новейших рекомендаций по использованию имеющихся элементов, перечень недостающих в среде компонентов и зачатки определения стандарта.

Цель этой инициативы состоит в определении такой среды локализации, которая обеспечит поддержку переводчику при локализации скриптов интерактивности и соответствующих контекстно-зависимых переменных, а также проверке этой среды и средств редактирования, которыми разработ-

чики, издатели и переводчики смогут воспользоваться для постредактирования и утверждения стандарта в процессах разработки и локализации. Задача заключается в том, чтобы предоставить полный набор инструментов, образующих всеобъемлющую среду, и упростить конструкции многоязычной интерактивности игры с помощью общего стандарта.

Одним из важнейших аспектов инициативы является то, что после завершения этого исследования и разработки соответствующей среды результаты будут предложены всем заинтересованным сторонам сообщества. Чтобы повысить оперативную совместимость, заинтересованные стороны, в свою очередь, должны помочь предоставить эти инструменты и среду в виде условно-бесплатного программного обеспечения.

Жанайна Виттнер отвечает за международное деловое развитие в компании WhP. Она занимается продвижением технологий локализации и защитой стандартов, ставя перед собой единственную цель: распространение передовых методов разработки сложного многоязычного контента.

Уровни культурной адаптации игр

Кэйт Эдвардс (Kate Edwards)

В игровой индустрии все прекрасно знают о необходимости локализации игр, особенно учитывая тот факт, что примерно 50 % всех доходов отрасли приносят именно локализованные версии. Так, процент годового дохода от локализованной версии игры для отдельных компаний варьируется от 25 % до 70 %. Кроме того, для некоторых компаний локализация приобретает особое значение в связи с возможностью возрождения старых игр и ничтожными затратами на локализацию для развивающихся рынков. В некоторых случаях рентабельность инвестиции просто зашкаливает, достигая 400 %.

Итак, нет никаких сомнений относительно важности и необходимости локализации. Тем не менее, необходимость культурной адаптации, как я уже неоднократно отмечала, до сих пор часто выпускается из виду. Как мне кажется, то, что мы понимаем в настоящее время под локализацией, на самом деле является лишь одним из аспектов более масштабного процесса культурной адаптации. В самой простой форме, я бы разделила культурную адаптацию контента на три фазы: устранение проблем, чреватых разрушительными последствиями, выполнение «типичной» локализации и обеспечение характерных для языково-

го стандарта возможностей. Пожалуй, самым простым и эффективным представлением этих трех фаз будет следующее: первая — обеспечение жизнеспособности контента, вторая — обеспечение его понятности, третья — обеспечение его содержательности.

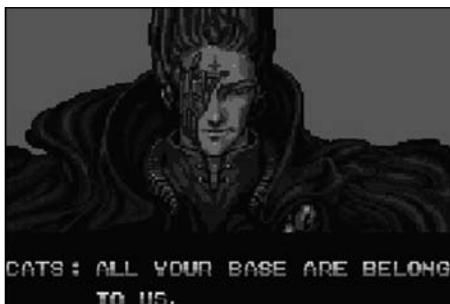
Что я под этим подразумеваю? Давайте поговорим об этом подробнее. По сути, обеспечить жизнеспособность контента — значит создать условия, при которых контент и, как следствие, содержащий его продукт, можно будет использовать в том регионе, для которого он предназначен. Это означает, что в контенте не должно быть моментов, которые могут вызвать негативную реакцию со стороны местных властей или потребителей и потенциально создать затруднительную ситуацию или стать причиной негативных, с финансовой точки зрения, последствий. Этот этап, который можно было бы еще назвать «негативной культурной адаптацией», представляет собой культурную адаптацию на самом фундаментальном уровне: элементарная нейтрализация и устранение потенциально проблемных компонентов из уравнения рисков. И я, как специалист по стратегии культурной адаптации, могу подтвердить, что чаще всего приходится выполнять именно эту задачу.

Хорошим примером проблемы жизнеспособности может служить игра *Fal-*

Рис. 1. Одно-единственное существо сделало игру *Fallout 3* нежизнеспособной в Индии



Рис. 2. Плохой перевод игры *Zero Wing* (1991 г.)



lout 3, выпущенная в 2009 году. В постапокалиптическом пейзаже игры, действие которой происходит близ Вашингтона, округ Колумбия, встречается существо под названием «брама» (рис. 1) — мутировавший двуглавый зебу. Этих животных можно использовать для перевозки грузов или же убить и съесть, даже если они радиоактивны. Это оказалось непреодолимым препятствием для выхода игры на игровые рынки Индии, поскольку зебу являются священными животными в индуистской религии, а в самой Индии действуют законы, защищающие животных — во всяком случае, реальных — от нанесения им вреда. Переделав этот персонаж,

можно было бы сделать игру жизнеспособной на индийском рынке.

Обеспечить понятность проще, поскольку обычно эта задача относится к общей практике локализации. Конечно, чтобы местные игроки лучше понимали контент, необходимо надлежащим образом организовать процесс перевода текста и аудиоматериалов, а также предоставить переводчикам необходимые инструменты. Этот этап охватывает и все остальные аспекты интернационализации, которые должны быть реализованы для обеспечения совместимости на местном уровне, например размеры полей в пользовательском интерфейсе, использование Юникода для поддержки различных систем письма и т. д.

Пожалуй, одним из лучших негативных примеров, иллюстрирующих важность обеспечения понятности, является игра *Zero Wing* (рис. 2), вышедшая в 1991 году. В ней во внутриигровой заставке отображался текст *All your base are belong to us* (**Все ваши база принадлежат нам**). Плохой перевод получил свою собственную жизнь в массовой культуре и приводился во многих контекстах в качестве классической ошибки перевода. Если же смотреть на ситуацию в более позитивном свете, следует отметить, что в некоторых случаях локализация дала поистине монументальные результаты и принесла огромный успех. В 2008 году польское издание CD Projekt игры *Mass Effect* стало крупнейшим локализационным проектом в истории всей медийной индустрии Польши. Эта локализация получила широкое признание за высокое качество, которого удалось добиться благодаря участию известных звезд польского кинематографа.

Фаза адаптации контента к требованиям региональных пользователей в плане содержательности — это шаг, который многие разработчики только начинают осваивать и внедрять. Это, пожалуй, самый трудоемкий аспект разработки контента, требующий проведения тщательных исследований, однако рентабельность инвестиций в его реализацию потенциально может оказаться довольно значительной. Очевидно, что мы говорим здесь не о языке, а об адаптации на более фундаментальном уровне, о том, чтобы игроки восприняли игру как нечто «местное» по своей сути или, по крайней мере, очень актуальное для местных реалий. С точки зрения игрового сообщества, придание игре большей содержательности для местных игроков повышает репутацию ее разработчика, который становится известен как студия, которая действительно печется о том, чтобы оправдать специфические ожидания местной аудитории.

Есть несколько хороших примеров придания содержательности для местных игроков (этот этап можно также назвать «позитивной культурной адаптацией»). В некоторых играх на тему автомобильных гонок, таких как *Forza Motorsports*, разработчики позаботились о том, чтобы добавить в локализованные версии автомобили, актуальные для соответствующей культуры, чтобы игроки могли использовать машины, с которыми они лучше знакомы. Другим примером является карточная игра «басра», которая очень популярна на всем Ближнем Востоке. Игра была воссоздана в виде мобильной версии, а затем ее дизайн был адаптирован для отдельных стран Ближнего Востока. Внешний вид версии

для Саудовской Аравии был в точности подобран специально для этой страны, так же как и в случае версии для Объединенных Арабских Эмиратов и прочих стран. Эта простенькая инвестиция в дополнительную доработку дизайна полностью окупилась, поскольку компания добилась положительной реакции и, тем самым, повысила свои доходы.

Я должна более подробно остановиться на трех ключевых аспектах этих фаз культурной адаптации. Во-первых, совершенно очевидно, что в этой схеме обычная хорошо знакомая нам методика локализации рассматривается как составная часть более масштабного процесса. Не менее важным, чем сама локализация, является тот факт, что процесс обеспечения понятности на региональном уровне путем перевода — это не единственный этап подготовки контента к использованию в других культурах. Для видеоигр это справедливо в той же мере, что и в случае всех остальных типов контента. Я уверена, что есть отличия в восприятии результатов локализации, однако хотелось бы сосредоточиться на аспекте перевода.

Во-вторых, вполне обоснованно было бы утверждать, что для жизнеспособности игры необходимо обеспечить понятность ее названия, поскольку продукт должен быть понятен для местных игроков, правильно? Однако, исходя из своего опыта, я могу утверждать, что проблемы, препятствующие сохранению жизнеспособности игры, практически всегда вытесняют необходимость лингвистического понимания на задний план. Логика здесь заключается в том, что при наличии проблем с деликатным контентом правительство запретит или

ограничит выпуск игры независимо от того, будет она локализована или нет. Прежде чем переводить игру на местный язык, крайне важно убедиться в том, что она разрешена в пределах целевого рынка. Реальность такова, что во многие игры можно прекрасно играть при минимальных объемах локализации или вовсе без нее. Это утверждение не уменьшает важность локализации, а скорее подчеркивает уникальный характер игрового контента: логика большинства игр выходит за рамки языковой передачи смысла и предполагает использование обширного инструментария игровых механизмов, которые прекрасно знакомы большинству игроков.

И, в-третьих, даже если эти три фазы внедряются в виде своего рода иерархии для степени адаптации контента к местным реалиям, все эти шаги ни в коей мере не выполняются последовательно. Как известно, даже локализация осуществляется на различных стадиях типичного цикла разработки игр, поэтому культурная адаптация представляет собой процесс координирования выполнения различных задач, которые распределены по всему процессу разработки. И если в связи с локализацией мы продолжаем изо всех сил пытаться сделать так, чтобы разработчики воспринимали ее как ключевой и неотъемлемый аспект разработки, а не нечто такое, что делается напоследок, то культурная адаптация уже требует применения международного подхода с самого первого дня проекта. Наиболее эффективно применять культурную адаптацию в самом начале, с началом анализа и изучения общего дизайна игры, направления, тематики и т. д.,

когда еще можно устранить любые потенциальные проблемы для местного рынка. По моему опыту, на этих ранних стадиях можно справиться, по меньшей мере, с 75 % всех потенциальных проблем — весьма выгодный подход, учитывая, что любые изменения на более поздних этапах процесса обходятся очень дорого.

Основная идея состоит в том, что нам нужно сделать так, чтобы разработчики и издатели игр приняли глобальную разработку игр как *modus operandi* для всего процесса, сделав культурную адаптацию столь же фундаментальной и неотъемлемой частью процесса, как и игровой дизайн, художественное оформление, тексты и пр. Контент уже не просто ограничивается определенными странами и содержится на физических носителях, таких как DVD-диски. Благодаря современным интерактивным средам и цифровой доставке, теперь везде есть все, что угодно, поэтому мы должны не только осознавать негативные последствия культурных проблем, но и использовать позитивные стороны, а также определить, как сделать контент актуальным для местных реалий. Теперь, когда английский язык становится все более распространенным, особенно в игровом сообществе, самого по себе языка и, следовательно, одной только локализации недостаточно для адаптации игровой атмосферы.

Кэйт Эдвардс — географ и главный консультант компании Englobe в Сиэтле, предоставляющей консультационные услуги в области геокультурной аналитики и стратегии разработки контента. Эдвардс проработала 13 лет в корпорации Microsoft на должности географа и ведущего специалиста по геополитике.

Локализация игр для социальных сетей

Аарон Шлим (Aaron Schliem)

После вторжения в нашу жизнь социальных сетей и сопутствующего всплеска деловой активности с целью воспользоваться их потенциалом в игровой отрасли наблюдается резкий отказ от традиционных моделей производства игр. Безусловно, игры для приставок и ПК будут по-прежнему существовать и пользоваться популярностью в обозримом будущем. Тем не менее, их долгосрочный потенциал блекнет перед перспективами получения быстрой и легкой прибыли от привлечения пользователей вроде ветеранов игр компании Atari средних лет, которые с удовольствием расстанутся с двадцатью долларами, чтобы пофантазировать, играя в Mafia, или вырастить самый красивый виртуальный сад среди всех родителей, воспитывающих детей по методу Монтессори. Потенциальные игроки — это еще и новое поколение юных потребителей, которые жадно поглощают мультимедийный веб-контент и обладают невиданным ранее доступом к доходу родителей.

Игры для социальных сетей привлекают издателей тем же, чем привлекает предпринимателя любая новая возможность: незначительные начальные вложения; быстрая динамика, открывающая новые возможности для конкурентоспособного позициониро-

вания; огромная растущая база клиентов со всего мира; простые механизмы монетизации; а также эффективный и отслеживаемый маркетинг, использующий «сарафанное радио» и давлением со стороны знакомых.

Учитывая очевидные преимущества производства игры для социальных сетей — к примеру, доходы компании Zynga за первый квартал 2011 года составили 234,5 млн долл. США, чистая прибыль 11,8 млн долл. США, увеличение фондов при первоначальном публичном предложении акций ожидается в размере 1 млрд долл. США, — справедливо предположить, что все основные издатели игр и большинство новых игроков на рынке и дальше будут рассматривать разработку игр для социальных сетей, как основной источник доходов. Достаточно взглянуть на сенсационные новости на момент написания данной статьи: Ubisoft покупает Owliont, EA поглощает PopCap и, возможно, поглотит Ohai, ходят даже слухи о вероятном появлении в секторе игр для социальных сетей такой корпорации, как Amazon, — чтобы понять, что это не просто скоропреходящее увлечение.

Как всегда бывает в нашей отрасли поисков ценных возможностей, компании, занимающиеся локализацией и стремящиеся увеличить свою долю рынка игр, должны изменить свои услуги в соот-

ветствии с уникальными потребностями рынка игр для социальных сетей. Проработав несколько лет в этом секторе с такими ведущими компаниями, как Playdom (Disney), Game Show Network, Arkadium и Raptr, я понял, чем именно отличается в целом локализация игр для социальных сетей от локализации традиционных игр и программного обеспечения.

От издателей игр для социальных сетей требуют выпуска новых увлекательных игр, которые могли бы возглавить рейтинги Facebook. Многие игры создают штатные разработчики, но часто издатели склонны привлекать к работе независимые студии разработчиков или получать от них уже готовый продукт. Некоторые студии запоминаются одним-единственным успешным продуктом, а других со временем поглощает издатель.

Фрагментация разработки и необходимость выпускать хит за хитом негативно сказываются на локализации. Во-первых, независимые студии редко заинтересованы в том, чтобы учитывать интернационализацию в процессе разработки. Их приоритеты другие: игра должна быть интересной и увлекательной, а не пригодной для быстрой и рентабельной локализации. Даже если независимые разработчики понимают ценность интернационализации, иногда они не знают, какой издатель в конечном итоге выберет их игры и, следовательно, на какого рода процесс локализации должна быть нацелена интернационализация. Для игровой отрасли была бы полезна широкая пропаганда преимуществ интернационализации и, что более важно, внедрение финансовых стимулов для разработчиков, которые используют по-

пулярные передовые методы, например экспорт локализуемого контента.

Гибкий процесс локализации

Цель игр для социальных сетей и самих социальных сетей в данном случае — максимально повысить частоту взаимодействия пользователя с платформой и на примере его активности мотивировать других пользователей также принять участие в игре. Чтобы способствовать росту популярности, разработчики игр для социальных сетей должны создавать контент, который сами пользователи распространяли бы в интернете, новые события, инновационные виртуальные товары и все больше маркетинговых материалов, поддерживающих кажущееся увеличение соотношения DAU/MAU (процент игроков, участвующих каждый день). Это может оказаться непосильной задачей только на языке оригинала. А ежедневный или еженедельный выпуск контента на нескольких языках может просто свести с ума, а при недостаточно эффективной организации процесса также повлечь за собой ненужные расходы. Большинство поставщиков услуг локализации не разработали эффективные модели производства и ценообразования для перевода строки из пяти слов на 20 языков за один день. В результате издатели игры для социальных сетей, а также все поставщики все более популярного контента, подобного твитам, пришли к выводу, что формирование групп штатных переводчиков — наилучший способ сохранить высокое качество и в то же время обеспечить экономически выгодную доступность

переводчиков для выполнения работы в кратчайшие сроки. Тем не менее, я обнаружил, что эта модель перестает работать по мере роста компаний, особенно европейских. От штатных сотрудников все больше и больше требуют перевести внутреннюю административную документацию, и в результате работа над самим продуктом постепенно вытесняется на задний план.

Любители игр для социальных сетей — публика непостоянная. Зачастую неизвестно, что именно люди сочтут хорошим развлечением или достойным того, чтобы рассказать об этом другу, или сделать покупку еще до выпуска. Поэтому у издателей есть стимул создавать множество игр, отправлять их в плавание по морю социальных сетей и смотреть, какая из них останется на плаву. Несмотря на призывы со стороны некоторых разработчиков к увеличению инвестиций в качество игр с целью привлечь пользователей, преобладают другие идеи: заполнить рынок разными играми и делать ставку на тематику, механику игр и стратегии монетизации, как это сделали другие, подобно американскому рынку хлопьев для завтрака на анимированных стероидах. Издатели игр для социальных сетей следят за соотношением DAU/MAU так же, как новоиспеченный родитель следит за пульсом недоношенного ребенка. Последствия планирования локализации имеют большое значение. Только самые крупные издатели могут позволить себе роскошь одновременной поставки локализованных версий при запуске продукта. Большинство же использует принцип «поживем — увидим», отслеживая дея-

тельность пользователей на локальных рынках и общий успех игры в мире, чтобы решить, нужна ли ее локализация, и если да, то на какие языки. В качестве иллюстрации внизу приведен инсценированный диалог с издателями игр по поводу планирования локализации.

День 1. Наверное, мы эту игру локализовать не будем.

День 2. Забудьте, что я вчера сказал. Извините. Готовьтесь, ребята. Сообщили, что нас ждет локализация на 25 языков! Только пока не понятно, на какие именно.

День 3. Делаем паузу, вице-президент хочет сначала посмотреть, какие будут результаты на французском, итальянском, немецком и испанском.

День 4. Турецкий можно добавить к ценовому предложению?

День 5. Индонезийский тоже! Запуск уже на носу. Народ, нужно подготовиться к завтрашнему запуску и сдаче завтра после обеда.

День 6. Индонезийский вычеркиваем, но мы продвигаемся на арабских рынках. Стоп, а мы вообще в состоянии локализовать на арабский? Надо спросить у группы разработчиков игры. Они из Кореи, так что придется отложить этот вопрос до завтра.

День 7. Все в состоянии ожидания. У вас есть люди для суахили, йоруба и кхоса? У нас тут новая игра, которая десять минут назад возглавила чарты по всей Африке.

Работа с «примадоннами»

Хотя этот вопрос касается не только сектора игр для социальных сетей, я

думаю, что стоит упомянуть о комплексе рок-звезды, из-за которого локализация в игровой отрасли в целом усложняется. В сфере разработки программного обеспечения компании обычно заставляют разработчиков соблюдать нормы и стандарты интернационализации. В мире игр существует тенденция не навязывать такие ограничения и даже их не выдвигать, оправдывая это отсутствие дисциплины тем, что разработчики и дизайнеры игр подобны художникам, чью творческую энергию может так или иначе заблокировать, если попросить их избегать связанных строк или пользоваться хранилищем контента, поддерживаемым системами управления переводом. Аналогичным образом, поскольку студии разработки игр появляются по всему земному шару, от Буэнос-Айреса до Киева, многие игры с самого начала поступают с вручную интегрированной локализованной версией. Разработчики-носители языка просто включают строки на своем локальном языке еще на этапе проектирования игры, потому что это «просто». Тем не менее, часто это означает, что теперь у вас два набора несогласованного, жестко заданного контента, и разработчик не уступает требованиям выполнить интернационализацию, потому что он уже «это сделал», и, возможно, самой большой проблемой в данном случае является низкое качество перевода. Это особенно характерно для таких богатых на варианты языков, как испанский. Аргентинские разработчики могут создать испанскую версию игры на идеальном *porteño*, но специфические особенности могут быть не восприняты на испаноязычном рынке в США. Более

того, в большинстве случаев написание контента на английском не носителями языка не способствует успеху.

Я поясню свою мысль. Не спорю, что определенная степень свободы художнику необходима — в этом разработка великих игр превосходит создание другого программного обеспечения. Тем не менее, уступки комплексу рок-звезды отдельных разработчиков — попросту неэффективная бизнес-стратегия. Я не выступаю за наложение ограничений на разработчиков; просто, на мой взгляд, издателям нужно самим найти более творческий подход, создать стимулы для интернационализации и убедиться, что разработчики об этом знают. Не менее важно и то, что знание эффективных технологий интернационализации должно стать неотъемлемой частью формирующего опыта разработчика игр, как полученного формально, в учреждениях, так и неформально, из источников полезной информации. Мы делаем успехи на этом поприще за счет работы таких пионеров, как Мигель А. Берналь-Мерино (Miguel A. Bernal-Merino), Кэйт Эдвардс (Kate Edwards), и коллектива IGDA Games Loc SIG, но впереди еще много работы, чтобы перейти от распространения идей локализации до применения их на практике разработчиками игр.

Аарон Шлим — генеральный директор компании Glyph Language Services, в которой он управляет стратегической концепцией и созданием творческих решений. Аарон работает в сфере локализации для интерактивных мультимедийных и новых платформ, включая социальные сети, мобильные устройства и краудсорсинг.

Перевод сленга в мире World of Warcraft

Франк Дитц (Frank Dietz)



World of Warcraft, необычайно успешная многопользовательская онлайн-ролевая игра (MMORPG) компании Activision Blizzard, — это не только мир квестов и приключений, но и необычайно сложная языковая вселенная. В этом онлайн-мире, который был локализован на испанский, китайский (упрощенный и традиционный), корейский, немецкий, русский и французский языки, существуют десятки тысяч объектов, персонажей, квестов, заклинаний и многого другого. Но, помимо этого, в игровом сообществе выработался свой собственный сленг. Игра *World of Warcraft*, по состоянию на октябрь 2010 года, насчитывает свыше 12 миллионов подписчиков, что делает ее крупнейшей MMORPG за всю историю жанра. Я побывал в этой онлайн-вселенной, когда возглавил проект перевода на немецкий язык журнала, специализирующегося на *World of Warcraft*. Переводчики и корректоры этого печатного издания получили обширные справочные материалы и использовали многочисленные дополнительные ресурсы по этой тематике, которые в изобилии представлены в Интернете (см. раздел «Информационные ресурсы»).

Объем локализованных материалов в игре огромен. Я использовал глоссарий, состоящий почти из 150 000 записей, однако этого не всегда достаточно.

В *World of Warcraft* есть десятки тысяч неигровых персонажей, предметов, квестов, локаций, заклинаний и животных. На рис. 1 показана небольшая часть немецкой базы данных для брони, содержащая 3000 записей.

Интересно, что в недавнем обсуждении на официальном форуме компании Blizzard по локализации (<http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/1622908354?page=5>) эту компанию сильно критиковали за локализованные версии географических названий и имен персонажей, поскольку в результате *Ironforge*

Рис. 1. Немецкая база данных для брони содержит 3000 записей

Name	Stufe	Typ	Trageplatz
 Makellose Schiftung des Lichts 30-Ansatz	1	Rüstung Platte	Schulter
 Polierte Beinplatten der Ehre 30-Ansatz	1	Rüstung Platte	Beine
 Polierte Brustplatte der Ehre 30-Ansatz	1	Rüstung Platte	Brust
 Polierte Schiftung der Ehre 30-Ansatz	1	Rüstung Platte	Schulter
 Polierter Helm der Ehre 30-Ansatz	1	Rüstung Platte	Kopf
 Verstärkte Palisadenschulterstücke 30-Ansatz	1	Rüstung Platte	Schulter
 Bärenkerarmschienen 30-Ansatz	45	Rüstung Platte	Handgelenke
 Stiefel der Vermeidung 30-Ansatz	45	Rüstung Platte	Füße
 Bärenkuzarmschienen 30-Ansatz	55	Rüstung Platte	Handgelenke
 Palisadenschulterstücke 30-Ansatz	55	Rüstung Platte	Schulter
 Dunkleisenarmschienen 30-Ansatz	59	Rüstung Platte	Handgelenke
 Brustplatte der Seelenschmiede 30-Ansatz	60	Rüstung Platte	Brust
 Brustplatte des Heldenbuns 30-Ansatz	60	Rüstung Platte	Brust

(Стальгорн), например, превратился в *Eisenschmiede*, а *Lady Proudmoore* (леди Праудмур) — в *Lady Prachtmeer*. Как сказал один из участников обсуждения, буквальный перевод имени *Johnny Cash* как *Johnny Bargeld* (Джонни Наличка) был неожиданным. И все же большинство игроков, участвовавших в обсуждении, согласились, что тексты квестов и описания предметов должны быть переведены. Как и в обсуждениях локализации других игр, с которыми мне приходилось сталкиваться на протяжении многих лет, в этом вопросе есть определенный элемент экзотики, как, например, обсуждение некоторыми игроками английского *cool* и немецкого *uncool*.

Умение играть в *World Of Warcraft*, несомненно, является одним из предварительных условий для понимания многих языковых аспектов игры. В одной статье, к примеру, мне встретилось выражение *grey-toting characters* (буквальный перевод — персонажи, которые носят серое). Очевидно, что такое выражение кажется совершенно бессмысленным, если не знать, что в *World of Warcraft* предметы поделены на классы по уровням редкости и качества: жалкие (*grey*), обычные (*white*), необычные (*green*), редкие (*blue*), эпические (*purple*) и т. д. Таким образом, персонаж *grey-toting* — это персонаж-новичок, который владеет оружием и броней низкого качества.

Характеристики и функции сленга игроков

Тем не менее, *World of Warcraft* — это не просто игра, но и огромное интернет-сообщество. Кроме официальной терми-

нологии и общих знаний, игроки разработали еще и свой жаргон. Сленг игроков существовал, конечно же, и до *World of Warcraft*, но в онлайн-играх он выполняет гораздо более важную функцию, так как игроки общаются по каналам чата во время выполнения групповых квестов и квестов гильдии. Хотя голосовой чат возможен, общение, большей частью, осуществляется путем ввода текста в окне чата. Так как игроки часто заняты, а краткость — сестра таланта, в их сообщениях полным-полно аббревиатур, таких как LOL (*laughing out loud* — ржу не могу), BRB (*be right back* — скоро вернусь) и К (*okay* — хорошо). Это касается также многочисленных локаций и полей сражения в игре. *Arathi Basin* (низина Арати) обозначается как AB, *Icecrown Citadel* (цитадель Ледяной короны) обозначается как ICC, а *Sholazar Basin* (низина Шолазар) — как SB. Новичкам довольно трудно понять многие из этих выражений и сокращений. Но тут проявляется другая типичная функция сленга игроков — создать чувство принадлежности к группе и не допускать в нее «нубов». Вот несколько таких выражений, которые сбивают с толку новичков, но при этом широко используются в чатах на *World Of Warcraft* и на посвященных этой игре форумах.

buff (бафф) — заклинание или эффект, который увеличивает некоторые из способностей игроков, такие как сила, ловкость и выносливость. Обратный эффект обозначается **debuff** (дебафф).

clothies (клозы) — классы персонажей, таких как священники или маги, которые могут носить только тканевую броню, обеспечивающую гораздо

меньшую защиту, чем кожа, цепи или броня.

DPS (ДПС) — означает единицы урона в секунду и является как характеристикой оружия, так и сокращением для дамагеров — игроков, которые наносят урон врагу (в отличие от целителей или танков, например).

farming (фарм, фармить) — повторяющиеся действия с целью получить определенные объекты или достичь цели. Сюда можно отнести убийство некоторых животных для добычи их кожи, убийство гуманоидов, которые «сбрасывают» ткани (например, лен или шелк), собирание руды или налаживание хороших отношений с определенной фракцией путем выполнения для нее повседневных квестов. Пресловутая версия «золотого фарминга», когда игроки продают внутриигровое золото за реальные деньги, на самом деле противоречит условиям пользовательского соглашения игры.

grinding (гриндинг) — повторяющиеся действия с целью достижения более высокого уровня. Игрок, к примеру, может, вместо выполнения квестов, убить десятки животных, каждое из которых даст ему несколько очков опыта.

kiting (кайт, кайтить) — тактика, в которой игрок держится на расстоянии от противника, при этом нанося урон дальнобойным оружием. Охотник, например, может вести стрельбу, отступая перед приближающимся противником. Тактика ассоциируется с запуском воздушного змея (кайтинг) на длинном лесе.

mob (моб) — сокращение слова *mobile*. Любой агрессивный противник,

враг или монстр, которого должен убить игрок. В вики *World of Warcraft* говорится, что этот термин первоначально использовался в многопользовательских мирах (MUD) — текстовых предшественниках MMORPG. Во многих MUD внутриигровые объекты определены либо как стационарные (от фонтанов до личного снаряжения, которое можно подобрать), либо как передвигающиеся (мобильные) объекты.

tank (танк) — тяжелобронированный персонаж, который берет на себя наносимый врагом урон и врачуется при этом целителем, позволяя тем самым ДД из своей группы напасть на врага. Классическая тактика, когда танк обороняется, в то время как ДД атакуют, называется *tank-and-spank (танковать)*.

toon hop (тунхоп) — у многих игроков есть несколько игровых персонажей, которых иногда называют тунами (*toons* от слова *cartoon*). Выход из системы от имени одного персонажа и повторный вход в игру от имени другого называется *тунхопом*.

Английский, немецкий или денглиш?

Одна из основных проблем в переводе весьма специфичного сленга игроков *World of Warcraft* является частью более масштабной проблемы локализации. В немецкой массовой культуре, особенно если речь идет о высоких технологиях, используется множество английских терминов. Так, в далеком прошлом материнская плата (*motherboard*) в немецком языке называлась *Hauptplatine*, но теперь немецкие журналы, такие как CHIP и

PC-Welt, называют ее *Motherboard* или *Mainboard*. Примером наиболее экстремального проявления этой тенденции является то, что немцы изобретают «английские» термины (например, *Handy* для сотового телефона), которые не используются носителями английского языка. В частности, наиболее азартные немецкие игроки заимствовали многие английские термины, такие как MMORPG или RTS (стратегия в реальном времени), и создали гибридные формы для многих других английских терминов. Иногда это явление называют «денглиш». В денглише английский термин адаптируется к немецким грамматическим структурам. Существительное, как, например, *laptop* (ноутбук), станет *das Laptop* или *der Laptop* — присвоение грамматического рода английским существительным в немецком языке — задача не из легких. Глаголы получают немецкие окончания — и, таким образом, *to download* (загрузить) превращается в *downloaden*. В отличие от французского, в немецком языке нет сильного пуристского движения, поэтому денглиш получил широкое распространение. На сайте компании-разработчика программного обеспечения вполне можно, к примеру, найти такие выражения, как *Downloaden Sie diesen Patch* (Download this patch — загрузить это исправление).

В *World of Warcraft* такие конструкции также распространены. Немецкие игроки используют в игре слова на денглише, например *grinden* (гриндить), *droppen* (дропать), *kiten* (для кайта), *leveln* (подняться на уровень выше, или, другими словами, получить опыт до следующего уровня) и многое другое.

Иногда сочетание английских терминов и сокращений может стать совершенно непрозрачным — например, вот какое сообщение я увидел в канале чата на немецкоязычном сервере Штормграда: *Shamiheal lfg bara*.

В «перевод» это сообщение (которое, кстати, в таком же виде могло появиться на англоязычном сервере) означает: «Шаман, специализирующийся на лечении, готов присоединиться к группе, направляющейся в крепость Барадин». Как же быть немецкому переводчику или редактору с такого рода жаргоном? По сути, существует целый спектр решений, начиная от немецкого пуризма, с одной стороны (*heruntergeladen* или *erbeuten*), до свободного использования английского или денглиша — с другой (*downloadet* или *looten*). Та же компания Blizzard выглядит непоследовательной в этом вопросе, иногда используя в немецкой версии игры английские термины (например, в *der Account*), а иногда их избегая (как в случае использования *Stärkungszauber* вместо *buff*). Решения следует принимать индивидуально, учитывая следующие аспекты.

- Целевая аудитория. Очень важно, для кого именно предназначен текст: для широкой общественности, начинающих игроков, опытных участников рейдов или членов гильдий.
- Точность и экономность. Иногда краткого и точного перевода термина популярной игры может не существовать, как в упомянутом ранее примере со словом *kiting*. Я не могу представить себе ни одного немецкого глагола, который выражал бы точное значение этого термина в *World*

of *Warcraft* (*ziehen* является переводом слова *pulling*, но это не то же самое, что *kiting*). Чтобы решить эту проблему, можно, например, взять термин на английском или денглише в кавычки при первом упоминании, дать к нему краткое пояснение, а затем просто использовать его в дальнейшем.

- Эстетические соображения. Это зависит от степени вашего языкового пуризма. Некоторые из форм денглиша в немецком языке могут звучать довольно уродливо, и если есть вполне подходящий немецкий эквивалент (например, *Schwächungszauber* для *debuff*), то следует отдать предпочтение ему.

Безусловно, *World of Warcraft* продолжает изменяться, и недавнее дополнение *Cataclysm* принесло новые игровые расы, регионы и квесты, так что теперь появятся еще больше терминологии и жаргона. Так что же делать переводчику, чтобы поспевать за всеми этими изменениями и, в то же время, продолжать играть в *World of Warcraft*?

Информационные ресурсы

1. *World of Warcraft*: Bradygames Battle Chest Guide. Indianapolis, 2007.
2. <http://wowdata.buffed.de>. Это огромная онлайн-база данных игровых

объектов, персонажей, навыков, квестов и многого другого на английском, немецком и русском языках. Нужно узнать немецкое имя для Hellslayer Battle Axe? Посмотрите здесь — это *Streitaxt des Hüllen-schlächters*.

3. Словарь сленга *World of Warcraft* (www.wowslang.com/dictionary). WoWSlang From AB for Arathi Basin to ZG for Zul Gurub, список аббревиатур и сленговых выражений, используемых игроками *World of Warcraft*.
4. Was bedeuten häufig verwendete Abkürzungen? (eu.blizzard.com/support/article.xml?locale=de_DE&articleId=18201&parentCategoryId&pageNumber=1&categoryId=77) Объяснения общепринятых сокращений (на немецком языке) от компании Blizzard.
5. Urban Dictionary (www.urbandictionary.com). Огромный интернет-ресурс для всех видов сленга, в том числе жаргона игроков. Краткий словарь сленга *World of Warcraft* на русском языке (<http://www.noob-club.ru/index.php?topic=9598.0>). Здесь можно также найти используемые в русском языке аббревиатуры и сокращения.

Франк Дитц перевел на немецкий язык множество компьютерных игр. Проживает в Остине, штат Техас, и играет за дварф-воина в королевстве Proudmoore-EU World of Warcraft.

Уличный рассказчик из Марракеша (отрывок)

Джойдин Рой-Бхаттачарья



**Место действия: площадь
Джемаа эль-Фна**

Время действия: вечер

В конце концов, важна только истина.

И все же, сколько бы я ни размышлял о событии, подведем черту под моей молодостью, вывод получается следующий: истины не существует.

Наверно, стоит поверить философу, который, к своему ужасу, обнаружил, что истина есть субстанция, меняющая свою природу в тот самый миг, когда ее облачают в слова, и таким образом становящаяся всего-навсего точкой зрения, одной из многих; точкой зрения, подлежащей обсуждению, несогласию, оспариванию — но также и мистификации; последняя неизбежна.

Другими словами, истины нет и быть не может.

Выражусь иначе: истина есть заявление, которое неизбежно противоречит само себе. Пожалуй, именно этот вывод и следует из моей истории. Пожалуй, этим и объясняется, почему, взамен истины, я предлагаю куда лучшее утешение — вымысел.

Мса Лхир. Добрый вечер. Позвольте представиться. Мое имя Хасан. Мое

ремесло — рассказывать истории. Мои владения много обширнее, нежели вы можете себе представить, ибо я повелеваю воображением. Моя память уже не та, что прежде, однако, если мы сойдемся в цене, я поведаю историю, и близко не похожую ни на одну, когда-либо вами слышанную. Это будет история о любви (каковы, впрочем, все лучшие истории в мире), но присутствует в ней и тайна, ибо речь пойдет об исчезновении женщины, или мужчины, а может, обоих влюбленных; или выяснится, что никакого исчезновения не было вовсе. Случилось это два года назад, а может, пять лет назад, или десять, или двадцать пять — такие подробности излишни. В тот вечер в воздухе зависла розовая пыль — совсем как нынче; из лавок, где продаются фрукты и специи, струился подсвеченный пар, словно явились духи пустыни; барабанная дробь была прерывиста, как пульс умирающего в песках. В конце концов весь легендарный город замер, поставленный в тупик знаками, что сопутствовали влюбленной паре, так что эти знаки навечно изменили сердце города, Джемаа эль-Фна — едва ли не самую загадочную, самую достолавную в мире городскую площадь.

Повторяю: истина для моей истории несущественна, как несущественна под-

робность, кто именно исчез — женщина, мужчина, оба влюбленных, или никто не исчезал. В конечном счете важна только жизнь, дыхание ветра, упругость воды, изменчивость волн, песчаных и морских, ибо каждая песчинка есть зеркало, отражающее противостояние ощущений и слов.

На каком языке говоришь ты, незнакомец? На английском? Хорошо, я тоже стану говорить по-английски, хотя французским владею лучше, арабским же — в совершенстве. Откуда ты, незнакомец? Издалека? Я так и думал. Впрочем, неважно. Здесь, на площади Джемаа, всяк сам по себе. Не заподозри меня в пустом любопытстве, ибо я всегда начинаю с подобных вопросов — они помогают настроиться. Садись вот тут, вместе с другими слушателями. Поначалу, наверно, земля покажется тебе слишком жесткой, но я стану ткать волшебный ковер из слов — ковер, который унесет тебя далеко-далеко. Дай я налью тебе мятного чаю — ты будешь пить и слушать. Мы любим и чтим гостей. У нас свои традиции. Сам подумай, незнакомец — разве я могу ожидать от тебя внимания, если не позаботился устроить тебя поудобнее? История — она как танец. Чтобы она ожила, нужны по меньшей мере два человека: один — рассказывать, другой — слушать. Порой рассказчик и слушатель меняются ролями, и дающий становится берущим. Оба рассказывают, оба слушают; даже паузы тогда наполнены смыслом. Из скромного числа обычных слов слагается узор моего ковра — узор, пробуждающий воображение за счет простоты элементов, отражающих неуловимую реальность. Это — искусство

обоюдной веры и общего воображения. Важно одно — способны ли мы верить голосу ближнего; это выяснится, когда подойдет к концу история, сотканная нами обоими. Это выяснится из обломков прошлого, что всплыли на поверхность настоящего. Быть может, основу нашей истории составит забытое нами — посеет в ней крупицу истины, а воспоминания возведет в миф.

Впрочем, это абстрактные рассуждения из тех, что не имеют ни начала, ни конца и подобны дыму. Они хороши, когда надо скоротать вечер со старинным другом, в зеленой долине реки Урика, что в горах Высокого Атласа. Я родом оттуда, хотя мог явиться из белокаменной Эссувейры на Атлантическом побережье, или из Загоры, где стены цвета песка, где сходят на нет скалы, где золотая Сахара зализывает их обнаженные корни. Это очень красивые места; когда того требует повествование, я становлюсь уроженцем любого из них, дабы передать дух и колорит края. Так, о незнакомец, поступают все уличные рассказчики. Одним глазом рассказчик видит реальность, другого не сводит с выдумки. Иначе как мне расширять границы повествования, ведь я почти не ездил по свету, в отличие от тебя, о незнакомец, или, к слову, в отличие от моего брата Мустафы. Я, правда, бывал в Рабате и Касабланке и намерен когда-нибудь добраться до Мекнеса, Феса и Танжера. Легендарные названия, легендарные города; истории их длинны и широко известны, соблазны многочисленны. Пока же с наступлением зимы я непременно перебираюсь в Марракеш, чтобы спастись от холода нагорий, или пустыни, или побережья — смотря где

я провел год. А еще в Марракеш меня гонит необходимость свыкнуться со случившимся на площади Джемаа в ту ночь, когда запахло бедой еще прежде, чем появились двое чужестранцев — в первый и, как оказалось, в последний раз.

Ибо меня преследуют их образы.

Джемаа

Ранние сумерки отметили тот вечер. Багровый свет сгустился на горизонте, низкие тучи усиливали сходство солнца с кровавым тромбом. Над торговыми рядами поднимался спиралевидный дым; площадь эхом отвечала на выкрики муэдзинов. Был час молитвы, час омовений, когда лавочники закрывают ставни и спешат по домам. Да, тем вечером, два года назад, а может, пять или десять лет назад, всё было точно так же, как нынче. Я уселся у юго-восточного края площади, там, где в нее вливается улица муллы Измаила, возле крыльца почтамта, сложенного из розового камня, довольно далеко от того места, где юноши народности шилх в непристойном танце предлагают себя всем желающим, где откровенность их телодвижений не оставляет простора для фантазии. Да не покажется мой тон ни назидательным, ни ханжеским; меня трудно смутить, однако, признаюсь, порой я вынужден отводить взгляд и возносить безмолвную благодарность плотной толпе, заслоняющей танцоров.

Впрочем, с той самой ночи, о которой я намерен поведать, я никогда уже не устраивался возле почтамта и улицы муллы Измаила. Может, я суеверен; может, события, что связаны для меня

с этим местом, причиняют слишком сильную боль. Как бы то ни было, с тех пор я разворачиваю свой килим на противоположной стороне площади, возле ярко освещенных лавок, где продаются апельсины и лимоны, и неподалеку от полицейского участка. Здесь я могу спокойно рассказывать истории; впрочем, боковым зрением я отмечаю всё, что происходит вокруг. Иногда мой взгляд выхватывает из толпы плечо молодой чужестранки, или темные женские очи вдруг отразят зеленовато-желтый свет — и тогда в памяти воскресает тот ужасный вечер — воскресает, заставляя меня смешаться. В таких случаях нужно огромное усилие, чтобы собрать воедино все утерянные нити и не осрамить свое ремесло. Но подобное случается редко. На площади Джемаа в цене мое умение вести долгий рассказ, убедительность интонаций, щедрость воображения. А еще я делаю паузу лишь для того, чтобы ответить на вопрос ребенка. По крайней мере, так было, пока двое неприкаянных не исчезли, навек изменив многие судьбы, и мою в том числе; способствовал бесчестью моего упрямого брата Мустафы, его аресту и тюремному заключению. Впрочем, я забегаю вперед; пожалуй, следует воспользоваться неожиданным появлением моего друга Азиза, который одним из первых увидел пару чужестранцев, прежде чем они шагнули в непредсказуемый сумрак площади Джемаа.

Риад

Азиз появился с чайником мятного чаю и горкой стеклянных пиал. Пока он

раздавал пиалы, над нашими головами пронеслась стайка голубей. Птицы пересекали площадь, летели к дальним лавкам, откуда как раз выходили пестро одетые туристы. Ветер дул птицам навстречу, они боролись с воздушным потоком. Азиз остановился на мгновение, залюбовался этой борьбой. Пахло розами, воздух был чист и свеж, так что даже сумерки не мешали взгляду. Голуби цепью пересекали площадь, и одна туристка, белокурая молодая женщина, со смехом пробежала за ними несколько шагов. Азиз проводил ее снисходительным взглядом, уселся среди моих слушателей, и я вдруг заметил, что на нем та же самая оливково-зеленая джеллаба, в которой он был в ночь таинственного исчезновения. Возникло почти физическое ощущение, что я переместился в прошлое. Я испытал ужас — замеченный Азизом, судя по его растерянному взгляду. Азиз молчал несколько дольше, чем позволяют приличия, когда же заговорил, в голосе прозвучали отчаяние и даже раскаяние.

— Благодарю тебя, Хасан, за то, что предоставил мне слово, — начал Азиз и замолк, сверкнув темными глазами. — Что же мне рассказать твоим слушателям? Пожалуй, начну с себя. Ты не против, Хасан? Хорошо. Меня зовут Азиз. Родом я из маленького селения неподалеку от Эль-Аюна, что в Западной Сахаре. Работаю официантом в «Риад Дар Тимтам», в самом сердце медины. В тот вечер, о котором говорит Хасан, я как раз заканчивал смену.

Азиз снова замолчал, подбирая слова, взгляд его затуманился в усилии вспомнить всё как можно точнее. Я не торопил его, ибо понимал, как важна каждая под-

робность. Наконец, гораздо тише, чем прежде, Азиз заговорил снова.

— Было часов семь. С самого утра у меня болела голова, из-за того, что накануне я видел странный сон, будто бы на Джемаа надвигаются песчаные стены, поглощая всё на своем пути. Мне было очень страшно во сне; помню, я еще рассказал его тебе, Хасан, надеялся, ты сообразишь, к чему это.

Азиз не смотрел на меня, говорил с полузакрытыми глазами — вероятно, так ему было легче сосредоточиться. Чуть отхлебнув чаю, он продолжал:

— Я все думал о своем сне, когда в дверях появились эти двое — двое чужестранцев. Они шли от Зрабии — это место на базаре, где в прежние времена, перед закатом, продавали с аукциона рабов. Чужестранцы медлили на пороге, отбрасывая длинные тени, и я поспешил к ним. С первого взгляда я понял: они не похожи на прочих туристов. Девушка — точно газель, тоненькая, хрупкая, с огромными темными глазами; заметно ниже ростом, чем юноша. Говорила она одна, сопровождая слова грациозными жестами, с удивительной точностью угадывая желания своего спутника. Юноша был смуглее — оттенок кожи у него напоминал о тенях на песке. Я решил, он похож на арабского принца, так он был высок, строен, черноволос. Держался он прямо, и сквозило в его осанке нечто, вовсе не присущее человеческим существам. Юноша и девушка почти не смотрели друг на друга, однако, раз встретившись, их взгляды уже нескоро расходились вновь.

Азиз сделал еще глоток, а я оглядел нашу быстро прибывающую аудито-

рию. Люди сидели тихо, слушали внимательно, лица их были задумчивы и спокойны. Как раз взошла луна, воздух сделался мягче, засветился, и Азиз сбросил с себя одеяло, выпрямил спину. Неуверенность исчезала по мере того, как он припоминал все больше подробностей.

— Чужестранцы просили местечко потише, — продолжал Азиз, — а поскольку в ресторане было людно, я провел их во внутренний дворик. Там у нас столики стоят среди лимонных и апельсинových деревьев и цветущих кустов. Чужестранцы выбрали самый темный угол — казалось, их притягивает темнота. Я принес им воды. Они взглянули на меня — глаза их сверкали, как две пары свечей. Это меня смутило; когда юноша задал мне вопрос, я не смог заставить себя встретиться с ним взглядом. У девушки было то же свойство, сродни способности гипнотизировать — она смотрела на меня и одновременно на какой-нибудь предмет. Тогда-то я и подумал: уж не сама ли Смерть явилась к нам в обличье прекрасного юноши и пленительной девушки? Это было как предчувствие, которому я не дал ходу.

Сам не свой, я сослался на сильную усталость и попросил своего друга Абделькерима обслужить столик вместо меня. Он также нашел, что чужестранцы какие-то особенные. Позднее Абделькерим признался: наблюдая, как они ужинают, он, безо всякой на то причины, вспомнил цветущие деревья, что приветствовали его много лет назад, когда он впервые прибыл в Марракеш. У Абделькерима осталось общее впечатление благости, исходившей от чужестранцев; он растрогался; у меня эта пара вызвала со-

всем другие чувства. Слова Абделькерима, его невозмутимость успокоили меня, поэтому, когда чужестранцы покончили с едой, я снова стал их обслуживать. Они заказали мятный чай; юноша жадно, не поднимая глаз над краем пиалы, проглотил свою порцию, а девушка в это время смотрела на него с такой нежностью, что мое сердце забилося часто и мучительно. Поднялся зябкий ночной ветер. Прочие посетители разошлись. Я вернулся за стойку, оставил чужестранцев наедине с их мыслями, в тускло освещенном внутреннем дворике.

До сих пор тон у Азиза был ровный, сдержанный. Теперь Азиз взглянул на меня, как бы желая получить одобрение прежде, чем продолжать рассказ. Я кивнул, и он вновь заговорил, только теперь голосом более высоким, выдававшим тревогу и страх:

— Таковы были мои мысли, когда я смотрел вслед чужестранцам. Они ушли так же тихо, как и появились в чайхане. Девушка сжимала ладонь своего спутника, в то время как он держался прямо, словно нес службу на крепостном валу. Улицы дышали тьмой; тьма сразу же поглотила чужестранцев. Помню, я еще взглянул на небо — облака образовали вокруг луны двойное кольцо неестественного красного оттенка.

Потом я пошел во внутренний дворик, чтобы убрать посуду. И что же я обнаружил? Стекланные пиалы были холоднее льда, изнутри покрыты крохотными ледяными каплями, а ведь я подавал чай прямо с огня. Я позвал Абделькерима. У него глаза округлились от удивления. Он заметил, что листочки мяты, оставшиеся в чайнике, заиндевели.

Азиз покачал головой, глядя в землю.

— Я вышел на улицу покурить и успокоиться. Откуда-то натянуло туман, ночь стала промозглой. Почти все лавки на площади закрылись. Тьму пронизывали несколько полосок света от фонарей. Я присел на крыльцо, закурил и стал себя уговаривать: дескать, не всё в этом мире объяснимо, бывают и загадки.

Истина и способ

Азиз вздохнул и оглядел площадь, словно в поисках лазейки, куда можно юркнуть и таким образом скрыться от воспоминаний. Затем поежился и стал смотреть на меня — не предложу ли я какого-нибудь успокаивающего объяснения. Но я молчал. Что я мог сказать? Пережитое Азизом было той же природы, что и прочие события рокового вечера.

Азиз снова вздохнул и произнес, не заботясь о соответствии слов посылу:

— Всегда одна иллюзия: мол, расскажешь кому-нибудь — и все станет понятно.

— Что станет понятно? — спросил я, но Азиз только покраснел, будто стыдясь за меня — мол, ну и глупый же вопрос.

— Станет понятно, Хасан, что с ними произошло, — ответил Азиз.

Я почувствовал, что должен его успокоить. До сих пор я не понимал, что воспоминание о чужестранцах столь тяжело от дурных предчувствий. Я поднялся с килима, подошел к Азизу и обнял его. Мягко, точно ребенка, я стал убеждать: друг мой Азиз, двое бедолаг явились вовсе не из потустороннего мира, они

были существа из плоти и крови, как мы с тобой. Упорствовать в обратном значит давать пищу суеверным толкам, которых и так уже предостаточно в связи с этими событиями.

Однако Азиз только покачал головой и скорбно констатировал:

— Ты, Хасан, упускаешь одну вещь; впрочем, наверно, это я не сумел объяснить. Дело в том, Хасан, что эти двое ввергли меня в пучину отчаяния. Я простой человек, не то, что ты; работаю официантом, на роль учителя жизни не претендую. Единственное, чем я могу содействовать твоему расследованию — это как можно точнее изложить известные мне факты. А все, чему нет объяснения, выбивает меня из колеи.

— Я понял, Азиз.

Он бросил на меня тоскливый взгляд.

— Правда понял? Да, наверно, ты понял, Хасан. В конце концов, ты же у нас властелин воспоминаний. Получше многих в таких вещах разбираешься. И вообще, разве кто-нибудь знает, что такое быть человеком из плоти и крови — в наши-то дни? Разве возможно постичь, какой осадок оставляет тьма в наших душах? Я эти вопросы задаю, потому что, как мне кажется, бывают времена, когда истина теряет вес, хотя даже тогда с ней нельзя не считаться. Это-то и главное — самое главное. По крайней мере, для меня.

До сих пор я стоял подле Азиза; теперь отодвинулся и обратился к слушателям. Я говорил не с каким-то конкретным человеком, но взгляд мой падал поочередно на каждого. Люди сидели, закутавшись в одеяла и ханбелы, пол-

ная поглощенность рассказом была в их лицах. Медленно, ровным, уверенным тоном, я повел речь:

— Напротив, Азиз, вполне можно постичь, что такое быть человеком. Взять, к примеру, меня. Вам известно, что мое имя Хасан, что я рассказываю истории; известно потому, что именно так я представляюсь. Я родился в горах, прибыл в Марракеш, чтобы развлекать вас, ибо это мое призвание, ибо этим занимались мой отец и отец моего отца. Город разворачивает вокруг меня порожденное им — а это сотни историй, — я же взвешиваю их и определяю, какие поведать моим слушателям, а какие лучше не облекать в слова, но предназначить тьме забвения. Вы собрались здесь, уселись кружком, ибо ожидаете, что годы не изменили моего воображения, что можно довериться как ему, так и моим способностям рассказчика. Однако нынче вечером я нарушу привычный порядок повествования. Нынче вечером я предлагаю вам сплести свои воспоминания с моими и рассмотреть известное событие совершенно иным способом. Что для этого потребуется? В большей степени, чем что-либо еще, — взаимное доверие, ибо именно благодаря доверию наше расследование станет независимым, непредвзятым и обретет под собою основу. Но кто гарантирует, что мы доберемся до истины? И кто из вас способен встать и заявить, что история, которую мы с вами сейчас расскажем, произошла в действительности? Ибо у каждого есть тайные воспоминания, и редкий человек доверит постороннему ключ от этого тайника.

Воронье дерево

Я помедлил несколько секунд, чтобы перевести дух, и в эти самые секунды над крепостной стеной показалась луна, и свет ее смягчил контуры домов, окружающих площадь Джемаа. С восходом луны подул холодный ветер. Я закутался в плащ, а некоторые из моих слушателей, развязав одеяла, закрепленные на плечах поверх джеллаб, накинули их на головы. Один, длиннородый священнослужитель, поднял руку и заговорил быстро и с напряженностью, заставившей всех обратиться в слух. Это был смуглый человек средних лет. Хотя он носил одежду самую простую, голос выдавал опытность и искушенность. Я почувствовал в нем тонкий, проницательный ум.

— Разумеется, сказанное тобой звучит убедительно, — говорил он со скрытой насмешкой, — но тебе не утаить своего хитроумного плана. Ты затеял всё это, чтобы снять со своего брата обвинение в злодеянии, в котором он сам сознался.

Я остановил на нем спокойный взгляд.

— План у меня один — добраться до истины, — отвечал я. — До той простой и непреложной истины, к которой сводится всякий опыт. Что касается моего брата, не стану скрывать: я питаю надежду, что, если каждый из нас будет правдив в своих воспоминаниях об известном событии, если не побоится откровенности и всё изложит точно, мы сумеем пролить свет на обстоятельства, куда пребывающие во мраке. А лучший способ этого добиться — всякий раз начинать с отправной точки, копать всё

глубже и шаг за шагом приближаться к пониманию.

Мой собеседник учтиво и уклончиво заметил, что находит мою веру в воображение весьма трогательной.

— Имелось в виду не столько воображение, сколько память, — отвечал я.

— Которая есть воображение, не так ли? — возразил священнослужитель. — Наше воображение прядет мечты; память в них прячется. Память выпускает реки желаний; воображение питает эти реки подобно дождю. Получается круговорот.

Я не поддался на провокацию.

— Мною движет потребность узнать истину, — твердо ответил я. — Мой брат в тюрьме за преступление, которого не совершал. Я хочу выяснить, почему он попал в тюрьму. Это трудно, согласен; но выполнимо.

Улыбка священнослужителя стала скептической.

— Ты, похоже, не понимаешь, что твоя истина есть парадокс, ибо воспоминания можно придумать. Вооруженный целым арсеналом намерений, ты берешься исследовать события того вечера — но к твоим услугам вымысел, а не факты, запечатленные памятью. Где в этой игре теней ориентир, где правильная точка?

— Ориентир — сердце, — решительно сказал я.

Уголки его рта опустились. Он закутался в одеяло.

— Ты хочешь сплести целый миф вокруг одного преступления. Прости мою резкость, но именно так мне видится дело. Ты оказался перед лицом ужасного факта — преступления родного брата

— и теперь пытаешься соткать паутину между собой и реальностью. Когда воспоминания нечетки, воображение сметает все границы — а красивая иллюзия, уж конечно, предпочтительнее правды, особенно правды уродливой.

— Я ничего не плету и не ткаю, — возразил я. — Плетут пауки, я тут ни при чем. Мои старания направлены на иную цель. Я хочу распутать все нити.

Несколько секунд священнослужитель смотрел на меня с напряжением, от которого становилось не по себе. Остальные мои слушатели для него будто и не существовали, по крайней мере, он никак не показывал, что отдает себе отчет в их присутствии. Вдруг он нарочито поклонился — губы как будто искривила ироничная улыбка — выпрямился, взмахнул рукой и процедил:

— Слишком глубока твоя вера в слова и в то, что посредством их можно передавать смысл.

— Нужно ведь во что-нибудь верить, — мягко сказал я.

— А если рассказчик порочен, а цели его сомнительны?

На миг я заколебался: была опасность, что слушатели потеряют ко мне интерес прежде, чем начнется действие. Затем решил внести ясность и сказал примирительно:

— Вероятно, мне не удалось объяснить моих целей. Прости меня. Надеюсь, сегодняшний рассказ уничтожит твой подозрения.

Священнослужитель не принял извинений. Напротив, всё тем же ледяным тоном он процедил:

— Иншалла, посмотрим.

Я отплатил тем же, то есть не склонил головы.

Через несколько мгновений я вновь заговорил:

— В таком случае позвольте вернуть вас в тот вечер. Вам, должно быть, кажется невероятным, что мы можем заблудиться во время нашего путешествия, однако поверьте на слово: учитывая природу события, это отнюдь не исключено. Наши сугубо личные воспоминания сохранили каждую знакомую метку — мечеть и минарет, торговый ряд и прилавок с тентом, площадь, испещренную голубиным пометом, ведущий к ней лабиринт переулков. Самая земля искрошится в пыль под нашими ногами, в то время как красное небо Марракеша претерпит столько метаморфоз, что мы сочтем себя счастливыми, если в конце пути еще будем способны ориентироваться.

Но это в будущем. Мы начинаем путь от мечети Кутубия, ибо тень ее минарета указывает на Джемаа. Мы двинемся медленно, почти на ощупь, словно во сне; мы пойдем по стрелке этого компаса, пересечем бульвар Мохаммеда V, миновем вереницу такси, что и в дневную жару, и в вечернюю прохладу терпеливо дожидаются клиентов. Между седьмым и восьмым автомобилями, в сумраке площади Фуко, благородный кипарис, подобно минарету мечети Кутубия, умаляет своим величием соседствующие с ним постройки. Я зову этот кипарис Вороньим деревом, ибо на ветвях его гнездится множество пустынных ворон. Именно они заставили меня мысленно отметить и другие знаки странной природы, предвещавшие главное событие того вечера. Вороны тревожились, а это всегда не к добру.

Были и другие знаки. В городе пахло пеплом. Возшла полная оранжевая луна, окруженная кольцом света. Неестественно сырой ветер дул с гор, увлажнял волосы, охлаждал голову. Позднее воздух высушила красная раздвоенная молния, сполохом обнажив каждую выбоину мостовой.

Но, несмотря на все дурные предзнаменования, что были явлены в тот вечер, когда исчезли двое чужестранцев, я уселся на своем обычном месте — мое упорство в нежелании признать очевидное удивляет меня и по сию пору — и приготовился вести рассказ.

Акробат

Кто же первым обратил мое внимание на вспышку молнии? И на не связанный с ней раскат грома, который раздался в сумерках и предвещал молнию, хотя всегда бывает наоборот? Не Тахар ли, канатный плясун? Дайте подумать; ах, проклятая память!

Я вспомнил. То был не Тахар. Тахар появился много позже, и в странной одежде. А первым был акробат, Саид, что живет в маленькой комнатке с небесно-голубой дверью; комнатка примыкает к Баб эд-Дебба, пожалуй, самым старым воротам в городской крепостной стене.

Саид — человек во многих отношениях необычный. Говорят, его послед утащила собака. Значит, послед так и не был погребен; пожалуй, этим объясняется, почему Саид предпочитает пребывать в воздухе, а не топтать землю. Еще: Саид — акробат, который носит очки. Может, вы видели его здесь, на площади, исполняющим какой-нибудь трюк — очки кое-как

закреплены на голове бечевкой. Саид — воздушный гимнаст, человек, освободивший себя от ежедневных пут, с тем, чтобы не сдерживать своего воображения. Я всегда изумляюсь непринужденности, с какой он бродит по дворцу своих фантазий. Мой друг Дрисс утверждает, что Саид из нас ближе всех к Господу, и доказательство тому — точность и легкость его прыжков. Саид не медлит, не робеет; Саид не падает. Он — блаженный, одаренный небесной грацией. Никто никогда не видел Саида сердитым или унылым. Он из тех, кто радуется жизни, не имея на то оснований; радость проявляется в вечной улыбке и почти постоянном смехе.

Так вот, когда этот самый Саид пришел ко мне с видом удрученным, когда он, дрожа, стал говорить о раздвоенной молнии — по его словам, она была точно песчаная змея, у нее с каждого конца было по голове — я взволновался. Саид сообщил, что уже убрал свои канаты, шесты и трамплин, и впервые за двенадцать лет, что работает на Джемаа, решил закончить представление раньше обычных девяти вечера.

— Эта огненная вилка внушает ужас, — повторял Саид. — Она предрекает боль и разрушение.

— А взгляни хоть на эту оранжевую луну, взгляни на идеально правильное кольцо, что ее окружает, — взволнованно продолжал он. — Слово Сатурн шлет нам кару, предвараемую злоеющим знаком. Разве твой язык, Хасан, не обожжен этим охряным светом? Разве ты не заметил — мы больше не отбрасываем тени! Это неестественно! Такие предзнаменования попусту не делаются!

Луна похитила наши следы, и теперь мы пусты, как скорлупки!

Я пытался его успокоить. Говорил, что Джемаа — словно ложбина, в которой сгустился туман — она все изменяет, даже луну. Что же касается раздвоенной молнии, она символизирует огонь, а стихия огня, хоть и имеет разрушительную силу, зато является ключом к очищению. Поэтому, Саид, лучше присядь и послушай хорошую историю. Я говорил так, ибо хотел прогнать его страхи прохладным потоком своего воображения.

— Если ты углубился в страх, — увещевал я, — просто развернись — и тогда хищник станет добычей. Не падай духом. Верь: я сумею изменить природу того, что тебя пугает.

Но Саид не слушал. Он сказал, что в прыжке, зависнув на миг над землей, он увидел то место, куда ударила молния. И в дыму и пепле сумел прочесть предупреждение об ужасной опасности, что грозит нам всем.

— Нужно немедленно уходить отсюда, — повторял Саид.

И он ушел, а я проводил его взглядом. И стал ждать, как всегда, своих слушателей, но сердце было не на месте.

Эль-Амара

Марракеш. Эль-Амара, императорская столица, оазис с красными стенами, лежащий между пустыней и горами. Здесь охряный оттенок широкого неба повторен в кирпичах из обожженной глины, что зовутся табия, и в фасадах домов. И когда на рассвете тишина окутывает все и вся, нет лучшего способа приветствовать новый день, чем прой-

тись вдоль крепостной стены и посмотреть на верблюжьи караваны, прибывающие в город с юга и востока. В отдалении видна Палмерия. Даже снег на пиках Высокого Атласа, и тот играет всеми оттенками красного — от киновари до ржавчины.

Ландшафт перенасыщен аллегориями, единственный закон здесь — воображение, и рассказчики целыми днями упражняются в своем ремесле. Мы сидим по-турецки на килимах; для создания истории каждому из нас достаточно воздуха и собственного звучного голоса. Для каждого килим — крепость на вечер. Это сердце, это тигель для наших фантазий. Это зима на базарной площади, лето в горах. В году нет сезона, когда бы килим не давал плодов, и мы носим его с собою повсюду. Это дом, касба, махзен, святилище. Дверь всегда настежь; рассказчик ждет и внутри, и снаружи, готовый вплести в свою историю любой эпизод.

Путешествие

В тот вечер, когда исчезли двое чужестранцев, я собирался сделать темой своего повествования красный цвет, ибо красным отливала окольцованная луна, ибо огонь и кровь — красного цвета, ибо красный символизирует жертвоприношение. Повернувшись лицом к Джемаа эль-Фна (это название на нашем языке имеет два значения, «Сборище мертвых» и «Мечеть Небытия»), расстелил килим на земле и стал готовиться к действию. Вокруг меня были обычные инструменты моего ремесла: выдавший виды кожаный мешок с пергаментом для заметок,

зеркальце, чтобы отражать лица слушателей, сучковатая палочка из древесины туи — источник моего вдохновения, символы из снов в форме снопов пшеницы и резных деревянных трещоток, а также иглы дикобраза и змеиные головы, выточенные из блестящих черных морских камешков. Килим подарил мне отец. В нашей семье этот килим передавался из поколения в поколение. По красному, теперь полинявшему фону шли звезды, в строго геометрическом порядке их окаймляли черные облака. Я привычно уселся в середине, перед собой полукругом выложил свои особые палочки. Каждая палочка — из черного дерева с инкрустацией в виде колец слоновой кости. Палочки представляют определенные сюжетные линии, кольца символизируют темы. Я ждал, какую палочку тронет последний луч заходящего солнца — так я всегда определяюсь с историей на вечер.

В тот вечер на Джемаа былолюдно, как никогда. Каждую минуту подъезжали переполненные автобусы из внутренних районов страны, из горных селений, даже из таких отдаленных уголков пустыни, как Тан-Тан и Тафрут. Паломники мне полезны, ибо унылому крестьянскому быту предпочитают мои фантазии. Они любят легенды с многочисленными отступлениями, оттягивающими возвращение к реальности.

Обычно я дожидаюсь, пока соберется хотя бы восемь слушателей. Практика показывает, что, чем больше аудитория, тем легче ее убедить в чем бы то ни было. Я начинаю говорить очень тихо — тогда мои слова, как бы тающие в воздухе, обещают воистину пьянящее

путешествие. Это словно погружение в сон. Моя история подобна водовороту, который на один вечер заставляет крестьянина, испольщика и гуртовщика забыть о своей безрадостной доле. Постепенно мой голос набирает силу, и вот он уже соперничает с другими звуками на Джемаа. Я усваиваю определенный ритм и модуляции. К ночи аудитория бывает зачарована и готова продолжать путь.

В тот вечер справа от меня старый андалусец и четверо его сыновей пощипывали струны скрипок и лютен-удов. Чуть дальше несколько музыкантов-гнауа распаковали гитары с длинными грифами и достали металлические молоточки. Музыканты-гнауа способны играть часами, погружая слушателей в состояние транса, подобное экстазу. Сегодня подле них в белых чулках танцевали, ритмично дергая головами, трое пленительных юношей. Впрочем, через некоторое время музыканты-гнауа переместились к центру площади, где было больше народу, и теперь аккомпанементом моей истории служили только андалузские мотивы, немало добавлявшие к ее таинственности. Андалусцы приехали с севера, из окрестностей Танжера, играли с непревзойденным искусством — мелодии, пронизанные скорбным погружением в себя, таяли в воздухе бесследно, если не считать слабого послевкусия страсти.

Вдохновленный, я, как обычно, развернул свою джеллабу, достал кусочек серой амбры, чтобы наполнить воздух ее ароматом. Сбросил капюшон, склонил голову набок и принялся напряженно слушать голоса, которые, я знал, скоро станут фоном к моему собственному голосу. Постепенно собирались слу-

шатели. Я поставил на землю шкатулку для денег, на крышке которой была изображена отяжеленная перстнями рука Фатимы, дарующая благословение. Я изучал аудиторию, вглядывался в лица, фиксировал жесты и мимику, чтобы задать истории необходимую тональность. Затем сделал глубокий вдох и заговорил.

Чужестранцы

— Сейчас вы услышите историю, — начал я, — правдивую, как сама жизнь, и, следовательно, от первого до последнего слова представляющую собой вымысел. Все в моей истории придумано — и ничего не придумано. Как все самые лучшие истории, она не претендует на описание обычаев, сюжет или правдоподобность — она только явит вам незамысловатую резьбу, одинаковую для всех человеческих существ...

После этого сравнительно короткого и откровенного пролога я заговорил об Эль-Амаре, городе красного цвета, городе, в коем, как в тигле, переплавляются мечты. Только-только я перешел непосредственно к рассказу, только голос мой стал набирать силу (прием, практикуемый представителями моего ремесла), как я заметил волнение слушателей. Многие даже отвернулись от меня, стараясь разглядеть происходящее на северной оконечности площади Джемаа.

Я проследил встревоженные взгляды.

Так я в первый раз увидел их.

Так я в первый раз увидел двоих чужестранцев.

Они вышли на открытое пространство с Дерб Дабачи, где начинаются торговые ряды, и при их появлении немедленно затих вечный гул площади Джемаа. Все, включая меня, повернули голову к чужестранцам. Самые скромные из нас тут же потупились, словно в великом смущении. Более дерзкие продолжали смотреть и даже следовать за пришедшей парой несытыми взглядами. Было в нашей коллективной назойливости нечто, заставившее меня устыдиться. Словно мы все уже вовлеклись в историю двоих чужестранцев, словно она стала частью наших биографий, причем частью далеко не самой лестной.

Вероятно, это ощущение возникло благодаря изумительной красоте молодой женщины — именно красота первой приковала взгляды. Подобная красота не свойственна человеческим существам; это-то нас и смутило. Казалось, от женщины исходит сияние; чужестранцы стали пересекать площадь, и онемевшая толпа расступалась перед ними, словно в благоговении. Как позднее выразился мой брат Мустафа, красота чужестранки обещала милость и прощение всем ее узревшим. Я же почувствовал, что красота такого рода достойна поклонения — но на безопасном расстоянии. Для того, чтобы смотреть на нее в упор, требуется мужество. А еще — честность. Мустафа со мной не согласился; как выяснилось, этот разлад заставил меня с предвзятостью судить о будущих действиях моего брата.

Мустафа

Мустафа жил тогда не в Марракеше, а в маленьком рыбацком порту под названием Эс-сувейра на Атлантическом побережье. Он держал лавку на базарной площади, торговал светильниками собственного изготовления. Пятнадцатого числа каждого месяца Мустафа со своим товаром отправлялся на автобусе в Марракеш, где тратил выручку на проститутток, ждавших его. Он был молод и хорош собой — а еще невероятно горяч. Чуждый отчаяния, не согласный быть зрителем игры под названием жизнь, он импульсивно, и в то же время очень естественно, возвел свои желания в основной для себя принцип. Мустафа исповедовал Действие с неподдельной истовостью, которая требует полной отдачи.

Однажды, когда Мустафа был еще подростком, я видел его выходящим из озера неподалеку от нашего селения. Полностью обнаженный, Мустафа гордо прошагал перед местными девчонками, что специально собрались на него полюбоваться. Каждой он позволил прикоснуться к себе. Я нагнал его и устроил хорошую взбучку. Не то чтобы я придерживался излишне строгой морали, просто тщеславие брата меня корбило.

Перевод Юлии Фокиной.

Roy-Bhattacharya, Joydeep, «The Storyteller of Marrakesh», USA.

Источник: www.bakanov.org (отрывок публикуется с разрешения владельца ресурса www.bakanov.org).