

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ФАКУЛЬТЕТ СХІДНОЇ І СЛОВ'ЯНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ**  
**Кафедра корейської і японської філології**

Курсова робота

з японської філології на тему:

**ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ КОНТЕНТУ ВІДЕОІГОР**  
**З ЯПОНСЬКОЇ МОВИ НА УКРАЇНСЬКУ**

Студентки групи Яп05-21

факультету східної і слов'янської філології

денної форми навчання

Освітньої програми:

Східна філологія: японська мова і література

переклад, методика навчання

Спеціальності 035 Філологія

Спеціалізації 035.069 Східні мови та літератури

(переклад включно),

перша – японська

**Данчук Анастасії Володимирівни**

Науковий керівник:

**д. філол. н., доц. Палатовська О. В.**

Національна шкала \_\_\_\_\_

Кількість балів \_\_\_\_\_

Оцінка ЄКТС \_\_\_\_\_

**Київ – 2024**

## ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1	6
ПЕРЕКЛАД ТА ЙОГО ОСОБЛИВОСТІ	6
1.1. Переклад. Основні особливості перекладу	6
1.2 Українській переклад відеоігор	17
Висновки до Розділу 1	22
РОЗДІЛ 2	23
ЯПОНСЬКІ ВІДЕОІГРИ	23
2.1. Переклад японських відеоігор на русії RPG Maker	23
2.2. Re: Kinder. Автор гри.	24
2.3. Re: Kinder. Гра.	25
Висновки до Розділу 2	28
ВИСНОВКИ	29
要約	31
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	32

## ВСТУП

Переклад завжди був важкою справою. Книги та фільми створені, щоб розповісти історію, впливають на їх споживача, ігри також не є сторонніми в цій сфері. Слова мають багато сили над людиною, й неправильне слово може призвести до неправильного розуміння матеріалу. Відеоігри, особливо перші їх переклади, стали відомі інколи через їх жахливий переклад, що робив повну нісенітницю з оригінального матеріалу, створюючи повністю свою, нову історію на місці тієї, яка мала бути. Ці випадки призвели до поколінь неправильного перекладу, деякі парадоксально стали культовими саме через це, ніколи не маючи тепер серйозного ставлення до матеріалу, навечно застрягнуті під репутацією “та смішна неправильно перекладена гра”. Такі переклади не є вже чимось новим, і присутність бажання перекладачів адаптувати матеріал замість перекладу та транслітерації буде існувати завжди, особливо на українську мову. Заміна назви фракції замість її перекладу, адаптація назви локації чи вигаданої назви міста замість транслітерації й найчастіший ворог неправильного перекладу – прямий переклад імені.

Ця робота створена для дослідження локалізації, транслітерації та адаптації перекладу японських відео ігор та цього процесу, тому що інколи одного неправильного слова достатньо, щоб дати неправильне враження про матеріал.

**Актуальністю** цієї теми є зростання українських локалізацій та перекладів відеоігор, серед них й японських, які стають більш поширеними і доступними для усіх користувачів по всьому світу.

**Метою дослідження** є аналіз японських відеоігор та їх локалізації на інші мови (в основному англійську та українську), а також дослідження різниці

граматичних правил в мовах та культурах, що призводить до адаптування матеріалу замість прямого перекладу.

**Завдання дослідження:**

1. Характеристика перекладу та його складових.
2. Дослідження лексичних і граматичних особливостей перекладу відеоігор.
3. Дослідження особливостей та проблем локалізації відеоігор.
4. Дослідження лексичних і граматичних особливостей перекладу японських відеоігор на українську мову.
5. Аналіз особливостей перекладу ігор, розроблених на ігровому рушії RPGMaker.

**Об'єктом** дослідження є контент японських відеоігор.

**Предметом** дослідження є особливості процесу перекладу японських відеоігор на українську мову.

**Матеріалами** дослідження слугують специфічність японської мови та її перекладу, в даному випадку за допомогою таких допоміжних джерел як японські відеоігри та блоги їх авторів. Використаними іграми для дослідження є: Mega Man 7 (Capcom), Tales of Phantasia (Namco), Xenogears (Square), Suikoden II (Konami), Ghost Runner 2 (One More Level), Baldur's Gates 3 (Larian Studios), Hades (Super Giant Games), Re:Kunder (Purun).

Під час роботи було використано такі **методи дослідження**, як аналіз, синтез і узагальнення для аналізу інформації та явищ, які трапляються при перекладі та локалізації, з'ясування їх причин; порівняльний аналіз, для порівняння оригіналу гри та її перекладу; описовий метод, який використаний для пояснення тих чи інших явищ в перекладі ігор, перекладі, авторів цих ігор, самих ігор, їх процесу створення, впливу на гравця та впливу перекладу на гравця під час гри.

**Наукова новизна** цього дослідження полягає в удосконаленні розуміння перекладацького процесу з японської, розвиток української локалізації. В останні роки кількість локалізацій на українську зростає і, відповідно, зростає кількість помилок і похибок. При перекладі з таких мов, як японська, на будь-яку іншу,

перекладач та локалізатор мають слідкувати за сенсом наратива та звертати дуже пильну увагу на переклад. Специфіки відмінностей прямого перекладу та локалізацій часто призводять до непорозумінь під час процесу перекладу, тим самим зумовлюючи некоректні адаптації матеріалу. У курсовій роботі розглянуті деякі особливості цієї поширеної проблеми та надані пояснення їх виникнення та можливих шляхів розв'язання. У цьому дослідженню буде продемонстровано й роз'яснено на прикладі певних японських ігор специфічні проблеми та причини їх перекладу.

**Практичним значенням** цієї наукової роботи є дослідження явищ адаптацій та транслітерацій під час перекладу, висвітлення їх відмінностей та користі. Результати, отримані під час написання курсової роботи, а саме: розгляд специфічних проблем перекладу оригінального матеріалу, з якими стикаються перекладачі при перекладі відеоігор, відмінність між локалізацією та перекладом, адаптація матеріалу при перекладі – будуть корисним початком для поглиблення дослідження проблем локалізації перекладу японських відеоігор на українську мову.

## РОЗДІЛ 1

### ПЕРЕКЛАД ТА ЙОГО ОСОБЛИВОСТІ

#### 1.1. Переклад. Основні особливості перекладу

Переклад – річ, без якого жодний медійний простір більше не може існувати. З технологічним та культурним прогресом більше й більше людей з різних та культур взаємодіють один з одним, що призводить до потреби розуміння мови співбесідника.

Неважко уявити причини, чому люди почали перекладати на інші мови, так як це було однією з основних умов для власного прогресу, як культури, нації та індустріального розвитку.

Якщо в сучасному світі більшість країн мають вже підписані контракти про торгівлю, що веде до меншої кількості комунікацій, ніж раніше, але все ще доволі велику кількість через проценти споживання, тією чи іншою країною, ресурсів, то в минулому ці контракти треба було створювати та й ресурсів з доступом до них та знарядь до їх видобування було менше.

Потреба до торгівлі вела людей до взаємодій, а взаємодії вимагали порозуміння, що й створювало великий попит на переклад та розуміння.

Саме слово переклад (англ. Translation) бере свій початок з латинської фрази, що мала значення “приносити або переносити” (англ. *to bring or carry across*). Одним із перших прикладів перекладів прийнято вважати “Епос про Гільгамеша”, який було перекладено азійськими мовами. Цікавість до одного з найдавніших творів в минулому дало змогу багатьом вперше спробувати переклад та його техніки, ефект цього твору та його вплив на розвиток людей тих часів вчені вивчають до сих пір.

Якість перекладу зазвичай характеризується його точністю. Задача перекладача – як найближче передати оригінальний матеріал мовою, на яку виконується переклад, так само можна сказати й навпаки, чим ближче до оригіналу є переклад, тим кращим він важаться.

Під час своєї роботи над “De Optimo Genere Oratorum”, філософ та літератор Марк Тулій Цицерон написав: “І я не перекладав їх як перекладач, а як оратор, зберігаючи ті самі ідеї та форми, чи як хтось може виразитися фігури думок, але мовою яка відповідна нашому вжитку”. (Цицерон). Цим же Цицерон підтвердив свою прихильність до “непрямого в слово, в слово” перекладу.

На цю тему також писав поет Горацій, який був прихильником перекладу “сене до сенсу”: “Важко ставитися до звичайної справи в такий спосіб, який властивий тобі; та краще вже тобі перетворити пісню про Трою в драматичні дії, ніж виносити вперше щось невідоме та неспіване. Публічний матеріал буде приватною власністю, якщо ви встанете на відкритому шляху, й якщо ви не перекладете слово в слово, як вірний перекладач”. (Trans in Copeland 1991:29)

Навіть нині перекладачі сперечаються, як краще перекладати – слово в слово, транслітерувати чи адаптувати. Кожен метод відмінний та має як свої плюси, так і свої мінуси.

**Транслітерація** – це коли перекладач передає графічну форму слова оригіналу за допомогою графічної системи іншої. Інакше кажучи, передання однієї алфавітної системи писемності – системою іншої мови.

Наприклад : мочі (яп. 餅 або もち ). Правильним перекладом вважається мочі, за варіантом транслітерації з японською на українську, за системою О.О. Коваленка, але й досі багато людей кажуть “моті”. Даний варіант не є правильним й існує лише через те, що довгий час використовувалась система Є.Д. Поліванова.

Поліванов був радянським російським лінгвістом і заснував цю систему, яку в радянські часі довго використовувала й радянська Україна, поки на зміну не прийшла адаптація цієї системи, система І. Бондаренка, яка є просто перекладом системи Поліванова на українську. За системами Бондаренка та Поліванова, しや / シヤ читаються як “ся”, しゆ / シュ як “сю” та ін.

Отже, за системами Є. Д. Поліванова та І.П. Бондаренка, 寿司 або すし (укр. суші), будуть читатися як “сусі”. Звичайно, на сьогодні ніхто не почує такої вимови всім відомим суші. “Моті”, як і “сусі”, є прикладами перекладу за системою Поліванова. Створені воли були через некоректну транслітерацію, на основі англійської мови, але через те, що англійська транслітерація адаптує звуки через їх відсутність в своїй мові, українська не має такої проблеми, тим самим транслітерація японської на англійську, а лише потім на українську не є вірним підходом до перекладу. На даний момент перекладачі використовують систему Коваленка для перекладу з японської на українську.

**Адаптація** – переклад та спрощення тексту на більш зрозумілий для читача, на який він орієнтований. Існують лінгвоетнічна та стилістична адаптації.

**Лінгвоетнічна адаптація** трапляється, коли матеріал адаптують для кращого розуміння читача в іншому культурному середовищі.

**Стилістична адаптація** є явищем, коли перекладач перекладає та адаптує матеріал для більш простого розуміння читачем, переоформлюючи та спрощуючи занадто офіційні розмови, роблячи текст більш лаконічним та послідовним, скорочуючи громіздкі синтаксичні конструкції.

На жаль, під час адаптації перекладу втрачається великий відсоток оригінального тексту, думки автора й інколи втрачається повністю оригінальний сюжет матеріалу. Часто такий переклад веде до повністю нового матеріалу, який до цього не існував та некоректної інтерпретації оригінального матеріалу.

В англійському перекладі японської відеогри Mega Man (Capcom, 1995) з незрозумілих причин вирішили адаптувати кінцівку гри замість її перекладу. В фіналі гри протагоніст перемагає злого вченого Вілі (англ. Wily), він перезаряджає пістолет та направляє його на голову вченого, на що Вілі каже: “Ти робот, ти не можеш шкодити людям!”, посилаючись на три закони робототехніки, що були сформульовані в реальному житті Айзеком Азімовим, в його оповіданні “Зачароване коло”. (Айзек Азімов, 1942).



Після цієї фрази англійський переклад є дуже відмінним від японського. (див рис. 1.1.1 та рис 1.1.2).



(Рис. 1.1.1)

(Скріншот з Mega Man 7, Capcom, 1995)

Протагоніст відповідає: “I AM MORE THAN A ROBOT!! DIE WILY!”  
Що перекладається як: “Я БІЛЬШЕ НІЖ РОБОТ! ВМРИ, ВІЛІ!!”

Після цього протагоніст продовжує тримати приціл на вченому, але не як не вистрілює.

Сцена так і продовжується до поки за вченим не телепортується Басс (англ. Bass) зі словами “Заколювайся та програєш”, хапаючи вченого та телепортуюсь геть. Протагоніст прибирає пістолет. Цей невдалий момент з протагоністом, що не вистрілює в головного антоніста гри, після такого сильного тону має більше сенсу в оригіналі гри, тому що там ця сцена розігрувалась зовсім інакше (див. рис. 1.1.2).



(Рис. 1.1.2)

(Скріншот з ロックマン7 宿命の対決!, Capcom, 1995)

Після тих самих слів Вілі, протагоніст нічого не каже. Він розуміє, що вчений має рацію. Він лише робот, тому, як би він ненавидів Вілі, як би він не хотів помститися йому за геноцид невинних людей та знущання над іншими, він не може цього зробити. Далі сцена відбувається так само без жодних змін. Атмосфера оригіналу та перекладу є зовсім різними, і рішення перекладачів додати діалог, якого не існувало, міняє не тільки сюжет, але й додає багато питань до того, чи протагоніст даної гри повторе долю минулого головного героя й почне вбивати людей, думаючи що це єдиний шлях, як врятувати всіх від майбутніх небезпек.

Але це не є найдивнішим перекладом ситуації, де англійські перекладачі взяли на себе рішенням повної зміни та ре-адаптації оригінального японського матеріалу.

В JRPG грі “Tales of Phantasia” (Wolf Team, 1995) перекладачі внесли багато змін до оригінальних діалогів персонажів. Найвідомішою є сцена під час подорожі на кораблі по морю, група з якою подорожує головний герой, та ви як гравець, почне говорити про романтику та відносини з іншими персонажами.

Під час цього діалогу, Кларз, під перекладом від студії DeJar відповідь на питання замість Клесс, у доволі вульгарному стилі (див.рис.1.1.3).



(Рис. 1.1.3)

(Скріншот з Tales of Phantasia, Namco, 2001)

Слова Кларза, можна перекласти на українську, з пом'якшенням вульгарності, як: “Мінт має таку сумирну елегантність, але я впевнений, що Арче в ліжку палка як тигриця”.

В оригіналі гри Кларз все ще перебиває Клесс, але немає нічого вульгарного та непристойного в своїх словах, лише м'який натяк (див. рис. 1.1.4)



(Рис. 1.1.4)

(Скріншот з テイルズ オブ ファンタジア, Wolf Team, 1995)

Його слова можна перекласти як :

“Мінт доволі педантична, пристойна та має гарну атмосферу спокою при собі, але й Арчі тяжко відмовити”.

Звідки DeJar при перекладі взяли ліжко та тигрицю не є відомим, їх версію перекладу довго обговорювали на всіх можливих того часу RPG форумах, через невідому звідки взяту вульгарність й в інших діалогах гри, як сцена в барі під час якої персонаж в стані алкогольно сп'яніння починає видавати дивні звуки.

Отже, додавання неіснуючих деталей при перекладі відео гри може нашкодити її сюжету, та повністю змінити вже існуючу атмосферу чи характер героїв та персонажів, ламаючи правила світу та додаючи більше питань.

Не дивлячись на це , все таки найчастішими випадками при перекладі японських відеоігор все ж таки є моменти що неможливо перекласти дослівно через відсутність слова та граматики що може передати оригінал.

Наприклад, момент з гри Xenogears (Square, 1998). Під час діалогу між ангоністом та протагоністом стає плутанина в перекладі, через відсутність англійського еквіваленту до японського слова (див. рис. 1.1.5 та рис.1.1.6).



(рис. 1.1.5)



(рис. 1.1.6)

(Скріншоти з Xenogears, Square, 1998)

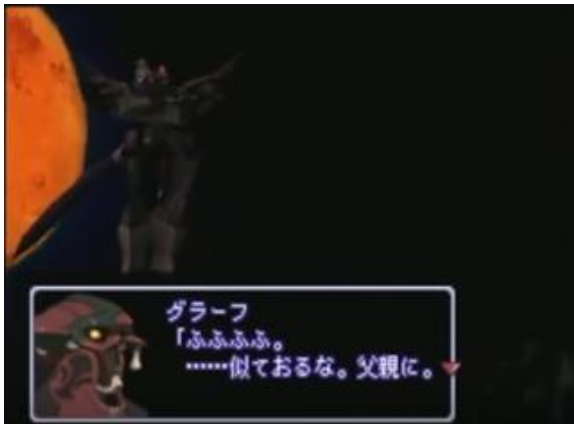
Діалог англійсько перекладу перекладається як:

“Грахф: Хах, хах, хах...Ти нагадуєш свого батька.”

“Фей: Мого батька? Ти маєш на увазі мого тата? Ти знаєш мого батька!?”

Фей виглядає як ідіот в цьому діалозі, через те що в українській, що в англійській, слова батько (англ. father) та тато (англ. dad) є синонімами, тому повторювати практично те саме слово та перепитувати його звучить дивно та неприродно.

Розглядаючи оригінальну японську версію, можна зрозуміти, що перекладачі того часу не знали, як це зробити, та вирішили просто перекласти діалог дослівно, так як не мають відповідного слова, яким можуть передати оригінал. Через їх рішення не адаптувати переклад і створилася така плутанина. Давайте розглянемо японський оригінал цього діалогу (див. рис. 1.1.7 та 1.1.8).



(рис. 1.1.7)



(рис. 1.1.8)

(Скріншоти з *ゼノギアス*, Square, 1998)

Відмінним від англійської тут 3 головних момента. По-перше, ім'я Грахфа насправді Граф, по-друге, Граф сміється як “ふふふふ” (англ. Fufufufu), цей сміх є японською ономотопеєю для позначення сміху поганців, як ми бачимо перекладачі адаптували його в “Хах, хах, хах”, але з якихось причин вони не адаптували наступний момент. Граф звертається до батька Фея, як “父親” (англ. Chichioya). Дане слово використовується в японській коли мовець говорить про батька в загальному сенсі та не маючи на увазі свого, саме слово використовується доволі рідко, а також відноситься до вихованого способу як сказати слово **батько** японською.

В той самий час, Фей повторює в першому реченні за Графом, потім перепитує в нього, використовуючи слово “親父” (англ. Oyajī), використовуючи знову же це слово в другий раз в останньому реченні.

Навідміну від “父親”, “親父” використовується коли мова йде саме про твого батька та є доволі грубим та розмовним словом, яке ще може значити та використовуватися для означення людини середнього чи похилого віку, українським аналогом можна привести слово “старик”. Дослівний переклад японського діалогу буде звучати так:

“Граф: Фуфуфуфу. Ти нагадуєш свого батька.”

“Фей: Мого батька? Ти маєш на увазі мого старика? Ти знаєш мого старика!?”

Звучить трохи менш дивно, та передає частину грубості головного героя під час звернення до свого батька, чи не так?

В майбутньому новому перекладі, гри англійський переклад змінить діалог на :

“Graf: Ha-ha-ha-ha... You resemble your father.”

“Fei: Huh? My father? You know my father?”

Переклад на українську цієї версії звучатиме як:

“Граф: Ха-ха-ха-ха... Ти нагадуєш свого батька.”

“Фей: Га? Мій батько? Ти знаєш мого батька?”

Новий англійський переклад має більше сенсу для англомовних користувачів, але ідеальним перекладом на українську звучатиме дослівний переклад з японської, який просто адаптує сміх Графа на “ха-ха-ха”, тому що в українській “старик” є доволі гарним аналогом до “親父”, відображаючи грубість слова, але при цьому, як і в японській, може звучати лагідніше при певних ситуаціях. В японській це буде виконано інтонацією, в українській ж, більш пестливим відмінюванням “мій старик”, в “мого старого”, роблячи слово менш грубим, якщо діалог чи ситуація цього потребуватиме.

Іншим моментом некоректного перекладу Xenogears є проста необачність перекладачів (див. рис. 1.1.9)



(рис. 1.1.9)

(Скріншот з Xenogears, Square, 1998)

“Фей: Ти маєш на увазі, що ти напав на моє селище просто щоб я заліз в **той** Джир!?”.

(Замітка: Gear в грі є спеціальною назвою воєнного робота-меха, а назви зброї як відомо не перекладають).

В даному моменті перекладачі допустили лише маленьку необачність (див рис. 1.1.10).



(рис. 1.1.10)

(Скріншоти з ゼノギアス, Square, 1998)

В оригіналі гри, Фей каже “цей Джир”, використовуючи в японській “その”. Але ж “その”, перекладається як “той”, чи не так? І так, і ні. В японській мові існує 3 іменника для позначення місця знаходження від співрозмовника: “この”, “その” та “あの”.

“この” – позначає що предмет чи об’єкт розмови поряд з мовцем чи навіть у його руках. Залежно від ситуацій, але зазвичай перекладеться як “цей”.

“その” – позначає що предмет чи об’єкт розмови поблизу мовця, але не достатньо близько. Залежно від ситуацій, але зазвичай перекладеться як “той”.

“あの” – позначає що предмет чи об’єкт розмови далеко від мовця, але не достатньо близько. Залежно від ситуацій, але зазвичай перекладеться як “ось той” чи “ось там”.

В даному випадку Фей каже про цього Джиріа в якому він сидить, тому й використовує “その”, так як сам робот далеко від противника, а Фей сидить у ньому, об’єкт не є маленьким, тому використання “この” буде не дуже доречним. Цим самим правильним перекладом був би не прямий переклад слова “その”, а з корекцією зважаючи на ситуацію, роблячи звучання правильного перекладу як: “Фей: Ти маєш на увазі, що ти напав на моє селище просто щоб я заліз в **цей** Джирі!?”.

Іншим випадком перекладу коли навіть не відому звідки воно взялось трапилось при перекладі гри Suikoden II (Konami, 1998).

Після діалогу з персонажем який дуже не хоче бачити тебе у себе вдома й наказав всім своїм учням не пускати тебе, якщо ти тільки не повернешся з виконаною місією, що він тобі дав кілька хвилин тому. (див. рис. 1.1.11)



(рис.1.1.11)

(Скріншот з Suikoden II, Konami, 1999)



Один з його учнів просить головного героя “прийняти роботу.” Це робить нуль сенсу, особливо так як перед цим ви, головний герой гри, розмовляєте з іншим одним з його учнів, що доєднався до вашої команди, голосячи цілий довжезний монолог чому вони вчаться тут та чому вони допоможуть вам, та й ви вже прийняли завдання, так як воно обов’язкове для подальшого проходження гри. В оригіналі було сказано: “お引き取り下さい”.

Це перекладається як: “Я маю попросити вас піти звідси”. Багато гравців виразили незадоволення перекладом даної гри, так як це не єдина ситуація що повністю змінила сцену.

З вище наведених прикладів ми можемо визначити, що адаптація та прямий переклад призводять до проблем, якщо зроблені бездумно та ігнорують сюжет, характери персонажів та правила оригіналу.

Отже, перекладач має тяжке завдання обробки матеріалу перед та під час його перекладу, щоб вирішити, який саме вид перекладу обрати – «в слово в слово», адаптацію чи транслітерацію – в кожній конкретній ситуації, беручи до уваги сюжет гри та специфіку мовлення персонажа. Рішення перекладача буде впливати на сприйняття сцени та атмосфери гравцем, споживачем, який, звісно, хоче мати гарний, коректний переклад, що звучить природно та має сенс в сюжеті та світі гри.

## **1.2 Українській переклад відеоігор**

Український переклад нещодавно набув обертів, до 2022 року локалізація відеоігор була надзвичайно рідким явищем, але на даний момент написання, що є 2024, ігор перекладаних та локалізовану на українську тільки зростає.

Не дивлячись на це, на превеликий жаль, в даний момент написання японське видавництво відеоігор Nintendo, все ще не внесло українську до свого списку мов локалізацій своїх ігор та проектів, який на даний момент налічує всього лише 12 мов.

В цей самий час все більше ігор під видавництвом Sony має локалізації на українську, інколи навіть з дубляжем, але частіше без та повністю українським інтерфейсом.

В зв'язку з подіями в світі за останні декілька років, самі українці стали більш активніші у вимогах мати переклад та локалізацію на українську, а якщо є попит, то студії почнуть звертати на це увагу. Гарним прикладом цього є ігрова платформа Steam. Українська мова інтерфейсу за використанням посідає 17 місце, з 28, що є 0,34% від усіх користувачів платформи, за даними 2023 року. Гарним прикладом попиту на українську локалізацію є випадок, що стався рік тому, коли ігрова студія Supergiant Games оголосила про пошук перекладачів для їхньої гри

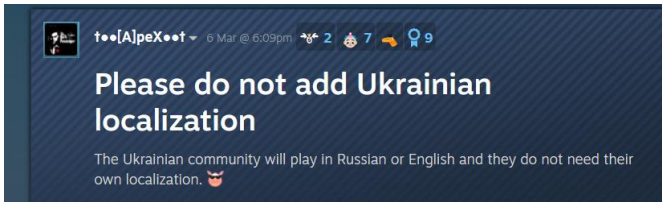
Hades II, сиквелу до Hades. Українських користувачів обурило наявність російської в переліку та відсутність української, хоч була додана польська. (див. рис. 1.2.1).



(рис. 1.2.1) (Скріншот з Twitter/X, 2023)

Велике обурення українців було помічено студією та наступний день, вони оголосили більше вакансій для перекладу, додаючи такі мови локалізації як: грецька, турецька та, звісно ж, українська.

Українська спільнота сайту Twitter, повторить спробу знову, спробуючи таку саму тактику з Ghost of Tsushima, але, на жаль, будуть зупинені масовим обуреннями на форумах, піднятими росіянами, що призвело до відміни української локалізації й будь-якої локалізації, окрім англійської з японської. (див. рис. 1.2.2)



(рис. 1.2.2). (Скріншот з обговорення в Steam, 2024).

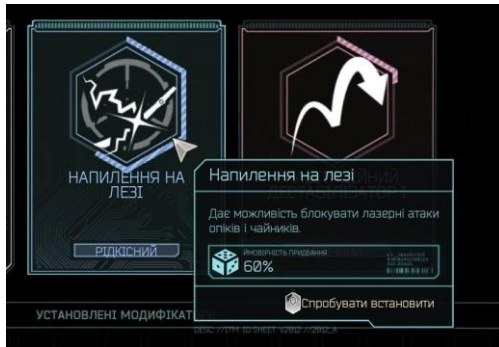
Отже, згуртованість української спільноти інколи може призвести до більшої локалізацій ігор на українську, якщо спільноту почують.

Так як українська мова мінлива на даний момент, переклад зараз стрибає між двома радикальними методами, які були описані вище, а саме повній транслітерації чи повній адаптації при локалізації. Відсутність балансу в українському перекладі зараз є великою проблемою.

Українські локалізатори інколи роблять найпростіші помилки при локалізації, з-посеред яких можна вказати: переклад імен, переклад назв міст, світів тощо, адаптація назв там, де вона не потрібна, тому що в українській вже існує для цього вже запозичене слово, використання ШІ при перекладі.

Зосередимося на розгляді двох різних ситуацій локалізації японських відеоігор на українську, які мали найбільший резонанс у спільноті гравців, а саме: Ghost Runner 2 та Baldur's Gate 3.

Почнемо ми з Ghost Runner 2. Всі були раді тому факту, що ми отримаємо локалізацію, поки гра не вийшла й всіх гравців здивувало, що відбулося. Переклад був жахливим. (див. рис. 1.2.3)



(рис. 1.2.3) (скріншот з ранньої версії перекладу Ghost Runner 2, One More level, 2023)

Більшість помилок є такими: неправильне відмінювання слів, неправильний переклад слів, перероблення назв груп на зовсім інші. Гравці спочатку думали, що справа в тому, що хтось локалізував гру, використовуючи машинний переклад, але правда виявилась гіршою. Для локалізації гри на українську була найнята російська студія. Польські розробники наняли російських перекладачів з Санкт-Петербурга для перекладу своєї гри на українську мову. Звучить як жарт, але насправді є болючою правдою. Це визвало велику хвилю обурення серед української ігрової спільноти. Гра пізніше була перелокалізована та переклад був виправлений, але гіркий присмак залишився у людей залишився.

Зі скандалом перекладу Baldur's Gate 3 все набагато складніше. Щоб зрозуміти рівень обурення гравців, треба мати хоча б базові знання DnD (Dungeon and Dragons).

DnD є рольовою грою, що існує з 1974 року, має багато перевидань та цілі книги правил, як грати та як рольова гра працює. Не дивлячись, що офіційного українського перекладу DnD не існує, українська спільнота цього рольового явища, є дуже міцною та всією групою прийняти фан переклад, виконаний з вкладенням душі та відповідностей до правил та комфорту спільноти.

Офіційний переклад не існує лише через те, що компанія, що заснувала DnD, не дає прав на офіційну локалізацію українською. Сучасним виданням та серією правил є 5-е видання 2014 року.

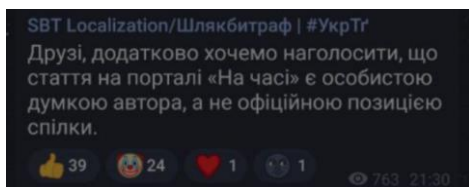
Перекладом *Baldur's Gate 3* займалася локалізаторна спілка Шлякбитраф. Вони керуються та керувалися при перекладі не залишенням жодної транслітерації. Перекладаючи навіть імена персонажів.

Наприклад Шедоухарт (англ. Shadowheart) стала Тіносердою, але не зміни в її імені визвали обурення. Найбільше гравців засмутив переклад рас та деяких інших речей й істот. Дворфів переклали як карликів, дракононародженого як драконича, халфлінгів – півросликами, тентаклі – мацалками, характеристики – навичками, соведмідя зробили ведмесичем, жуковедмідя – ведмебаєм, фамільяра як джурозвіря, тієфлінгів як бісинів і тд.

У такий спосіб дуже багато термінів, які мають слово-аналог, вирішили попросту українізувати та адаптувати, незважаючи на те, як гравці, що використовують інші терміни роками, відреагують.

Шлякбитраф зізнався, що витратив мало часу на переклад та що переклад був тестований лише ними. Українська спілка DnD звісно була обурена з таким перекладом. Як було раніше не завжди означає краще, але Шлякбитраф через більший склад з людей за 40+ цього не розуміють.

Більше всього українську спілку та фанатів обурили відповіді модераторів Шлякбитрафа, ухилення від відповідей на запитання та грубий модератор, якого пізніше тимчасово звільнили, щоб хвиля обурення стихла. Адаптація це гарно, але, якщо переклад повністю адаптований, втрачається оригінальність продукту, як і трапилося в перекладу Брам Балдура 3 від Шлякбитрафа. (див. рис. 1.2.4.)



(рис. 1.2.4) (скріншот з переписки в телеграм каналі Шлякбитрафу, 2024)

Після цього репутація до Шлякбитрафа впала в усіх. Надмірна українізація та адаптація локалізацій та перекладів не робить український переклад кращим та повертає нас до тих часів, коли існували лише російські переклади, що міняли все під російську, повністю змінюючи сюжет та терміни.

## Висновки до Розділу 1

Отже, переклад є складною і кропіткою працею, створеною для передання оригінально існуючої інформації на іншою мовою, якою володіє більша група населення. В основному в перекладі під час локалізації ігор використовують транслітерацію або адаптацію. Кожен із цих методів перекладу має свої плюси чи мінуси. Найкращим шляхом перекладу є помірне використання обох методів, зважаючи на ситуацію та контекст матеріалу, що перекладається. Використання тільки одного з методів часто призводить до відлякування гравців, руйнування атмосфери та неправильних вказівок до проходження чи подальших дій у грі.

Переклад з японської є дуже специфічним, але при правильному підході його можна зробити, майже повністю не змінюючи оригінал, так як українська мова є дуже багатою. При перекладі та локалізації з японської перекладач має брати до уваги специфіку та особливі додаткові значення японської граматики та бути готовим до ситуації не існуючих аналогів у своїй мові.

Українська локалізація зростає та стає більш популярною, але разом з цим під час перекладу зростає кількість помилок і прийняття спірних рішень перекладу. Переклад не має втрачати мети – не втратити оригінальність тексту, але при цьому зробити його легким та зрозумілим для споживачів. Повністю віддаючи перевагу лише адаптації, перекладач робить свою версію, втрачаючи багато шарму оригіналу.

Отже, можна зробити висновок, що в усьому потрібний баланс та увага, тому що завдання локалізації перекладу не є простим, але можливим завданням для перекладача.

## РОЗДІЛ 2

### ЯПОНСЬКІ ВІДЕОІГРИ

#### 2.1. Переклад японських відеоігор на рушії RPG Maker

RPG Maker, також відомий як RPGツクール, японська програма створення для створення відеоігор жанру RPG (Role-play games). Більшість відомих японських ігор жанру RPG створенні саме на цьому рушії, особливо ігри до 2015 року. Переклад ігор, розроблених саме на цій програмі, є важким процесом, тому що рушій має свої особливі властивості та правила, які змінюються в залежності від версії рушія. Так як програма розроблена японцями, вона вже має унікальні властивості щодо тексту, але з часом з'явилася офіційна англійська версія, що спростила переклад на цю мову. Все ж таки, перекладачам навіть на англійську треба бути обачними, бо як щойно вони змінять мову з японської на англійську, якщо гра використовувала в оригіналі символ “¥” будь де, він перетвориться на “/” , через унікальність японської розкладки клавіатури. Більшість перекладачів при перекладі ігор на рушії RPG Maker використовують додаткову програму, Easy RPG, що надає користувачу більше можливостей та опцій модифікування гри. Звісно, RPG Maker не підтримує кирилицю, тому нам українським перекладач доведеться модифікувати наш рушій та програму. На даний момент зробити це легко, так як RPG Maker існує з 1992, маючи велику спільноту розробників та форумів, що все створили

модифікації, моди, що дозволяють нам використовувати символи кирилицю при перекладі. Дуже гарною програмою що стане в нагоді перекладачу при перекладі RPG Maker ігор є Translator ++. Програма вскриває всі текстові файли гри да дозволяє майже без коду змінювати любий надпис та стрічку діалогу, але все ж таки для її використання перекладу потрібно знати хоча б як працюють папки та файли гри яку він перекладає. До того ж програма не може перекласти картинки та медіа файли, їх перекладу доведеться перемальовувати на мову яку він перекладає. Довга та кропітка робота, де не вийде ніяк схитрити чи обійти її. На справді є ще більше специфік до цієї програми, але це буде залежати від її версії. Наразі існує 9 стабільних ПК версій.

## 2.2. Re: Kinder. Автор гри.

Для цієї роботи ми використаємо гру Re: Kinder, автором якої є Raun, справжнє ім'я Хорафукі Йокочоу. Перед розбором та перекладу гри, в цьому випадку треба ознайомитися з автором. Raun за свій час розробив декілька ігор, більшість з яких були короткими, але майже всі вони були на хоррор-тематику, в останні роки його діяльності також простежувались дискусії ЛГБТ+ тематики. Його ігри не є популярними й не були популярними на відміну як Mad Father чи Witch House, які також були хоррор-жанру, але стали культовими серед RPG Maker ігор. Raun має набагато ігор й вів активність в інтернеті лише з 2002 по 2010 рік. Ігри розроблені ним є:

2002 – ANGEL SWEET, 2003 – kinder, 2004 – if... та あの夏いちばんにぎやかしい海 (Те літо на найзанітішому морі), 2005 - わすれられるまえに (Перед тим як забудеш), 2006 – SWEET HALLOWEEN та 蜜とアゲハ (Мед та Парусник),



2008 - 平成ピストルショウ又ハ平成史上最大薔薇色幸福見世物人生 (Шоу пістолетів ери Хейсей або найбільш рожеве щасливе життя в історії ери Хейсей), 2009 - ゴテとハンダ (Залізо та Припій), ゆういちクンとすいはんき (Ючі та рисоварка) та マリアの自殺 (Суїцид Марії), 2010 - アリス・イン・ワンダーファミリー (Аліса в Чудовій сім'ї) та його остання гра Re: Kinder. Думаю, по назвам ігор помітно, що Parun часто уходив в теми щастя, страждань та депресії. Всі назви записані до їх оригіналу, так як Parun часто використовував та грався з англійською, залишаючи деякі написи капслоком чи лише з маленької. Починаючи з if... (2004) в іграх Parun можна прослідити ЛГБТ+ тематики, але вони ніколи не виходять більш ніж за роздуми про власні почуття. Більшість його ігор має серед головних героїв дітей, особливо Re: Kinder, де всі головні персонажі діти. Parun припинив свою діяльність та активність через тяжкі на це причини. В вересні 10-го числа, 2011 року, Parun, скоїв суїцид, скинувши себе з вікна багатоповерхівки. Про це стало відомо з блога його друга, що отримав листа від його батька. Ось уривок з блога його друга: “...死因は飛び降り自殺。自宅9階からの飛び降り、即死状態だったといひます。遺体の顔には傷が無く安らかな表情をしていたといひます...”

Переклад: “...Причина смерті суїцид стрибком. Медики сказали що він помер відразу після зістрибування з 9-го поверха. Його тіло немало жодних пошкоджень, а обличчя було у мирному стані...” Далі блог його друга пише про їх відносини, та як він сумує за ним. Його друг навіть теж подумував скоїти суїцид, але вирішив вшанувати Parun, продовжуючи жити, але сумуючи, особливо знаючи, що вони так і не помирились після їх останньої сварки...

### 2.3. Re: Kinder. Гра.

Re: Kinder – гра розроблена на ігровому рушії RPG Maker VX. Re: Kinder є останньою роботою Parun, тримаючи в голові стан автора коли він виготовив та випустив цю гру, вона ранила навіть більше ніж без цього. Re: Kinder – ремейк kinder (2003, виготовлений в RPG Maker 2003), однієї з першої ігор Parun.

Римейк дуже відмінний від оригіналу, сюжетно та дизайном, єдине що в них спільне це персонажі та головна тематика – світ в якому батьки не вірять в психічні хвороби, світ в якому не існує психологів чи психотерапевтів, цей жорстокий світ, де люди не вірять в це...але вона все ще існує, але ігнорується дорослими

Версія 2003 та 2010 року дуже відмінні навіть за стилем. (див. рис. 2.3.1 та рис. 2.3.2)



(рис. 2.3.1) (скріншот з kinder, 2003)



(рис. 2.3.2) (скріншот з Re: Kinder, 2010)

Як бачите, Саяка дуже змінилася за 7 років, як і стилізація автора. Оригінальна гра набагато коротша, та немає настільки глибокого занурення в психологічні проблеми, на відміну від ремейка. Ми почнемо переклад гри з імен персонажів. Всі імена будуть **транслітеровані**, так як імена не перекладаються.

Тобто さやかサン залишається Саякою, просто приставка “- сан” зникає так, як вона нам не потрібна в нашій мові, те саме з іншими, しゅんすけ – Шюнске, ゆういちクン- Ючі .Винятки до цього будуть імена деяких противників в грі, які є предметами чи їх треба адаптувати через їх специфічність. Як наприклад (див. рис. 2.3.4):



(рис. 2.3.4) (скріншот з Re: Kinder, 2010)

Цей противник має назву ナイチンゲール, ми її перекладаємо за методом прямого перекладу в “Соловейко”, так як це пряме значення цього слова. Те саме ми робимо з іншими противниками в грі, які не мають культурної прив’язки до Японії чи людського імені. З атаки складніше. Багато атак названі за книгами чи фільмами, чи є жартами. Наприклад: わかりませんえん, жарт в поєднанні частки “не розумію” з “йен” – японською грошовою валютою. Якщо адаптувати прям до досконалості можна прийти до “я не вигрівняю”, поєднання “не викупаю” (не розумію) та гривні, але це може бути доволно бентежним для гравців тому краще провести тест чи їм таке сподобається, чи перекласти жарт, як просте “я не викупаю”. Діалоги ми просто перекладаємо по ходу гри, але зважаємо на контекст та деякі культурні моменти. Арт спрайт Саяки не перекладаємо та не переробляємо, залишаючи напис “未亡人” (вдова) на її футболці. Чому? Бо вона сама в грі каже що купила футболку тільки тому що їй сподобалось як виглядає напис. Багато японських дітей не вміють читати більшість канджі, бо навчають їх у школах по-системно з лімітом на рік в класі, чим молодший тим менше знаєш і менше читаєш, до того ж знайти в українському магазині футболку з японським написом не є чимось рідким чи дивовижним. Найскладнішими моментами гри відмічу два. Перший це загадка на одному з рівнів, де гравцю треба прописати по клавіатурі японський алфавіт, але це не спрацює у нас через різницю клавіатур. Рішенням є або адатувати гравця щоб він нажав ті самі клавіші, або змінити код гри щоб пропис українського алфавіту був вірним рішенням. В цьому моменті краще змінити код так як українська раскладка щоб прописати i-ro-ha-ni-ho-he буде відповітати клавішам: “у”, ”ю”, ”а”, ”ш”, ”-”, ”=” . Це неможливо перекласти чи адаптувати щоб гравець додумався нажати ці клавіші. Іншим складним моментом

перекладу є сама назва гри, а сама оригінальна назва гри kinder. В істинній кінцівці головний герой і кінці каже: “ 優し自分でいられるように。 ” Переклад звучить як: “Хочу стати **добрішим** до себе”. Кінцівка розкриває що назва гри має важливе значення, так як kinder з англ. означає - добріший. Це породжує питання чи перекладати назву гри чи ні, так з одного боку це спойлер і гравець не має знати про це до цієї кінцівки, а з іншого, без перекладу, гравець без знання англійської не знатиме втрачений контекст.

## **Висновки до Розділу 2**

Отже, Re: Kinder є унікальною грою на RPG Maker і тому має унікальний підхід до перекладу, поєднуючи адаптацію, транслітерацію та прямий переклад для досягнення максимального результату при перекладі на українську. Не дивлячись на це, гра все ще має як і будь який переклад моменти, коли неможливо уникнути втрату оригіналу та повної зміни сцени, діалогу чи сенсу. RPG Maker ігри легкі й складні для перекладу одночасно. Існує багато інструментів щоб адаптувати їх, але також багата посилань на японську культуру чи тяжкий сюжет, що може примусити перекладачів та локалізаторів поглибитися в тему з головою, інакше навіть щоб перекласти хоча б одне речення коректно.

## ВИСНОВКИ

Отже, локалізація ігор є тяжким, клопітким процесом, що вимагає багато уваги, зосередження та пошуку коректного методу перекладу. Через специфіку мови, час та поглиблення перекладачів в тему, залежить якість перекладу. Мова ніколи не стоїть на місці, тим самим, як розвивається мова та інструменти перекладу має розвиватися перекладач та його методи локалізації. Методи, що працювали роками, можуть бути неправильними на разі, прогрес ніколи не стоїть на місці й переклад також. Одні помилки замінюються на інші, а інші нарешті мають рішення. Кількість української локалізації та локалізаторів приємно зростає, разом з цим зростає й кількість нових помилок та способів перекладу. Локалізатори повинні мати на увазі інтереси та попит аудиторії, для якої вони перекладають, тому як переклад буде споживаний саме цією аудиторією, а задоволений клієнт завжди повертається. В випадку перекладу людина, якій сподобався локалізатор, буде шукати інші переклади цього самого локалізатора.

Перекладач також має тримати в голові можливості платформи та рушія, на якій виконується переклад, так як не всі з них підтримують кирилицю, тим самим перекладачам інколи потрібна допомога програмістів. При локалізації також не варто забувати про те, що, використовуючи лише один метод перекладу, переклад буде недостовірний та може втратити чарівність оригіналу. Адаптування всього матеріалу часто призводить до повної нової історії, далекої від оригіналу. Це дослідження розглянуло лише малу частину існуючих методів, ситуацій та помилок на прикладах RPG Maker ігор та їх рушіях. Інколи помилки в перекладі спричинені необачністю, інколи через нестачу знань чи ресурсів перекладачів. Навіть коли трапляються інциденти неправильного перекладу, це заохочує людей шукати “правильний” переклад, прочитати та вивчити оригінал з різних сторін. Дивлячись, на яку мову перекладають, переклад буде просуватися простіше чи складніше, так чим багатша мова, тим вищий шанс знайти аналог до слова мови оригіналу.

Отже, під час дослідження ми проаналізували сам процес, різні ситуації та реакції споживачів щодо локалізацій японських відеоігор на українську, а також розглянули як можливо було б локалізувати маленьку японську відеогру, трохи дослідивши її автора та її унікальні аспекти та тематики.

## 要約

この執筆プロジェクトは、ゲームのウクライナ語へのローカライズを検討するために作成されました。ローカライゼーションは難しいです。ローカライズは難しいものの、探究するのは興味深いトピックです。このトピックの検討は、将来のプロジェクトの移行を改善するのに役立ちます。この執筆プロジェクトでは、ウクライナのローカリゼーション コミュニティにおけるいくつかのスキャンダルについても調査しました。翻訳するのは難しいですが、ローカライズするのはそれよりずっと難しいです。RPGツクールゲームの翻訳を模索していた作品です。これを読んでいると、ウクライナ語への翻訳プロセスについてさらに詳しく知ることができます。すべてを一言一句翻訳することが正しく、唯一の解決策だと考える人もいますが、実際にはそれ以上のものです。このプロジェクトでは、Re:Kinder の翻訳とその作者についても少し話します。しかし、仕事のほとんどは依然として翻訳とローカリゼーションを用語として説明し、多数の翻訳例を作成することに重点を置いています。言語は存在するものの中で最も多用途ですが、他の人に説明したり翻訳したりするのが難しい場合があります。ウクライナ語のローカリゼーションは改善されていますが、私たちはそれをさらに改善したいと考えており、この作業ではいくつかの問題点を検討しました。私たちは深くは調べませんでした。これを読んであなたが自分自身にとって何か新しいことを学び、この作業があなたの改善に役立つことを願っています。ぜひお楽しみください。

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Переклад безеквівалентної лексики на матеріалі казок братів Грімм, Гаврилова Ірина Миколаївна, Атанасова, О. А., (2020). Відновлено з [http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/14/part\\_2/20.pdf](http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/14/part_2/20.pdf)
2. GameDev Dou, Asya Harbuzova, (2023). Скільки ігор в Steam мають українську локалізацію: аналіз GameSensor про платні релізи на платформі. Відновлено з <https://gamedev.dou.ua/news/steam-games-with-ukrainian-localization-stats/>
3. Кафедра журналістики Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, Маргарита Юрченко, (2023). Державною, будь ласка: як українці локалізують відеоігри. Відновлено з <https://www.kafedrajourn.org.ua/media/5839>
4. Mezha Media, Олег Данилов, (2023). GameSensor: скільки Steam-ігор мають українську локалізацію. Відновлено з <https://mezha.media/2023/03/20/gamesensor-steam-ua-localization/>
5. Mezha Media, Олег Данилов, (2023). Українська мова посіла 14 місце у Steam, обігнавши італійську. Відновлено з <https://mezha.media/2023/09/05/steam-ua-08-2023/>
6. Rubryka, Viktor Voskolovich, (2024). Playing video games in Ukrainian: localization and market development. Відновлено з <https://rubryka.com/en/article/ukrayinska-lokalizatsiya/>
7. GameDev Dou, Редакція GameDev, (2023). Проблеми, критика і майбутнє перекладів ігор українською мовою. Відновлено з <https://gamedev.dou.ua/articles/game-localization-problems/>
8. PlayUa, Олег куліков, (2023). Hades II отримає українську локалізацію. Відновлено з <https://playua.net/hades-ii-otrymae-ukrayinsku-lokalizacziyu/>



9. Mezha Media, Олег Данилов, (2023). Cyberpunk slasher Ghostrunner 2 has been released, but the game has problems with Ukrainian localization. Відновлено з <https://mezha.media/en/2023/10/27/cyberpunk-slasher-ghostrunner-2-has-been-released-but-the-game-has-problems-with-ukrainian-localization/>
10. Шлякбитраф, (2019). Чи потрібна українська мова в іграх? Статистика. Відновлено з <https://sbt.localization.com.ua/article/chi-potribna-ukrayinska-mova-v-ihrakh/>
11. Steam Discussions, StepwisePilot, (2023). Why is there suddenly so many posts asking for Ukrainian translations? Відновлено з <https://steamcommunity.com/discussions/forum/0/3815166265396276026/>
12. Шлякбитраф, (2019). Переваги локалізації над перекладом. Локалізація онлайнових відеоігор. Відновлено з <https://sbt.localization.com.ua/article/lokalizatsiya-onlajnovikh-videoihor/>
13. Nachasi, Тарас Коржик, (2023). “Шлякбитраф” та переклад Baldur's Gate 3: погляд ізсередини. Відновлено з <https://nachasi.com/videogames/2023/08/09/shlyakbytraf-ta-pereklad-baldur-s-gate-3-poglyad-izseredyny/>
14. Вісник СумДУ. Серія Філологія. , № 2007. Том 2., В.В. Демецька, 2007
15. GameDev Dou, Asya Harbuzova, (2022). Вдвічі більше, ніж на початку року: у Steam з українським інтерфейсом рекордна кількість користувачів. Відновлено з <https://gamedev.dou.ua/news/steam-games-with-ukrainian-localization-stats/>
16. Blizzard Forums, VSReva, (2023). Please add Ukrainian localization. Відновлено з <https://us.forums.blizzard.com/en/d4/t/please-add-ukrainian-localization/14158?page=3>
17. Rpg Maker web, Mike-Dev, (2024), Problems with translating. Відновлено з <https://forums.rpgmakerweb.com/index.php?threads/problems-with-translating.168147/>

18. Morocco world news, Abdellah Erraji, (2023). Ever Wondered How Translation First Appeared?  
Відновлено з <https://www.moroccoworldnews.com/2023/07/356615/ever-wondered-how-translation-first-appeared>
19. American Translators association, The Savvy Newcomer, (2018). Fidelity in Translation. Відновлено з <https://www.atanet.org/translation/fidelity-in-translation/>
20. Legends of Localization, Clyde Mandelin, (2019). Games with Famous Bad Translations INTO Japanese. Відновлено з <https://legendsoflocalization.com/games-with-famous-bad-translations-into-japanese/>
21. GameDesign, Bryan Wirtz, (2023). The Pros and Cons of Using RPG Maker, Video Game Engine: Is It A Good Fit For You?. Відновлено з <https://www.gamedesigning.org/engines/rpg-maker-mv/#Verdict>
22. RpgMaker web, Demetrius, (2019). Patch for Cyrillic support in RPG Maker 2003. Відновлено з <https://forums.rpgmakerweb.com/index.php?threads/patch-for-cyrillic-support-in-rpg-maker-2003.105158/>
23. Vgperson's blog, vgperson. (2014). So You Want To Translate an RPG Maker 2000/2003 Game.  
Відновлено з <https://vgperson.com/posts.php?p=rpgmakerguide>
24. Hatena Blog, プロフィール, (2011). ぱるんさん、逝去. Відновлено з <https://ktakaki.hatenablog.com/entry/20110302/p1>