الجـــــــــمـهـوريـــــــة الجـــــــزائـريـــة الديمـــــــــــقـراطـيـــة

الـشـــــــــــــعـبـيـــة

وزارة التـــــعـلـيـــم العـــــالي والبـــحث العـــلـــمـــــي

جـــــــــــــامعة أبي بكـــــر بـلـقـــايـد – تـــلمســـــــــــــــان –

مذكـــرة التخـــرج لنيـــل شهـــادة المـــــــاستر

شـعـبـــــة الـــتـــرجـمـــة

تخصص: عربية – انجليزية – عربية

# التكييف في الترجمة السمعية البصرية ودوره الفعال في النقل

# ألعاب الفيديو أنموذجا


**من طرف الطالب:**

**الزايدي محمد سفيان**

**الأستاذة المشرفة:**

**د. كزولي رحمة**


**أعضـــاء لجنـــة المنـــاقشـة:**

| | | |
|---|---|---|
| 1- | د. سعيدي منال | رئيسا |
| 2- | د. رحمة كزولي | مشرفا ومقررا |
| 3- | د. سعدي فاطمة | ممتحنا |

**2022-2021**

بسم الله الرحمن الرحيم

## شكـــر وتقديـــر

أتقدم بجزيل الشكر وعظيم الامتنان ووافر التقدير والاحترام للأستاذة المشرفة الدكتورة: رحمة كزولي.

كما يشرفني أن أتقدم بخالص الشكر والعرفان للأساتذة الأفاضل من لجنة المناقشة.

كما أتقدم بالشكر والعرفان لجميع أساتذة قسم الترجمة.

وإلى كلّ من مدّ لي يد العون لإنجاز هذا البحث.

# إهداء

أهدي هذا العمل إلى العائلة الكريمة

وإلى أصدقائي وأساتذتي عبر مشواري الدراسي

وإلى دفعة قسم الترجمة 2021-2022

## مقدمة

تعدّ ألعاب الفيديو حاليا من أهم وسائل الترفيه وأكثرها شيوعا وانتشارا؛ إذ تجاوزت أرباح قطاع ألعاب الفيديو مؤخرا القطاعات الترفيهية الأخرى كالموسيقى والأفلام، وذلك نظرا للعدد الكبير للمستخدمين المهتمين بهذا القطاع، وهذا ما جعل العديد من الشركات تدخل هذا القطاع وتكثف من إنتاجها، وتطور أساليب تسويقها لهذه الألعاب لكي تشمل جميع بقاع العالم باختلاف لغاته وتعدد ثقافاته، ونظرا لكثرة الطلب لجأت هذه الشركات إلى الترجمة كونها عاملا أساسيا في عملية العولمة ودخول الأسواق الأجنبية واحتكارها.

مع بداية التسعينات ومع ظهور شبكة الأنترنت وتعميمها على جميع فئات المجتمع، وتطور ألعاب الفيديو وتفتحها على عدّة أنماط معقدة تحتوي على تقنيات سردية جديدة وأطوار قصصية تحاكي الواقع، كلّ هذه عوامل جعلت ترجمة ألعاب الفيديو عملية ليست بالسهلة، تستلزم وجود فريق مترجمين أكفاء، واتباع استراتيجيات محددة في عملهم من ترجمة وتوطين من أجل تكييف اللعبة حسب لغة وثقافة المنطقة المستهدفة ليكون هدفهم الأسمى تحقيق نفس الشعور والانطباع الذي تتركه اللعبة لدى اللاعب في اللّغة الأصلية.

أما عن دوافع اختياري لهذه الدراسة فنجد الدوافع الذاتية والتي تتمثل في رغبتنا في اكتشاف هذا المجال الناشئ والمتمثل في ترجمة وتوطين ألعاب الفيديو واهتمامنا الكبير باللغات ومحاولة إنشاء رابط بينهما

أمّا الدوافع الموضوعية فتتمثل في دراسة التوطين في ألعاب الفيديو كونه أحد المجالات الناشئة في الترجمة السمعية البصرية مع محاولة وصف عملية ترجمة ألعاب الفيديو وما قد يترتب عنها في حال نجاحها أو فشلها، وبيان أهمية التكييف في ترجمة وتوطين ألعاب الفيديو ودورها في زيادة أرباح الشركات المنتجة، إضافة الى أهمية الموضوع في الوقت الحالي نظرا للتطور الكبير الذي يشهده قطاع ألعاب الفيديو.

انطلاقا مما سبق ومن موضوع بحثنا تمحورت اشكاليتنا حول **كيف يتم تكييف الترجمة والتوطين في ألعاب الفيديو ؟**

وقد اعتمدنا في هذا البحث على بعض الدراسات السابقة التي تخصصت في استراتيجيات ترجمة وتوطين ألعاب الفيديو، من بينها:

- Challenges in video game localization by Dawid Czech

(تحديات توطين ألعاب الفيديو لـ دافيد تشيك)

- Game Localisation: Posing New Challenges to the Translator by Carme Mangiron

(توطين الألعاب: فرض تحديات جديد للمترجم لـ كارم مانجيرون)

تتمثل أهداف البحث في دراسة استراتيجيات التكييف في ترجمة وتوطين ألعاب الفيديو وإبراز دور النقل اللغوي الفعال في استقطاب العديد من المستخدمين الجدد حول العالم مهما اختلفت ثقافتهم وخلفياتهم اللغوية بهدف دخول واحتكار أسواق خارجية جديدة.

وقد اقتضت طبيعة هذا الموضوع استعمال المنهج الوصفي والذي مكننا من وصف مختلف عمليات الترجمة واستراتيجياتها في كلّ حالة من الحالات

ومن الصعوبات التي صادفتنا قلة المراجع الخاصة بالموضوع كونه يعدّ مجالا ناشئا وحتى إن توفرت فمعظمها كان باللغة الإنجليزية مما تطلب ترجمتها للغة العربية.

أمّا عن معالجة الموضوع فقد اقتضت تقسيمه إلى ثلاث فصول:

الفصل الأول والمعنون بـ "الترجمة السمعية البصرية"، فبينا ماهيتها وأبرز المحطات التاريخية التي عرفتها الترجمة السمعية البصرية ومستعرضين أهم أنواعها.

الفصل الثاني والمعنون بـ " ألعاب الفيديو" قدمنا فيه تعريفا شاملا لألعاب الفيديو، والمراحل التي مرت بها منذ ظهورها إلى يومنا هذا.

الفصل الثالث خصصناه للحديث عن " تكييف الترجمة والتوطين والأقلمة في ألعاب الفيديو"، وقد حاولنا فيه إعطاء نظرة شاملة حول التوطين والأقلمة وإبراز أهم الفروقات بينهما وبين الترجمة، مع بيان استراتيجيات التكييف والتوطين التي تتضمنها عملية ترجمة ألعاب

الفيديو، كما حاولنا في دراستنا تقديم أمثلة عن ترجمات لألعاب الفيديو وكيف كان تأثيرها على المستخدم وعلى الشركات المنتجة لهذه الالعاب.

وفي الأخير نجدد شكرنا لمشرفتنا الأستاذة: "رحمة كزولي" على الإرشادات التي قدمتها لنا من أجل إتمام هذا البحث.

تلمسان يوم: 2022/06/29.

**الطالب: الزايدي محمد سفيان**

# الفصـــل الأول

# الترجمــة السمعيــة

# البصريـــة

## تمهيد

تعد الترجمة أم اللغات نظرا لتمكينها من الربط بين شعوب العالم برغم اختلاف ألسنتهم

لم تعد الترجمة مقصورة على الكتب والمقالات ولكنها تعدت ذلك لتتطور وتشمل ترجمة المواد المرئية ففي عصر تفوقت الشاشة فيه على كل شيء ظهرت الترجمة السمعية البصرية والتي تعتبر من أقسام الترجمة التي شهدت ازدهارا كبيرا و ازداد الاهتمام بها، وارتبط ذلك الازدهار بصناعة السينما والحاجة إلى تصدير الأفلام وإنتاج نسخ من هذه الأفلام بلغات متعددة ليتمكنوا من تصديرها لبلدان مختلفة. كما تزايدت الحاجة لهذا التخصص ازدياداً طردياً مع زيادة وجود قنوات فضائية لا حصر لها تتنافس في عرض الأفلام العالمية والمحلية مع ترجمة لها بلغات مختلفة لضمان زيادة أعداد المشاهدة، وكذلك مع الثورة التكنولوجية وتأثيرها على المجتمع ووجود قنوات ومواقع قائمة على الاهتمام بعرض المحتوى المرئي مع ترجمتها على الشاشة للربح منها.

## الفصل الأول: الترجمة السمعية البصرية

الترجمة هي أحد الأنشطة التي تواجدت مند القدم، و هي عملية تحويل نص أصلي مكتوب أو منطوق من احدى اللغات (اللغة المصدر) الى لغة أخرى (اللغة الهدف) و لا تقتصر الترجمة على النقل الحرفي فقط بل تتخطى دلك لتتعامل مع الحضارة و الثقافة و التقاليد، بحسب Forster تكون الترجمة ذات جودة عالية لما تفي بنفس الغرض في اللغة الهدف مثلما فعل نفس الغرض الاصلي في اللغة التي كتب بها.[1]

تنقسم الترجمة الى عدة أنواع وأشكال ندكر منها نوع الترجمة السمعية البصرية والذي سنتطرق اليه في المباحث القادمة

### 1. مفهوم الترجمة السمعية البصرية

مؤخرا لم تعد الترجمة تقتصر فقط على النصوص المكتوبة، بل تعدت دلك وتطورت بشكل كبير لتواكب زمن التكنولوجيات الحديثة ولتشمل عدة مجالات أخرى منها المجال السمعي البصري، لهذا تعد الترجمة السمعية حقلا حديث النشأة.

[1] جودت جقمقجي، مقدمة في الترجمة، كلية اللغات والترجمة، جامعة الملك سعود، الرياض– السعودية، 2006 ص 6

ويرى المنظرين "**رامابيل وديباز**" **(Ramael & Diaz)** أن الترجمة السمعية البصرية هي: "ترجمة الإنتاج الذي يُستكمل فيه البعد اللفظي بعناصره في وسائل الإعلام الأخرى"[1].

بينما يرى "**غامبيير إيف**" **(GAMBIER Yves)** أن "الترجمة السمعية البصرية تندرج ضمن ترجمة المواد الإعلامية من المرئيات والصوتيات. وهي تشمل أيضًا التكييف، أو التحرير للصحف، والمجلات ووكالات الأنباء، إلى غير ذلك. ويمكن أن يُنظر إليها أيضًا في سياق الترجمة متعددة الوسائط التي تؤثر في السلع، والخدمات الإلكترونية"[2]

إذا من خلال ما سبق يمكن تعريف الترجمة السمعية البصرية على أنها كل ترجمة تنتج عن وسائل الإعلام سواء كانت مرئية أو سمعية، إضافة إلى كل ما يصدر في الصحف والمجلات وغيرها.

ويكمن دور الترجمة السمعية البصرية في نقل المكونات اللفظية المتواجدة في مختلف الأعمال والمنتجات السمعية البصرية من لغة إلى أخرى، في حين تختلف عن الترجمة التحريرية لأن المواد السمعية والبصرية من المفروض أن تُرى وتُسمع في آنٍ واحد، وهذا ما يميزها عن الأعمال المكتوبة التي تكون موجهة للقراءة بينما الأعمال السمعية البصرية موجهة للاستماع والمشاهدة.

[1] Díaz-Cintas Jorge, and Aline Remael. Audiovisual Translation: Subtitling. Routledge, 2014. P11

[2] Gambier, Yves. "Le profil du traducteur pour écrans." In Formation des traducteurs, Actes du colloque international de Rennes, France, 1999 p 24-25.

ويتم إنشاء الأعمال السمعية البصرية بمساعدة الأجهزة الإلكترونية، وتتم ترجمة هذه الأعمال بتدخل العديد من وسائل التكنولوجيا المتعددة، وينبغي الإشارة إلى أن اهم هدف للترجمة السمعية البصرية هو جعل مختلف الأعمال والإنتاجات السمعية البصرية قابلة الاستعمال على أوسع نطاق.[1]

## 2. تطور الترجمة السمعية البصرية:

مع التطور الملحوظ الذي يعرفه العالم وتطور تكنولوجيات الإعلام والاتصال بمختلف أنواعها وأشكالها زادت الحاجة الى ابتكار نوع جديد من الترجمة يعنى بالتعامل مع هذه الوسائل الحديثة وهنا يأتي دور الترجمة السمعية البصرية فيما يلي سنتحدث عن نشأتها ومراحل تطورها ظلت الترجمة السمعية البصرية مهملة لسنوات عديدة، ولم يعرها منظرو الدراسات الترجمية اهتماما كبيرا على الرغم من تواجد هذه المهنة منذ القدم، بدأ كل شيء بعمل الإخوة "**لوميير**" "**لويس لوميير**" و "**اوغوست لوميير** ,**Louis Lumière)** **Auguste Lumière)** سنة 1895 حين قام بإعداد الفيلم الملقب "**Cinématographe**" الذي هو عبارة عن عرض لصور متحركة.

مع ظهور هذا الاختراع انتشرت فكرة أن هذا النوع من السنيما سينجح في غزو العالم ويتخطى جميع الحواجز والعوائق اللغوية لكن سرعان ما تبخرت هذه التوقعات، وبائت فكرة العولمة بالفشل لعدم انتشار هذه الأعمال المصورة خارج بلد إصدارها، لتتحطم كليا بعد

[1] González, Luis Pérez. "Audiovisual Translation", in Baker, Mona and Gabriela Saldanha (eds.), Routledge Encyclopedia of Translation Studies, London, 2009, p. 13.

دخول الصوت إلى عالم السينما، وتحولت الأفلام من أفلام صامتة إلى أفلام ناطقة في أواخر عشرينيات القرن الماضي وأصبحت شركات الإنتاج تعطي أهمية قصوى للترجمة والمترجمين نظرا لأهميتها في تسويق المنتجات السنيمائية عالميا وكسب قواعد جماهيرية من مختلف أنحاء العالم[1]

تعددت بعد ذلك أشكال الترجمة في المجال السمعي البصري وتكيفت لتواكب التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، فاعتمد منتجو الأفلام على الترجمة ما بين اللقطات وهي عبارة عن نصوص تتخلل المشاهد السينمائية يقوم المشاهدون بقراءتها وفي بعض الأحيان يتكلف أحد المترجمين بقراءتها للجمهور المشاهد، لكن سرعان ما سئم المشاهدون من هذه الطريقة لأنهم كانوا يريدون الاستماع إلى أصوات الممثلين ليتم ابتكار السترجة والدبلجة وهما أكثر أنواع الترجمة السمعية البصرية شيوعا إلى يومنا هذا.

في التسعينات، مع ظهور وانتشار الأنترنت وحدوث ثورة تكنولوجية مست مختلف المجالات ومنها مجال الإعلام والترفيه شهدت الترجمة السمعية البصرية ظهور عدة أنواع أخرى كانت لها فعالية كبيرة في النقل اللغوي وتمكنت من كسر مختلف الحواجز اللغوية التي كانت تشكل عائقا في السابق، وأصبحت مختلف الوسائل السمعية البصرية تؤثر بنفس الكيفية على المشاهدين الأجانب كما تؤثر على المشاهدين الناطقين بنفس لغة الإنتاج.

[1] Jorge Díaz Cintas, Audiovisual translation comes of age, Roehampton University, UK, P 1-3

هذا التطور الملحوظ مكن الترجمة السمعية البصرية من اقتحام مجالات أخرى غير المجالات "الكلاسيكية" التي استعملت فيهم سابقا، كالإنتاج السينمائي، ترجمة الجرائد، وغيرها بل تخطت ذلك وأصبحت تستخدم في مجالات أخرى كترجمة العاب الفيديو.

## 3. أنواع الترجمة السمعية البصرية:

نظرا لحداثة مجال الترجمة السمعية البصرية توجد عدة اختلافات في حصر وتحديد أنواعه، يلجأ غالبية الباحثين في هذا المجال إلى تصنيف المنظر « **Yves GAMBIER** » والذي صنفهم على النحو التالي: ترجمة السيناريو، السترجة داخل اللغة، السترجة بين اللغات، السترجة الحية، السترجة المباشرة، الدبلجة، الترجمة الشفوية، الاستعلاء الصوتي، التعليق، السترجة الفوقية "السرتلة" والوصف السمعي و عرفهم كما يلي

### 3. 1-السترجـــة (Subtitling) :

نوع من أنواع الترجمة السمعية البصرية يأتي أصل كلمة السترجة من اسم العملية باللغة الفرنسية "Sous Titrage" يعرف هدا النوع بالترجمة المرئية في بعض الدول العربية ويهدف هدا النوع الى عرض ترجمة الحوارات المنطوقة على شكل نص مكتوب في أسفل الشاشة.[1]

[1] أحلام حال، الترجمة السمعية البصرية: الواقع والآفاق، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين- ألمانيا، الطبعة الأولى، 2020، ص 19

### 3. 2- الستـرجـــة الحيـــة: (Real Time Subtitling)

غالبا ما يختص هذا النوع في نشرات الأخبار والمناقشات، يعتمد على ترجمة النص دون توفر الخطابات أو النصوص مسبقا أي دون تحضير[1]

### 3. 3- الستـرجـــة المباشـــرة (Live Subtitling) :

يترجم النص او الخطاب مسبقا ثم يعرض في وقت بث البرنامج [2]

### 3. 4-الستـرجـــة بيـــن اللغـــات: (Bilingual Subtitling)

في هذا النوع تتم الترجمة من لغة الى أخرى، أسفل الشاشة في سطرين كل سطر يمثل لغة[3]

### 3. 5-الستـرجـــة داخـــل اللغـــة: (Intralingual Subtitling)

وهي نقل الخطاب المنطوق الى نص مكتوب يظهر أسفل الشاشة بدون الترجمة الى لغة أخرى.[4]

### 3. 6-الدبلجـــة: (Dubbing)

تعد من أصعب أنواع الترجمة السمعية البصرية نظرا لكمية الجهد والدقة المتطلبة لإنجاز العمل على أكمل وجه، في الدبلجة يتم حذف الأصوات الأصلية للمادة المصورة، وتعوض

---

[1] أحلام حال، الترجمة السمعية البصرية: الواقع والآفاق، مرجع سابق، ص 23

[2] المرجع نفسه، ص 22

[3] المرجع نفسه، ص 22

[4] المرجع نفسه، ص 19

بأصوات ممثلين صوتيين متخصصين، يقومون بترجمة الكلام للغة الهدف، بتقليد الأداء التمثيلي الأصلي، مع مراعاة مختلف العوامل الأخرى مثل نبرة الصوت، حركات الشفاه والتوقيت المناسب للكلام.[1]

### 3. 7-الترجمـة الشفويـة (Interpretation)

يقوم المترجم بترجمة الكلام المسموع ونقله الى اللغة الهدف، ناطقا بالترجمة وغالبا ما تستعمل في نشرات الأخبار واللقاءات الصحفية.[2]

### 3. 8-الاستعـلاء الصوتـي: (Voice Over)

في هذا النوع يتم تركيب أصوات المترجمين تزامنا مع الأصوات الأصلية للمادة المصورة، يمكن للمشاهد الاستماع لكلا الأصوات لكن يكون صوت المترجم أكثر وضوحا.[3]

### 3. 9-التعليـق: (Commentary)

يقوم مؤدي هذا الدور بإضافة معلومات وتعليقات قيمة تزيد من قيمة الفهم لدى المشاهد، وهي تقنية تقوم على تكييف المواد السمعية وتبسيطها وتوضيح المفاهيم والمصطلحات الصعبة للمتلقي[4]

---

[1] أحلام حال، الترجمة السمعية البصرية: الواقع والآفاق، مرجع سابق، ص 23

[2] المرجع نفسه، ص 23

[3] المرجع نفسه، ص 31

[4] المرجع نفسه، ص 31-32

### 3. 10-الوصــف السمعــي (Audio Description)

هي تقنية تعنى بتقديم وصف لفظي للصور واللقطات المرئية في المادة المصورة دون إخلال للنص الأصلي، مخصصة بدرجة أولى للأشخاص المكفوفين والذين يعانون من ضعف البصر.[1]

### 3. 11-ترجمــة السيـنـاريـو (Script Translation)

يعنى هذا النوع بالترجمة التحريرية لسيناريو العمل وحوارات ممثلي المادة المصورة، الغرض من هذا النوع عامة هو تقديم السيناريو للمنتجين بهدف الحصول على الدعم المالي لإنتاج العمل بلغة أخرى، وتعد ترجمة غير مرهقة كالأنواع الأخرى حيث يقوم بها شخص واحد وتكون موجهة للمخرج وليس للجمهور[2]

من خلال ما سبق يمكننا القول أن الترجمة السمعية البصرية شهدت تطورا كبيرا مع ظهور عدة أنواع مختلفة ساهمت في توسع مجالات الترجمة من المواد المكتوبة الى المواد المرئية و ظهرت مع بداية السينما و واكبت التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم.

[1] أحلام حال، الترجمة السمعية البصرية: الواقع والآفاق، مرجع سابق، ص 34

[2]

# الفصـل الثـــاني

# ألعـــاب الفيـــديو

**تمهيد**

تعد ألعاب الفيديو من أهم الوسائل الإلكترونية حاليا حيث شهدت انتشارا كبيرا غير مسبوق بين مختلف شرائح المجتمع باختلاف أعمارهم وخلفياتهم، ولم تعد ألعاب الفيديو مجرد هواية أو تسلية فحسب، بل باتت مصدراً لهوية اجتماعية ونمط حياة. وقد تطور هذا النمط بصورة غير مسبوقة مع التسابق الحاصل بين كبريات الشركات على تطوير ألعابها وابتكارها على أجهزة أكس بوكس لمايكروسوفت، وسوني بلاي ستيشن نظراً لتزايد الإقبال على هذه الصناعة، وقد أدت وضعية المنافسة الشديدة هذه إلى تصاعد نسق ظاهرة الألعاب الخاصة التي تحاول فيها الشركات المصنعة لمنصات الألعاب أن تحصر إطلاق الألعاب الشهيرة على أجهزتها فقط، مما يغري هواة هذه الألعاب بشراء المنصات خصيصاً ليتمكنوا من ممارسة ألعابهم المفضلة، و من خلال هذا الفصل سنتحدث عن ألعاب الفيديو و مراحل تطورها مستعرضين أهم الأجهزة خلال كل فترة و جيل.

## 1-ماهـية ألعـاب الفيـديو:

تعد ألعاب الفيديو من أكثر الصناعات الناجحة حاليا، ومن أكثر المجالات ديناميكية وحيوية، نظرا لتوسعها الكبير وانتشارها بين مختلف فئات المجتمع حيث لم تعد تقتصر على الشباب الناشئين فقط، بل نجحت في كسب اهتمام الجميع.

منذ سنة 2002 تجاوزت مداخيل قطاع ألعاب الفيديو مداخيل قطاع السينما، لتحقق بعد ذلك رقما قياسيا سنة 2020 والذي بلغ 155 مليار دولار[1]

نستطيع أن نعرفها على أنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذ هي جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة.

وهي برمجيات تصنع عن طريق الحواسيب لغرض الترفيه والتسلية تحتاج أجهزة تشغيل مخصصة لها وشاشات عرض لكي يتمكن المستخدم من رؤية محتوى اللعبة.[2]

## 2-نشـأة وتطـور ألعـاب الفيـديو

منذ اللحظة الأولى في تاريخ ألعاب الفيديو كانت ولا تزال الألعاب طفرةً تكنولوجيةً مميزةً جذبت انتباه الجميع، وبدأت تتميز بشكلٍ تدريجيٍّ، وازداد الاهتمام بها وسرعان ما

[1] Andrew Beattie, How the Video Game Industry Is Changing, Investopedia.com, 18 June 2022, 11:20

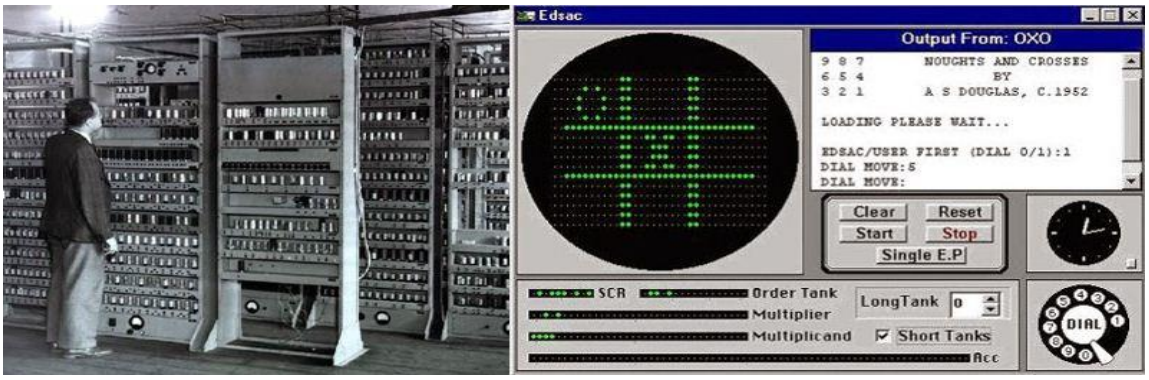
[2] رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، مركز أبواب الإعلام، (د.ط)، 28 فبراير 2015، ص 16

أصبحت واحدةً من أقوى الصناعات العالمية، الأمر الذي دفع الكثير من الشركات الكبرى إلى دفع كمياتٍ ضخمةٍ من الأموال لتطوير أدوات هذه الصناعة.[1]

ويعود أصل ألعاب الفيديو إلى أبحاث علمية بدأت في مختبرات العلماء، ففي عام 1950 اقترح عالم الرياضيات "**كلود شانون**" « **Claude Shannon** » تطوير فكرة لعبة عبر جهاز الحاسوب من أجل ممارسة لعبة الشطرنج، بعدها بدأ العلماء في تطوير ألعاب الكرتونية مختلفة من أجل أن تستخدم كإثباتات تقنية في مجال مشاريعهم العلمية في المختبرات الجامعية والصناعية.[2]

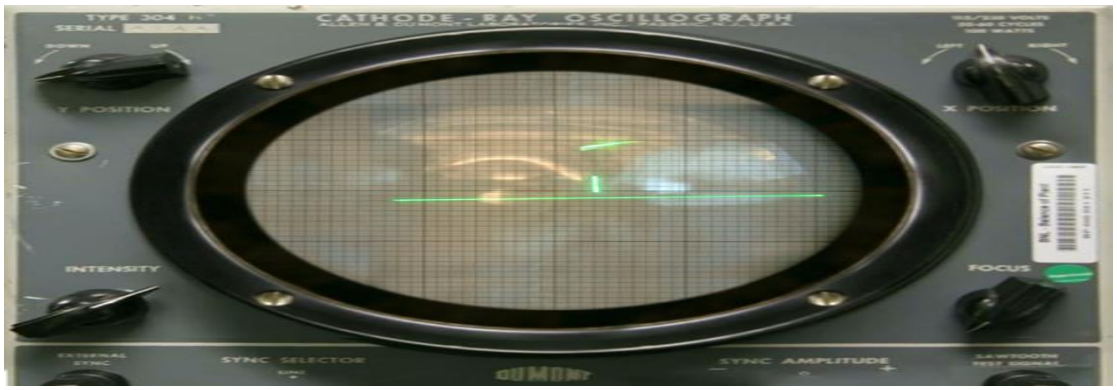
فقد شهد عام 1952 اطلاق أول لعبة حاسوب رسومية كانت اسمها "**أو إكس أو**" « **OXO** » والتي تدعى بالإنجليزية « **Tic-Tac-Toe** » من طرف البروفيسور البريطاني "**أليكزاندر دوغلاس**" « **Alexander Douglas** » وكانت جزءا من أطروحته لنيل شهادة الدكتوراه من جامعة كامبردج ، لتكون أول لعبة فيديو معروفة يمكن لعبها ضد خصم بشري بواسطة الكمبيوتر أو عن طريق التفاعل بين الإنسان والحاسوب[3].

[1] Wolf, Mark J. P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Greenwood Publishing Group. 16 August 2012 p. 3
[2] ibid, p. 5
[3] ibid, p. 4




لعبة "أو إكس أو" « OXO » التي طورها البروفسور "ساندي دوغلاس"

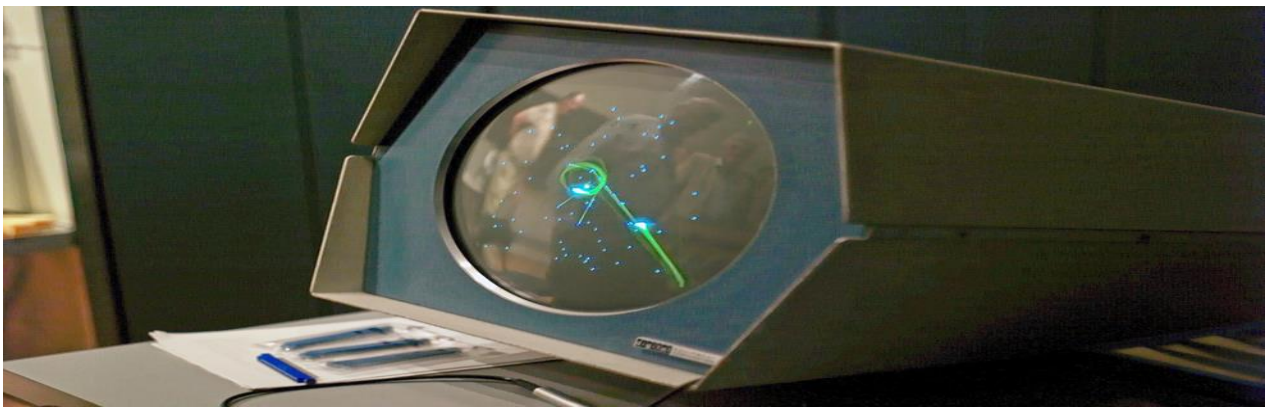
في سنة 1958 ابتكر العالم الأمريكي الفيزيائي "**ويليام هيغينبوثام**" **William**« **Alfred Higinbotham** » لعبة "**تينيس فور تو**" « **Tennis For Two** » على حاسوب تماثلي كبير متصل بشاشة لعرض الذبذبات في المعرض السنوي للزوار بمختبر بروكهافن الوطني في نيويورك[1].




لعبة "تينيس فور تو" « Tennis For Two » التي طورها العالم "ويليام هيغينبوثام"

[1] Donavan Tristan (20/04/2020) The history of video games P1-9

واخترع "**ستيف راسيل**" « **Steve Russel** » المهندس وعالم الحاسوب الأمريكي سنة 1962 لعبة " **سبيس وور**" « **Space War** » أول لعبة فيديو مخصصة باستخدام الكمبيوتر من معالج بيانات مبرمج **PDP1** ، طبقت على حاسوب متطور في معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا وكانت أول لعبة تلعب على عدة أجهزة حاسوب[1].

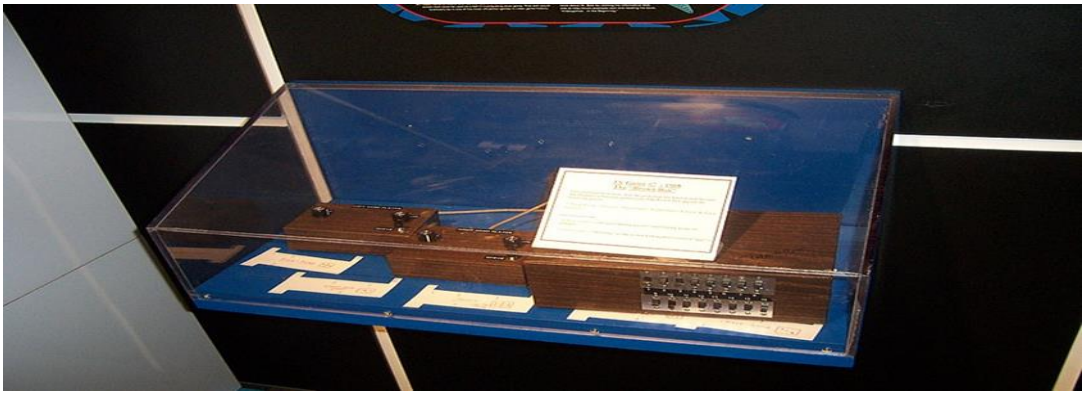


لعبة " حرب الفضاء " «Space War » من متحف تاريخ الكمبيوتر

وحتى ذلك الوقت كانت ألعاب الفيديو غير متاحة للاستخدام العام ، وذلك بسبب عدم قدرة الجميع على شراء أجهزة الحواسيب التي كانت باهظة الثمن في ذلك الوقت عكس أجهزة التلفاز، ومن هنا قرر المهندس "**رالف باير**" « **Ralph H.Baer** » المعروف باسم " **أبو ألعاب الفيديو**" نظرا للعديد من المساهمات التي قدمها للألعاب ولصناعة ألعاب الفيديو، استغلال أجهزة التلفاز لتشغيل الألعاب عليها وبالفعل نجح في تطوير أول جهاز

[1] Martin Graetz. "The origin of Spacewar". Creative Computing. Vol. 7, no. 8. August 1981 p. 56.

لنظام ألعاب الفيديو عبر التلفاز وعرف هذا الجهاز باسم "**الصندوق البني**" « **Brown Box** »عام 1966 وأصبح لاحقا أول منصة لألعاب الفيديو عام 1968.[1]



نموذج نظام ألعاب الفيديو "براون بوكس" الذي طوره "باير" من متحف تاريخ الكمبيوتر

## 2. 1-الجيـل الأول لألعـاب الفيـديو:

بعد سنة 1968 وتطوير أول جهاز لنظام ألعاب الفيديو عبر التلفاز ظهرت ما يسمى بمنصات ألعاب الفيديو.

ظهرت أول منصة لألعاب الفيديو منزلية سنة 1972 عندما رخص المهندس "**رالف باير**" جهاز "**براون بوكس**" لصالح شركة "**ماغنافوكس**" «**Magnavox**» التي عرضته للبيع للمستهلكين تحت اسم "**أوديسي**" «**Odyssey**» والذي يعتمد على النظام التناظري بدلا من النظام الرقمي، لم يكن هناك قابلية لإصدار الصوت من الجهاز وهذا الأمر لم يكن غريبا في ذلك الوقت.[2]

[1] Martin Graetz, The origin of Spacewar op.cit. p 58.
[2] David Ellis. "A Brief History of Video Games". Official Price Guide to Classic Video Games. Random House. 2004 p. 3

مع هذا ألهمت إحدى ألعاب منصة "**أوديسي**" شركة "**أتاري**" « **Atari** » لإنتاج فكرة جديدة أطلقت عليها اسم "**بونغ**" أول لعبة فيديو تتبع نظام أركيد طرحتها الشركة عام 1972 والذي اتخذت اسمها من لعبة « **Ping Pong** » "**تينس الطاولة**" استطاعت شركة "**أتاري**" أن تبيع أكثر من 8000 إلى 10000 نظام وطورت أكثر من إصدار حيث عرف هذا الجهاز شعبية كبيرة و انتشار واسع في بداية الثمانينات في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية[1].

## 2. 2-الجيـــل الثـــاني لألعـــاب الفيـــديو:

أصدرت شركة "**أتاري**" سنة 1977 "**أتاري 2600**" ألعاب فيديو ذات نظام حاسوب وهي منصة ألعاب منزلية تستخدم أذرع تحكم وأشرطة قابلة للتبديل في ألعاب متعددة الألوان والأشكال.

وطرحت شركة "**نينتيندو**" «**Nintendo**» جهاز "**كولور تيفي غيم 6**" تضمن 6 ألعاب من بينها لعبة "**بونغ**" الشهيرة.

وقد تضمن تاريخ ألعاب الفيديو في أواخر السبعينات وبداية الثمانينات إنجازات ككثيرة وأهمها اطلاق لعبة "**سبيس انفيدرز**" «**Space invaders**» و "**سبيس وورز**" « **space wars**» لشركة "**تايتو**" « **Taito** » .[2]

[1] David Ellis. A Brief History of Video Games, op.cit. p 4

[2] Robert S Jones, Home Video Games Are Coming Under a Strong Attack, *Gainesville Sun*, December 12, 1982 p. 21

وشهدت هذه الفترة انطلاق شركة "**أكتيفيجن**" «**Activision**» من قبل مطوري ألعاب "**أتاري 2600**" التي كانت أول شركة مطورة لألعاب الفيديو مستقلة تابعة لجهة خارجية.

ظهرت لعبة "**باك مان**" «**Pac Man**» وهي لعبة أركيد تم تطويرها من شركة "**نامكو**" صدرت لأول مرة في 1980 وهي لعبة واسعة الانتشار والشهرة إلى يومنا هذا ومثال حي لثقافة الثمانينات وكانت ظاهرة اجتماعية في وقتها باليابان والولايات المتحدة الأمريكية.[1]

كما ميزت هذه الفترة ابتكار لعبة "**دونكي كونغ**" من طرف شركة "**نينتيندو**" ولعبة "**غالاغا**" من شركة "**نامكو**" ولعبة "**فروغر**" من شركة "**كونامي**".[2]

وأطلقت شركة "**مايكروسوفت**" الامريكية لعبة "**فلايت سميوليتر**" «**Microsoft Flight Simulator**» أول لعبة لمحاكات الطيران.[3]

كما صدرت ألعاب أخرى مثل "**ترون**" «**Tron**» من شركة "**ميدواي جيمس**" «**Midway games**» ، "**ميغامانيا**" «**Migamania**» من شركة "**أتاري 2600**" و "**ديغ دوغ**" «**Dig Dog**» من شركة "**نامكو**".[4]

بعدها واجهت صناعة ألعاب الفيديو سنة 1988 تدهورا هائلا لعدة عوامل منها التشبع المفرط بمنصات الألعاب المنزلية والتنافس في مواجهة ألعاب الحاسوب بالإضافة إلى

[1] Robert S Jones, Home Video Games Are Coming Under a Strong Attack, op.cit p21
[2] Ibid. p22
[3] Ibid. p22
[4] Ibid. p24

تدفق ألعاب رخيصة الجودة مما أدى هذا التدهور إلى إفلاس الكثير من شركات تصنيع الحواسب المنزلية وشركات منصات ألعاب الفيديو.[1]

## 2. 3-الجيـــل الثـــالث لألعـــاب الفيـــديو :

بدأ الجيل الثالث بعد التدهور الذي عرفته منصات ألعاب الفيديو وبعد إفلاس العديد من الشركات مما ساعد الشركات الأخرى على التطور والانتشار

حيث وصلت شركة "**نينتيندو**" وبقوة إلى الولايات المتحدة الأمريكية بواسطة نظامها الجديد "**نينتيندو أنتيرتينمنت سيستم**" «**Nintendo Entertainment System**» **NES**» الذي كان يعرف في اليابان باسم "**فاميلي كمبيوتر**" «**Family Computer**» أو «**Famicom** »، حيث طورت فيه الرسوم والألوان ونظام الصوت وطريقة اللعب. وفي عام 1985 ظهرت لعبة «**Super Mario** »وقد حققت نجاحا باهرا وظلت اللعبة الأكثر انتشارا في العالم.[2]

وبالمقابل ظهرت ألعاب أخرى ذات امتيازات مثل لعبة "**ميغامان**" **لـ** "**كابكوم**" و "**كاستيلفينيا**" لـ "**كونامي**" و "**فاينل فانتازي**" لـ «**سكوير**".[3]

[1] Robert S Jones, Home Video Games Are Coming Under a Strong Attack, op.cit. p 35
[2] Mark Wolf J. P. Encyclopedia of Video Games. ABC-CLIO. 2012, p 45
[3] Ibid, p50

## 2. 4-الجيـــل الرابـــع لألعـــاب الفيـــديو :

في هذه الفترة الممتدة ما بين 1988 و1991 طرحت ثلاث أجهزة ألعاب "**نينتندو سوبر فاميكوم**" وجهاز "**غيم بوي**" من "**نينتندو**".[1]

وأطلقت "**سيقا**" منصة "**جينسيس**" عام 1989 في أمريكا الشمالية لكنها فشلت مع المنافسة مع "**إن إي أس**" ولكن بعدها تفوقت بسبب التطور التكنولوجي والذكاء التسويقي وإصدار لعبة « **Sonic** » سنة 1991[2].

وأصدرت "**نينتيندو**" منصة "**سوبر إن إي أس**" في أمريكا الشمالية معلنة بذلك بدأ أول حرب للمنصات المنزلية، وقد شهدت هذه الفترة إطلاق الكثير من الألعاب الشهيرة ذات الامتيازات في كلتا المنصتين مثل لعبة "**ستريت فايتر**" « **Street Fighter** » و "مورتال كومبا" « **Mortal Combat** » وهي لعب قتالية تتضمن مشاهد دموية[3].

فأنشأت "**سيقا**" « **Sega** »عام 1993 مجلس تحديد معياري لألعاب الفيديو ووضع المجلس توصيفا كتابيا للمعايير الخاصة لكل لعبة فيديو وأدى هذا إلى ظهور "**لائحة تقييم البرمجيات**" التي لا تزال تستخدم حتى اليوم لتصنيف الألعاب حسب محتواها[4].

---

[1] Kent, Steven L. The Ultimate History of Video Games, Prima Publishing. 2001 pp. 404.
[2] Ibid, p 404
[3] Ibid, p 405
[4] Ed Semrad. "Violence in Video Games... Part 2!". Electronic Gaming Monthly. No. 54. EGM Media, LLC. January 1994 p. 6. /

### 2. 5-الجيــل الخـــامس لألعـــاب الفيـــديو :

ظهر الجيل الخامس من ألعاب الفيديو بعد تحقيق قفزات نوعية في تيكنولوجيا الحواسيب، ما مهد الطريق لعصر ألعاب ثلاثية الأبعاد ففي سنة 1995 أطلقت "**سيقا**" نظام "**ساتورن**" منصة تعتمد على الأقراص المضغوطة بدلا من الأشرطة لمنافسة شركة "**سوني**" الأولى التي أصدرت لعبة "**بلاي ستيشن**" في 1994[1]

وأصدرت "**نينتيندو**" في العام التالي "**نينتيندو 64**" يعتمد على الأشرطة و "**غايم بوي كولور**" في 1998، وطرحت شركة "**سيقا**" جهاز " **دريمكاست** " سنة 1999 واعتبر سابقا لعصرره في مجال ألعاب الانترنت.[2]

### 2. 6-الجيــل الســادس لألعـــاب الفيـــديو :

أحكمت "**سوني**" سيطرتها على العاب الفيديو فقد احتفظ "**بلاي ستيشن 2**" الذي صدر عام 2000 بألعاب النسخة السابقة ليصبح أكثر المنصات مبيعا وأول المنصات استخداما لأقراص الـ **DVD** وكان ندا لـ "**سيقا دريم كاست**" و "**نينتيندو غيم كيوب**" الذي صدر في 2001 و"**مايكروسوفت اكس بوكس**" ،كما صدر "**بلاي ستيشن المحمول**" عام 2004.[3]

[1] Kent, Steven L. The Ultimate History of Video Games, op.cit. p 407
[2] Ibid, p 407
[3] "PlayStation®2 Cumulative Production Shipments of Hardware | CORPORATE INFORMATION | Sony Computer Entertainment Inc". 9 June 2012. Archived from the original on 9 June 2012. Retrieved 30 August 2019.

### 2. 7-الجيـــل الســـابع لألعـــاب الفيـــديو :

أصبحت الألعاب تدخل مرحلة جديدة من التصميم والتطور و بمواصفات عالية منها "**اكس بوكس 360**" سنة 2005 من "**مايكروسوفت**" و "**بلاي ستيشن3** " من "**سوني**"، و أطلقت "**نينتيندو**" جهاز "**وي**" سنة 2006 ورغم أنه كان أقل تقنية من الأجهزة السابقة إلا أنه تخطاها في نسبة المبيعات بسبب اعتماده على تقنية التحكم الحساسة للحركة عن بعد جعلت اللعب أكثر متعة .[1]

### 2. 8-الجيـــل الثـــامن لألعـــاب الفيـــديو :

بدأ هذا الجيل من الألعاب مع انطلاق "**وي يو**" من "**نينتيندو**" سنة 2012 تليها "**سوني**" باطلاقها لعبة "**بلاي ستيشن 4**" وشركة "**مايكروسوفت**" جهاز "**إكس بوكس وان**" سنة 2014.[2]

أطلقت "**سوني**" نسخة مطورة من جهازها "**بلاي ستيشن فور برو**" سنة 2016.

و عام 2017 اطلقت "**نينتيندو**" "**نينتيندو سويتش**"[3]

وتركز كل من "**سوني**" و "**مايكروسوفت**" حاليا على اللعب في العالم الافتراضي بتقنيات تستطيع تغيير اللعب الافتراضي وتغيير منصاتها وتجديدها حسب ذلك.

[1] Kent, Steven L. The Ultimate History of Video Games, op.cit. p 410
[2] Bryan Bishop, "Sony announces the PlayStation 4". The Verge. February 20, 2013. P21
[3] "PlayStation Boss : 'One In 20' PS4 Buyers Also Bought PSVR". UploadVR. June 5, 2019.

فمن خلال دراستنا لتاريخ ومراحل تطور ألعاب الفيديو ،حيث كانت عبارة عن تجارب أبحاث علماء في مختبراتهم بالجامعات إلى أن أصبحت حرب شركات ضخمة تسارع إلى اختراع وتطوير أنظمتها وتسويقها عبر مختلف أنحاء العالم وهذا ما جعلها تركز على كيفية انتشارها ووصول ألعابها إلى مختلف الفئات بمختلف اللغات مركزة على كيفية وطريقة تكييف هذه الألعاب حسب كل فئة دون تغيير مفهوم ومحتوى اللعبة وهذا ما سنتطرق إليه في الفصل الثالث.

# الفصل الثالث:

# تكييف الترجمة

# والتوطين والأقلمة في

# ألعاب الفيديو

**تمهيد**

تواجدت الترجمة مند أقدم العصور حيث كانت وسيطا مباشرا للتبادلات المتنوعة التي حدثت بين مختلف الحضارات، في حين تعد مصطلحات مثل الأقلمة والتوطين حديثة النشأة وهي عمليات ذات صلة وثيقة بالترجمة أساسا لكن تختلف عنها نوعا ما وذلك راجع لكونها تتعلق بالأجهزة الرقمية والالكترونية في معظم الأحيان، ظهرت هذه المصطلحات وداع صيتها مع انتشار أجهزة الكمبيوتر والمحتوى الرقمي ونتيجة لسعي الشركات الكبرى لإنتاج المحتويات الرقمية إلى الوصول الفعال للجمهور المستهدف وكسب قواعد جماهيرية جديدة لأهداف معينة منها مضاعفة الارباح ونشر قضايا توعوية وغيرها، في وقتنا الحالي لم تعد ألعاب الفيديو تستهوي صغار السن والمراهقين فقط بل تخطت ذلك واصبحت تجدب اهتمام جميع شرائح المجتمع من صغيرهم إلى كبيرهم وتزايد الطلب عليها وأصبح المستخدمون أكثر تطلبا من دي قبل فهم يهتمون أكثر فأكثر بجودة الرسوميات و ميكانيزم الألعاب والشيء الأهم وهو توفر هذه الألعاب بلغاتهم الأم أو حتى لهجاتهم، من أجل هذا تكرس الشركات المنتجة للألعاب كل جهودها من أجل أن يحظى جميع اللاعبين مهما كانت أصولهم و لغتهم الأم بنفس التجربة و بذلك يقومون بتوظيف فرق تتكون من مترجمين أكفاء من جميع مناطق العالم يقومون بمهام التوطين والأقلمة والترجمة، وهذا ما سنتعرف عليه خلال هذا الفصل.

## 1 – تعريف التوطين والأقلمة والفرق بينهما وبين الترجمة:

الترجمة كما هو متعارف عليها عند العامة هي أحد الأنشطة والعمليات التي تواجدت مند القدم ،تستعمل بهدف نقل وتحويل معنى الحديث والنصوص المكتوبة أو المقروءة من اللغة المصدر إلى اللغة الهدف، تعتبر من أهم الوسائل التي تحقق التواصل بين مختلف الشعوب والأمم، لعبت دورا مهما في نشر العلم والمعرفة بين مختلف الحضارات كونها تمكن مختلف الباحثين والعلماء من تبادل الافكار.[1]

مع سطوع نجم التكنولوجيا وانتشار المعلوماتية وظهور الانترنت وبداية استخدامها من طرف جميع أطراف المجتمع تطورت الترجمة وظهرت بها عدة أنواع لتواكب زمن طغيان المحتوي الرقمي، من بين هذه الأنواع يمكننا ذكر التوطين والأقلمة « **Localization** »

التوطين والأقلمة هي عملية مواكبة وملائمة سياق معين لثقافة وإيديولوجية دولة أو منطقة بأكملها تكون لها نفس الخصائص الثقافية. [2]

في أنشطة الأقلمة تعطى الأولوية للثقافة المستهدفة ويقل الاهتمام والإلتزام بالنص الأصلي. إن أكثر ما يهم العامل في مجال الأقلمة والتوطين هو التاريخ، الثقافة، الذوق، العادات والنبرة للمجتمع المستهدف، هذه كلها عوامل تجعل المنتج يعرف نجاحا خارج بلد اصداره يماثل النجاح الذي عرفه محليا أو ربما يفوقه. يساعد التوطين في بناء جسور تربط البلدان

[1] د. عز الدين محمد نجيب، أسس الترجمة، مكتبة ابن سينا – القاهرة، الطبعة الخامسة – 2005، ص7
[2] المرجع نفسه، ص 23

السائرة في طريق النمو بالبلدان المتطورة وتتيح هذه الأخيرة لهم فرصة استخدام منتوجاتها والتعرف على خدماتها والإستفادة منهم تقول« **Deborah Fry** » في هذا الصدد:

« Localization allows the benefits of globalization to accrue not only to large companies and powerful nations, localization lets speakers of less common languages enjoy access to the same products that those in major markets use. In addition localization allows the flow of products and information to be two-way, as dominant countries receive goods and services from smaller countries that have traditionally had no access to their markets. When companies localize their products and services they help to “level the playing field” and redress economic inequalities, helping to create a better world in which no one is left out »[1].

ويقول ايضا "**مارك زوكربيرغ**" مالك شركة « **Meta** » في ما يخص أهمية الأقلمة خلال خطاب ألقاه في جامعة "**تسينغوا الصينية**" « **Tsinghua University** » :

“I like to say that localization is the ultimate form of personalization. Communicating with your target audience in their language, while

[1] Fry, Deborah. 2003. The Localization Primer. Second Edition, revised by Arle Lommel. www.lisa.org/interact/LISAprimer.pdf. Other language versions are available at www.lisa.org. (Fry 2003: 10)

also using culturally relevant references—not just in language, but also images, music, sports, even the popular social networks they use—is critical to engaging your audiences around the world. I've witnessed too many companies and marketing teams miss out on real revenue opportunity because they didn't sufficiently prioritize, let alone execute efficiently, the linguistic component of operating globally[1]."

مارك شدد على أهمية استعمال الأقلمة وقال أنها تساعد في مضاعفة الأرباح للشركات المنتجة للمحتويات الرقمية، وقال أيضا أن الأقلمة تتيح لك فرصة التواصل مع الجمهور المستهدف مستعملا تاريخهم ولهجتهم وعاداتهم وتقاليدهم مما يسهل الأمر، فالأقلمة تضاعف أرباح الشركات وتسهل عملية التواصل مع الجمهور المستهدف لكن أهم من هذا تجعل المنتوج مترجما ومكيفا بدقة تتيح ارتياحا كبيرا للمستخدمين من الجمهور المستهدف، لهذا تلجأ إليها شركات إنتاج الألعاب الرائدة في هذا المجال.

**2- استراتيجيات ترجمة ألعاب الفيديو ودور التكييف والاقلمة في النقل اللغوي الفعال:**

تعتبر ترجمة ألعاب الفيديو من أكثر العمليات المعقدة بسبب طبيعة الألعاب وأجوائها وتعدد

[1] Mark Zuckerberg, Q&A Session at University of Tsinghua, 2014 China.

بيئاتها السيمائية. هي عملية لا تقتصر فقط على تحويل ونقل نصوص اللعبة المكتوبة من اللغة المصدر إلى اللغة الهدف بل تتخطى ذلك.

يجدر بنا تسمية هذه العملية بالأقلمة لأن مهام تحويل لعبة من اللغة المصدر إلى اللغة الهدف تتخطى مهام الترجمة وتستلزم الأقلمة والتوطين، الهدف منها ككل هو تحقيق تجربة جيدة ومريحة خالية من التشويش للاعب المستهدف وذلك بالاهتمام بالسياقات الثقافية .

يمكننا اعتبار مشروع الأقلمة ناجحا لمّا لا يتمكن اللاعب من التفرقة بين نسخ اللعبة المتعددة اللغات ولا يستطيع الفصل في مصدر لغتها الاصلية وأيضا لما لا يعير اللاعب أي أهمية ولا يتكلم بكثرة عن أخطاء الدبلجة السخيفة التي تقع في اللعبة وتفسد متعتها، يصرح " **رادو سارغو**":

« The product should be appealing to as many customers as possible, meaning to be translated at least into the most popular languages. You can consider game localization a success when the end consumer, i.e. players, cannot tell if it was designed in English, Polish, Spanish, or Japanese. As contradictory as it may sound, the best localization is the one that players don’t pay attention to (as

most of the time, users stumble upon speech oddities that ruin the game immersion.» [1]

من الواضح أن عملية ترجمة الألعاب مختلفة عن بعضها البعض، نظرا لتعدد أنواع الألعاب لكن سنحاول اعطاء نموذج موحد عن استراتيجيات ترجمة الألعاب فيما يلي:

عندما يتعلق الأمر بترجمة الألعاب يلغى مفهوم الترجمة الصائبة والخاطئة، وينصب تركيز فريق التراجمة العامل على ترجمة اللعبة على تحقيق هدفهم المتمثل في تقديم نسخة من اللعبة بلغة أخرى تطابق تماما الأصلية وتحافظ على نفس التجربة، وتقديم نسخة ترقى إلى توقعات اللاعبين ،هو مبدأ المترجمين الأساسي وهدفهم الأسمى.

ليست بالمهمة السهلة فقد يضطر التراجمة إلى الإطلاع على جميع المراجع النصية المتوفرة للعبة كذلك في بعض الحالات يتعين عليهم الرجوع إلى أجزاء قديمة من اللعبة لفهم القصة وكشف الغموض عن بعض الأحداث المبهمة التي قد تصادفهم خلال عملهم على طور القصة في بعض الألعاب، كل هذا ارضاءا للاعبين المخضرمين والخبيرين.

تتم عملية ترجمة ألعاب الفيديو عبر مراحل واستراتيجيات عديدة تصنف كما صنفها المنظر الاسباني "**البيرتو فيرناندیز كوستاليس**" [2]

[1] Radu Șargu, Why Professional video game localization is so important, June 23rd 2022 11:50 https://www.polilingua.com/blog/post/why-professional-video-game-localization-is-so-important.html

[2] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization, Universidad de Oviedo, Spain, Marti 4, 2012, p387

## 2. 1-التوطيـــن و التغريـــب (Domestication vs. Foreignization)

قام المنظر الأمريكي " **لورنس فينوتي** " بالتفرقة بين المصطلحين قائلا: " إن هدف الإثنين مختلف تماما، أحدهما يهدف إلى الترجمة مع الإبقاء على طابع النكهة الأجنبية، بينما يسعى النوع الآخر إلى الترجمة والتكييف حسب المعايير الخاصة للثقافة متناسيا الثقافة الأصلية."[1]

وهي استراتيجية مناسبة جدا في عالم ألعاب الفيديو، قرار التوطين والتغريب قد يؤثر بشكل كبير على عملية ترجمة اللعبة.

تهدف استراتيجيات التغريب إلى الحفاظ على شكل اللعبة الأصلية وأحاسيسها ونقل أجواء وطابع الثقافة المصدر إلى المنطقة المستهدفة، كما فعلت لعبة **Grand Theft**» « **AutoIV** حيث أبقت على لكنات الشخصيات القادمة من بعض دول أوروبا الشرقية حتى لما تمت ترجمة اللعبة إلى لغات أخرى، في المقابل تهدف استراتيجيات التوطين إلى تقريب اللعبة من الثقافة المستهدفة، يتحقق التوطين باستعمال اللغة، العبارات الاصطلاحية والتعابير العامية لثقافة الهدف وتكييف النكت والأحاديث والمراجع الثقافية، والتغيير الإبداعي على الكلمات. كل هذا يعطي نكهة مميزة وأصلية للنسخة المترجمة.[2]

[1] Lawrence Venuti , The Translator's Invisibility, New York, London: Routledge, 1995
[2] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization, op.cit p 395

من أفضل الأمثلة التي يمكننا ذكرها هنا هي لعبتي « **FIFA** » و « Pro Evolution Soccer » حيث تقوم اللعبتان بترجمة وتكييف القوائم وشاشات العرض حسب البلد المستهدف، فمثلا في إسبانيا ستشاهد قوائم خاصة بلاعبي فرق إسبانيا كريال مدريد وبرشلونة و يمكنك ملاحظة استعمال بعض التعابير التي اقتبست من الثقافة الإسبانية الكروية بينما النسخة الإنجليزية مغايرة تماما وتحمل تعابيرا مقتبسة من ثقافة إنجلترا الكروية.[1]

## 2. 2-عـدم الترجمـــة (No Translation)

خلال عملية الترجمة قد تمر اللعبة ببعض المراحل التي تعرف بعدم الترجمة وتبقي على بعض المقاطع أو الكلمات دون ترجمة وهي استراتيجية يستعملها الفريق العامل على مشروع الترجمة من أحل عدم الإخلال بتجربة اللعبة عامة واضفاء عامل التجربة الأصلية لزيادة قوة المعاني وتأثير القصة في اللاعب، فيتجنبون ترجمة بعض المصطلحات وأسماء بعض الشخصيات والأماكن والأشياء[2]، نجد استعمال هذه الاستراتيجية بكثرة في ألعاب **Street** « **Fighter** » حيث قام المترجمون بالإبقاء على أسماء الحركات التي ينفدها الشخصيات والتي لها أسماء من اللغة اليابانية وقاموا بعدم ترجمتها في النسخ الإنجليزية والإسبانية

[1] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization, op.cit. p 390
[2] Ibid, p 397

والعربية حتى أصبحت هذه المصطلحات متعارفة عالميا بفضل اللعبة واستراتيجية الفريق اللغوي الذي أشرف على ترجمة اللعبة.

أيضا في لعبة« **Medal Of Honor** » الإنجليزية خلال دخولها السوق الفرنسية لم تتم ترجمتها حتى مع وجود قانون فرنسي ينص على ترجمة عناوين جميع المنتوجات الترفيهية في البلاد قبل تسويقها إلى فرنسا.[1]

### 2. 3-الترجمـــة الإبداعيـــة (Transcreation)

الترجمة الإبداعية تخص بالدرجة الأولى الألعاب التي تعتمد بشكل أولي على طور القصة والأنماط السردية، وهي استراتيجية تعتمد على مدى ابداع المترجم وقدرته على تكييف حوارات الشخصيات في الألعاب لتناسب ثقافة اللاعب في الثقافة الهدف دون الاخلال بالمعنى الأصلي، و كلما كان طور القصة طويلا وتعددت الأحداث فيها كلما زادت الحاجة للترجمة الابداعية.[2]

تظهر هذه الاستراتيجية جلية في اللعبة اليابانية « **Final Fantasy** » حيث قام المترجمون الأمريكيون بابتكار أسماء جديدة لبعض الأسلحة المستعملة في اللعبة على الرغم من صعوبة المهمة. فابتكار أسماء لأسلحة وأشياء من لعبة أصل لغتها يابانية يعد تحد صعب، كذلك يلاحظ تغير أسماء بعض الشخصيات من نسخة إلى أخرى فقد نجد النسخة

[1] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization op.cit. p 398
[2] Ibid, p 398

الانجليزية للعبة ما تحتوي شخصية تحت إسم « **Mark** » أما في النسخة البرازيلية قد يغير الإسم الى« **Marcos** » نظرا لعدم شيوع الإسم الأول في البرازيل.[1]

تقول "**جينيفر شيرمان**" المتخصصة في الترجمة الابداعية والعاملة ضمن فريق « **Terra Localization** » لخدمات الترجمة والأقلمة:

"Transcreation is an art in the realm of video game localization that allows linguists to translate player experiences rather than words. The practice is pivotal to ensure that gamers can play through a seamless, culture-imbued story with the same emotional response as players in the source language. Other factors such as cultural sensitivity and censorship play a role in transcreation choices, but the concept shines brightest when focusing on the poetic transfer of style, tone, and intent. While each game's release has myriad contexts across countries, transcreation allows culture to speak in a universal language[2]".

[1] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization, op.cit. p 399

[2] Jennifer Sherman, The Linguistic Art of Transcreation in Video Game Localization, June 2022 https://terralocalizations.com/

## 2. 4-الترجمـــة الحرفيـــة (Literal Translation)

قد تبدو الترجمة الحرفية أحد أنواع الترجمة التي قد تعطي انطباعا سيئا لدى قارئ أو مستخدم أو لاعب المنتج النهائي، لكن هناك أهمية كبيرة لها في ترجمة بعض ألعاب الفيديو التي تتطلب استخدام هده الاستراتيجية والنوع الذي نتحدث عنه هنا هو ألعاب المحاكاة وخاصة في المصطلحات التقنية التي يختص بها هذا النوع فهي تحتوي على حقل دلائلي خاص بها.[1]

على سبيل المثال في لعبة « **Forza Horizon** »الخاصة بسباق السيارات نجد كلمات مثل **(Exhaust, Tires, Catalyzers, Brakes, Manual and Automatic Gear, Spoiler...)** وأيضا في لعبة « **Microsoft Flight Simulator** »الخاصة بمحاكاة كل ما يخص عالم الطائرات والطيران نجد كلمات مثل **(Cockpit, Flaps, Landing Brakes, ...Taxi, Airport )** وغيرها، فهي ألعاب غير معنية بطور القصة ولا يوجد بها أحذاث سردية فتنقص الحاجة الملحة لمترجمين ابداعيين ويمكن الاعتماد فيها بشكل كبير على أدوات الترجمة بمساعدة الحاسوب « **CAT Tools** ».[2]

[1] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization op.cit, p 400
[2] Ibid, p 401

### 2. 5-الأمــانة والصــدق Loyalty:

تعمل فرق تطوير ألعاب الفيديو جاهدة من أجل كتابة سيناريوهات اللعبة ،وتعطي هذه المرحلة أكبر قدر من الوقت لأنها بكل بساطة أهم عامل في اللعبة، في حين يوجد عدة ألعاب مستوحاة من قصص واقعية، أو أفلام سنيمائية، أو كتب، أو روايات، وأعمال أدبية. بصفة عامة في هذا النوع يجب على المترجم أن يكون نزيها ويحرص على عدم الإخلال بالمحتوى الأصلي وذلك بالحفاظ على التوازن بين الترجمة الابداعية وحرية تكييف المحتوى من أجل تحقيق تجربة جيدة ومناسبة لدى الجمهور المستهدف مع الإبقاء على الجو العام للعبة، تعتبر عملية ترجمة هذه الأنواع من الألعاب جد حساسة كونها تتطلب مترجمين جيدين يجيدون الموازنة بين التصرف في الترجمة والإبقاء على أحذاث وأطوار اللعبة كما هي وعدم الإخلال بها، خاصة وأن محبي هذا النوع من الألعاب حساسون جدا و أي إخلال بأحداث القصة يمكن أن يسبب غضبهم وتركهم للألعاب مستقبلا مما قد يسيئ لسمعة الشركات المنتجة.[1]

كمثال قامت الشركة المنتجة للعبة « **Lord of The Ring** » المستوحاة من فيلم سينمائي بتعيين فريق ترجمة للقيام بعملية ترجمة اللعبة إلى عدة لغات لكن قبل ذلك أجبرتهم على قراءة الرواية الأصلية لـ « **Lord of The Ring** » وأجبروا على اتخاد اختبار بعدها لكي تحرص الشركة على فهمهم الكامل والشامل لأطوار القصة وحيثياتها.

[1] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization op.cit . p401

## 2. 6-فقدان المعنى و استراتيجيات التعويض (Loss of Meaning and Strategies of Compensation):

يمكن أن تشكل التقنيات المستعملة حاليا في سرد قصص ألعاب الفيديو تحديا كبيرا بالنسبة للمترجمين، أحيانا خلال عملية الترجمة يحث فقدان جزئي أو كلي للمعنى فيتعين على المترجمين البحث والتفاوض على معادلات تعبيرية وظيفية ثم إعادة صياغة وكتابة الترجمة التي ستسمح بتعويض الجزء المفقود من المعنى. يحث فقدان المعنى غالبا في الحوارات الهزلية والفكاهية بين شخصيات اللعبة، فيكون تكييف هذه الحوارات إلى ثقافة الجمهور المستهدف معضلة حقيقية تستلزم جهدا كبيرا وتعاونا وتشاورا بين عدة مترجمين للنجاح في إيصال المعنى على أفضل حال، تحتوي ألعاب الفيديو في الوقت الحاضر على كمية كبيرة من هذه الحوارات الفكاهية مما يعرّض المترجم إلى صعوبة بالغة في أداء مهامه وهذا ما يمكن ملاحظته من خلال لعبة « **Batman Arkham Night** » المدججة بالحوارات الساخرة والهزلية ولسوء الحظ لم يوفق المترجمين العاملين عليها في نقل معاني النكت والحوارات الساخرة من اللغة الإنجليزية إلى العربية والإسبانية فقام العديد من اللاعبين من التهكم على النسختين العربية والإسبانية باعتقادهم أن حوارات اللعبة سخيفة وغير هادفة.[1] تقنيات التعويض قد تتخللها طريقة حذف بعض المقاطع و الحوارات التي لا يمكن فهمها في بلدان ومناطق أخرى غير المناطق الأصلية كما حدث مع اللعبة الإسبانية« **Torrente** »

[1] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization op.cit p 402

حين قاموا بحذف مقولة لأحد الشخصيات يسخر فيها من نادي أتلتيكو مدريد الإسباني وهي نكتة يفهمها الإسبانيين فقط، يستحسن عدم ترجمتها إلى لغات أخرى.[1]

### 2. 7-الرقـــابة Censorship :

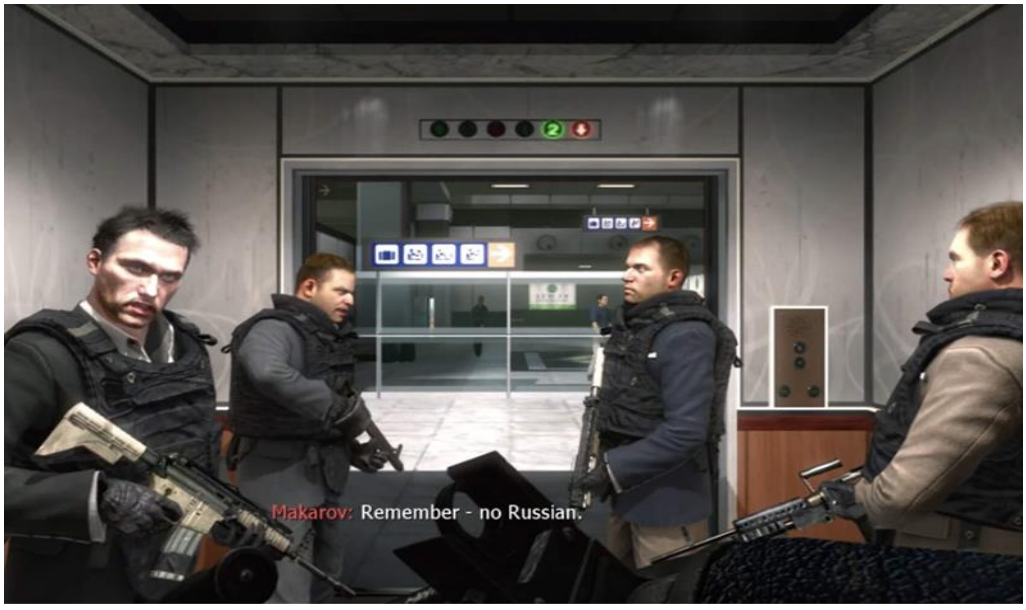
تخضع عملية ترجمة وتكييف ألعاب الفيديو إلى ثقافة أخرى للرقابة من جميع الأسواق العالمية التي تريد أن تجتاحها، ويجب أن تأخذ بعين الاعتبار جميع القضايا القانونية الخاصة بالمناطق الخارجية ، فبض البلدان تفرض قوانين مغايرة تخص بعض الألعاب التي تعرض مشاهد عنف مفرط أو ألفاظ مسيئة، حتى عندما يتم قبول اللعبة من قبل السلطات في سوق أجنبية، يتعين على المترجمين أخذ جميع المسائل القانونية بالاعتبار وقد يضطرون إلى تغيير خياراتهم وقراراتهم على أساس اللوائح والقوانين المحددة في المنطقة المستهدفة أو توصيات شركات التوزيع.[2]

في هذه الحالة ، يتعارض الهدف من جعل اللعبة مناسبة لثقافة الهدف مع الرسالة الأصلية للمؤلف والحرية الخاصة للمترجم في اختيار استراتيجية معينة. ومع ذلك ، يجب أن نضع في اعتبارنا أن تكييف ألعاب الفيديو هو نشاط متعلق بالسوق ، وبالتالي فهو لا يختلف بشكل كبير عن القطاعات الأخرى مثل السينما أو التلفزيون.[3]

[1] Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization op.cit p 402
[2] Ibid, p 403
[3] Ibid, p 404

## 3- أمثلة عن بعض ترجمات ألعاب الفيديو:

في أحد أجزاء لعبة« **Call of Duty** » ارتكب المترجمون خطأً كبيرًا خلال ترجمة اللعبة مما أدى إلى حذوث سوء فهم كبير من طرف اللاعبين، الخطأ يكمن في أحد مراحل اللعبة حين يكون البطل مع فرقة عسكرية متكونة من ثلاثة جنود في طريقهم إلى تنفيد عملية عسكرية فيقول أحدهم عند اقترابهم من مدخل المطار: "**Remember,No Russian!**" وهو كان يقصد "**لا تتكلموا باللغة الروسية**"، في النسخة اليابانية قام المترجمون باقتراف خطأ ترجمي غير مسار اللعبة عند اللاعبين اليابانيين وأوقع الشركة المنتجة في مشاكل كبيرة، حيث قاموا بترجمة المقولة على النحو التالي: "**تذكروا اقتلوا الروسيين**"، والمطار كان مكتظ بالمواطنين الروسيين فقام اللاعبون باطلاق النار اتجاههم وهذا بسبب الخطأ الفادح في الترجمة.




صورة مأخودة من لعبة Call of Duty Modern Warfare 2

وفي لعبة « **Blue Stinger** »المنتجة من طرف شركة « **Activision** »شهدت تواجد عدة أخطاء على مستوى الترجمة والدبلجة والأداء الصوتي، و من بين أفضل مثال على سوء النقل اللغوي هو حين أخطأ المدبلج الألماني في نطق اسم دواء "**Doxin**" و قام بنطقها "**Dachshund**" وهو اسم فصيلة من الكلاب الألمانية.

خطأ فادح قام بخلط وتغيير المعنى الكلي لجزء كبير من القصة وسوء فهم للاعبين الالمانيين.

صورة مأخودة من لعبة Blue Stinger

يعد توطين وتعريب لعبة« **Days Gone** » **(أيام مضت)** الصادرة عن شركة **سوني** اليابانية أول لعبة تترجم بشكل كامل إلى اللغة العربية وبدعم شامل لجميع القوائم والحوارات والنصوص المكتوبة، حيث لاقت رواجا واستحسانا كبيرا لدى الجمهور العربي، جاء هذا بعد أن قامت الشركة بتوظيف فريق توطين كامل من المترجمين العرب للعمل على النقل اللغوي للعبة، استعمل المترجمون اللهجة المصرية التي تعد نوعا ما مفهومة عند أغلبية العرب.

غلاف لعبة أيام مضت Days Gone

## الخـــاتمــة:

تعد الترجمة السمعية البصرية نوعا مهما من أنواع الترجمة، نظرا لكونها تمس عدة مجالات من بينها مجال ألعاب الفيديو، والذي يعتبر مجالا ناشئا وحيويا يساهم في اقتصاد الدول الكبرى وانطلاقا من هذا تتجلى لنا أهمية استعمال الترجمة في ألعاب الفيديو من أجل دخول أسواق خارجية واحتكارها بهدف مضاعفة الأرباح وهذا ما يجعل الشركات الإنتاجية للألعاب تركز على الجانب اللغوي، فكان الهدف من بحثنا ابراز أهمية الترجمة والتوطين في ألعاب الفيديو، و شرح الإستراتيجيات و المراحل التي تمر بها العملية، وانطلاقا من الإشكالية المطروحة في مقدمة البحث توصلنا إلى عدة نتائج نجمعها كالتالي :

- على المترجم أن يتميز بمستوى عالي في اتقان اللغات التي يترجم منها واليها والإلمام بجميع خصائصها وأيضا ثقافات المناطق الهدف
- ترجمة العاب الفيديو ونجاحها يعتمد بشكل ضروري على جودة فريق المترجمين، من اجل توفير خدمة توطين دقيقة وناجحة لا بد من توظيف مترجمين أكفاء.
- الصعوبات التي قد تواجه المترجمين قد تتعلق بشكل كبير بثقافة المنطقة الهدف
- على المترجم أن يكون ملما بمصطلحية ألعاب الفيديو
- ترجمة ألعاب الفيديو في بعض الأحيان تجبر فرق الترجمة على معرفة أجزاء اللعبة السابقة قبل الشروع في عملهم
- التوطين يختلف عن الترجمة كونه يكيف المنتوج حسب ثقافة المنطقة الهدف

## مكتبـــة البحـــــث:

### المراجـــع باللغــة العربيــة:


- أحلام حال، الترجمة السمعية البصرية: الواقع والآفاق، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين– ألمانيا، الطبعة الأولى، 2020
- رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، مركز أبواب الإعلام، (د.ط)، 28 فبراير 2015
- عز الدين محمد نجيب، أسس الترجمة، مكتبة ابن سينا – القاهرة، الطبعة الخامسة – 2005


### المراجـــع باللغات الأجنبية:


- David Ellis, A Brief History of Video Games, Official Price Guide to Classic Video Games, Random House, 2004.
- Díaz-Cintas Jorge, and Aline Remael. Audiovisual Translation: Subtitling. Routledge, 2014.
- Donavan Tristan, Replay: The history video games, East Sussex, England: Yellow Ant, 2010
- Ed Semrad, Violence in Video Games... Part 2!, Electronic Gaming Monthly. No. 54. EGM Media, LLC. January 1994
- Fry Deborah. The Localization Primer. Second Edition, revised by Arle Lommel. www.lisa.org/interact/LISAprimer.pdf . Other language versions are available at www.lisa.org. 2003 (Fry 2003: 10)

- Gambier, Yves. "Le profil du traducteur pour écrans." In Formation des traducteurs, Actes du colloque international de Rennes, France, 1999
- González, Luis Pérez. "Audiovisual Translation", in Baker, Mona and Gabriela Saldanha (eds.), Routledge Encyclopedia of Translation Studies, London, 2009
- Kent, Steven L. The Ultimate History of Video Games, Prima Publishing. 2001
- Lawrence Venuti , The Translator's Invisibility, Routledge, 1995
- Martin Graetz, The origin of Spacewar, Creative Computing. Vol. 7, no. 8. August 1981
- Robert S Jones, Home Video Games Are Coming Under a Strong Attack, *Gainesville Sun*, December 12, 1982
- Wolf, Mark J. P. Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Greenwood Publishing Group. 16 August 2012.


**الرسائل و الأطروحات:**


- جودت جقمقجي، مقدمة في الترجمة، كلية اللغات والترجمة، جامعة الملك سعود، الرياض– السعودية، 2006
- Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization, Universidad de Oviedo, Spain, Marti 4, 2012
- Jorge Díaz Cintas, Audiovisual translation comes of age, Roehampton University, UK,


**المجلات الأجنبية:**

- Bryan Bishop, "Sony announces the PlayStation 4". The Verge.
- "PlayStation®2 Cumulative Production Shipments of Hardware | CORPORATE INFORMATION | Sony Computer Entertainment Inc". 9 June 2012. Archived from the original on 9 June 2012. Retrieved 30 August 2019
- PlayStation Boss : 'One In 20' PS4 Buyers Also Bought PSVR". UploadVR.


**المواقع الالكترونية:**


- Andrew Beattie, How the Video Game Industry Is Changing, Investopedia.com, 18th June 2022, 11:20
- Jennifer Sherman, The Linguistic Art of Transcreation in Video Game Localization, 23rd June 2022, 14:11, https://terralocalizations.com/2021/02/12/the-linguistic-art-of-transcreation-in-video-game-localization/
- Radu Șargu, Why professional video game localization is so important, 17th June 2022, 12:30, https://www.polilingua.com/blog/post/why-professional-video-game-localization-is-so-important.htm

**مسرد المصطلحات:**

| العربية | الانجليزية |
|---|---|
| التوطين | Localization |
| الاختلافات الاقتصادية | Economic Inequalities |
| العولمة | Globalization |
| مدى التعلق و الانغماس في اللعبة | Game immersion |
| الوسائل المساعدة على الترجمة | CAT Tools |
| التوطين | Domestication |
| التغريب | Foreignization |
| الترجمة الابداعية | Transcreation |
| الأمانة | Loyalty |
| الرقابة | Censorship |
| السترجة | Subtitling |
| الدبلجة | Dubbing |
| الوصف السمعي | Audio Description |
| التعليق | Commentary |
| الاستعلاء الصوتي | Voice Over |

**فهـــرس المحتويات**

**شكر و تقدير اهداء**

**مقدمة** ..... 1

**الفصل الأول : الترجمة السمعية البصرية.** ..... 6

1- مفهوم الترجمة السمعية البصرية.....7

2- تطور الترجمة السمعية البصرية.....9

3- أنواع الترجمة السمعية البصرية.....11

**الفصل الثاني : ألعاب الفيديو** ..... 15

1- ماهـية ألعـاب الفيـديو .....17

2- نشـأة وتطـور ألعـاب الفيـديو.....19

**الفصل الثالث : تكييف الترجمة والتوطين والأقلمة في ألعاب الفيديو**..... 29

1- تعريف التوطين والأقلمة والفرق بينهما وبين الترجمة .....31

2- استراتيجيات ترجمة ألعاب الفيديو ودور التكييف والاقلمة

في النقل اللغوي الفعال.....33

3- أمثلة عن بعض ترجمات ألعاب الفيديو .....44

**الخاتمة** .....47

**مكتبة البحث**.....48

**مسرد المصطلحات** .....51

**الملخص** .....45

**ملخص:**

نتناول في بحثنا، موضوع الترجمة السمعية البصرية و توطين العاب الفيديو و الاستراتيجيات المختلفة التي يجب استخدامها من أجل النجاح في عملية التحويل و النقل اللغوي و الثقافي الفعال للألعاب دون فقدان المعنى و الجو العام للمنتوج الترفيهي، فنظرا للتطور الملحوظ لأنماط ألعاب الفيديو و تعدد تقنياتها السردية اصبحت عملية الترجمة و التكييف وفق ثقافات معينة تستلزم مواجهة عدة تحديات و صعوبات كبيرة من فرق الترجمة، و يعد هذا المجال احد اكثر المجالات نموا نظرا للطلب الهائل على العاب الفيديو و حاجة الشركات المنتجة الى دخول و احتكار أسواق خارجية مما جعل منظري الدراسات الترجمية يلتفتون لهذا المجال الناشئ و يبحثون عن تطويره باستمرار

**الكلمات المفتاحية:**

توطين العاب الفيديو، الترجمة السمعية البصرية، ألعاب الفيديو، التكييف، الدراسات الترجمية، التقنيات السردية

**Summary:**

In our research, we address the issue of audio-visual translation and localization of video games and the various strategies that must be used in order to succeed in the process of linguistic and cultural conversion and transfer of games without the loss of meaning and atmosphere of the video games, given the remarkable development of video game patterns and the diversity of their narrative techniques, the process of translation and adaptation according to specific cultures put the translators in front of many challenges and great difficulties, this field is considered one of the most growing ones due to the huge demand for video games and the need for producing companies to enter and monopolize foreign markets, which made translation studies theorists emphasize on it lately and are consistently looking to develop it.

**Key Words:**

Localization, Audio Visual Translation, Video games, Adaptation, Translation Studies, Narrative Techniques.

**Résumé:**

Nous abordons le sujet de la traduction et de la localisation audiovisuelle des jeux vidéo et les différentes stratégies qui doivent être utilisées pour réussir le processus de conversion et de transfert linguistique et culturelle des jeux vidéo sans perte de sens et d'atmosphère, compte tenu du développement remarquable des jeux vidéo et de la diversité de leurs techniques narratives, le processus de traduction et d'adaptation selon les cultures spécifiques place les traducteurs devant de nombreux défis et de grandes difficultés, ce domaine est considéré comme l'un des domaines émergents et en croissance rapide, en raison de l'énorme demande de jeux vidéo et de la nécessité pour les sociétés de production d'entrer et de monopoliser les marchés étrangers, ce qui a poussé les théoriciens de la traductologie à le prêter attention ces derniers temps et cherchent constamment à le développer.

**Mot Clés :**

Localisation, Traduction Audiovisuelle, Jeux Vidéos l'Adaptation, Traductologie, Les Techniques narratives.