الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة أبو بكر بلقايد تلمسان

كلية الآداب و اللغات

قسم الترجمة

مذكرة لنيل شهادة ماستر في الترجمة

من إعداد الطالبين:

*بلعيز سيد أحمد هاني

*بن عامر عبد الرحيم

تحت إشراف الأستاذة:

بن حبيب نزهة

ترجمة و توطين الألعاب الإلكترونية

لعبة ليج أوف ليجندز أنموذجا

لجنة المناقشة مكونة من السادة:

الأستاذة د. مصلي سليمان فراح	رئيسا
الأستاذة د. بن حبيب نزهة	مشرفا و مقررا
الأستاذة د. قورصو سامية	مناقشا

السنة الجامعية 2021-2022 م

بسم الله الرحمن الرحيم

إهداء

إلى من كان لهما الفضل في بلوغي التعليم العالي، إلى من وضعاني على طريق الحياة و راعوني حتى بلغت، والداي الحبيبين أطال الله في عمرهما و طيب ثراهما.

إلى إخوتي، أصدقائي، أحبابي لكل من ساعدني في مواجهة الصعاب.

إلى جميع أساتذتي لمن كان لهم بالغ الأثر في تعليمي، أهدي لكم هذا البحث كثمرة لمجهوداتي و مجهوداتكم.

بلعيز سيد أحمد هاني

إهداء

إلى والدي العزيزين

و روح جدتي الطاهرة

بن عامر عبد الرحيم

شكر و تقدير

نتوجه بجزيل الشكر والامتنان إلى كل من ساعدنا من قريب أو من بعيد على انجاز هذا العمل وفي تذليل ما واجهناه من صعوبات، ونخص بالذكر الأستاذة المشرفة بن حبيب نزهة التي لم تبخل علينا بتوجيهاتها ونصائحها القيمة التي كانت عونا لنا في إتمام هذا البحث، كما نشكر كل من الأستاذتين د.مصلي سليمان فراح و د.قورصو سامية على قبولهما مناقشة هذه المذكرة.

الفهرس

إهداء 3

شكر و تقدير 5

قائمة أهم المختصرات 73

المقدمة ..... أ

السؤال الرئيسي: ..... ج

الأسئلة الفرعية: ..... ج

الفرضيات: ..... ج

المنهجية: ..... د

تجميع البيانات: ..... د

هيكل البحث: ..... ه

الفصل الأول: 4

1.الترجمة 4

2.1 الترجمة في القرن العشرين 5

2.التوطين 6

1.2 التوطين في الدراسات الترجمية: 7

2.2 هل توطن الألعاب أم تترجم ؟ 9

3.2 تاريخ توطين ألعاب الفيديو: 10

1.3.2 المرحلة الأولى : قبل منتصف الثمانينات 11

2.3.2 مرحلة الإزدهار : من منتصف الثمانينات إلى منتصف التسعينات 13

3.3.2 مرحلة التطور : من منتصف التسعينات إلى أواخر التسعينات 15

4.3.2 مرحلة النضج : من بداية الألفية إلى 2005 16

5.3.2 مرحلة التقدم من 2005 إلى يومنا 17

الفصل الثاني: 21

1.توطين البرامج: 21

2.توطين الألعاب الإلكترونية:..... 24
أ_ مستوى اللاتوطين:..... 26
ب_ مستوى توطين دليل الإستعمال و حزمة البرامج : 26
ج_ مستوى التوطين الجزئي:..... 26
د_ مستوى التوطين الكلي:..... 27
1-أوجه التشابه والإختلاف بين توطين البرامج و توطين الألعاب: 27
2- توطين البرامج و الترجمة على الشاشة:..... 30
3- محتوى الألعاب الذي يتطلب التوطين: 32
4- عملية توطين الألعاب: 36
5- تحديات توطين الألعاب الإلكترونية:..... 42
أ- التحديات التقنية: 42
ب- التحديات اللغوية: 43
ج- التحديات الثقافية:..... 43
الفصل الثالث..... 46
الاستبيان: 46
هدف هذا الاستبيان: 46
تحليل الاستبيان: 48
نموذج الدراسة: ليج أوف لجندز (League of Legends) 53
تعريف League of Legends..... 53
التحليل 54
الدقة:..... 54
الأخطاء اللغوية:..... 57
الأخطاء المصطلحية:..... 60
أخطاء في الأسلوب والشكل:..... 62
الأخطاء المطبعية:..... 65
مناقشة النتائج: 67

الخاتمة: 70

الملخص 79

قائمة الملاحق و الأشكال..... 74

المراجع 76

مـقـدمـة

المقدمة

منذ آلاف السنين، وعبر عصور مختلفة ابتكر البشر من ثقافات مختلفة أنشطة ترفيهية تعرف بالألعاب. وهي جزء لا يتجزأ من الثقافة البشرية. تطورت الألعاب و تنوعت على مر العصور وتمثل الألعاب الالكترونية الفصل الحالي في تاريخ الألعاب حيث أصبحت واحدة من أكبر ركائز صناعة الترفيه.

عرف مجال الألعاب الالكترونية تطورا كبيرا منذ انطلاق أول لعبة سنة 1958. والتي كانت باسم "Tennis for two". كما زاد الاهتمام بهذا النوع من الترفيه بشكل كبير. ولازالت التكنولوجيا المستخدمة في هذا المجال تتطور الى يومنا هذا باستمرار. ومع ذلك فإن الطلب على هذه الألعاب مرتفع مما جعل مطوريها مطالبين بتبني نهج دولي تجاه تطوير الألعاب الخاصة بهم. ومع تزايد الطلب من مختلف أنحاء العالم أصبحت ترجمة هذه الألعاب خيارا لا مفر منه. الا أن ترجمة الألعاب تتطلب المرور على عديد المراحل لانتاج منتج نهائي. تعرف هذه العملية بالتوطين.

إن المقصود بمصطلح التوطين هو تكييف منتج أو تطبيق أو محتوى مع لغة وثقافة لجمهور معين. تجدر الإشارة هنا إلى أن عملية التوطين لا تقتصر على ترجمة واجهة

المستخدم والوثائق المرفقة بل تتعدى ذلك إلى عدة مسائل تقنية أخرى معقدة، فعلى سبيل المثال قد يضطر الفريق العامل على توطين لعبة إلكترونية ما إلى إعادة تصميم الشخصيات و الأحداث لتتوافق مع الثقافة الهدف، وأحيانا قد يتعدى ذلك إلى حذف المحتوى أو تغيير التصميم في النسخة الهدف وذلك تفاديا لأي مشاكل تتعلق بالثقافة الهدف من محتوى غير لائق أو مشاكل أخرى غير مرغوب فيها في النسخة الأصلية.

إن الدراسات الترجمية لم تعطي القدر الكافي من الاهتمام لتوطين الألعاب الالكترونية. حيث نجد أن توطين هذه الألعاب يتطلب أساليب مختلفة مقارنة بغيره من أنواع الترجمة. ومع نمو سوق الألعاب في العالم اليوم أصبح من الضروري تسليط الضوء على عملية التوطين. إن نمو سوق الألعاب جعل المطورين مع حتمية إنتاج لعبة ذات جودة عالية و قصة محبوكة لضمان متعة اللعب و بيعها في مختلف انحاء العالم.

إن الهدف من هذه الدراسة هو تسليط الضوء على عملية توطين الألعاب الالكترونية ومناقشة الأسباب التي جعلت هذا النوع من العمليات صعبا و معقدا. وذلك من خلال تقديم أمثلة من النموذج المختار في الدراسة و تحليلها. كما تهدف هذه الدراسة إلى تحديد الفرق بين توطين الألعاب و عمليات الترجمة الأخرى، مع ذكر مختلف الصعوبات والتحديات التي ترافق هذه العملية.

لدراسة موضوع هذا البحث قمنا بطرح إشكالية تتمثل في سؤال رئيسي و بعض الأسئلة الفرعية. وكان سبب اختيارنا لهاذا الموضوع نتيجة ملاحظاتنا لأخطاء متكررة في العديد من الألعاب رغم توفير ميزانية كبيرة لطرحها في الأسواق العربية.

السؤال الرئيسي:

بالرغم من الميزانية الكبيرة المخصصة لتوطين الألعاب الالكترونية، إلا أن اللاعب العربي يفضل النسخة الأصلية. فما السبب وراء ذلك؟

الأسئلة الفرعية:

- ما هي التحديات التي تواجه المترجم خلال عملية توطين الألعاب الالكترونية؟
- كيفية الحفاظ على متعة اللعب الأصلية في النسخة الموطنة؟

الفرضيات:

- هل عدم اللجوء إلى خبراء التوطين يجعل من النسخة المترجمة نسخة رديئة لا ترقى إلى مستوى النسخة الأصلية؟
- هل الآجال الممنوحة لفريق التوطين غير كافية لإنتاج نسخة تحتوي على متعة اللعب الأصلية؟

- هل صعوبة توطين المحتوى الغير نصي راجع الى الاختلاف الكبير في المعايير الثقافية؟

المنهجية:

لقد تم اتباع نهج يتضمن الاساليب النوعية والكمية لتسهيل عملية التحليل و الاستقصاء و الوصول لأجوبة على الأسئلة المطروحة في الاشكالية. كما تم استعمال الأسلوب النوعي في تحليل الأمثلة المستخرجة من نموذج الدراسة وتفسريها فيما بعد والوصول إلى نتائج نهائية.

تجميع البيانات:

البيانات التي بنيت عليها الدراسة تم تجميعها من المصادر التالية:

الاستبيان: تم تصميم الاستبيان وتوزيعه عشوائيا عبر وسائل التواصل الاجتماعي للوصول إلى فهم وجهة نظر اللاعبين و كان عددهم 153 مشاركا.

اللعبة: تم تشغيل اللعبة بنسختيها الأصلية (الانجليزية) والمترجمة (العربية) وأخذ صور وأمثلة بغية مقارنتها ليتم فيما بعد التوصل إلى أساليب الترجمة المستعملة في توطين الألعاب الالكترونية وكذا تسليط الضوء على بعض الصعوبات المرافقة لها.

الموقع الرسمي للعبة: تم الولوج للموقع الرسمي للعبة من أجل استخراج بعض الأمثلة ومقارنتها فيما بعد.

اختيار العينات: جميع المشاركين في الاستبيان من العالم العربي وهم ذكور وقد تم اختيارهم عشوائيا.

هيكل البحث:

يتكون هذا البحث من ثلاث فصول:

الفصل الاول:

يتطرق الفصل الاول الى عملية توطين الألعاب و علاقتها بالدراسات الترجمية. كما تم التطرق إلى تاريخ عمليات التوطين منذ نشأة الالعاب الى يومنا هذا.

الفصل الثاني:

يتطرق الفصل الثاني الى عملية توطين الألعاب و مستوياتها و المحتوى الذي يتطلب التوطين كما يتطرق أيضا إلى التحديات التي تواجه المترجمين.

الفصل الثالث:

تم تخصيص الفصل الثالث لتحليل الاستبيان و مقارنة كل من النسخة الأصلية للعبة والنسخة المعربة. كما تم مناقشة جميع الأمثلة جنبا الى جنب من حيث اللغة و الأسلوب و الدقة في الترجمة.

الفصل الأول

الفصل الأول:

بخلاف المسرحيات والأفلام والشعر والأغاني والروايات ومنتجات الترفيه الأخرى. فإن الألعاب الالكترونية لها تاريخ قصير نوعًا ما. ومع ذلك ، وعلى الرغم من بداياته المتواضعة نوعًا ما ، فقد وجد الترفيه التفاعلي طريقة للتكيف مع مجموعة متنوعة من الأسواق ، وزيادة عائداته إلى ما هو أبعد من جميع المنتجات الترفيهية الأخرى. فقصة هذا النجاح معتمدة بشكل كامل على نجاح مهنة توطين الألعاب التي كان لابد من إنشائها من الصفر لتغطية المطالب غير المسبوقة لمنتجات الوسائط المتعددة التفاعلية.

1.الترجمة

تاريخ الترجمة قد درسه الباحثون و المؤرخون على حد سواء، يعود تاريخ الترجمة الى ما قبل الديانة المسيحية هذا راجع الى الحاجة الماسة الى التواصل بين البشر لأغراض عاطفية أو للتجارة و ما الى ذلك. الطلب على خدمات الترجمة في تزايد مستمر، خاصة في زمننا المعاصر حيث لا يمكن للشركات الكبرى أن تتوسع أو تنجح في الأسواق الأجنبية دون الترجمة. قد يزعم البعض، أحيانا، أن الترجمة أقدم مهنة عرفها الإنسان. وهو زعم لا يخلو من نصيب من الحقيقة. وبداية من عهد بابل، وما كان من نقوش إليفانتين، وحجر رشيد الذي ساعد Jean-François Champollion في فك مستغلقات الكتابات الهيروغليفية في عام

1822[1]، وانتهاء بالترجمات التي أضحت تنجزها آلات الإلكترونية، فطريقة الترجمة تتغير بتغير الأزمان. ولقد دفع ذلك ادموند كاري إلى القول:

"إن الترجمة التي تبدو، في فترة من الفترات، ترجمة استنساخية، قد يتم طرحها جانبا، بعد مضي خمسين سنة من وضعها، بدعوى خيانتها للأصل".[2]

وأضاف في موضع آخر:

"إن الترجمة التي تبدو لنا قمة في الدقة والأمانة قد تبدو لمن يأتي بعدنا، بعد قرن من الزمان، هرطقة لا مسوغ لها من كل الوجوه".[3]

2.1 الترجمة في القرن العشرين

لقد تجلى في القرن العشرين انتصار الترجمة الفكرية على الترجمة الحرفية التي سادت القرن التاسع عشر. وبدل الاستنساخ المحكم أصبح الاحتكام إلى معايير أخرى في تحديد جودة الترجمة، من بينها فعالية التواصل واحترام النص الأصلي. لقد شهدت القرون السابقة وفرة في الدراسات النقدية التي عنيت ببحث الطرائق المعتمدة في الترجمة. ولكنها دراسات كانت تغلب عليها التقييمات الانطباعية لما ينبغي أن تكون عليه الترجمة الجيدة. وظلت الدراسات الترجمية على حالها تلك، إلى منتصف القرن العشرين، حيث ظهرت أولى الدراسات اللسانية التي اهتمت

[1] https://www.britannica.com/biography/Jean-Francois-Champollion 10-05-2022
[2] Edmond Cary, Pour une théorie de la traduction, Journal des traducteurs, 19 63,p.25.
[3] Ibid

بالترجمة. وهي دراسات لم يعد أصحابها يعتبرون الترجمة مجرد فن، بل أصبحوا يعتبرونها بمثابة علم من العلوم، ويسعون إلى منهجية سيرورة عملية الترجمة.

2.التوطين

يعرف مصطلح توطين اللغة "Language localisation" بأنه عملية تكييف منتج تُرجم مسبقاً إلى لغات مختلفة في منطقة أو بلد محدد "وهذا المصطلح مأخوذ من الكلمة اللاتينية Locuse" "و مأخوذ من الكلمة الإنجليزية "Locate" و التي تعني كلتاهما بالعربية مكان أو موضع".[4]

التوطين استراتيجية أساسية في الترجمة، يعرف التوطين بأنه "تقليل الغرابة في النص الأجنبي لصالح قرّاء النص الهدف" و تكون الثقافة الهدف هي المسيطرة. يختار المترجم التوطين لأنه يؤمن أن النص الهدف لابد أن يكون في قالب يناسب ثقافة قراءه. يرى البعض أن المترجم يجب أن يوطن كل شيء للقارئ وألا يشعره بالغرابة في النص الذي يقرأه، فعليه أن يحاول إبعاد أي إشكال ثقافي قد يحدث عند الترجمة، القارئ سيشعر بالأمان الثقافي وسيفهم النص وسيتقبله بسهولة، لكن هناك من يرى أن المترجم ليست مهمته تسهيل كل شيء للقارئ، بل لمَ لا ندفع هذا القارئ بأن يبحث عما أشكل عليه من أمور ثقافية في النص، وعندما يحافظ

[4]De Bert Esselink, A Practical Guide to Localization, John Benjamin PUBLISHING COMPANY, Philadelphia 2000, P32.

المترجم على الروح الثقافية للنص الأصلي في النص الهدف سيسمح للقارئ بالسفر إلى عالم آخر ويعرفه على عادات ومعلومات جديدة عن تلك الثقافة.

التوطين بالنسبة لخبراء اللغة يعتبر نشاطا جديدا، و هو مرتبط خاصة بالمحتوى الرقمي و منتجات الحاسوب. مصطلح التوطين مرتبط بالكلمة GILT و هي اختصار (translation ,localization ,internationalization ,Localization) :

العولمة (Globalization) : في مجال التوطين تعتبر العولمة نشاطا اقتصاديا متعلق بتسويق منتج او خدمة أسواق إقليمية مختلفة.

التدويل (Internationalization) : التدويل هو تصميم وتطوير منتج، أو تطبيق، أو محتوى بحيث يؤدي ذلك إلى تسهيل عملية التوطين لمختلف الثقافات والبلدان واللغات.[5]

1.2 التوطين في الدراسات الترجمية:

في سبعينيات القرن الماضي أصبحت الدراسات الترجمية مجالا أكاديميا مختصا بعد أن كانت تعاني من التهميش[6]. نمو مجال التوطين في التسعينات طلب وجود إحترافيته مأثرا على كيفية تدريس و تدريب المترجمين في الجامعات[7] هذا برهن أن التوطين قد أصبح جزءا لا

[5]Arle Lommel, The Globalization Industry Primer, 2007 , p46.
[6]Munday, Jeremy.. Introducing Translation Studies: Theories and Applications. London and New York: Routledge 2001, p14.
[7]Folaron, Debbie and Gregory Shreve. “Introduction”. Translation Spaces 2012, p1-4.

يتجزء من الدراسات الترجمية الحديثة. لكن البعض يرى أن له مكانة معزولة نوعا ما، لاحظ آنثوني بيم (Anthony Pym) أن التوطين وجد قبولا فقط بسبب جوانب إقتصادية بينما لم يجد منظروا الترجمة شيئا جديدا ليضيفه التوطين داخل مجالهم[8].هذا عادة ما يحدث في المؤتمرات الترجمية حيث يتم ربط التوطين مع التكنولوجيا الحديثة و يتم التغاضي عن جوانبه الترجمية، هذا تماما ما حدث في دبلن سنة 2008، لم يلقى المؤتمر الذي تطرق إلى تطورات التوطين من طرف 120 باحث أي إهتمام في الدراسات الترجمية[9]. الإعتراف بأن التوطين هو نشاط إقتصادي مهم بالنسبة للدراسات الترجمية قد جعله يندرج مع تدريبات المترجمين بالرغم من عدم تطوره ليدرس كنظرية خاصة لوحده[10].

في الوقت الحالي تعرف نشاطات التوطين العديد من التحولات، على سبيل المثال نرى أن توطين الألعاب دائما ما يخترع فيه طرق جديدة لتلبية حاجياته خاصة في الصناعات المتعلقة بالحاسوب و برامجه التي تتطلب أن تتوفر بنسخ مترجمة و موطنة ها أدى إلى تطور

[8]Pym, Anthony. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins 2004, p15

[9]Genabith, Josef van "Next Generation Localisation." In *Localisation Focus – The International Journal of Localisation* 8 2009, p77

[10]Pym, Anthony. Exploring Translation Theories. London and New York: Routledge.Raessens, Joost and Jeffrey Goldstein (eds). 2005. Handbook of Computer Game Studies.Cambridge, MA: MIT Press 2010, p120-142.

هذا المجال إلى كونه نشاطا إقتصاديا أكثر من كونه نشاطا ترجميا هذا ما قيد دور المترجمين في التوطين بسبب إعتمادية العمل على التكنولوجيا.

2.2 هل توطن الألعاب أم تترجم ؟

تواجه الترجمة تحديات جديدة أظهرها التوطين خاصة في توطين الألعاب مع التطورات الرهيبة التي تشهدها وسائل التواصل التي تتطلب العولمة هنا الترجمة كتخصص عليها أن تواجه الفوارق الموجودة بين الجانب الإقتصادي و الجانب الأكاديمي في مجال التوطين. توطين الألعاب مثال حي على عدم تلاحم التوطين مع الدراسات الترجمية. الألعاب الإلكترونية الحديثة هي تحفات فنية و ثقافية معقدة مصممة لتجعل لاعبها يتعلق بها، الجانب الثقافي في هذه الألعاب إذا إحتوى على بعض الأخطاء يمكن أن تأثر بشكل كبير على مبيعات اللعبة خاصة الألعاب المشهورة[11].

اعتمادًا على الجدوى المالية لاستيراد لعبة إلى لغة جديدة ، يمكن إجراء عدد من مستويات التوطين المختلفة. المستوى الأول هو عدم التوطين. قد يستمر استيراد اللعبة إلى منطقة ما باللغة الأصلية إذا كان هناك سوق محتمل لها ، ولكن لن تبذل أي جهود لتوطين اللعبة لتقليل التكاليف. المستوى الثاني هو ترجمة الصندوق والوثائق ، حيث سيتم ترجمة المربع والوثائق أو الكتيبات الخاصة باللعبة ، ولكن ليس اللعبة نفسها. يمكن استخدام هذا التكتيك إذا

[11]LISA Forum in Dublin, December 2008 and LISA Asia Forum in Taipei, April, 2009 , p82.

كانت اللعبة تحتوي على القليل من النص أو القصة ، مثل ألعاب الأركيد المبكرة ، أو إذا كان من المتوقع أن يكون للمنطقة المستهدفة أمر جيد للغة الأصلية ، كما هو الحال في استيراد بعض الألعاب باللغة الإنجليزية مثل Secret من Mana أو Terranigma إلى الدول الاسكندنافية. المستوى الثالث من الترجمة هو الترجمة الجزئية ، حيث يتم ترجمة نص اللعبة ولكن لا يتم ترجمة ملفات التعليق الصوتي. يساعد هذا في تقليل تكلفة تعيين الممثلين وإعادة تسجيل كل الحوار ، مع الاستمرار في جعل اللعبة مفهومة بلغة أخرى. قد تتم ترجمة الحوار الصوتي الذي لا يظهر على الشاشة. المستوى الأخير من الترجمة هو الترجمة الكاملة ، حيث سيتم ترجمة جميع أصول اللعبة ، بما في ذلك التعليق الصوتي ونص اللعبة والرسومات والأدلة. هذا هو الخيار الأكثر تكلفة ، وعادة ما تقوم به شركات ألعاب AAA فقط[12] .

3.2 تاريخ توطين ألعاب الفيديو:

كانت أول لعبة صنعت ذات قدرات محدودة لهذا كان المحتوى النصي قليلا نوعا ما. في يومنا المعاصر أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تفاعلا و تعقيدا و أصبح لها قصص ملحمية ، تحتوي داخلها محادثات و رسومات غنية ومؤثرات بصرية تكاد تكون حقيقية.

كما تم توثيق تاريخ ألعاب الفيديو في الأعمال الأكاديمية و الصحافية على حد سواء. بالرغم من هذا التوثيق و التغطية الجيدة لألعاب الفيديو إلا أنه يوجد القليل من المراجع التي

[12]Raymond Chandler ; The Big Sleep Philip Marlowe Series Book 1· Ian Rankin 2005, p46.

تبين كيف تطورت عمليات توطين الألعاب من بداية هذه الصناعة. لقد قسم هاسيغاوا Hasegawa الجدول الزمني لمراحل التطور إلى المرحلة الأولى (قبل منتصف الثمانينات) ، مرحلة الإزدهار (من منتصف الثمانينات إلى منتصف التسعينات)، مرحلة التطور (من منتصف التسعينات إلى أواخر التسعينات)، مرحلة النضج (2000 إلى 2005) و مرحلة التقدم (2005 إلى يومنا هذا) [13].

1.3.2 المرحلة الأولى : قبل منتصف الثمانينات

بدأ عهد الألعاب سنة 1958 بنموذجين لألعاب الفيديو (1958(Tennis for two و(1962(!Spacewar ، كلاهما قد تم تطويرهما في الولايات المتحدة في مراكز الأبحاث لغرض جلب الزوار، و هذا لصناعة ألعاب الأركيد التي تعمل بالقطع النقدية مثل (1971(computer space و (1972(Pong و تم تسويقهما عبر شركة Atari ، التي ظهرت في السبعينيات و قد كانت أول شركة ألعاب تسيطر على 80% من السوق الأمريكي آنذاك. بعد هذه الألعاب ظهرت الألعاب اليابانية التي عرفت نجاحا كبيرا مثل Space 1978(Invaders(و (1980(Pac–Man ، و قد حددت هاتين اللعبتين مسار الألعاب

[13]Hasegawa, Ryoichi. "Game Localization History and Future." In Study Report on Advanced .Technology Applications for Developing Digital Content, 2009, pp. 121-132.

نحو تحولهم إلى ظاهرة ثقافية[14]. في السبعينيات ظهرت معالجات الحواسيب التي قامت بتحسين الرسوميات و جعلها أكثر سلاسة[15]. حصلت تطورات في تكنولوجيا الصوت أيضا في الثمانينات ، على سبيل المثال كانت لعبة 1983) Manic Miner) أول لعبة أستخدم فيها موسيقى داخلها[16] . لم تشكل العاب الاركيد اليابانية هذه صعوبات في فهم اللغة إلا أنه تم تغيير بعض النواحي منها لأغراض لغوية اجتماعية. في كتاب كولر نرى أن كلمة Pac– Man تغيرت من نسختها الأصلية المنطوقة حرفيا في اليابانية ب Puck–Man هذا الإسم أخذ من تعبير صوتي ياباني لصوت الأكل المزعج، هذا التغيير كان ضروريا بسبب كلمة Puck التي كانت من شأنها أن تشوه إسم اللعبة داخل الولايات المتحدة [17]. سنة 1972 أطلقت شركة أتاري أول وحدة تحكم منزلية التي إحتوت على لعبة واحدة ، في سنة 1976 أطلقت وحدة التحكم المسمات ب شانل أف Channel F ، التي أتاحت إستخدام الأقراص مما مكن اللاعبين من تجربة العديد من الألعاب على منصة واحدة، لاحقا تم تطوير منصة مشابهة من طرف نفس الشركة "Atari 2600" و هكذا سيطرت هذه الشركة على السوق الأمريكية في

[14].Egenfeldt-Nielsen, Simon, et al. Understanding Video Games: the Essential Introduction .Routledge, 2020. pp. 5–114.

[15]".Kohler, Chris. "Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life Indianapolis: Brady Games, 2005, p96.

[16],McCarthy, David, et al. The Complete Guide to Game Development, Art and Design. Ilex .2005, p74.

[17]".Kohler, Chris. "Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life .Indianapolis: Brady Games, 2005, p23.

السبعينيات عبر تحويل ألعاب الأركيد المشهورة مثل Pac-Man و Space invaders الى ألعاب يمكن تجربتها في منصة منزلية .عرفت شركة أتاري تدهورا في بداية الثمانينات بسبب نقص المبيعات الراجع إلى إغراقها للسوق بألعاب رديئة ، هذا ما شكل فرصة لبعض الشركات اليابانية مثل SEGA و Nintendo لتدخل ساحة الألعاب.[18]

2.3.2 مرحلة الإزدهار : من منتصف الثمانينات إلى منتصف التسعينات

في 1983 قامت Nintendo بإطلاق منصة Famicom في اليابان و قد عرفت نجاحا كبيرا. بعد سنتين قامت بإطلاق نفس المنصة في الولايات المتحدة تحت اسم "NES Nintendo Entertainment System" و قد نالت نفس النجاح. في تلك الحقبة بدأت الألعاب تحصل على مشاهد سينمائية داخلها على سبيل المثال لعبة Tecmo Ninja Ryukenden 1983، عرفت بقصتها و مشاهدها السينيمائية

[18]Ibid

figure 1.1: Translated texts in a cinematic scene in the 1989 US version Ninja .Gaiden© 1988, 1989 Tecmo Ltd. All Rights Reserved

هذه اللعبة هي مثال على تلاحم التوطين مع الترجمة السمعية البصرية يعود إلى ما يقارب 40 سنة مضت ، الصورة تبين صور كرتونية على شاشة ذات أبعاد 3 على 4 مرفقة مع حديث باللغة الانجليزية و موسيقى 8 بيت مع بعض التأثيرات الصوتية بينما تمر النصوص من اليمين إلى اليسار متزامنة مع الرسومات. هذا المثال يبين لنا أن نص الترجمة لا يتبع معايير ترجمة عصرنا هذا من حيث طول و مكان النص ، النص هنا ممدد إلى 4 أسطر بدل 2 في الترجمة السمعية البصرية AVT المعاصرة و نرى أن الأسطر ليست على نفس الطول و هذا أيضا يخالف معايير اليوم.

في أواخر ثمانينات القرن الماضي ظهرت العديد من الألعاب التي عرفت نجاحا عالميا مثل سلسلة Super Mario Smash bros ، إعلانات هذه الألعاب كانت تعطي أولوية لمدى إستمتاع اللاعبين بها مع التغاضي عن الترجمة المناسبة و النتيجة كانت تغييرات واضحة في عمليات التوطين ، في نهاية لعبة Super Mario Pro 3 تقول الأميرة Peach في النسخة اليابانية "شكرا لك! لقد رجع السلام إلى عالم الفطر .النهاية!" بينما في النسخة الأمريكية التي تم توطينها قالت "شكرا لك! لكن الأميرة ليست هنا في هذا القصر!... أنا أمازحك.ها ها ها! وداعا!" ، هذه الحرية في الترجمة نمكن أن نعتبرها من أول علامات التوطين في ألعاب الفيديو[19].

3.3.2 مرحلة التطور : من منتصف التسعينات إلى أواخر التسعينات

هنا بدأت تتوفر المنصات بلغات غير اليابانية و الإنجليزية في الأسواق الأوروبية و بألعاب موطنة . منصات 8-bit مثل NES كانت لديها مشكلة التخزين و هذا ما أثر على كمية النص المترجم، حتى بعض ظهور منصات 16-bit لم توفر حلا لهذه المشكلة ما و إكتفت بتحسينات في الأداء الصوتي و البصري. Ted Woolsey الذي كان يعمل كمنسق لعمليات التوطين ل SNES ترجم لعبة RPG مشهروة ألا و هي Final Fantasy VI

[19]Ibid

(1994) و قد تكلم عن قيامه بتقليص و مسح بعض الترجمات الإنجليزية لكي لا يواجه مشاكل التخزين:

"In spite of some rudimentary compression techniques, I was told it was over by about 50% of the allotted size… When they tested the next set of edited files, I was still over by 15–20%, so it was back to the drawing board, re-editing and rewriting"[20]

هذا المثال يبين لنا أن الترجمة المحدودة آنذاك كانت راجعة إلى نقص التخزين في تلك المنصات. عند ظهور Playstation الذي أطلقته شركة Sony Computer Entertainment في اليابان سنة 1994 أستخدم فيه قارئ الأقراص المضغوطة مما سمح لهذه المنصة لإستغلال 640 ميجا بايت و هذا القدرة التخزينية تعتبر أكبر ب 100 مرة من الخراطيش التي كانت تستعمل ذلك الوقت.[21]

4.3.2 مرحلة النضج : من بداية الألفية إلى 2005

سمحت تكنولوجيا DVD-ROM في القرن 21 بتخزين النصوص على صيغة ASCII بدل إستخدام الصور مما ساهم في عمليات معالجة النصوص ، و قد ساهمت تكنولوجيا الصوت و الصورة المحسنة بتسجيل حوارات و لسق مقاطع فيديو في الألعاب و هذا ما شكل

[20]Ibid

[21]Minako O'Hagan "Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games" Erudit Vol 22, 2009, p147.

تحديات جديدة للمترجمين المسؤولين عن عمليات التوطين فأصبح عليهم أن يقوموا بتسجيل و ترجمة و دبلجة أحاديث جديدة مع أخذ الإيماءات البصرية و مزامنة الشفاه بعين الإعتبار.[22]

5.3.2 مرحلة التقدم من 2005 إلى يومنا

حضور Xbox 360 و PS3 كمنصات ترفيهية توفر إتصال مع الإنترنت و التواصل بالرسائل مع توفرها بقدرات تخزينية عالية ، هذه التكنولوجيا الجديدة زادت حجم الألعاب التي وجب عليها توطين النصوص و الأصوات و الرسومات.

The sim-ship model, short for simultaneous-shipment, allows a game to be released " in multiple regions at the same time. Because games have a short shelf-life and are prone to be pirated, there is a profit incentive to release games simultaneously across the globe"

الشحن المتزامن هي ظاهرة جديدة تباع فيها لعبة موطنة بتزامن مع مبيعات اللعبة الأصلية ، و على المترجم أن يحترم الموعد النهائي لإطلاقها مع القيام بعملية التوطين و هي ما زالت على قيد التطوير .

[22]Ibid

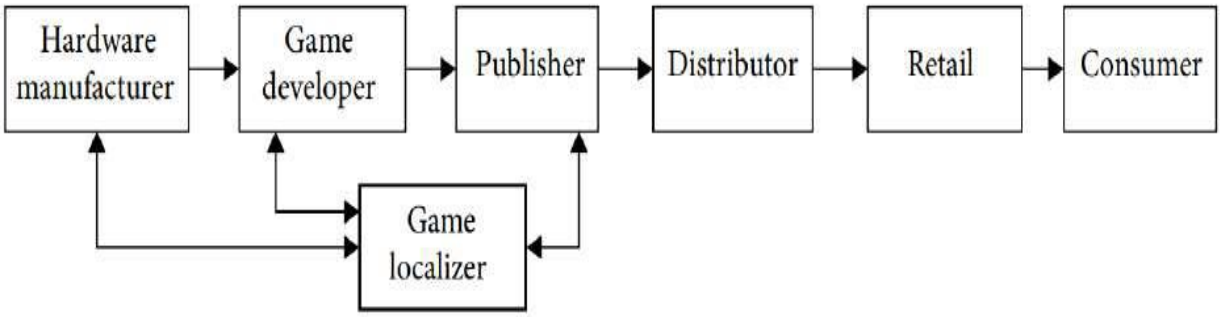

figure 1.2: The Game Industry Value Chain (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008) adapted by O'Hagan and Mangiron (2013) to include a "Game Localizer"-function.

قامت شركة Nintendo سنة 2012 بإطلاق Wii U الذي عرف فشلا ذريعا على عكس منافسيه Playstation 4 و Xbox One الذي أطلقا بعده سنة 2013 . في 2016 ظهرت نسخة Playstation 4 Pro و كانت أول منصة ألعاب قادرة على تشغيل الألعاب على جودة 4K . ثم في 2017 قامت Nintendo بإطلاق Nintendo Switch الذي جاء خليفة ل wii u و قد سمحت هذه المنصة باللعب عليها مباشرة عند عدم توفر شاشة ، في نفس السنة أطلقت Microsoft جهاز Xbox One X الذي يشغل الألعاب على جودة 4K.

في سنة 2020 قامت Sony و Microsoft بإطلاق جهازي Playstation 5 و Xbox Series X اللذان جلبا شيئا كان حصريا على أجهزة الكمبيوتر (Gaming PC) ألا و

هو تشغيل الألعاب بجودة 4K 120FPS يعني 120 إطار بالثانية وهذا ما أعتبر قفزة جديدة لم تشهدها منصات الألعاب من قبل[23] و مع هذه القوة التي أتت بها هذه المنصات قامت شركة Epic Games بإطلاق أحدث إصدار لمحرك الألعاب أنريل إنجن (Unreal Engine)، على الرغم من تطويره في البداية لألعاب تصويب منظور الشخص الأول FPS سنة 1998، فقد استخدم أيضا في مجموعة متنوعة بما في ذلك منصات الألعاب وألعاب القتال وألعاب تقمص الأدوارعلى الإنترنت. يتميز أنريل إنجن بدرجة عالية من قابلية النقل وهو أداة يستخدمها العديد من مطوري الألعاب اليوم. [24]

بالرغم من أن مجال الألعاب الالكترونية هو حديث نوعا ما إلا أنه عرف تطورا كبيرا في السنوات الأخيرة. وكذلك عملية التوطين فقد عرفت تقدما بتطور الألعاب وبتطور محتواها الكبير الذي أصبح ينافس أشكال الترفيه الأخرى بجميع أنواعها إلا أنه لم يعطى لها القدر و الإهتمام الكافي في الدراسات الترجمية و عادة ما يتم التغاضي عن جوانبها الترجمية لأسباب إقتصادية بحثة.

[23],Onion, Amanda, et al. Video Game History. 1 Sept. 2017
.www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games
[24]Makuch, Eddie (May 26, 2021). "Unreal Engine 5 Gets Stunning Demo With Incredible
.Graphics, Enters Early Access". GameSpot. Retrieved May 26, 2021

الفصل الثانـي

الفصل الثاني:

نظرًا لأن مذكرتنا تركز على توطين الألعاب الالكترونية ، فمن الضروري إلقاء نظرة عامة على المفهوم نفسه وما يكمن وراءه. توطين الألعاب الالكترونية هو حقل فرعي ناشئ جديد في مجال الترجمة ، وتحديداً من الترجمة السمعية البصرية. إن توطين الألعاب الالكترونية ليس بسيطًا مثل نقل النصوص من لغة إلى أخرى نظرًا لوجود العديد من العناصر المختلفة التي تحتاج إلى تكييف من أجل تحقيق ترجمة كاملة و مناسبة وكذلك القيود التي تعيق عمل المترجم.

1.توطين البرامج:

تعتبر الألعاب الألكترونية نوعا من أنواع برامج الحاسوب وبهذا يمكننا القول بأن توطين هذه الألعاب يندرج ضمن توطين برامج الحاسوب بشكل عام. ولهذا يجب علينا إلقاء نظرة على المفهوم العام لتوطين البرامج قبل التطرق إلى توطين الألعاب الإلكترونية. يعرف نيتيش سينت (Nitish Singh) التوطين على أنه عملية تكييف العمليات و المنتجات كالمواقع الألكترونية و التطبيقات البرمجية وجعلها مناسبة لغويا وثقافيا وتقنيا و وظيفيا لتلائم السوق المستهدفة حيث يتم استخدامه و بيعه.[25]

[25]Nitish Singh, ”Localization Strategies for Global E-Business, Cambridge university press,Missouri, 2012, p124.

كما يشمل التوطين على سبيل المثال بعض أنشطة الترجمة التقليدية. يقول أسلينك (Esslink) في كتابه :

"Examples of activities in localization which are not necessarily part of traditional translation include multilingual project management, software and online help engineering and testing, conversion of translated documentation to other formats, translation memory alignment and management, multilingual product support, and translation strategy consulting".[26]

[26]De Bert Esslink, op.cit

وتذكر أيضا كل من أوهاجان (O'Hagan) و أشوورث (Ashworth) أنه يتم تطبيق التوطين حاليا على محتوى العديد من المنتجات و الخدمات المتعددة لأيصال الرسالة كاملة على نحو كامل و على صيغة ملائمة ثقافيا للمتلقي أو المستهلك.

وتشرحان الفرق بين الترجمة في بيئة رقمية و الطرق التقليدية في الترجمة على النحو التالي:

"Whereas conventional translation was most concerned with the Content, which is a verbal(textual)component of the Message, the Message created in the digital environment has come to require that both the Content and the Package(the nonverbal or non-textual component)are subject to translation"[27]

ومع ذلك, فإن توطين البرامج ليس مجرد عملية لغوية فقط بما أنه يتضمن العديد من المهام الأخرى التي ليس لها علاقة باللغة و التواصل مباشرة. ويمكن تأويل هذا على أنه صحيح بالنسبة لأي نوع من الترجمة تقريبا إذا ركزنا على المنتج بدل النص وإذا تتبعنا العملية برمتها من البداية إلى النهاية وإذا وصل المنتج النهائي إلى المستخدم النهائي.

ومن هنا يمكننا القول بأن عملية توطين البرامج هو عملية تكييف البرامج مع كل من ثقافة و لغة المستخدم النهائي. من معايير القياس إلى الفيديو وحتى تصميم الرسوم. ولا يقتصر الأمر على

[27]Minako O'Hagan and David Ashworth, Translation-mediated Communication in a Digital World, 2002, p90.

الترجمة فحسب بل يشمل أيضا تغيير التصميم وتجربة المستخدم لجعل البرنامج يبدو طبيعيا للمستخدم النهائي.

2.توطين الألعاب الإلكترونية:

مع نمو صناعة الألعاب الإلكترونية, تزايد عدد اللاعبين على مدار السنوات الأخيرة. ولهذا تعمل الشركات على إيصال منتجاتها لأكبر عدد ممكن من المستهلكين وعرض ألعابها على أشخاص يستخدمون لغات ويعيشون في ثقافات مختلفة. وهذا ما جعل توطين الألعاب يزداد أهمية مع مرور الوقت.

بالرغم من أن توطين الألعاب يشترك مع توطين البرامج في عدة نقاط إلا أن لديه بعض الجوانب الخاصة به ولهذا يحتاج إلى دراسة خاصة به.

تقول مانخيرون (Mangiron) في مقال أن الفرق بين توطين البرامج و توطين الألعاب هو أن هذه الأخيرة هدفها تسلية المستخدمين:

"Even though these two types of translation share some features, one of the main differences between the two lies in the fact that while business software must primarily be effective and useful, video games must entertain and provide pleasure to players while submerging them in a virtual reality environment" [28]

[28]Carmen Mangiron, Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation, The Journal of Specialised Transaltion, 2006, p12.

ومثل توطين البرامج فإن توطين الألعاب له عدة مستويات متفاوتة من الترجمة إلا أن مانجيرون(Mangiron) تصرح بأنه لا يتم توطين المحتوى كاملا في كل مشروع توطين خاص بألعاب الفيديو بسبب قيود الوقت والميزانية[29]

ذكرت كل من شاندلر(Chandler) و ديمينغ (Deming) في كتاب لهما أربع مستويات لتوطين الألعاب[30]

- مستوى اللاتوطين
- مستوى توطين دليل الإستعمال و حزمة البرامج
- مستوى التوطين الجزئي
- مستوى التوطين الكلي

[29]Ibid
[30]Heather Chandler,Stephanie Deming, The Game Localization Handbook, Sudbury : Jones & Bartlett Learning, cop. second edition, 2012, p 8-10.

أ_ مستوى اللاتوطين:

عندما تكون لعبة الفيديو غير مترجمة إطلاقا لسوق دولي معين. وهذا راجع عادة لوجود قيود صارمة على ميزانية الإنتاج حيث أن التوطين يضاف إلى تكلفة التطوير. هذا المستوى من التوطين لا يشكل خطرا على المطورين نظرا لعدم وجود إستثمار إضافي[31]

ب_ مستوى توطين دليل الإستعمال و حزمة البرامج :

بالنسبة لهذا المستوى من التوطين, فإن لغة اللعبة نفسها تظل غير مترجمة. يشار إليها ب"box and docs". يتم في هذا المستوى ترجمة دليل الإستخدام و حزمة البرامج وبعض الملفات إلى اللغة و الثقافة الهدف.

يعد هذا النوع من التوطين منخفض الخطورة نوعا ما ويفضل عندمالا يُتوقع أن يبيع المنتج عددا كبيرا جدا من النسخ في سوق معين.[32]

ج_ مستوى التوطين الجزئي:

في هذا النموذج من التوطين, تتم سترجة النصوص داخل اللعبة مع ترك الأصوات الأصلية دون ترجمة. هذا المستوى هو عبارة عن نهج فعال من حيث تقليل تكلفة الإنتاج. لأن توطين

[31]Ibid, P8-9 .
[32]Ibid, p9 .

الدبلجة يتطلب ترجمة نص التعليق الصوتي, إقامة جلسات تسجيل, توظيف ممثلين و ممثلات و معالجة الملفات الصوتية ومهام أخرى متعلقة بتوطين التعليق الصوتي.

في بعض الأحيان تكون المحادثات في اللعبة باللغة الأصل وتضاف لها النصوص المترجمة[33]

د_ مستوى التوطين الكلي:

يعنى بالتوطين الكلي ترجمة كل جانب من جوانب اللعبة, بما في ذلك نصوص اللعبة و محادثاتها و دليل استخدامها و حزمة ملفاتها. ونظرا لأن هذا النوع من التوطين مكلف فهو أيضا يعتبر الأكثر خطورة. وهذا النوع من التوطين عادة ما يخصص للألعاب الأكثر شهرة ذات الميزانيات الضخمة. ويتطلب هذا النوع مستوى عال من التعاون بين فريق التوطين و فريق الإنتاج الرئيسي.[34]

من الواضح أن مستوى التوطين يعتمد إلى حد كبير على توقع عائد الاستثمار من قبل الناشر. و إذا كان من المتوقع بيع لعبة فيديو بشكل جيد في نطاق سوق معين ، فمن الأرجح أنه سيتم ترجمتها بالكامل ، في حين أن الناشرلن يرغب في إنفاق أموال إضافية على عملية التوطين إذا لم يكن من المتوقع أن يوفر المنتج عائدا من الأرباح.

1- أوجه التشابه والإختلاف بين توطين البرامج و توطين الألعاب:

[33]Ibid, P9-10
[34]Ibid, p10

يتشارك توطين الألعاب في جوانب مماثلة مع توطين البرامج. حيث أن كلاهما يتضمن الجمع بين ترجمة اللغة و هندسة البرمجيات. حيث تحتاج سلاسل النصوص المترجمة إلى أن توضع في المكان المناسب داخل البرنامج. كما يتطلب طول السلسلة أن يكون داخل المساحة المخصصة في البرنامج, وهذا بدوره يؤدي إلى تقييد حرية الترجمة.

كما أن كلاهما يتبع عملية توطين مماثلة تبدأ بشكل مثالي مع عملية التدويل وتخضع لمجموعة من إجراءات ضمان الجودة قبل إصدار النسخة النهائية.

تشابه آخر يكمن في إستخدام نموذج الشحن المتزامن, حيث يتم إصدار المنتج الأصلي الذي عادة ما يكون باللغة الإنجليزية مع الإصدارات المترجمة في وقت واحد. وهذا النموذج مقبول في مجال التوطين اليوم, ولكن له تأثير كبير على الترجمة, حيث يجب أن يعمل المترجم مع مصدر غير مستقر للمحتوى الذي يمكن أن يتغير طوال مدة المشروع.

كما أن معظم الألعاب المنتجة في أوروبا تتبع هذا النموذج من التوطين على عكس الألعاب اليابانية التي يُفضل أن يكون توطينها متأخرا عن تاريخ الإصدار النهائي.

ومن المحتمل ان يواجه العاملون على نموذج الشحن المتزامن ضغطا إضافيا يتمثل في عدم القدرة على رؤية أو لعب اللعبة كما أن عليهم ترجمة بعض الجمل التي لا تكون سياقاتها متاحة دائما.[35]

هناك أيضا عدد من الإختلافات المميزة بين توطين البرامج و توطين الألعاب, فالأول, على سبيل المثال, معظم مصادره باللغة الإنجليزية مع بعض المراجع المتأثرة بالثقافة الأمريكة. أما الثاني فيبرز فيه الجانب الياباني أكثر. خلال ثمانينات القرن العشرين كان الإتجاه الرئيسي للعب ألعاب الفيديو متمركزا في اليابان[36] ولكن منذ ذلك الحين نمت الألعاب لتصبح ظاهرة عالمية تشكل جزءا من الثقافة الشعبية العالمية. وهذا بفضل التوطين الذي لولاه ما تطورت صناعة الألعاب لتصبح عالمية. حيث أنها تتمتع اليوم بإيرادات تعادل إيرادات قطاع الأفلام[37].

هناك فرق آخر بين توطين البرامج و الألعاب يكمن في التشغيل. حيث أن التشغيل هو العامل الأساسي في توطين البرامج بينما في توطين الألعاب فإن التشغيل يعتمد على الإبداع و الأصالة. وبالرغم من أن الألعاب يجب أن تكون سلسة وسهلة الإستخدام وأن لاتحتوي على

[35]Ng, Benjamin Wai-ming. “Video Games in Asia.” The Video Game Explosion: a History from Pong to Playstation and Beyond, by Mark J. P. Wolf, Greenwood Press, 2008, pp. 211–222.

36Roturier, Game Localization: When ”Arigato” Gets Lost in Translation, New Zealand Game Developers Conference, 2004, p122.

[37]James Newman, VideoGames, Routledge 2004, p 63 .

مشاكل في تشغيلها فإن الإستمتاع بها يعد أكثر أهمية. هذا لأن الغرض الرئيسي من اللعبة هو ترفيه المستخدم, في حين أن البعد النفعي هو الهدف في برامج الأعمال.

يقترح خبراء توطين الألعاب كشاندلر (Chandler) و دارول (Darolle) أن ممارسات توطين البرامج و الألعاب غير قابلة للتوحيد, حيث لكل لعبة نوعها الذي يتطلب منهجا خاصا للإبقاء على النكهة الخاصة بالنسخة الأصلية[38].

2- توطين البرامج و الترجمة على الشاشة:

يشترك توطين الألعاب مع الترجمة السمعية البصرية في العديد من الخصائص نظرا لأن معظم الألعاب حاليا مسترجة و مدبلجة. عادة ما تتم دبلجة الألعاب اليابانية إلى اللغة الإنجليزية و سترجتها إلى اللغات الأوروبية الأخرى في حين أن الألعاب المنتجة باللغة الإنجليزية تكون إما مسترجة و إما مدبلجة إلى لغات أخرى. وبالرغم من أن معظم لاعبي اللعبة الأجانب يفضلون النسخة المدبلجة, إلا أن سترجة الألعاب يبدو خيارا أكثر جاذبية للمطورين وذلك لتجنب التكلفة العالية لعملية الدبلجة. وكذلك مكانة اللغة الإنجليزية التي تعتبر اللغة الأولى في مجتمع الألعاب الدولي.[39]

[38]Heather Chandler, Op.cit, P96.

[39]Carmen Mangiron, op.cit , p13 .

إن دبلجة الألعاب تشبه إلى حد كبير دبلجة الأفلام و دبلجة الرسوم المتحركة. حيث تتم ترجمة النص مع مراعاة الوقت لكل جملة منطوقة. كما يأخذ في الحسبان مزامنة الشفاه كلما أمكن ذلك. و يتم تسجيل النص المترجم لاحقا بواسطة ممثلين محترفين في الأستوديو.

تقارن مانجيرون(Mangiron) في نفس المقال سترجة الألعاب بسترجة الأفلام حيث تقول:

"By comparison, subtitling for games is quite different from the screen translation conventions used for subtitling films, although it shares some features in common with DVD subtitling. For example, most dubbed games include intralingual subtitles. Interlingual subtitles are also used for those target languages into which the game is not dubbed. As is possible with DVDs, the users also have the possibility of controlling the subtitles, i.e. they can pause and restart while playing the game. However, game subtitles usually appear at a faster speed than in cinema, so as to keep pace with generally rapid game actions. Another difference is that in subtitling for games the semantic unit is not given as much importance as in cinemas; one will often find a character's dialogue segmented into two or even more lines of subtitles which do not necessarily follow semantic units. On the other hand, the length constraints of the subtitles need to be adhered to strictly and are often measured by pixels instead of number of characters in order to maximise the space available" [40]

[40]Ibid .

هناك ميزة أخرى لسترجة الألعاب تكمن في استخدام لون مختلف عادة باللون الأزرق الفاتح أو الأصفر وذلك لإبراز المعلومات المهمة كأسماء الأماكن التي تساعد اللاعب على التقدم في اللعبة.

3- محتوى الألعاب الذي يتطلب التوطين:

تصنف مانجيرون (Mangiron) محتوى الألعاب الذي يحتاج التوطين إلى أربع فئات:

1.3-النصوص الموجودة داخل اللعبة:

النصوص الموجودة داخل اللعبة هي كل تلك النصوص المكتوبة في واجهة المستخدم. كالقائمة الرئيسية, رسائل المساعدة, قائمة الإعدادات, المقاطع السردية و الوصفية و جميع الحوارات التي لم يتم التعبير عنها و التي تظهر فقط في شكل مكتوب, مثل المحادثات التي تجري بين بين الشخصيات الغير قابلة للعب والتي يقودها نظام اللعبة ولا يمكن للاعب السيطرة عليها.

لا يختلف توطين الألعاب عن توطين البرامج الإنتاجية و إحصاءات اللاعبين ورسائل المساعدة و قائمة العناصرمن حيث تقييد المساحة المخصصة للنصوص في واجهة المستخدم. كل هذه العناصر السالفة ذكرها تجعل شاشة اللعبة مشغولة للغاية مقارنة بشاشات البرامج الإنتاجية ومع ذلك فإن هذا يجعل مساحة النصوص في الشاشة أكثر أهمية أثناء توطين الألعاب حتى لا تفسد تجربة اللعب. إن واجهة المستخدم هي بوابة عالم اللعبة, ولهاذا السبب

يوصى باستخدام لغة واضحة وسهلة قدر الإمكان[41], مثل ما نصت عليه ديتز (Dietz) في مقال لها:

"A game interface should not destroy the player's willing suspension of disbelief concerning the 'reality' of the game. Unlike the interface of a normal application, which is integrated into the program, it exists as a quasi-transparent layer between the world of the game and the world of the player. Therefore, it must be both [42]"unobtrusive and fully functional

2.3- محتوى الرسومات:

ويعرف أيضا بالرسومات النصية و الذي يشير إلى كل تلك الرسوم والصور داخل اللعبة كالخرائط و العلامات و الإشعارات التي تتضمن نصا في النسخة الأصلية الذي يجب ان يتوافق مع الإصدارات المترجمة. عادة ما تحتاج هذه النصوص إلى عرضها كما هي من أجل الحفاظ على ترابط العالم النصي للعبة. وينصح بترجمة جميع الرسومات النصية, إلا عندما تكون في الأصل بلغة مختلفة ويتم إستخدامها لخلق جو معين مثل الرسومات التي تحتوي على اللغة العربية في لعبة مطورة باللغة الإنجليزية عن الحروب في الشرق الأوسط.

[41]O'Hagan, Minako, and Carmen Mangiron. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins Publishing Company, 2013, p 122.
[42]Tracey Dietz, An Examination of Violance and Gender Role Portrayals in Video Games, University of Central Florida Journal, 1998, p126.

figure 2.1: A scene from the game (Hitman) showing a text graphic in Arabic.

وفقا لأوهاجان (O'Hagan), غالبا لا يأخذ المطورون محتوى الرسومات في الحسبان عند تخطيطهم لعملية التوطين. ومن أجل توفير الوقت و الموارد قد لا تتم ترجمة هذه النصوص. لذلك يتم ترك النصوص باللغة المصدر في النسخة المترجمة, مما يعرض عالما غير متجانس نصيا قد يتسبب في في حدوث بعض الإرتباك للاعبين.[43]

بالإضافة إلى ذلك ،في بعض الحالات ، قد تتضمن هذه الرسومات النصية دليلًا أو بعض المعلومات ذات الصلة بطريقة اللعب ، مما يعني أن اللاعبين الذين ليس لهم معرفة كافية

[43]Ibid p 124 .

باللغة الأصلية قد تفوتهم بعض المعلومات. وهذا ما يؤثر سلبا على أدائهم و على تجربة اللعب الشاملة.

ينصح بترجمة الرسومات النصية وتصميمها بما يوافق استخراج العنصر النصي بسهولة.

3.3- المحتوى الصوتي و السينمائي:

يشمل هذا المحتوى كل تلك العناصر الصوتية التي تحتاج إلى ترجمتها. كالأغاني و السيناريو و المشاهد السينمائية, هذه الأخيرة هي العنصر الوحيد الغير تفاعلي في اللعبة, و الذي لا يستطيع اللاعبون التحكم فيه نظرًا لأن اللاعبين ملزمون بمشاهدة هذه المشاهد مرة واحدة على الأقل ، ولكن في الألعاب الحديثة يوجد خيار تخطي هذه المشاهد السينمائية اعتمادًا على وظيفتها وأهميتها بالنسبة إلى القصة. تحول هذه المشاهد اللاعبين إلى متفرجين لفترات وجيزة, وبالتالي فقد أثارت الجدل داخل مجتمع اللاعبين حيث ان العديد من اللاعبين يستاؤون من نقص التفاعل. غالبا ما يتم تخطي هذه المشاهد من طرف اللاعبين و هذا ما أدى على إهمال ترجمتها من طرف المطورين. حيث أن اللاعبين لا يهتمون بهذه المشاهد أو جودة ترجمتها. ومع ذلك ، فإن اتجاه الألعاب في الآونة الأخيرة هو دمج العديد من التقنيات المستخدمة في صناعة الأفلام لإنتاج الألعاب. و من المحتمل أن يكون لهذا تداعيات على توطين الألعاب.[44]

[44] Ibid, p 125 .

4.3- المحتوى المطبوع:

وفقًا لأوهاغان ، يشمل المحتوى المطبوع كل تلك العناصر المطبوعة المرافقة للعبة ، مثل دليل الإستعمال والعبوة. لا يتم دائمًا ترجمة المواد المطبوعة بواسطة نفس المترجم أو المترجمين الذين عملوا على توطين اللعبة ، ويمكن الاستعانة بمترجمين آخرين.

ومع ذلك ، لم تعد كتيبات دليل الإستعمال شائعة في صناعة الألعاب منذ أبريل 2010 ، عندما أعلن الناشر الفرنسي يوبيسوفت (Ubisoft) أنهم سيستغنون عن النسخة المطبوعة من الكتيبات في ألعابهم ، ويستبدلونها بكتيبات رقمية داخل اللعبة. سيكون لهذا التغيير تأثير على تصنيف الكتيبات لأنها لن تندرج بعد الآن ضمن فئة المواد المطبوعة ، وسيتم تصنيفها على أنها نصوص داخل اللعبة. تم الإعتماد على هذه الطريقة من طرف العديد من شركات الألعاب لانها آمنة من الناحية المالية و الاقتصادية و البيئية.[45]

4- عملية توطين الألعاب:

تمر عملية توطين الألعاب المثالية على المراحل الآتية:

1.4- مرحلة ما قبل التوطين:

[45]Ibid 125 .

تعتبر هذه المرحلة تحضيرا لعملية التوطين الفعلية هدفها التأكد من تنفيذ المشروع بسلاسة خلال الوقت المحدد بأقل قدر من المشاكل. خلال هذه المرحلة يتم تنفيذ المهام التالية:

- إنشاء أدوات التوطين: تحتوي مجموعة أدوات التوطين على معلومات المشروع ، و كذلك الملفات والمحتوى المطلوب ترجمته. يتم تجهيز هذه الأدوات بواسطة المطور أو الناشر.
- تعيين منسق التوطين وتعيين المترجمين: في هذه المرحلة, يقوم مسؤول التوطين بتعيين منسق التوطين الذي سيشرف على المشروع سواء كان ذلك من خلال وكالة للتوطين أو متخصص في التوطين.
- العمل التحضيري: في هذه المرحلة يقضي المترجمون بعض الوقت في التعرف على اللعبة. كمسارها و حبكة قصتها و مصطلحاتها ويتم وضع قائمة المصطلحات الرئيسية.[46]

2.4- مرحلة الترجمة:

تعد هذه المرحلة جوهرة عملية التوطين. إن الجانب الصعب من ترجمة الألعاب الإلكترونية يتمثل في أن هذه الأخيرة تتطلب نفس الموهبة في سرد القصص الموجودة في الأدب و الإدراك

[46]Ibid, P 128 .

السينمائي لصانعي الأفلام وحرفية صناعة الألعاب التقليدية. وإضافة إلى ذلك, وفق ميغيل (Miguel) فإن كمية المحتوى القابل للترجمة التي تنتجه كل لعبة فيديو وتنوعه قد يكون مفاجأة للأشخاص الذين اعتادوا على الأدب والترجمة السمعية البصرية ومجالات الترجمة الأخرى. سواء كان ذلك بالاشتراك مع السينما أو مجال الكتب ، أو بمفردها ، ستتطلب العديد من ألعاب الفيديو ترجمة الآلاف ، أو حتى مئات الآلاف من الكلمات ، بما في ذلك ، على سبيل المثال ، الكتيبات ، و نصوص الحواراداخل اللعبة والوثائق التقنية والقانونية. ويزداد عبء العمل لوكالات الترجمة أضعافًا مضاعفة اعتمادًا على عدد اللغات التي ستكون عليها اللعبة مترجمة.[47] بالإضافة إلى التحديات المذكورة أعلاه ، عادة ما تتم الترجمة في نموذج الشحن المتزامن بالتوازي مع جميع اللغات المستهدفة بينما لا تزال اللعبة الأصلية قيد التطوير. لذلك يعمل المترجم مع نص متغير باستمرار. بينما سابقا كانت عملية الترجمة تتم بعد إصدار النسخة الأصلية.

3.4-مرحلة التحرير:

تتبع عملية التحريرمرحلة الترجمة ، والتي هي عبارة عن مراجعة وتدقيق المحتوى المترجم. وفي حال تمت الترجمة وفقًا للنموذج الداخلي ، يقوم المترجمون بمراجعة عمل بعضهم البعض. بعد

[47]Bernal-Merino, Miguel Á. "The Localisation of Video Games." London, Imperial College .London, 2013, pp. 157–161.

ذلك يستعين المطورون بمحررين لإجراء مراجعة كاملة للتاكد من عدم وجود أخطاء في الترجمة وكذلك التأكد من أن الترجمة متماسكة و متناسقة. في نموذج الإستعانة بالمصادر الخارجية, يتم تنفيذ مرحلة التحرير بواسطة وكالة التوطين.قد يقوم المراجعون بإجراء التغييرات المناسبة لتوحيد الأسلوب والمصطلحات المستخدمة في اللعبة من أجل ضمان جودة المنتج المحلي أو قد يشيرون ببساطة إلى التغييرات والتصحيحات المقترحة للمترجمين ، الذين سيقومون بدورهم بإضافتها في ملفاتهم.[48]

4.4- مرحلة التسجيل:

تبحث شركات الألعاب في الوقت الحاضر عن الواقعية من خلال استخدام التعليق الصوتي ، وهي مهمة لا يمكن إنجازها إلا من خلال تعاون المترجمين وممثلي الأصوات ، في هذه المرحلة يجب على المترجمين ألا يتوقعوا ان يقدم لهم محتوى التعليق الصوتي بطريقة خطية . بعبارة أخرى ، يمكن تجميع أقوال كل شخصية معًا بدلاً من عرضها في تفاعلاتها. وبالتالي فمن المحتمل أن يفوت المترجمون و ممثلوا الأصوات سياق تبادل الحوار, ولا تعتبر هذه ظروفا مثالية لإنتاج ترجمة مثالية.

[48]Minako O'Hagan, Op.cit p 134 .

تصبح الترجمة بعد تحريرها جاهزة لتوطين الأصوات. يتم تسجيل رسائل التعليق الصوتي بواسطة ممثلي أصوات محترفين في استوديو تسجيل. في هذه المرحلة ، قد يقوم المحرر بتعديل النسخة النهائية من الترجمة لغرض مزامنة الشفاه أو ربح الوقت. بمجرد تسجيل النص ، يتردد المطورون في إجراء تغييرات عليه, لأنها مكلفة. ومع ذلك ، إذا تم العثور على خطأ كبير بعد الانتهاء من التسجيل (على سبيل المثال ، عدم تناسق ما يقال وما يظهر على الشاشة) ، قد يتم إعادة تسجيل الأقوال المتأثرة. كما قد تقوم المشاريع الكبرى بجدولة جلسة خاصة من أجل إجراء التصحيحات اللازمة.[49]

5.4- مرحلة مابعد التوطين:

تتكون هذه المرحلة بشكل أساسي من مرحلتين:

مرحلة التكامل: يقوم فريق من المهندسين بدمج الملفات المترجمة وملفات محتوى الصوت و الصورة في كود اللعبة لإنتاج أول إصدار و ظيفي من المنتج المترجم.

مرحلة تصحيح الأخطاء البرمجية و ضمان الجودة: يقوم فريق من المختبرين بتشغيل الإصدار التجريبي لاستكشاف خصوصيات و عموميات اللعبة بحثا عن الأخطاء البرمجية. عند وجود أخطاء برمجية يتم إصدار تحديثات جديدة للعبة من أجل إصلاحها. عادةً ما يعتمد مقدار

[49]Ibid, p 134 .

الوقت المخصص لاختباراللعبة على الميزانية المالية ، فقد يستغرق الأمر بضعة أسابيع حتى بضعة أشهر.

بمجرد أن يتم اختبار اللعبة ويكون الإصدار النهائي جاهزًا تقريبًا ، يقوم الناشرون عادةً بإرسال نسخة من اللعبة مع الوثائق المناسبة. إلى لجنة تصنيف الألعاب. للحصول على التصنيف المناسب.[50]

يقدم الجدول التالي, المستند على شاندلر (Chandler), مثالا لعملية التوطين النموذجية[51]

[50]Chandler, Heather Maxwell., and Stephanie O'Malley Deming. The Game Localization .Handbook. Jones & Bartlett Learning, 2012, p156.
[51]O'Hagan, Minako, and Carmen Mangiron. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins Publishing Company, 2013. p141.

Task	Volume			Timeframe
Translation	30,000 words in-game text	10,000 in-game words		20 days (single translator)
		20,000 words of dialogue (all dialogue to be subtitled)	12 major characters (100+ lines each) 20 minor characters 400 dubbed lines in cut-scenes	
Casting	32 characters (voice talents)			7 days (including time for approvals)
Voiceover (VO) Recording	2,000 lines, involving 32 characters			14 days (both recording and processing)
Asset Integration	In-game text, audio files (no art assets to be integrated)			1 day
Linguistic Testing	3 rounds testing/fixes			21 days
Ratings Review	Need 100% content			3–4 weeks
Production	1 language / platform			63 days
	1 language / 3 platforms			107 days
	4 languages /3 platforms			428 person days

.figure 2.2: Chandler, 2008, p141

5- تحديات توطين الألعاب الإلكترونية:

في توطين ألعاب الفيديو ، قد يواجه المترجم العديد من التحديات ؛ يمكن تصنيف هذه التحديات إلى ثلاث فئات واسعة: التحديات التقنية واللغوية والثقافية.

أ- التحديات التقنية:

تُقرأ الحروف العربية من اليمين إلى اليسار بينما تُقرأ الأرقام منها من اليسار إلى اليمين. علاوة على ذلك ، فإن نصها مكتوب بخط متصل. تسمى اللغات التي تحمل هذا المعيار ثنائية الاتجاه و تتطلب تخصيص التخطيط للنصوص و لجميع إصدارات واجهة المستخدم.

ب- التحديات اللغوية:

حسب وفاء أبو حطاب في كتابها, يمكن أن يفرض الجنس والعدد تحديًا على وجه الخصوص أثناء الترجمة من الإنجليزية إلى العربية, على سبيل المثال في إحدى الألعاب عبر الإنترنت ، سيتلقى اللاعب هذه الرسالة "You lost the game" إذا تمت ترجمة نفس اللعبة إلى اللغة العربية فسيكون لهذه الجملة الواحدة ثلاث ترجمات مختلفة حسب العدد النحوي سواء كانت بصيغة المفرد أم المثنى أم الجمع[52].

يمثل تجزئة النص أيضا تحديا أثناء الترجمة, حيث يتعامل المترجم مع شظايا معزولة وغير سياقية. لذلك سيضطر المترجم إلى افتراض نوع الجنس في أطراف الحوار. و من المرجح أن يكره المترجمون المعتادون على الترجمة التقليدية هذا النقص في السياق.

ج- التحديات الثقافية:

تحتوي ألعاب الفيديو على جوانب الصوة والصورة التي تتخطى النصوص البحتة. مثل الصوة و الفيديو, وهي تتطلب تحليلا دقيقا وتكييفًا من أجل تلبية توقعات الجمهور المستهدف. و يمكن أن يؤدي عدم القيام بذلك إلى نتيجة سلبية. ومن الأمثلة الشهيرة على هذا الفشل, هي تلك اللعبة التي طورتها شركة مايكروسوفت (Microsoft)، والتي تسببت في إهانة كبيرة لحكومة المملكة العربية السعودية ولكل اللاعبين المسلمين في جميع أنحاء العالم. حيث احتوت

[52]Wafa Abu Hatab,Translation Across Time and Space, Cambridge Scholars Publishing, ” ,2017, p65-79.

الموسيقى التصويرية للعبة على ترانيم في الخلفية التى من المفترض أن تضيف نكهة عربية للعبة ، إلا أنه فيما بعد اتضح أن هذه الترانيم هي مقاطع من القرآن الكريم ، وهو أمر ممنوع تمامًا في الإسلام. مما جعل الحكومة السعودية تقوم بحظر اللعبة و المطالبة باعتذار رسمي من الشركة. [53]

لذلك من المهم أن نذكر أن التوطين هو أكثر من مجرد ترجمة. إنها عملية معقدة ومتعددة التخصصات ، والتي تتطلب فهماً عميقاً للثقافة واللغة وكيف تؤثر على إدراك الناس وتفاعلهم مع التكنولوجيا. وفي جوهره ، فإن التوطين هو التعرف على الاختلافات بين مختلف الثقافات لضمان قبول المنتج النهائي من قبل قاعدة اللاعب المستهدف.

[53] أخبار العالم العربي, 2021 https://arabic.rt.com/middle_east/1293000 03-05-2022.

الفصل الثالث

الفصل الثالث

هذا الفصل هو عبارة عن جانب تطبيقي، نتطرق فيه الى معرفة أسباب تفضيل اللاعب العربي للنسخات الإنجليزية كما نقارن فيه النسخة الأصلية مع النسخة العربية. ونناقش فيه أيضا بعض الأخطاء التي وقع فيها المترجمون كما يتم فيه تحليل استبيان صمم لدراسة العوامل التي تؤدي باللاعب العربي للنفور من النسخة الموطنة.

الاستبيان:

اخترنا إجراء استطلاع عبر الإنترنت بدلاً من الاستطلاع التقليدي للوصول إلى مجموعة واسعة من اللاعبين العرب. لأخذ وفهم منظور اللاعب العربي ومعرفة السبب وراء اختيار اللاعبين العرب لاستخدام اللغة الأصلية بدلاً من تشغيل الإصدار المترجم والموطن. نأمل أن يكون هذا الاستطلاع بمثابة خاتمة حيث يتم الإجابة على أسئلة البحث المطروحة في المقدمة.

هدف هذا الاستبيان:

تم توزيع هذا الاستطلاع عشوائيا عبر البريد الإلكتروني، مواقع التواصل الاجتماعي وبعض منصات التواصل الأخرى لغرض جمع المعلومات المتعلقة بمنظور اللاعبين العرب حول الألعاب الموطنة ومعرفة وفهم الأسباب وراء تفضيلهم للغة معينة ما للعب بها.

الاستطلاع هذا يتضمن 12 سؤالا، مزيج من الأسئلة ذات إجابة محدودة/مفتوحة وأسئلة ذات اختيارات متعددة واستخدمت منصة Google Forms لصنعه.

1. أين تسكن؟

2. كم عمرك؟

3. ما هي لغتك الأم؟

4. ما هي اللغة التي تتقنها غير اللغة العربية؟

5. منذ متى بدأت لعب الألعاب الالكترونية؟

6. كم تلعب من ساعة في اليوم؟

7. ما هي منصة الالعاب المفضلة بالنسبة إليك؟

8. هل تستخدم Steam ؟

9. كم من ساعة قضيتها في اللعبة المفضلة عندك؟

10. ما هي لعبتك المفضلة؟

11. بأي لغة تفضل اللعب؟

12. لماذا تفضل اللعب باللغة الإنجليزية بدل اللغة العربية؟

تحليل الاستبيان:

صمم هذا الاستطلاع عن طريق Google Forms وتمت مشاركته عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي مجموعات خاصة بالألعاب الإلكترونية في منصة الفايسبوك، منصة التواصل الخاصة بالألعاب الإلكترونية ديسكورد (Discord).

عدد المشاركين كان 153. وكلهم ذكور من دول عربية: الجزائر، المغرب، تونس، السعودية، مصر.

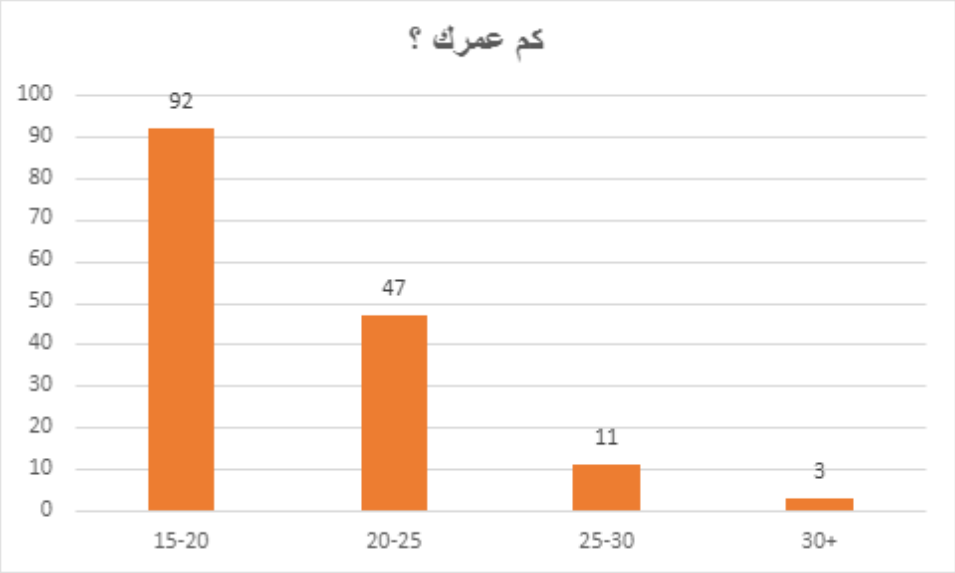

Figure 3.1: Participants' age competence

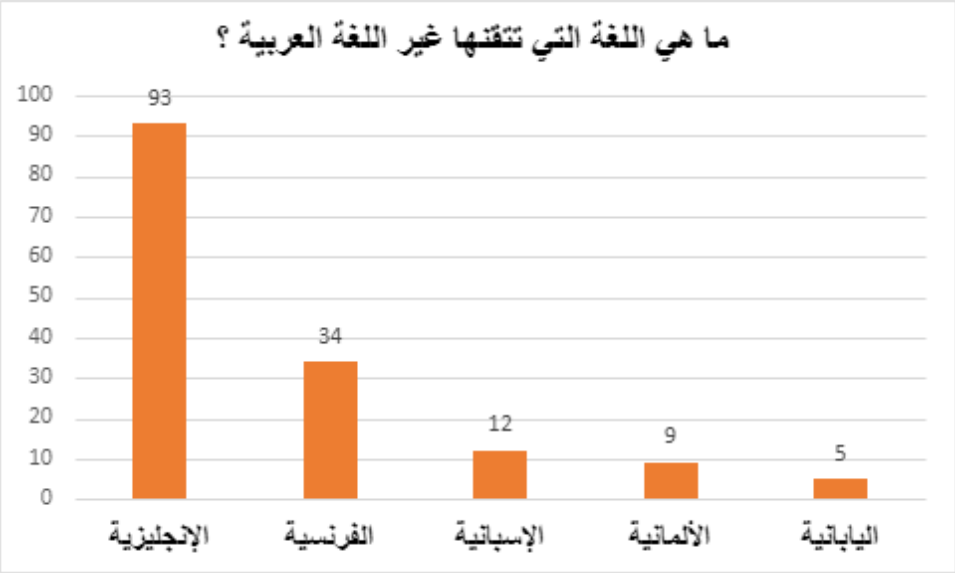

Figure 3.2: Participants' language competence

معظم المشاركين من الجزائر التي تعتبر فيها اللغة الفرنسية لغة ثانية، لكن لاحظنا أن اللغة الإنجليزية أصبحت اللغة الرسمية للاعبين (Gamers).

يمكن القول إن هذا راجع إلى انتشار اللغة الإنجليزية في العالم ككل فقد أصبحت لغة تواصل مشتركة (Lingua Franca) وأيضا بسبب تراجع اللغة الفرنسية خاصة في الميادين المتعلقة بالتكنولوجيا. يتراوح عمر معظم اللاعبين بين 15 و 25 سنة وهم 139 مشاركا من أصل 153.

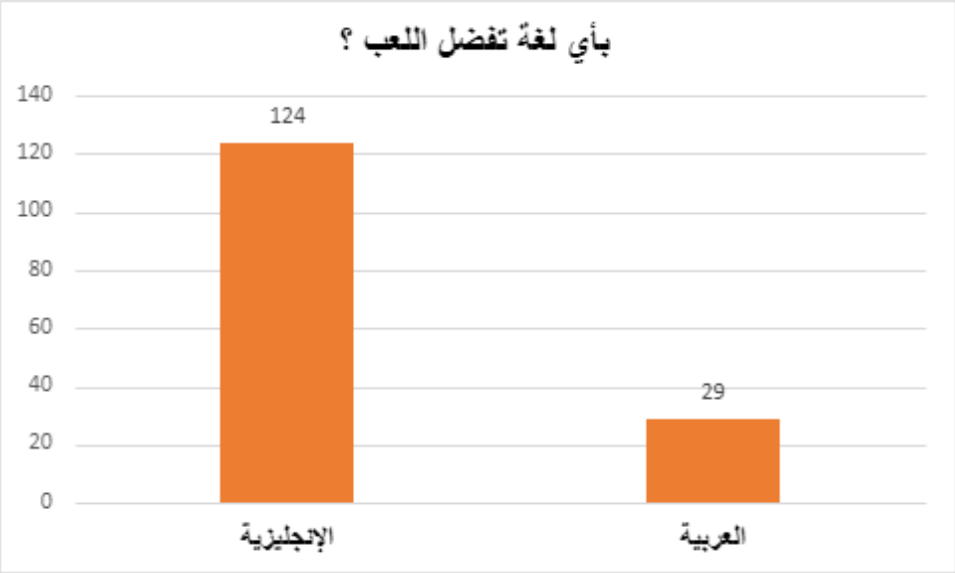

Figure 3.3: the prefered language for gamers

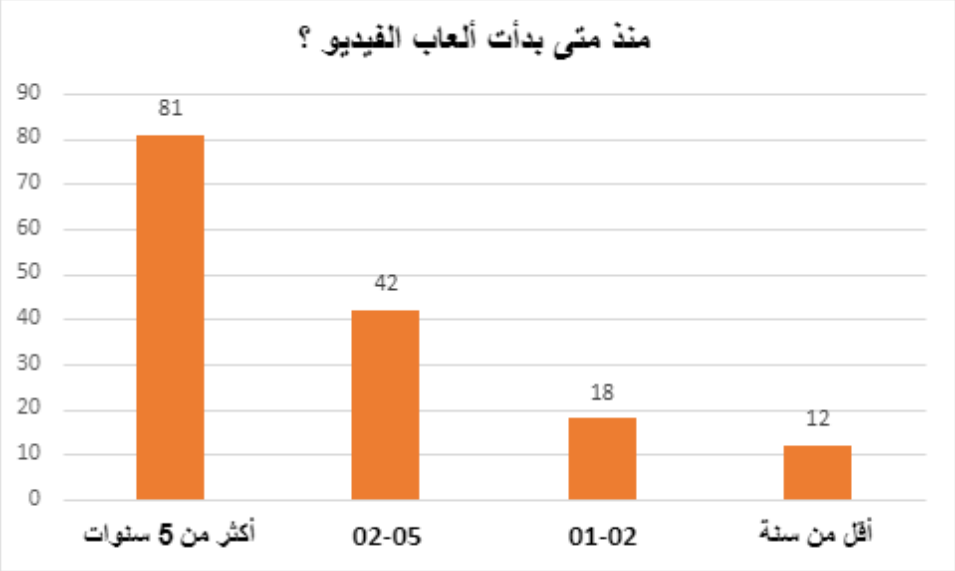

Figure 3.4: the length of gaming experince

واحد وثمانون (81) من أصل مئة وثلاثة وخمسون (153) مشاركا يمتلكون خبرة أكثر من 5 سنوات في ألعاب الفيديو. وقد اختار معظم اللاعبين اللغة الإنجليزية في لعبتهم المفضلة حيث كانت النتيجة كما يلي:

اللغة الإنجليزية: 124، اللغة العربية: 29.

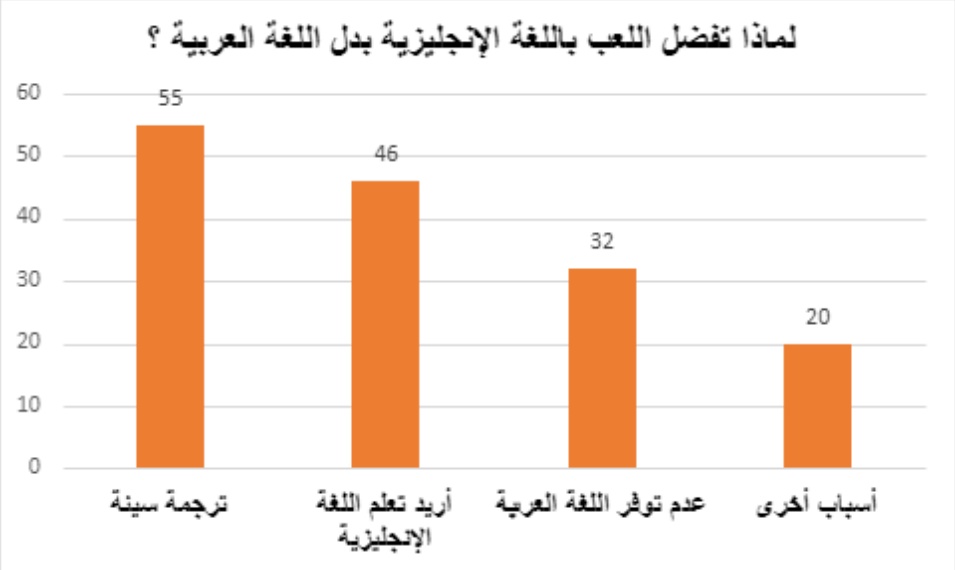

Figure 3.5: Samples classification from some participants' answers

بعض العينات من إجابات المشتركين:
الترجمة إلى العربية تكون حرفية والتعبير غالبا ما يكون ركيك وثقيل على اللسان.
أصوات الشخصيات أفضل باللغة الإنجليزية.
Parce qu'il est plus facile à comprendre les conditions de jeux en anglais par rapport à la langue arabe
Arabic is just cringe. + To learn more about English
To feel the originality of the game.
بعض المفردات تفقد جماليتها عندما تترجم إلى اللغة العربية خاصة في ألعاب .Role Play
لأن أغلبية الألعاب لا تتوفر على اللغة العربية وإذا توفرت تكون سيئة.

figure 3.6: Some participants' answers

تشمل الترجمة السيئة: تمثيل صوتي سيئ، مصطلحات خاطئة، ترجمات خاطئة ومشاكل في الرسوميات.

توفر اللغة الإنجليزية تجربة أفضل في اللعب لأنها تسهل التواصل وفهم اللعبة خاصة في ألعاب الأونلاين.

عدم توفر اللغة العربية يعني أن اللعبة لم توطن، هذا يبين قلة خدمات التوطين في العالم العربي.

الأسباب الأخرى تتضمن بعض المشاركين اختيار لغات أخرى غير اللغة الإنجليزية بدون الإجابة عن لماذا اختاروها، والبعض الآخر عبر عن كرهه اللا مبرر للغة العربية.

التحليل:

واضح أن معظم اللاعبين العرب يفضلون اللغة الأصلية للعبة للأسباب التالية:

- رداءة التوطين (تمثيل صوتي سيئ، استخدام لهجات اللغة العربية بدل استخدام اللغة العربية الفصحى).
- اللغة الإنجليزية توفر تجربة أفضل أثناء اللعب.
- لا توجد نسخة موطنة من اللعبة المفضلة عندهم.

- لأسباب تعليمية حيث أنهم يريدون أن يتعلموا اللغة الإنجليزية كلغة ثانية عبر ألعاب الفيديو.
- يفضل اللاعبون اللغة الإنجليزية في ألعاب الأونلاين لتجنب سوء الفهم في اختيار عناصر اللعبة (الأسلحة، القدرات، التعويذات...).
- نقص المحتوى المتعلق باللعب باللغة العربية خاصة في منصة YouTube.

نموذج الدراسة: ليج أوف لجندز (League of Legends)

تعريف League of Legends

ليج أوف لجندز (League of Legends) بالمختصر لول (LoL) هي لعبة فيديو متعددة اللاعبين من نوع موبا (Multiplayer Online Battle Arena) طورتها شركة Riot Games لأنظمة الحاسوب Windows و MacOS. اللعبة مستوحاة من تعديل (Mod) سميَ Dota قادم من لعبة World Of Warcraft. تم الإعلان عن اللعبة لأول مرة في 7 أكتوبر 2008، وصدرت في 27 أكتوبر عام 2009. استقبلت ليغ أوف ليجندز بشكل جيد عند صدورها، وقد نمت في الشعبية خلال السنوات الماضية. وفقاً لمقالة في مجلة Forbes عام 2012، كانت ليغ أوف ليجيندز لعبة الفيديو الأكثر لعباً في أمريكا الشمالية وأوروبا. اعتباراً من عام 2014، أكثر من 67 مليون شخص يلعب ليغ أوف ليجندز شهرياً، 27 مليون

شخص في اليوم الواحد، وأكثر من 7.5 مليون في وقت واحد خلال ساعات الذروة. في ليغ أوف ليجندز، يقوم اللاعبون بدور شخصية تسمى "بطل" (Champion) لديها قدرات فريدة وفيها تقاتل بين فريقين من 5 لاعبين، هدف كل فريق هو تدمير الرابطة (Nexus) للفريق المنافس، وهو مبنى يقع في قلب قاعدة محمية بأبراج دفاعية. يبدأ جميع الأبطال بقوة ضعيفة إلى حد ما ثم يحدث تقدم في القوة عن طريق تجميع الذهب والخبرة على مدار المباراة. اللعبة تم توطينها إلى 19 لغة من ضمنها اللغة العربية، الكورية، اليابانية، الفرنسية، الألمانية، الإسبانية. اللعبة كانت حصرية على الحاسوب إلى حين إطلاق نسخة الهاتف في سنة 2020 والشركة تخطط إلى إطلاق نسخ أخرى لمنصات الألعاب (PlayStation و Xbox).

التحليل

بالنسبة للدكتور أحمد خضرو إن أخطاء الترجمة مقسمة إلى 5 تصنيفات: الدقة، الأخطاء اللغوية، المصطلحات، أخطاء في الأسلوب والشكل، الأخطاء الكتابية[1].

الدقة:

العينة 01:

Image 3.1: Ingame settings screenshot

هذا مثال يبين انعدام الدقة في ترجمة نص اللعبة بسبب عدم معرفة المترجم

لمصطلحات واجهة المستخدم، نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
QUICK CHAT	دردشة

العينة 02:

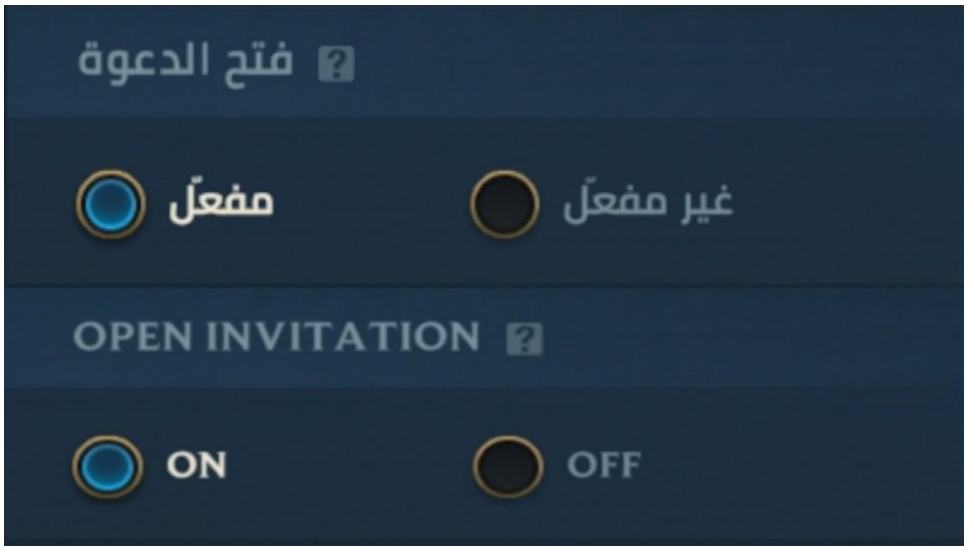

Image 3.2: Ingame settings screenshot

أثر استخدام الترجمة الحرفية على النص المترجم، نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
OPEN INVITATION	الدردشة

العينة 03:

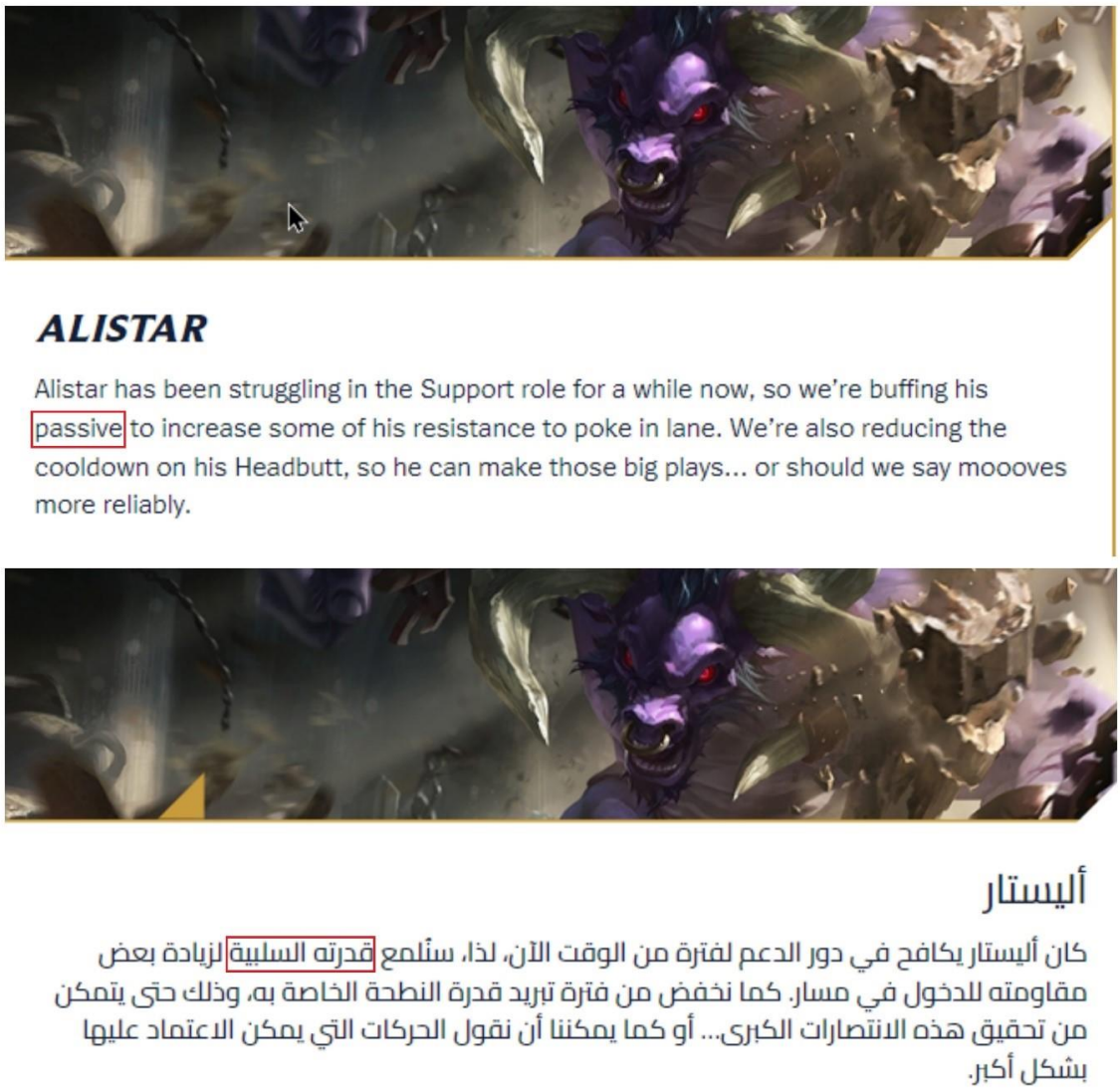

Image 3.3: a screenshot from the game's website

في هذا المثال نرى أن المترجم اختلط بين كلمتين تندرجان تحت نفس المجال الدلالي وهما ترجمتين لكلمة PASSIVE، في مجال الألعاب يقصد بها القدرة الكامنة وهي قدرة تأثير في طريقة اللعب طوال المباراة دون الحاجة إلى تفعيلها. نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
His Passive	قدرته الكامنة

الأخطاء اللغوية:

العينة 01:

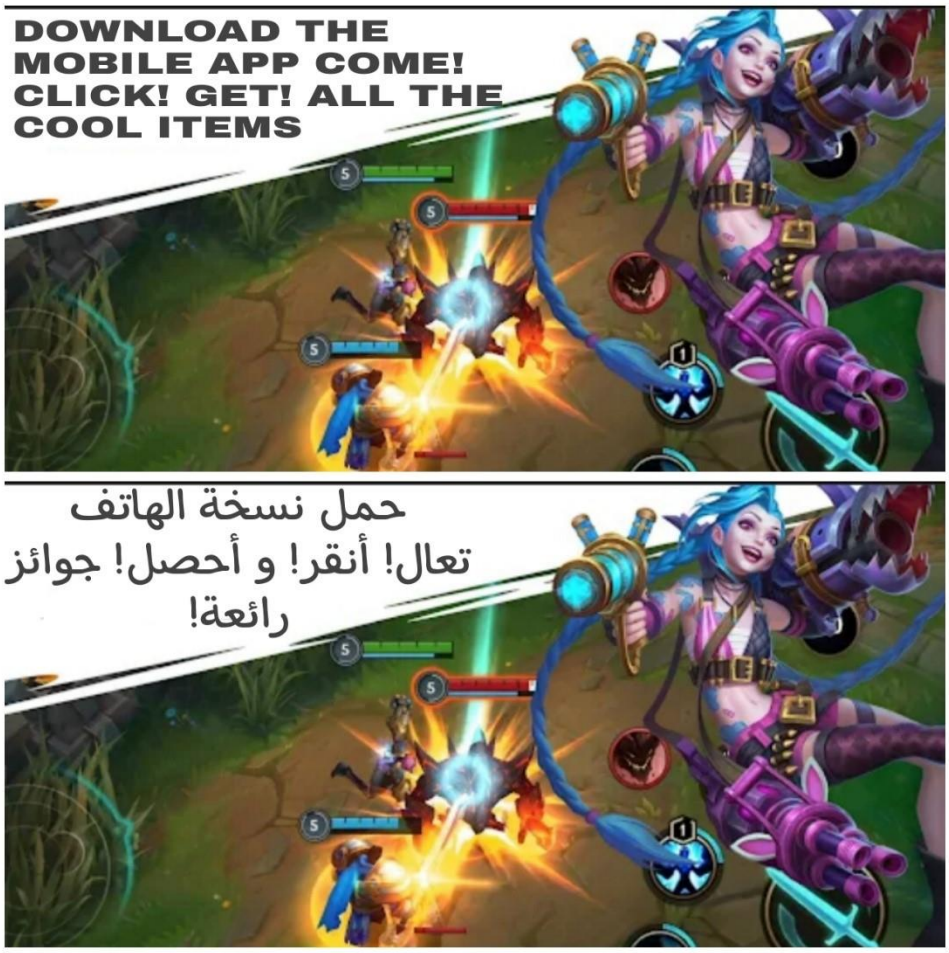

Image 3.4: taken from online video advertiser

ارتكب المترجم خطأ في هذا المثال حين حاول تقليد بنية اللغة الإنجليزية وهذا ما أدى إلى حذف حرف الجر "على" في النص المترجم. نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
DOWNLOAD THE MOBILE APP COME! CLICK! GET! ALL THE COOL ITEMS	حمل نسخة الهاتف ! تعال! انقر! واحصل على العديد من العناصر الرائعة

العينة 02:

Image 3.5: screenshot from the game's website

هذا العنصر من واجهة المستخدم يحتوي على خطأ نحوي يتمثل في حذف لام التعريف (ال) بالإضافة إلى اختيار مرادفات خاطئة لجملة the area in front of her.

نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
The area in front of her	المنطقة الموجودة أمامها

العينة 03:

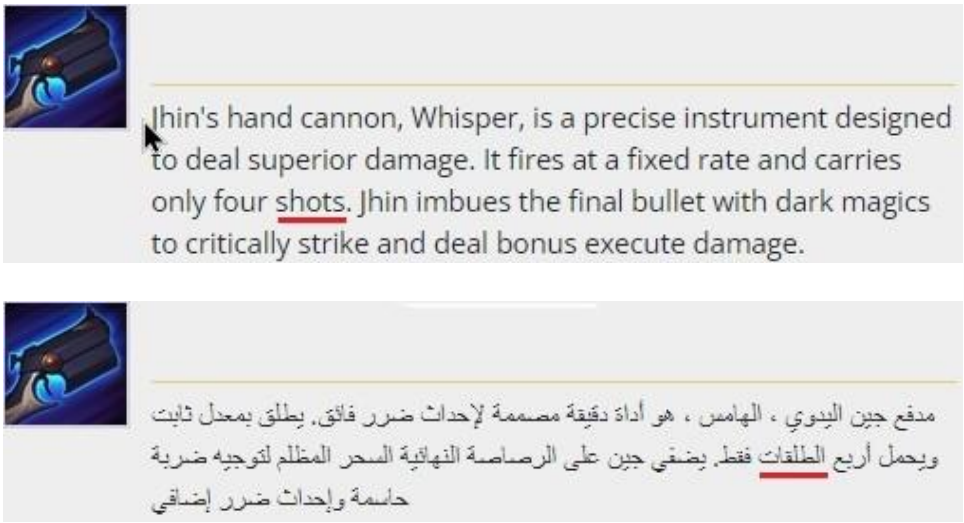

Image 3.6: screenshot from the game's website

على عكس المثال السابق، ارتكب المترجم خطأ بإضافة لام التعريف في كلمة "طلقات". نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
Carries only four shots	يحمل أربع طلقات فقط

الأخطاء المصطلحية:

العينة 01:

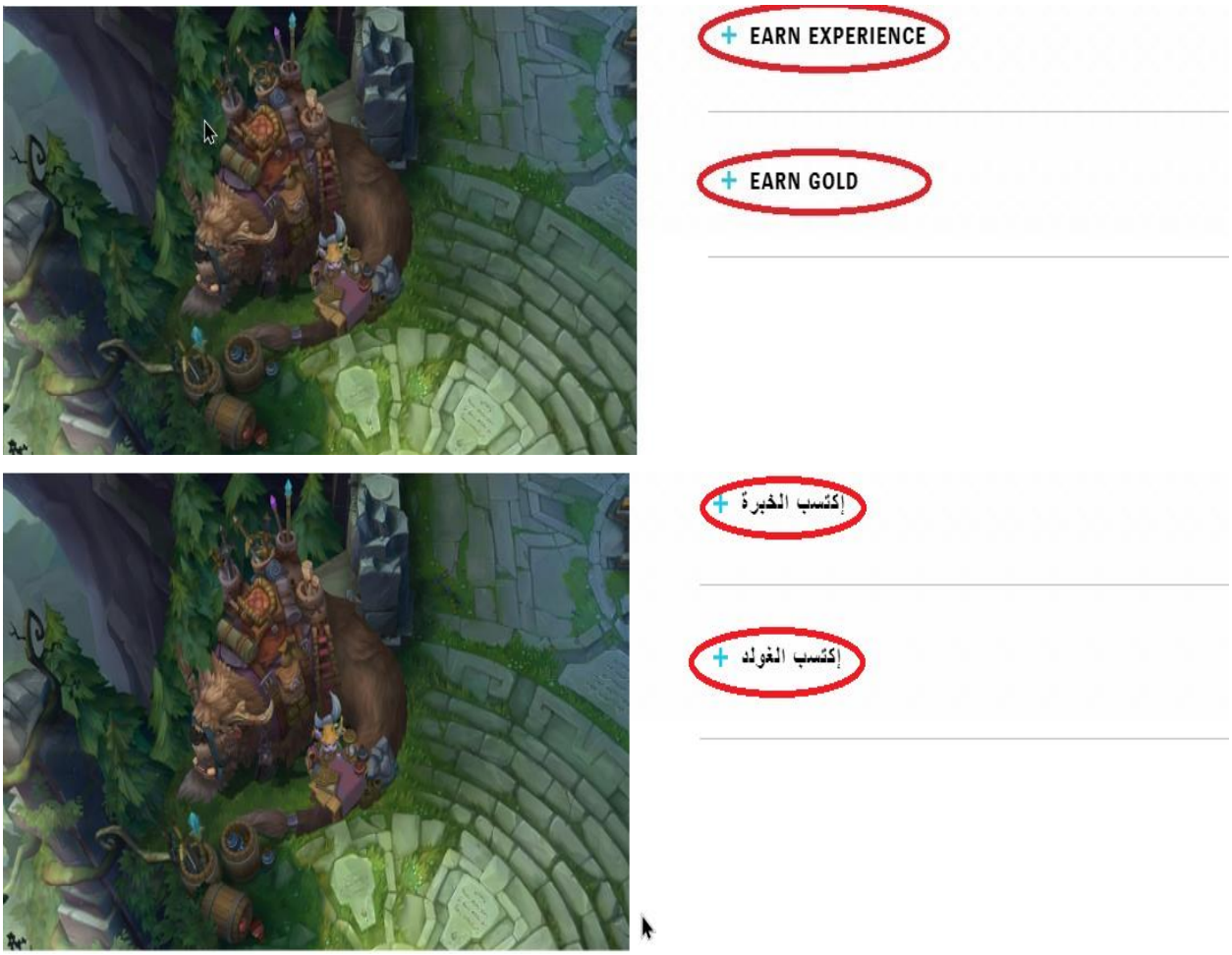

Image 3.7: screenshot from the game's website

في هذا المثال نرى أن المترجم اقترض من اللغة الإنجليزية كلمة GOLD بالرغم من وجود مرادف لها في لغة النص المستهدف. نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
EARN GOLD	اكتسب الذهب

العينة 02:

Image 3.8: screenshot from the ingame store

في هذا المثال نجد خطأ في ترجمة كلمة SWIFTNESS، حيث أن كلمة طيران لها معنى مختلف تماما ونقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
Boots of swiftness	أحذية السرعة

أخطاء في الأسلوب والشكل:

عادة ما يحدث في هذه الأخطاء هو أنه يمكن فهم مقصود النص بالرغم من غرابته وعدم تناسبه مع قواعد اللغة.

العينة 01:

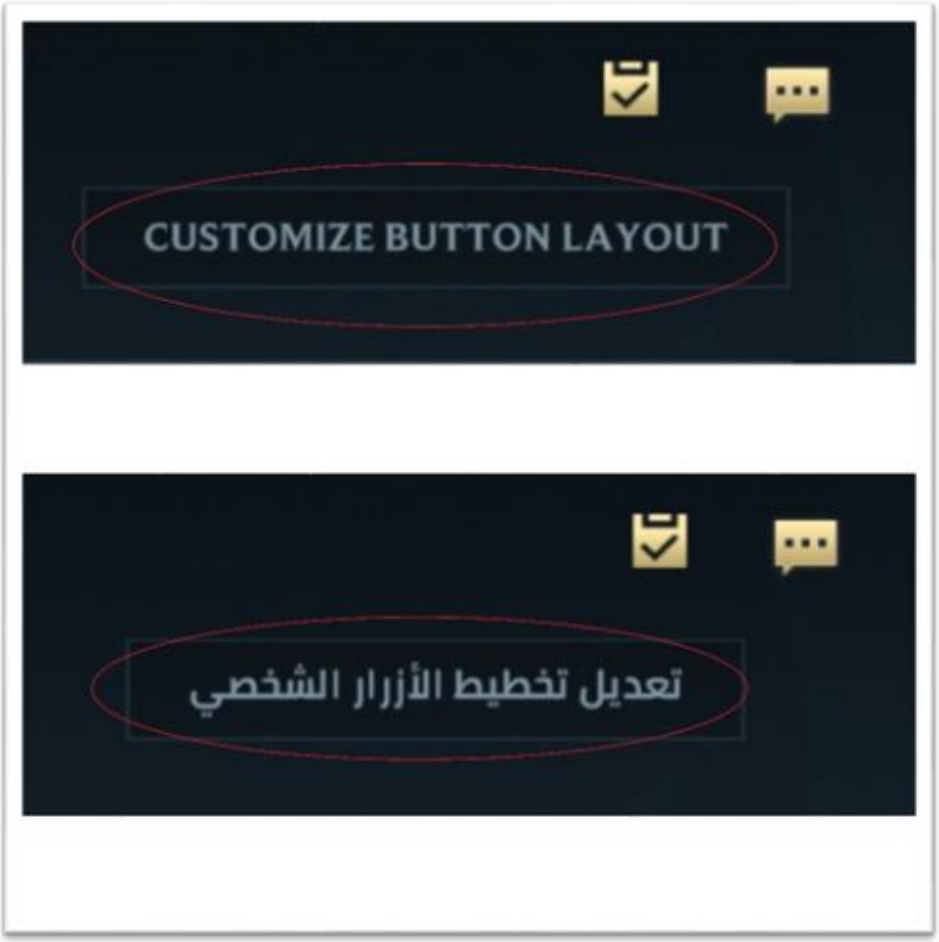

Image 3.9: screenshot of ingame settings

هذا المثال يوضح كيف يمكن أن نفهم المعنى من النص الهدف بالرغم من غرابته. نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
CUSTOMIZE BUTTON LAYOUT	تعديل أزرار التحكم

العينة 02:

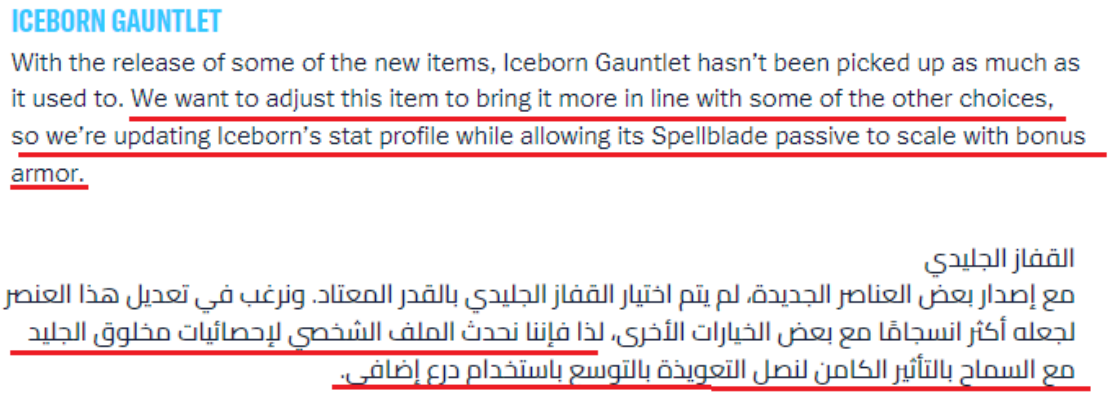

Image 3.10: screenshot taken from the game's website

هذا المثال يحتوي على العديد من الأخطاء في الأسلوب والشكل، حيث تشكلت عندنا صعوبة في قراءة النص الهدف. نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
We want to adjust this item to bring it more in line with some of the other choices, so we're updating Iceborn's stat profile while allowing its Spellblade passive to scale with bonus armor.	نريد تعديل هذا العنصر لجعله أكثر انسجامًا مع بعض الخيارات الأخرى، لذلك نعمل على تحديث ملف تعريف القفاز الجليدي مع السماح لقدرته الكامنة بالتوسع عند استخدام درع إضافي.

الأخطاء المطبعية:

العينة 01:

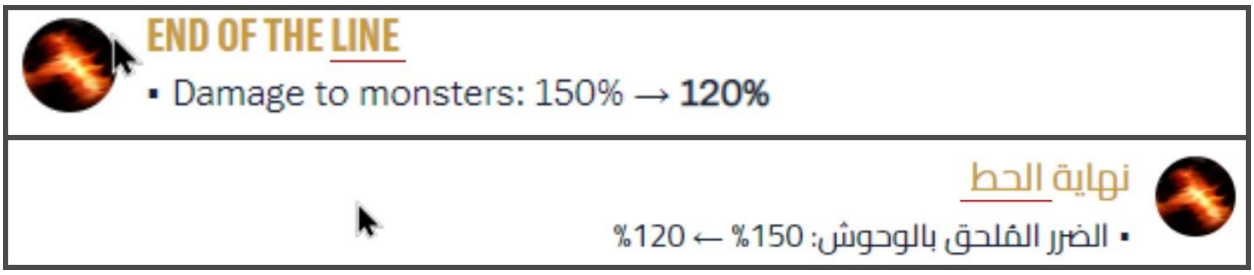

Image 3.11: screenshot taken from the game's website

العينة 02:

Image 3.12: screenshot taken from the game's website

العينة 03:

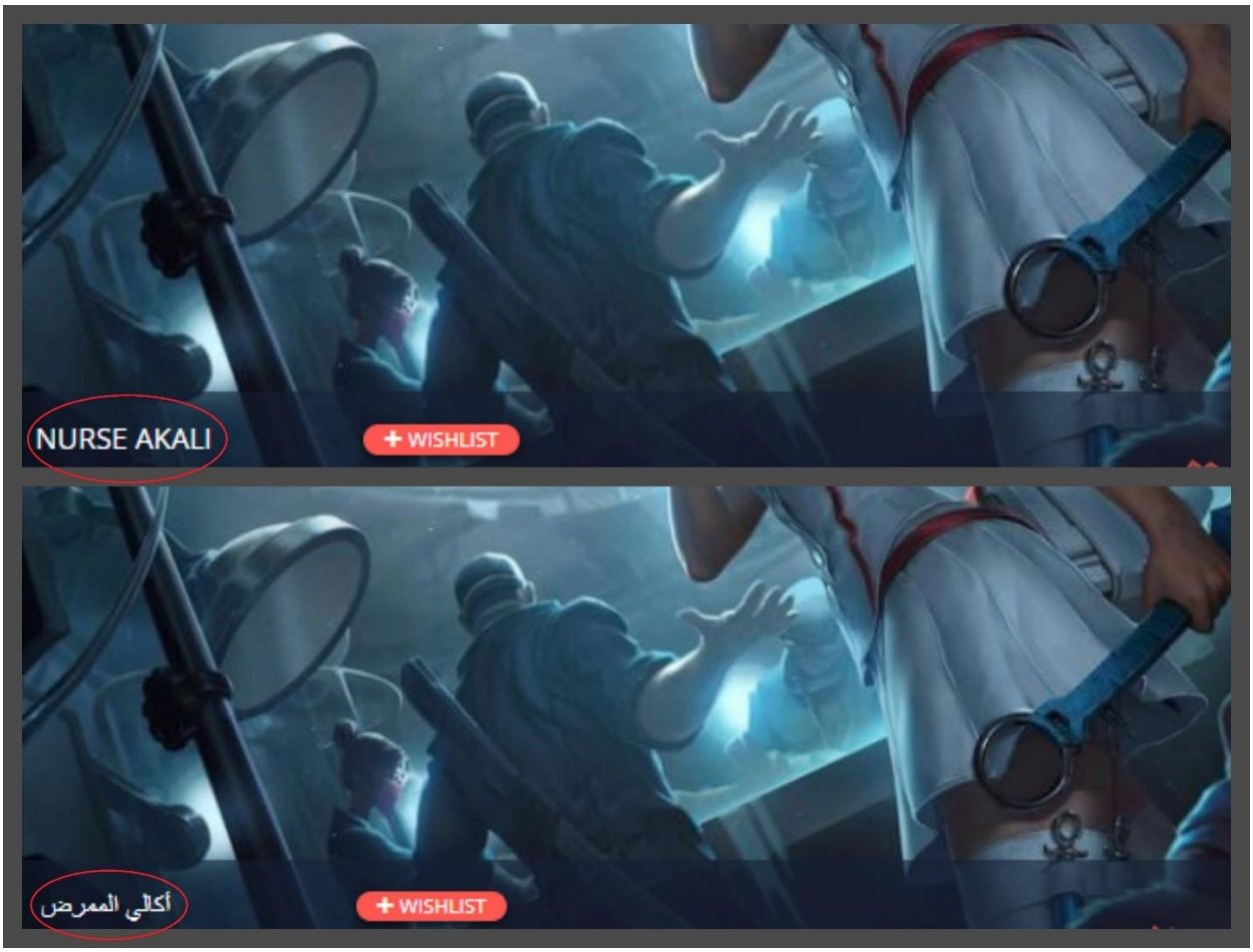

Image 3.12: screenshot of an ingame skin

العينة 04:

I encounter problems starting the game. How do I fix it?

Some players might face the problem when opening the game. There are several ...

لا يمكنني بداء اللعبة, كيف أستطيع حل هذه المشكلة؟

قد يواجه بعض اللاعبين مشكلة عند فتح اللعبة. هناك العديد من الاحتمالات التي قد...

Image 3.13: screenshot of the website for troubleshooting

في هذه العينات الأربعة نلاحظ وجود الأخطاء المطبعية والمتعلقة أساسا بقواعد كتابة الهمزة.

بالإضافة إلى أخطاء متعلقة بالتعريف والتأنيث والتذكير. نقترح أن تكون الترجمة كما يلي:

النص الأصلي	النص المترجم
END OF THE LINE	نهاية الخط
Self-Heal	الشفاء الذاتي
Nurse Akali	أكالي الممرضة
I encounter problems starting the game. How do I fix this?	لا يمكنني تشغيل اللعبة. كيف يمكنني إصلاح ذلك؟

مناقشة النتائج:

على اللعبة الموطنة أن توفر للاعب نفس الواجهة، الأحاسيس، المشاعر ونفس التجربة الموجودة في اللعبة الأصلية. الألعاب التي تترجم بطريقة سيئة عادة ما تشكل خيبة أمل لدى الجمهور الهدف هذا ما يجعل النسخة الجديدة تفشل في السوق المستهدف، مع أخذ ذلك بعين الإعتبار فقد إستنتجنا ما يلي:

من ناحية الدقة، تحتوي هذه اللعبة على العديد من الأخطاء الترجمية وأخطاء في إختيار المرادفات المناسبة في النص الهدف.

لاحظنا بعض الأخطاء اللغوية المتعلقة بقواعد اللغة الهدف المتمثلة في التأنيث والتذكير، لام التعريف، كتابة الهمزة وحروف الجر.

لقد إصتدمنا مع العديد من الأخطاء في الأسلوب والشكل، حيث تشكلت عندنا صعوبة في قراءة النص الهدف حيث يمكن فهم مقصوده بالرغم من غرابته وعدم تناسبه مع قواعد اللغة.

عند مراعاة المصطلحات والأخطاء التي يمكن أن تحدث فيها فقد وجدنا بعض التناقض في الترجمة خاصة عند ترجمة بعض الكلمات في بعض الأماكن و الإقتراض في أماكن أخرى، هذا يمكن أن نقول أنه حدث بسبب قلة التواصل لدى الفريق المسؤول عن الترجمة.

تم العثور على الأخطاء المطبعية بشكل أساسي في ملاحظات التصحيح و التحديثات على الموقع الرسمي، قد يكون هذا بسبب نقص التدقيق اللغوي والتحريري.

نختم الفصل الثالث بالقول أن النسخ المترجمة من ألعاب الفيديو يجب أن تتوفر على جميع خصائص النسخ الأصلية من ناحية متعة اللعب وبساطة واجهة المستخدم .حيث أن الفشل في تحقيق ذلك يعطي انطباعا سيئا لدى المتلقي لهاته الألعاب كما نقترح توطين الرسومات لتوافق الثقافة العربية و ذلك بتغيير أسماء الشخصيات الأصلية إلى أسماء عربية.

الخاتمة

الخاتمة:

لقد تطرقنا في هذه الدراسة إلى توطين وترجمة الألعاب الإلكترونية وقد أخذنا لعبة ليج أوف ليجندز (League of Legends) كنموذج دراسة، لقد قسمناها إلى ثلاثة فصول:

الفصل الأول الذي تحدثنا فيه عن تاريخ ألعاب الفيديو منذ نشأتها إلى وقتنا المعاصر وكيف قد أثرت التطورات التي شهدتها على قطاع توطين الألعاب خلال السنوات الفارطة، بينما تكلمنا في الفصل الثاني عن توطين البرامج بشكل عام وعن توطين الألعاب بشكل خاص مع توضيح الفروقات بينهما بالإضافة إلى ذكر المراحل التي تمر بها عملية توطين ألعاب الفيديو.

خصصنا الفصل الثالث ليكون الجانب التطبيقي من هذه الدراسة ولتحليل المعلومات المستخرجة من الاستبيان وتفسير النتائج ومن ثم تحليل الأمثلة المستخرجة من اللعبة بإصدارها الأصلي والمعرب.

بنينا فرضيتنا على أساس أن عدم توظيف خبير في توطين يؤدي إلى تدهور جودة الترجمة. افترضنا أيضا أن هنالك قيود يفرضها الوقت تأثر سلبا على الترجمة، في الأخير إفترضنا أيضا أنا هناك مشاكل متعلقة بتوطين عناصر غير نصية بسبب الإختلافات الثقافية.

تطرقنا في هذه الدراسة إلى موضوع الترجمة و التوطين في ألعاب الفيديو و ذلك بإتخاذ لعبة ليج أوف ليدينذز (League of Legends) نموذجا و قد إستنتجنا ما يلي:

إفترضنا أن اللاعبين يفضلون اللعب باللغة الإنجليزية بسبب رداءة الترجمة في النسخة الموطنة و هذا ناتج عن عدم توظيف خبير في التوطين و ما توصلنا إليه في الدراسة أكد صحة فرضيتنا.

كما إفترضنا أيضا أن ضيق الوقت و مواعيد التسليم القصيرة قد أحدثت مشاكل في الترجمة البصرية، تبين كذلك أن الفرضية صحيحة. يقوم مطورو اللعبة بنشر تحديثات للمحتوى باستمرار و هذا ما يضع عبئا على كاهل فريق الترجمة لمواكبة سيرورة العمل.

إفترضنا أيضا أن مشاكل توطين العناصر الغير نصية سببها الإختلافات الثقافية و بالفعل هذا ما وجدناه عند التحليل و المقارنة و تبين لنا أن الفرضية صحيحة. على سبيل المثال قام مؤخرا مطورو اللعبة بإطلاق حدث متعلق بالإحتفال بشهر الشواذ عبر إطلاق جوائز داخل اللعبة تحمل ألوان قوس قزح، مما أثار غضبا و إستنكارا داخل العالم العربي و الإسلامي.

قائمة أهم المختصرات

*LOL : League of legends.

*.sim-ship : simultaneous-shipment

*RPG : Role Playing Game.

*FPS : Frames per Second.

قائمة الملاحق و الأشكال

figure 1.1: Translated texts in a cinematic scene in the 1989 US version Ninja Gaiden© 1988, 1989 Tecmo Ltd. All Rights Reserved.

figure 1.2: The Game Industry Value Chain (Egenfeldt-Nielsen et al. 2008) adapted by O'Hagan and Mangiron (2013) to include a "Game Localizer"-function.

figure 2.1: A scene from the game (Hitman) showing a text graphic in Arabic.

figure 2.2: Chandler, 2008, p141.

figure 3.1: Participants' age competence.

figure 3.2: Participents ’language competence .

figure 3.3: the prefered language for gamers.

figure 3.4: the length of gaming experince.

figure 3.5: Samples classification from some participents ’answers.

figure 3.6: Some participents ’answers.

Image 3.1: Ingame settings screenshot.

Image 3.2: Ingame settings screenshot.

Image 3.3: a screenshot from the game's website.

Image 3.4: taken from online video advertiser.

Image 3.5: screenshot from the game's website.

Image 3.6: screenshot from the game's website.

Image 3.7: screenshot from the game's website.

Image 3.8: screenshot from the ingame store.

Image 3.9: screenshot of ingame settings.

Image 3.10: screenshot taken from the game's website.

Image 3.11: screenshot taken from the game's website.

Image 3.12: screenshot taken from the game's website.

Image 3.12: screenshot of an ingame skin.

Image 3.13: screenshot of the website for troubleshooting.

المراجع

Arle Lommel, The Globalization Industry Primer, 2007 Munday, Jeremy. 2001, 14. Introducing Translation Studies: Theories and Applications. London and New York: Routledge

Bernal-Merino, Miguel Á. "The Localisation of Video Games." London, Imperial College London, 2013, pp. 157–161.

Carmen Mangiron, Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation, The Journal of Specialised Transaltion, 2006, p12-13

Chandler, Heather Maxwell., and Stephanie O'Malley Deming. The Game Localization Handbook. Jones & Bartlett Learning, 2012.

De Bert Esselink, A Practical Guide to Localization, John Benjamin PUBLISHING COMPANY, Philadelphia 2000

Edmond Cary, Pour une théorie de la traduction, Journal des traducteurs, p25 1963

Egenfeldt-Nielsen, Simon, et al. Understanding Video Games: the Essential Introduction Routledge, 2020. pp. 5–114

Folaron, Debbie and Gregory Shreve. 2012, 1-4. "Introduction". Translation Spaces

Genabith, Josef van 2009 "Next Generation Localisation." In *Localisation Focus – The International Journal of Localisation* 8(1)

Heather Chandler,Stephanie Deming, The Game Localization Handbook, Sudbury Jones & Bartlett Learning, cop. second edition, 2012, p p8-96

Hasegawa, Ryoichi. “Game Localization History and Future.” In Study Report on Advanced Technology Applications for Developing Digital Content, 2009, pp. 121-132

James Newman, VideoGames, Routledge 2004, pp 63

Kohler, Chris. Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life Indianapolis: Brady Games, 2005

LISA Forum in Dublin, December 2008 and LISA Asia Forum in Taipei, April, 2009

McCarthy, David, et al. The Complete Guide to Game Development, Art and Design. Ilex, 2005

Minako O’Hagan “Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games” Erudit Vol 22, 2009 p147 Onion, Amanda, et al. Video Game History. 1 Sept 2017 www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games.

Minako O’Hagan and David Ashworth, Translation-mediated Communication in a Digital World, p90-134 2002

Makuch, Eddie (May 26, 2021) Unreal Engine 5 "Gets Stunning Demo With Incredible Graphics Enters Early Access". GameSpot. Retrieved May 26, 2021

Nitish Singh, ”Localization Strategies for Global E-Business Cambridge university press,Missouri, p 124, 2012

Ng, Benjamin Wai-ming. “Video Games in Asia.” The Video Game Explosion: a History from Pong to Playstation and Beyond, by Mark J. P. Wolf, Greenwood Press, 2008, pp. 211–222.

O'Hagan, Minako, and Carmen Mangiron. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry. John Benjamins Publishing Company, 2013, p 122

Pym, Anthony. 2004, 15. The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins

Pym, Anthony. 2010, 120-142. Exploring Translation Theories. London and New York: Routledge.Raessens, Joost and Jeffrey Goldstein (eds) Handbook of Computer Game Studies.Cambridge, MA: MIT Press.2005.

Raymond Chandler ; The Big Sleep (Philip Marlowe Series Book 1) 07-Jul-2005 · Ian Rankin)

Roturier, Game Localization: When ”Arigato” Gets Lost in Translation, New Zealand Game Developers Conference, 2004

Tracey Dietz, An Examination of Violance and Gender Role Portrayals in Video Games, University of Central Florida Journal, 1998, p126

Wafa Abu Hatab,Translation Across Time and Space, Cambridge Scholars Publishing, 2017, pp. 65–79

أخبار العالم العربي 2021 https://arabic.rt.com/middle_east/1293000,

الملخص

تتطرق هذه الدراسة إلى ترجمة وتوطين ألعاب الفيديو، يتم تطوير وإنتاج أغلب ألعاب الفيديو باللغة الإنجليزية، إلا أن الرغبة الملحة للمطورين للدخول إلى الأسواق العالمية جعلتهم يقومون بترجمة وتوطين منتجاتهم إلى عدة لغات أخرى، هذا ما أدى إلى ظهور توطين ألعاب الفيديو كميدان جديد في دراسات الترجمة والذي جمع بين ترجمة الشاشة وتوطين البرامج.

و تتطرق أيضا إلى ما يميز توطين ألعاب الفيديو عن بقية أنواع الترجمة، كما تتطرق إلى الإجراءات المتبعة عند التوطين إلى اللغة العربية سعيا لتسهيل هذه العملية ولفهم كيفية استقبال الفرد العربي للمنتوج المعرب.

الكلمات المفتاحية: الترجمة، التوطين، الألعاب الالكترونية، التوطين إلى العربية، الترجمة على الشاشة.

Abstract:

The aim of this study is to develop an understanding on the specific challenges posed by video game localization and examine the approaches and strategies employed by the localizers to overcome these challenges. It deals with what distinguishes the localization of video games from the rest of the types of translation.

Keywords: Translation, Localization, Videogames, Localization to Arabic, Screen Translation.

Résumé:

Le but de cette étude est de développer une compréhension des défis spécifiques posés par la localisation de jeux vidéo et d'examiner les approches et les stratégies employées par les localisateurs pour surmonter ces défis. Il traite de ce qui distingue la localisation des jeux vidéo du reste des types de traduction.

Mots-clés : Traduction, Localisation, Jeux vidéo, Localisation vers l'arabe, Traduction d'écran.