الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

Université Abou Bekr Belkaid
Tlemcen Algérie

جامعة أبي بكر بلقايد
تلمسان الجزائر

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة تلمسان

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة الإنجليزية

شعبة الترجمة

تخصص عربي إنجليزي -عربي

مذكرة مقدَمة لنيل شهادة الماستر في الترجمة بعنوان:

اشكالية ترجمة وتوطين الألعاب الالكترونية في العالم العربي -لعبة فالورانت valorant)انموذجا

اعداد الطالب:

- حمدي محمد رياض

الأستاذ المشرف:

- بن مختاري هشام

لجنة المناقشة

الأستاذ	كرمة شريف	رئيسا
الأستاذ	بن مختاري هشام	مشرفا
الأستاذة	بن مالك اسماء	مناقشا

السنة الجامعية 2021-2022

الاهداء

الحمد لله الذي أنار دربي ويسر لي أمري لإنهاء هذا العمل.

أهدي ثمرة جهدي إلى من قال الله تعالى فيهما:

"...واعْبُدُوا الله ولا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا..."

إلى ينبوع العطاء والصبر والحنان **أمي** الغالية أطال الله في عمرها،

إليك **والدي** العزيز، لقد كنت نعم الأب ومازلت أسأل الله أن يحفظك وأن يبارك لنا في عمرك.

وأهدي عملي هذا إلى **إخوتي** وصديقي العزيز **طه خشاب** ووالدته **غوتية.**

إلى كل زملائي، وأساتذتي الفضلاء

شكر

لا شكر لمخلوق قبل شكر الخالق عز وجل الذي فتح أمامنا الأبواب ووهبنا القدرة على طلب العلم، نحمده سبحانه على حسن توفيقه لإنجاز هذا العمل،"وما توفيقنا إلا بالله وبرضاة الوالدين أدامهم الله تاجا يعلو رؤوسنا

نتقدم بالشكر إلى أستاذنا الكريم والمشرف على انجاز هذه المذكرة الأستاذ **"بن مختاري هشام"** التي أفادنا بإرشاداته المنيرة وساعدتنا من خلال دعمه على إتمام هذه المذكرة أنار الله دربه

وشكر كبير إلى كافة أساتذة كلية الاداب واللغات، قسم اللغة الإنجليزية، شعبة الترجمة

كما نتقدم بباقة من العرفان والتقدير لكل من ساهم في انجاز هذا العمل المتواضع سواء من قريب أو بعيد.

مقـــــــــــدمة

مقدمة:

عرف العالم في القرن الواحد و العشرين تطورا سريعا أدي إلى ظهور كم هائل من الاختراعات التي لا يمكن إحصاءها، ومن بين أهم اختراعات هذا العصر الألعاب الالكترونية، التي انتشرت في المجتمع بشكل رهيب فهي موجودة في كل بيت ومتجر، اذ أصبحت هذه الألعاب وجهة كل شرائح المجتمع كبار وصغار ، فهي تجذبهم إليها بتقنياتها العالية التي توفر لهم التسلية والمتعة التي يبحثون عنها بفضل التقدم والتطور الذي وصلت إليه، فهي أصبحت أقرب إلى العالم الحقيقي بفضل أنظمة المحاكاة والتفاعل والتأثيرات الصوتية والبصرية والحركية التي تتميز به.

وقد أصبحتهذه الألعاب تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال وأصبحت تشمل كل بقاع العالم، مما أثر بشكل كبير على حياة الإنسان، وأحدثت تغيير جذري فيها، فتطور العلم أدى إلى تطور العالم، الذي أصبح أكثر تعقيدا وأكثر صعوبة، فالإنسان بطبعه يحاول تخفيف هذه الصعوبات حيث يلجا إلى الترفيه حتى يخفف كل الضغوطات ومشاكل الحياة.

وتعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية من أكثر أجهزة الترفيه، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير.

حيث أصبحت مصدرا هاما للترفيه من طرف الشباب والأطفال، حيث أصبحوا يقضون أوقات هامة في اللعب لطلب الراحة والاستجمام، وقد أثبتت معظم الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقون والأطفال تميل إلى العنف والحرب والقتال، بحيث ألقت هذه الأنواع من الألعاب الإلكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة خاصة في البلدان العربية بصفة عامة وفي الجزائر بصفة

خاصة، ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والأطفال وتقرب المسافات فيما بينهم، إضافة إلى ما تتصف به من ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث أصبحت هذه الأخيرة تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، بالإضافة إلى ذلك فهي سهلة المنال إذ بإمكانك ممارستها في كل مكان ، وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وعوامل منها الهاتف النقال، الحاسب المحمول وحاسوب المكتب، عبر الشبكة العنكبوتية وألعاب اللوحات، كما نجدها في القاعات الخاصة بألعاب الفيديو.

و بسبب انتشار هذه الألعاب كان لابد من نقلها في جميع ربوع العالم ، والتعريف بها لدى مختلف الثقافات ، و كان لابد من ترجمة هذه الألعاب بما يتوافق و العوامل الثقافية للمجتمعات و التعريف بها و تسهيل الولوج اليها بلغة بسيطة و مفهومة وواضحة المعالم ، هذا ما جعل مختلف المؤسسين يسعون الى اعداد برامج و أجهزة خاصة بالعاب الفيديو للبيع في مناطق و بلدان جديدة، من خلال ترجمتها دون الخروج عن المعنى الاصلي لهذه الألعاب بما في ذلك تغيير الأصول الفنية، وإنشاء عبوات وأدلة جديدة ، وتسجيل صوت جديد ، وتحويل الأجهزة ، واستبعاد أجزاء كاملة من اللعبة بسبب اختلاف الثقافة و الحساسيات و المتطلبات القانونية المحلية، و رغم شيوعها الا ان لهذه الالعاب ايجابياتها و سلبياتها.

فيرى البعض بانها تؤثر بفعالية ايجابية في التعلم والتعليم، فتساعد في تطوير استراتيجيات قراءة الصور وتزيد من استخدام استراتجيات الانتباه والسرعة في معالجة المعلومات والفعالية في حل المشكلات، وهذا يبين فرضية الجدلية التي يطرحها العديد من الباحثين في علم النفس وعلم الاجتماع والعلوم التربوية القائمة حول أثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال، اما البعض الاخر فيرى بان اثارها السلبية كبيرة ووخيمة على مستخدميها بحيث انها تعرضهم لأخطار جدية،

هذه الأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد تسبب في تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي للأطفال.

يتعرض هذا البحث بالدراسة إلى الاطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية من حيث تعريفها ونشأتها وأنواعها وخصائصها وتأثيرها على الفرد والمجتمع، محاولين ابراز عملية الترجمة و التوطين لهذه الألعاب على مستوى الوطن العربي ، وقد اختار الباحث الألعاب الإلكترونية بالذات كموضوع للدراسة لكون هذه الألعاب منتجات مستوردة ولا يتم تصنيعها محليا، و بالتالي فهي تحتاج الى عملية الترجمة بهدف التسهيل على الفرد لعبها وممارستها ، و قد تم اختيار لعبة فولورانت volorant تحديدا كعينة دراسة لتحليليها وابراز اهم التقنيات المستعملة في ترجمة نص هذه اللعبة من الإنجليزية الى اللغة العربية ،مع الشرح و التحليل و الحصول على النتائج المرجوة.

تأتي هذه الدراسة كمحاولة لابراز كيفية ترجمة وتوطين الالعاب الالكترونية ولدراسة هذا الموضوع لابد من طرح الإشكالية التالية لتكون ملمة بالموضوع من كافة الجوانب وهي كما يلي:

كيف تتم عملية ترجمة وتوطين الألعاب الالكترونية على مستوى الوطن العربي؟

ويتفرع عن هذه الإشكالية مجموعة من التساؤلات فيما يلي:

- ما مفهوم الترجمة؟
- ما مفهوم التوطين؟
- ما مفهوم الألعاب الالكترونية؟ وما هي اهم أنواعها؟ ما هي ايجابياتها وسلبياتها؟

- كيف تتم ترجمة الألعاب الالكترونية بما يتناسب والبيئة الثقافية للمجتمع العربي؟

هناك مجموعة من الدوافع التي جعلتنا نقوم باختيار الموضوع محل الدراسة وهي كما يلي:

الأسباب الذاتية:

تتمثل أساسا في الرغبة في معرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في جميع بلدان العربية وخاصة الجزائر وبشكل واسع وكبير ومعرفة آثارها على سلوكيات مستخدميها إضافة إلى كون هذه الوسيلة الترفيهية أكثر انتشارا خاصة في أوساط الأطفال والمراهقين على خلاف الفئات الأخرى في المجتمع، وحتى نعرف درجة تفوق او اخفاق المترجم في إيصال المعنى الصحيح للعبة وترجمة مصطلحاتها بطريقة دقيقة وصحيحة مع مراعاة الجانب البيئي والثقافي للمجتمع.

الأسباب الموضوعية :

السبب الأول والأساسي كون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة من قبل رغم أهميته وإلزامية، خاصة وان النموذج محل الدراسة والمتمثل في لعبة فالورانت valorant هي لعبة حديثة الإنتاج ولم يتم التطرق اليها بالشكل كبير من طرف الباحثين.

تتجلى اهمية دراستنا على انها دراسة حديثة نوعا باعتبار اللعبة محل الدراسة حديثة الإصدار وبالتالي فان تركيزنا على تحليليها وفق سياق الموضوع، والوصول الى النتائج المرجوة من الدراسة له أهمية كبيرة في اثراء الرصيد الفكري والمعرفي للتخصص وتقريب الباحثين أكثر للعمل على دراسة هذا النوع من المواضيع.

كذلك أهمية الموضوع تظهر جليا في ان هذا الطرح لم يركز بدرجة كبيرة على مدى خطورةو الألعاب الالكترونية او تاثيراتها على مستخدميها، بقدر التركيز على ابراز كيفية تمكن المروجين لهذه الألعاب في الأسواق العربية من تكييفها وتنسيقها وترجمتها وفق معايير وأسس دقيقة تراعي الجانب الثقافي والبيئي والأخلاقي لهذه المجتمعات، وابراز مدى براعة المترجم ودرجة ثرائه اللغوي والفكري في إيصال المعنى الواضح والمناسب لمحتوى اللعبة دون الاخلال بالأساس الأول المبنية عليه هذه اللعبة في النسخة الاصلية.

من الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا هذه ما يلي:

لضمان خروج اللعبة بالأسلوب الأفضل للاعبي السوق المستهدفة لابد من التركيز على عملية التوطين باعتبارها تعتمد على المترجمين الذين يعتبرون المحور الأساسي في هذه العملية من خلال الاعتماد على المتخصصين اللغويين المناسبين لترجمة اللعبة الالكترونية وفق السوق المستهدفة، وبالتالي الهدف الاساسي هو ابراز درجة التفوق وعدمها لدى المترجمين في إيصال هذه اللعبة لدى الجمهور المستهدف بطريقة مناسبة وصحيحة.

فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

اعتمدنا في دراستنا على المنهج الوصفي التحليلي وهو منهج يلجأ إليه الباحث عندما يكون على علم بأبعاد أو جوانب الظاهرة التي يريد دراستها نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال بحوث استطلاعية أو وصفية سبق أن أجريت على هذه الظاهرة ويهدف المنهج الوصفي التحليلي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة، وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة بها.

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للترجمة والتوطين

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للترجمة والوطين

المبحث الأول: مفهوم الترجمة

تعتبر الترجمة عنصر أساسي للتفاعل بين الشعوب والحضارات، ومن خلال الترجمة تستطيع معرفة تراث الأمم وما أنتجته من فكر وأدب وعلم والاستفادة منه الاستفادة الكاملة، بأخذ ما يناسب ديننا وأخلاقنا وترك ما يخالف ذلك، وسنحاول من خلال هذا المبحث التطرق الى مفهوم الترجمة، وذلك من خلال التطرق الى تعريفها واهم شروطها وأنواعها وأهميتها.

المطلب الأول: تعريف الترجمة

الترجمة هي فن تطبيقي، و قد استخدم بعض الأساتذة في مجال الترجمة كلمة فن بالمعنى العام مثل الأستاذ الدكتور محمد عناني و الذي قصد به " أن الترجمة تمثل الحرفة التي لا يمكن إتقانها إلا بالدرب و المران و الممارسة استنادا إلى الموهبة بل ربما للترجمة جوانب جمالية و إبداعية ' لذلك لا يمكن للمترجم أن يخرج نصا مقبولا مترجما عن اللغة العربية و اللغة الانجليزية مهما كان حظه من العلم باللغتين إلا بالممارسة الطويلة للترجمة، و بالتالي ليس كل شخص مترجما ،و إنما هو من تتوفر لديه مجموعة من الصفات و الخبرات الخاصة و المميزة لشخصه.[1]

الترجمة هي القدرة على نقل الكلام إما حرفياً أو بتصرف من لغة إلى أخرى دون زيادة أو نقصان بما يحقق للقارئ أو السامع فهم النص المترجم كما يفهمه قارئ النص الأصلي أو مستمعه، ومن أكثر الأمور خطورة في الترجمة هو تغير المعنى أو المقصود بالنص المترجم، مما يسبب وجود نص جديد بمعنى ومقصود

[1] محمد عناني، فن الترجمة، القاهرة، الشركة المصرية العالمية للنشر، لونجمان، ط5، 2000، ص5-6

آخر غير الذي أ راده كاتب النص، مما يؤدي إلى وصول معلومات خاطئة أو محرفة للقارئ، لذلك يجب أن تكون النصوص المترجمة مطابقة للنص الأصلي أو مشابه له على حد كبير في المعنى، لضمان وصول ما أراده الكاتب.
فالهدف والغاية من الترجمة هو التواصل ونقل المعرفة بكل أبعادها بأمانة ودقة وصحة[1].

إن الترجمة هي نقل المفاهيم من لغة المصدر إلى لغة الهدف، فنعبر عن المفاهيم المتخصصة بالمصطلحات، وينبغي للمترجم أن يكون على معرفة سابقة بمعنى هذه المفاهيم، ومقابلاتها في لغة الهدف لتسهيل عليه ترجمة النص المراد ترجمته، وبالتالي يتمكن من ضبط المصطلحات التي تعبر عن المفاهيم، وفي هذا السياق يجب على المترجم أن يتخصص في مجال كالقانون أو الاقتصاد مثلا ليتمكن من الإلمام بمصطلحات مجاله وبالتالي سهولة ترجمتها.[2]

ومن شروط الترجمة الجيدة أن تكون المصطلحات متقنة وواضحة الدلالة، وفي غياب هذا الشرط الذي يعتبر أساسيا تفقد الترجمة علة وجودها ودورها في نقل المحتوى بأمانة ودقة.

[1] كلاس طلال محمد المهندس، بناء مترجم نصوص الي من اللغة العربية الى اللغة الانجليزية، دراسة اعدت لنيل شهادة المجاستير في علوم الويب MWS، دمشق، 2012، ص1

[2] أسماء مالك، الترجمة والمصطلح، جامعة تلمسان، علامات 43، ص 155

من هو المترجم؟

المترجم هو كاتب عمله يتمثل في صياغة الأفكار في كلمات موجهة إلى القارئ، وإذ كان المترجم يجيد فنون الكتابة باللغة التي يكتب بها، فعليه أيضا أن يجيد فهم النصوص التي يترجم فيها ولا يكفي في هذا الاستعانة بالقواميس أو بكتب النحو ولكن أيضا أن يلم بعلوم العصر[1] أي أن المترجم لا يحتاج إلى معرفة فنون الصياغة اللغوية بل يحتاج أيضا إلى الإحاطة بمعلومات كثيرة عن العالم الذي نعيش فيه.

المطلب الثاني: أهمية الترجمة:

لقد أدت الترجمة بمختلف أنواعها عبر التاريخ دورا بالغ الأهمية في نقل الحضا رات والثقافات والمعارف بين الشعوب، وأنها كانت تحدث عند التقاء حضارة بأخرى سواء كان ذلك عن طريق التجارة أم عن طريق الحروب، ونتيجة لذلك قامت نقاط الالتقاء بين بني البشر، فقويت تقاطعاتهم النفسية والفكرية، بيد أن التقاطعات هذه أخذت تتكاثر في العصور الحاضرة مع ما رافقها من أسباب الخلاف والتوتر ولكن زوال هذه الأسباب يقترن بالعمل على التقريب بين الشعوب والأمم.

أما الترجمة الشفهية بأنواعها المختلفة من التتابعية والثنائية والفورية تلعب دورها الفعال بنقل مفاهيم خطب ومحاضرات وندوات وتصريحات من لغة إلى لغة أخرى فصاعدا نقلا شفهيا مباشرا وإضافة إلى ذلك، فإن الترجمة التحريرية في

[1] إيناس أبو يوسف، هبة مسعد، مبادئ الترجمة وأساسياتها، القاهرة ،2005، ص15-16

الوقت الراهن تلعب دورا هاما في التعامل والتعاون التجاري والصناعي والعسكري والدبلوماسي بين دولتين أو أكثر.

الترجمة محرض ثقافي، إذ تقدم الأرضية المناسبة التي يمكن للمبدع والباحث والعالم أن يقف عليها ومن ثم ينطلق إلى عوالم جديدة يبدع فيها ويبتكر ويخترع، هذه الأرضية تصنعها الترجمة بما توفره من معارف الشعوب الأخرى التي حققت تراكماً عبر التاريخ يمكنها من دفع النخبة الفكرية من النقطة التي بلغتها الثقافة البشرية وليس من الصفر، وكذلك بما تقدمه من نماذج وأساليب تمكنت الشعوب السابقة من إيجادها عبر كفاحها المتواصل والمستمر لتحسين العقل البشري وتطوير المعرفة لدى الإنسان. [1]

عملية التحريض التي تقوم بها الترجمة نراها واضحة لدى كل أمة، خاصة حين تنتقل إلى طور حامل المشعل الحضاري، إذ تسبق حركة الترجمة دائماً حركة التأليف، بالمعنى العام للكلمة، وتمهد الأولى للثانية بحيث يبدو جلياً إذا ما ألقينا نظرة على تاريخ الأمم أن حركة الترجمة كانت دائماً هي المرحلة الانتقالية ما بين مرحلة الجدب، أي عدم العطاء بالمعنى الحضاري والثقافي، ومرحلة الإبداع والتأليف. ذلك أنه ما من أمة انتقلت، أو يمكن أن تنتقل، بقفزة واحدة من الجدب الثقافي إلى الخصب والعطاء، بل لا بد لها من فترة زمنية قد تستغرق عقوداً بل ربما قروناً من السنين، نرى هذا في حضارات الشرق، اليابان والصين، الهند والشعوب المجاورة لها، كما نراه في الغرب: الأسبان الذين نقلوا عن العرب، وشمال أوربا التي نقلت عن جنوبها، وجنوب أفريقيا التي نقلت عن شمالها وعن أوربا... إلخ...

[1] رشيد سلام، الفريد في الترجمة التحريرية والترجمة السياسية، الفصل الخامس، الأردن، د.ت.ن، ص26

الترجمة تجسر الهوة القائمة بين الشعوب الأرفع حضارة والشعوب الأدنى حضارة.[1]

ذلك أن الإنسان في سعيه الحثيث والدائب لاكتساب المعرفة يتطلع دائماً إلى من سبقه في هذا الميدان، لهذا تغدو المراكز الحضارية في العالم مراكز نور وإشعاع تجذب أبناء الظلمة وتغريهم بالاندفاع نحوها. لهذا السبب غدت بغداد المنارة المضيئة للعالم ذات يوم كما كانت قبلها روما وأثينا، وكما أصبحت بعدها باريس ولندن... هنا تلعب نقاط الاحتكاك والجغرافية دور الجسر الحقيقي بين الأرفع حضارة والأدنى حضارة... فالتماس بين شعبين متباينين ثقافياً يدفع الأقل ثقافة إلى تقليد الأرفع ثقافة وتحصيل ما لديه من معرفة، سواء بالتحصيل المباشر أي التعلم والنقل الحرفي والمهني أم بالترجمة وبالتالي التعلم غير المباشر. وفي حضارتنا العربية لعبت إسبانيا وصقلية والبندقية دور الجسر هذا، إذ انتقلت عبرها معارف العرب وعلومهم مترجمة إلى لغات أوربا الجنوبية ودرست في مدارسها وجامعاتها إلى أن أعطت أُكُلها في عصر النهضة الذي بدأ أول ما بدأ في إيطاليا وإسبانيا ثم انتقل إلى فرنسا وألمانيا وبريطانيا... وليس هذا الانتقال التدريجي اعتباطياً أو محض مصادفة بل هو الجسر الحضاري الذي شكلته هذه البلدان من خلال احتكاكها المباشر والأشد فعالية بمركز الحضارة العالمي في القرون الوسطى: الحضارة العربية الإسلامية.

الترجمة هي الوسيلة الأساسية للتعريف بالعلوم والتكنولوجيا، ذلك أن ما يكتشفه العلماء ويتوصل إليه التكنولوجيون إنما ينتقل إلى المناطق الأخرى من

[1] شحادة الخوري، الترجمة قديما وحديثا، دار المعارف، سوسة، ط1، 1988، ص54

العالم بواسطة الترجمة وحسب، فعالم الفضاء، الذرة، الكيمياء، الطب، مهندس الإلكترون، كلهم يكتبون ما توصلوا إليه من نتائج بحث في مختبراتهم وميادينهم المختلفة ثم يُنقَل ما كتبوه إلى اللغات الأخرى، شفهياً في المؤتمرات والمحاضرات أو خطياً على صفحات المجلات والكتب، هنا تبدو الترجمة وسيطاً مباشراً في التعريف بإنجازات البشرية وإطلاع بعضها على ما حققه البعض الآخر من تقدم وتطور.[1]

الترجمة عنصر أساسي في عملية التربية والتعليم، ذلك أن مناهج التربية والكتب التي تعتمدها المدارس في العملية التربوية لا تأتي من العدم ولا تنشأ من الفراغ، بل غالباً ما تتكون بصورة تدريجية معتمدة في ذلك اعتماداً أساسياً على الترجمة، إذ تنقل الشعوب الأقل ثقافة عن الشعوب الأكثر ثقافة مناهجها وكتبها أو الهيكل العظمي لهذه المناهج والكتب إلى لغتها الخاصة ثم تطورها شيئاً فشيئاً، بل كثيراً ما تبدأ هذه المناهج باستخدام الكتب الأجنبية كما هي ثم تنقلها إلى لغتها تدريجياً.

الترجمة هي الأداة التي يمكننا بها مواكبة الحركة الفكرية والثقافية في العالم. فنظرة واحدة يلقيها المرء على ما تصدره دور النشر باللغة الإنكليزية مثلاً تجعله يقف مندهشاً نظراً للأعداد الهائلة من الكتب والدوريات التي تصدر كل عام، هذا بلغة واحدة فكيف ببقية اللغات، الفرنسية الروسية، الإسبانية، الصينية وغيرها من اللغات الأخرى... هذا الفيض من الكتب يشكل الحركة الفكرية والثقافية في العالم التي يتعين علينا أن نواكبها بهذا الشكل أو ذاك، ومواكبتنا لها لا تتم بالطبع إلا بمقدار ما نترجم من هذه الكتب كي يكون بإمكان القارئ

[1] كلاس طلال محمد المهندس، المرجع السابق، ص2

الاطلاع على آخر الإبداعات والأفكار والآراء في العالم.

هنا نجد أن الترجمة ليست الواسطة الوحيدة، فمع التطور التقني وتقدم وسائل الاتصال باتت أجهزة الإعلام، من إذاعة وتلفزيون، تلعب دوراً مباشراً في نقل أخبار الثقافة والإنجازات الثقافية والفكرية، إلا أنه يبقى للترجمة مكان الصدارة في تحقيق المواكبة الفكرية والثقافية نظراً لأن الكتاب كان وما يزال العمود الفقري للتحصيل الثقافي.

كذلك نرى أن هناك فروقاً واسعة بين البلدان في إمكانية تحقيق هذه المواكبة، فالبلدان الأرفع درجة في سلم الحضارة أشد قدرة على تحقيق المواكبة بينما البلدان الأدنى درجة في سلم الحضارة أقل قدرة على ذلك. مثال بسيط يمكن أن يوضح لنا ذلك[1]، فالكتاب الصادر باللغة الروسية مثلاً يمكن أن يترجم إلى عشرات اللغات ويصدر بها في الوقت نفسه الذي يصدر بلغته الأم، كما أن بإمكان القارئ الروسي مثلاً أن يقرأ الكتاب الإنكليزي أو الروسي بعد فترة وجيزة من صدوره بلغته الأم. ذلك أن التقدم التقني في فن الطباعة ومجمل الشروط والأنظمة الأخرى المتعلقة بالطباعة والكتاب تمكن الناشر في بلد من هذه البلدان من مواكبة الحركة الفكرية والثقافية في العالم، بينما تقف مثل هذه الشروط والأنظمة عائقاً قد يكون مستحيلاً تجاوزه في بعض البلدان الأخرى، وبالتالي يحول بين الترجمة ودورها في تحقيق تلك المواكبة ذات الأهمية البالغة في التطور الحضاري خاصة بالنسبة إلى بلدان العالم النامي.

[1] كلاس طلال محمد المهندس، المرجع السابق، ص2

المطلب الثالث: شروط الترجمة وتقنياتها

الفرع الأول: شروط الترجمة

تعد الترجمة أقدم المهارات حيث تقوم بنقل نص مكتوب من لغة إلى لغة أخرى مع ضرورة تواجد الدرايةالكاملة للمترجم عن اللغتين التي يترجم منها أو إليها كما تتواجد معايير تضبطها" :وهي تلك العوامل الخارجية التي تفرضها وضعية الترجمة والتي من شأنها أن تتحكم في المنهجية التي يسلكها المترجم.

1. استراتجييه المترجم: يعتبر المترجم في البداية قارئا ولان هناك أنواع مختلفة من القراء إلا أن النوع الذي يمكن أن ينطبق عليه هو القارئ الخبير، وهو مفهوم قد جاء به الناقد ستانلي فيش Stanley veetchومن بين الشروط التي يجب أن تتوفر في هذا القارئ الخبير ما يلي:

1.1.أن يكون هذا القارئ قادرا على التحدث بطلاقة اللغة التي كتب بها النص.

1.2.أن يتمتع بالمعرفة الدلالية التي تجعل مستمعا ما توصل إلى النضج قادرا على نقله إلى الفهم.

1.3.ضرورة المعرفة التامة للمجامع القاموسية، واحتمالات أوضاع اللهجات الفرعية واللهجات المهنية.[1]

1.4.أن يتمتع المترجم القارئ بالمعرفة السياسية والتاريخية الكافية بمعنى ان يكون مطلعا وعليما بكل ما يحث في الساحة السياسية الوطنية والدولية.

1.5.أن يكون متقنا جيدا للغة التي سيترجم إليها وملما الماما حقيقيا بخزانة اللغة وامتلاك مفاتيح جميع أسرارها.

[1] عبد الناصر حسن محمد، نظرية التلقي بين ياوس وأيزر، القاهرة، دار النهضة العربية، 2002، ص 49-48

1.6.ويمكن أن نلخص هذه النقاط في خمس معارف لابد أن يتصف بها المترجم: كمعرفة لغة الأصل، ومعرفة أنماط النصوص، ومعرفة لغة الهدف، والمعرفة التامة بالموضوع بالإضافة إلى مهارات فك الترميز المطلوبة في القراءة ومهارات الترميز المطلوبة في الكتابة.

على المترجم أثناء اختراقه للنص يجب أن يكون مدججا بالأدوات وبالمعارف والكفاءات والاستراتيجيات التي تسمح له بالانزلاق بكل انسيابية دون أن يعترضه عائق يصعب مهمته.

وحتى نوضح أكثر هذه المعايير سوف نرتبها كما يلي:

1. ترابط وتناسق المعاني:

يعتبر هذا المعيار أهم معايير الترجمة الجيدة حيث إ ن المعنى هو أهم الأشياء في النصوص التي يتم ترجمتها لأ ن الترجمة التي تنتج في آخر الأمر ويكون النص فيها غير مترابط ومتماش مع بعضه تكون ترجمة سيئة لأ ن الترابط بين الجمل وبعضها والكلمة والأخرى يعطي تناسقا في النص بصورة أكثر اتسعا كما يتواجد أيضا بين الفقرات وبعضها[1] أي على المترجم حين ترجمته للنص أن يكون حذرا حيث يجب أن تكون أفكار ومعاني وجمل وفقرات النص منسجمة ومتسقة ومترابطة فيما بينها.

2. التكامل والشمولية:

على النص أن يكون شاملا على جميع المعاني والمفاهيم التي تكون متواجدة في النص الأصلي دون حذف وتغيير أي شيء منها، كما يجب على المترجم أن يكون محايدا ولا يقوم بعكس وجهة نظره الشخصية عندما يكون النص متصفا

[1] معايير الترجمة، https://www.maktabtk.com، تاريخ الدخول، 2022/05/05، على الساعة، 15:15

بالشمولية، ويدل هذا على احترافية وأمانة المترجم مع الانتباه إلى الفصل بين التعليق على النص الأصلي والنص المترجم من حيث المغالطات والتعليقات، وعلى النص المترجم أن يحتفظ بكل المعاني والمفاهيم الواردة في النص الأصلي بدون حذف كلمات وجمل.

3. تطابق الأسلوب:

هنا يجب على المترجم أن يكون محافظا على الأسلوب الأصلي للنص الذي يقوم بترجمته مع الانتباه أيضا إلى ترجمة النصوص العلمية لأ نها تختلف بشكل كبير عن ترجمة النصوص العادية لذلك لاب د من أن يكون المترجم على دراية كافية ومتخصصاوعلى علم بالمجال العلمي الذي يقوم بترجمته فكل نص مترجم يجب أن يصاغ بنفس أسلوب النص الأصلي.

4. المصدرية:

الترجمة التي تكون محتوية على مصادر وقواميس مستخدمة في الهامش تكون ترجمة احترافية وهذا لانه يمكن مراجعتها في أي وقت للتأكد من صحتها حيث ان النص التخصصي الأصلي يكون له العديد من القواميس الخاصة به التي يمكن من خلالها شرح المصطلحات العلمية، فهنا الترجمة الجيدة هي التي تشير إلى مصادر وقوانين لضمن الأمانة العلمية.

5. القواعد والإملاء:

حيث يجب الانتباه إلى قواعد كل لغة ومعرفة طابعها الخاص كما هو الحال أيضا عندما يتم الحكم على جودة النص العربي وذلك يتم عن طريق القواعد النحوية والإملائية فهذا يكون متواجدا في جميع اللغات لأ ن لكل اللغات قواعدها الخاصة بها وعلى المترجم أن يمشي عليها.

6. المعايير الإجرائية:

يقصد بها القرارات الفعلية التي تتخذ أثناء عملية الترجمة، وهي المعايير المصفوفية التي تحدد الموقع المكاني والإضافات والمحذوفات، والمعايير النصية التي تكشف عن مواطن التفضيل اللغوي والأسلوبي[1].

7. الترشيد أو التجريد:

وهي إعادة صياغة التراكيب النحوية الأصلية وعلامات الوقف اولمقاطع الجملية بطريقة تتوافق ونمط الخطاب في اللغة المستهدفة كما يتجسد هذا الاتجاه في تجريد النثر عامة او لرواية على وجه التحديد من خاصية التنوع التركيبي.

8. التوضيح:

أو كما يسميه" بيرمان 1944 بالسلطة العليا للترجمة باعتبارها ان الترجمة تنزع بطبيعتها إلى الشرح والإيضاح من أجل تحقيق التواصل ويعني به الانتقال من مستوى الدلالة المتعددة إلى الأحادية من خلال ابراز ما أضمر في النص سواء بوعي أم بدونه[2]. الإعلام.

الفرع الثاني: تقنيات الترجمة:

أصبحت الترجمة من أهم العلوم حاليا حيث إ ن ها مهمة للتجارة والعلم والتنقل والاتفاقيات الدولية، وأصبح من المهم جدا وجود مترجم في جميع المجالات، ويجب على المترجم أن يتعلم اللغة بشكل كامل وأن يكون محيطا بالمفردات والمعاني المختلفة. وهناك بعض التقنيات التي تسهل على المترجم الترجمة بطريقة احترافية مع الحفاظ على المعنى المطلوب، وكلمة تقنية تعني تطبيق المهارات والعلم للاخراج أسلوب يسهل من عمل الإنسان، ويختلف البعض عن

[1] غينتسلر، أدين، في نظرية الترجمة .اتجاهات معاصرة، تر :سعد عبد العزيز العربية لترجمة، بيروت، ص701.

[2] أربيرت أوجين، نحو علم الترجمة .تر :النجار ماجد، العراق :مطبوعات وزارة الاعلام، 1976، ص70.

تفسير كلمة تقنية حسب مجال استخدامها، ان التعامل مع الترجمة يمكن فيها اختيار تقنيات محددة وهي كالتالي:

1- الترجمة الحرفية:Traduction littérale

تنقل المعنى وتلتزم بمقتضيات اللغة التي يترجم إليها فهي عبارة عن نقل كل مفردة إلى مفردة مقابلة لها مباشرة دون أي تغيير في التركيب أو طريقة التعبير عن المعنى.[1] أي ترجمة النص كلمة بكلمة دون الت ركيز على السياق، فهنا لا تع د هذه الترجمة ترجمة موفقة كونها ترجمة حرفية لا تحمل دلالة واضحة.

2- تقنية الاقتراض:L'emprunt

هي تقنية مباشرة تن ص أساسا على نقل المصطلحات الأعجمية إلى اللغة العربية، وهي أبسط مناهج الترجمة حيث تتمثل في أخذ اللفظة كما هي عليه في اللغة المنقول منها[2]. بمعنى اعتماد على عبارة مقترضة من لغة أخرى ومترجمة بشكل حرفي كلمة مقابل بكلمة.

3- تقنية المحاكاة:Le calque

وهي امتداد دلالي للاقت ا رض ونستثمر في هذه التقنية نقل المعنى بصيغة عربية مناسبة وهو قريب من معنى الاصطلاح أي استغلال مادة كلامية موجودة في كلام العرب واعطا ؤها مفهوما جديدا في لغة المصدر، بمعنى هي عبارة عن تعريب الأساليب التي سببها احتكاك العربية بغيرها من اللغات.

4- تقنية الإبدال :La transposition

هي إبدال جزء من الخطاب بأخر دون تغيير معنى الرسالة، وهناك الإبدال الإجباري وفي قولك باللغة الفرنسية après son arrivé وذلك أن تختار في

[1] حواس عادل، إشكالية الاقتباس في الترجمة الأدبية، باتنة، 2015، ص24

[2] مونان، جورج، المسائل النظرية في الترجمة .ط2 ، لبنان :دار المنتخب العربي،1994، ص97

الترجمة بعد عودته أو بعد أن يعود أي إبدال مفردة من فئة معينة بمفردة من لغة أخرى دون تغيير المعنى[1]

5- التصريح:Explication

من التقنيات التي يعتمد عليها المترجم في ترجمة النصوص الثقافية فقد يستند إليها عند انعدام المقابل في اللغة الهدف .يمكن وصف التصريح كونه تجليا من تجليات الإبانة في عملية النقل بين لغتين قد تلتقيان وقد تختلفان ويطلق عليه أيضا تسمية "الإضافة "حيث يلجأ إليه المت رجم أثناء مسار البحث عن المرادف الطبيعي الأقرب أي في بعض الأحيان ينعدم وجود مقابل للكلمات والمصطلحات في اللغة الهدف ما يؤدي بالمترجم لإيجاد معن ى قريب له[2].

6- تقنية النسخ:Transcription

وهي نقل تركيب العبارة في اللغة الأصلية وترجمة مفرداتها ترجمة حرفية وتستخدم عادة في بعض التعابير الاصطلاحية التي تندرج في اللغة تدريجا وتصبح جزءا منها،ومن الأمثلة على ذلك :نهاية الأسبوع مقابل week end هذه ترجمة تحافظ على التركيب الانجليزي فانه رغم عدم وجود هذا المفهوم في الثقافة العربية .وهو من التعابير التي أصبحت الآن جزءا من اللغة.

7- تقنية التعديل:Modulation

وهو تغيير في شكل الرسالة من خلال تغيير وجهة النظر أو التركيبة المستخدمة في النص الأصلي[3] ونلجأ إلى هذه التقنية عندما نعجز على إيجادمرادفمناسب

[1] المرجع نفسه، ص11

[2] سهيلة قاسمي، الترجمة الأدبية من والى اللغة العربية، مذكرة تخرج لنسل شهادة الماستير، جامعة مولود معمري تيزي وزو، كلية الاداب واللغات، قسم الغة العربية وادابها، 2019-2020، ص22

[3] حواس عادل، المرجع السابق، 21

لما نريد ترجمته، فتعوض بعبارة تشرح وتفسر وترادف في المعنى ولكنها تختلف في المادة المعجمية عن المادة الأصلية.

8- التكيف:L'adaptation

يمثل التكيف أقصى حدود الترجمة ويلجأ إليه المترجم عندما تكون الوضعية التي يتحدث عنها النص الأصلي غائبة تماما عن اللغات الهدف أو منافية لآداب متكلمي هذه اللغة وتقاليدهم مما يستوجب على المترجم خلق وضعية في ثقافة الهدف تكافؤ الأولى.

9- الحذف:Ellipse

يتوجه المترجم إلى الحذف في ترجمة النصوص الإشهارية لأغ ا رض معينة، بعد حذف عنصر من عناصر الاتساق، يمثل وظيفة الربط بين أج ا زء النص كما تتنوع أساليب المترجمين في التعامل مع النص الاشهاري أي يقصد به عدم ترجمة عناصر ن صية لغوية في النص الأصلي، لا تحتوي على معلومات إضافية لمتلقي الترجمة ولا يؤدي حذفها إلى أي خسارة في المعلومات.

المبحث الثاني: مفهوم التوطين

من خلال مطالب هذا المبحث سوف نتطرق الى تعريف التوطين من عدة جوانب وابراز كيفية توطين العاب الفيديو وتاريخه واهم محطاته.

المطلب الأول: تعريف التوطين

من الجانب اللغوي:

جاء في لسان العرب لابن المنظور: اوطنت الأرض وطنتها واستوطنتها أي اتخذتها وطنا، وتوطسن النفس على الشيء وله، فتوطنت حملها عليه معناه هانت وسهلت[1].

ووطن البدو: نقلهم من حالة البداوة والترحال الى الإقامة الدائمة، حضرهم ووطن نباتا او حيوانيا: طبعه، ألفه على بيئة جديدة، ووطن الشخص بالبلد، اتخذه محلا وسكنا يقيم فيه.

من الجانب القانوني:

التوطين: هو منح جنسية او إقامة بلد معينة لفرد لا يملكها بالولادة، ويسمى كذلك التجنيس، فنقول تجنس الشخص أي اكتسب جنسية دولة او انتسب الى غير أصله.

من الجانب الترجمي:

التوطين لفظ يستعمله المترجمون بمعنى خاص، يختلف عن معناه في مدلولات أخرى، يعود مصطلح التوطين الى لورانس فينوتي وهما ترجمة ل domesticating foreifnizing الذي ورد في كتبه:

The translator’s invisibility-A history of translation في سياق حديثه عن اختفاء المترجم او مرئية المترجم ، و التوطين حسب فينوتي هو تبسيط

[1] لسان العرب، ابن المنظور، دار الصادر، بيروت، المجلد 13، الطبعة الأولى، بيروت، لبنان، 1955، ص451

و تطبيع كل ما هو اجنبي و جعله مألوفا او بعبارة أخرى هو استبدال عناصر ثقافية و نماذج لغوية جاءت في الأصل بعناصر و نماذج أخرى لتحقيق المفهومية و المقبولية في الثقافة الهدف ، ويكون النص المترجم بهذا سلسا خاليا من الغرابة او اللكنة الأجنبية فيبدو و كانه نص اصلي كتب بهذه اللغة[1]

التوطين عند لورانس فينوتي:

تندرج نظرية لورانسفينوتي ضمن النظريات ما بعد الكولونالية، والتي حولت البحث الترجمي من قضية لغوية الى قضية ثقافية سياسية تمثلت في رصد الترجمة عبر تبيان القوى في العالم وهي ترجمة لا تتصف بالموضوعية والحيادية تحددها العلاقات السائدة بين جانبي القوة والقيادة من ناحية الثقافات المهيمنة والضعف والتبعية من جهة الثقافات المسيطرة عليها، مما أدى الى تهميش الاخر وتعتيم ثقافته وخلق تبعية فكرية متزايدة.

يعتبر لورانس فينوتي اول من استعمل مصطلح التوطين ، اذ سعى الى تطوير التقليد الترجمي الذي يعود الى فريد يوريش شلايرماخر ، والذي استشهد بمقولت الشهيرة عدة مرات في دراساته، وكانت دراسته هذه ردا على الترجمة ا لتصرفية المتفاقمة في ثقافة الانجلو أمريكية ، التي ينتقدها و يعتبرها متسلطة و فوقية لا ترحب بالاخر ، و تنظر الى ثقافته كمصدر ازعاج بالنسبة لمجتمع له نظام واحد ينظم شؤون افراده الداخليين و يناهض التجمعات الخارجية بل و يعديها من خلال تمسكه بثقافته الأولى و إصراره عليها ، و يؤكد على ضرورة خلق ثقافة جديدة تعتمد على احترام الراي الاخر و إعطائه الفرصة ، و هو هنا يتبع خطى -بن

[1] Lawrence venuti, translator’s invisibility, routledge newyourk and london, 1995, p1

يامين فالتر- (الشفافية)، ويرى ان المترجم مبدع بقدر ما هو ملتزم بالنص وقادر على تجاوز الاشكال والأنماط الموروثة مهما كانت علاقتها بالهوية، ويرفض التقولب ضمن حدود ضسقة الأفق وهذا ما يختلف كلية عن الالتزام التقليدي بالاصرار على أهمية حرية المترجم واستقلاليته وتجنب التبسيط، زيادة على بن يامين فالتر، بدى فينوتي متأثرا بكثير من المنظرين المدافعين عن الوفاء للاصل والإخلاص له، والذين شكرهم في مقدمة كتابه، اختفاء المترجم ة على راسهم أنطوان برمان [1]

وكباحث ما بعد كولونيالي، عنى فينوتي عناية خاصة ومنهجية بابراز موضوعات خضوع الثقافة الى أخرى، حتى يمكن القول منذ البدء ان هذا الاتجاه يطغى في مختلف اعماله أكثر من أي اتجاه آخر، كما ركز على المترجم لما له من دور فعال ليس في مواجهة النص فحسب بل أيضا في علاقته مع الاخر اما كفاعل او منفعل بثقافته ودعى الى ابراز دوره وتقديره أيضا.

المطلب الثاني: مفهوم توطين العاب الفيديو

1. تعريف توطين العاب الفيديو:

توطين ألعاب الفيديو هو إعداد برامج وأجهزة لألعاب الفيديو للبيع في منطقة أو بلد جديد. على الرغم من أن ترجمة النص تعد جزءًا كبيرًا من الترجمة ، إلا أن العملية تتضمن أي تغييرات يتم إجراؤها على اللعبة ، بما في ذلك تغيير الأصول الفنية ، وإنشاء عبوات وأدلة جديدة ، وتسجيل صوت جديد ، وتحويل

[1] موحوش خيرة، ترجمة البعد الثقافي من منظور استراتيجي التوطين والتغريب، دراسة تطبيقية، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير، جامعة وهران، معهد الترجمة، 2016/2015، ص89

الأجهزة ، واستبعاد أجزاء كاملة من اللعبة بسبب اختلاف الثقافة .الحساسيات و، أو المتطلبات القانونية المحلية، وحتى إضافة أقسام لاستبدال المحتوى المقطوع[1].

يعتمد قرار إضفاء الطابع المحلي على اللعبة بشكل كبير على العوامل الاقتصادية، مثل الأرباح المحتملة التي يمكن تحقيقها في بلد جديد. على هذا النحو، عادةً ما يتم تنفيذ العملية إما من قِبل مطوري اللعبة أنفسهم أو بواسطة شركة ترجمة تابعة لجهة خارجية، على الرغم من إمكانية توطين المعجبين غير المصرح به إذا كانت الترجمة ذات جودة رديئة أو إذا لم يتم إصدار اللعبة في لغة معينة. كمجال صناعي، لا يزال التوطين قيد التطوير ويفتقر إلى الاتساق من حيث التنفيذ والأهمية. غالبًا ما يكون جمع المعلومات حول ممارسات التوطين الصناعي أمرًا صعبًا بسبب عدم الاتساق بين الشركات، فضلاً عن اتفاقيات عدم الإفصاح التي يتعين على العديد من المترجمين توقيعها.

الهدف من الأقلمة هو إنشاء تجربة لعب ممتعة وغير مربكة للمستخدم النهائي من خلال الاهتمام بالسياق الثقافي المحدد مع الالتزام بمواد المصدر. تعليق الكفر له أهمية قصوى في العملية، إذا شعر اللاعب كما لو أن المنتج لم يكن مخصصًا له، أو إذا تسبب التوطين في حدوث ارتباك أو صعوبة في الفهم، فقد يؤدي ذلك إلى كسر الانغماس وتعطيل قدرة اللاعب على مواصلة اللعبة [2].

2. تاريخ التوطين:

[1] برنال ميرينو 2006، "حول ترجمة ألعاب الفيديو". مجلة الترجمة المتخصصة العدد 6، ص 22-36

[2] Https:// Stringfixer.com/ar/game/localization ، تاريخ الدخول 2022/08/18 ، على الساعة 17:00

يمكن رؤية المفاهيم التأسيسية لتوطين الألعاب في وقت مبكر من تاريخ ألعاب الفيديو، كما في حالة توطين PAC MANستكون الترجمة الصوتية الأصلية للعنوان الياباني هي

PUCK MAN، ولكن تم اتخاذ القرار بتغيير الاسم عندما تم استيراد اللعبة إلى الولايات المتحدة خوفًا من أن يتم تخريب كلمة "Puck" وتحويلها إلى فاحشة. بالإضافة إلى ذلك، استندت أسماء الأشباح في الأصل إلى الألوان، تمت ترجمتها تقريبًا إلى "Reddie" و "Pinky" و "Bluey" و ."Slowly" بدلاً من ترجمة هذه الأسماء تمامًا، تمت إعادة تسميتها إلى Blinky و Pinkyو Inkyو Clyde حافظ هذا الاختيار على الأسلوب الفردي للأسماء الأصلية دون التقيد بمعناها الدقيق. أثار التغيير في السياق الثقافي بين البلدين تغييرًا في نص اللعبة لم يكن ترجمة دقيقة[1]

كان أحد الشواغل المهمة للتوطين المبكر هو المقدار المحدود من مساحة المعالجة المتاحة لإيواء سلاسل نصية أطول من النسخ الأصلية، كما كان الحال غالبًا مع NES و SNESيروي تيد وولسي، مترجم Final Fantasy VI، أنه اضطر إلى قطع النص الإنجليزي باستمرار بسبب السعة المحدودة.

غالبًا ما كانت ميزانيات وأوقات الإنتاج الخاصة بالتوطين قصيرة، مما أدى إلى حدوث ترجمات إما أنها مربكة أو مُعاد كتابتها بالكامل. كانت الترجمات

[1]تشاندلر، 2005 دليل توطين الألعاب، ماساتشوستس: تشارلز ريفر ميديا تشاندلر، هيذر إم وستيفاني أومالي دمينغ. (2012) دليل تعريب اللعبة (الطبعة الثانية). سودبيري، ماساتشوستس، أونتاريو ولندن: جونز وبارتليت ليرنينج.

المبكرة في بعض الأحيان "تتم بشكل حرفي بواسطة" مبرمج له كتاب جمل [1]" على سبيل المثال، تجاهل المحرر الإنجليزي الترجمة الأصلية للعبة Sega Genesis Beyond Oasis (العنوان الياباني الأصلي، Story of Thor) لأنها كانت غير منطقية. بدلاً من ذلك، تمت إعادة كتابته بالكامل دون أي تدخل من المترجم، في بعض الأحيان، ساعدت الجودة الرديئة للترجمة في جعل اللعبة أكثر بروزا، كما في حالة الترجمة السيئة السمعة لـ ZERO WING، والتي أصبح نصها " All Your Base Are Belong to Us " ميمًا مبكرًا على الإنترنت.

توسعت التكنولوجيا في أوائل العقد الأول من القرن الحادي والعشرين للسماح بتخزين النص في سلاسل ASCII بدلاً من تنسيق الصورة، مما يسمح بمعالجة أكثر كفاءة ومساحة تخزين أكبر للنصوص. أدت القدرات الصوتية الأفضل والاعتماد على التمثيل الصوتي إلى خلق تحديات وسبل جديدة للترجمة، مما سمح باستخدام الدبلجة مع إضافة عبء ترجمة وتسجيل الصوت الجديد .مع تحسن الرسومات واعتماد الألعاب بشكل أكبر على السينمائية، كان لا بد من إيلاء المزيد من الاهتمام لمزامنة الشفاه وكذلك الإيماءات المرئية التي قد تكون خاصة بالثقافة.

في الوقت الحاضر، كان هناك استيعاب كبير في مقدار النص والحوار في اللعبة، خاصة بالنسبة لألعاب تقمص الأدوار الثلاثية، على سبيل المثال تألف الفريق المسؤول عن ترجمة Fable II إلى خمس لغات من 270 ممثلًا و130 فردا[2] وبالمثل، احتوت نصوص الحوار الخاصة بـ Star Wars: The Old Republic على أكثر من 40 رواية تستحق النص. أفادت شونا بيري، مديرة

[1] الموثع الالكتروني https:// Stringfixer.com/ar/game/localization، تاريخ الدخول، 2022/08/18، الساعة 18:00

[2] Keiran J. Dunne كيران دون ،قضايا في توطين ألعاب الكمبيوتر .آفاق حول الترجمة، أمستردام وفيلادلفيا: جون بنجامين ،2006، ص 121-134

الصوت والتعريب، أن اللعبة كانت تحتوي على نفس الصوت الذي سجله عشرة فرسان الجمهورية القديمة بالتعاقب يمثل طول وكثافة هذه المشاريع تعقيدًا لم يسبق له مثيل في عملية التوطين

المطلب الثالث: مستويات ونماذج التوطين

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 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 Secretمن Mana أو Terranigmaإلى 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.[1]

نماذج الإنتاج: تتلاءم عمليات التوطين المُنتجة رسميًا بشكل عام مع أحد نموذجي الشحن: ما بعد الذهب أو السفينة المحاكاة. يتم تنفيذ نموذج ما بعد تعريب الذهب عندما تكون اللعبة الأصلية قد اكتملت بالفعل، وعادة ما يتم إصدارها بالفعل، نتيجة لذلك، هناك فجوة بين إصدار النسخة الأصلية وإصدار النسخ المترجمة، يسمح نموذج ما بعد الذهب للمترجمين بالوصول إلى لعبة مكتملة بدلاً من العمل مع أجزاء وقطع غير مكتملة، ويسمح عمومًا بمزيد من الوقت لإكمال الترجمات، لذلك تحدث أخطاء ترجمة أقل بهذه الطريقة. يتم استخدام هذا النموذج بشكل شائع من قبل منتجي AAA اليابانيين، على الرغم من أن هذه الشركات بدأت في التحرك نحو طريقة sim-ship لأسباب تسويقية [2].

يسمح نموذجsim-ship ، وهو اختصار للشحن المتزامن، بإصدار لعبة في مناطق متعددة في نفس الوقت. نظرا لأن مدة صلاحية الألعاب قصيرة وعرضة للقرصنة، فهناك حافز ربح لإطلاق الألعاب في وقت واحد في جميع أنحاء العالم ومع ذلك، باستخدام هذه الطريقة، من غير المرجح أن يتم توفير نسخة كاملة من اللعبة للعاملين في مجال الترجمة، مما يؤدي إلى زيادة مخاطر حدوث أخطاء الترجمة، حيث قد يتم فقدان معلومات مهمة عن السياق واللعبة تتبع معظم الألعاب الغربية طريقة إنتاجsim-ship .

[1] الموقع الالكتروني https:// Stringfixer.com/ar/game/localization، تاريخ الدخول 2022/08/19، الساعة 12:00.

[2] ديتز، فرانك. (2007). "ما مدى صعوبة ذلك؟ عمل تعريب الكمبيوتر وألعاب الفيديو Revista ". "La localitzacio de videojocs." : Tradumatica 5.

صرح SCEE David Reeves أن السبب الرئيسي وراء تأثر أوروبا غالبًا بالتأخيرات الكبيرة في المحتوى يرجع إلى توطين اللغة، وذكر أن "المشكلة تكمن في عدم وجود حافز كافٍ للمطورين للعمل على ترجمات متعددة اللغات أثناء التطوير. وبالتالي، يعاني الأوروبيون من التأخير وقد لا يرون عنوانًا معينًا أبدا".

كما علق على سبب تعرض المملكة المتحدة وأيرلندا، وهما دولتان تتحدثان الإنجليزية، إلى نفس التأخيرات مثل تلك الموجودة في أوروبا القارية مع العديد من اللغات المختلفة على الرغم من القليل من التعديلات أو عدم وجودها على الإطلاق. قال "مع PlayStation Store يمكننا على الأرجح الذهاب إلى المملكة المتحدة تقريبًا في اليوم والتاريخ. ولكن ما الذي سيقوله لي الألمان والفرنسيون؟ إنني متمركز حول اللغة الإنجليزية" مشيرًا إلى أن السبب الذي يجعل هذه الدول يجب أن الانتظار لتجنب انتقادات من دول أوروبية كبيرة أخرى الألعاب مثل ألمانيا وفرنسا.

المطلب الرابع: التغييرات الثقافية والأصول اللغوية

غالبًا ما تتضمن تغييرات الأقلمة تعديل لعبة ما لمراعاة الحساسيات الثقافية المحددة، قد يتم فرض هذه التغييرات ذاتيًا من قبل المطورين أنفسهم، أو يتم تفعيلها من قبل مجالس التصنيف الوطنية أو الإقليمية (نظام تصنيف محتوى ألعاب الفيديو). ومع ذلك، لا تزال الألعاب تصدر أحيانًا بمواد مثيرة للجدل أو غير حساسة، مما قد يؤدي إلى الجدل أو استدعاء المنتج.

غالبًا ما يكون للألعاب المترجمة للاستيراد إلى ألمانيا تغييرات كبيرة تم إجراؤها بسبب سياسات Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

الصارمة ضد الدماء والدماء والألفاظ النابية والرموز المرتبطة بالكراهية العرقية، مثل الرمزية النازية .

على سبيل المثال، النسخة الألمانية من Team Fortress 2 (2007) لا تحتوي على دماء أو أجزاء منفصلة من الجسم نتيجة لهذه اللائحة، مما قد يسبب صعوبة للاعبين حيث يصعب معرفة ما إذا كان العدو قد أصيب أو أصيب بضرر (218) نتيجة لذلك، تم إنشاء تعديلات تُعرف باسم "Bloodpatches" لهذا والعديد من الألعاب الألمانية التي تسمح بفتح دماء اللعبة الأصلية .على الرغم من الإصلاح الشامل للرسومات، فقد احتوى التوطين الألماني للعبة الحرب العالمية الثانية ولفنشتاين (2009) على صليب معقوف واحد على أحد الأصول الفنية .ونتيجة لذلك، استدعت شركة Raven Software اللعبة.

الصين لديها أيضًا قواعد رقابة صارمة، وتحظر المحتوى الذي يعرض للخطر "وحدة وسيادة وسلامة أراضي الدولة" أو "الأخلاق الاجتماعية أو التقاليد الثقافية الوطنية الجميلة" ، من بين مؤهلات أخرى،نتيجة لذلك تم حظر لعبة الكمبيوتر السويدية هارتس أوف أيرون (2002) ، التي تم وضعها خلال الحرب العالمية الثانية ، لأن الخرائط التاريخية الدقيقة تصور منشوريا وغرب شينجيانغ والتبت كدول مستقلة، بالإضافة إلى ذلك تبين أن تايوان إقليم تابع لليابان ، كما كان دقيقًا في الفترة الزمنية،ومع ذلك، فقد اعتبرت هذه الإدخالات ضارة بوحدة أراضي الصين ، لذلك تم حظر استيراد اللعبة بشكل قانوني. تم حظر توطين مدير كرة القدم (2005) بالمثل لأن التبت وتايوان وهونغ كونغ والصين تم التعامل معها كفرق منفصلة، مما جعلها على قدم المساواة

1. الأصول اللغوية:

ألعاب الفيديو تأتي برفقة مجموعة متنوعة من النصوص، على سبيل المثال كتيبات، مخطوطات الدوبلاج، وترجمات تلك الحاجة ترجمة، ولكن لديهم أيضا نوع آخر من النصوص في شكل فقط مشترك لفائدة البرامج، مثل معالج النصوص، أو متصفح الإنترنت. تشترك جميع هذه البرامج في شيء واحد: المعلومات والأوامر متاحة بسهولة بنقرة زر، والتي يشار إليها باسم " التفاعلية ". للعنصر التفاعلي في برامج الكمبيوتر عواقب وخيمة على المترجمين لأنه يعني أن الوصول إلى النصوص والمعلومات عشوائي، أي أن كل مستخدم سوف ينشط رسالة أو أمرًا معينًا في نقطة مختلفة، أو لا يفعل ذلك على الإطلاق لا يسمح التسلسل التعسفي للأحداث بالنصوص الخطية والمعلومات السياقية وبالتالي يفقد المترجمون اثنين من أهم المصادر المطلوبة في عملية صنع القرار: النص المشترك والسياق. عندما لا يزال البرنامج غير مكتمل أو لم يتم إعداد مجموعة أدوات الترجمة، تظل بعض المعلومات متاحة، على الرغم من صعوبة الحصول عليها، من كتيبات مماثلة أو من مدير الترجمة أو الفريق الفني الفعلي المسؤول عن البرنامج، Esselink (2000) هو المرجع الأكثر دقة لتعريب برامج المرافق وصفحات الويب.

لم تتمكن صناعة برامج التعريب من إنشاء أداة توطين GUI (واجهة مستخدم رسومية) للمترجمين لاستخدامها مع ألعاب الفيديو، مثل تلك المستخدمة في ترجمة البرامج المساعدة وصفحات الويب. تتيح هذه البرامج) مثل Catalyst و (Passoloللمستخدمين العمل بشكل مباشر ولكن بأمان مع رمز اللعبة، مما يؤدي إلى إنشاء تمثيل مرئي للمنتج النهائي، مما يعني أنه يمكن للمترجمين رؤية الشكل الذي ستبدو عليه النتيجة النهائية بالضبط وتعديل النص أو الواجهة ليناسب

المساحة المتاحة وكذلك المظهر العام، يتوفر لدى LRC (مركز أبحاث التعريب) و) LISAجمعية معايير صناعة التعريب معلومات وافرة عن هذه البرامج.

سيتم استخدام الأصول اللغوية بطرق متنوعة في أوقات مختلفة من خلال إنشاء اللعبة وتطويرها وإطلاقها، بشكل أساسي: اللعبة نفسها، التي تحتوي على مجموعة متنوعة من النصوص بتنسيقات متعددة، والموقع الإلكتروني الرسمي للعبة، والترويجية مقالات تصحيحات اللعبة والتحديثات.

2. أنواع النصوص وتنسيقات الملفات:

يوجد ضمن هذه المنتجات أنواع نصية مختلفة، لكل منها خصائصه وهدفه الخاص. نظرًا لأننا نتعامل مع منتج وسائط متعددة، فإن التحديات التي يتعين على المترجمين مواجهتها هي أيضًا وسائط متعددة. ضمن نفس المشروع لديهم للتعامل مع طائفة واسعة من القضايا مثل استنساخ نوعية عن طريق الفم من الحوار في الكتابة، و -مزامنة الشفاه ل دبلجة القيود، المكان والزمان ل ترجمة الأفلام، وعدد من الشخصيات للعنوان الثانوي، UI، وما إلى ذلك الفقرات التالية هي محاولة لتصنيف الأنواع النصية المتعددة التي تصاحب لعبة فيديو الكمبيوتر القياسية[1]:

1.2. يدوي:

نموذج مكتوب، قد يكون تنسيق الصفحات أو تنسيق Word على الرغم من أنه يحتوي دائمًا على بعض الكتابة الإبداعية الجذابة والجذابة، والترويجية جزئيًا الأدبية، فإن معظم الكتيب عادةً ما يكون مليئًا بنصوص تعليمية عند إخبار

[1] الموقع الالكتروني https:// Stringfixer.com/ar/game/localization، تاريخ الدخول 2022/08/19، الساعة 14:30

اللاعبين بالتعليمات التي يجب اتباعها بشكل كامل استمتع باللعبة. قد تتضمن الكتيبات أيضًا نصوصًا فنية مع مواصفات الأجهزة والبرامج المناسبة لتتمكن من تشغيل تطبيق اللعبة. بالإضافة إلى ذلك، سيجد اللاعبون دائمًا نصوصًا مؤسسية وقانونية، لإعلام المستخدمين بحقوقهم ومسؤولياتهم المرتبطة بشراء منتج برنامج ترفيهي.

2.2. التعبئة والتغليف:

شكل مكتوب Pagemaker .أو تنسيق (Word مثل الكتيبات ، وصناديق اللعبة والتعبئة والتغليف تقدم مزيجًا من الأنواع النصية ، والاختلاف هو المساحة المتوفرة ، ولا يقتصر على حجمها فحسب ، بل أيضًا بصور اللعبة ، وشعارات الشركات المشاركة والمتطلبات القانونية لوضع العلامات. يمزج نصًا ترويجيًا جذابا، جنبًا إلى جنب مع معلومات فنية موجزة وإشعارات قانونية [1]

3.2. الملف التمهيدي:

شكل مكتوب. الدفتر / تنسيق نص منسق، ربما يكون ملف txt الصغير هذا هو آخر شيء في عملية التطوير. يتم استخدامه لإعلام المستخدمين بجميع تعديلات اللحظة الأخيرة وكيفية التأكد من أن المنتج يعمل بسلاسة، وكذلك لتصحيح الأخطاء المطبعية في المواد المطبوعة، مثل الدليل والتعبئة والتغليف. إنه نص تقني بشكل أساسي.

4.2. الموقع الرسمي:

[1] Keiran J. Dunne كيران دون، المرجع السابق ، ص134-156

نموذج مكتوب. تنسيق HTML أو Java يمزج بين النص الترويجي والنص الصحفي، ولكن سيكون له أيضًا تفاصيل فنية مثل الحد الأدنى من المتطلبات، وما إلى ذلك .ستكون الكثير من المعلومات المقدمة من خلال الويب الرسمي مماثلة لتلك التي كانت تم شحنها مع اللعبة. لكن مواقع الويب تميل إلى تضمين معاينات ومراجعات للمنتج، ولوحات الملاحظات، ودعم العملاء والملفات القابلة للتنزيل لإصلاح مشكلات معينة، أو التصحيحات بإصدارات لغة جديدة، بالإضافة إلى لقطات الشاشة، وفن المفهوم، وشاشات التوقف المواضيعية، والترويج، ومدونات المعجبين.

5.2. حوار الدبلجة:

شكل المنطوقة سيكون هناك ملف صوتي منفصل في الكلام. ومخطوطات مكتوبة يكون عادة في جداول البيانات أو الجداول وورد، تسليم خطاب شخصيات اللعبة حيث السجلات، لهجات، والخصوصيات لا بد من نقلها إلى لغات أخرى. في بعض الأحيان يتم تضمين عمود إضافي لإضافة تعليقات انعطاف لمدير الدبلجة. قد يشتمل جزء من نص الدبلجة على أقوال في الغلاف الجوي أيضًا في شكل منطوق. قد تحتوي العديد من الألعاب على شخصيات تتحدث أو تتفاعل مع أفعال اللاعبين .قد تكون هذه الشخصيات ذات صلة قليلة أو معدومة بالمؤامرة، لكن إدراجها يزيد من انغماس اللاعب في العالم الافتراضي، لا يلزم عادةً التزامن، ولكن يجب الحفاظ على الشفوية[1].

6.2. حوار للترجمة:

[1] الموقع الالكتروني https:// Stringfixer.com/ar/game/localization، تاريخ الدخول 2022/08/20، الساعة 21:00

شكل مكتوب تُفضل جداول البيانات والجداول لهذا الغرض على الرغم من أنه قد يتم ترميز الترجمات المصاحبة من أجل مزامنتها مع الفيديو والرسوم المتحركة .(نص شفوي مكتوب. يمكن تطبيق البرنامج النصي للدبلجة مباشرةً في ترجمة اللعبة، مما ينتج عنه ترجمات سريعة ومشتتة مع عدم وجود حد لعدد الأحرف في كل سطر، ولا خطوط في كل ترجمة. بالإضافة إلى ذلك، قد يواجه المترجمون حقيقة أن جميع اللغات لا تسمح بنفس الحرية عند كتابة الترجمة. غالبًا ما يتعين على المترجمين تطبيق التقنيات المستخدمة في ترجمة أدب الأطفال والكتب المصورة لنقل بعض الخصائص التي قد تضيع لولا ذلك. قيود الزمان والمكان وثيقة الصلة بالموضوع هنا.

7.2. واجهة المستخدم(UI) :

شكل مكتوب. تنسيق جدول، أحيانًا ملف نصي مشفر بسبب تفاعل كل عنصر، تعد المساحة الموجودة في القوائم والنوافذ المنبثقة والتعليقات التوضيحية للتلميحات ذات قيمة عالية ونادرًا ما تكون إعادة التصميم خيارا، لذلك سيتعين على المترجمين الاحتفاظ بعدد مماثل من الأحرف لتلك الموجودة في التسمية الأصلية. على غرار ما يحدث في توطين البرامج، قد تحتوي ألعاب الفيديو على خيارات قائمة مفصلة ومزدحمة للغاية للتحكم في الميزات المختلفة للعبة مثل مستوى الصعوبة، بالإضافة إلى اختيار عرض الرسوم أو حساسية الماوس أو تفضيلات التعليقات.

8.2. فن الجرافيك بالكلمات:

شكل مكتوب سوف تكون هناك حاجة إلى تنسيق رسومي متعدد الطبقات، سيجد اللاعبون

عادةً هذا النوع من النص الرسومي في أسماء الألعاب، لكن غالبًا ما يمكن رؤيتهم في جميع أنحاء اللعبة كجزء من العلامة التجارية للمنتج، وكذلك في الإعلانات.

3. الجدل:

في عام 2010، كان هناك جدل حول كيفية توطين الألعاب اليابانية، خاصة لمنصاتNintendo يعتبر بعض المعجبين أن التغييرات الناتجة على الحبكة والتوصيف تشوه الرؤية الفنية الأصلية، ويعترض البعض على إزالة المحتوى الجنسي أو تقطيعه[1] توطين ألعاب نينتندو يتم التعامل معه عادة من قبل قسم نينتندو يسمى Treehouse في مواجهة عدم رغبة Nintendo في التواصل حول التوطين، والتكهنات، ونظريات المؤامرة التي تم تداولها بين المتحمسين، وزُعم أن العديد من موظفي Treehouse مسؤولون عن التغييرات غير الشعبية.

أثارت أليسون راب، وهي موظفة في Treehouse لا تشارك بشكل مباشر في التوطين، الجدل بسبب تعليقاتها على Twitter تم زيادة الاهتمام بالراب كجزء من الجدل حول Gamergate من خلال توزيع مقال جامعي لراب الذي فضل النسبية الثقافية فيما يتعلق بجنس القاصرين في وسائل الإعلام اليابانية. جادل المقال ضد نوع الرقابة التي شجبها منتقدو .Treehouseلكن البعض فسر المقال

[1]ساتون سميث، غموض اللعب، كامبريدج لندن: مطبعة جامعة هارفارد، ترجمة المعجبين الأم 3"، على الموقع الالكتروني https:// Stringfixer.com/ar/game/localization تاريخ الدخول، 2022/08/20، الساعة 20:15.

على أنه يدافع عن استغلال الأطفال، ونظم قراء The Daily Stormer حملة لكتابة الرسائل لطردها من العمل كانت تلك المبادرة مثيرة للجدل داخل حركة Gamergate، حيث اعتبر بعض المؤيدين أنها معاملة مبررة لخصم أيديولوجي، بينما اعتبر آخرون الحملة ضد راب غير أخلاقية أو لا تتماشى مع أهداف الحركة .تم فصل راب لاحقا، على الرغم من أن نينتندو أصدرت بيانًا مفاده أن السبب هو أن راب شغل وظيفة ثانية ضد سياسة الشركة وأكدت أن وجودها المثير للجدل على الإنترنت كان السبب الحقيقي.[1]

[1]تشانغ، شياوتشون،"الرقابة وتوطين الألعاب الرقمية في الصين،2012، Meta: Journal des traducteurs، الموقع الالكتروني https:// Stringfixer.com/ar/game/localization، تاريخ الدخول

خلاصة الفصل

تم تقسيم هذا الفصل الى مبحثين أساسيين تطرقنا من خلالها الى مفهوم كل من الترجمة مبرزين اهم اساسياتها وأنواعها وأهميتها، اما المبحث الثاني فخصص لتعريف التوطين وابراز أهميته وكيف تتم عملية التوطين الألعاب الالكترونية واهم الأساليب المستخدمة في ذلك.

الفصل الثاني: الإطار المفاهيمي للألعاب الإلكترونية

الفصل الثاني: الإطار المفاهيمي للألعاب الاكترونية

المبحث الأول: ماهية ألعاب الفيديو

العاب الفيديو هي وسيلة تقنية ترفيهية تفاعلية، يمكن استخدامها من خلال الكثير من الأدوات، منها أجهزة الواقع الافتراضي وأجهزة XBOX وأجهزة PLAYSTATION والهواتف الذكية وغيرها، ومن خلال هذا المبحث سنتطرف الى اهم المفاهيم حول العاب الفيديو والى تاريخها ونشاتها واهم أنواعها.

المطلب الأول: تعريف ألعاب الفيديو:

يمكن تعريف لعبة الفيديو بكونها" مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا وصورا في حالة حركة"، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في اليابان والولايات المتحدة الأمريكية، وهي تشكل صناعة مزدهرة ومتطورة، فقد اخترعت ألعاب الفيديو من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

- المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يتركز عليه اللعب كالكون، القواعد، الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب...الخ.
- الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، الكرة، السيارات...الخ.
- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت هذه الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحال فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذ كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع أدوات ملائمة لمحرك

اللعب مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل المهمة لمنتجي الألعاب سهلة وأكثر بساطة.[1]

وبين التسلية والرياضة والثقافة، تمس لعبة الفيديو بصفة مباشرة أو غير مباشرة عددا كبيرا من الفاعلين: اللاعبون وكذا الذين يعملون على إنتاجها وترقيتها وتطويرها وجعلها أكثر احترافية وتميز، كالصحفيين والمعلنين وملاك الأنترنيت وأصحاب قاعات الشبكات والمنظمون للدوريات.... الخ، وفي المحصلة يتم تداول أموال معتبرة لتشكل لعبة الفيديو بذلك" ظاهرة اجتماعية حقيقية.[2]

فالعاب الفيديو او كما تسمى أيضا "البرنامج المعلوماتي للألعاب "هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى "اللاعب"، بحيث يمكنه أن يتفاعل مع الغير أو الرموز التي تظهر على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة 2005 ، ومثالا عن ذلك لتلك اللواحق" الفأرة"،" الوحدة المركزية"،" أجهزة القيادة"،" وسائل التحكم " الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فلعبة الفيديو تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، بحيث أن هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض- أحيانا تهرب من الواقع لكن ،- بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال ، ومن

---

[1] نمرود بشير، العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (15-12 سنة) القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البستانيين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية وو منهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص االارشاد النفسي الرياضي، 2008، ص88

[2] فلاق احمد، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، 2009، ص110

جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية [1].

يمكن القول إن لعبة الفيديو هي" عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه وجمهوره والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام الآلي ."ويتضح من هذا التعريف أنه يقصي كل المنتوجات التي تستعمل أشكال اللعب لغايات أخرى :تقنيات التعليم أو التدريب أو قاعدة تمثيل أو وسائل لبيع سلع عبر الإنترنيت...الخ. يرى لورانت جوليي laurant jullierأن ألعاب الفيديو هي عبارة عن" أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج تعوض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية"، وهذا من خلال تطرقه لمفهوم" الحقيقة الافتراضية "في كتابه حول الصور التلخيصيةImage de Synthèses .

وبالتالي فإن الشرط الأول لوجود لعبة الفيديو هو وجود نظام إعلام آلي، حيث أن هذا النظام يمكنه أن يأخذ عدة أشكال لكنه يقوم دوما على تجميع مكونات إلكترونية موجهة لمعالجة المعلومات المقدمة له من طرف أدوات الإدخال، الجواب الناتج عن هذه المعالجة يرسل إلى المستعمل بأدوات الإخراج وأجهزة الكمبيوتر من النوع المستعمل لدى عموم الناس، تتوافق مع هذا المبدأ :وحدة مركزية (نظام معلوماتي) تعالج المعلومات الواردة من لوحة الرقن أو من الفأرة(أدوات الإدخال)لتقدم الجواب على الشاشة (أدوات الإخراج) ، إضافة إلى كل التجهيزات التي تسمح بتشغيل لعبة الفيديو على غرار التليفزيون، حتى

[1] بشير نمرود، المرجع السابق، ص83

وإن كانت الوحدة المركزية غير ظاهرة كما هو الحال في بعض أنواع أجهزة الكمبيوتر والتي تشكل وحداتها المركزية وحدة مع الشاشة[1] .

المطلب الثاني: نشأة ألعاب الفيديو

إن أول من طور لعبة كمبيوترية تفاعلية وكان اسمها" لعبة التنس للاعبين Tennis For Two" هو الباحث ويليام هيجينبوتام W.Hijinputham" ومساعدوه من مختبر" بروكنهاڤن "الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958 و كان الهدف من تطوير هذه اللعبة هو الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المخبر، ولم يكن" هيجينبوتام "يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه والتسلية، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة التي اخترعها في براءة الاختراع، إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا ومتطورا حجمه 30 مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم .

لعل أشهر الألعاب في الولايات المتحدة الآن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، وإنما ألعاب الفيديو، وقد ظهرت ألعاب الفيديو منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج الحاسب الإلكتروني بالخيال العلمي وتطوير استخدامات التليفزيون، ويمكن استخدام هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية في جهاز خاص بالمحلات العامة، أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل، وينفق الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار لاشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من انفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي.

وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى" غزاة الفضاء،Space-invaders"، وكان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على

[1] أحمد فلاق، نفس المرجع، ص101

السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها.

ويهاجم بعض الخبراء هذه الألعاب ويزعمون أنها تؤدي إلى إلهاء الطلاب عن استذكار دروسهم، وتجعلهم أكثر ميلا لممارسة العنف، وتجعل المشترك فيها يعيش في عالم خيالي، وتقضى على الاتصالات بين الأفراد، ومن ناحية أخرى يزعم باحثون آخرون أن هذه الألعاب تحقق جوانب مفيدة اجتماعيا، حيث تساعد هذه في تحسين التنسيق اليدوي والبصري والذهني، وتساعد في تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو استخدام الحاسب الإلكتروني[1].

فأول لعبة فيديو كانت تسمى" حرب الفضاء "وأنشأت سنة 1960 من قبل "ستيف راسلSteve Russel"وهو أحد الطلاب الأمريكيين في معهد "ماساتشوستس للتكنولوجيا (إم آي تي) كما أنه كان يجب على الجمهور الكبير انتظار سنة 1972 ووصول كرة المضرب، لعبة تنس الطاولة لشركة أتاري، للوصول إلى أوائل الألعاب المتنوعة والمحمية في مقاهي وقاعات الألعاب الامريكية، وكان أول جهاز للعب يسمى ب" المانيافوكس أوديسي la" magnavox odyssey والذي اخترع في نفس السنة

وأعقب هذا الجهاز ب جهاز VCS 2600 والذي يعتبر اول نجاح في أجهزة العاب الفيديو

الذي ألقى شعبية كبيرة من طرف العديد من الأفراد والأطفال، وقد كانت الولايات المتحدة الأمريكية المهيمن الوحيد في وقت مبكلا في هذا المجال في السوق الناشئة، وذلك بفضل لعبة "بريك أوت "Break Out والتي اخترعت في سنة

[1] عماد مكاوي حسن، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، قاهرة، مصر،1993 ، ص192

1976 والتي كانت اول اندلاع للعبة الفيديو بواسطة "ستيف جوبز" Steve Jobsأحد مؤسسي المستقبلي لشركة أبل APPLE.

وهذا التطور الواسع للولايات المتحدة الأمريكية في هذا المجال سرعان ما طعن من قبل اليابان، والتي صممت لعبة غزاة الفضاء "الشهيرة سنة 1979، ولعبة دونكاي كونغ، في سنة DonKey Kong" 1981 و لعبة باك مان pac man سنة 1982 ، و قد اكدت شركة نيبون nipponne التكنولوجية عام 1983 مع الدائرة الوطنية للتوظيف nes لي نينتاندو nintendo على اول وحدة التحكم بسعة 8 بايت و الذي اشاع العاب الفيدبو مثل : سوبر ماريو بروس super mario bros او زيلدا zelda ،في وقت مبكر من سنة 1980 مع التطور التكنولوجي للكمبيوتر الآلي العائلي وأجهزة الحواسيب الشخصية، طرحت منصات قاعدية جديدة للألعاب، فبموجب هذا التطور ولدت أنواع جديدة من الألعاب كألعاب المغامرات وألعاب المحاكاة والألعاب الاستراتيجية والتي لابد أن تعتمد لاحقا على جهاز الكمبيوتر[1]، فنذكر من بين أهم هذه الألعاب :لعبة "كومودور 64 ، لعبة81zx لسنكلير ، والحزب الشيوعي الصيني 464 ل amastrad ، على الرغم من الأزمة العالمية التي أصابت الاقتصاد العالمي في عام 1984 ، فإن صناعة ألعاب الفيديو لا تزال في أوج رواجها في ظل قيادة "البلايستايشن playstation لشركة سوني sony ، لسوق الألعاب ، إضافة الى وحدات التحكم الجديدة لسيغا sega و نينتندو nintendo ، وفيما بعد مايكروسوفت microsoft، فمن خلال التركيز على التصغير، ألقى"نينتندو nintendo نجاحا باهرا مع وحدة التحكم اليدوي لالعاب الأطفال الخاصة بالجيب.

[1] عماد مكاوي حسن، المرجع نفسه، ص193

أما في أواخر سنة 1990 فقد وصلت سعة وحدات التحكم إلى 128 بايت، مثل "دريم كاستDreamcast ، لسيغا sega وبلايستسشن playstation2 ل سوني sonny وجيم كيوب game cube ل نينتندو nintendo واكس بوكس wbox ل مايكروسوفتmicrosoft، إضافة إلى بطاقات الرسومات ذات الثلاث أبعاد والتي هي دائما أقوى أجهزة الكمبيوتر والألعاب فيها تصبح أكثر واقعية، سواء من حيث الرسومات أو من حيث الذكاء الاصطناعي للشخصيات.

وبهذا لقت هذه الألعاب رواجا كبير وشعبية كبيرة في جميع أنحاء العالم ابتداء من رواجها الكبير في بلد المصنع لها ويرجع هذا إلى محاكاة هذه الألعاب للواقع الشبه الخيالي وتجسيدها للوقت الحقيقي ومحاولتها لإعادة إنتاج الواقع التاريخي، كما أنها تأتي دائما بشخصيات خيالية جديدة تدخلها في الحياة الاجتماعية، إضافة إلى أن هذه الألعاب تتميز بالطابع التعليمي والتثقيفي والرياضي أيضا، مما يجعلها تناسب جميع الفئات العمرية للأطفال والمراهقين وحتى الكبار.

في أوائل القرن الواحد والعشرين أصبحت صناعة ألعاب الفيديو صناعة مزدهرة وتمكنت من صناعة الترفيه الذي ولد المزيد من الأرباح أكثر من السينما بحد ذاتها، فأصبح بعالم ألعاب الفيديو نجومه الخاصة به مثل لارا كروفت lara croftوماريو marioوزيلدا zelda، كما أصبح لعالم ألعاب الفيديو أيضا مجلات، وبرامج تلفزيونية خاصة به، وحتى معارض وصالونات دولية، مثل معرض medpi او النظام الأوروبي.

وفي عام 1980 وبعد وصول وحدات التحكم اليابانية في السوق الناشئة من ألعاب الفيديو والتي كان لها تأثير كبير على موجات المد الترفيهي في الولايات المتحدة الأمريكية، عملت هذه الشركات اليابانية على الإطاحة بوحدات التحكم للشركة الامريكية اتاري atari ذات 8 بايت وجعلت نينتندوnintendo أكثر طلبا

من طرف الأسر الأمريكية مع تميز شخصياته الرئيسية مثل" سوبر ماريو بروس super mario bros والذي كان يتميز بأنه كان مرئي على شاشة التليفزيون.
في مطلع هذا القرن الحادي والعشرين، أصبحت" حرب "وحدات التحكم وأجهزة ألعاب الفيديو أكثر تنافسا من أي وقت مضى بين عمالقة صناعة ألعاب الفيديو ووحداتها بين شركات الولايات المتحدة الأمريكية مايكروسوفت microsoft واكس بوكس xbox والشركات اليابانية سوني sony وبلايستسشن playstation نينتندو nintendo وجيم كيوب game cube، سيغا segaودريم كاست dreamcast، وخاصة وأن صناعة ألعاب الفيديو الآن أصبحت تولد المزيد من الأرباح أكثر من الصناعة السينمائية.
أما في أواخر سنة 2005 فقد تم تسويق وحدة التحكم" إكس بوكسلشركة ميكروسوفت microsoft x box360 وذلك لأنها لم تعد مجرد لعبة فيديو عادية، بل أصبحت ذات امتيازات خاصة كالاتصال بشبكة الأنترنيت واللعب على الأنترنيت مع لاعبين آخرين ومشاهدة الأفلام والاستماع للموسيقى، وحتى توصيل الكاميرا الرقمية والأجهزة الإلكترونية المحمولة الأخرى [1].

المطلب الثالث: أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها:

يحمل تصنيف أنواع ألعاب الفيديو نوعا من الاختلاف بين الباحثين، فمنهم من قسمه على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمه على أساس النوع ومضمون الألعاب ومنهم من قسمها على أساس عدد الأفراد المشاركين في اللعبة، ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه

[1] Jeux électroniques, Microsoft encarta, encyclopédie 2008, CD-ROM, Microsoft corporation 1993-2007

قواعدها وبتوحد هدفها، فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد فهي تتشابه في الأهداف، وهذه الأنواع هي :ألعاب الحركة والألعاب الذكاء وألعاب التدريب.

1. ألعاب الحركة:

إن ظهور ألعاب الحركة تزامن مع ظهور ألعاب ممثلة في أجهزة ثابتة، فهذه الألعاب الأولى من نوعها التي عرفت شعبية كبيرة في أوساط الشباب نجدها في قاعات خاصة بالألعاب الإلكترونية (حدائق التسلية) مثلا باستعمال مضارب التنس (الكرة الممثلة بمربع كانت موجودة على اللعب ذات العلامة اتاري ataris، ثم تيتري titri و مؤخر سلسلة باك مان pac manو ماريو mario، هذه الألعاب تركز على التحكم في الحركة و من خصائصها التتابع في اختبار السرعة والياقة حيث يصبح المستوى اكثر صعوبة، فكل هذه الاعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية الازرار، و لكل واحد حركة خاصة من قفز ، جري ، انحناء، انقلاب ...الخ.

هذه الألعاب، Mario"و"ماريو Pac Man" ومؤخرا سلسلة" ماك مان، ثم تيتري TITRI وأتاري ATARISتركز على التحكم في الحركة ومن خصائصها التتابع في اختبار السرعة، واللياقة، حيث يصبح المستوى أكثر صعوبة .فكل هذه الألعاب تتطلب التحكم في الأجهزة اليدوية، الأزرار، ولكل واحد حركة خاصة من قفز، جري، انحناء، انقلاب...الخ[1].

2. ألعاب الذكاء: وتنقسم بدورها إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

ألعاب المغامرات والتفكير، ألعاب ذات طابع إستراتيجي اقتصادي، ألعاب ذات طابع إستراتيجي عسكري، ألعاب تقليدية.

[1] كهينة علواش، معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، سنة-2006 2007، ص 138

3. ألعاب المغامرات والتفكير :

من وجهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع ألعاب الحركة والمغامرات، حيث أن اللاعب فيها يمثل الدور الرئيسي مع تميزه بوجود عدد من الألغاز تتطلب التركيز في الملاحظة لحلها نظرا لارتباطها بنجاح المغامرة.

كما أن اللاعب يمثل فيها دور المحقق يجري التحريات للوصول إلى حل الألغاز المطروحة، مع تميز اللعبة بأعلى تقنيات الرسم، التمثيل للأشياء الموجودة فيها باستعمال الأبعاد الثلاثة تضفي عليها طابع التشويق.

4. الألعاب الإستراتيجية الاقتصادية:

نجدها تشابه ألعاب التدريب حين يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث أن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسيير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة، صناعة...الخ، الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها، حيث أن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذا كان في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة .فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختبار ردود أفعال النمو غير العقلاني الصناعات، مع الإفراط في الجباية.

إذ إن الهدف الأساسي هو الحفاظ على هذه المدينة، كما أن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو تغيرقواعد اللعبة أو بإجراء مختلف التعديلات المسموحة

ومن هذا النوع نجد لعبة تحت تسمية حضارة[1] 1-2-3 وسيم سيتي sim city 2000-و3000.

5. ألعاب إستراتيجية الحرب :

من أشهرها لعبة" أوربان أسولت urban asault من إنتاج شركة ميكروسوفت microsoft ، ستار كرافت star craft من انتاج أنظمة بليزار ، كل هذه الألعاب تجعل اللاعب يشعر وكأنه خليفة نابليون من أجل الفوز، حيث وجب استعمال الوسائل المتاحة في اللعبة لبناء منشآت عسكرية وقوة عسكرية ذات القدرة على الدفاع والهجوم للتصدي لأي اعتداء باستعمال مختلف الاستراتيجيات الحربية، حيث أنه وعلى غرار مثيلاتها الاقتصادية وجب توفر مستوى متميز يتمتع بذكاء خارق أكثر منه في الاقتصاد حيث يجد نفسه أمام خيارات وجب عليه اتخاذ قرارات صائبة في زمن استعجالي حيث يمثل عامل السرعة في الاستيعاب السند الأساسي لدى المستعمل(اللاعب).

6. الألعاب التقليدية

نجدها غالبا تدخل في إطار الأنظمة الإعلامية المبرمجة في عدة أجهزة للإعلام الالي مثل لعبة الأوراق، لعبة المحرف démineur البعض منها نجده في نظام الويندوزwindows ، حيث يصل صداها إلى أغلب المستعملين.

7. ألعاب التدريب :

هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات لعبة flysimulation مثلا هي لعبة من انتاج شركة ميكروسوفت microsoft و من اشهر و اقدم العابها ،

[1] كهينة علواش، المرجع السابق، ص140

حيث أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقية، أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة أساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو، سرعة الرياح، الاتجاه...الخ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني.

هذه الألعاب تجد مصغاها لدى اللاعبين الراغبين في التعلم مثل ألعاب قيادة السيارات، سباق السيارات، قيادة الطائرات.... الخ .كما تجدر الإشارة إلى استعمال هذه الألعاب مع إدخال تعديلات خاصة لإضفاء الطابع العسكري المخصص لتدريب الطيارين لكن الهدف يختلف، حيث أن دور هذه الأخيرة لا علاقة له مع التأثير سواء إيجابيا أو سلبيا على مستعمليه [1].

" كما يقدم" ستيفان ناتكين Stéphane Natkinتصنيفا لألعاب الفيديو آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وبهذا فأن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو : الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

الألعاب التي تمارس من لاعب واحد :وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة، وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة وألعاب الذكاء بكل تفرعاتها وألعاب التدريب.

الألعاب المتعددة اللاعبين: وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذاالنوع مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص110

يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وذلك إن الألعاب التعاونية هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض[1] .

أما من ناحية الخصائص التي تتميز بها ألعاب الفيديو فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح، يجعله ذا أثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية، بل تتميز أيضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية والفكرية وتدفعه إلى التفكير والتعلم والتثقف وتجديد معلوماته اليومية، كما تفتح له آفاق جديدة في مجال العلوم والتكنولوجيا، إضافة إلى أن ألعاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل إذا أحسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية وأداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية، كما أن هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل بحاجة إلى استيعاب القيم التي تعرض عليه، فيسعى إلى أن يسلكها بأسلوب المحاكاة والتقليد [2].

ومن خصائص ألعاب الفيديو أيضا أنها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون والإتحاد العام، وتقوي المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة إلى أنها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق

[1] كهينة علواش، المرجع السابق، ص140
[2] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص110

والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص ألعاب الفيديو أنها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي المنتوجات رقمية إلكترونية متطورة تتطور مع التطور الرقمي والتكنولوجي الصناعي، أما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية الإدراكية.

المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي واستخدامات الحاسوب المتعددة، برزت أشكال من الألعاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة الأطفال، عرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية Electronic Games وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث، سيما وأنها مازالت حديثة الإلكترونية يتم التصدي لها بالبحث والدراسة بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلالتها التوبوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، ولقد أثارت هذه الألعاب وما زالت الاختلافات حول الدور التوبوي للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة على الفرد وعلى اللاعب، حيث يذهب" دي بونو De Bonoإلى أن" عملية "اللعب أهم بكثير جدا من المحتوى، فإنه يمتلكنا إحساس بأن ممارسة مهارات " اللعبة سوف تنمي مهارات التفكير ،إنه لصحيح إلى حد بعيد، بأن مواقف الألعاب توفر فرصة لممارسة مجال من المهارات أوسع بكثير جدا مما توفره الموضوعات ذات المحتوى، ففي اللعبة هناك أمر ما يحدث طيلة الوقت، بوسع تفكيرك أن أمورا مثل الإستيراتيجية والتخطيط واتخاذ القرار تعد جزءا متمما لغالبية الألعاب، وبعدما تتعرف على

قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية بكثير جدا من مهارة التفكير، ويتعين على هذه الأمور جميعا أن تجعل من موقف الألعاب موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير[1]

المطلب الأول :مفهوم ونشاة الألعاب الإلكترونية

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز" ألعاب الفيديو "أو على شاشة الحاسوب" ألعاب الحاسوب"، والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين" التآزر البصري الحركي "أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية[2].

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة floppi disk الى القرص المدمج cd إلى شبكة الأنترنيت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها، الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2008، ص45

[2] ماذا تعرف عن اجهزة الألعاب الإلكترونية، نشاتها وتاريخها، مجلة لغة العصر، العدد97 ، ديسمبر 2008، مصر، ص98

من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة [1].

نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى ألان لوديبار دار alain le debarder بأن عالم الألعاب الالكترونية مرت بستة مراحل حتى 2003 فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبار دار"

✓ المرحلة الأولى :

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، تعد العاب pong وحرب الفضاء space warالتي اخترعها فيزيائي ومهندس إلييكترونيك خلال هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

-صناعة ألعاب قوية.

-دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

[1] محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، ط1، دار الفكر، الأردن 2007،ص211-212

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات.

-تطور القدرة الرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات.

-تطور استعمالات الإعلام الآلي ، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.

يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة ال مصغرةprocesseur micro المسوقة مع مؤسسة –اينتال- intel عام1971 ، وفي عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسةintel الألعاب الاكترونية اثاري ATARIوأدخل أول لعبة أقواس الكترونثة بونغ pong، و في اول عام باعت اثاري اكثر من 10 الاف الة، و في عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة وارنر warnerفي ذات العام أثاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأثاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة – أبل appleتستعد لاطلاق أجهزة الكمبيوتر أبل 2-2 apple أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام1977 ، وسيبقى الأبطال بوشنال واثاري الابطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية [1]

✓ المرحلة الثانية :

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي 2600vc من اثاري تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب edition des jeux والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة

[1] فضل سلامة، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن،2006 ، ص 164

باك-مان pac manوالتي اخترعت في اليابان "توروايواثاني" لمؤسسه نامكو namco واشترت اثاري أجهزة vcs التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضاربين، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب ومعظمها وصف بالردئ.

و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة باعت مؤسسة" وارنر" لاجد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر – كومودور commodore و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية – نامكو namco في هذا الظرف بالذات بدات الصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو ، لكن في نفس الفترة اعلن –نينتاندو nentando و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم نيس nesليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت» نيس nes مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة، تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان لنوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

البطل المميز ل" نيس "وهو ماريو mario، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة دونكي كونغ DONKEY KONG، يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات اليابانية GRAPHISTE شيجيرو مياموتو SHIG MIYAMOTO وجهاز رائد في صناعة الخيال بالعاب الفيديو.

✓ المرحلة الثالثة[1] :

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية" كومودور commodoreو سينكلير sinclair و امستراد amstrad وفي عام 1986 اثاري ا س تي atari st الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية البيانيةو الصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل[2] وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين infographistesالمستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال العاب من اميغا amigaاو اثاري atari.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين :تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل: بي سي pcاو أبل apple وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت يننتاندو في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

---

[1] مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الطفل، مذكرة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3 ،2012، ص127

[2] فاطمة المعدول، فاطمة المعدول، شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد82 ، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية2010 ، ص26

✓ المرحلة الرابعة :

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " وعبر سوبرنيس super nes وكذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابايين وهي سيغا sega، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير عبر أجهزة الاعلام الالي pc وظهور العاب المغامرة والالغاز مثل ميست myst او سيفن كويست seven quist وكذا العاب الأدوار مثل فاينل فانيزي final fantasyوعلى نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا سيفا تفوق على ماريو.[1]

✓ المرحلة الخامسة :

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédiaالتي لم تطور خصيصا لهذا الهدف :معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصوصة processeursواستعمال القرص الضوئي المضغوط cd-rom والألعاب على الشبكات المحلية lanوعلى الانترنيت.

كما تسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو سوني

Sonyبلعبته بلايستيشن play stationو احتتم في هذه المرحلة الصراع بين سوني و نينتاندو مما أزال "سيفا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو لاراالكروفت croft lara التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية ايفركويست ever quist و اولتيما اونلاين ultima online و العاب ا ف بي اس fps المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسكة متعددة ، علما أن

[1] أحمد فلاق، المرجع السابق، ص12

الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تتراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها دوم doom ثم عالف لايف half life و تبقي نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل " البوكيمونات les pokemones التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي ، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا ، و في عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو.

✓ المرحلة السادسة:

بدات المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت microsofوالصراع الشرس بين عارضات التحكم بي اس 2-ps2 وغايم كوب game cubeوايكس بوكس x-box.

✓ المرحلة السابعة :

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المنتقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو "وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي اس nintendo d s كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز البلايستيشن play station المتنقل psdوالذي طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبرpsd 2004 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس انجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن 3 الذي وصل إلى الأسواق بداية عام2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام2005 جهازها الجديد ايكس بوكس 36-360 x box ، وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام2006 ، في النقلة التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم على الأدوات الجديدة في التطوير المتقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الالكترونية، فاللعبة الالكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم[1]

إن دورة حياة عارضة يقدر ما بين 5 و 6سنوات، وتحاول مؤسسة " سوني sonyتمديد فترة حياة عارضات التجكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير بلايستيشن play station الى بلايستيشن وان ps oneوبلايستيشن تو ps2 الى بلايستيشن اكس

Psx و تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع أخر طبعة من عارضاتها خلال العشر السنوات المقبلة ، كما تعمل مؤسسة ميكروسوفت microsoft على

[1] مها حسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وما عليها، المرجع السابق، ص71

اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها ، لكن قد لا يكون ذلك كافي لفرض نفسها ، خاصة و ان سيغا segaاعتمدت على هذه الاستراتيجية و أطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، و قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة اليكترونيك –ارتس المنتجة للعبة fifa الشهيرة لكرة لقدم و التي تبلغ عوائدها 5.2 مليارد ولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة ، و لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم ، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب القولف في اجل الأمكنة في العالم و نزول المنحد رات الأكثر روع ،واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.

المطلب الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية

توجد عدة أنواع من الألعاب الالكترونية فعالم الألعاب الالكترونية واسع وشاسع فهي تتنوع وتختلف حسب متطلبات المجتمع لتلبي كل رغبات الافرد

حسب ميولهم وسنذكر منها مجموعة من الألعاب الأكثر إقبالا عليها من طرف أفراد المجتمع.

1) العاب الحركة : هي مجرد العاب يتحكم فيها اللاعب وفي مركزها، التي تتكون أساسا من تحديات جسدية يجب على اللاعبين التغلب عليها، وتقع معظم العاب الفيديو المبكرة مثل DONKEY KONGوCALAGA ضمن فئة الحركة نظرا لانه من السهل عادة الدخول إلى العاب الحركة والبدء في اللعب، فإنها لاتزال فوقا لمعظم الحسابات، تشكل أكثر العاب الفيديو شيوعا، تعرض اللعبة الفنية فنا وهيكلا، مثل الفن ويقصد بها إثارة المشاعر العاطفية لدى الجمهور، عادة لا تتميز هذه الألعاب بطريقة اللعب ولكنها بدلا من ذلك تشبه حد كبير التجارب التفاعلية[1].

2) لعبة الأدوارRPG : إذا كنت تحب الخيال فستحب العاب لعبة الأدوار، إذ يمكنك تمثيل دور الشخصية الرئيسية، وتكون البطل وما إلى ذلك، واتخاذ قرارات تتماشى مع خطوط قصة الألعاب.

3) الالعاب قتالية: هي العاب تعتمد على مواجهات قتالية اعتمادا على فنون القتال اليدوية كالملاكمة أو الكاراتيه ومختلف فنون القتال الآسيوية.

4) العاب إطلاق النار :كما يقترح اسمها فهي الألعاب التي ترتبط بالإطلاق النار استعمال السلاح على أهداف مختلفة.

5) العاب مطلق النار الشبح :تميل هذه الألعاب إلى إن تكون العاب حرب أو العاب تجسس حيث تستخدم التسلل لهزيمة أعدائك.

6) الألعاب التعليمية :هناك بعض الألعاب التعليمية الرائعة التي يمكن إن تساعد في عملية التعلم فهي تدرب على مجموعة متنوعة من الموضوعات،

[1] مريم قويدر، المرجع السابق، ص134.

باستخدام الألعاب لجعل التعلم ممتعا، هناك وظائف اختبار، حيث يمكنك من الإجابة على الأسئلة، وأكثر الألعاب التعليمية شيوعا هي الرياضيات والعلوم التكنولوجية..... الخ .

7) العاب المحاكاة :تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج صور لنشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تثبيت كبر بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع ولكن أيضا على المكانة التي تعطي اللاعب نفسه، مثل العاب محاكاة الطيران مثل " فلايت سيمولانور "من ميكروسوفت.[1]

8) العاب إستراتيجية :وهي قريبة من التقمص وتمثيل الميكانيزمات لبناء مدينة وبقائها وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.

9) الألعاب العسكرية :يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي المنافس وهي تجسيد لحياة العسكرية على ارض الواقع إذ انه من خلالها يستطيع اللاعب الدخول في حرب من اجل توسيع رقعة الجغرافية في اللعب والحصول على أكبر عدد من الأراضي.

10) الألعاب التقليدية :المقصود بها العاب الورق التي هي من أول الألعاب الالكترونية والتي تعرف بلغة الشارع الجزائري (الكارطة) وهي الأكثر

[1] فاطمة همال :الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة،2012 ، ص 45

شهرة كون أنها منتشرة بشكل كبير حيث تكون محملة على جهاز الكمبيوتر بشكل تلقائي.

11) العاب المغامرة والتفكير :تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي وبد ذلك استنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب وهذه الألعاب تساعد على رفع مستوى التركيز والذكاء.

12) الألعاب الرياضية :وهي العاب تعتمد على التنافس والتسابق بين اللاعبين والتي تعتمد بجوهرها على الأنشطة الرياضية كالعاب السباق وكرة القدم والتزلج والدراجات النارية وغيرها.

13) العاب الاكشن: وهي التي تحتوي على الكثير من العنف بداخلها والتي تعتبر من أفضل العاب التي يفضلها اللاعبين وتنقسم إلى:

العاب التصويب من منظور الشخص الأولFP ، العاب التصويب من منظور الشخص الثالثTPS ، العاب التصويب من المنظور الجانبي، العاب التصويب من المنظور العلوي.

14) العاب الذكاء :تعتمد هذه الألعاب على المحاكمات المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب أعمال الفكر لتعامل معها، لعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تحديا كبيرا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين .

المطلب الثالث: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية

كانت نظرة الآباء والمعلمين لتأثير الألعاب الالكترونية على الطفل تستند على إدراك الجوانب الايجابية والسلبية لتأثير الألعاب في النواحي المختلفة، كما انه هناك نواحي يبرز فيها الجانب الايجابي أكثر من السلبي ونواحي يظهر فيها

السلبي أكثر من الايجابي، ولهذا أجرت العديد من الدراسات والأبحاث لتحديد الايجابيات والسلبيات لهذه الألعاب والتي كانت نتائجها هي المرجع الأساسي الذي بنو عليه السلبيات والايجابيات.

سلبيات الألعاب الالكترونية :

وفق الأبحاث والدراسات تم تحديد سلبيات الألعاب الالكترونية من النوحي التالية:

العزلة الاجتماعية والميل إلى الانطواء:

بحيث يصير الشاب أو المراهق أو الطفل أسيرا لتلك الألعاب بدرجة قد تصل إلى عدم مغادرته غرفته التي أصبحت تمثل له البيئة الأكثر قدرة على احتوائه وتلبية رغباته وفهمه، وهذا ما أشارت إليه الدراسة التي قام بها الطبيب النفساني دافيد غرينفليد والتي شملت ثمانية عشر ألف شخص إلى إن مدمني الألعاب الالكترونية يشعرون بالعزلة والانفصال عن البيئة المحيطة بهم، ولا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان والمكان، حيث يصبح جزءا من اللعبة، بل يشعر انه يجسد شخصية خارقة غير موجودة على ارض الواقع وهذا مؤشر خطير [1].

أضرار صحية وبدنية:

وفيما يخص الأضرار الصحية البدنية فقد أشارت منسي ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية لساعات طويلة باليوم لها أثار سلبية كثيرة منها، زيادة الوزن وهشاشة العظام و تشوهات العمود الفقري والآم باليدين و أضرار بالعين فضلا الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل ووفقا لدراسات التي أجراها مركز مكافحة الأمراض و الوقاية بالولايات المتحدة الأمريكية عام 2004 وجد إن 16 بالمئة من الأطفال) أكثر من9 ملايين نسمة بالولايات المتحدة الأمريكية (الذين تتراوح

[1] بوصلعة كلثوم، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستير، تخصص علم الاجتماع، ادرار، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، قسم العلوم الاجتماعية، 2021/2020، ص:48-51

أعمارهم بين 6 و 19 عاما يعانون من زيادة الوزن أو السمنة و قد بلغ هذا المعدل ثلاثة أضعاف منذ عام 1980 غالبا بسبب استخدام الالكترونيات، التي غالبا تتسبب في الوزن الزائد و في مشاكل صحية كبيرة و قد يكون الكثير من الأطفال معرضون للإصابة بالدرجة الثانية من أمراض السكري و الربو و ضيق التنفس أثناء النوم و ارتفاع نسبة الكوليستيرول في الدم..... الخ .

أضرار سلوكية وأمنية:

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل مشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الالكترونية، كما أثبتت الدراسات بان العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها الألعاب اليوم، إذ ان الكثير من العاب التسلية والاستمتاع تعتمد على قتل الآخرين والقتل والاعتداء، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف العدواني التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم وإن هذه الألعاب أكثر ضرر من أفلام العنف السينمائية والتلفزيونية، لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، إذ إن الطفل يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها في حياته الواقعية [1].

أضرار تربوية:

قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت إن الأطفال الذين يمضون اوقاتا طويلة في ممارسة الألعاب الالكترونية، لاسيما العاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة، وبالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل

[1] مها شحروري، المرجع السابق، ص71.

المعلمين، مقارنة مع الأطفال الذين يمارسون ألعابا اقل عنفا، أولا يمارسونها الألعاب الالكترونية.

وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة حسنى 2002 من إن كثرة ممارسة الألعاب الالكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة .

تعليم الناشئ احتقار الأعراف والتقاليد والأنظمة ومن يمثلها:

فكل ما يأمر به الدين ويحث عليه لابد إن تجد في تلك الألعاب ما يخالفه بدا من السرقة والقتل و معاقرة المسكر، كل تلك يتعلمها بعض أبنائنا و يتعاطون معها على أنها ايجابيات في اللعب و تكسب النقاط بل بعض الألعاب تعمل على تعليمهم كيفية ممارستها، والتي من خلالها يصبح الفرد مروجا للخمر و المخدرات و القتل، فهي لا تأخذ بعين الاعتبار الأمور الدينية، ويذكر الدكتور الخريجي انه سال بعض الأطفال عن أهم ما في بعض الألعاب فقالوا أحسن شيء تعذيب الشرطي، و هنا يتعلم الأطفال كيفية قتل رجال الشرطة والاستهانة بهم و ضربهم ضربا مبرحا حتى القتل بالعصا والرفس و اللكم، بالإضافة إلى التدرب على الاغتيال بأشكاله كافة في العجائز والأطفال والأبرياء .

ايجابيات الألعاب الالكترونية :

وهي فوائد ممارسة الألعاب الالكترونية على الأطفال المتمثلة في الترويح عن النفس وتنمية الفكر، وزيادة ردة الفعل، وتحديد الهدف، وتحفيز الانتباه، وتنشيط التآزر

البصري الحركي، وتطوير التخطيط والتفكير المنطقي وتعمل على تدريب الأطفال من اجل استخدام أجهزة التكنولوجيا الحديثة[1].

[1] بوصلعة كلثوم، المرجع السابق، ص52

من أهم الايجابيات نعرض مايلي:

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب الالكترونية وحل الألغاز.
- يعزز الثقة الطفل بتكنولوجيا الحديثة ويقدر دورها في إشباع رغباته تحقيق حاجاته.
- الابتعاد عن الانحرافات الجسدية والضلالات الفكرية لانشغال تفكير الطفل المتواصل بالألعاب شديدة التنوع.
- ينتقل التعليم والتعلم من حفظ وتسميع إلى ممارسة وتفاعل مع هواتف التعلم والتعليم المبرمجة.
- تتواصل المعرفة من خلاله بين المدرسة والبيت بامتلاك الطفل للأقراص الصلبة والمرنة، وتنقلها معه في حقيبته المدرسية بين البيت والمدرسة.
- تنمية الإبداع والابتكار في إيجاد الألعاب الحاسوبية وتصميمها من قبل الأطفال وتخزينها على الحاسوب وتبادلها مع الأقران.
- اثارة روح التنافس بين الأطفال لتحقيق الفوز على الأقران في مسابقات الألعاب الحاسوبية.
- يعتاد الأطفال على دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والالتزام بتنفيذ الخطوات وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.
- يعتاد الطفل على الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب وتجنت الصراخ والفوضى.
- يثق بنزاهة التحكيم ويتقبل النصر والهزيمة بقناعة تامة مما يعزز ثقته في الآخر.

الفصل الثالث: دراسة تحليلية في بعض النماذج

أولا: التعريف بالمدونة

الفصل الثالث: دراسة تحليلية في بعض النماذج

أولا: التعريف بالمدونة

بعدما تطرقنا في الفصلين السابقين الى مفهوم الترجمة والتوطين وماهية الألعاب الالكترونية واهم ايجابياتها وسلبياتها، سوف نحاول من خلال هذا الفصل التطرق الى كيفية ترجمة وتوطين الالعاب الالكترونية في العالم العربي، وتم اختيار لعبة فالورانت valorant كنموذج نحاول من خلاله ابراز كيف تمت عملية ترجمة محتوى هذه اللعبة لتتناسب مع المجتمع العربي ومع الممارسين لهذه اللعبة، وكملاحظة تعتبر هذه اللعبة نسخة حديثة وجديدة مقارنة بالألعاب الأخرى.

تعريف لعبة فالورانت valorant:

هي لعبة فيديو مجانية متعددة اللاعبين تُلعب بمنظور الشخص الأول من تطوير ونشر شركة ريوت غيمز، وصدرت على نظام التشغيل مايكروسوفت ويندوز. أُعلن عن اللعبة تحت اسم "Project A" في أكتوبر 2019، وصدرت بشكل رسمي في 2 يونيو 2020.

أسلوب اللعب:

فالورانت هي لعبة تصويب تكتيكي قائمة على الفريق وأطلق النار من منظور الشخص الأول في المستقبل القريب يتحكم اللاعبون بمجموعة من الشخصيات التي تأتي من عدد كبير من البلدان والثقافات حول العالم، في وضع اللعبة الرئيسي، ينضم اللاعبون إلى الفريق المهاجم أو المدافع وكل فريق لديه خمسة لاعبين. الشخصيات لديهم قدرات فريدة ويستخدمون نظامًا ماليًا لشراء قدراتهم وأسلحتهم ودروعهم. تحتوي اللعبة على مجموعة متنوعة من الأسلحة مثل المسدسات، والبنادق الرشاشة، والبنادق، والرشاشات الثقيلة، والبنادق الهجومية، وبنادق القنص، الأسلحة مثل "Spectre" و "Odin" لها ارتداد كبير يجب أن يتحكم بها اللاعب حتى يتمكن من إطلاق النار بدقة.

في وضع اللعبة الرئيسي، تُلعب المباراة على أكثر من 25 جولة، لذا فإن الفريق الأول الذي يفوز بـ 13 جولة يفوز بالمباراة. يمتلك الفريق المهاجم قنبلة تسمى «سبايك»، والتي يحتاجون إلى زرعها في الموقع المحدد. إذا نجح الفريق المهاجم في زرع «سبايك» وانفجرت، فسيحصل على نقطة.

إذا نجح الفريق المدافع في إبطال «سبايك»، أو انتها وقت الجولة، فسيحصل الفريق المدافع على نقطة. إذا قُتل جميع أعضاء الفريق، فإن الفريق المنافس يكسب نقطة. بعد 12 جولة، ينتقل الفريق المهاجم إلى الفريق المدافع والعكس صحيح.

في وضع سبايك راش، تُلعب المباراة على 7 جولات، لذا فإن الفريق الأول الذي يفوز بأربع جولات يفوز بالمباراة. صُمم هذا الوضع لتقليل طول اللعب بشكل أكبر، تكون عمليات اختيار الفريق المهاجم أو المدافع عشوائية في كل جولة، ويحمل كل لاعب مهاجم على «سبايك» الذي يمكنهم زراعتها في أي موقع التطوير.

فالورانت من تطوير ونشر شركة ريوت غيمز المطورة للعبة ليغ أوف ليجيندز.

بدأ تطوير اللعبة في عام 2014، داخل قسم البحث والتطوير يعود الفضل إلى جو زيغلر، مخرج لعبة فالورانت بالفكرة الأولية لفالورانت أثناء إقتراح الألعاب المحتملة مع مطوري ريوت غيمز الآخرين، ديفيد نوتنغهام هو المخرج الإبداعي للعبة، تريفور روموليسكي هو مصمم ليغ أوف ليجيندز السابق، وسالفاتور جاروزو اللاعب المحترف السابق ومصمم الخرائط في كاونتر سترايك: جلوبال أوفينسيف هم مصممو لعبة فالورانت موبي فرانك الفنان السابق في شركة فالف، الذي كان مصممًا للفنون والشخصيات لـ هاف-لايف 2 وتيم

فورتريس 2، هو المدير الفني للعبة فالورانت.،ُنيت اللعبة باستخدام محرك الألعاب أنريل إنجن.

الإصدار:

كُشفت فالورانت لأول مرة تحت عنوان مبدئي باسم "Project A" في أكتوبر 2019، أُعلن عن اللعبة رسميًا في 1 مارس 2020، من خلال مقطع فيديو حول اللعبة على اليوتيوب بعنوان "."The Round"،أُطلق الإصدار التجريبي المغلق للعبة في 7 أبريل 2020 للحصول على فرصة تجربة اللعبة في طور البيتا، طُلب من اللاعبين التسجيل في كل من ريوت غيمز ومنصة البث المباشر ، صدرت فالورانت في 2 يونيو 2020.

الإستقبال:

مجموع النقاط: 83/100 ميتاكريتيك

تمت مقارنة فالورانت بـ كاونتر سترايك: جلوبال أوفينسيف حيث تحتوي كلتا اللعبتين على فريقين في كل فريق خمس لاعبين، وأيضًا محاولة فريق لزرع قنبلة،وقورنة أيضًا أوفرواتش.

أشاد أوستن جوسلين من موقع "Polygon" بطور البيتا من فالورانت واصفًا إياها بأنها «واحدة من أكثر ألعاب التصويب التكتيكي متعة التي لعبت بها«. في اليوم الأول من إطلاق النسخة التجريبية حصلت فالورانت على ثاني أكثر عدد مشاهدين متزامنين على منصة تويتش، مع 1.7 مليون مشاهد يتوافدون عبر عشرات البثوث. وفي المركز الأول لعبة ليغ أوف ليجيندز أيضًا من شركة ريوت غيمز، عندما شاهد 1.73 مليون شخص نهائي بطولة العالم 2019.

برنامج مكافحة الغش في اللعبة:

تعرضت اللعبة للانتقاد بسبب برنامجها المضاد للغش "Vanguard"، حيث كُشف عن تشغيل البرنامج على نواة نظام التشغيل، مما يسمح له بالوصول إلى نظام الكمبيوتر، عبرت شبكة "OSNews" عن قلقها من أن تكون شركة ريوت غيمز المملوكة لشركة تينسنت الصينية أن تتجسس على اللاعبين، وأن يمكن استغلاله من قبل أطراف ثالثة، ومع ذلك قالت شركة ريوت غيمز أن نواة نظام التشغيل لا ترسل أي معلومات إليهم، وأطلقت الشركة مكافآت على التقارير التي تظهر نقاط ضعف في البرنامج.

ثانيا: التحليل والنتائج

ثانيا: التحليل والنتائج

سنحاول من خلال هذا الجانب ابراز طريقة الترجمة التي اعتمدها المترجم لإيصال المعنى الأصلي بطريقة صحيحة ودقيقة للممارسين لهذه اللعبة، حيث سوف نقوم بمقارنة ترجمة المصطلحات في اللغة الاصلية (الإنجليزية) مع الترجمة للغة العربية، ومحاولة ابراز تفوق او اخفاق المترجم في إيصال المعنى كما هو بوضوح ودقة واتساق.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	**اللغة الهدف (اللغة العربية)**	**الأسلوب المستعمل في الترجمة**	**نقد/اقتراح ترجمة**
Stim beacon	**المحفز اللاسلكي**	**أسلوب التحويل**	**لم يوفق المترجم في عملية الترجمة وذلك بتحويله لكلمة beacon الى اللاسلكي فابتعد عن المعنى الأصلي للمعنى حيث يمكن ترجمة المعنى الكلي الى المرشد التحفيزي كمثال.**

اعتمد المترجم على أسلوب التحويل في ترجمة مصطلح **stim beacon** التي تعني المحفز الاسلكي ،حيث تعتبر تقنية التحويل طريقة يستخدم فيها المترجم أسلوبه الخاص لتحقيق التكافؤ في النص ، فالمترجم يعمل على المستوى النحوي

و يعمل على استبدال فئة الكمات بفئة كلمة أخرى دون ان يغير المعنى ، وهو أيضا العملية التي تقوم فيها أجزاء من الكلام بتغير تسلسلها عند ترجمتها ، و من وجهة نظر اسلوبية ليس للتعبير المنقول نفس قيمة التعبير الأصلي لكن له نفس المعنى، و في بعض الأحيان اعتماد المترجم على تقنية التحويل قد تجعله يبتعد بدرجة كبيرة على المعنى الأصلي و هذا ما هو مبين في المثال السابق وذلك بتحويله لكلمة **beacon** الى **اللاسلكي** وهذه الأخيرة بعيدة جدا عن المعنى الاصلي الذس يمكن تحويله كما هو مبين سابقا الى **المرشد التحفيزي.**

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	**اللغة الهدف (اللغة العربية)**	**الأسلوب المستعمل في الترجمة**	**نقد/اقتراح ترجمة**
Sky smoke	**دخان السماء**	**الترجمة الحرفية**	**وفق المترجم في عملية الترجمة حيث لم يبتعد عن المعنى بتاتا.**

في هذا المثال اعتمد المترجم على الترجمة الحرفية والتي تعتمد على ترجمة كلمة بكلمة وتحقيق نص اللغة الهدف والذي يكون صحيحا كما هو اصطلاحي، ويظهر من خلال ترجمة مصطلح **sky smoke**الى **دخان السماء،** أي ترجمة حرفية خالصة كلمة بكلمة، وبالتالي احتفظ المترجم بالصيغة نفسها، نفس المعنى نفس الاسلوب الذي اتبعه النص الأصلي.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	اللغة الهدف (اللغة العربية)	الأسلوب المستعمل في الترجمة	نقد/اقتراح ترجمة
Incendiary	القنبلة الحارقة	أسلوب التكييف	وفق المترجم في عملية الترجمة باتباعه للمعنى بالنسبة لسياق اللعبة.

حتى يتمكن المترجم من اتباع المعنى في النص الأصلي اعتمد على أسلوب التكييف الذي يطلق عليه أيضا اسم الاستبدال الثقافي او المكافئ الثقافي، حيث قام المترجم باستبدال النص الأصلي بمعنى أكثر ملائمة، لتحقيق شمول ومعرفة بالنص، حيث يحصل التكييف عندما يكون شيئا محددا بلغة واحدة وتم التعبير عنه بالكامل بأسلوب مختلف مألوف او مناسب لثقافة لغة أخرى، ويظهر من خلال ترجمة مصطلح **incediary** ب القنبة الحارقة، حتى يعطي معنى دقيق للمصطح دون الخروج عن السياق والمعنى في اللعبة.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	اللغة الهدف (اللغة العربية)	الأسلوب المستعمل في الترجمة	نقد/اقتراح ترجمة
Orbital strike	الضربة المدارية	الترجمة الحرفية	وفق المترجم في عملية الترجمة حيث لم

			يبتعد عن المعنى بتاتا.

حتى لا يبتعد المترجم عن المعنى الأصلي اعتمد على الترجمة الحرفية حتى يكوم المعنى دقيق وواضح، وتمت الترجمة كلمة بكلمة **Orbital strik** /الضربة المدارية، والترجمة الحرفية في غالب الأحيان تعتبر التقنية الأقرب لتحقيق الاتساق في المعنى بطريقة مباشرة وواضحة.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	**اللغة الهدف (اللغة العربية)**	**الأسلوب المستعمل في الترجمة**	**نقد/اقتراح ترجمة**
Trademark	**السمة المميزة**	**إعادة الصياغة**	**لم يوفق المترجم في عملية الترجمة ويرجع ذلك لخروجه عن المعنى الأصلي للكلمة**

			حيث يمكن استعمال أسلوبالاقتراض طبقا لسياق اللعبة.

يعتمد المترجم على هذا الاسلوب من اجل إعادة صياغة النص الذي تمت ترجمته ولكن بأسلوب أكثر دقة وبمزيد من الرصانة اللغوية مع الحفاظ على معنى النص الأصلي، ولكن في هذا المثال لم يوفق المترجم في اعتماد هذه التقنية فقد خرج عن المعنى الأصلي ولم يراعي ضرورة الحفاظ على نفس المعنى ونفس السياق.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	**اللغة الهدف (اللغة العربية)**	**الأسلوب المستعمل في الترجمة**	**نقد/اقتراح ترجمة**
Trapwire	**سلك التفجير**	**أسلوب التطويع**	**لم يوفق المترجم في عملية الترجمة لأن كلمة التفجير لا علاقة لها بأصل المعنى في اللعبة كما يمكن استبدال الترجمة بالسلك الاستخباري طبقا للعبة.**

التطويع هو التنويع في الرسالة وهو ناتج عن النظر في نفس الحقيقة اللغوية من جانب اخر وأما عن استعماله فيرجع الى كونالترجمة الحرفية او الدلالية تعطينا نصا لا غبار عليه من الناحية التركيبية بيد انه يتنافى وعبقرية اللغة المستهدفة.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	اللغة الهدف (اللغة العربية)	الأسلوب المستعمل في الترجمة	نقد/اقتراح ترجمة
Spycam	**كاميرا التجسس**	**الترجمة الحرفية**	**وفق المترجم في عملية الترجمة حيث لم يبتعد عن المعنى بتاتا**

يعتمد المترجم على هذه التقنية كثيرا بهجف الحصول على نص مترجم صحيح تركيبيا ودلاليا، وهي الأقرب الى المعنى الأصلي باستبدال كل عنصر من الأصل بما يقابله في النص الهدف، وهذا ما يظهر في هذا المثال **spycam** كاميرا التجسس.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	اللغة الهدف (اللغة العربية)	الأسلوب المستعمل في الترجمة	نقد/اقتراح ترجمة
Neural theft	السرقة العصبية	أسلوب التحويل	وفق المترجم في عملية الترجمة حيث لم يبتعد عن المعنى بتاتا

في بعض الأحيان يعتمد المترجم على عملية تعديل نحوي على الكلمة الأصل، أي انه يقوم بتغيير فئة الكلمة ذاتها، او يقوم باجراء تعديل على هيكل الكلمة اللغوي والنحوي لكي يظهر بشكل مشابه قدر الإمكان للمعنى اللالصي في النص، دون التغيير في المعنى، وهذا ما اعتمد عليه المترجم في هذا المثال باعتماده على تقنية التحويل وقد وفق في ذلك.

اللغة المصدر	اللغة الهدف	الأسلوب المستعمل في الترجمة	نقد/اقتراح ترجمة

(اللغة الإنجليزية)	(اللغة العربية)		
Astral form	**الهيئة الفضائية**	**الترجمة الحرفية**	**وفق المترجم في عملية الترجمة ولكن يمكن تقريب المعنى أكثر باستبدال كلمة الفضائية ب كلمة النجمية**

الترجمة الحرفية في غالب الأحيان تختلف باختلاف الرصيد الفكري لكل مترجم فبعض فمثلا تمت ترجمة كلمة **astral**ب **الفضائية**، ولكن الكلمة الأقرب والاصح هي كلمة **النجمية**، هي بالتقريب نفس المعنى، ولكن كترجمة حرفية دقيقة الأخيرة هي الاصح والأقرب والادق.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	**اللغة الهدف (اللغة العربية)**	**الأسلوب المستعمل في الترجمة**	**نقد/اقتراح ترجمة**

Nova pulse	**نبض نوفا**	**أسلوب الاستعارة**	**وفق المترجم في عملية الترجمة حيث لم يبتعد عن المعنى بتاتا**

الاستعارة هي أسلوب ترجمة ينطوي على استخدام نفس الكلمة او التعبير في النص الأصلي في النص المترجم، غالبا مكا يلجا المترجم الى هذا النوع من التقنية عندما لا يجد للمصطلح في النص الأصلي بديل مباشر في النص الهدف، بحيث يتم استخدام تعبير كتعويض عن تعبير غير واضح ومبهم، ولكن مع مراعاة هدف واحد وهو الحفاظ على نفس المعنى ونفس السياق.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	**اللغة الهدف (اللغة العربية)**	**الأسلوب المستعمل في الترجمة**	**نقد/اقتراح ترجمة**
Aftershock	**الصدمة الارتدادية**	**الترجمة الحرفية**	**وفق المترجم في عملية الترجمة لكن يمكن تقريب المعنى أكثر باستبدال الترجمة الى الشحنة بدلا**

			عن الصدمة تحت سياق اللعبة

تمت ترجمة مصطلح **aftershock**ب مصطلح الصدمة الارتدادية، وهي ترجمة حرفية صحيحة ولديها نفس المعنى الأصلي، ولكن باعتبار ان اللغة العربية ثرية بالمصطلحات، فاننا نعتبر كلمة الشخنة الأقرب والادق للمعنى الأصلي.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	**اللغة الهدف (اللغة العربية)**	**الأسلوب المستعمل في الترجمة**	**نقد/اقتراح ترجمة**
Headhunter	**صياد الرؤوس**	**الترجمة الحرفية**	**وفق المترجم في عملية الترجمة حيث لم يبتعد عن المعنى بتاتا**

تمت ترجمة مصطلح **Headhunter** ب مصطلح صياد الرؤوس، وهي ترجمة حرفية دقيقة لا تخرد عن السياق الأصلي للنص.

اللغة المصدر (اللغة الإنجليزية)	اللغة الهدف (اللغة العربية)	الأسلوب المستعمل في الترجمة	نقد/اقتراح ترجمة
Cosmic divide	الفجوة الكونية	أسلوب التكييف	لم يوفق المترجم في عملية الترجمة وذلك باتبعاده عن المعنى الأصلي للسياق حيث يمكن استعمال التفصيل الكوني كبديل أنسب

ان اعتماد المترجم على تقنيات الترجمة لايصال المعنى من النص الأصلي الى النص الهدف لا تكون في غالب الأحيان موفقة ، خاصة اذا كانت الكلمات في

النص الأصلي لا يوجد لها بديل في النص المترجم ، ويظهر هذا من خلال هذا المثال حيث اعتمد المترجم هنا على تقنية التكييف لايصال المعنى الأصلي في النص المترجم حيث سعى الى معادلة النص الأصلي بطريقة تتناسب مع اللغة الهدف و نقلها بطريقة مختلفة تماما عن طريقة تعبيرها في النص الأصلي، الا ان مصطلح **الفجوة الكونية** كترجمة لمصطلح **cosmic divide** لا تعتبر الأقرب للمعنى الأصلي ، و من الأفضل استعمال مصطلح **التفضيل الكوني** كبديل انسب.

الخاتمة

الخاتمة

لقد أصبحت صناعة الألعاب الالكترونية احد اهم الصناعات الترفيهية على مستوى العالم حيث ان الطلب على هذا النوع من الألعاب يزاد بشكل كبير و متسارع و ذلك بسبب وصول هذه التكنوالوجيا الى معظم المجتمعات ، ولهذا اصبحت صناعة هذا النوع من الالعاب سريعة النمو و الانتشار على المستوى الدولي ، و مع التحدث عن المجتمعات المستخدمة لهذه الألعاب فمن الضروري وجود خدمات ترجمة الألعاب الالكترونية وخدمة تعريب العاب الكترونية في متناول الشركات و المطورين بهدف وصولها الى اكبر عدد ممكن من المستخدمين حول العالم ، و هذا يتطلب مجموعة من المترجمين المؤهلين تاهيلا عاليا ، و محترفين و ذوي خبرة كبيرة في هذا المجال و فهم جيد لعالم الألعاب ، بالإضافة الى ان لديهم دراسة واسعة بالمصطلحات الفنية واللغة المستخدمة في خدمات الترجمة الاحترافية للألعاب الالكترونية في مختلف البلدان ، و جميع المترجمين الذين يعملون على خدمات ترجمة وتعريب الالعاب الالكترونية يتمتعون بخبرة في مجال استخدام هذا النوع من الألعاب بحذ ذاته بالإضافة الى انهم قد عاشوا وعملوا أيضا في المنطقة التي سيتم ترجمة الألعاب الى لغتها.

ولا نحتاج الى مجرد ترجمة لغة اللعبة الالكترونية، إذا ان الترجمة اللغوية هي جزء فقط من هذه العملية، حيث اننا نحتاج أيضا الى توطين كامل للعبة الالكترونية من خلال وجود خلفية ثقافية لدى المترجم لهذه الالعاب يكون محترف ومؤهل لهذا النوع من المهام، وهذا يضمن امن كل جانب من جوانب خدمات الترجمة الاحترافية للألعاب الالكترونية وسيكون متوافقا مع ثقافات مستخدمي هذه الألعاب، من اجل الحصول على نتائج ترجمة عالية الجودة.

فعملية توطين ألعاب الفيديو ليست بالأمر الهين، إذ تحتاج للكثير من الاستعدادات لمهام التوطين، ولقد أصبحت سوق العاب الفيديو منتشرة على نطاق عالمي بمتطلبات عالية المستوى، فصناعة توطين ألعاب الفيديو آخذة في التوسع، إذ تضاعف عدد لاعبي ألعاب الفيديو، وأصبح هناك الكثير من الأشخاص يقضون وقتًا أكبر في اللعب على أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو وسائل التواصل الاجتماعي، لذا ظهرت الحاجة أمام مطوري الألعاب لتوطينها من أجل زيادة عدد اللاعبين حول العالم، مما يساهم في أن تكون لعبتهم هي الأكثر مبيعًا. و بعد تطرقنا في الفصول اسابقة الى عملية توطين لعبة فولورانت و بعد التوصل الى التقنيات التي اعتمدها المترجم في ترجمة اللعبة من اللغة الإنجليزية الى اللغة العربية توصلنا اى مجموعة من النتائج التي تجعلنا نتوصل الى مدى براعة و دقة المترجم في إيصال المعنى الحقيقي و الأصلي للعبة ، بالإضافة الى إن اختيار المتخصص اللغوي الصحيح أمر ضروري في عملية التوطين، كما أن مترجمي الألعاب هم النقطة المحورية في عملية توطين الألعاب، لذا فإن القدرات اللغوية ليست المعيار الوحيد الذي يجب وضعه في الحسبان عند إسناد مهمة ترجمة لعبة فيديو إلى مترجم، فهناك الكثير من الأمور التي يجب أخذها في الاعتبار لاتخاذ القرار أهمها :

- يجب على المترجم أن يكون لاعبًا في المقام الأول، وأن يكون شغوفًا بالألعاب، كما يجب عليه أن يألف بيئة الألعاب، فيلعب اللعبة بشغفٍ خالصٍ قبل البدء في ترجمتها لاستيعاب طريقة تفكير اللاعبين، الأمر الذي سيساعده عند بدء الترجمة.

- على المترجم مواكبة كل التوجهات الجديدة في صناعة توطين الألعاب، لذا عليه قراءة الكثير عنها والمشاركة في المنصات ذات الصلة، وأن يتعرف على كل ما هو جديد عند مطوري الألعاب، كما يمكنه لعب الألعاب بنسختيها المترجمة وغير المترجمة.

- تتطلب عملية توطين الألعاب إبداعًا وابتكارًا، فعلى ذكر أنواع الألعاب الكثيرة بعوالمها المتعددة وكذا شخصياتها والعناصر الموجودة بها من أدوات وغيره، يجب على المترجم ترجمتها على نحو ابتكاري، مع الوضع في الاعتبار الفوارق الثقافية بين اللغة المصدر واللغة التي سيتم التوطين إليها، وكذا تفضيلات الجمهور المستهدف.

- تستخدم صناعة التوطين هذه الأيام العديد من الأدوات في الترجمة، لذا يجب الوضع في الحسبان تطوير المهارات في هذا الشأن والتعرف على كل ما هو جديد من الأدوات المستخدمة في عملية الترجمة والتوطين وإجادة استخدامها، بالإضافة إلى إجادة مهارات البحث، الأمر الذي من شأنه تحسين الترجمة إلى أقصى حد.

- الجانب الثقافي مهم في عملية التوطين وهو مرتبط بناءً بالبلد أو المنطقة التي سيتم إصدار اللعبة فيها، وسيكون على المترجم تعديل ترجمته لتتناسب والثقافة المستهدفة عند الحاجة.

قائـمة المراجع

قائمة المراجع

أولا: المعاجم

- لسان العرب، ابن المنظور، دار الصادر، بيروت، المجلد 13، الطبعة الأولى، بيروت، لبنان، 1955.

ثانيا: الكتب

1. أربيرت أوجين، نحو علم الترجمة .تر :النجار ماجد، العراق :مطبوعات وزارة الاعلام، 1976.
2. أسماء مالك، الترجمة والمصطلح، جامعة تلمسان، علامات 43.
3. إيناس أبو يوسف، هبة مسعد، مبادئ الترجمة وأساسياتها، القاهرة ،2005.
4. إيناس أبو يوسف، هبة مسعد، مبادئ الترجمة وأساسياتها، القاهرة ،2005.
5. حواس عادل، إشكالية الاقتباس في الترجمة الأدبية، باتنة، 2015، ص24
6. رشيد سلام، الفريد في الترجمة التحريرية والترجمة السياسية، الفصل الخامس، الأردن، د.ت.ن.
7. شحادة الخوري، الترجمة قديما وحديثا، دار المعارف، سوسة، ط1، 1988.
8. عبد الناصر حسن محمد، نظرية التلقي بين ياوس وأيزر، القاهرة، دار النهضة العربية،2002.
9. عماد مكاوي حسن، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الطبعة الأولى، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر1993.

10. غينتسلر، أدين، (دت .) في نظرية الترجمة .اتجاهات معاصرة، تر : سعد عبد العزيز العربية لترجمة، بيروت.
11. فاطمة المعدول، فاطمة المعدول، شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد82 ، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية،2010.
12. فضل سلامة، سيكولوجية اللعب عند الطفل، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن،2006 .
13. كلاس طلال محمد المهندس، بناء مترجم نصوص الي من اللغة العربية الى اللغة الانجليزية، دراسة اعدت لنيل شهادة المجاستير في علوم الويب MWS، دمشق، 2012.
14. محمد عناني، فن الترجمة، القاهرة، الشركة المصرية العالمية للنشر، لونجمان، ط5، 2000.
15. محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي، الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، ط1، دار الفكر، الأردن ،2007.
16. مهاحسني الشحروري، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها الطبعة الأولى، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2008.
17. مونان، جورج، المسائل النظرية في الترجمة .ط2 ، لبنان :دار المنتخب العربي،1994.

ثالثا: المذكرات

1. بوصلعة كلثوم، علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستير، تخصص علم الاجتماع، ادرار، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الاسلامية، قسم العلوم الاجتماعية، 2021/2020.
2. سهيلة قاسمي، الترجمة الأدبية من والى اللغة العربية، مذكؤرة تخرج لنسل شهادة الماستير، جامعة مولود معمري تيزي وزو، كلية الاداب واللغات، قسم الغة العربية وادابها، 2019-2020.
3. فاطمة همال، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم السياسية، جامعة الحاج لخضر باتنة،2012 .
4. فلاق احمد، الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، 2009
5. كهينة علواش، معالجة العنف من خلال التليفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.
6. مريم قويدر، أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الطفل، مذكرة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

7. موحوش خيرة، ترجمة البعد الثقافي من منظور استراتيجي التوطين والتغريب، دراسة تطبيقية، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماجستير، جامعة وهران، معهد الترجمة، 2016/2015.
8. نمرود بشير، العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15 سنة) القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البستانيين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، قسم نظرية وو منهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص االارشاد النفسي الرياضي، 2008.

رابعا: المجلات

1. برنال ميرينو 2006. "حول ترجمة ألعاب الفيديو". مجلة الترجمة المتخصصة العدد 6.
2. ماذا تعرف عن اجهزة الألعاب الإلكترونية، نشاتها وتاريخها، مجلة لغة العصر، العدد97 ، ديسمبر2008 ، مصر.

خامسا: المقالات

1. تشانغ، شياوتشون،"الرقابة وتوطين الألعاب الرقمية في الصين،2012، Meta: Journal des traducteurs.
2. ديتز، فرانك. (2007). "ما مدى صعوبة ذلك؟ عمل تعريب الكمبيوتر وألعاب الفيديو La localitzacio de" : 5 Revista Tradumatica ". videojocs.

3. ساتون سميث، غموض اللعب، كامبريدج لندن: مطبعة جامعة هارفارد، ترجمة المعجبين الأم 3.
4. شاندلر، 2005 دليل توطين الألعاب، ماساتشوستس: تشارلز ريفر ميديا تشاندلر، هيذر إم وستيفاني أومالي دمينغ. (2012). دليل تعريب اللعبة (الطبعة الثانية). سودبيري، ماساتشوستس، أونتاريو ولندن: جونز وبارتليت ليرنينج.

كيران دون، قضايا في توطين ألعاب الكمبيوتر .آفاق حول الترجمة، أمستردام وفيلادلفيا: جون بنجامين ،2006.

سادسا: المواقع الالكترونية:

1. https:// Stringfixer.com/ar/game/localization
2. معايير الترجمة، https://www.maktabtk.com

المراجع باللغة الأجنبية:

1. Jeux électroniques, Microsoft encarta, encyclopédie 2008, CD-ROM, Microsoft corporation 1993-2007
2. Lawrence venuti, translator’s invisibility, routledge newyourk and london, 1995

الفهرس

الفهرس

مقدمة: .....أ
الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للترجمة والوطين 8
المبحث الأول: مفهوم الترجمة.....8
المطلب الأول: تعريف الترجمة 8
المطلب الثاني: أهمية الترجمة: 10
المطلب الثالث: شروط الترجمة وتقنياتها 15
المبحث الثاني: مفهوم التوطين.....21
المطلب الأول: تعريف التوطين 21
المطلب الثاني: مفهوم توطين العاب الفيديو.....24
المطلب الثالث: مستويات ونماذج التوطين.....28
المطلب الرابع: التغييرات الثقافية والأصول اللغوية.....30
الفصل الثاني: الإطار المفاهيمي للألعاب الاكترونية 44
المبحث الأول: ماهية ألعاب الفيديو 44
المطلب الأول: تعريف ألعاب الفيديو: 44
المطلب الثاني: نشأة ألعاب الفيديو.....47
المطلب الثالث: أنواع ألعاب الفيديو وخصائصها: 51
المبحث الثاني: الألعاب الإلكترونية وأساسياتها 57
المطلب الأول :مفهوم ونشاة الألعاب الإلكترونية 58
المطلب الثاني: أنواع الألعاب الالكترونية.....66
المطلب الثالث: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية 69
الفصل الثالث: دراسة تحليلية في بعض النماذج..... 81

أولا: التعريف بالمدونة..... 81
تعريف لعبة فالورانت valorant: 81
أسلوب اللعب: 81
برنامج مكافحة الغش في اللعبة: 84
ثانيا: التحليل والنتائج 86
الخاتمة..... 99
قائمة المراجع..... 104
الفهرس 111

الملخص:

لقد انتشرت الالعاب الالكترونية في العالم انتشارا واسعا و سريعا و نمت نموا ملحوظا واغرقت الأسواق بمختلف أنواعها و أنظمتها ،فقد أصبحت صناعة جد كبيرة تديرها شركات عملاقة حول العالم، و مع الطفرة الواسعة في عالم الألعاب اصبح هذا القطاع يسعى الى الترويج لهذه الالعاب و العمل على نشرها في مختلف المجتمعات و بصفة خاصة العالم العربي ، و بالتالي ظهرت الحاجة الى توطين و ترجمة هذه الألعاب بطريقة احترافية ، تعتمد على مترجمين محترفين و متخصصين لغويين مناسبين الذين يعتبرون النقطة المحوية في عملية توطين الألعاب ، مع التركيز على عدة اعتبارات أخرى لإنجاح عملية الترجمة بطريقة صحيحة متناسبة مع الطبيعة الثقافية للمجتمعات العربية ،بالاعتماد على أساليب الترجمة المختلفة التي يهدف من خلالها المترجم لجعل اللعبة اكثر ملاءمة للثقافة المستهدفة دون الخروج عن المعنى الأصلي للعبة المترجمة .

Abstract :

Video games have spread around the world in a vast and rapid manner and have grown remarkably as it flooded the market with it's different types and systems, it became a massive industry that major companies around the globe run, and with the vast glow in the world of gaming the industry became promotable to different societies especially to the Arab world, therefore, there was a need to translate and indigenize these games in a professional way, it relies on professional translators and and suitable language specialists who are considered the essence of the indigenization process, while focusing on other different considerations for a healthy translation in a suitable manner that aligns with the culture of the Arabic societies, using the different translation techniques to make the games more suitable for the targeted cultures,

Résumé :

Les jeux vidéo se sont répandus dans le monde entier d'une manière vaste et rapide et ont connu une croissance remarquable en inondant le marché avec ses différents types et systèmes, ils sont devenus une industrie massive que les grandes entreprises du monde entier gèrent, et avec le vaste essor dans le monde du jeu, l'industrie est devenue promouvable pour différentes sociétés, en particulier pour le monde arabe, il y avait donc un besoin de traduire et d'indigéniser ces jeux d'une manière professionnelle, il s'appuie sur des traducteurs professionnels et des spécialistes de la langue qui sont considérés comme l'essence du processus d'indigénisation, tout en se concentrant sur d'autres considérations différentes pour une traduction saine d'une manière appropriée qui s'aligne sur la culture des sociétés arabes, en utilisant les différentes techniques de traduction pour rendre les jeux plus appropriés pour les cultures ciblées, sans dévier de la signification originale du jeu traduit.