



كلية الآداب و اللغات

قسم الترجمة

تخصص ماستر ترجمة

عربي-إنجليزي-عربي

مذكرة مقدّمة لنيل شهادة الماستر في الترجمة موسومة :

توطين ألعاب الفيديو بين الترجمة الإحترافية وترجمة الهواة

لعبة Final fantasy v نموذجاً

إشراف الأستاذ:

أ.د كرمة الشريف

إعداد الطالبان:

- لاتي نجيب

- بن مصطفى معاذ

لجنة المناقشة :

- أ.د/ قرين زهور رئيسا

- أ.د/ كرمة الشريف مشرفا

- أ.د/ بولقدام نادية مناقشا

السنة الجامعية:

م2025 / هـ1446



## إهداء

إِلَى أَبَوَيْنَا الْغَالِبَيْنِ  
مَنْ عَلَّمُونَا أَنَّ التَّعَبَ زَكَاةُ النَّجَاحِ  
وَأَنَّ الْحُلْمَ لَا يَضِيعُ بَيْنَ يَدَيْ الصَّبْرِ  
هَذِهِ الذِّكْرَى نُهْدِيهَا إِلَيْكُمْ بِكُلِّ فَخْرٍ  
لِتُجَسِّدَ جُزْءًا مِنْ حُبِّنَا  
وَوَفَاءً لِجَمِيلِكُمْ الَّذِي لَا يُنْكَرُ

## شكر و تقدير

نحنى جباه إجلالاً لكلّ من أسهم فى رحلتنا العلمىة، ونخص بالذكر الأستاذ  
الفاضل كرمة الشرفى، الذى كان نبراساً يضىء درب المعرفة، فما قدّمه  
من عطاء و علم سىظلّ نبعاً ننهل منه كما نوجّه جزىل امتناننا لجمىع  
الأساتذة الأفاضل الذىن بذلوا جهوداً كبرىة فى تعلىمنا وتوجىهنا، فكانوا  
خىر عون فى مسىرتنا. فلکم منّا كلُّ التقدىر والاحترام، داعىن المولى عزّ  
وجلّ أن ىجزىکم خىر الجزاء .

## الفهرس

إهداء

ب..... شكر عرفان

**Error! Bookmark not defined.**..... مقدمة

3..... الفصل الأول: الترجمة السمعية البصرية

4..... المبحث الأول: ظهور ونشأة الترجمة السمعية البصرية

4..... المطلب الأول: تعريف الترجمة السمعية البصرية

5..... المطلب الثاني: تاريخ الترجمة السمعية البصرية

7..... المطلب الثالث: أنواع الترجمة السمعية البصرية

**Error! Bookmark not defined.**..... المبحث الثاني: ألعاب الفيديو

**Error! Bookmark not defined.**..... السرد القصصي في ألعاب الفيديو

18..... المطلب الثاني: توطين وترجمة ألعاب الفيديو (Game localization)

27..... المطلب الثالث: ترجمة الهواة لألعاب الفيديو video games fan translation

**Error! Bookmark not defined.**..... الخاتمة

33..... الفصل الثاني: ترجمة الهواة

34..... المبحث الأول كيف تساهم ترجمة الهواة في زيادة المبيعات

34..... المبحث الثاني التحديات القانونية

36..... المبحث الثالث مقارنة بيت الترجمة الرسمية و ترجمة الهواة دراسة حالة لعبة ffv

56..... الخاتمة

58..... قائمة المصادر والمراجع

61..... الملخص

**Error! Bookmark not defined.**..... Résumé

62..... Abstract

تشكّل الترجمة السمعية البصرية في ألعاب الفيديو تحدياً متعدد الأبعاد، يجمع بين تعقيدات لغوية وثقافية وقيود تقنية وفنية، حيث تختلف جوهرياً عن الوسائط الخطية مثل الأفلام التي تعتمد على نقل الحوار والنص، وذلك بسبب الطبيعة الديناميكية للألعاب التي يتشكّل فيها المعنى عبر تفاعل اللاعب الفعّال. وقد أدت هذه الخصوصية إلى بروز حركة "ترجمة الهواة (Fan Translation)" كظاهرة ثقافية فريدة، حيث يبادر مجتمع اللاعبين عالمياً إلى سد الفجوة اللغوية عندما تهمل الشركات إصدارَ ترجماتٍ رسمية. ولا تقتصر أهمية هذه الظاهرة على بعدها اللغوي فحسب، بل تمتد إلى أبعادٍ ثقافية واقتصادية بالغة الأهمية: فمن جهة، تُسهّل التبادل الثقافي عبر كسر الحواجز اللغوية للمحتوى التفاعلي، ومن جهةٍ أخرى، تخلق أسواقاً غير متوقعة قد تدفع الشركات لاحقاً إلى تبني ترجماتٍ رسمية. في هذا السياق، يهدف هذا البحث إلى تحليل الدور المحوري لترجمات المعجبين في تعميم ألعاب الفيديو عالمياً، وتقييم تأثيرها المزدوج على صناعة الألعاب (كمّاً ونوعاً) ومجتمعات اللاعبين (مشاركةً وإبداعاً)، يهدف هذا البحث إلى الإجابة عن الأسئلة الجوهرية التالية: كيف تُساهم هذه الترجمات في تعزيز إتاحة الألعاب وتجاوز الحدود اللغوية والجغرافية، مروراً بتحليل الإطار القانوني والفني المنظم لها ومدى إمكانية اعتبارها بديلاً مقبولاً للترجمات الاحترافية من حيث الجودة والمصداقية، ووصولاً إلى التساؤل عما إذا كان ينبغي على الشركات تبني نموذج تعاوني مع المترجمين الهواة يشمل تعويضهم مادياً؟" وقد وقع الاختيار على دراسة هذه الظاهرة لسببين رئيسيين: أولاً، دوافع ذاتية كالشغف الشخصي بألعاب الفيديو والسعي لتحسين تجربة اللاعبين الناطقين بلغاتٍ غير مدعومة من طرف الشركات المنتجة لألعاب الفيديو، وثانياً، دوافع موضوعية تتمثل في سد الفراغ الناتج عن غياب الترجمات الرسمية وتشجيع الإبداع الجماعي. قسمنا البحث إلى فصلين: تناول الفصل الأول الإطار النظري للترجمة السمعية البصرية وألعاب الفيديو عبر ثلاثة محاور (المفاهيم الأساسية، التطور التاريخي، وعملية التوطين)، بينما ركّز الفصل الثاني على دراسة تطبيقية لترجمات الهواة شملت تحليلاً وصفيّاً لدورها، ومناقشة الإشكاليات القانونية والأخلاقية، ومقارنةً الترجمة الرسمية عبر تحليلٍ معمّق لترجمة لعبة *Final Fantasy V* كدراسةٍ حالةٍ بارزةٍ في هذا

المجال بوصفها من ألعاب الفيديو المنتشرة و التي طرحت إشكالية التوطين النمط السمعي البصري نظرا للإندام الترجمات الرسمية لهذه اللعبة .

فرضت علينا طبيعة البحث إعتداد المنهج التحليلي المقارن ، حيث قمنا بدراسة مقارنة بين الترجمة الإحترافية لموضع المدونة وترجمة الهواة ، كما قمنا بتحليل نتائج المقارنة للوصول إلى النتائج المرجوة. إستندت دراستنا على مجموعة من الأبحاث المؤسسة للأشكالية التوطين في مجال السمعي البصري عامة و في مجال السمعي البصري ومجال توطين ألعاب الفيديو خاصة مثل كتاب "إيف غامبيه " audiovisual translation:handbook of translation .

وكتاب "la traduction audiovisuelle "jean mark lavure

لاتي نجيب

بن مصطفى معاذ

تلمسان في 12/06/2025

الفصل الأول:  
الترجمة السمعية  
البصرية

## المبحث الأول: ظهور ونشأة الترجمة السمعية البصرية

### 1. تعريف الترجمة السمعية البصرية

تختص الترجمة السمعية البصرية بترجمة المحتوى الذي يجمع بين العناصر السمعية والبصرية، حيث تتم مزامنة الترجمة مع الصوت والصورة. يشمل هذا النوع من الترجمة مجالات متنوعة مثل الأفلام، المسلسلات، ألعاب الفيديو، البرامج الترفيهية، بالإضافة إلى مختلف أشكال الإعلام الجماهيري المسموعة والمرئية.

في هذا السياق، عرّف الباحث إيف غامبييه (Yves Gambier) الترجمة السمعية البصرية "بأنها ترجمة لوسائل الإعلام التي تشمل الإعلانات والمطبوعات الصحفية وبرامج الأخبار وغيرها. كما يمكن أن تشمل ترجمة الوسائط المتعددة الرقمية مثل المحتوى المنشور عبر الإنترنت أو المخزن على أقراص مضغوطة، بالإضافة إلى ترجمة القصص المصورة والأعمال المسرحية والبرامج الإذاعية وجميع الوثائق التي تجمع بين أنظمة سيميائية متعددة"<sup>1</sup>. يتفق هذا التعريف مع رؤية جان مارك Jean-Marc Lavaur الذي عرّف الترجمة السمعية البصرية "على أنها تشمل جميع أنواع البرامج السمعية البصرية، بما في ذلك الأفلام السينمائية"<sup>2</sup>. مما يؤكد أن مجال الترجمة السمعية البصرية ليس محدوداً

---

<sup>1</sup>Gambier, Yves. "Audiovisual Translation." Handbook of Translation Studies, edited by Yves Gambier and Luc van Doorslaer, Vol. 1, John Benjamins, 2010, pp. 12–17.

"AVT involves transferring the **verbal components** of audiovisual media (films, TV shows, videos, video games, etc.) into another language or format, while synchronizing with **non-verbal elements** (images, sounds, gestures). Gambier emphasizes that AVT is not merely linguistic transfer but a **multimodal process** where text, image, and sound interact to create meaning"

<sup>2</sup>Jean Marc Lavaur et Adriana Sebran : La Traduction Audiovisuelle ; Approche interdisciplinaire du Sous-titrage, Boeck Université, France, 2008, 1ere Ed, p 2-1 À l'heure de la multiplication des chaînes de télévision et de la généralisation du DVD, nous assistons à une intensification des échanges de programmes audiovisuels qui demandent à être traduits en plusieurs langues pour une diffusion la plus large possible. [...] Le sous-titrage, forme majeure de traduction audiovisuelle, n'est pas une technique récente, mais ses évolutions prennent en compte à la fois les avancées technologiques et les caractéristiques du public. [...] Les développements du sous-titrage pour sourds et malentendants et de l'audiodescription pour aveugles et malvoyants attestent, eux aussi, des progrès considérables dans le domaine de l'accessibilité aux médias. »

بنوع معين من المحتوى، بل يشمل كافة الأشكال الإعلامية التي تدمج بين العناصر الصوتية والمرئية. جدير بالذكر أن هناك تبايناً في التعريفات المتعلقة بهذا المجال. فبينما يوسع بعض الباحثين نطاقها ليشمل كافة الوسائط السمعية البصرية، يقتصر آخرون نطاقها على المحتوى المعروض على الشاشات فقط، مستثنين بذلك المسرح والإذاعة.

تتميز الترجمة السمعية البصرية بعدة خصائص أساسية:

- أ. تزامن الترجمة مع الصوت والصورة (**Synchronisation**) التزامنية
- ب. تكثيف المحتوى (**Condensation**)
- ت. التكيف الثقافي ليتناسب مع الثقافة المستهدفة (**Cultural Adaptation**)
- ث. تمكين الجمهور من استهلاك المحتوى بلغات مختلفة.

## 2. تاريخ الترجمة السمعية البصرية

تناولت الدكتورة "حال أحلام" في كتابها "الترجمة السمعية البصرية" المحطات الرئيسية في تطور هذا النوع من الترجمة، حيث أشارت إلى أن الممارسات الترجمة الشفهية سبقت جميع أشكال الترجمة الأخرى منذ العصور القديمة. وقد مارس البشر الترجمة بشكل تلقائي أو منظم لأغراض مختلفة على مدى قرون طويلة، ولم تظهر الترجمة الفورية بالشكل المعروف اليوم إلا في النصف الأول من القرن العشرين<sup>1</sup>.

ظهرت أشكال أولية للترجمة السمعية البصرية خلال فترة ازدهار الصناعة السينمائية، وتتنوعت بين الدبلجة الصوتية والترجمة النصية (السترجة)<sup>2</sup>. ويعود أول استخدام للنصوص المكتوبة على الشاشة إلى عام 1903 مع المخرج إدوين س. بورتر، الذي استخدم نصوصاً قصيرة بين المشاهد لشرح الأحداث في الأفلام الصامتة<sup>3</sup>. وقد ظهرت العناوين

<sup>1</sup>ينظر دكتورة حال أحلام كتاب الترجمة السمعية البصرية مؤسسة كنوز الحكمة والنشر التوزيع 2018 ص9

<sup>2</sup>CF.Gaiba, F. (1998). "The origins of simultaneous interpretation: The Nuremberg Trial". University of Ottawa Press.

<sup>3</sup>Gaudreault, A. *An International Journal Film History*(2013). pp. 85-101

البينية (Intertitles) بين 1911 و 1920 مع أولى تجارب الترجمة في الولايات المتحدة الأمريكية على يد ستيوارت بلاكتون<sup>1</sup>. وفي الفترة ذاتها، وتحديدًا بين 1928 و 1933، تمت ترجمة خطابات هتلر لعرضها في مختلف أنحاء أوروبا، حتى تم إنتاج فيلم "المعاداة السامية" الألماني عام 1940 بنسختين واحدة مسترجة وأخرى مدبلجة. دخلت الدبلجة التقاليد السينمائية الأوروبية بعد الحرب العالمية الثانية، حيث سعت الشركات الأمريكية بين 1930 و 1950 إلى احتكار السوق الأوروبية من خلال إعادة دبلجة أعمالها السينمائية لنشر إيديولوجياتها<sup>2</sup>.

من الناحية الأكاديمية، يُعتبر إيف غامبييه رائدًا في دراسة الترجمة السمعية البصرية من خلال مقاله المؤسس الذي تناول مختلف جوانب هذا الحقل المعرفي.

« La traduction audiovisuel un genre en expansion. »

في العالم العربي، بدأت الترجمة السمعية البصرية مع دخول التلفزيون إلى العواصم العربية، حيث كانت مصر رائدة في هذا المجال بفضل غنى محتواها التلفزيوني. كما لعبت الشركات اللبنانية دوراً محورياً في دبلجة الرسوم المتحركة اليابانية مثل قناة spacepower و spacetoon التي لم تكفي بترجمة الرسوم كما هي بل قامت بتوطينها والقيام بتعديلات بصرية لتناسب الجمهور البصري عندما تطلب الأمر ذلك<sup>3</sup>. وفي الجزائر، برزت تجربة استوديوهات وهران في السبعينيات في مجال دبلجة الرسوم المتحركة، قبل أن تعود الترجمة السمعية البصرية للظهور عبر قناة الشروق عام 2016<sup>4</sup>. كما أدت العولمة وتطور الصناعات السمعية البصرية إلى تحولات جذرية مع التطور التكنولوجي، حيث يمكن رصد أهم ملامح هذا التطور في تطور أدوات الترجمة كبرامج مساعدة مثل cat tools وتنوع أشكال الترجمة مثل الترجمة على المباشر والترجمة

<sup>1</sup> the Journal's 2012 Archives Nagels, K. (2012). *Early Popular Visual Culture* (Vol. 10, No. 4, pp. 367-382).

<sup>2</sup> Chisholm, B. (1987). "Reading Intertitles". *Journal of Popular Film & Television* (Vol. 15, No. 3, pp. 137-142).

<sup>3</sup> كارولا ريشتر و كلوديا كوزمان، تحرير نظم وسائل الإعلام العربية مركز دراسات الوحدة العربية، 2022 ص 23  
<sup>4</sup> تقرير "حكاية التلفزيون في العالم العربي" (قناة الحرة، 2018)

التشاركية crowdsourcing والتي سنتطرق إليها بالتفصيل في مرحلة لاحقة من هذا البحث. خاصة مع الثورة التكنولوجية التي نشهدها وظهور الذكاء الاصطناعي أصبحت الترجمة السمعية البصرية الوجه الرئيسي للترجمة بشكل عام.

مع استمرار نمو صناعة المحتوى الرقمي عالمياً، تبرز الترجمة السمعية البصرية كحلقة وصل حيوية بين الثقافات، حيث يتوقع الخبراء أن يشهد العقد القادم مزيداً من التطورات التقنية التي ستغير بشكل جذري طرق إنتاج وعرض المحتوى المترجم.

### 3. أنواع الترجمة السمعية البصرية

#### 1. السترجة (Subtitling)

تعد السترجة أحد أشكال الترجمة السمعية البصرية الأساسية، حيث يتم تحويل الحوار المنطوق إلى نصوص مكتوبة تظهر متزامنة مع المحتوى المرئي والمسموع. تظهر هذه الترجمات عادةً في الجزء السفلي من الشاشة، وتُستخدم على نطاق واسع في الأفلام، المسلسلات التلفزيونية، ألعاب الفيديو وغيرها من المنتجات الإعلامية.<sup>1</sup> من المتطلبات الأساسية للسترجة الناجحة

#### - خصائص السترجة

##### ○ قيود الزمان والمكان

- التزامن الدقيق بين ظهور النص وصدور الصوت المقابل.
- مراعات المدة الزمنية لعرض كل سطر (عادة 1-6 ثوان).
- التكيف مع المساحة المحدودة (عادة سطران بحد أقصى 35-40 حرفاً لكل سطر).

<sup>1</sup> Gambier, Y. (2018). "Translation Studies, Audiovisual Translation and Reception." In *Reception Studies and Audiovisual Translation* (pp. 43–66).

○ وضوح وسهولة القراءة

- استخدام لغة موجزة ومباشرة.
- اختيار خطوط واضحة وألوان مناسبة (غالباً أبيض مع حدود سوداء).
- مراعاة سرعة القراءة المتوسطة للمشاهدين.

○ التكيف الثقافي

- نقل المضامين الثقافية بما يتناسب مع إدراك الجمهور المستهدف.
- تحويل الإشارات الثقافية إلى ما يعادلها في الثقافة الهدف.
- الحفاظ على المعنى الأصلي مع مراعاة السياق الثقافي.

○ تطبيقات الترجمة

ترجمة الأفلام والمسلسلات الأجنبية

- إتاحة المحتوى لنوي الاحتياجات الخاصة (الصم وضعاف السمع).
- العروض المباشرة والأخبار.
- المنصات التعليمية والدورات التدريبية عبر الإنترنت.

أ. أنواع الترجمة

○ الترجمة داخل اللغة (Intralingual Subtitling)

تعتبر الترجمة داخل اللغة (Intralingual Subtitling) من أكثر الأنواع انتشاراً، حيث تقدم النص المكتوب بنفس لغة الحوار الصوتي. يتم استخدام هذا النوع بشكل أساسي لمساعدة ضعاف السمع والصم، كما يفيد في تحسين الفهم في البيئات الصاخبة أو عند تعلم

اللغة. تجمع هذه التقنية بين ثلاث تجارب حسية: السمعية عبر الصوت الأصلي، والبصرية عبر المشهد المرئي، والقرائية عبر النص المعروض.

### ○ **السترجة بين اللغات**

السترجة بين اللغات فتشمل نقل المحتوى من لغة المصدر إلى اللغة الهدف. من أشكالها المميزة السترجة التي تعرض النص بلغتين مختلفتين (Bilingual Subtitling) في نفس الوقت، وهي شائعة في الدول متعددة اللغات مثل بلجيكا وسويسرا، حيث يمكن رؤية سطر بالفرنسية وآخر بالهولندية مثلاً.<sup>1</sup>

### ○ **السترجة المباشرة (Live Subtitling)**

تبرز أهمية السترجة المباشرة في سياق البث الحي التي تتم بشكل فوري أثناء الأحداث الحية. تواجه هذه التقنية تحديات خاصة تتعلق بضغط الوقت ودقة الترجمة، خاصة في البرامج التلفزيونية المباشرة والفعاليات العامة. رغم التطور التقني، تبقى احتمالية الوقوع في الأخطاء أحد عيوبها الرئيسية.

### ○ **سترجة الهواة (Fansubbing)**

تنتشر سترجة الهواة في الجانب غير الرسمي التي ينتجها المعجبون لمحتوهم المفضل. تتميز هذه الترجمات بإبداعيتها وسرعة إنتاجها، لكنها غالباً ما تخرج عن الأطر المهنية وقد تثير قضايا تتعلق بحقوق الملكية. تزدهر هذه الظاهرة بشكل خاص في مجتمعات المعجبين والمواقع المتخصصة (Fandoms).<sup>2</sup>

<sup>1</sup>CF Jean marc lavaur et adrianaserban .la traduction audiovisuelle. Op.cit 30-34.

<sup>2</sup> Jorge Díaz-Cintas and Pablo Muñoz Sánchez's(2006) "Fansubbing: Audiovisual Translation in an Amateur Environment" pp. 42-46

## ○ المترجمة الافتراضية (Virtual Subtitling)

ظهرت المترجمة الافتراضية مع التطور التكنولوجي، التي تعتمد على الذكاء الاصطناعي ومعالجة اللغة الطبيعية تتميز هذه التقنية بسرعتها الفائقة وانخفاض تكلفتها، لكنها قد تفتقر أحياناً إلى الدقة في نقل الفروق الثقافية الدقيقة.

## 2. الدبلجة (dubbing)

تعرّف الدبلجة في معجم المصطلحات السينمائية بأنها عملية استبدال الحوار الأصلي بترجمة بلغة أخرى، مع مراعاة تزامن النص المترجم مع حركة شفاه الممثلين، وتوافق نبرة الصوت للأداء الصوتي مع الشخصيات أو الممثلين الأصليين.

كما يشترط أن يتمتع الفنان الصوتي المسؤول عن الدبلجة بمهارة فنية في الأداء الصوتي لضمان مطابقة الأداء للشخصية المُدبلجة.<sup>1</sup>

بعد استعراض مفهوم الدبلجة التقليدية وأهميتها في توطين المحتوى السينمائي، يجدر بنا التطرق إلى تقنيات أخرى في مجال الترجمة السمعية البصرية تُكمل دور الدبلجة أو تختلف عنها في آلية التنفيذ والأهداف. ومن أبرز هذه التقنيات *تقنية الصوت المضاف، والترجمة التفاعلية، وترجمة السيناريوهات، والتي تلعب جميعها أدواراً حاسمة في تعزيز التفاعل الثقافي وتلبية متطلبات الأعمال الإبداعية المعاصرة.*

### أ. تقنية الصوت المضاف (voice over)

تُعد تقنية الصوت المضاف (Voice Over) شكلاً من أشكال الدبلجة، تتميز بتركيب الصوت المترجم فوق الصوت الأصلي مع الحفاظ على تزامنه مع الصورة المرئية، دون اشتراط مزامنة الصوت مع حركة الشفاه. تُستخدم هذه التقنية بشكل واسع في الأفلام الوثائقية

<sup>1</sup> لينظر بشير زندال، عن الدبلجة، موقع ستار تايمز. <https://www.startimes.com/?t=26802276> في 12/06/2025

والبرامج الحوارية. وفي هذا الصدد، يوضح إيف غامبي أن هذه التقنية تعتمد على «طبقة صوتية بلغة الهدف تُضاف فوق الطبقة الصوتية الأصلية بلغة المصدر»<sup>1</sup>.

### ب. الترجمة التفاعلية (interactivedubbing and subbing)

هي عملية إنشاء نصوص مترجمة تتكيف ديناميكياً مع اختيارات المشاهد في الأفلام التفاعلية، وهذا ما يدفع إلى دبلجة الحوار الذي يتناسب مع إختيارات المشاهد في الأفلام التفاعلية مثل فيلم Blackmirrorbandersnatch أو you vs wild أو مع قرارات اللاعب في ألعاب الفيديو وتُعد الأفلام التفاعلية جنساً فنياً حديثاً يُتيح للمشاهد اختيار مسارات مختلفة تؤثر مباشرةً في تطور الحبكة الدرامية، مما يفرض على المترجم تصميم ترجمات مرنة تتناسب مع السياقات المتغيرة<sup>2</sup>.

### ت. ترجمة السيناريوهات (script translation)

تُعرّف ترجمة السيناريوهات (Script Translation) بأنها ترجمة غير مرئية للمشاهد النهائي، إذ تُنفَّذ في مرحلة ما قبل الإنتاج لدعم تمويل مشاريع متعددة اللغات، كما يذكر إيف غامبي. وتكمن صعوبة هذه الترجمة في مواءمة المنطق اللغوي مع المنطق البصري للعمل الفني، مع الحفاظ على المضمون الأصلي دون تحريف، إذ إن أي تعديل في النص السينمائي قد يُغيّر مسار الفيلم أو قصة اللعبة بالكامل<sup>3</sup>.

يبرز استعراض تقنيات الترجمة السمعية البصرية من الدبلجة إلى الترجمة التفاعلية دورها المحوري في تعزيز الحوار الثقافي وتذليل العقبات اللغوية في ظل عالمٍ متشابكٍ ثقافياً وتقنياً. كما يُتوقع أن يُحدث التطور التكنولوجي تحولات جذرية في هذا المجال، مما سيمنح المترجمين أدواتٍ مبتكرة لرفع جودة المحتوى المترجم وتعزيز تأثيره الإبداعي والاجتماعي.

<sup>1</sup>CF.Gambier, Y. (2003). *Screen Translation: A Challenge for Translation Studies*. In L. Pérez González (Ed.), *Speaking in Tongues: Language Across Contexts and Users* (pp. 243–266). Universitat de València.

<sup>2</sup>CF.Pérez-González, L. (2014). *Audiovisual Translation: Theories, Methods, and Issues*. Routledge.p 189-203

<sup>3</sup>CF.Gambier, Y., &Díaz-Cintas, J. (2021). *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Routledge.p120-114

## المبحث الثاني: ألعاب الفيديو

### 1. تعريف ألعاب الفيديو

تعرف ألعاب الفيديو بأنها وسيلة ترفيهية رقمية تُلعب عبر منصات إلكترونية مثل أجهزة (playstation أو Xbox أو حتى الحواسيب pc) بالإضافة إلى الأجهزة المحمولة كالهواتف الذكية. تعتمد هذه الألعاب على تفاعل اللاعب مع عوالم افتراضية باستخدام أدوات تحكم (Controllers) حيث يُدخل اللاعب أوامرَ تتحكم في حركة الشخصيات أو الأحداث وفقاً لقواعد اللعبة. وتتنوع ألعاب الفيديو إلى عدة أنواع رئيسية، منها:

#### أ. ألعاب الحركة action games

تركز هذه الألعاب على المهارات الحركية للاعب، مثل سرعة رد الفعل ودقة التنسيق بين العين واليد، مع اهتمام أقل بالحبكة القصصية مقارنة بالجوانب الميكانيكية ومن أبرز أمثلتها لعبة *call of duty* وتنقسم ألعاب الحركة إلى نوعين بناءً على منظور اللاعب:

- ألعاب إطلاق النار من المنظور الأول (**first person shooter**) يرى اللاعب المشهد من خلال عيون الشخصية داخل اللعبة، مع ظهور يديها والسلاح الذي تحمله، مما يعزز الإحساس بالانغماس في العالم الافتراضي.
- أما ألعاب إطلاق النار من المنظور الثالث (**third person shooter**) يتميز هذا النوع بعرض الشخصية كاملةً على الشاشة، مما يتيح للاعب رؤية المحيط الجغرافي للشخصية بوضوح كما في لعبة *max payne*.

#### ب. ألعاب تقمص الأدوار (roleplaying games)

تسمح للاعبين بتبني أدوار شخصيات خيالية وتطويرها عبر قصص معقدة وخيارات أخلاقية، مثل لعبة *Dark Souls*، حيث يتقدم اللاعب عبر تحديات تعتمد على الإستراتيجية والصبر.

### ج. ألعاب الإستراتيجية (strategy games)

تعتمد على التخطيط طويل المدى وإدارة الموارد أو الجيوش، كما في لعبة *Endless Legend* التي تتطلب تحليلاً دقيقاً لاتخاذ قرارات تحقق التفوق على الخصوم.

### د. ألعاب المحاكاة (simulation games)

تُقلد أنشطة واقعية كالزراعة أو القيادة أو إدارة الفرق الرياضية، مثل لعبة *Football Manager* التي تحاكي تفاصيل عمل مدرب كرة قدم بدقة شديدة.

### هـ. ألعاب العالم المفتوح (open world games)

تتيح استكشاف عوالم افتراضية شاسعة بحرية تامة دون الالتزام بحبكة حيث يختار اللاعب مساراته ومهامه بشكل مستقل مثل لعبة *red dead redemption* و *gta*<sup>1</sup>. يُبرز هذا التنوع الهائل في أنواع ألعاب الفيديو تطوراً ثقافياً وتقنياً يُلبى تطلعات جماهير مختلفة، مما يجعلها أداةً فريدةً للسرد القصصي والتعبير الإبداعي في العصر الرقمي.

## 2. تاريخ وتطور ألعاب الفيديو

تحوّلت ألعاب الفيديو من تجارب إلكترونية بدائية إلى صناعة عالمية تصل قيمتها إلى مئات المليارات من الدولارات، مُواكبةً التطور التكنولوجي على مدار ثمانية عقود. يسلط الخط الزمني التالي الضوء على المحطات الرئيسية في رحلة تطورها.

---

<sup>1</sup>CF.Wolf, M. J. P. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press.p33- 47

## أ. البدايات المبكرة 1947-1958

عام 1945: ابتكر العالم *Thomas T. Goldsmith Jr* جهاز *Cathode-Ray Tube Amusement Device* الذي يُعتبر أول نموذج عملي لألعاب الفيديو. كانت اللعبة تحاكي إطلاق قذيفة مدفعية نحو أهداف متحركة، حيث يتحكم اللاعب في مسار شعاع إلكتروني (CRT) على الشاشة.<sup>1</sup>

عام 1958: طوّر الفيزيائي *William Higinbotham* لعبة *Tennis for Two* التي استخدمت راسم الذبذبات لعرض مباراة تنس افتراضية وعلى الرغم من حداثة الفكرة، لم تحقق الألعاب المبكرة انتشارًا واسعًا بسبب محدودية المحتوى وقلة التنوع.<sup>2</sup>

## ب. العصر الذهبي لألعاب الأركيد 1970-1980

شهدت هذه الفترة طفرةً تكنولوجيةً وثقافيةً مع انتشار أجهزة الأركيد (آلات ترفيهية تُركَّب في الأماكن العامة كالمطاعم وصالات الألعاب). ومن أبرز الألعاب التي ظهرت آنذاك: *space invaders* 1978 و *pac-man* 1980 كما دخلت ألعاب الفيديو المنازل مع إطلاق منصات مثل *atari 2600* لكن الإفراط في إنتاج ألعاب رديئة الجودة أدى إلى انهيار سوق الألعاب عام 1983 عرفت تلك الفترة بباسم أزمة ألعاب الفيديو.<sup>3</sup>

## ج. عصر *nintendo and seega* 1980-1990

أعدت شركة *Nintendo* حياء السوق عبر إطلاق جهاز *Nintendo Entertainment System (NES)* عام 1985 الذي قدم ألعابًا كلاسيكية والتي لا تزال تعاد إصداراتها حتى اليوم مثل *Super Mario Bros* و *The Legend of Zelda*<sup>4</sup>

<sup>1</sup>CF.Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.p 5-1

<sup>2</sup>Loguidice, B., & Barton, M. (2009). *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Focal Press.p15-12

<sup>3</sup>Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*. Three Rivers Press.p108-125

<sup>4</sup>Ryan, J. (2011). *Super Mario: How Nintendo Conquered America*. Portfolio P 80-100

### 3. ثورة الألعاب ثلاثية الأبعاد (3d games)

مع ظهور تقنيات الرسوم ثلاثية الأبعاد (3D Graphics) تحوّلت الألعاب، من منظور ثنائي الأبعاد إلى ألعاب ذات أبعاد تسمح بالحركة في جميع الاتجاهات ومن أبرز المنصات والألعاب في هذه الحقبة بسوني بلايستيشن وأول ألعابها بتقنية 3d لعبة *tombraider* التي أحدثت ثورة في تصميم الشخصيات ثلاثية الأبعاد<sup>1</sup>.

#### أ. العصر الحديث 2000- الآن

##### ○ رسوم فائقة الواقعية

تطورت تقنيات الرسوم Graphics بشكل هائل مع منصات مثل *PlayStation* و *Xbox* وأجهزة الحاسوب القوية مما جعل الألعاب تفوق الواقع في التفاصيل البصرية.

##### ○ ألعاب الهاتف (mobile games)

التي حوّلت الهواتف الذكية إلى منصات ألعاب رئيسية مثل *AngryBirds* (2009) وصولاً إلى ألعاب قوية تضاهي ألعاب على منصات أقوى مثل لعبة *call of duty* mobile

##### ○ ألعاب الواقع الافتراضي (vr games)

أصبح اللاعبون ينغمسون كلياً في عالم اللعبة مع استعمال نظارات العالم الافتراضي التي تمكن اللاعبين من التواجد داخل عالم اللعبة مثل نظارات *Oculus Rift*

<sup>1</sup>CF.McCarthy, D., Curran, S., & Byron, S. (2007). *The History of Video Games*. Carlton Books.p92-101

### 3. السرد القصصي في ألعاب الفيديو

بالنظر إلى ترجمة ألعاب الفيديو، يجب أن نفكر في كيفية عمل الألعاب. اعتاد خبراء الألعاب أن يقولوا إن ما يجعل اللعبة لعبة هو جزء "اللعب" فقط. ولكنهم يوافقون الآن على أن القصص مهمة أيضاً. يدرك مبتكرو الألعاب، مثل إرنست آدامز، أن سرد القصص جزء أساسي من الألعاب الحديثة. حتى أنه أدرجها كواحد من أهم 50 تغييراً في تصميم الألعاب في تاريخ ألعاب الفيديو. نعم يوجد بعض الألعاب التي ليس لديها أي سرد قصصي حيث تعتمد على اللعب فقط (game play mechanics) مثل لعبة Crush والكثير من الألعاب التي ليس لديها قصة ولا تحتاج لأي نوع من الترجمة لأن تجربة اللاعب لا تعتمد على السرد القصصي في هذا النوع من الألعاب. لكن الألعاب التي تعتمد على السرد القصصي في نظام اللعب الخاص بها تفرض على اللاعبين فهم القصة لأنه في بعض الأحيان لا يمكن تنفيذ المهام الموجودة في اللعبة إذا لم نعرف عن ماذا يجب علينا البحث أو إلى أين يجب أن نتجه مثل لعبة the last of us التي تعتبر من أقوى الألعاب من ناحية السرد القصصي والتي تتطلب فهماً عميقاً للعبة من أجل تجربة أفضل مما يفرض على المترجمين ترجمة هذه الألعاب بشكل دقيق لكي تكون تجربة اللاعبين الناطقين بلغات أجنبية تجربة شاملة.

ترتبط المشاهد السينمائية بين توطين الألعاب وترجمة الأفلام، وتقوي العلاقة بين الألعاب والسينما. ومع ذلك، يجب أن نتذكر أن معظم اللاعبين يركزون على اللعب التفاعلي، وليس على هذه المشاهد. لكن الاتجاه نحو "الألعاب السينمائية" قد يغير ذلك، حيث يتم استخدام المزيد من التقنيات السينمائية في اللعب نفسه. كما يقول نيومان: "لماذا نخرج اللاعب من اللعبة لمشاهدة مشهد سينمائي، بينما يمكننا دمج تقنيات صناعة الأفلام الجيدة في اللعب نفسه، والحفاظ على انغماس اللاعب لتجربة تأثير عاطفي أعمق؟"<sup>1</sup>. تستخدم الألعاب ذات الهيكل السردى نوعين أساسيين من سرد القصص: السرد الثابت التقليدي، والسرد اللعبي المرن والتفاعلي. السرد اللعبي هو جزء "المتعة" في اللعبة، وهو غير مكتوب ومحدد

<sup>1</sup> Druckmann, N., & Straley, B. (2013). "Redefining Video Game Storytelling." *Game Informer* 244 (July 2013), p. 67.

"Why take the player out of the game to watch a cutscene when we can integrate filmic techniques into gameplay itself? Keeping the player immersed creates deeper emotional resonance."

من قبل اللاعب، على عكس السرد الثابت الذي يظهر عادةً في المشاهد السينمائية مما يجعل من اللاعبين جزئاً من القصة التي تعتمد على اختيارات اللاعبين في اللعبة على سبيل المثال لعبة 3 silent hill التي لديها أربع نهايات ممكنة وتكون النهاية على حسب تصرفات اللاعب أثناء لعب اللعبة. يربط مفهوم السرد اللعبي بين اللعب والسرد، خالقاً مساراً تفاعلياً يروي القصة بشكل شخصي، بدلاً من الاعتماد على سرد تقليدي ثابت. إنه يدمج تجربة اللعب في القصة الأساسية التي أصبحت جزءاً من الألعاب الحديثة، بدرجات متفاوتة. يمكننا فهم كيفية تطور عالم اللعبة عندما ينغمس فيه اللاعبون بشكل أفضل من خلال التمييز بين "السرد المجسد الثابت" و"السرد المجسد الديناميكي". هذا التمييز يسلط الضوء على التناقض المحتمل بين السرد الرئيسي للعبة، وبين القصة التي تتكشف من خلال تفاعل اللاعب، مما يزيد من تعقيد تصنيف سرد الألعاب بحسب أنواعها. قد يختلف الناس حول الحدود الدقيقة لعالم اللعبة، خاصةً فيما يتعلق بالارتباط العاطفي الذي يشعر به اللاعب. ومع ذلك، من وجهة نظر الترجمة، فإن تصنيف عناصر اللعبة بناءً على علاقتها بعالم اللعبة يوفر للمترجم رؤية واضحة حول كيفية ترابط النصوص المختلفة، وكذلك البيئة المادية التي سيتم فيها استخدام هذه النصوص، سواء كانت شاشة عرض داخل اللعبة أو ملصقاً مطبوعاً. هذا الفهم الشامل يمكّن المترجم من تحديد وظيفة النص وأولويات الترجمة بشكل دقيق.<sup>1</sup>

#### 4. لاعبين ألعاب الفيديو (Gamers)

يعرف لاعبون ألعاب الفيديو بمصطلح Gamers. يعود أصل كلمة Gamers إلى عام 1422 في بلدة إنجليزية تدعى بـ "wallsal". أستعمل هذا المصطلح عندما تم منع أي نوع من القمار (Gambling) حيث ما كان يقصد في تلك الفترة بالمصطلح "Gamer" بـ "Gambler" لكن لم يتم تبنيه في القاموس الأمريكي فكان يخص إنجلترا فقط. كانت ألعاب الحربية تستعمل لدراسة تكتيكات عسكرية، لكن في منتصف الخمسينات زادت شعبية هذه

<sup>1</sup> Game Localization Translating for the global digitalentertainment industry by Minako O'Hagan and Carmen Mangiron p150

الألعاب حيث كان يطلق على لاعبيها ب war games وجمع أواخر الستينات تمت اختصارها الآن ما يعرف ب gamers. لكن لم تحظى بشعبيتها إلى غاية الثمانينات<sup>1</sup>، ربما يعود ذلك إلى أساليب استعملتها شركات الألعاب خاصة في فترة ظهور أجهزة ال console لتسويق ألعابها وذلك بجعل اللاعبين يشعرون أنهم مختلفون عن البقية وذلك بالشعور بالتميز حيث أصبح رجل عادي يلعب لعبة باحتراف يطلق عليه ب Gamer<sup>2</sup>. يتمتع لاعبي ألعاب الفيديو "Gamers" بمميزات تجعلهم يتقنون اللعبة بكامل حوافرها من ميكانيكيات اللعبة إلى سردها القصصي حيث يكون اللاعبون في كامل التركيز في ما تأتي به اللعبة والتي قد تكون عائقاً على اللاعبين الناطقين بلغات أخرى مختلفة عن لغة اللعبة بنفسها، وهذا ما جعل من شركات الألعاب بالتركيز على ترجمة الألعاب ونشرها في مناطق مختلفة لضمان نجاحها وشعبيتها، يُظهر تطور مصطلح Gamer من مفهوم هامشي إلى هوية ثقافية عالمية كيف تحولت الألعاب الإلكترونية من نشاط ترفيهي بسيط إلى ظاهرة اجتماعية-اقتصادية معقدة. وفي هذا الإطار، تُعد الترجمة عبر آليات التوطين عاملاً محورياً في تعزيز الحوار الثقافي وضمان استمرارية نمو الصناعة، مما يجعلها مجالاً خصباً للدراسات اللغوية والاجتماعية على حد سواء.

### المطلب الثالث: توطين وترجمة ألعاب الفيديو (Game localization)

#### 1. توطين وترجمة ألعاب الفيديو (Game localization)

توطين الألعاب هو عملية تعديل ألعاب الفيديو لجعلها مناسبة لغويًا وثقافيًا ووظيفيًا للجمهور المستهدف. تشمل هذه العملية ترجمة سيناريوهات اللعبة، وتكييف العناصر المرئية، وضبط الصوتيات، وتعديل عناصر اللعبة لضمان أن تبدو اللعبة طبيعية ومألوفة للاعبين في مناطق مختلفة، تميل مهمة التوطين إلى إعادة الابتكار بدلاً من إعادة

<sup>1</sup> Oxford English Dictionary (OED). (2020). Entry for "Gamer"

الإنتاج وهذا ما يتوافق مع مفاهيم "إعادة الكتابة" ل(André Lefevere)<sup>1</sup>. تتم عملية ترجمة الألعاب على حسب نوعية المترجم حيث نجد ثلاثة أنواع من المترجمين تختلف تسمياتهم حسب ما يقومون به في هذه العملية، فمترجم الألعاب (game translator) يقوم بترجمة حوار اللعبة والكتابات الموجودة في اللعبة كما هي، أما أخصائي التوطين (localization specialist) يتكفل ب توطين اللعبة وجعلها مناسبة على حسب الثقافة الهدف. ونجد أيضا localization translator والذي يجمع بين ما يقوم به المترجم وأخصائي التوطين<sup>2</sup>.

لماذا يتم توطين وترجمة ألعاب الفيديو هل حقا تكثر شركات الألعاب أن يتم فهم محتوى اللعبة وتوفير نسخ متعددة بلغات مختلفة للاعبين في مناطق مختلفة والذي قد يزيد تكلفة الإنتاج؟ في عام 2024، تم تقدير حجم السوق العالمي لألعاب الفيديو بـ 272.86 مليار دولار أمريكي ومن المتوقع أن ينمو بمعدل النمو سنوي ليصبح 426.02 مليار دولار أمريكي مع حلول سنة 2029<sup>3</sup>. نظرا لضخامة سوق ألعاب الفيديو ورغبة اللاعبين في تجربة مختلف الألعاب بمختلف اللغات، تتم ترجمة الألعاب بغرض تسويقي من قبل شركات الألعاب ولضمان انتشارها في مختلف أنحاء العالم وبتالي زيادة المبيعات والإيرادات لدى شركات الألعاب.

#### أ. فوائد انتشار الألعاب وترجمتها

يُعتبر توطين الألعاب عنصراً أساسياً في نجاح ألعاب الفيديو على المستوى العالمي، حيث يلعب دوراً محورياً في جعلها متاحة وممتعة للاعبين من مختلف الثقافات واللغات. لا يقتصر التوطين على الترجمة النصية فحسب، بل يشمل تكييف جميع جوانب اللعبة، مثل الحوارات والصوتيات والرسومات والعناصر الثقافية، لتناسب ثقافة الجمهور المستهدف. من خلال التوطين، يمكن للشركات توسيع نطاق انتشارها وفتح أسواق جديدة، مما يعزز من

<sup>1</sup> André Lefevere translation rewriting and the manipulation of literary fame Game localization by manikoo.hagan and carmen mangiron published by benjamins p31

<sup>2</sup> Game Localization Translating for the global digital entertainment industry Minako O'Hagan Dublin City University Carmen Mangiron Universitat Autònoma de Barcelona gamelocalization 244

<sup>3</sup> <https://www.mordorintelligence.com/ar/industry-reports/global-gaming-market> 12/06/2025

فرص النجاح التجاري وزيادة الإيرادات. بالإضافة إلى ذلك، يعمل التوطين على تحسين تجربة اللاعبين عبر تقديم محتوى يشعرهم بالألفة والارتباط، سواء من خلال الحوارات المترجمة بدقة أو المراجع الثقافية المكيفة. كما يساعد التوطين في تجنب الأخطاء الثقافية لتفادي سوء الفهم والإساءة، مما يعزز صورة العلامة التجارية و لتجنب أي ردود فعل سلبية. بالنسبة للاعبين الغير الناطقين باللغة الإنجليزية<sup>1</sup>، لا يقتصر توطين وانتشار الألعاب على هذا فقط بل إمكانية الوصول للألعاب تعود بفوائد كبيرة على فئات متنوعة من المستخدمين، بما في ذلك الأشخاص ذوي الإعاقة وأولئك الذين يواجهون تحديات تمنعهم من الاستمتاع الكامل باللعبة. هذه التحديات قد تشمل وجود ضوضاء في البيئة المحيطة، أو استخدام أجهزة ذات شاشات صغيرة، أو اختلافات في المهارات مثلًا لتنسيق بين اليد و العين لدى الصغار أو الكبار في السن. ومن ميزات الترجمة النصية تساعد في تعلم اللغات واللعبين الذين يرغبون في متابعة الحوار دون انقطاع. عند تصميم الألعاب مع مراعاة إمكانية الوصول منذ البداية، يمكن تقليلًا لتكاليف وزيادة الجدوى التجارية، حيث تصبح الألعاب متاحة لجمهور أوسع. وفقًا لتقرير (AbleGamers2010)، هناك حوالي 50 مليون لاعب في الولايات المتحدة يعانون من إعاقات مرتبطة بالعمر، وتفقد صناعة الألعاب مليارات الدولارات سنويًا بسبب عدم توفير خيارات إمكانية الوصول. بالإضافة إلى ذلك، تشير إحصاءات الأمم المتحدة إلى أن 10-12% من سكان العالم يعانون من إعاقة، مما يؤكد أهمية تصميم ألعاب شاملة تلبي احتياجات الجميع.<sup>2</sup>

## 2. ترجمة الألعاب أم توطين الألعاب؟

تبرز الفجوة بين رؤية صناعة الألعاب والخبراء الأكاديميين في مجال الترجمة إشكالية جوهرية في كيفية تكييف الألعاب للغات وثقافات متنوعة؛ فبينما تعتبر الصناعة "التوطين" عملية شاملة تُختزل الترجمة فيها إلى مجرد تبديل

<sup>1</sup> For more informations check: The Oxford Handbook of Translation Studies (Edited by Kirsten Malmkjær and Kevin Windle) Chapter 18 Localization and Translation Explores the role of localization in making digital content, including games, accessible to global audiences. It highlights how localization improves player experience and ensures compliance with regional regulations

<sup>2</sup> Game Localization Translating for the global digital entertainment industry Minako O'Hagan carmen mangiron p284 chapter7

كلماتٍ مع إهمال الأبعاد الثقافية لصالح إنتاج منتجٍ فنيٍّ تقنيٍّ قابلٍ للتسويق عالميًا، يتجاهل الأكاديميون إلى حدٍّ كبيرٍ دراسة التوطين كحقلٍ بحثيٍّ جاد، رغم تعقيداته الثقافية والتقنية التي تفرض نفسها مع صعود صناعة الألعاب كظاهرةٍ عالمية. يُظهر الجدل حول تسمية هذه العملية ("توطين الألعاب" أم "ترجمة الألعاب") انقسامًا فلسفيًا: فبينما تتبنى الصناعة المصطلح الأول لتركيزه على التكيف الشامل، يرى الأكاديميون أن مصطلح "الترجمة" بشرط توسيع مفهومه ليشمل البنى الثقافية والتقنية أكثر دقةً لوصف عمليةٍ لا تقتصر على النصوص، بل تمتد إلى الصور والأصوات وحتى تجربة اللعب ذاتها، مما يحوّل اللعبة من "نصٍ مصدرٍ" ثابت إلى "كيانٍ مرِنٍ" قادرٍ على التعددية الثقافية. هذا التحوّل مدفوعًا بتقنيات الوسائط الرقمية القابلة للتعديل يذوب معه الحدُّ بين التوطين وأنواع الترجمة السمعية البصرية الأخرى (كأفلام الدراما التفاعلية)، حيث تندمج الوسائط في فضاءٍ رقميٍّ واحد. وهكذا، يعكس النقاش تحوّلًا أعمق في فهم الترجمة ضمن عالمٍ تقنيٍّ متشابك، يحتاج إلى منظورٍ أكاديميٍّ واسعٍ يواكب تعقيدات التوطين كجزءٍ من حوارٍ ثقافيٍّ عالميٍّ متجدد.<sup>1</sup>

### 3. تخصيص ترجمة الألعاب كنشاطٍ ترجميٍّ ناشئ

ينعكس النجاح المتصاعد في صناعة الألعاب على زيادة الطلب في توفير المترجمون المختصون في هذا المجال المعروفين بـ (localizers)، ولكن على الرغم من وجود العديد من البرامج و التدريبات التي تقدمها الجامعات حول العالم، فإنها لا تتضمن التخصص في الألعاب بشكلٍ مستقلٍ وهذا ما ينقص التركيز على هذا المجال بشكلٍ دقيقٍ بالتالي تنقص دقة وشمولية الترجمة، خاصة مع كثرة الاختلافات المصطلحية<sup>2</sup>. التي لا يعرف معناها أو

<sup>1</sup>Game Localization Translating for the global digital entertainment industry by Minako O'Hagan Carmen Mangiron p102.105

<sup>2</sup> Game Localization Translating for the global digital entertainment industry Minako O'Hagan Dublin City University Carmen Mangiron Universitat Autònoma de Barcelona chapter 6 Pedagogical issues in training game localizers

معانيها غير اللاعبين (gamers) الذين تكلمنا عنهم في ما سبق، لا يوجد حالياً أي جمعيات مهنية متخصصة في توطين الألعاب ولكن الرابطة الدولية لمطوري الألعاب (IGDA) لديها مجموعة اهتمام الخاص بالتوطين (localization specialintrest group) هدفها بناء مجتمع متماسك من المحترفين العاملين في مجال توطين الألعاب وتعزيز البعد الدولي بربط الثقافات عن طريق نشرها عبر الألعاب بلغات مختلفة لتحسين تجربة اللاعبين في مختلف أرجاء العالم وتطوير محتوى الألعاب<sup>1</sup>(IGDA Localization SIG n.d).

أصبحت ألعاب الفيديو تعتمد بشكل أكبر على فهم القصة وتغلغل في عالم اللعبة، ولن يكون ذلك بنسبة للاعبين المتحدثين للغات مغايرة للغة أصلية للعبة إلى بتوفير ترجمة دقيقة توضح كل ما تأتي به اللعبة من قصة إلى معاني مخفية التي من الصعب ترجمتها، ولهذا بعض الشركات لا تهتم بتجربة احترافية سابقة لتعين المترجمين في هذا المجال بل تؤكد أنه يجب على المترجم أن يكون لاعبا متعطشا وأن يكون على دراية بالمصطلحات المتداولة بين أفراد مجتمع لاعبين ألعاب الفيديو (gamers community).

#### 4. الوسائل المستعملة في ترجمة وتوطين ألعاب الفيديو

تمتاز ألعاب الفيديو بطبيعة فنية ومتنوعة تعادي التوحيد وتتطلب الإبداع لذا فإن تقنيات مثل ذاكرة الترجمة (TM) وغيرها تكون غير ملائمة بنسبة للألعاب، التي تعتبر أقرب إلى السينما والأدب.

ومع تزايد تعقيد الألعاب وارتفاع الطلب على إصدارات متعددة اللغات في وقت واحد ، اتجهت الصناعة إلى اعتماد الحلول التكنولوجية لتبسيط عمليات التوطين. وأصبحت أدوات مثل تطبيقات إدارة المشاريع (sim-ship) وأنظمة إدارة المحتوى (CMS) تُستخدم على نطاق واسع للإدارة تدفق العمل، ومشاركة الملفات، وتوفير المعلومات السياقية لفريق التوطين. على سبيل المثال، استخدمت سلسلة ألعاب المسابقات Buzz! نظام إدارة محتوى

<sup>1</sup> Game Localization Translating for the global digital entertainment industry Minako O'Hagan p244

يُدعى Scribe لتخزين وإدارة محتوى اللعبة، مما أتاح للمترجمين والمختبرين الوصول المباشر إلى الموارد وإصلاح الأخطاء مباشرة في قاعدة البيانات، مما أدى إلى تقليل الوقت المخصص للإبلاغ عن الأخطاء في مرحلة ضمان الجودة. وبنفس الطريقة، قامت شركات مثل BioWare، المعروفة بألعاب تقمص الأدوار (RPG) الغنية بالنصوص مثل Mass Effect 2 و\*Dragon Age: Origins\*، بتطوير أدوات خاصة بها للإدارة الكميات الكبيرة من الحوار وتوفير السياق لفريق التوطين. تحتوي هذه الألعاب على مئات الآلاف من الكلمات وآلاف الأسطر الصوتية، مما يؤكد الحاجة إلى عمليات توطين فعالة. بشكل عام، أصبحت الصناعة تعتمد بشكل متزايد على التكنولوجيا للتعامل مع التوسع الكبير والتعقيد المتزايد في مجال الألعاب<sup>1</sup>.

### 5. مراحل توطين ألعاب الفيديو

تتعدد مراحل توطين الألعاب وفقاً للاحتياجات اللغوية والثقافية للسوق المستهدف، حيث تُصنّف الدراسات الأكاديمية هذه المراحل إلى أربعة أنماط رئيسية تعكس استراتيجيات مختلفة للتعامل مع التكيف الثقافي كما في نموذج شاندر (Chandler, 2005)

#### أ. عدم التوطين (No Localization)

تُباع بعض الألعاب بلغتها الأصلية في أسواق ذات ثقافات مُشابهة لثقافة البلد المُنتج (كالولايات المتحدة وبريطانيا)، لتجنب تكاليف الترجمة مع ضمان قبول اللعبة لوجود تشابه في القيم المرجعية. يُطبّق هذا النهج غالباً على ألعاب الندي (Indie games) محدودة الميزانية أو تلك التي تعتمد على لغة عالمية كالإنجليزية.

#### ب. توطين الصندوق والوثائق (Box and Docs Localization)

يقتصر هذا النهج على ترجمة التغليف الخارجي للعبة ودليل الاستخدام، مع الإبقاء على المحتوى الداخلي (النصوص، الأصوات) بلغته الأصلية. يُستخدم عادةً في الألعاب قليلة

<sup>1</sup>Game Localization Translating for the global digital entertainment industry Minako O'Hagan. Carmen Mangiron chapter 3 p143

الاعتماد على السرد النصي، مثل ألعاب الرياضة (FIFA) أو الألعاب القتالية، حيث لا تؤثر اللغة على تجربة اللعب الأساسية.

### ج. التوطين الجزئي (Partial Localization)

يشمل ترجمة النصوص داخل اللعبة (القوائم، التعليمات، الحوارات القصيرة) دون دبلجة الأصوات أو تعديل العناصر البصرية، مما يُقلل التكاليف ويُسرّع عملية الإطلاق. يُمثّل هذا النهج خيارًا شائعًا لألعاب الإندى أو الألعاب ذات الضغوط الزمنية، حيث تُترجم الحوارات الأساسية فقط لضمان الحد الأدنى من التفاعل الثقافي.

### د. التوطين الكامل (Full Localization)

يشمل تعديل كافة عناصر اللعبة (النصوص، الأصوات) الدبلجة، الرسومات، وحتى الموسيقى، لضمان انسجامها التام مع الثقافة المستهدفة. تُعد هذه العملية الأكثر تكلفةً وتعقيدًا، لذا تُطبّق عادةً على الألعاب ذات الشعبية الواسعة حيث تُحقّق العائد المادي المُتوقَّع تغطية النفقات. مثل لعبة: **The Witcher** و لعبة **Assassin's Creed**.

يُبرز هذا التصنيف كيف تُوازن شركات الألعاب بين الكلفة المادية والعمق الثقافي، وفقًا لطبيعة اللعبة وجمهورها المُستهدف، مما يجعل التوطين عمليةً استراتيجية لا تقتصر على الجانب اللغوي فحسب، بل تمتد إلى هندسة التجربة الثقافية برمّتها.

## 5. تحديات التي يواجهها المترجمون أثناء توطين الألعاب

### أ. التحديات اللغوية

- مصطلحات متداولة في مجتمعات اللاعبين (gamers slang): تواجه عملية ترجمة المصطلحات الخاصة بمجتمعات اللاعبين صعوباتٍ جمةً بسبب الطبيعة الديناميكية وغير الرسمية لهذه المفردات. فمصطلحات مثل:

- Noob: (لاعب مبتدئ)

- Glitch: (خلل تقني)

- goodgame:GG تستخدم لإنهاء المباراة بلباقة

لا توجد مرادفات دقيقة في العديد من اللغات، مما يضطر المترجمين إما إلى ابتكار مصطلحات جديدة أو تبني التعابير العامية المحلية. وهذا يتطلب منهم ليس فقط الإلمام بلغة اللعبة الأصلية، بل أيضاً الانخراط في مجتمعات اللاعبين لفهم السياقات العاطفية والاجتماعية لهذه المصطلحات على سبيل المثال، تُرجمت عبارة "Press F to Pay Respects" من لعبة **Call of Duty: Advanced Warfare** حرفياً إلى بعض اللغات، مما أفقدها دلالتها الثقافية الأصلية كطيفةٍ داخلية بين اللاعبين.

ب. الاختلافات الثقافية: بعض الألعاب قد تحمل بعض المعاني إساءة أو غموضاً في ثقافات أخرى، مما يضطر المترجم إلى إجراء تعديلات قد تؤدي إلى فقدان اللعبة لمعناها الأصلي على سبيل المثال، لعبة **Fire Emblem Fates (2016)** اليابانية التي خضعت لتغييرات كبيرة عند توطينها للسوق الغربية بسبب الاختلافات حيث تم حذف بعض العناصر الرومانسية المؤثرة في بناء شخصيات اللعبة. وقد تُلقت هذه الترجمة انتقادات واسعة من اللاعبين على منصات مثل **Reddit**

ج. التحديات التقنية (البرمجة): لا تقتصر ترجمة الألعاب على النصوص؛ فدمجها في بنية اللعبة يتطلب مهارات برمجية مثل:

○ أداة **SDL TRADOS**: تُستخدم هذه الأداة على نطاق واسع في ترجمة ألعاب الفيديو لإدارة ذاكرة الترجمة (**Translation Memory**) حيث تُخزن المصطلحات والعبارات المتكررة (مثل أوامر اللعبة أو تعليمات الواجهة). على سبيل المثال، في لعبة **The Witcher 3**، ساعدت الأداة في الحفاظ على اتساق المصطلحات عند ترجمة آلاف الأسطر النصية إلى 15 لغة.

○ أداة MEMOQ: تُستخدم لدمج النصوص المترجمة مباشرة في ملفات اللعبة ففي لعبة *Assassin's Creed Valhalla* ساهمت الأداة في تسريع عملية إدخال النصوص العربية دون إتلاف ترميز الملفات البرمجية.

جدير بالذكر دراسة دايتز (2006 DIETZ) التي أشار فيها إلى بعض من التعقيدات التي قد يواجهها المترجمون أثناء توطين الألعاب مثل:

صعوبة ترجمة النصوص المضغوطة في واجهات الألعاب (مثل أزرار التحكم التي يجب أن تكون مختصرة بلغة الهدف مع الحفاظ على المعنى). ومشكلة القيود البرمجية في محركات الألعاب مثل Unity أو Unreal Engine التي قد لا تدعم أحرفاً معينة في بعض اللغات (الحروف العربية المتصلة) مما يتطلب تعديلات برمجية مكلفة. أمثل كما كان في لعبة FINAL FANTASY XIV عند توطين اللعبة للأسواق العربية، واجه المترجمون مشكلة في مزامنة حركة الشفاه مع الدبلجة العربية، لأن المحرك البرمجي كان مصمماً أصلاً للغة اليابانية. الحل تطلب إعادة برمجة نظام ال**Facial Animation** باستخدام أداة *FaceFX*. وتعاون فريق الترجمة مع المبرمجين لتعديل الإطارات الزمنية للحوار.

## 6. التحديات التسويقية

تهدف شركات الألعاب من التوطين إلى زيادة الانتشار والأرباح، لذا تُترجم ليس فقط اللعبة بل أيضاً المواد الدعائية) مثل الإعلانات وصفحات المتاجر الإلكترونية). لكن اختيار اللغات المُستهدفة يلعب دوراً محورياً؛ فترجمة لعبة يابانية إلى العبرية (لغة سوق صغير) قد لا تُجدي مثل ترجمتها إلى الإسبانية (لغة سوق ضخم مثل أمريكا اللاتينية)

## 7. توقعات اللاعبين

<sup>1</sup>Dietz, F. (2006). Issues in Localizing Digital Games. In *Perspectives on Localization* (K. Dunne, Ed.). John Benjamins Publishing. Chapter 8: "Technical Constraints in Game Localization" (pp. 173–190)

قد يؤدي الفشل في تلبية توقعات اللاعبين (من حيث الجودة أو الملائمة الثقافية) إلى الإضرار بسمعة اللعبة. كما أن ضغط الجمهور لإصدار الترجمة بسرعة قد يُنتج أعمالاً متسرعة. نتيجةً لذلك، ظهرت **ترجمات المعجبين غير الرسمية** مثل الترجمة الكورية للعبة (*Undertale*) التي تُنافس أحياناً الترجمة الرسمية في الجودة.

### المطلب الرابع : ترجمة وتوطين الهواة للألعاب الفيديو

ترجمة الهواة **fan translation** هي عملية غير رسمية تقوم بها مجموعات من اللاعبين المتطوعين دون الحصول على إذن من المالكين الأصليين للعبة، بهدف: جعل اللعبة متاحة للجماهير الناطقة بلغات أخرى أو ترجمة ألعاب لم تُطرح إصداراتها الرسمية بلغات معينة (خاصة الألعاب القديمة أو التي تُعتبر "غير قابلة للتسويق) تكون أحياناً بدافع حب اللعبة أو البحث عن خبرة عملية في الترجمة/البرمجة.

تُنشر هذه الترجمات عادةً على شكل **ملفات تصحيح (Patches)** تُدمج مع ملفات اللعبة الأصلية عبر تقنيات تُعرف باسم **تعديل الرومات**

○ **Rom hacking**: قرصنة ROM هي عملية تعديل صورة ROM أو ملف ROM لتغيير المحتويات الموجودة داخلها، عادةً ما تكون لعبة فيديو لتغيير الرسومات، والحوار، والمستويات، وطريقة اللعب، أو أي عناصر أخرى في اللعبة. يتم ذلك عادةً من قبل معجبين فنيين لألعاب الفيديو لتحسين لعبة قديمة ذات أهمية، كوسيلة إبداعية، أو لإنشاء ألعاب جديدة غير رسمية باستخدام محرك اللعبة القديم. يتم تنفيذ قرصنة ROM باستخدام hex editor (برنامج لتحرير البيانات غير النصية) وأدوات متخصصة مثل محررات البلاط، وأدوات مخصصة للعبة التي تُستخدم بشكل عام لتحرير المستويات، والعناصر، وما إلى ذلك، على الرغم من أنه يتم استخدام أدوات أكثر تقدمًا مثل المجمعات وأدوات تصحيح الأخطاء بشكل غير منظم. وعندما يتم إعداد التعديلات، يتم عادةً توزيعها على الإنترنت ليتمكن الآخرون من لعبها على محاكي أو جهاز ألعاب. أما بالنسبة ل ترجمة المعجبين

(المعروفة أيضًا باسم "قرصنة الترجمة" في مجتمع قرصنة ROM) هي نوع آخر من قرصنة ROM. حيث لا يتم تعديل أي شيء مما ذكرنا سابق بل فقط دمج ملف الذي يحتوي على نص المترجم للعبة مع ملفات اللعبة الأصلية.<sup>1</sup>

## 1. تاريخ ترجمة الهواة لألعاب الفيديو

تعود بداية ترجمة المعجبين للألعاب إلى بداية ظهور أجهزة الألعاب (consoles) مثل: playstation و nintendo في بداية التسعينيات 1990<sup>2</sup>، مع تزايد شعبية ألعاب تقمص الأدوار اليابانية في الولايات المتحدة، بدأ المعجبون يشعرون بالإحباط بسبب عدم إصدار بعض أشهر هذه الألعاب في أمريكا. هذا أدى إلى ظهور حركة لترجمة وتشغيل الألعاب غير المترجمة. يمكن تتبع أولى ترجمات المعجبين إلى عام 1993، ومنذ ذلك الحين، تم إصدار العديد من الألعاب المترجمة كـROMs، وكان العديد منها يتعلق بألعاب تقمص الأدوار. في التسعينيات، اكتسبت سلسلة "فاينلانتاسي" شهرة كبيرة في الولايات المتحدة، خاصة بعد إصدار "فاينلانتاسي 7" في عام 1997. ومع ذلك، لم يتم إصدار اللعبة الأقدم في السلسلة "فاينلانتاسي 5" خارج اليابان. في نفس العام، بدأ مجموعة من المعجبين يعرفون باسم "RPGe" بترجمة اللعبة التي مضى عليها خمس سنوات. كانت النسخة اليابانية الأصلية قد تم نشرها على الإنترنت كـROM، لذا قام "RPGe" بتطوير تصحيح يسمح بترجمة النصوص اليابانية إلى الإنجليزية. تم إصدار هذا التصحيح في عام 1997 وكان من بين أولى التصحيحات الكاملة. في النهاية، أنتجت "RPGe" تصحيحات لترجمة ثماني ألعاب قبل أن يتوقفوا عن العمل في عام 1999. من أبرز وأصعب مشاريع الترجمة التي قام بها المعجبون كانت لعبة "سيكن دينستسو 3". كانت اللعبة تحتوي على العديد من الخطوط القصصية المعقدة وخوارزمية ضغط خاصة، مما جعل ترجمتها تحديًا كبيرًا. تم إصدار تصحيح للترجمة في عام 2000، بعد خمس سنوات من إصدار اللعبة الأصلية في اليابان.

<sup>1</sup>Muñoz Sánchez, P. (2009). *Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking*. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(4), 168–185.

<sup>2</sup> Boris Vazquez-Calvo. "The Online Ecology of Literacy and Language Practices of a Gamer" *Educational Technology & Society*. 21 (3):P 199–212

على الرغم من أن النسخة الرسمية لم تصدر في الولايات المتحدة، إلا أن النسخة المعدلة تظل شائعة ويتم تحميلها حتى اليوم. تُعتبر "سيكن دينستسو 3" واحدة من أهم المحطات في تاريخ ترجمات المعجبين. وتستمر مشاريع الترجمة حتى الآن، بما في ذلك بعض الألعاب التي كانت قد أصدرت في اليابان منذ سنوات طويلة<sup>1</sup>. ولعبة 3 mother التي تعتبر جزء من أجزاء لعبة earthbound وهي لعبة يابانية تمت ترجمتها من قبل مجموعة من المعجبين بقيادة<sup>2</sup> "tomato" clyde mandeline. حيث تم التنسيق بين البرمجة وترجمة من قبل المجموعة التي قادها clyde لتتم ترجمة 1000 صفحة من الحوار اللعبة وكل هذا تم بأدوات خاصة التي قاموا ببنائها لتسهيل عملية الترجمة<sup>3</sup>. وهي من أشهر الترجمات التي قام بها المعجبون في مجال الألعاب. مرة ترجمات المعجبين لألعاب الفيديو بعدة مراحل، بداية من تسعينات القرن الماضي إلى بداية الألفيات التي تعد العصر الذهبي لهذا النوع من الترجمات، مع بداية ظهور جهاز محاكي الألعاب مثل zenses و 9x snes الذي سهل الوصول للألعاب المترجمة من قبل المعجبين. أما في العصر الحديث ظهرت تحديات كثيرة مثل الملاحقات القانونية وصعوبة تهكير الألعاب والأنظمة الحديثة ولكن مع كل هذه التعقيدات أدى ظهور أدوات الذكاء الاصطناعي إلى تسريع عمليات الترجمة وجعلها أدق وأفضل مما كانت عليه. ألهمت ترجمات المعجبين في الحفاظ على التراث الرقمي للألعاب النادرة وإلهام جيل جديد من المطورين، ولا تزال هذه الممارسات المزدهرة رغم تحدياتها القانونية أحد الأركان الأساسية لاكتشاف ألعاب خفية أو مهملة لم تتل حظها من الانتشار العالمي".

---

<sup>1</sup>Jaime E. Muscar2006.A Winner is Who? Fair Use and the Online Distribution of Manga and Video GameFanTranslations p 234

<sup>2</sup><https://earthbound.fandom.com/wiki/Tomato>13/06/2025

<sup>3</sup><https://arstechnica.com/gaming/2008/10/no-edits-junk-test/>13/06/2025

<sup>4</sup> Video games emulator is a software or hardware tool that mimics the behavior of older gaming consoles on modern devices.

## 2. ثقافة الهواة في عالم الألعاب

على الرغم من أن هذا القسم لا يهدف إلى استقصاء كل جوانب الثقافة الجماهيرية المرتبطة بالألعاب، إلا أنه يُسلط الضوء على الدوافع الثقافية والنفسية التي تُشكّل خلفية أنشطة المعجبين، مع تركيز خاص على ما يُعرف بـ "الأعمال المشتقة من قبل الجمهور" (User-Generated Content) هذه الأعمال تُجسّد تفاعلاً غير مسبوق بين اللاعبين والعالم الافتراضية، حيث يتجاوز المعجبون دورهم كـ "مستهلكين" ليصبحوا "منتجين مشاركين" في تشكيل تجربة اللعبة وفقاً لـ جيمس نيومان يُوصف هذا النشاط بأنه يُشكّل "ثقافة فوقية" (Metaculture) تتمحور حول تحويل اللعبة من منتج مغلقٍ إلى مساحةٍ مفتوحةٍ للإبداع الجماعي. فإن هذه الظاهرة تعكس رغبة اللاعبين في إعادة تفسير السرديات مثل كتابة نهايات بديلة، توسيع العوالم الافتراضية مثل تصميم شخصيات أو أسلحة جديدة وبناء مجتمعات معرفية مثل تبادل الشروحات والأسرار<sup>1</sup>.

### أشكال الأعمال المشتقة البارزة :

- فن المعجبين fan arts: تستوحي شخصيات أو مشاهد من اللعبة، غالباً بهدف إنتاج أعمال فنية (رسوم، نحت، فيديوهات) تخليد ذكرى إصدارات أو أحداث بارزة مثل الذكرى العاشرة لإصدار *The Legend of Zelda*. تصور "ماذا لو؟" مثل رسم شخصية Aloy من لعبة *Horizon Zero Dawn* في بيئة خيالية مختلفة.
- الشروحات والأسئلة الشائعة **walkthroughs & faQs**: أدلة تفاعلية تُنتجها مجتمعات اللاعبين الخبراء، مثل: خرائط تكتيكية لاجتياز المراحل الصعبة وقواعد بيانات ضخمة تُفصّل كل عناصر اللعبة أسلحة، مهارات، أسرار وغيرها مثل موقع *IGN Wiki*. حوّلت هذه الموارد حوّلت الألعاب من تجربة فردية إلى مشروع جماعي تُساهم فيه الأجيال<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Newman, J. (2013). *Videogames* (2nd ed.). Routledge. P140-158

<sup>2</sup> Consalvo, M. (2007). *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*.

○ **تعديلات الألعاب MODDING**: تعديل كمنهج لمكونات اللعبة سواء أكانت مرئية (الشخصيات، البيئات) أو وظيفية (الفيزياء، القواعد) باستخدام أدوات برمجية متخصصة<sup>1</sup>.

النوع	الهدف	مثال
جمالي	تحسين الرسومات/الأزياء	إضافة سيارات جديدة في لعبة gtasanandreas
وضيفي	تغيير قواعد اللعبة	تعديل صعوبة لعبة darksouls لتصبح أسهل
سردي	إضافة قصص فرعية	توسيع عالم modfalskaar بـ skyrim

يوجد بعض التعديلات التي أصبحت ألعاب مستقلة مثل لعبة counterstrike التي بدأت كتعديل على لعبة halflife.

في الختام، يمكن القول إن الترجمة السمعية البصرية تمثل بحرًا واسعًا من التخصصات والمجالات، وقد ركّزنا في هذا الفصل على زاوية صغيرة من هذا البحر، وهي ترجمة ألعاب الفيديو، لا سيما الترجمات والتعديلات غير الرسمية التي يقوم بها المعجبون. لقد أثبت هذا النوع من الترجمة دوره الحيوي في إيصال العديد من الألعاب التي تُعد كنوزًا رقمية إلى مجتمعات لاعبي الفيديو حول العالم، بعد أن كانت محجوبة بسبب الحواجز اللغوية والثقافية.

<sup>1</sup>(James Newman) (2013) Videogames"

## الفصل الأول الترجمة السمعية البصرية

تُعتبر ترجمة المعجبين مثلاً على قوة الشغف، حيث يقوم هؤلاء الأفراد، دون أي تصاريح رسمية أو دافع مادي، بتوطين الألعاب بلغات مختلفة، مما يساهم في إرضاء اللاعبين، بل وفي كثير من الأحيان زيادة مبيعات الألعاب نفسها. وعلى الرغم من أن هذه الممارسة تُعد من الناحية القانونية غير مرخصة، إلا أنها تحقق نتائج إيجابية مزدوجة: فهي تُسهم في انتشار الألعاب وفي نفس الوقت تقدم ترجمات غالباً ما تتميز بجودة عالية، نظراً لأن المعجبين يمتلكون فهماً عميقاً لعالم الألعاب، قد يفوق ما يمتلكه بعض المترجمين المحترفين محدودي الخبرة في هذا المجال وهذا ما سنتطرق إليه في الفصل الثاني.

# الفصل الثاني: ترجمة

الهواة

## الفصل الثاني: ترجمة المعجبين

### المبحث الأول: كيف تساهم ترجمات المعجبين في زيادة مبيعات الألعاب وانتشارها

تأثير ترجمات المعجبين على مبيعات الألعاب وانتشارها هو نفس تأثير الترجمة على أي عمل آخر ويكون ذلك بإتاحة هذا العمل بلغات مختلفة بالتالي زيادة المستهلكين وإزالة عائق اللغة وهذا ما يعتبر من الأساسيات التي تقدمها لنا الترجمة لكن ترجمة المعجبين لألعاب الفيديو تلعب دور آخر ويكون بتسليط الضوء على أعمال غير معروفة أو حصريات بلد معين وجعلها متاحة في مختلف المناطق. لنأخذ اليابان و الولايات المتحدة الأمريكية على سبيل المثال، تعتبر ألعاب الفيديو من أشكال الترفيه المهيمنة في اليابان كما تعتبر جزءاً من ثقافة الأمريكيين ولكن بينهما فجوة اختلاف اللغات التي تسدها الترجمات لألعاب الفيديو ولكون شركات ألعاب الفيديو وترجماتها تهتم بنجاح مبيعات اللعبة أكثر من ما تهتم بتجربة اللاعبين فيتم ترجمة الألعاب الناجحة فقط أو ذات طلب الكبير من الجمهور وهذا ما قد يترك فجوات أخرى فرغم عدم نجاح بعض الألعاب في اليابان لا يعني أنها لن تنجح في أمريكا وهذا ما قدمته لنا ترجمة المعجبين من ألعاب شبه غير معروفة إلى ألعاب ناجحة تباع في كل متجر ألعاب. تساهم ترجمات المعجبين في نجاح ألعاب الفيديو ب:

#### 1. إثبات وجود طلب في السوق:

قد تعتبر بعض شركات الألعاب أن ترجمة ألعابها هو استثمار في المجهول، حيث لا ضمانة في نجاح اللعبة في مناطق أخرى ذات ثقافات مختلفة على عكس ما هو الحال في بلدها الأصلي أو أحيانا، لا تتم ترجمتها عندما تكون لعبة من شركات صاعدة أو ذات ميزانية محدودة. تظهر الترجمات الغير رسمية للألعاب أن هناك جمهورا مهتم باللعبة في مناطق لم تكن مستهدفة من قبل الشركات المنتجة للألعاب، مما قد يكون حافزا للشركات لإصدار

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

ترجمات رسمية وزيادة الأرباح أو الاستفادة من المبيعات والتحميلات الناتجة عن الترجمة الغير الرسمية دون الاستثمار في ترجمة وتوطين اللعبة.<sup>1</sup> كما قد تساهم ترجمة المعجبين في تعزيز مبيعات ونجاح الأجزاء الأخرى للعبة (sequales or prequeles) مثل لعبة mother 3 التي تلقت حوالي 100.000 تنزيل في غضون أسبوع واحد بعد ترجمتها وتنزيل التحديث patch في 17 من أكتوبر 2008. ومنذ ذلك الحين تلقت اللعبة ردود فعل إيجابية من المعجبين ولم يقتصر هذا تأثير الإيجابي على لعبة mother3 فقط حيث تعرف اللاعبون على سلسلة ألعاب earthbound التي تعتبر أجزاء سابقة للعبة mother 3<sup>2</sup> ويعتبر مشروع ترجمة اللعبة mother3 إلهاما للمعجبين الذين قاموا بترجمات غير رسمية لألعاب أخرى مشابهة. كما قد يساهم المعجبون في زيادة أرباح الشركات ليس فقط ب ترجمة الألعاب وجعلها متاحة عالمية بل حتى ب صنع منتجات تذكارية أو ما يعرف ب (figurine) التي قد لا تعود بشكل المباشر على أرباح شركات الألعاب ولكن قد تزيد من شهرة اللعبة وهذا هو الهدف الرئيسي لشركات المنتجة للألعاب.

## 2. الحفاظ على الألعاب الكلاسيكية وإحيائها

غالبا ما تتم ترجمات التي يقوم بها المعجبين على الألعاب قديمة أو ما تعرف ب الألعاب retro الكلاسيكية أو على ألعاب لم تتم ترجمتها من قبل، ويلعب ذلك دورا أساسيا في إحياء الألعاب التي تم نسيانها، فبعض الألعاب الحصرية التي مر عليها وقت طويل تعتبر قديمة في مكان التي صدرت فيه ولكن ترجمتها إلى مناطق أخرى يجعل اللعبة حية كأنها لعبة جديدة والتي هي بالفعل لعبة جديدة بالنسبة للجمهور الذي ترجمة له اللعبة. ترى شركات الألعاب نجاح الترجمات التي يقوم بها المعجبون وردة الفعل الإيجابية من الجمهور رغم قدمها بمثابة فرصة لإنعاش هذه اللعبة أكثر والربح أكثر من خلال إصدار نسخة محسنة تواكب العصر من تحسينات بصرية و تقنية داخل اللعبة (remake) وهذا ما يجعل اللعبة حية لمرّة أخرى ويعود هذا الفضل للترجمة التي قام بها المعجبين للعبة القديمة مثل لعبة

<sup>1</sup><https://internationaltranslating.com/2025/02/18/recognizing-the-impact-of-fan-translations-in-gaming-localization>

<sup>2</sup><https://www.nintendojo.com/features/interviews/the-history-of-mother-3s-fan-translation>

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

2 persona التي أصدرت سنة 1999 وتم إنزال تحديث الترجمة من قبل المعجبين عام 2008 حيث وصل عدد التنزيلات حوالي 25692 downloads حسب موقع romhacking.net<sup>1</sup> مما دفع altus الشركة المنتجة للعبة بإصدار أجزاء جديدة مترجمة. كما قد يستهدف العودة إلى الألعاب القديمة الأجيال السابقة Generation z and millennials وذلك بتحفيز ما يعرف في علم النفس ب الحنين إلى الماضي nostalgia سواء كان بترجمة ألعاب قديمة أو إصدار نسخ محسنة لألعاب صدرت في تلك الفترة.

ترجمات المعجبين لا تقتصر فقط جعل اللعبة متاحة بلغات أخرى وتسهيل اللعب، بل هي أداة تسويقية غير مباشرة تثبت لشركات المنتجة للألعاب أن هنالك جمهورا متعطش للألعاب التي لم تستهدف أساسا اللاعبين خارج نطاق البلد، الذي أنتجت فيه اللعبة فإن ترجمات المعجبين رغم كونها فعل غير قانوني تساهم في نجاح الألعاب وانتشارها بشكل مباشر وغير مباشر. كما قد تساهم في بناء قاعدة لمعجبين متحمسين الذين قد يروجوا لهذه الألعاب باستمرار عن طريق نشر محتويات هذه الألعاب في وسائل التواصل الاجتماعي كإعلان تسويقي للعبة بشكل غير مباشر.

### **المبحث الثاني: التحديات القانونية**

الترجمات الغير رسمية التي يقوم بها المعجبين تظل في منطقة رمادية قانونية، رغم أنها تقدم بحسن نية، تواجه هذه الترجمات ملاحقة قانونية وصعوبات تقنية ومادية.

تُعتبر الترجمة غير المصرح بها تعديلاً غير قانوني على المحتوى الأصلي، نظراً لأن ألعاب الفيديو غالباً ما تكون محمية بموجب حقوق النشر والملكية الفكرية. وبالتالي، فإن هذا النوع من الترجمة يُعد انتهاكاً صريحاً لحقوق الملكية الفكرية، ويُصنّف قانونياً تحت ما يُعرف بـ "انتهاك حقوق النشر (Copyright Violation)"

---

<sup>1</sup><https://www.romhacking.net/translations/1249/>

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

مع أنه ترجمة ألعاب الفيديو تتضمن اختراق ملفات اللعبة في عملية تعرف ب romhacking التي تكلمنا عنها في (الفصل الأول) التي تسمح بالتعديل في نصوص اللعبة أو حتى الصور والشخصيات داخل اللعبة وتنزيلها على شكل تحديثات (patches) في مواقع القرصنة التي تنزل وتدمج مع اللعبة الأصلية، بناءً على ذلك، لا تستطيع المحكمة تطبيق قواعد الاستخدام العادل حتى تحدد ما إذا كانت ستفحص التحديثات التي تحتوي على الترجمات patches أو اللعبة كاملة عندما يتم دمجها بهذه التحديثات patched game rom، كون هذه التحديثات تعتمد بشكل جوهري على اللعبة الأصلية لكي تعمل. على الرغم من عدم وجود قضايا قانونية تتعلق بشرعية ملفات ROM ذاكرة القراءة فقط، يُعتبر توزيع النسخ الأصلية غير المعدلة منها مخالفًا للقانون بموجب المادة 117 من قانون حقوق النشر. تسمح هذه المادة لمالك برنامج كمبيوتر بعمل نسخة احتياطية إضافية، قد تتضمن ملف ROM، لكنها تمنع توزيع هذه النسخة على الآخرين. وعلى الرغم من أن محبي أجهزة المحاكاة وملفات ROM يقدمون العديد من الأسباب لتبرير توزيع هذه الملفات، إلا أنه من غير الواضح ما إذا كان أي من هذه الأسباب له أساس قانوني صحيح.<sup>1</sup> ولكن غالبًا ما تكون ترجمات المعجبين لألعاب قديمة لم تترجم من قبل مثل لعبة Bahamut Lagoon، التي صدرت في الأصل في اليابان في التسعينيات لجهاز ألعاب لم يعد قيد الإنتاج، ليس لديها حاليًا فرصة كبيرة أو معدومة لإصدار رسمي باللغة الإنجليزية لكن رغم هذا إلى أنها لا تزال ملكية خاصة تنطبق عليها قوانين copyright. أما من ناحية التأثير على سوق الألعاب رغم أنها تأثر بشكل إيجابي على المبيعات الألعاب وانتشارها كما ذكرنا من قبل إلى أنها قد تأثر سلبًا على شركات الألعاب ماديًا ويكون ذلك عن طريق توفير نسخ للعبة مع تحديث الترجمة في مواقع مجانية غير قانونية مما يدفع الجمهور إلى تحميل اللعبة مجانًا وهذا ما قد يؤثر في مبيعات اللعبة الأصلية فرغم كون ترجمة المعجبين للألعاب الغير معروفة بمثابة تسويق مجاني فهو كذلك نقطة سلبية بالنسبة لسوق الألعاب وهذا ما يجعل ترجمة المعجبين مثيرة للجدل قانونيًا. في الأخير يعد تأثير التي تسببه ترجمة المعجبين على سوق ألعاب

---

<sup>1</sup> A Winner is Who? Fair Use and the Online Distribution of Manga and Video Game Fan Translations by Jaime E. Muscar 2006. P247

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

الفيديو تأثير ضعيف خاصة على الألعاب القديمة التي توقف إصدارها كما أنها قد تعود بشكل إيجابي أو سلبي على اللعبة حسب جودة الترجمة أو على حسب نية المترجم المعجب خاصة عندما يتم إصدار لعبة مترجمة رسمياً ولكن بجودة رديئة التي تدفع إلى هذه الترجمات الغير الرسمية لتحسين من صورة اللعبة مثل لعبة Final Fantasy التي عانت من ترجمات رديئة من اليابانية إلى الإنجليزية كانت الترجمة الإنجليزية سيئة جداً ومليئة بالأخطاء الكبيرة. كما أنها حذفت الكثير من التفاصيل المهمة في قصة اللعبة. على سبيل المثال، النص الياباني الأصلي كان فيه إشارات دينية مسيحية ويهودية، بالإضافة إلى إشارات للموت، لكن كل هذا تم حذفه في الترجمة الإنجليزية. النص الإنجليزي كان أقصر بكثير من النص الياباني الأصلي، والسبب في ذلك هو حذف أجزاء كثيرة من القصة كانت توضح دوافع الشخصيات الرئيسية. بالإضافة إلى ذلك، كان هناك أخطاء واضحة في الحوار، مثل قول إحدى الشخصيات "you spoony bard" التي تعتبر ابتكار لسطر مزيف لا وجود له في لعبة أصلاً. لحسن الحظ، في عام 1997، أُعيد إصدار اللعبة في الولايات المتحدة باسم "فاينل فانتسي" بترجمة جديدة وأفضل، استعادت معظم التغييرات التي كانت موجودة في النسخة اليابانية الأصلية.<sup>1</sup> بسبب الإحباط من الترجمات الرسمية، لجأ المعجبون الذين لديهم معرفة باللغتين اليابانية والإنجليزية إلى عمل ترجماتهم الخاصة ونشرها عبر الإنترنت. وهذا ما يدفع الشركات المنتجة للألعاب من عدم ملاحقة هذه الترجمات قضائياً خاصة في حالات مثل لعبة final fantasy التي تعتبر بمثابة تصحيح وتحسين لسمعت اللعبة. في الأخير ترجمات المعجبين لألعاب الفيديو تواجه عدة تحديات قانونية، خاصة في ظل حقوق الملكية الفكرية والقوانين الدولية التي تختلف من دولة إلى أخرى فبعض الدول تتسامح مع المشاريع الغير الربحية، بينما أخرى تفرض عقوبات صارمة مثل اليابان والولايات المتحدة اللذان يسيطران على سوق الألعاب وتلعب عوامل أخرى في عدم ملاحقة ترجمات المعجبين قانونياً كنجاح تلك الترجمات أو إيجابياتها الغير مباشرة على الشركات المنتجة للألعاب. كما أنها تواجه صعوبات أخرى تقنية فرغم خبرة المعجبين ودرايتهم التامة في مجال ألعاب الفيديو إلى أنه

---

<sup>1</sup> Jaime E. Muscar 2006A Winner is Who? Fair Use and the Online Distribution of Mangaand Video Game Fan Translations.p233

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

ليس بإمكان أي معجب بالقيام بهذه الترجمات حيث يجب التمكن في لغتين مختلفتين أو أكثر مع الاحترافية في البرمجة وتهكير ملفات اللعبة لدمجها مع الترجمة كما ذكرنا من قبل .romhacking

منذ ظهور الإنترنت، انتشرت ترجمات المعجبين لألعاب الفيديو بشكل واسع، دون أن تُتخذ ضدها إجراءات قانونية مباشرة في معظم الحالات، رغم مخالفتها الصريحة لقوانين حقوق الطبع والنشر، إذ تُعد هذه الترجمات تعديلاً غير مرخص لمحتوى محمي قانونياً. ومع ذلك، لا يزال الجدل قائماً حول ما إذا كانت هذه الممارسات تندرج تحت ما يُعرف بـ "الاستخدام العادل (Fair Use)"، لا سيما عندما تكون غير ربحية وتهدف إلى خدمة جمهور محدد.

تجدر الإشارة إلى أن قضايا مشابهة ظهرت في مجالات إعلامية أخرى، كما في حالة سلسلة "هاري بوتر". خلال إصدار كتاب *Harry Potter and the Half-Blood Prince*، قام معجبون في الصين بترجمة أول اثني عشر فصلاً ونشرها على الإنترنت خلال أسابيع من الإصدار الرسمي باللغة الإنجليزية، مما أتاح للقراء الصينيين الوصول السريع إلى القصة دون انتظار النسخة الرسمية التي كانت تحتاج لأشهر. حدث أمر مشابه مع كتاب *Harry Potter and the Order of the Phoenix*، حيث صرّحت السلطات الصينية بأنها لن تتخذ أي إجراء ضد المترجمين غير الرسميين ما لم يتقدم أصحاب الحقوق بشكوى مباشرة. رغم تصريح الكاتبة ج. ك. رولينغ بتسامحها مع ترجمات المعجبين، فإن هذا التسامح لا يعكس موقفاً موحدًا، إذ قد يتبنى مؤلفون آخرون توجهاً أكثر تشدداً تجاه هذه الأعمال<sup>1</sup>.

وهذا ينسحب أيضاً على مجال ألعاب الفيديو، حيث ظهرت العديد من الترجمات غير الرسمية قبل صدور النسخ الرسمية. ورغم أن الممارسة القانونية لترجمات المعجبين ما

---

<sup>1</sup>JaimeE. Muscar 2006A Winner is Who? Fair Use and the Online Distribution of Manga and Video Game Fan Translations by p 239

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

زالت ضمن منطقة رمادية، إلا أن المسألة تتجاوز الجانب القانوني إلى الجانب الأخلاقي، لا سيما عند الحديث عن استغلال مجهودات المعجبين دون مقابل.

خلال العقدين الماضيين، اشتدت النزاعات في الولايات المتحدة بشأن حقوق النشر، حيث تتمسك الشركات بحقوقها الفكرية في مواجهة ما تعتبره تعدياً غير قانوني من قبل المستخدمين. في المقابل، يعتقد العديد من المعجبين بأنهم في مأمن طالما لم يجنوا أرباحاً من أعمالهم، ويرون أن مساهماتهم تعكس شغفهم، وليس انتهاكاً مقصوداً للقانون. هذا الاعتقاد واسع الانتشار جعل من ترجمات المعجبين، والأفلام القصيرة، والقصص، والفن، وتعديلات الألعاب، جزءاً لا يتجزأ من الثقافة الرقمية الحديثة<sup>1</sup>.

ومع ذلك، تُطرح إشكالية واضحة عندما تقوم بعض الشركات بالاستفادة من هذه الترجمات دون تعويض أو حتى الاعتراف بأصحابها. مثال على ذلك لعبة *Mother 3*، التي انتشرت شعبيتها بفضل الترجمة غير الرسمية التي قدمها المعجبون، أو لعبة *Sentinels Aegis*، التي استعانت بمصطلحات من ترجمات المعجبين دون ذكر المصدر أو توجيه شكر بسيط للفريق. في حالات أخرى، تلجأ بعض الشركات إلى توظيف هؤلاء المعجبين فقط بعد أن يثبت عملهم المجاني وجود سوق واعدة، كما في سلسلة *The Legend of Heroes* ورغم أن هناك حالات إيجابية مثل *Trails from Zero*، حيث تم توظيف الفريق المترجم بعد سنوات من العمل المجاني، فإن معظم فرق الترجمة لا تحصل على مثل هذه الفرص.

من جهة أخرى، قد تتحول هذه الترجمات إلى وسيلة لإبراز المواهب وفتح أبواب الاحتراف، كما حدث مع *Clyde "Tomato" Mandelin*، الذي بدأ كمترجم معجب قبل أن يصبح مترجماً محترفاً معترفاً به في الصناعة. ويُعتبر هذا المسار شائعاً نسبياً، فغالبية مترجمي ألعاب الفيديو المحترفين اليوم كانت بداياتهم ضمن مجتمعات المعجبين، نظراً لما يمتلكونه من معرفة معمقة بعالم الألعاب وثقافتها.

---

<sup>1</sup>Duffy and schwartz jobrecruitments ads and feminization of social mzdia employment 2017

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

تبقى ترجمة المعجبين عملاً نابغاً من الشغف والرغبة في تحسين تجربة المستخدم، وغالبًا ما تكون تطوعية بحتة. لكن هذا لا يمنع من طرح تساؤلات حول حقوق هؤلاء المترجمين، خاصة عندما تكون ترجماتهم سببًا في إنقاذ ألعاب من النسيان أو رفع شعبيتها عالميًا، مما يؤدي إلى أرباح ملموسة للشركات. ورغم أن هذه الشركات محمية قانونيًا ولا يُعد استغلال الترجمة غير المدفوعة خرقاً رسمياً لحقوق العمل، إلا أن الإقرار بالجهد، سواء من خلال ذكر أسماء الفريق أو منح فرص عمل، يبقى من أبسط أشكال التقدير.

ويقترح بعض المعجبين آلية توازن بين العمل التطوعي والدعم المادي، عبر خيار "زر التبرع (Donations Button)"، الذي يسمح للجمهور بدعم المترجم ماليًا طواعية، كوسيلة للاستمرار في العطاء دون انتظار مقابل من الشركات.

في السياق الأوسع، يعكس هذا الجدل حول ترجمات المعجبين ظاهرة أوسع في الإنتاج الثقافي في العصر الرقمي، حيث تتكاثر النصوص، وتُخلق نسخ جديدة وتُعاد صياغة الأعمال بطرق متعددة. أصبح المعجبون جزءًا من عملية الإنتاج الثقافي، فهم لا يستهلكون فقط، بل يشاركون في ابتكار وترويج الفن، مما يفرض على الشركات إعادة التفكير في علاقة الملكية، والحقوق، والمشاركة. مستقبل العلاقة بين الشركات والمعجبين ما يزال غير واضح، فقد يؤدي إلى اتفاقات جديدة تنظّم هذا التعاون، أو إلى نزاعات قانونية تعيد تشكيل المشهد الرقمي والثقافي برمته.

### 1. المترجمين المعجبين vs المترجمين المحترفين

يملك المترجمون المعجبون أفضلية واضحة في مجال ترجمة ألعاب الفيديو، تعود إلى معرفتهم العميقة والشاملة بعالم الألعاب، ليس فقط من حيث الخبرة في اللعب، بل كذلك في فهم السياق السردي، والرموز، والمصطلحات المتداولة بين اللاعبين. وكما أشرنا في الفصل الأول، فإن هذه المعرفة الثقافية المتخصصة تمنحهم قدرة على التقاط تفاصيل قد يغفل عنها المترجمون المحترفون، خصوصًا في ظل ضغوط العمل والمواعيد النهائية الضيقة التي غالبًا ما تمنع المحترفين من إجراء بحوث كافية أو الحصول على السياق الكامل للعبة.

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

في المقابل، نجد أن المترجم المحترف يعمل ضمن بيئة تتطلب التزامًا زمنيًا صارمًا، ويعتمد غالبًا على نصوص مجزأة أو مواد غير مكتملة أثناء عملية الترجمة، مما قد يؤثر على جودة المنتج النهائي. وهو ما يتعارض بشكل مباشر مع المترجمين المعجبين، الذين يمتلكون حرية مطلقة في إدارة وقتهم والعمل وفق وتيرتهم الخاصة، بما يسمح لهم بإعادة النظر في النص، ومراجعته مرارًا، وتحقيق مستوى أعلى من الدقة والاتساق.

رغم ذلك، يشكك بعض الباحثين والمؤلفين في جدوى هذه المقارنة، ويحذرون من تأثير "الضجة الإعلامية" الداعمة لترجمات المعجبين، والتي قد تشجع على الاستمرار في إنتاج أعمال غير رسمية على حساب الالتزام بالمعايير المهنية. غير أن الواقع يُظهر أن أحد أبرز دوافع ترجمات المعجبين هو خيبة الأمل من الترجمات الرسمية، التي – رغم التحسن النسبي في السنوات الأخيرة – لا تزال تُنتقد من حيث الجودة والدقة. وهذا ما تؤكد ترجمات معجبين ناجحة مثل *Oblivion IV* و *Tales of Phantasia*، حيث جاءت الترجمة غير الرسمية لتعالج ثغرات واضحة في النسخ التجارية.

ترتبط جودة التعريب التجاري بعدة عوامل، من أبرزها ضيق الوقت، ونقص السياق المتوفر للمترجم، وعدم تطبيق التدويل (Localization Readiness) بشكل فعال أثناء تطوير اللعبة. وهذا ما يؤدي غالبًا إلى صدور ترجمات باهتة أو حتى مضللة. ومن هنا، فإن صناعة ترجمة الألعاب تميل إلى تفضيل من يمتلك "تجربة اللاعب" وفهمًا معمقًا لعالم الألعاب، كما أشار المترجم المحترف *Clyde "Tomato" Mandelin*، الذي بدأ مسيرته كمترجم معجب، ويؤكد أن هذه الخلفية كان لها أثر بالغ في تطوره المهني.

بل ويذهب ماندلين إلى القول بأن "كل مترجم محترف في صناعة الألعاب كان في الأصل مترجمًا من المعجبين"، مشيرًا إلى أهمية الترجمة غير الرسمية كمجال تدريبي غير مباشر، يمنح المترجم فرصة لاكتساب المهارات والخبرة المطلوبة. ولا يزال ماندلين يمارس ترجمة المعجبين، كما في عمله الشهير على مشروع *Mother 3*، الذي ساهم في رفع شعبية اللعبة رغم غياب نسخة رسمية مترجمة.

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

تتمتع ترجمة المعجبين بميزة كبيرة تتمثل في غياب الضغوط المؤسسية، إذ لا يخضع المترجم لأي طرف يفرض عليه شروطًا أو مواعيد تسليم، مما يتيح له وقتًا كافيًا لمراجعة الترجمة وتدقيقها. وعلى النقيض، يتعين على المترجمين المحترفين الالتزام بمواعيد إصدار اللعبة، ما يجعلهم في كثير من الأحيان مضطرين لتسليم النص قبل بلوغ المستوى المطلوب من الجودة.

نتيجة لهذا التفاوت في الأداء، بدأت بعض الشركات تنتبه إلى أهمية دمج المعجبين في عملية تطوير الألعاب نفسها. في حالات معينة، سُمح لهم بتجربة الألعاب في مراحل الاختبار التجريبي، أو حتى المساهمة في عملية التطوير، كما فعلت شركة *LucasArts* في لعبة *Star Wars: Republic*، حيث قامت بتوظيف عدد من المعجبين ضمن فريق التصميم.

ومع ذلك، فإن هذا التوجه لا يخلو من إشكاليات قانونية وتربوية. إذ يرى بعض المترجمين المحترفين أن حصول المترجمين المعجبين على فرص وظيفية دون المرور بمسار تعليمي وتدريب رسمي يمثل نوعًا من الإجحاف في حق من التزموا بالمعايير الأكاديمية والمهنية المعتمدة في مجال الترجمة<sup>1</sup>.

وتتكرر المقارنات بين ترجمات المعجبين والترجمات الرسمية، وغالبًا ما تُفضّل الأولى من حيث الأسلوب، الدقة، وتأثيرها في تجربة اللعب. كمثال على ذلك، نأخذ لعبة *Final Fantasy V*، التي سنقوم بمقارنة بين الترجمة التي قام بها المعجبين بتحديد فريق RPGE والتي تعتبر كأول نسخة مترجمة للعبة FINAL FANTASY V مع النسخة الرسمية التي أصدرت بعدها.

---

<sup>1</sup>Minako O'Hagan and Carmen Mangiron 2013 Game Localization Translating for the global digital entertainment industry p308-310

نبذة عامة عن لعبة **final fantasy v**:

غلاف اللعبة :



الشكل رقم 1 غلاف للعبة *final fantasy v*

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

(1992) Final Fantasy V هي لعبة فيديو من نوع JRPG ألعاب تقمص الأدوار اليابانية طورتها شركة **Square Enix** تدور أحداث اللعبة حول أربعة أبطال رئيسيين، **بوتز** اسمه الأصلي في اليابانية ("Butz") و **Lenna**، و **Galuf**، و **Faris** أثناء خوضهم مغامرة لاستعادة التوازن للبلورات العنصرية التي تحكم عالمهم. تتميز اللعبة بنظام **الوظائف (Job System)** الذي يسمح للاعبين بتعيين أدوار مميزة للشخصيات (مثل المحارب، الراقصة، الساحر الأسود) مزودةً بمهارات فريدة. صدرت اللعبة في البداية باليابانية فقط، لكن شعبيتها بين المعجبين الغربيين دفعت مجموعة من الهواة تحت اسم **(RPGe إلى إصدار ترجمة) إنجليزية غير رسمية عام 1995** لاحقًا، أصدرت **Square Enix** ترجمةً إنجليزيةً رسميةً عام ١٩٩٩ كجزء من إصدار **Square Enix**.

- **بوتز (butz)** بوتز كلوزر هو مُتجوّل في العشرينيات من عمره يُعاني من رُهاب المرتفعات، وينخرط في مهمة حماية البلورات بعد مساعدته الأميرة لينا وغالوف في الهروب من منطقة تعجُّ بالعفاريت أثناء توجههم نحو مزار الرياح. يرتبط بوتز بعنصر الرياح.
- **لينا (lenna)** لينا شارلوت تاكون هي شخصية قابلة للعب في لعبة **فاينل فانتازي الخامسة**. تُعتبر لينا ابنة الملك ألكسندر هايوند تاكون ووريثة عرش مملكة تاكون، حيث تنضم إلى محاربي النور بعد أن تتبع خطى والدها في مهمة حماية بلورة الرياح.
- **غالوف (galuf)** محارب عجوز يفقد ذاكرته، يُكتشف لاحقًا أنه ملك
- **فاريس (faris):** فاريس شيرويتز واسمها الحقيقي **ساريسا شيرويل تاكون** هي شخصية قابلة للعب في لعبة **Final Fantasy V** وهي قائدة قراصنة تسافر بسفينتها وطاقمها، يرافقهم تنين بحري يُدعى **سيلدرا**. لكسب احترام طاقمها، تتخفي فاريس في زي رجل أثناء قيادتهم و التي لم يكشف عن حقيقة جنسها حتى الفصل الثالث من اللعبة .

2. مقارنة بين ترجمة الرسمية و ترجمة المعجبين للعبة **final fantasV**

1. الدقة والالتزام بالنص الياباني

الترجمة الرسمية (square enix)	ترجمة المعجبين (rpge)	المثال	الجانب المقارن
إعتمدت على الطلاقة اللغوية على حساب الدقة، مع أخذ حريات في التعبير و التعديل الثقافي مثل حذف الإشارة إلى أسطورة يابانية عن تنين الماء.	إلتزمت بالحرفية مع الحفاظ على تراكيب النص الياباني حتى عند ظهور تعابير غير مألوفة في المجتمع الغربي مثلاً، احتفظت بذكر "تنين الماء" كما في النص الأصلي والذي يعبر عن أسطورة يابانية .	الحوار مع الملك: هزنا تنين الماء الأسطوري (المعجبين) vs هزنا التنين (الرسمية)	الحذف الثقافي
معربة للغرب مثل إسم bartz الذي كان إسمه في النسخة اليابانية الأصلية butz	حافظت على الأسماء اليابانية كما هي في اللعبة الأصلية	المشهد الافتتاحي: يُقدّم البطل باسم <b>Butz</b> في ترجمة المعجبين كما جاء في اللعبة الاصلية و ب <b>bartz</b> في الترجمة الرسمية نظراً لتشابه إسم الشخصية و كلمة <b>butts</b> التي تعني مؤخرات باللغة الإنجليزية	أسماء الشخصيات
استخدمت كلمة <b>dancer</b> بدلاً من الترجمة الحرفية لـ "راقصة البالية"	ترجمت حرفياً كـ "وظيفة الراقصة"	عند اختيار الوظيفة في ترجمة المعجبين نجد خيار راقصة البالية كما جاء في النسخة اليابانية الأصلية أما في نسخة الترجمة الرسمية نجد خيار <b>Dancer</b> لتوضيح أكثر أو للبساطة	إختيار الوظائف

2. شخصيات اللعبة وأسلوبها

الشخصيات	المثال	الترجمة الرسمية	ترجمة المعجبين
حوار Gilgamesh	القاء مع Gilgamesh خصم قوي vs وردة شائكة	حوّلت حوار Gilgamesh إلى نكتة: "أنتِ كالوردة الشائكة"	التزمت بالحوار الأصلي: "أنتِ خصم لا يُستهان به"
شخصية Galuf	في مشهد معاركة galuf في نسخة المعجبين ترجم حوار galuf إلى الملك يدافع عن شعبه على عكس الترجمة الرسمية التي أضافة بعض المرح والتي ترجمة إلى العجوز يقاتل	جعلت شخصية Galuf تُطلق تعليقات مرحة مثل: "العجوز لا يزال يقوى على القتال"	قدمته كشخصية جادة: "الملك يجب أن يُظهر قوته حتى في شيخوخته"

3. التعديلات الثقافية

الترجمة الرسمية	ترجمة المعجبين	المثال	الجانب المقارن
أضفت نكتة عن "بيتزا" أثناء استراحة الفريق أضفت نكتة عن "بيتزا" أثناء استراحة الفريق	حافظت على الإشارة اليابانية إلى "أرز مُنْبَل"	مشهد المخيم: لنطهو الأرز المتبل vs! "لنأكل البيتزا!" قامت الترجمة الرسمية بتعديل الإشارة إلى "الأرز المُنْبَل" (وهو طبق ياباني تقليدي) إلى "البيتزا" كجزء من استراتيجية التعريب (Cultural Localization)	التلاعب اللغوي
كشفت عن جنس Faris في الفصل الأول عبر ملابسها	حافظت على الغموض حتى الفصل الثالث كما في النسخة اليابانية. بالنسبة إلى كشف حقيقة هوية شخصية فاريس	مشهد الاستحمام: حافظت المعجبين على الغموض عبر استخدام علامات... "؟"، مما يعكس رد الفعل الصامت أو المُحير للشخصيات، كما في النسخة اليابانية في الترجمة الرسمية، تم تعديل المشهد ليكشف عن جنس فاريس بشكل صريح عبر جملة "أنت فتاة!"، مما يُفقد الغموض المقصود في سيناريو اللعبة الأصلية	الرقابة

3. تأثير الترجمة على تجربة اللاعب

نوع التأثير	مثال	ترجمة المعجبين	الترجمة الرسمية
المشاهد العاطفية	مشهد موت Galuf حوار طويل عن التضحية (معجبين) قدر المحارب (رسمي)	احتفظت بالحوار الدرامي: "أشعر... أن وقتي قد حان... المسير اكملوا بدوري..."	حولت مشهد موت galuf لعاطفي إلى جملة مقتضبة: "هذا هو قدر المحارب بدوري..."
العناصر السمعية	مشهد النصر : حافظت ترجمة المعجبين على الموسيقى اليابانية الكلاسيكية غيرتها إلى الترجمة الرسمية إلى موسيقى مبهجة .	حافظت على الموسيقى التصويرية الأصلية.	أضافت موسيقى غربية في مشاهد معينة

**ملاحظة:** يوجد بعض الأمثلة العميقة التي تفوقت فيها ترجمة الهواة عن الترجمة الاحترافية مثل ترجمة حوار " Exdeath أنا تجسيد للفراغ (يعكس العمق الفلسفي للنص الياباني) والتي تعني أن هدف الشخصية هو أعمق من مجرد الشرير الكلاسيكي في الترجمة الرسمية "أنا الشر المطلق (يفقد الإحياءات الثقافية وعمق الشخصية).

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

صور من اللعبة بنسخة المعجبين والنسخة الرسمية التي توضح بعض من الاختلافات المذكورة سابقا في جداول المقارنة بين النسختين:



شكل2: A screenshot from the gameffvrpge fan translated version



شكل3: A screenshot from the gameffv official translation realease

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

- توضح الصورتين السابقتين كيف تم تقديم شخصية باتز في النسختين الأصلية و نسخة المعجبين التي توضح الإختلاف الذي تطرقنا إليه أثناء المقارنة بين النسختين.



شكل4: A screenshot from the gameffv7rpg fan translated version



شكل5: A screenshot from the gameffv official translation release

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

- توضح الصورتين التغير في شخصية GALUF الذي يفترض أن يكون جادا أثناء طلب من الشخصيتين أن يسمحوا له بالانضمام إليهما ولكن في النسخة الرسمية يبدو وكأنه يتحرش ب الشخصية الأخرى مما قد يغير تماما في الجو الذي سيشعر به اللاعب .

من ناحية المبيعات قبل نزول النسخة المترجمة للعبة final fantasy v في فترة ما بين 1992 و1997 قدرت مبيعات اللعبة لنسخة اليابانية الأصلية ب 2.5 مليون دولار بعد إصدار نسخة مترجمة للعبة من قبل المعجبين سنة 1997 زادت شهرة اللعبة بعد عرضها بلغة الإنجليزية مما يعني أنها أصبحت متاحة عالميا ورغم أن ترجمة المعجبين ترجمة غير رسمية<sup>1</sup> ولا يوجد مصدر دقيق لمعرفة كم عدد المبيعات الزائدة بعد هذه الترجمة إلى أنه يمكننا ملاحظة زيادة شهرة اللعبة و انتشارها وهذا دليل على زيادة مبيعات اللعبة . كما دفعت ترجمة المعجبين للعبة final fantasy v إلى نزول ترجمة رسمية للعبة والتي ساهمة في زيادة المبيعات ب 400 ألف دولار هذا دون أن نذكر كم من المبيعات التي ساهمت فيها ترجمة المعجبين قبل نزول الترجمة الرسمية<sup>2</sup>. وهذا ما يثبت أنه الترجمة الغير الرسمية ساهمت بشكل كبير في زيادة شهرة اللعبة عالميا ومهدت الطريق لنزول ترجمة رسمية ورغم صعوبة تحديد الأرقام الدقيقة للمبيعات إلى أنه تسليط الضوء على اللعبة من طرف المعجبين ساعد في ترسيخ إرثها و انتشارها .

---

1. **Schreier, J.** (2015). *The Hidden History of Final Fantasy V's Fan Translation*. Kotaku.  
Available: <https://kotaku.com/final-fantasy-v-fan-translation-history13/06/2025>

*Legends of Localization: Final Fantasy V* (2016). **Mandelin, C.**<sup>2</sup>  
Available: <https://legendsoflocalization.com/final-fantasy-v13/06/2025>

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

في الأخير الترجمة الرسمية للعبة *final fantasy v* كانت غنية لغويا ولكنها أثرت كثيرا في تجربة اللاعبين لم تأثر بالجانب السلبي فقط بل يوجد بعض اللاعبين الذين يفضلون النسخة الرسمية لكن معظم اللاعبين المحترفين لألعاب الفيديو يفضلون لعب نسخة المعجبين لأنها حافظة علا ما جاءت به اللعبة الأصلية لأن أساس رغبة اللاعبين في تجربة *final fantasy v* بنسخة إنجليزية هي النسخة اليابانية فمن المفروض أن تكون مشابهة من حيث الأجواء وأسماء الشخصيات والشعور الذي شعر به اللاعبون أثناء تجربة *final fantasy v* الأصلية وهذا ما حافظة عليه ترجمة المعجبين في هذه اللعبة ويعود ذلك لأسباب عديدة أهمها أن المترجمين المعجبين أكثر دراية بما يرضي اللاعبين في الألعاب و التي أسسها الحفاظ على أصل اللعبة . ولكن رغم ولاء ترجمة المعجبين للعبة الأصلية و الحفاظ على أجوائها ألا أنه مع نزول العديد من النسخ لترجمات الرسمية عبر السنين وتحسنتها أصبحت أكثر استخداما من طرف اللاعبين لكثرت نسخها وتنوعها لكن في البداية لم يكن هنالك خيار بنسبة للاعبين سوى ترجمة المعجبين لأن الترجمة الرسمية لم تكن متوفرة آنذاك ويعتبر البعض من محبين سلسلة لعبة *final fantasy* أنه لو لا ترجمة المعجبين لن تقوم الشركة بإصدار ترجمة رسمية للعبة آنذاك والدليل على ذلك أن النسخة الأولى من الترجمة الرسمية للعبة *final fantasy v* كان فيها نوع من التسرع للحاق بترجمة التي أصدرها المعجبون آنذاك .

### 4. وجهة نظر اللاعبين حول ترجمة المعجبين والترجمة الرسمية للعبة FFV

بعد المقارنة بين ترجمة الهواة غير الرسمية والترجمة الرسمية للعبة *final fantasy v* قمنا بتحليل آراء اللاعبين على منصات إلكترونية مثل *Kotaku* و *IGN* ومواقع متخصصة مثل *Reddit*، *Steam Community* والتي تجلت فيما يلي:

أ. الجدل حول تسميات الشخصيات *butz vs bartz*: علق أحد المستخدمين في منصة *steam*: ""الاسم *Butz* جعل اللعبة تبدو وكأنها نكتة *Bartz* أكثر احترافية"". أثارت تسمية البطل الرئيسي *"Butz"* في ترجمة المعجبين سخرية بسبب تشابهها مع كلمة *"Butts"* التي تعني (مؤخرات) بينما فضلت الترجمة الرسمية

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

اسم "Bartz" لملائمته للنطق الياباني ولتجنب السخرية. رغم إلزام ترجمة المعجبين باللعبة الأصلية في جميع النواحي إلى أنها لم تتعامل معها باحترافية كما فعلت الترجمة الرسمية مع اسم شخصية Bartz.

ب. **الدقة مقابل التكيف الثقافي:** حافظت ترجمة المعجبين على المصطلحات اليابانية الأصلية بينما قامت الترجمة الرسمية بتبسيط المصطلحات لتناسب الجمهور الغربي مثل تحويل "Gilgamesh's Battle Theme" إلى "Battle on the Big Bridge"

وفي هذا السياق علق أحد اللاعبين في موقع reddit: "الترجمة الرسمية جعلت اللعبة سهلة، لكن ترجمة المعجبين أعطتني شعورًا أقرب إلى النص الياباني"

ج. **التأثير التاريخي والاجتماعي:** وفقًا لـ **Jason Schreier** كاتب في *Kotaku* فإن ترجمة المعجبين تفوقت على النسخة الرسمية من حيث الجودة رغم إنجازها بواسطة مراهقين عديمي الخبرة حيث ألهمت مشاريع لاحقة مثل ترجمة mother3 وأيضاً تم وصف ترجمة المعجبين للعبة ffv من قبل المترجم المحترف *Clyde Mandelin*, على أنها ترجمة ترقى إلى الترجمات الرسمية ويمكن أن نجد هذا التعليق في موقع *ign* في مقالة *theuntold drama and history behind final fantasy 5 fan translation*<sup>1</sup>

يمكن استنتاج أن الترجمة في ألعاب الفيديو توازن بين تحديات متعددة، أهمها الالتزام بالأصل الثقافي واللغوي مقابل التكيف مع ثقافة الجمهور المستهدف. كالمثال الذي تطرقنا إليه في حالة التسميات "Butz" مقابل "Bartz" بالنسبة لترجمة المعجبين التي التزمت بحرفية النص الأصلي دون مراعاة السياق الثقافي أو اللغوي للجمهور الجديد، مما قد يؤدي إلى سخرية أو إضعاف الاحترافية بينما تعمل الترجمات الرسمية على تعديل التسميات والمصطلحات لتكون أكثر ملائمة ثقافياً وسهولة في النطق، من ناحية أخرى، تفضل

<sup>1</sup><https://www.ign.com/articles/the-untold-drama-and-history-behind-final-fantasy-5s-fan-translation>

## الفصل الثاني ترجمة المعجبين

ترجمات المعجبين الحفاظ على المصطلحات اليابانية الأصلية، مما يعكس احترامًا أكبر للنص المصدر ويجتذب جمهورًا يبحث عن تجربة أقرب إلى النسخة اليابانية، بينما تهدف الترجمات الرسمية إلى تبسيط المفاهيم لجعل اللعبة أكثر سهولة واندماجًا للجمهور الغربي. هذا يعكس صراعًا كلاسيكيًا في الترجمة: الدقة الأكاديمية مقابل الوصول الجماهيري. وكما تختلف أهداف الترجمات ما بين الحفاظ على ما قدمته اللعبة الأصلية وما بين التكيف الثقافي تختلف آراء اللاعبين حول ترجمة المعجبين التي تقدم تجربة مشابهة للعبة الأصلية أو الترجمة الرسمية التي تفضل التكيف الثقافي أكثر من الولاء إلى اللعبة الأصلية.

## الخاتمة

برزت ترجمة المعجبين كظاهرة حيوية في حقل توطين ألعاب الفيديو، لا بوصفها جسراً لغوياً فحسب، بل كألية ثقافية أعادت تشكيل إمكانية الوصول إلى المحتوى التفاعلي عبر تعزيز التبادل بين الثقافات. يُبرهن هذا البحث على أن الجهود الشعبية غير الرسمية تمتلك قدرة تحويلية على تجاوز الحدود الجغرافية واللغوية الصارمة التي تفرضها الصناعة التقليدية، مما يخلق مساحاتٍ جديدةً للتفاعل العالمي. وقد كشفت الدراسة ثلاثة أبعاد رئيسية لتأثير هذه الظاهرة:

**1- جسر لغوي وثقافي:** يتجاوز الحواجز اللغوية والجغرافية، مما يسمح للألعاب غير المترجمة رسمياً بالوصول إلى جمهور أوسع.

**2- التأثير على صناعة الألعاب:** أظهرت الدراسة أن ترجمات المعجبين قد تكون عاملاً محفزاً لزيادة مبيعات الألعاب، خاصة عندما تثبت وجود طلب في أسواق لم تستهدفها الشركات من قبل. كما تساهم في إحياء الألعاب الكلاسيكية، مما يفتح الباب لإصدارات محسنة (Remakes) أو أجزاء جديدة.

**3- التحديات القانونية والثقافية:** واجهت ترجمات المعجبين إشكاليات تتعلق بحقوق الملكية الفكرية، حيث تعتبر تعديلاً غير مرخص للمحتوى الأصلي. ومع ذلك، فإن التسامح النسبي من بعض الشركات يعكس اعترافاً غير مباشر بقيمة هذه الترجمات في تعزيز الشعبية العالمية للألعاب.

في الختام، تُبرز هذه الدراسة كيف تُشكل ترجمات المعجبين ظاهرة ثقافية وإبداعية فريدة، تجمع بين الشغف الشخصي والمساهمة في صناعة الألعاب. رغم التحديات، تبقى هذه الترجمات شهادة على قوة المجتمع الرقمي في كسر الحواجز وإثراء التجارب التفاعلية عبر الحدود مما قد يؤدي مستقبلاً، في ظهور نماذج هجينة تدمج بين خبرات المعجبين والدعم المؤسسي، خاصة مع تطور أدوات الذكاء الاصطناعي كما تبين في هذه الدراسة التي تؤكد

أن ترجمة المعجبين ليست مجرد بديل، بل رافعة للتغيير في كيفية سرد القصص التفاعلية عالمياً.

## قائمة المصادر والمراجع

### 1- المراجع العربية

1. دكتورة حال أحلام كتاب الترجمة السمعية البصرية مؤسسة كنوز الحكمة والنشر التوزيع 2018
2. كارولا ريشتر وكلوديا كوزمان، تحرير نظم وسائل الإعلام العربية مركز دراسات الوحدة العربية 2022.
3. تقرير "حكاية التلفزيون في العالم العربي قناة الحرة، 2018.

### 2- المراجع الأجنبية

1. Gambier, Yves. "Audiovisual Translation." Handbook of Translation Studies, edited by Yves Gambier and Luc van Doorslaer, Vol. 1, John Benjamins, 2010
2. Jean Marc Lavaur et Adriana Sebran : La Traduction Audiovisuelle ; Approche interdisciplinaire du Sous-titrage, Boeck Université, France, 2008, 1ere Ed
3. Gaiba, F. (1998). "The origins of simultaneous interpretation: The Nuremberg Trial". University of Ottawa Press
4. Gaudreault, A. *An International Journal Film History*(2013)
5. **the Journal's 2012 Archives** Nagels, K. (2012). *Early Popular Visual Culture* (Vol. 10, No. 4, pp. 367-382
6. Chisholm, B. (1987). "Reading Intertitles". *Journal of Popular Film & Television* (Vol. 15
7. **Jorge Díaz-Cintas and Pablo Muñoz Sánchez's(2006) "Fansubbing: Audiovisual Translation in an Amateur Environment"**
8. Gambier, Y. (2003). *Screen Translation: A Challenge for Translation Studies*. In L. Pérez González (Ed.), *Speaking in Tongues: Language Across Contexts and Users* Universitat de València.

9. Pérez-González, L. (2014). *Audiovisual Translation: Theories, Methods, and Issues*. Routledge
10. Wolf, M. J. P. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*. Greenwood Press.
11. Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant
12. Loguidice, B., & Barton, M. (2009). *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. Focal Press
13. Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*. Three Rivers Press
14. Ryan, J. (2011). *Super Mario: How Nintendo Conquered America*. Portfolio
15. McCarthy, D., Curran, S., & Byron, S. (2007). *The History of Video Games*. Carlton Books
16. **Druckmann, N., & Straley, B.** (2013). "Redefining Video Game Storytelling." *Game Informer* **244** (July 2013),
17. Game Localization Translating for the global digital entertainment industry by Minako O'Hagan and Carmen Mangiron
18. André lefevere translation rewriting and the manipulation of literary fame  
Game localization by manikoo.hagan and carmen mangiron published by benjamins
19. Dietz, F. (2006). Issues in Localizing Digital Games. In *Perspectives on Localization* (K. Dunne, Ed.). John Benjamins Publishing. Chapter 8: "Technical Constraints in Game Localization"
20. Muñoz Sánchez, P. (2009). *Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking*. *The Journal of Internationalization and Localization*
21. **Boris Vazquez-Calvo.** "The Online Ecology of Literacy and Language Practices of a Gamer" *Educational Technology & Society*. 21 (3):

22. Jaime E. Muscar2006. A Winner is Who? Fair Use and the Online Distribution of Manga and Video Game Fan Translations
23. Newman, J. (2013). *Videogames* (2nd ed.). Routledge
24. Duffy and Schwartz job recruitments ads and feminization of social media employment 2017

### 3- الروابط

1. <https://www.startimes.com/?t=26802276>
2. <https://earthbound.fandom.com/wiki/Tomato>
3. <https://arstechnica.com/gaming/2008/10/no-edits-junk-test/>
4. <https://internationaltranslating.com/2025/02/18/recognizing-the-impact-of-fan-translations-in-gaming-localization>
5. <https://www.nintendojo.com/features/interviews/the-history-of-mother-3s-fan-translation>
6. <https://www.romhacking.net/translations/1249/>
7. <https://kotaku.com/final-fantasy-v-fan-translation-history>
8. <https://legendsoflocalization.com/final-fantasy-v>

### 4- القواميس و المعاجم

1. Oxford English Dictionary (OED). (2020). Entry for "Gamer"

## الملخص

استكشفت هذه الرسالة الدور متعدد الأوجه لترجمات المعجبين في صناعة ألعاب الفيديو، مركزةً على تأثيرها اللغوي والثقافي والاقتصادي. من خلال تحليل ترجمات المعجبين كشكل من أشكال الترجمة السمعية البصرية (AVT) سلطت الدراسة الضوء على كيف تسد هذه الجهود الشعبية الفجوات التي تتركها عمليات الترجمة الرسمية، خاصةً في الألعاب المتخصصة أو القديمة.

## Summary

This thesis explored the multifaceted role of fan translations in the video game industry, focusing on their linguistic, cultural, and economic impact. By analyzing fan translations as a form of unofficial audiovisual translation (AVT), the study highlighted how these grassroots efforts bridge gaps left by official localization, particularly for niche or older games.

## Abstract

This study examines the phenomenon of fan led video game translation (fan translation) as a critical intervention in audiovisual translation (AVT) and game localization. While official localization prioritizes marketability and cultural adaptation, fan translations emerge to address gaps in accessibility, linguistic fidelity, and cultural preservation particularly for games neglected by publishers. Through a mixed-methods approach combining textual analysis and case studies (e.g., Final Fantasy V, Mother 3), this research explores how fan translations challenge industry norms, foster global player communities, and influence commercial practices.