آليات تكييف ألعاب الفيديو بين الأقلمة والترجمة

« Les mécanismes d'adaptation des jeux de vidéo entre localisation et traduction »

الأستاذ: رمضاني حمدان صديق

أستاذ مساعد قسم (أ)

معهد الترجمة– جامعة أحمد بن بلة – وهران 1 —

تعتبر ألعاب الفيديو من أهم وسائل الترفيه لمختلف فئات المجتمع عبر سائر العالم، فالطلب الكبير على هذا النوع من وسائل الإعلام الترفيهية دفع بمنتجيها إلى اللجوء للترجمة من أجل إحتكار الأسواق العالمية كونها مصدر ربح هائل أكثر من غيرها من المنتجات الأخرى.

إن الحاجة الماسة لتصدير هذه الالعاب تطلب من الشركات الرائدة في هذا المجال مثل (Microsoft,Xbox,Nintendo,Sony) إلى الرجوع للترجمة السمعية البصرية قصد الرواج.

تعتبر الترجمة السمعية البصرية لألعاب الفيديو أكثر تعقيدا عن غيرها من الترجمات نظرا للطبيعة المعقدة لهذه الألعاب وفي هذا الصدد يقول فرنندز كوستالس (Fernandez Costales):

« Video games create a polysemiotic and multimodal environment where the player interacts with the game system via different communication channels 1 »

وهذا يعني أن ألعاب الفيديو تنبثق عن بيئات سيميائية متعددة أين يكون اللاعب فيها متفاعلا مع طبيعة اللعبة من خلال قنوات التواصل المختلفة.

واستطرادا في الحديث يرى جل الباحثين في حقل ترجمة ألعاب الفيديو أن مصطلح الأقلمة (localization) هو المصطلح البديل لمصطلح الترجمة كونه يحمل بين طياته أقلمة أو توطين الثقافة على حسب بيئة المجتمع المتلقي في اللغة الهدف وفي هذه النقطة تضيف إيليزابيت بيسهاوس (Elizabeth Bushouse) مصرحة:

« Considering the extended role of the translator in Video game translation, and the amount of non linguistic changes made during the process, most people would be calling it localization instead, according to the western view of translation 2 »

بحيث أن المترجم يتعامل مع ما هو غير لغوي لهذا فهو يبحث عن أقلمة ما هو غريب عن ثقافة المتلقي ما يدفعه إلى الاعتماد على مختلف الاساليب لخلق نفس الجو المعاش لدى المتلقي الأصل، فهذا النوع من الترجمة السمعية البصرية فرض نفسه كتخصص حديث العهد وذا أهمية كبرى نظرا للطلب الهائل على هذا النوع من وسائل الترفيه ويؤكد غرانال (Granell) موضحا:

« The creation of new field of specialization within translation studies, Video game localization (VGLOC) a modality of audiovisual translation which shares a number of features with other specialized translation and localization modalities 3 »

لقد أصبحت ترجمة ألعاب الفيديو ميدان تخصص يندرج ضمن الترجمة السمعية البصرية ولهذا فإنه يخضع لنفس قيود وآليات كل من السترجة والدبلجة والصوت الأجهر، فالحقيقة أن السترجة أخذت منها حصة الأسد فقد تكون ألعاب الفيديو وسيلة ترفيهية وتعليمية في الوقت نفسه، فجل هذه الألعاب توفر خدمة السترجة بنوعيها وبعدة لغات تمكن اللاعب من فهم مجريات الأحداث وفك ألغاز هذه الألعاب و تحديدا في هذه الفكرة جاء على لسان فرنندز كوستالس

:(**Fernandez Costales**)

« Modern games include the option of turning subtitles on at any given point. Intralingual subtitles (subtitle in the same language of the dialogues of the game allow the deaf and hard of hearing to fully enjoy the gameplay, while interlingual subtitles address those people who do not speak the language of the title they are playing 4 »

فالنوع الاول من السترجة هو ضمن اللغة الواحدة ذو خاصية تعليمية للصغار وكذا الأشخاص الصم البكم أما الثاني فهو بين اللغات وقد سلفنا الذكر في هذه النقطة وقلنا أن مصطلح الأقلمة **localization** يكون أفضل بكثير لأننا نتعامل مع ثقافة مجتمع هدف

لهذا فإنه من الضروري مراعاة كل الجوانب السوسيوثقافية والسوسيولسانية الخاصة به.

تتم عملية الترجمة لألعاب الفيديو وفق جدول زمني محدد وهذا نظرا لتحديد تاريخ تنزيل اللعبة في الأسواق العالمية فقد يكون هذا التاريخ كحدث هام لمتتبعي وهواة هذه الوسائل الترفيهية مما يدر أرباح طائلة على الشركات الرائدة في هذا المجال، وقد اعتمدت جل هذه الشركات على تكثيف عمليات الترجمة إلى عدة لغات مختلفة في تاريخ محدد لاغير عبر ما يسمى في مجال ترجمة ألعاب الفيديو بـــ(Sim-Ship) وهي إختصار لـــ simultaneous shipment بمعنى التنزيل أو التحميل الفوري لهذا نجد أن هناك منافسة كبيرة بين هواة ألعاب الفيديو لاقتناء اللعبة الجديدة في اليوم الذي يتم تنزيلها في الأسواق أو تحميلها على شبكة ألانترنيت حتى أن بعض ألعاب الفيديو نالت الشهرة لتصبح أفلاما سينمائية ناجحة ومثال ذلك لعبة (tomb Raider /Lara Croft) التي نالت العالمية لتتحول من شخصية إفتراضية إلى تقمص الدور من طرف ممثلة حقيقية أدت هذا الدور بروعة ألا وهي Angelia Joulie.

تعد ترجمة ألعاب الفيديو من أهم أنواع الترجمات السمعية البصرية وأصعبها ترجمة لهذا فإن مترجم هذه الوسائل الترفيهية

الجماهيرية ملزم بالتدقيق والحرص على حسن اختيار المكافئات و ما يزيد الطين بلة هو ان هذه الألعاب تمز بين ما هو تقني ولغوي ومن أهم مراحل إعداد الترجمة لألعاب الفيديو مايلي:

لقد جاء على لسان المنظر الإسباني فرنندز كوستلس أن ترجمة ألعاب الفيديو تتم عبر إستراتيجيات خاصة وهي كالأتي:

1) التوطين والتغريب Domestication and foreignization:

يلجأ مترجم العاب الفيديو إلى الإعتماد على إستراتيجية التوطين أثناء ترجمته لألعاب الفيديو بمعنى جعل اللاعب بالقرب من الثقافة الهدف وفي هذا يقول فرنندز:

« Domesticating strategies aim to bring the game closer to the target culture 5 »

وتعتمد إستراتيجية التوطين على التكييف والإبداع لخلق جو ملائم وثقافة المتلقي خاصة في بعض الحالات كالعبارات الاصطلاحية والمزاح مثل ما جرى في لعبة ماريو كارت **Mario Kart** التي نالت الرواج العالمي من خلال تعدد اللغات المترجمة إليها.

فيما يخص إستراتيجية التغريب فهي أسلوب خاص بالحفاظ على جو ونكهة اللعبة في لغتها الأصل حتى وإن تم الاعتماد على ترجمتها إلى

لغات العالم، فالمترجم بطبيعة الحال يحافظ على بعض الخصوصيات الاصلية للعبة كإبقاء أسماء الشخصيات في لغتها الأصل و الأماكن وغيرها كما حدث في لعبة **Assassins Creed** أين تم الحفاظ على الثقافة الإيطالية من حوارات باللكنة الإيطالية.

ويؤكد فرنندز على أن أسلوب التغريب مرغوب بكثرة لأنه من الأفضل أن تلعب هذه الألعاب في لغتها الأصل وفي تعريفه للتغريب يضيف:

« Foreignization strategies are intended to keep the look and feel of the original game and transfer the atmosphere and the flavor of the source culture into the target locale 6 »

2) عدم الترجمة **non translation**: نفهم من عدم الترجمة الحفاظ على الأسماء والعبارات والأماكن في لغتها الاصل دون اللجوء إلى ترجمتها أو إيجاد مكافئات لها كألعاب الأساطير التي تحتوي على أحداث إنجيلية مثل ما حدث في لعبة **Medal of honor**.

3) الترجمة الإبداعية **Transcreation**: يكون هذا النوع من الترجمات في ألعاب المغامرات التي تحتوي على حوارات سردية أين يظهر عنصر الإبداع لدى المترجم في تكييفه لهذه الحوارات حسب

ثقافة المتلقي، فالمترجم المكييف هو مبدع بالدرجة الأولى وذلك من أجل الحفاظ على عنصر التشويق في ألعاب الفيديو.

4) الترجمة الحرفية Literal translation: يتم الاعتماد على الترجمة الحرفية أثناء التعامل مع ترجمة ألعاب الفيديو التي تختص بالمصطلحات التقنية كألعاب سباقات السرعة التي تمتاز باستعمالها لمصطلحات تقنية خاصة بميدان مكننة السيارات مثل: Cockpit, Spoiler, Flaps, Catalyser وغيرها من المصطلحات التقنية التي تعرفها معظم ألعاب الفيديو لسباقات السيارات مثل لعبة: Gran Turismo, Test Drive وغيرها

5) الأمانة أو النزاهة Loyalty: بعض ألعاب الفيديو مستنبطة من قصص كانت في الاصل أعمال أدبية أو أفلام كلعبة Harry Potter, Star wars, Ages of Empires، فعند التعامل مع ترجمة هذه الالعاب المقتبسة عن أعمال فنية أخرى تكون مهمة المترجم المكييف جد حساسة فعنصر الأمانة لابد أن يتم بشكل نزيه للمحافظة على الجو العام للعبة خاصة أن متتبعي هذه الوسائل الترفيهية ذواقين جدا وأية خيانة على مستوى الحبكة أو الجو العام للقصة ينقص من قيمتها بمعنى خسارة كبيرة للشركات المنتجة لهذا فإن هذه الشركات تشترط من هؤلاء المترجمين تكييفا أمينا.

6) فقدان المعنى وإستراتيجيات التعويض Loss of meaning and compensation strategies:

يبحث مترجم العاب الفيديو عن المكافئ الوظيفي لتعويض ما قد يتم فقدانه من معنى أثناء الترجمة كأن يتبنى أسلوب التكييف الإبداعي أثناء ترجمته لبعض عبارات السخرية والمزاح داخل الحوارات بين شخصيات ألعاب الفيديو مثل ما جرى في لعبة Ready to rumble.

7) الرقابة Censorship: بما أن معظم ألعاب الفيديو موجهة للأسواق العالمية فإن الدول المستوردة لهذه المنتجات لابد من أن تفرض رقابتها قبل إدخالها هذه الالعاب السمعية البصرية للأسواق المحلية من أجل مراعاة ثقافتها المحلية إلى جانب عدم المساس بأحاسيس ومشاعر وإرهافات متلقي هذه البرامج مع وجوب احترام سن الشخص اللاعب فكل لعبة موجهة لفئة معينة من المجتمع وعلى سبيل المثال نجد أن ألمانيا هي الدولة الوحيدة التي طلبت من الشركات المنتجة لهذه الالعاب بأن يستبدلوا اللون الاحمر للدم باللون الأخضر لتفاد صدم الأطفال الصغار والحفاظ على برائتهم من العنف وفي هذا يؤكد البرتو قائلا:

« Games depicting gore or violent scenes have to be modified to comply with the German national laws that also demand to remove blood or turn it green 7 »

ليس هذا فقط بل يجب كذلك احترام المعتقدات والديانات وعدم المساس بها خاصة وانه في بعض الألعاب التي تدور أحداثها في الأوطان العربية أين يتم تحرير الرهائن الاجنبية من بعض العصابات المختطفة كما جرى في لعبة **Kakuto Chojin** أين تم وضع مقاطع من القرءان والتي أفاضت موجة من الغضب والابتزاز لدى اللاعبين المسلمين مما أدى إلى إزاحتها من الأسواق واستبدالها بألعاب أخرى وفي هذا تشير إليزابت مفصلة:

« Other games have had to edit out chanting from the Quran from their music files to avoid upsetting Muslims; failure to pay attention to these kinds of details can be disastrous for a game 8 »

إن هذا النوع من ألعاب الفيديو لابد من أن يحظر تسويقه كونه يثير التطرف والعنصرية بين المجتمعات، فالحقيقة أن ألعاب الفيديو ما هي إلا وسيلة ترفيه وتسلية ومن الضروري الحفاظ على هاذين العنصرين وعدم التعد على حريات المعتقدات والديانات.

يمكن القول بأن الخوض في مجال ترجمة ألعاب الفيديو ليس بالأمر الهين فهي تستدعي من المترجم كفاءات ومهارات لغوية عالية إلى جانب التمكن من التقنيات الحاسوبية كالبرامج الرقمية وغيرها وتبقى الأبحاث ضئيلة في هذا المجال الخصب من الترجمة السمعية البصرية.

المراجع:

1-**Alberto Fernandez Costales, Exploring translation strategies in video game localization, universidad de oviedo, Spain, Marti 4, 2012, p390, p395, p392.**

2- Ibid. p391

3- Ibid. p395-392

Elizabeth Bushouse, the practice and evolution of expanding the definition of translation, University of Massachusetts, 2015, p81, p 27, p 28

4- Ibid. p41

5- Ibid. p27-28

6 - Ximo Granell, teaching video game localization in audiovisual translation courses at university, the journal of specialized translation, Issue 16, July 2011, p185

7-Pilar Orero, Topics in audiovisual translation, Benjamins translation library, Amesterdam/Philadelphia, 2004, p55

8-Jorge Diaz Cintas and Gunilla Anderman, Audiovisual translation;language transfer on screen, Palgrave macmillan, UK, 2009, p 189.