



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای از منظر نظریه نظام چندگانه و نظریه هدف‌مندی در مطالعات ترجمه

محمدرضا رضائیان دلویی*^۱، مرضیه خوشحال^۲

۱- استادیار مطالعات ترجمه دانشگاه بیرجند

Email: mrrezaeiand@birjabd.ac.ir

۲- دانش‌آموخته کارشناسی ارشد مطالعات ترجمه دانشگاه بیرجند

Email: mkhoshhal@birjand.ac.ir

چکیده

محلی‌سازی یکی از انواع ترجمه است. در محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای، عوامل و بازیگران متعددی نقش دارند. نظریه نظام چندگانه و نظریه هدف‌مندی دو نظریه بنیادین در مطالعات ترجمه است. بر طبق نظریه نظام چندگانه، ترجمه‌ها نظامی از زبان و فرهنگ مقصدند که بر حسب شرایط، ممکن است جایگاه محوری و نوآورانه یا جایگاه حاشیه‌ای و محافظه‌کارانه داشته باشند. ترجمه‌ها با دیگر نظام‌های مقصد از قبیل نظام سیاسی، نظام اقتصادی، نظام فرهنگی، و نظام اجتماعی ارتباط دارند. نظریه هدف‌مندی نیز هدف ترجمه و نقش آن را مهم‌ترین عامل در تصمیم‌گیری‌ها و انتخاب‌های مترجم می‌داند. مقاله حاضر استدلال می‌کند که این دو نظریه ظرفیت پژوهشی بالایی در پژوهش درباره محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای دارند. انتخاب بین تولید بازی‌های رایانه‌ای یا ترجمه و محلی‌سازی آن‌ها و نقش محوری یا حاشیه‌ای هر یک از این دو در فرهنگ مقصد به نیاز جامعه مقصد و نقش نظام‌های اقتصادی، فرهنگی، سیاسی، اجتماعی آن بستگی دارد. به علاوه، هدف مترجم و ترجمه و سفارش‌دهنده ترجمه و نقش مورد انتظار از ترجمه در جامعه مقصد دست مترجم را در انتخاب روش و سطح بومی‌سازی باز می‌گذارد.

کلمات کلیدی: محلی‌سازی، محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای، مطالعات ترجمه، نظریه نظام چندگانه، نظریه هدف‌مندی

۱- مقدمه

بر اساس آنچه چسترمن به نقل از جیمنز - کرسپو [1] بیان می‌کند، محلی‌سازی، قریب به سه دهه همراه ما بوده است. اما همچنان پس از گذشت این زمان، نمی‌توان مرزهای مشخصی برای آن در نظر گرفت. بنابراین، تلاش برای ارائه تعریفی از پدیده محلی‌سازی و تحدید مرز آن با دیگر پدیده‌ها اولین گام در جهت پایه‌ریزی مطالعات عملی یا نظری درباره محلی‌سازی است. فولارون بخشی از این دشواری در تعریف و تعیین حد و مرز را بدان علت می‌داند که محلی‌سازی با متخصصان علوم و حوزه‌های گوناگون (از جمله طراحان نرم‌افزارها، مدیران تجاری، مترجمان حرفه‌ای، پژوهشگران مطالعات ترجمه، زبانشناسان رایانشی، و متخصصان علوم ارتباطات) پیوند دارد.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

دشواری تعریف محلی‌سازی از یک سو و پیچیدگی و تعدد بازیگران در فرایند محلی‌سازی از دیگر سو نگاه نظام‌مند به محلی‌سازی را ضروری می‌کند. پژوهش حاضر در نظر دارد ظرفیت پژوهشی نظریه نظام چندگانه و نظریه هدف‌مندی را - که دو نظریه شناخته‌شده در مطالعات ترجمه‌اند - در بررسی محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای بررسی کند.

۲- محلی‌سازی

درباره اولین گام‌هایی که در زمینه محلی‌سازی برداشته شد می‌توان گفت که توسعه‌دهندگان وبسایت‌ها و نرم‌افزارها تمایل به محلی‌سازی برنامه‌نویسی‌های کامپیوتری خود داشتند و بنابراین اقدام به استخدام زبان‌شناسان متعدد برای ترجمه متون کردند. فرایند کار بدین شکل بود که توسعه‌دهندگان، برنامه‌نویسی محصول نرم‌افزاری را به اتمام می‌رساندند، سپس متون استخراج‌شده از داخل این فایل‌ها جدا می‌شد و در اختیار مترجمان و زبان‌شناسان قرار می‌گرفت و پس از ترجمه، دوباره در مجموعه برنامه‌نویسی شده جای‌گذاری می‌شد. [1]

پس از گذشت مدتی کوتاه، متخصصان دریافتند که ترجمه متون و جای‌گذاری دوباره آنها در مجموعه، عملاً به محلی‌سازی کامل محصول نرم‌افزاری کمک نمی‌کند. مثلاً، در بسیاری از موارد، خطوط ترجمه‌شده از خطوط اصلی طولانی‌تر بود و در جایگاه‌های مشخص شده قرار نمی‌گرفت. همچنین، اغلب متون برنامه‌نویسی شامل کدهایی بود که امکان ترجمه آنها وجود نداشت. علاوه بر این، سر و کار داشتن با متون اختصاصی برنامه‌نویسی، نیازمند دانستن دانش حداقلی برنامه‌نویسی برای مترجمان بود. در همین دوران بود که متخصصان محلی‌سازی به این نتیجه رسیدند که همه افراد دخیل در این حوزه از جمله توسعه‌دهندگان نرم‌افزارها، مدیران، مهندسان فعال در محلی‌سازی، و مترجمان باید دست به دست هم دهند و به همین دلیل مفهوم «جهانی‌سازی، بین‌المللی‌سازی، محلی‌سازی و ترجمه» خلق شد [1]. بنابراین، روندهای محلی‌سازی در دنیای امروز به دست تیمی شامل مترجمان حرفه‌ای، ویراستاران، ماشین‌های ترجمه و جامعه مترجمان داوطلب در سطح وب صورت می‌گیرد. [2]

۳- محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای

روندهای تصمیم‌گیری درباره محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای تحت تأثیر ساختار سلسله‌مراتبی تصمیم‌گیرندگان در این حوزه است. مثلاً، منتشرکنندگان بازی عموماً بیشترین قدرت را در روند محلی‌سازی دارند و تعیین می‌کنند بازی‌ها برای چه مناطقی از جهان محلی‌سازی شوند و در چه مناطقی تنها شکل اصلی بازی‌ها عرضه شود. منتشرکنندگان بازی حتی قدرت این را هم دارند که درجه محلی‌سازی بازی را نیز تعیین کنند و می‌توانند تیم محلی‌سازی را ناچار کنند یک بازی را به طور کامل (شامل ترجمه، صداگذاری، دوبله) و بازی دیگر را به صورت جزئی (فقط شامل زیرنویس) محلی‌سازی کنند. گاه منتشرکنندگان بازی، که حامیان مالی بازی نیز به حساب می‌آیند، تعیین‌کننده زمان تولید بازی محلی‌سازی شده‌اند و می‌توانند دستور دهند که همزمان با انتشار بازی اصلی، بازی محلی‌سازی شده آن نیز به بازار عرضه شود یا اینکه بازی محلی‌سازی شده پس از مدتی معین در اختیار کاربران قرار گیرد. از آنجا که بازی‌ها محصولات تجاری و در محیط به شدت رقابتی، در حال رشد هستند، در موارد



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

متعدد، منتشرکننده بازی و مجموعه تجاری تولیدکننده بازی که در رأس تیم تصمیم‌گیری‌اند برای تمامی جوانب بازی از جمله محلی‌سازی آن ناچراند بسیاری از تصمیم‌ها را از دیدگاه تجاری اتخاذ کنند. [3]

در روند محلی‌سازی بازی رایانه‌ای، رسانه‌های مختلفی به کار گرفته می‌شود از جمله: متن، تصاویر گرافیکی، ویدئو، و صوت. علاوه بر اینکه ایجاد ارتباط میان مخاطب جدید و بازی محلی‌سازی شده چالش‌های بسیاری ایجاد می‌کند، در کنار آن، داستان و محتوا نیز گاه نیازمند تغییر و بازآفرینی است تا همسو با مسائل فرهنگی و عقیدتی و قانونی زبان مقصد باشد. هدف از محلی‌سازی بازی فراهم کردن اطلاعات لازم برای کاربران بازار این بازی در زبان مقصد است تا بتوانند این سفر چند رسانه‌ای را منطبق با هدف تعیین‌شده پشت سر بگذارند. [4] محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای نیازمند تیم منسجم، منعطف، مصمم و پرتلاش است که هر کدام از اعضای آن بخشی از روندهای محلی‌سازی یک بازی رایانه‌ای را بر عهده بگیرند و بتوانند این پروژه را با کیفیت مطلوب در موعد مقرر آن به اتمام برسانند.

۴- نظریه نظام چندگانه

بر طبق این نظریه، که یکی از نظریه‌های مهم مطالعات ترجمه است، ترجمه‌ها نظامی مستقل از نظام چندگانه زبان مقصدند و این نظام چندگانه شامل ادبیات ترجمه‌شده، ادبیات غیرترجمه‌ای، و دیگر زیرنظام‌های جامعه مقصد است، مثلاً زیرنظام اقتصادی، سیاسی، فرهنگی، و اجتماعی. نظام چندگانه متشکل از نظام‌های مختلفی است که با هم فصل مشترک و هم‌پوشانی وابستگی متقابل دارند و به صورت کل ساختاریافته عمل می‌کنند. این نظریه سبب شد ادبیات و ترجمه در کنار نظام‌های سیاسی و فرهنگی و اجتماعی و تاریخی بررسی شود و به جای مطالعه تک تک متون به صورت مستقل، ترجمه به صورت نظام‌مند و در نظامی که در آن نقش دارد بررسی شود.

به باور اون - زهر [5]، ماهیت و کارکرد هر کدام از بخش‌های فرهنگ را صرفاً در تعامل و ارتباط با دیگر بخش‌ها می‌شود درک کرد. یعنی تنها راه درک فرهنگ رسمی و زبان معیار و متون ادبی معتبر و ادبیات کودک و نوجوان و ادبیات ترجمه‌ای، مقایسه آن‌ها، به ترتیب با فرهنگ غیررسمی، زبان غیرمعیار، متون ادبی دارای اعتبار کمتر، ادبیات بزرگسالان و ادبیات غیرترجمه‌شده است.

همان‌گونه که ذکر شد، نظام چندگانه نظامی است شامل چندین نظام که با یکدیگر تعامل و هم‌پوشانی و تأثیر متقابل دارند. به باور اون - زهر، ادبیات ترجمه‌شده به خودی خود نظام مستقلی است و روش انتخاب آثار برای ترجمه توسط فرهنگ مقصد و همچنین اتخاذ هنجارها و رفتارها و سیاست‌های خاص در ترجمه متأثر از دیگر نظام‌های جامعه مقصد است. تعامل و جایگاه این نظام‌ها هم پویاست و هم سلسله‌مراتبی.

متون ترجمه‌ای در فرهنگ مقصد ممکن است جایگاه اصلی یا فرعی داشته باشند. جایگاه اصلی بدین معناست که ترجمه نقشی فعالی در شکل دادن به مرکز نظام چندگانه دارد و باعث نوآوری و ورود الگوهای جدید می‌شود. اما جایگاه فرعی باعث می‌شود ترجمه در حاشیه نظام چندگانه باشد و باعث حفظ و تقویت الگوها و هنجارهای رایج زبان مقصد شود. با این حال، خود ادبیات ترجمه‌شده ساختاری یکدست و همگن ندارد و بخش‌هایی از ادبیات ترجمه‌شده ممکن است در مرکز و



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

بخش‌های دیگر در حاشیه باشد و نقش ثانویه و محافظه‌کارانه داشته باشد. فرایند پویای تحول و تکامل برای نظام چندگانه ضروری است و نشان می‌دهد که بین نظام‌های نوآور و محافظه‌کار همواره برای رسیدن به مرکز رقابت است. [6] در هر زیرنظام از نظام چندگانه ممکن است چندین مرکز و حاشیه وجود داشته باشد.

بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که چنانچه همه مدل‌ها بر طبق مدل‌های تثبیت‌شده قبلی ساخته شوند، گنجینه زبان مقصد شکل «محافظه‌کار» به خود می‌گیرد و بنابراین همه انواع نوآوری‌ها را سرکوب می‌کند. از سوی دیگر، چنانچه گنجینه مقصد شکل «نوآورانه» به خود بگیرد، راه را برای ورود مدل‌ها و محصولات و عناصر جدید به زبان مقصد باز خواهد کرد و این عناصر ممکن است گنجینه موجود را به چالش بکشند. بدیهی است که اگر هیچ محرکی از منابع بیرونی قوی وارد نشود، مدل‌ها و هنجارهای برجسته و پذیرفته‌شده «تثبیت» می‌شوند و نمی‌توانند به نحو اثربخش با نیازهای در حال تغییر جامعه مواجه شوند. [7] ترجمه‌ها ممکن است رویه‌ها و سنت‌های موجود در جامعه مقصد را به چالش بکشند و تغییر دهند و باعث تغییراتی در سیستم شوند و یا باعث تقویت آن‌ها شوند. [8,9]

اگرچه به باور اون زهر ترجمه‌ها اغلب جایگاه حاشیه‌ای دارند، چنانچه ادبیات مقصد جوان و دارای خلأ یا تثبیت‌نشده باشد و جایگاه آن حاشیه‌ای و ضعیف باشد، ممکن است دست به ترجمه بزند و در این حالت، ادبیات ترجمه‌شده جایگاه محوری و مرکزی خواهد داشت.

۵- نظریه هدف‌مندی

این نظریه در اواخر دهه ۱۹۷۰ و اوایل دهه ۱۹۸۰ مطرح شد و بر اساس آن، ترجمه عملی است که تابع هدف است و همه انتخاب‌ها و تصمیم‌های مترجم باید منطبق بر هدف ترجمه باشد. [10]

بر طبق این نظریه نقش‌گرا، متن مقصد نوعی عرضه اطلاعات است در زبان و فرهنگ مقصد مبتنی بر عرضه اطلاعات در فرهنگ و زبان مبدأ. در این نظریه، متن مبدأ قداستی را که در نظریه‌های پیشین داشته از دست می‌دهد و رابطه بین متن مقصد و متن مبدأ نیز از نوع تعادل و وفاداری نیست، زیرا هدف مترجم از ترجمه و نقش مورد انتظار از آن در جامعه مقصد به مترجم این امکان را می‌دهد که تغییراتی را (در سطح خرد و کلان) در متن مبدأ اعمال کند و در واقع خود را مقید به آن نداند. بنابراین، اقتباس‌های آزاد یا ترجمه قرآن برای کودکان را می‌توان در چارچوب این نظریه تبیین کرد. اینکه ترجمه برای چه کسی و توسط چه کسی و با چه هدفی و در چه زمان و مکانی انجام می‌شود و سفارش‌دهنده و کاربر ترجمه چه انتظاراتی دارند و چه دستورالعملی برای ترجمه به مترجم داده‌اند جزو ملاحظات است که در تعیین شکل نهایی ترجمه تأثیر می‌گذارد. در نهایت، مبنای اصلی ارزیابی متن ترجمه «بسنده‌نگی نقشی» است. یعنی اینکه ترجمه به هدفی که داشته برسد. [6]



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ - دانشگاه اصفهان

۶- محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای از منظر نظریه نظام چندگانه و نظریه هدف‌مندی

همان‌گونه که ذکر شد، در فرایند محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای بازیگران متعددی نقش دارند و بین این بازیگران مناسبات قدرت مطرح است. بر طبق نظریه نظام چندگانه، بازی‌های رایانه‌ای نظامی از نظام چندگانه مقصد است و بازی‌های رایانه‌ای محلی‌سازی شده خود نظامی از نظام بازی‌های رایانه‌ای. اینکه در جامعه مقصد چه بخشی از بازی‌های رایانه‌ای ترجمه و محلی‌سازی شود و چه بخشی در کشور مقصد تولید شود و نیز اینکه اساساً بیشتر به محلی‌سازی روی آورده شود یا ساخت بازی‌های رایانه‌ای به این وابسته است که جامعه مقصد از نظر ساخت بازی‌ها در چه جایگاهی است و احساس نیاز به واردات می‌کند یا خیر. بنابراین، احساس خلاً یا نوپا بودن یا حاشیه‌ای بودن بازی‌های رایانه‌ای ممکن است واردات و بومی‌سازی را بیشتر کند و نقشی محوری و نوآورانه به آن بدهد. حال، اگر مقاومتی در جامعه مقصد رخ دهد یا محلی‌سازی به سادگی پذیرفته نشود، ممکن است بازی‌های محلی‌سازی شده نتوانند باعث نوآوری در جامعه مقصد شوند و ساختارها و هنجارهای پیشین را تثبیت کنند.

نوع و سطح بومی‌سازی به این بستگی دارد که فرهنگ مقصد تا چه حد پذیرش ورود و محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای را داشته باشد که در اینجا شأن نسبی زبان و فرهنگ مقصد در مقایسه با زبان و فرهنگ مبدأ و مناسبات قدرت نقش مهمی دارد. بخش مهمی از تصمیم درباره تولید بازی یا ترجمه و محلی‌سازی بازی به این وابسته است که دیگر نظام‌های جامعه مقصد از قبیل نظام سیاسی و اقتصادی و فرهنگی و اجتماعی چه نوع رابطه‌ای با بازی‌های رایانه‌ای برقرار می‌کنند. مثلاً مسائل اقتصادی ممکن است باعث شود تصمیم جامعه مقصد در انتخاب تولید یا محلی‌سازی بازی‌ها منوط به این باشد که کدام یک هزینه بیشتری دارد.

بر طبق نظریه نظام چندگانه، بازی‌های رایانه‌ای ممکن است جایگاه مرکزی یا حاشیه‌ای داشته باشند و بازی‌های رایانه‌ای ساخته شده در کشور مقصد و وارد شده به آن از طریق بومی‌سازی ممکن است جایگاه حاشیه‌ای یا مرکزی داشته باشند و برای رسیدن به مرکز نیز با هم در رقابت پیوسته باشند. به علاوه، هر کدام از ژانرهای بازی‌های رایانه‌ای ممکن است مرکز و حاشیه داشته باشند زیرا همان‌گونه که پیشتر ذکر شد، در هر نظام و زیرنظام، چندین مرکز و حاشیه می‌توان در نظر گرفت. از آنجا که بر طبق نظریه هدف‌مندی، هدف ترجمه مترجم و سفارش‌دهنده و کاربر ترجمه و نقش ترجمه در جامعه مقصد نقشی کلیدی در انتخاب روش ترجمه دارند و رابطه بین بازی خارجی و نسخه ترجمه‌ای یا محلی‌سازی شده آن از نوع وفاداری و تعادل نیست، مترجم این اختیار را دارد که به نحو دلخواه، متن مبدأ را همسو با هدف و نقش ترجمه دستکاری کند. این هدف را ممکن است سفارش‌دهنده ترجمه، خود مترجم، حامی ترجمه، مؤسسه بازی رایانه‌ای، کاربر ترجمه یا فرد بخشی از فرهنگ مقصد تعیین کرده باشد.

بنابراین، چنانچه، برای مثال، بازی مبدأ با ملاحظات ایدئولوژیک فرهنگ مقصد همخوانی نداشته باشد یا قرار باشد بازی برای گروه سنی و بخش خاصی از فرهنگ مقصد بومی‌سازی شود، مترجم دستکاری‌ها و تغییراتی را در متن اعمال خواهد کرد.



ششمین کنفرانس بین‌المللی

«بازی‌های رایانه‌ای؛ فرصت‌ها و چالش‌ها»

۳۰ بهمن و ۱ اسفند ۱۳۹۹ – دانشگاه اصفهان

۷- نتیجه‌گیری

به نظر می‌رسد محلی‌سازی تعریف واحدی ندارد و حد و مرز آن با انواع دیگر ترجمه مشخص نیست. به علاوه، در فرایند محلی‌سازی، متخصصان مختلف نقش دارند و بنابراین، محلی‌سازی چالش‌های متعددی پیش روی دارد. از این رو، ضروری است نگاه نظام‌مند به این پدیده داشته باشیم. نظریه نظام چندگانه و نظریه هدف‌مندی – که دو نظریه بنیادین در مطالعات ترجمه هستند – ابزارهای مناسبی برای بررسی محلی‌سازی بازی‌های رایانه‌ای در اختیار می‌گذارند زیرا هم رابطه بین بازی‌های تولیدشده و بازی‌های ترجمه‌شده و محلی‌شده در فرهنگ و زبان مقصد را در نظر می‌گیرند و هم توجه می‌کنند در چه شرایطی بازی‌ها رایانه‌ای نقش محوری یا نوآورانه و فرعی یا محافظه‌کارانه دارند و چگونه این دو نوع بازی برای رسیدن به مرکز رقابت می‌کنند. به علاوه، ارتباط نظام بازی‌های رایانه‌ای و زیرنظام بازی‌های تولیدی و زیرنظام بازی‌های بومی‌شده با دیگر نظام‌های مقصد در چارچوب این نظریه تبیین می‌شود. نظریه هدف‌مندی نیز مهم‌ترین عامل تأثیرگذار بر فرایند محلی‌سازی را هدف ترجمه و نقش آن در جامعه مقصد می‌داند.

مراجع

- Miguel A. Jiménez-Crespo, M. A. (2013). *Translation and web localization*. London, England: Routledge.
- Mazur, I. (2007) The Metalanguage of Localization: Theory and Practice, *Target*, 19, 337–57.
- O'Hagan, M. (2019). Game localization: A critical overview and implications for audiovisual translation. In Luis Pérez-González (Ed.), *The Routledge Handbook of audiovisual translation* (pp. 145–159). London, England: Routledge.
- Ping Zhou, p. (2011). Managing the challenges of game localization In K. J. Dunne & E. S. Dunne (Eds.), *Translation and localization project management* (pp. 349–378). Amsterdam, The Netherlands: John Benjamins.
- Even-Zohar, I. (2005). Polysystem theory (revisited). In *Papers in culture research* (pp. 40–50). Unit of Culture Research, Tel Aviv University. Retrieved from http://www.tau.ac.il/~itamarez/works/books/EZ-CR-2005_2010.pdf
- Munday, J. (2016). *Introducing Translation Studies* (4th ed.). London, England: Routledge.
- Even-Zohar, I. (1990). Polysystem theory. *Poetics Today*, 11(1), 9–26.
- Hermans, T. (1985). Introduction: Translation studies and a new paradigm. In T. Hermans (Ed.), *The manipulation of literature: Studies in literary translation* (pp. 7–15). Abingdon, England: Routledge.
- Hermans, T. (1999). *Translation in systems: Descriptive and systemic approaches explained*. Manchester, England: St. Jerome.