

# عاملیت مترجم و ویژگی‌های ترجمه غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی (موردپژوهشی آنچارتد ۴: فرجام یک دزد)

مسعود خوش‌سلیقه<sup>۱\*</sup>، سعید عامری<sup>۲</sup>

۱. استادیار مطالعات ترجمه، گروه زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه فردوسی مشهد، ایران  
۲. دانشجوی دکتری مطالعات ترجمه، گروه زبان و ادبیات انگلیسی، دانشگاه فردوسی مشهد، ایران

## چکیده

هدف این پژوهش اکتشافی بررسی پدیده محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی به فارسی از منظر ترجمه غیرحرفه‌ای در ایران است. به‌طور خاص، مقاله به بررسی ترجمه‌های گیم‌پلی بازی معروف آنچارتد ۴: فرجام یک دزد از منظر عاملیت مترجم و ویژگی‌های ترجمه می‌پردازد. زیرنویس‌های ترجمه شده به فارسی این گیم‌پلی، به‌صورت غیرحرفه‌ای انجام شده و محصول ترجمه‌شده از سرویس اشتراک ویدئو آپارات قابل دریافت است. پژوهش در دو سطح کلان و خرد به تحلیل کیفی داده‌ها می‌پردازد. در مرحله نخست، از طریق مصاحبه با مترجم این گیم‌پلی اطلاعاتی در مورد انگیزه و همچنین دانش این مترجم غیرحرفه‌ای به دست آمد. در مرحله دوم پژوهش، معادل پنج ساعت ویدئو زیرنویس‌شده گیم‌پلی بازی مذکور با تمرکز بر پیدایی مترجم، مسائل فنی و زبانی مورد مطالعه قرار گرفت. نتایج سطح کلان پژوهش نشان داد هدف زیرنویس‌گذار تقویت بسندگی زبان انگلیسی خود بوده و از منظر جامعه‌شناختی بورديو در پی کسب سرمایه‌های فرهنگی و نمادین است. یافته‌های سطح خرد از جمله ارائه توضیحات و تفسیر محتوای متن اصلی در زیرنویس‌ها به پیدایی مترجم و ارتقای عاملیت او اشاره دارد. نتایج مورد پژوهی این گیم‌پلی نشان می‌دهد که زیرنویس‌های موجود در بیشتر موارد از اصول و قواعد استاندارد در صنعت زیرنویس‌گذاری حرفه‌ای فاصله قابل‌توجهی داشته و برگردان فارسی شامل خطاهای مختلف زبانی و استنباطی است.

**واژگان کلیدی:** بازی‌های ویدئویی، محلی‌سازی، ترجمه غیرحرفه‌ای، عاملیت مترجم، پیدایی مترجم، زیرنویس، آنچارتد ۴: فرجام یک دزد



## ۱. مقدمه

محلّی‌سازی بازی‌های ویدئویی<sup>۱</sup>، از حوزه‌های جدید و جذاب در مطالعات ترجمه است. با وجود این، مطالعه و پژوهش بومی با تمرکز بر بازی‌های ویدئویی در انتشارات علمی فارسی‌زبان بسیار ناچیز است به‌گونه‌ای که از حوزه‌های تقریباً دست‌نخورده در مطالعات ترجمه محسوب می‌گردد. پژوهش‌های اکتشافی در این حوزه می‌تواند افق‌های پژوهشی و فکری جدیدی بر روی ترجمه‌پژوهان بگشاید (اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳؛ برنال‌مرینو، ۲۰۱۵؛ اوهیگن و چاندلر، ۲۰۱۶). با نگاهی به پیشینه تحقیق محلّی‌سازی بازی‌های ویدئویی در خواهیم یافت که به موضوع ترجمه غیرحرفه‌ای<sup>۲</sup> یا ترجمه با کمک شیفتگان بازی<sup>۳</sup> بسیار کم پرداخته شده است (اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳) که دلیل آن هم نو بودن حوزه محلّی‌سازی بازی‌های ویدئویی در مطالعات ترجمه است. به عقیده نگارندگان این پژوهش، اکنون زمان آن رسیده است که با توجه بیشتری به حوزه‌های جدید مطالعات ترجمه همچون ترجمه غیرحرفه‌ای در ایران بپردازیم تا بتوانیم به بینش دقیق‌تر و عمیق‌تری در این خصوص دست پیدا کنیم.

تا جایی که نگارندگان این جستار اطلاع دارند، هیچ پژوهشی درباره ترجمه بازی‌های ویدئویی از منظر ترجمه غیرحرفه‌ای در ایران انجام نگرفته و این مطالعه اولین گام در پر کردن این خلأ پژوهشی است. با توجه به اهمیت این پدیده، پژوهش و مطالعات محدودی در دیگر کشورها صورت گرفته است (مثلاً، منیوس‌سانچز، ۲۰۰۹؛ اوهیگن، ۲۰۰۹؛ اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳: ۲۹۳-۳۱۱) ولی پژوهش حاضر رویکردی جامعه‌شناسی داشته و در بستر اجتماعی ایران انجام شده است. نگارندگان مبتنی بر چارچوب مطالعات توصیفی ترجمه و با استفاده از اطلاعات کیفی، در این جستار بر آن هستند تا با بررسی ترجمه‌ها و زیرنویس‌های بازی ویدئویی *آنچارتد*<sup>۴</sup>؛ فرجام یک نزد<sup>۵</sup> به این پرسش پاسخ دهند که ویژگی‌های چنین ترجمه‌هایی چه بوده و با چه انگیزه‌ای انجام می‌شوند. به‌علاوه سعی شده از منظر جامعه‌شناسی، پیدایی و عاملیت مترجم<sup>۶</sup> در ترجمه‌ها بررسی شود. امید است این جستار، انگیزه‌ای برای پژوهش‌های بیشتر در حوزه ترجمه بازی‌های ویدئویی در ایران ایجاد نماید.

## ۲. پیشینه پژوهش

### ۲.۱. نگاهی اجمالی به بازی‌های ویدئویی در ایران

بازی‌های ویدئویی ابزاری سرگرمی هستند که مبتنی بر متن، تصویر و صدا بوده و می‌توانند در بسترهای الکترونیکی مختلفی همچون رایانه، پیشانه<sup>۶</sup> یا تلفن همراه بازی شوند (مانگیرون، ۲۰۱۳). صنعت بازی‌های ویدئویی هم‌اکنون پدیده‌ای جهانی بوده و قادر است به‌اندازه صنعت فیلم درآمد و عایدی برای تولیدکنندگان به ثمر آورد. اما مهم‌تر از همه این ترجمه است که توانسته و می‌تواند نقش مهمی در افزایش این درآمد بازی کند و بازارهای گسترده‌ای در سرتاسر جهان به‌وجود آورد (برنال‌مرینو، ۲۰۰۶، ۲۰۱۵). در حال حاضر گردش مالی صنعت بازی‌های ویدئویی حدود ۸۲ میلیارد دلار تخمین زده می‌شود (گادیوسی، ۲۰۱۲) که این گسترش و علاقه بدون عامل ترجمه ممکن نبوده است.

بنا بر گزارش روابط عمومی بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای در ایران، کنسول‌های آتاری در اواخر دهه ۱۳۶۰ به‌مثابه نخستین پلتفرم بازی‌های ویدئویی وارد ایران شدند. دلیل تأخیر ورود بازی‌های ویدئویی به ایران اوضاع جنگی دهه ۶۰ عنوان شده است. بنا بر این گزارش، در اواخر دهه ۷۰ پلتفرم‌های پیشرفته‌ای همچون سگا و پلی‌استیشن جای خود را در میان مردم ایران باز کردند و بازی‌های رایانه‌ای<sup>۷</sup> چند سال بعد وارد کشور شدند. این گزارش در ادامه ابراز می‌کند که «رواج پیدا کردن بازی با رایانه و عرضه نسل جدید بازی‌هایی باقابلیت مالتی‌پلیر باعث سر برآوردن گیم‌نت‌ها در شهرهای بزرگ در اواخر دهه ۷۰ شد که باز هم تجربه جدیدی به کاربران عرضه می‌کرد». با فراگیر شدن بازی‌ها در دهه ۷۰، نظارت بر این محتوای چندرسانه‌ای به‌ضرورت تبدیل شد به‌گونه‌ای که در سال ۱۳۸۵ بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای تأسیس شد (نادرپور، ۱۳۹۵).

بر اساس آخرین گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «بیست‌وسه میلیون نفر از جمعیت ایران مشغول انجام بازی‌های رایانه‌ای هستند و ایرانیان به‌طور میانگین روزانه ۷۹ دقیقه از زمان خود را صرف انجام بازی می‌کنند». همچنین طبق این گزارش، «از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند». این پیمایش همچنین نشان می‌دهد تنها پنج درصد از کل بازه‌های موجود در بازار ایران ساخت داخل هستند و مابقی یعنی ۹۵ درصد



غیر ایرانی محسوب می‌شوند (مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، ۱۳۹۵). این رقم بسیار بالایی است و سؤال اینجاست که با اینکه صنعت محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی در ایران صنعت جاافتاده‌ای نیست و زبان فارسی در میان نسخه‌های چندزبانه بازی‌های ویدئویی تولید ژاپن و ایالات متحده هرگز قرار نگرفته است، کاربران چگونه با مشکل زبانی بازی کنار می‌آیند؟ آیا این دلیلی بر گسترش نسخه‌های محلی‌سازی غیرحرفه‌ای و غیررسمی بازی‌های ویدئویی در اینترنت است؟

## ۲.۲. ویدئوهای درون بازی و نقش زیرنویس

دموها<sup>۱</sup> یا همان ویدئوهای درون بازی نقش بسیار مهمی در تقویت شخصیت‌پردازی شخصیت‌های بازی و ارائه اطلاعات مفید به کاربر دارند به‌گونه‌ای که می‌توانند بر نحوه بازی کاربر در بازی تأثیر بگذارند و آن‌ها را بیشتر در بازی درگیر کنند (برنال‌مرینو، ۲۰۱۵). به نظر ایجنفلدت‌نیلسن، اسمیت و توسکا (۲۰۱۶) ویدئوهای داخل بازی پنج نقش اساسی دارند: الف. شخصیت‌ها، فضا و محیط بازی را معرفی می‌کنند؛ ب. فرآیند روایت بازی را در مسیر خاصی هدایت می‌کنند؛ ج. گذر زمان در بازی را پر می‌کنند؛ د. فنون پیشرفته سینمایی مانند جلوه‌های صوتی و تصویری را به نمایش می‌گذارد و ه. اطلاعات مربوط به کاربران را ارائه می‌کنند.

پس ترجمه ویدئوهای بازی اهمیت بسیاری خواهد داشت. از نقطه نظر ترجمه، این ویدئوها می‌توانند دوبله یا زیرنویس‌گذاری شوند. اما زیرنویس‌گذاری ویدئوهای بازی در مقایسه با زیرنویس‌گذاری دیگر اقلام دیداری‌شنیداری همچون فیلم یا مستند (چه برای سینما یا برای تلویزیون) تفاوت‌هایی دارد. در بازی، زیرنویس‌ها با سرعت بیشتری بر روی صفحه‌نمایش نشان داده می‌شود و زیرنویس‌ها به‌مراتب بلندتر هستند. دلیلش ممکن است این باشد که کاربر می‌تواند بازی را متوقف کرده و دوباره زیرنویس را بخواند. همچنین ممکن است زیرنویس‌ها در سه خط نمایش داده شوند؛ به همین دلیل است که هنجارهای ترجمه دیداری‌شنیداری در صنعت بازی‌های ویدئویی اعمال نمی‌شوند. دوبله ویدئوهای بازی نیز فرآیندی مشکل و هزینه‌بر است و تنها محدود به کشورهایی خواهد بود که محلی‌سازی کامل را انجام می‌دهند یا اینکه دوبله شیوه مرسوم پخش محصولات دیداری‌شنیداری در آن کشور است (اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳).

زیرنویس‌گذاری بازی‌های ویدئویی در دو دسته درون‌زبانی و میان‌زبانی قرار می‌گیرد. زیرنویس‌های درون‌زبانی در بازی‌های اصلی به کار می‌رود این در حالی است که در بازی‌های محلی‌سازی‌شده زیرنویس میان‌زبانی استفاده می‌شود. زیرنویس‌های درون‌زبانی شرکت‌هایی مانند سونی یا مایکروسافت به صورت کلمه‌به‌کلمه است؛ یعنی هر آنچه شخصیت می‌گوید به صورت کامل زیرنویس می‌شود. همچنین ممکن است بازی هیچ‌گونه زیرنویسی نداشته باشد و کاربران خود برای بازی زیرنویس تولید کنند یعنی زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای<sup>۹</sup> تولید کنند. از بُعد ترجمه میان‌زبانی چون بیشتر محلی‌سازی‌ها جزئی هستند، بیشتر مواد متنی یا صوتی زیرنویس می‌شوند و کاربر هم‌زمان به صدای اصلی نیز دسترسی دارد. هنگامی‌که زیرنویس‌گذاری بازی‌های ویدئویی بسیار متفاوت با زیرنویس‌گذاری فیلم و رسانه است و با مسئله هنگام زیرنویس‌گذاری بازی‌های ویدئویی به‌طور سلیقه‌ای برخورد می‌شود. مثلاً ممکن است در هر خط زیرنویس تا ۱۴۳ کارکتر به کار رود. همچنین زیرنویس‌ها با اندازه بسیار کوچکی نشان داده می‌شوند و مدت‌زمان ماندگاری زیرنویس‌ها هم کافی نیست (مانگیرون، ۲۰۱۳).

### ۳.۲. محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی از منظر ترجمه غیرحرفه‌ای

در چند سال اخیر، به لطف پیشرفت فناوری، ترجمه‌های غیرحرفه‌ای چندین برابر شده‌اند و به نظر می‌آید تهدیدی برای صنعت ترجمه حرفه‌ای و رسمی باشند. ترجمه غیرحرفه‌ای این‌گونه تعریف شده است: هرگونه فعالیت میانجی‌گرایانه زبانی و فرهنگی که توسط افراد دوزبانه انجام می‌گیرد. این افراد هیچ‌گونه آموزشی در ترجمه نداشته‌اند و برای ترجمه هم هیچ‌گونه دستمزدی طلب نمی‌کنند؛ در واقع کار خود را رایگان و بی‌هیچ چشم‌داشتی انجام می‌دهند (آنتونینی و بوکاری، ۲۰۱۶). در عصر امروز، کاربران نه‌تنها مصرف‌کننده محصولات هستند بلکه با تولید محتوای خود به مصرف‌کننده مولد<sup>۱۰</sup> تبدیل شده‌اند (تاپسکات و ویلیامز، ۲۰۰۶).

بحث ترجمه یا محلی‌سازی غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی برای اولین بار در مقاله‌ای از منیوس‌سانچز (۲۰۰۹) مطرح شد. وی از واژه رام‌هکینینگ<sup>۱۱</sup> برای توصیف این پدیده استفاده کرد. این واژه به معنای هک و دستکاری و نفوذ به حافظه فقط خواندنی<sup>۱۲</sup> بازی است تا بتوان آن را محلی‌سازی کرد (منیوس‌سانچز، ۲۰۰۹). در مطالعات ترجمه پژوهش درباره ترجمه‌های



غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی بسیار اندک بوده و نیاز به پژوهش بیشتر به شدت احساس می‌شود، مخصوصاً در جوامعی که محلی‌سازی در آن انجام نمی‌گیرد یا با تأخیر بسیاری همراه است یا کیفیت پایین ترجمه‌ها کاربران را به سمت محلی‌سازی سوق می‌دهد (اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳). اما این نوع محلی‌سازی بسیار پیچیده و تخصصی است و هر فردی از پس آن بر نمی‌آید. در نتیجه، گروهی از کاربران فقط به زیرنویس‌گذاری گفتگوهای داخل بازی یا گیم‌پلی آن روی آورده‌اند. با توجه به فقدان پژوهش درباره ترجمه غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی، عرصه‌های زیادی برای تحقیق در این حوزه دست‌نخورده باقی مانده است.

#### ۴.۲. عاملیت مترجم

یکی از موضوعات درخور توجه پژوهش، بررسی عاملیت مترجم است. از نظر پالوپوسکی (۲۰۰۷: ۳۳۷) عاملیت به این موضوع اشاره دارد که مترجمان عاملینی قدرتمند و اثرگذار هستند و با نقش عاملی که دارند می‌توانند تصمیم بگیرند هر وقت لازم باشد تفسیر یا توضیحی به متن اضافه کنند. با این شیوه، مترجمان نقش خود را در مقام کارگزاران پررنگ‌تر جلوه می‌دهند. کاسکینن (۲۰۰۰: ۹۹) الگویی سه‌سطحی برای پیدایی مترجم معرفی می‌کند: سطح متنی<sup>۳</sup>، پیرامنتی<sup>۴</sup> و فرامنتی<sup>۵</sup>. این چارچوب سه‌لایه‌ای می‌تواند برای بررسی عاملیت مترجم نیز به کار گرفته شود (پالوپوسکی، ۲۰۰۹). در سطح متنی، صدای مترجم و ردپای وی بررسی می‌شود. عناصری همچون افزودن یادداشت‌ها و تفاسیر، پانویس و مقدمه به ترجمه در لایه پیرامنتی مورد واکاوی قرار می‌گیرد. در نهایت ترجمه‌پژوهان می‌تواند با کمک عناصری همچون نوع مواد انتخابی برای ترجمه، ترجمه از زبان میانجی، تبلیغ ترجمه و غیره سطح فرامنتی را تحلیل کنند (پالوپوسکی، ۲۰۰۹). به عقیده حدادیان‌مقدم (۲۰۱۴)، در تحلیل عاملیت باید انگیزه مترجمان هم پوشش داده شود. وی درباره بررسی عاملیت در ترجمه ادبی ایران سه پرسش عمده را مطرح می‌سازد: الف. چه کسی تصمیم می‌گیرد که چه چیز ترجمه شود؛ ب. انگیزه آن‌ها از ترجمه چه بوده است؛ و ج. چه چیز عاملیت آن‌ها را محدود کرده یا افزایش می‌دهد. هر یک از این سؤالات توسط عناصر بخصوصی بررسی می‌شود (رک. حدادیان‌مقدم، ۲۰۱۴: ۲۵-۲۷). در پژوهش حاضر سعی شده است تا با کمک مدل پالوپوسکی (۲۰۰۹) عاملیت مترجم/زیرنویس‌گذار از طریق مصاحبه با وی و مطالعه زیرنویس‌های انجام‌شده توسط او واکاوی گردد. ما اثری

نیافتیم که ترجمه بازی‌های ویدئویی را با رویکردی جامعه‌شناسی بررسی کرده باشد و مسئله اصلی هیچ‌کدام از محدود پژوهش‌های موجود، بررسی جامعه ایران نبوده است.

با عنایت به آنچه ذکر شد، در جستار حاضر می‌کوشیم به این پرسش‌ها پاسخ دهیم:

۱. دیدگاه مترجم این زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای چیست؟

۲. وضعیت پیدایی و عاملیت مترجم در این زیرنویس‌ها چگونه است؟

۳. ویژگی‌های فنی و زبانی این زیرنویس‌ها کدام است؟

### ۳. روش پژوهش

این مطالعه به صورت کیفی و توصیفی انجام شده است. برای نیل به اهداف تحقیق بازی ویدئویی *آنپارتد ۴*؛ فرجام یک رزد برای پژوهش انتخاب شد. این بازی ویدئویی در دسته بازهای اکشن و ماجراجویی قرار می‌گیرد و محصول شرکت معروف سونی اینتراکتیو انترتینمنت<sup>۱۶</sup> است. این بازی در سال ۲۰۱۶ برای *پلی‌استیشن ۴* در سطح جهانی به بازار عرضه شد و تا اواخر سال ۲۰۱۶ میلادی، بیش از هشت و نیم میلیون نسخه فروش داشت. از آنجایی که این بازی به شدت گفتگومحور است، گفتگوها یا همان ویدئوهای درون بازی به صورت درون‌زبانی به انگلیسی زیرنویس شده‌اند تا دسترسی به بازی برای کاربران ناشنوا و کم‌شنوا نیز فراهم شده باشد. قابل‌ذکر است که این بازی تاکنون در ایران نسخه محلی‌سازی رسمی نداشته است. این بازی به این دلیل انتخاب شد که در بین معروف‌ترین بازی‌های جهان و البته ایران قرار دارد. این بازی با کسب امتیاز ۹۳ از ۱۰۰ در صدر جدول بازی‌های ویدئویی سال ۲۰۱۶ قرار گرفته است. این بازی همچنین در حوزه بازی‌های ویدئویی چندین جایزه مهم را برده است از جمله بهترین بازی کنسول سال ۲۰۱۶، بهترین بازی اکشن و ماجراجویی و چند جایزه دیگر و به نظر می‌رسد در ایران هم از استقبال بالایی برخوردار بوده است.<sup>۱۷</sup>

گفتگوهای موجود در این بازی قبلاً توسط نوجوانی به فارسی ترجمه و زیرنویس‌گذاری شده بود. ویدئوهای زیرنویس‌شده این بازی در آپارات (سرویس اشتراک ویدئو)<sup>۱۸</sup> موجود است و افراد می‌توانند به راحتی آن‌ها را تماشا یا دانلود کنند. مترجم/زیرنویس‌گذار این بازی خود نیز یکی از شیفتگان بازی‌های ویدئویی بوده است. نزدیک به پنج ساعت از گیم‌پلی این



بازی به فارسی زیرنویس‌گذاری شده و در ۱۹ قسمت در آپارات به اشتراک گذاشته است. حجم هر قسمت نزدیک به ۱۵ دقیقه است.

داده‌های این مطالعه شامل تحلیل مصاحبه با مترجم/زیرنویس‌گذار و بررسی زبانی و فنی زیرنویس‌ها بود. در بخش کلان اطلاعات مفیدی از طریق مصاحبه با مترجم/زیرنویس‌گذار بازی با کمک نرم‌افزار پیام‌رسان هنگ‌اوت<sup>۱۹</sup>، که چندین ساعت به طول انجامید، به دست آمد. در تحلیل خرد با بررسی موردی ویدئوهای زیرنویس‌گذاری‌شده، حضور و عاملیت مترجم را واکاوی کردیم. همچنین در ادامه تحلیل خرد، ویدئوهای زیرنویس‌گذاری‌شده از بعد فنی و زبانی بررسی و تحلیل شدند.

#### ۴. ارائه و تحلیل داده‌ها

##### ۴.۱. مرحله اول: تحلیل کلان

در پاسخ به پرسش اول مقاله مبنی بر دیدگاه‌های مترجم، از طریق شبکه آپارات از مترجم/زیرنویس‌گذار خواسته شد در این پژوهش شرکت کند. از طریق نرم‌افزار پیام‌رسان هنگ‌اوت ارتباط پژوهشگر با مترجم برقرار شد و در مدت چندین ساعت در طی چند روز مصاحبه انجام شد. قبل از شروع مصاحبه، بعد از معرفی کامل خود، پژوهشگر اهداف تحقیق را کاملاً برای مترجم تشریح کرد. پژوهشگر به مترجم اطمینان داد که وی به هیچ جایی وابستگی سازمانی ندارد و از پژوهشگران حوزه مطالعات دیداری‌شنیداری است و هم‌اکنون دانشجوی دکتری در دانشگاه فردوسی مشهد است. مترجم مایل بود بداند نتایج این پژوهش در کجا چاپ خواهد شد و چه کسانی به نتایج دسترسی خواهند داشت. به وی اعلام شد که نتایج این پژوهش در یکی از مجلات علمی‌پژوهشی کشور به چاپ خواهد رسید و مخاطب این گونه مجلات قشر دانشگاهی است؛ هرچند دسترسی به مقاله‌ها برای همگان امکان‌پذیر خواهد بود. به‌منظور اطمینان از تحلیل صحیح و درست داده‌های مصاحبه، نتایج تحلیل مصاحبه برای وی ارسال شد تا صحت آن را تأیید کند.<sup>۲۰</sup>

مترجم ویدئوهای این بازی، نوجوانی ۱۴ است که در یکی از شهرهای ایران زندگی می‌کند. وی بیان می‌کند که از کودکی به کانون زبان می‌رفته است و علاقه خاصی به زبان انگلیسی دارد.



همچنین برای تقویت زبان خود فیلم زبان اصلی زیاد تماشا می‌کند. با کمک نرم‌افزار سابتایتل ادیت<sup>۲۱</sup> کار ترجمه و زیرنویس‌گذاری ویدئوها را انجام می‌دهد. وی قبلاً تمام این بازی را انجام داده است و دفعه دوم از بازی فیلم یا به اصطلاح گیم‌پلی می‌گیرد. سپس این گیم‌پلی را زیرنویس‌گذاری کرده و در آپارات در اختیار دیگران قرار می‌دهد. علاقه وی به این بازی و معروفیت بازی در میان دیگر کاربران دلیل مهمی برای انتخاب این بازی ویدئویی توسط ایشان است.

البته در اینجا تنها، مترجم عامل درگیر در فرآیند ترجمه است و چیزی با عنوان ناشر وجود ندارد که بخواهد برای مترجم مواد ترجمه‌ای انتخاب کند. به علاوه تمامی تصمیم‌گیری‌ها در مورد مسائل فنی، توزیع و تبلیغ آن (در شبکه آپارات) بر عهده خود مترجم/زیرنویس‌گذار بوده است. تمامی این موارد پاسخی بر سؤال اول در مدل عاملیت حدادیان‌مقدم (۲۰۱۴) است. مترجم حتی در زیر ویدئوهای بازی به تمامی نظرات کاربران درباره کار خود پاسخ می‌دهد و حتی درباره شیوه‌های ترجمه خود سخن می‌گوید؛ به نوعی مترجم در حال افزایش و تقویت عاملیت خود در سطح فرامتنی در مدل پالوپوسکی (۲۰۰۹) است.

آشنایی وی با نرم‌افزار سابتایتل ادیت از طریق تماشای چند دموی نرم‌افزار و کار مداوم با آن شکل‌گرفته است و هم‌اکنون تقریباً بر نرم‌افزار مسلط است. به عقیده وی زمان‌بندی زیرنویس‌ها بیشترین زمان ترجمه را به خود اختصاص می‌دهد چون زیرنویس با زمان‌بندی متن اصلی<sup>۲۲</sup> برای ویدئوها وجود ندارد. نتیجه اینکه مترجم خودش باید زمان‌بندی زیرنویس‌ها را تعریف کند. به باور وی، به دلیل وجود جو منفی درباره بازی‌های ویدئویی غربی در ایران، محلی‌سازی رسمی بازی‌ها به اندازه کافی انجام نمی‌گیرد. به عقیده نگارنده مقاله وجود تحریم‌ها نیز می‌تواند دلیل دیگری بر این موضوع باشد؛ زیرا بعضی از شرکت‌های غربی از فروش بازی به شرکت‌های ایرانی امتناع می‌کنند. این مترجم می‌گوید که در هنگام ترجمه تلاش می‌کند ترجمه دقیقی از متن مبدأ ارائه دهد، ولی خود اذعان می‌کند که مترجم نیست و در این رشته تحصیل نکرده است. وقتی از وی درباره تجربه فعلی‌اش نسبت به کارهای گذشته‌اش سؤال شد وی به رشد کیفی قابل‌توجهی در آثار اخیر خود اشاره می‌کند و معتقد است که سطح زبان و ترجمه‌اش تقویت شده است و این‌گونه پاسخ می‌دهد: «آن کارهایی که در آپارات یافت می‌شود مربوط به خیلی وقت پیش است و چون اولین زمان بود که ترجمه می‌کردم، پس کیفیت خیلی پایین است». پس هدف و انگیزه ایشان از این کار، تقویت سطح زبان خود و علاقه‌اش به



بازی‌های ویدئویی است. انگیزه یادگیری زبان از طریق فنسب، دقیقاً در پژوهش لاکارنچو (۲۰۱۷) نیز ذکر شده است، به طوری که زیرنویس‌گذاران غیرحرفه‌ای تایلندی به عمل فنسب به‌مثابه فعالیت برای یادگیری زبان نگاه می‌کنند. در حالت کلی این مترجم‌ها در پی کسب سرمایه‌های فرهنگی و نمادین هستند که سؤال دوم مطرح‌شده در مدل عاملیت حدادیان‌مقدم (۲۰۱۴) را پاسخ می‌دهد و مطمئناً انباشت سرمایه اقتصادی نمی‌تواند دلیلی بر هدف ترجمه باشد؛ چون مترجم از این طریق به پولی دست نیافته است.

#### ۲.۴. مرحله دوم: تحلیل خرد

##### ۲.۴.۱. پیدایی و عاملیت مترجم

برای اینکه بتوانیم به پرسش دوم پژوهش مبنی بر پیدایی و عاملیت مترجم در زیرنویس‌ها پاسخ دهیم، زیرنویس‌ها از این حیث بررسی شدند و از مدل پالوپوسکی (۲۰۰۹) کمک گرفته شد. تحلیل ما نشان می‌دهد که در تمامی ویدئوهای موجود حضور مترجم/زیرنویس‌گذار کاملاً مشهود است. بدین‌معنا که صدای مترجم در بازی شنیده می‌شود. در واقع مترجم همچون گوینده‌ای یا راوی درباره بازی نظر می‌دهد و جاهایی را که نیاز به توضیح باشد، تحلیل می‌کند. در صنعت زیرنویس‌گذاری حرفه‌ای حضور و دخالت مترجم در فیلم از طریق شیوه‌های پیرامنتی به شکل پرانتز و توضیح اضافه توصیه نمی‌شود. به این دلیل که زیرنویس‌ها محدودیت فضا و زمان دارند و همچنین همیشه این تصور وجود داشته است که زیرنویسی بهترین است که اصلاً احساس نشود، پس عملاً استفاده از توضیح و تفسیر غیرممکن می‌شود (دیاس‌سینتاس، ۲۰۰۵). به باور پرس‌گونزالس (۲۰۰۷) این عمل زیرنویس‌گذاران غیرحرفه‌ای با هدف افزایش پیدایی خود در ترجمه‌ها انجام می‌شود یعنی نشان دهند که مترجم این اثر هستند. این سبک خاص که مترجم صدای خود را بر روی ویدئو گذاشته است، عاملیت در سطح متن (پالوپوسکی، ۲۰۰۹) محسوب می‌گردد.

اما حضور مترجم در سطح پیرامتن را می‌توان از طریق توضیحات ترجمه و مقدمه ترجمه بررسی کرد. اگرچه در اینجا ما با ترجمه کتاب روبه‌رو نیستیم که بتوانیم از مقدمه ترجمه در سطح گسترده‌ای سخن بگوییم، اگر به صفحه اینترنتی اولین ویدئو مترجم نگاه کنیم می‌بینیم که مترجم توضیحاتی را به‌جا گذاشته و به‌نوعی عاملیت خود را تقویت می‌کند. برای مثال، مترجم

نوشته: «دوستان برای اولین بار در آپارات بازی را زیرنویس کردم. خودم هم نوشتمش. اگه لایکا بره بالا پارت بعدی را هم زیرنویس میزارم اما خیلی سخته. به اشتراک بگذارید.»<sup>۲۳</sup>

به علاوه، در اولین ویدیویی که مترجم در آپارات گذاشته است با این جمله کار خود را آغاز می‌کند «سلام دوستان آریا هستم امروز با شما هم با گیم‌پلی بازی آنچارد ۴» و همچنین با زیرنویس به دیگران هشدار می‌دهد که هرگونه کپی از اثر ترجمه‌شده وی ممنوع است. درعین‌حال دیگران را تشویق به اشتراک‌گذاری زیرنویس‌های خود می‌کند، گویی مترجم به دنبال کسب سرمایه‌های نمادین هست. علاوه بر این‌ها، در تمامی قسمت‌ها و در هر لحظه از بازی مترجم مشغول صحبت کردن است و درباره بازی، مراحل بازی، ترجمه‌هایش و موارد دیگر اظهار نظر می‌کند. اما این حضور مترجم - که به صورت صوتی است - دائمی نیست تا باعث ایجاد اختلال در تماشای بازی گردد یا خسته‌کننده باشد. به‌هرحال هر جا که مترجم لازم دیده نظرش را اعلام کرده است.

حضور مترجم در خود زیرنویس‌ها هم به‌خوبی مشهود است و گاهی برای شفاف‌سازی محتوای ترجمه در زیرنویس‌ها توضیحاتی در پرانتز گذاشته است. مثلاً در قسمت نه، مترجم در پرانتز برای کاربر توضیح اضافه ارائه کرده است:

**زیرنویس: نیتن: خیلی خوبه، ما خوبیم (یعنی امنه)**

به‌نظر می‌رسد مترجم تا حدودی وابسته به متن مبدأ است؛ یعنی دقیقاً همان چیزی را که در متن مبدأ گفته می‌شود، بیان می‌کند، اما برای اینکه درک جمله را بالا ببرد در پرانتز توضیحی اضافه می‌آورد تا ترجمه خود را بهتر و قابل‌فهم‌تر بیان کند. علاوه بر توضیحاتی برای واضح‌تر کردن متن مبدأ، مترجم توضیحاتی را اضافه می‌کند که نظرش درباره شخصیت بازی است. مثلاً در قسمت ۱۴، مترجم به مزاح نظرش را درباره شخصیت و حرف وی در پرانتز بیان کرده است. در اینجا نیز به‌نوعی مترجم قصد دارد حضور خود را به مخاطب یادآوری کند:

**زیرنویس: سم: خیلی خب. زیبا تموم شد ... میتونست بد باشه (همچین میگه انگار همرو خودش کشته خوبه یک نفرم نکشت)**

مورد دیگر که حضور مترجم را پررنگ‌تر از همیشه نشان می‌دهد توضیحاتی است که وی درباره ترجمه و نگارش خود بیان می‌کند. در قسمت شش، وی در پرانتز احساس امیدواری می‌کند که در ترجمه‌هایش غلط املائی وجود نداشته باشد:

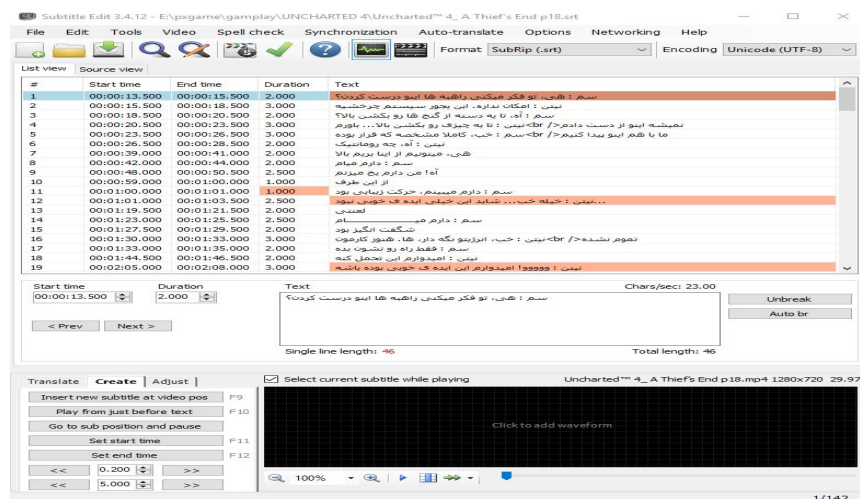


### زیرنویس: درباره مقاله بهم بگو (خدایا کمک کن اشتباهی ننویسم ملاحظه)

در پاسخ به پرسش آخر مقاله مبنی بر ویژگی‌های ترجمه‌ها و زیرنویس‌ها از منظر مسائل فنی و زبانی به یافته‌های کلی در بخش‌های زیر رسیدیم.

#### ۲.۲.۴. مختصات فنی زیرنویس‌ها

همان‌طور که مانگیرون (۲۰۱۳) بیان می‌کند زیرنویس برای بازی برخلاف زیرنویس برای رسانه به‌مراتب بلندتر است و حتی ممکن است زیرنویس سه‌خطی هم وجود داشته باشد یا ماندگاری زیرنویس‌ها به‌اندازه کافی نباشد. بنابراین، عجیب نیست اگر الزامات زیرنویس برای رسانه، در محلی‌سازی بازی اعمال نشود. البته ذکر این نکته خالی از لطف نیست که الزامات و معیارهای زیرنویس‌گذاری فارسی همچنان ناشناخته‌اند، زیرا صنعت زیرنویس‌گذاری به معنای واقعی کلمه در ایران وجود ندارد. پیش‌تر گفته شد که نرم‌افزار به‌کاررفته برای زیرنویس‌گذاری این بازی ساب‌تایتل ادیت بوده و مترجم نیز بر این موضوع صحه می‌گذارد (شکل ۱).



شکل ۱. تصویری از نرم‌افزار به‌کار گرفته‌شده توسط مترجم/زیرنویس‌گذار<sup>۲۴</sup>

زیرنویس به‌کاررفته در این بازی سفیدرنگ است و بر روی پس‌زمینه مشکی‌رنگ نمایش داده می‌شود. انتخاب این رنگ و استفاده از پس‌زمینه انتخاب مناسبی است. نوع قلم و اندازه آن، همان‌طور که زیرنویس‌گذار به ما اعلام کرده است، بی‌نازنین با اندازه ۱۴ است ولی وی یادآور می‌شود که شبکه آپارات به‌صورت خودکار فونت و اندازه زیرنویس را تغییر می‌دهد. اگر به مسائل دیگری مثل تعداد کارکترهای موجود در زیرنویس‌های بازی نگاهی بیندازیم متوجه می‌شویم که در بعضی مواقع، زیرنویس از استاندارد حداکثری ۳۸ تا ۴۰ کارکتری تجاوز کرده است. برای تحلیل، از نرم‌افزار ساب‌تایتل ادیت کمک گرفته شد. فایل زیرنویس قسمت ۱۳ دانلود شد و در نرم‌افزار بارگذاری شد. در این زیرنویس مشاهده می‌کنیم که محدودیت کارکتری در چند مورد نقض شده است؛<sup>۲۰</sup> یعنی همان‌طور که شکل ۲ نشان می‌دهد گاهی زیرنویس‌هایی با تعداد کارکترهای ۴۸ و ۵۰ مشاهده می‌شود. در این زیرنویس خاص، جمعاً ۹۸ کارکتر استفاده شده است که به‌هیچ‌وجه با اصول و استانداردهای جهانی زیرنویس‌گذاری حرفه‌ای برای رسانه همخوانی ندارد.

#	Start time	End time	Duration	Text
150	00:08:23.500	00:08:29.000	5.500	{\ans}برگه بدن لکه‌های کبود رنگی... (متن ناقص)
151	00:08:29.000	00:08:31.000	2.000	{\ans}تیر خنجر از تیرهای...
152	00:08:32.000	00:08:35.000	3.000	{\ans}سرم به نغمه‌های...
153	00:08:45.500	00:08:47.000	1.500	{\ans}... (متن ناقص)
154	00:08:47.000	00:08:52.000	5.000	{\ans}... (متن ناقص)
155	00:08:52.500	00:08:54.500	2.000	{\ans}... (متن ناقص)

شکل ۲. تعداد کارکترهای موجود در زیرنویس (قسمت ۱۳)

موضوع دیگری که مورد بررسی قرار دادیم، مدت‌زمانی است که زیرنویس بر روی صفحه‌نمایش نشان داده می‌شود. بر اساس هنجارهای اروپا، مدت‌زمان مناسب برای نمایش زیرنویس بر روی صفحه‌نمایش به شرح زیر است<sup>۲۱</sup>: در حالت کلی یک زیرنویس دوخطه که در هر خط حداکثر ۳۷ کارکتر و در مجموع ۷۴ کارکتر به‌کاررفته، باید شش ثانیه در صفحه‌نمایش نشان داده شود (دیاس‌سینتاس و ریمائل، ۲۰۰۷). البته این توضیحات برای زیرنویس در سینما



و تلویزیون است و ضرورتاً برای بازی‌ها کارساز نیست. مانگیرون (۲۰۱۳) درباره بازی‌های ویدئویی می‌گوید که زیرنویس‌های تک‌خطی‌ای وجود دارد که حاوی ۹۰ کاراکترند و شش ثانیه در صفحه‌نمایش نشان داده می‌شوند. وی همچنین نمونه‌های دیگری را در مقاله خود ذکر می‌کند که مثلاً زیرنویس‌های با حجم ۲۳ کاراکتر، به مدت سه ثانیه در صفحه‌نمایش باقی مانده‌اند (مانگیرون، ۲۰۱۳). در نمونه‌های این پژوهش نیز مدت‌زمان نمایش زیرنویس‌ها متغیر است. همان‌طور که در شکل ۳ مشاهده می‌شود، مدت‌زمان ارائه‌شده برای یک زیرنویس دوخطه ۶۹ کاراکتری، ۲٫۵ ثانیه در نظر گرفته شده و نرم‌افزار هم مدت‌زمان را قرمز کرده که دال بر مدت‌زمان پایین نمایش این زیرنویس است. تمامی این موارد می‌تواند عاملیت مترجم در سطح متنی را کاهش دهد؛ چون کیفیت زیرنویس کاهش یافته است.

#	Start time	End time	Duration	Text
33	00:00:47.500	00:00:50.500	3.000	پاسخ ایجاد رنگ‌آمیزی
34	00:00:50.500	00:00:53.000	2.500	بیشتر، به خودکامیابی‌ها، خون‌خواران
35	00:00:56.500	00:00:58.500	2.000	مدت‌زمان کوتاه‌ای از جمله
36	00:00:59.000	00:01:01.500	2.500	ترجمه‌شده و برگ‌نویسه‌ها (با علامت‌ها) روی ترجمه‌ها دست‌نویس
37	00:09:01.500	00:09:07.000	5.500	به‌عنوان یک تک‌خطی... به‌عنوان یک تک‌خطی... به‌عنوان یک تک‌خطی...
38	00:09:10.000	00:09:17.500	7.500	رشته‌های خطی و ترجمه 16989 به 16989... خطی... خطی... خطی...

Start time	Duration	Text	Chars/sec: 27.60
00:08:59.000	2.500	ترجمه‌شده و برگ‌نویسه‌ها (با علامت‌ها) روی ترجمه‌ها دست‌نویس	
		Unbreak	
		Auto br	
		Single line length: 30/39	Total length: 69

شکل ۳. مدت‌زمان نمایش زیرنویس (قسمت ۱۶)

#### ۳.۲.۴. ویژگی‌های زبانی زیرنویس‌ها

یکی از مواردی که در ترجمه زیرنویس همیشه باید لحاظ شود بحث کاهش در ترجمه یا حفظ معیار حداکثری کارکترها است (دیاس‌سینتاس و ری‌مائل، ۲۰۰۷). همان‌طور که در بخش قبل بیان شد، تعداد کارکترها از مقدار پیشنهادی در دیگر رسانه‌ها بیشتر بود. در اینجا تعداد کارکترهای متن مبدأ و متن مقصد را با هم مقایسه می‌کنیم تا ببینیم از منظر مقایسه دو زبان، در نسخه ترجمه کاهش صورت گرفته است یا نه. آن‌طور که تحلیل ویدئوها نشان می‌دهد در بعضی موارد این مسئله نقض شده است؛ یعنی تعداد کارکترهای ترجمه از تعداد متن مبدأ هم

بیشتر است. به این دلیل که در موارد بسیاری مترجم برای بالا بردن خوانش زیرنویس در ترجمه‌ها، به توضیحاتی به صورت پرانتز متوسل شده است؛ در نتیجه حجم کارکترهای هر خط زیرنویس افزایش پیدا کرده است. مثلاً زیرنویسی در متن مبدأ ۵۴ کارکتر دارد ولی در نسخه ترجمه همین زیرنویس ۶۷ کارکتر وجود دارد. دلیل دیگر آن، رویکرد ترجمه کلمه به کلمه مترجم است. مترجم قصد دارد تمامی مواد متن مبدأ را انتقال دهد. شاید به همین دلیل باشد که مترجم سعی می‌کند ترجمه خود را دقیقاً مطابق متن مبدأ کند و از آن دور نشود. ولی در عین حال اگر احساس کند ترجمه ناخوانا می‌شود در پرانتز توضیحاتی را به آن اضافه می‌کند:

**زیرنویس:** توی کانتینر امنش کن. ما هم تقریباً نزدیکیم (یعنی یه جایی بزار نیفته)

نکته بسیار جالب دیگر در ترجمه زیرنویس‌ها توضیحات مترجم درباره اصطلاحات زبان مبدأ است. مثلاً در قسمت ده می‌بینیم که مترجم چون نتوانسته برای اصطلاحی در متن مبدأ (To kill the lights) اصطلاح مناسبی در زبان فارسی پیدا کند، آن را کاملاً تحت‌اللفظی ترجمه کرده و در پرانتز معنای کارکردی اصطلاح را بیان کرده است:

**زیرنویس:** پس ما فقط باید بریم اون بالا و چراغ‌ها را بکشیم ... (اصطلاحه به معنی این که نور را از بین ببریم)

البته در مواردی هم مترجم به عدم توانایی خود در ترجمه مورد خاصی یا به شک در صحت آن اشاره کرده است. اگر به قسمت هشت نگاه می‌کنیم متوجه می‌شویم که مترجم ریسک نکرده است که ترجمه خود را بدون ذکر شکش درباره ترجمه صحیح رها کند:

**زیرنویس:** نصف گنج (این جا من منظورشو نفهمیدم. یا ۵۰ درصد را می‌گه یا نصف راهی که برای پیدا کردن گنج لازمه)

مسئله دیگر عدم ترجمه زبان سوم در زیرنویس‌ها بود. در این بازی ویدئویی زبان اسپانیایی یکی از زبان‌هایی است که بسیاری از شخصیت‌ها به آن تکلم دارند و مترجم تمامی این موارد را بدون ترجمه رها کرده است (به دلیل عدم آشنایی وی با این زبان<sup>۳۷</sup>). مثلاً در قسمت هشت می‌بینیم که یکی از شخصیت‌های به زبان اسپانیایی می‌گوید las camionetas estan en camino اما زیرنویس گذار این قسمت را بدون ترجمه رها کرده است.

اما در قسمت دیگری از بازی با مورد جالبی از زبان سوم مواجه می‌شویم. یکی از شخصیت‌ها به زبان ایتالیایی می‌گوید Scusi و مترجم در زیرنویس خود واژه «اسکوزه» را



می‌آورد و در توضیح پُرانتز می‌نویسد «معضرت می‌خواهم {معذرت می‌خواهم}» (قسمت ۱۲).<sup>۲۸</sup> اما مورد جالب‌تر درباره همین زبان سوم، نمونه‌ای در قسمت دوم است که مترجم به صورت پانویس یا همان پُرانتز به مخاطب اعلام می‌کند که وی زبان سوم اسپانیایی را ترجمه کرده است البته آن‌هم محدود به چند واژه است:

**زیرنویس:** نیتن: هیچی دوست من (اینو اسپانیایی گفت ترجمه کردم)

چنانکه گفته شد مترجم برای شفاف‌سازی و افزایش خوانایی ترجمه گفتگوهای بازی، در داخل پُرانتز توضیحاتی را ارائه می‌کند. اگر به قسمت ۱۲ دقت کنیم می‌بینیم که وقتی شخصیت آقا جمله I'm afraid I'm spoken for را بیان می‌کند دست چپ خود را بالا می‌برد تا حلقه در دستش را نشان دهد به این منظور که وی فردی متأهل است. در زیرنویسی که مترجم ارائه کرده است این توضیح آمده است «یعنی خودم زن دارم». در واقع مترجم در اینجا عنصر غیرزبانی را برگردان کرده است تا کاربر کاملاً متوجه منظور شخصیت شود؛ هرچند مترجم اصطلاح I'm spoken for را لفظ‌به‌لفظ ترجمه کرده و این اصطلاح به معنای متأهل بودن فرد است:

**زیرنویس:** خب. باعث افتخارمه ولی متأسفانه دربارش صحبت شده (یعنی خودم زن دارم)

مهم‌ترین مشکل ترجمه، برگردان اشتباه اصطلاحات زبان مبدأ بود. در ترجمه بعضی اصطلاحات مترجم دقیق عمل نکرده است مثلاً در قسمت سه از بازی وقتی شخصیت موفق می‌شود از تپه بالا رود این جمله را بیان می‌کند There we go. Piece of cake و در زیرنویس این ترجمه آمده است: «عالی شد یه برش کیک (منظورش خاکی شدنشه)». در اینجا منظور شخصیت از اصطلاح piece of cake این است که وی از آن قسمت تپه به راحتی بالا آمده است یا به اصطلاح «مثل آب خوردن».

از دیگر اشتباهات ترجمه می‌توان به مورد زیر در قسمت هفت اشاره کرد که در آن مترجم اصطلاح sick of را به همان معنای اولیه خود گرفته و جمله which I am sure you are sick hearing about it by now را به «که مطمئنم از همین الان از شنیدنش بیماری» ترجمه کرده است. شاید ترجمه مناسب این جمله این باشد «شک ندارم از شنیدنش دیگه خسته شدی». علاوه بر اشتباهات ترجمه‌ای، اشتباهاتی در زبان مقصد از قبیل اشتباهات املائی هم دیده



می‌شود. مثلاً در نمونه‌های قبلی دیدیم که مترجم واژه فارسی «معذرت» را اشتباه نوشته است یا در قسمت سوم واژه «صلیب»، «سلیب» نوشته شده است.

در پیشینه پژوهش‌های ایرانی و بین‌المللی درباره ترجمه غیرحرفه‌ای مشخص شده است که این گونه مترجمان تمایل و گرایش به سانسور کار خود ندارند (منیوس‌سانچز، ۲۰۰۹؛ پرس‌گونزالس، ۲۰۱۴؛ ماسیدا، ۲۰۱۵؛ نورد، ۲۰۱۵؛ خوش‌سلیقه و عامری، ۲۰۱۵؛ عامری و قاضی‌زاده، ۲۰۱۵؛ خوش‌سلیقه، مهدیزادخانی و عامری، ۲۰۱۶) و اصولاً از ضوابط و بایدهای فرهنگی کشور خود پیروی نمی‌کنند و همیشه سعی دارند ترجمه‌ای بدون کم و کاست انجام شود. اما در این نمونه ما متوجه شدیم که مترجم قسمتی از ویدئوی بازی (صحنه معاشقه بین دو شخصیت بازی) را سانسور کرده است؛ یعنی این قسمت از ویدئو کاملاً حذف شده است. به این دلیل که شبکه اشتراک ویدیوی آپارات ممکن است آن ویدئو را حذف کند.

## ۵. نتیجه‌گیری

مقاله حاضر، پژوهشی بود که ترجمه‌های غیرحرفه‌ای در حوزه محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی را از منظر جامعه‌شناسی مورد بررسی قرار داد. بررسی‌های به‌عمل‌آمده، نشانگر این موضوع بود که مترجم با وجود سن بسیار پایین اقدام به زیرنویس‌گذاری این ویدئوهای بازی کرده و با زبان انگلیسی به‌خوبی آشنایی دارد. با کمک نرم‌افزار سابتایتل ادیت کار زیرنویس‌گذاری بازی را انجام داده و هدف خود را از زیرنویس‌گذاری این بازی‌ها یادگیری هرچه بیشتر زبان ذکر می‌کند و این عمل برایش به تفریح مبدل شده است؛ چون وقتی ترجمه می‌کند مجبور است اصطلاحات و واژگان خاص و جدید زبان انگلیسی را جستجو کند و این کمک می‌کند از طریق ترجمه زبان خود را تقویت کند.<sup>۲۹</sup> این موارد دقیقاً در پژوهش‌های پیشین درباره انگیزه مترجمان غیرحرفه‌ای از ترجمه رایگان نیز ذکر شده است (اوبراین و شلر، ۲۰۱۰؛ اولاهان، ۲۰۱۴؛ لاکارنچو، ۲۰۱۷).

بررسی ترجمه‌ها و زیرنویس‌ها در گام دوم حاکی از این بود که پیدایی و حضور مترجم در زیرنویس‌ها از طریق گفتار و توضیح در پرانتز کاملاً مشهود است و دلیلی برای تقویت عاملیت مترجم است. به‌علاوه، از نظر فنی زیرنویس‌ها از قواعد و اصول زیرنویس‌گذاری



حرفه‌ای پیروی نمی‌کنند. این مسئله چند دلیل داشت: الف. مترجم به‌شدت به متن مبدأ وابسته است و عملاً نمی‌داند که ترجمه زیرنویس باید کوتاه باشد، ب. ماهیت زیرنویس‌های خود بازی که طولانی و بلند هستند و اطلاعاتی زیادی را در خود جای داده‌اند؛ در نتیجه این موضوع در ترجمه‌ها هم انعکاس پیدا می‌کند و ج. وجود توضیحات و پانویس‌های مترجم در زیرنویس که حجم زیرنویس را بیشتر از حد معمول می‌کند. چاومه (۲۰۱۳: ۱۱۴) نیز یادآوری می‌کند که زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای پیرو اصول و قواعد زیرنویس‌های حرفه‌ای نیستند.

تحلیل ترجمه‌ها از بعد زبانی نیز نشان می‌دهد که مترجم ظاهراً سعی در پایبندی هرچه بیشتر به متن مبدأ است. با وجود این، برای افزایش خوانایی ترجمه خود توضیحاتی را در قالب پراکنش به ترجمه اضافه کرده است. وجود خطاهای ترجمه‌ای و زبانی مخصوصاً در برگردان اصطلاحات نیز مشاهده شد که دلیلی بر ماهیت مترجم است؛ چون مترجم فردی است که در ترجمه آموزش ندیده و همچنان در حال یادگیری زبان مبدأ است. ذکر این نکته هم ضروری است که پژوهشگران بسیاری به کیفیت پایین ترجمه‌های اینترنتی در مقایسه با ترجمه‌های تجاری اشاره کرده‌اند (دیاس‌سینتاس و منیوس‌سانچز، ۲۰۰۶؛ بگوسکی، ۲۰۰۹؛ ماسیدا، ۲۰۱۵). نوآوری پژوهش حاضر در این نکته نهفته است که مطالعات محدود پیشین تنها به بررسی فرآیند ترجمه‌های غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی پرداخته‌اند و نتایج آن‌ها نیز محدود به اروپا بوده است، اما در این پژوهش ترجمه‌ها از منظر جامعه‌شناسی بررسی شدند. با توجه به واکاوی‌های صورت گرفته، می‌توان فرضیه‌های کلی برای ترجمه بازی‌های ویدئویی به‌دست داد که به‌قرار زیر است:

- مترجمان غیرحرفه‌ای اصولاً برای یادگیری یا تقویت بسندگی زبان خود دست به ترجمه بازی‌ها می‌زنند.
- مترجمان غیرحرفه‌ای گرایش به توضیح و تفسیر در ترجمه‌های خود دارند یعنی پیدایی و عاملیت خود را تقویت می‌کنند.
- مترجمان غیرحرفه‌ای اصول و قواعد زیرنویس‌گذاری حرفه‌ای را رعایت نمی‌کنند.

البته تمامی فرضیه‌های برگرفته از دل این تحقیق نیازمند بررسی بیشتر در پژوهش‌های آینده است. اگرچه پژوهش حاضر اولین مطالعه در نوع خود در ارتباط با بررسی ترجمه بازی‌های ویدئویی از منظر جامعه‌شناسی است، این مقاله فقط به بررسی یک بازی ویدئویی

پرداخت است و نتایج به‌هیچ‌وجه قابل‌تعمیم به کل بازی‌های ویدئویی نیست. پیشنهاد می‌گردد که پژوهش‌های آتی فرضیه‌های مطرح‌شده در این پژوهش را در ترجمه دیگر بازی‌ها بررسی کنند. افزون بر این، پیشنهاد می‌شود، موضوع عاملیت در دیگر گونه‌های ترجمه‌های غیرحرفه‌ای مثل فنسایبینگ و دوبله‌های غیرحرفه‌ای مورد پژوهش قرار گیرد. گرچه موضوع «مترجم در مقام یک واسطه فرهنگی» برای مترجمان حرفه‌ای مورد بحث قرار گرفته (رک. لطافتی، حسن‌زاده و معلمی، ۱۳۹۰)، این مسئله قابل‌تأمل و بررسی در ترجمه‌های غیرحرفه‌ای نیز است. سخن آخر اینکه، به‌نظر می‌رسد تحقیق و تفحص بیشتر در ترجمه‌های غیرحرفه‌ای در حوزه چند میلیارد دلاری بازی‌های ویدئویی بتواند تصویر روشن‌تری از این پدیده در اختیار همگان قرار دهد و راهگشای تبیین رهیافتی نو در مطالعات ترجمه باشد.

#### ۶. پی‌نوشت‌ها

1. Video game localization
2. Non-professional translation
3. Fan translation
4. Uncharted 4: A Thief's End
5. Translator's visibility and agency
6. Console
7. Computer games
8. Cut-scenes
9. Fansub
10. Prosumers
11. Romhacking
12. ROM
13. Textual
14. Paratextual
15. Extratextual
16. Sony Interactive Entertainment
17. [https://en.wikipedia.org/wiki/Uncharted\\_4:\\_A\\_Thief%27s\\_End](https://en.wikipedia.org/wiki/Uncharted_4:_A_Thief%27s_End) (آخرین زمان دسترسی ۱۸ اردیبهشت ۱۳۹۶)
18. <http://www.aparat.com/v/keMiR> (آخرین زمان دسترسی شش آبان ۱۳۹۵)
19. Hang Out
۲۰. از این شیوه با عنوان بازبینی نتایج توسط شرکت‌کننده (Member Checking) در پژوهش‌های کیفی یاد می‌شود تا دقت علمی و موثق بودن نتایج حفظ شود.



21. Subtitle Edit

22. Pre-cued subtitles

23. <http://www.aparat.com/v/keMiR> (آخرین زمان دسترسی شش آبان ۱۳۹۵)

۲۴. برای انتشار این عکس در مقاله از زیرنویس‌گذار کسب اجازه شده است.

۲۵. نرم‌افزار با قرمز کردن زیرنویس به زیرنویس‌گذار این موضوع را گوش زد می‌کند.

۲۶. باید اضافه کرد که هم‌اکنون نرم‌افزار ساب‌تایتل ادیت این قابلیت را دارد که به زیرنویس‌گذار نشان دهد که مدت زمان هر زیرنویس چه مقدار است و اگر این مقدار کافی نباشد با رنگ قرمز به زیرنویس‌گذار هشدار می‌دهد تا آن را اصلاح کند.

۲۷. در گفتگو با مترجم، وی بیان می‌کند با این زبان آشنایی ندارد.

۲۸. درباره اینکه چرا مترجم این واژه را ترجمه کرده است و مانند مابقی بدون ترجمه رها نشده است، وی بیان می‌کند چون این فقط یک واژه بوده و وی توانسته بود با جستجو در اینترنت به ترجمه آن دست پیدا کند.

۲۹. در حوزه آموزش زبان دوم به این نوع یادگیری که مستقیم نیست یادگیری ضمنی ( incidental learning) می‌گویند (رک. هالستین، ۲۰۱۳). هدف اولیه مترجم در اینجا زیرنویس‌گذاری و ترجمه است اما از طریق این دو وی درگیر یادگیری ضمنی زبان، ترجمه و فناوری می‌شود.

## ۷. منابع

- لطافتی، ر. حسن‌زاده، ف.، و معلمی، ش. (۱۳۹۰). درک واقعیت فرهنگی متن در گذار از ترجمه. *جستارهای زبانی*, ۲(۲), ۱۶۵-۱۸۳.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال. (۱۳۹۵). *شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران*. برگرفته از: <http://www.ircg.ir/uploads/news/2016/08/022114PersianLandscape1394.pdf>
- نادرپور، ج. (۱۳۹۵). *بازی‌های رایانه‌ای در ایران از آغاز تاکنون: زنگ تفریح ایرانی*. جام جم: ضمیمه کلیک. شماره ۵۸۳. برگرفته از: <http://www.ircg.ir/uploads/news/2016/09/035041page08.pdf>
- Ameri, S., & Ghazizadeh, K. (2015). A norm-based analysis of swearing rendition in professional dubbing and non-professional subtitling from English into Persian. *Iranian Journal of Research in English Language Teaching*, 1(4), 78-96.

- Antonini, R., & Bucaria, C. (2016). NPIT in the media: An overview of the field and main issues. In R. Antonini & C. Bucaria (Eds.), *Non-professional interpreting and translation in the media* (pp. 7-20). Wien, Austria: Peterlang.
- Bernal-Merino, M. (2006). On the translation of video games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36.
- Bernal-Merino, M. (2015). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Abingdon, England: Routledge.
- Bogucki, Ł. (2009). Amateur subtitling on the internet. In J. Diaz-Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual translation: Language transfer on screen* (pp. 49-57). Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
- Chaume, F. (2013). The turn of audiovisual translation: New audiences and new technologies. *Translation Spaces*, 2(1), 105-123.
- Diaz-Cintas, J. (2005). Back to the future in subtitling. *MuTra—Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings* (pp. 1-17). Saarbrücken, Germany: EU-High-Level Scientific Conference.
- Diaz-Cintas, J., & Muñoz Sánchez, P. (2006). Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 37-52.
- Diaz-Cintas, J., & Remael, A. (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. Abingdon, England: Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding video games: The essential introduction* (3<sup>rd</sup> ed.). London, England: Routledge.
- Gaudiosi, J. (2012). New reports forecast global video game industry will reach \$82 billion by 2017. Retrieved from: <http://www.forbes.com/sites/johngaudiosi/2012/07/18/new-reports-forecasts-global-video-game-industry-will-reach-82-billion-by-2017/#7ecc3941af6>
- Haddadian-Moghaddam, E. (2014). *Literary translation in modern Iran*. Amsterdam, Netherlands: John Benjamins.
- Hulstijn, J. (2013). Incidental learning in second language acquisition. In C. Chapelle (Ed.), *The encyclopedia of applied linguistics* (pp. 1-5). Oxford, England: Wiley-Blackwell.
- Khoshsaligheh, M., Mehdizadkhani, M., & Ameri, S. (2016). *Through the Iranian fansubbing glass: Insights into taboo language rendition into*



- Persian*. Paper presented at Audiovisual Translation: Dubbing and Subtitling in the Central European Context, Nitra, Slovakia.
- Koskinen, K. (2000). *Beyond ambivalence: Postmodernity and the ethics of translation*. Tampere, Finland: University of Tampere.
  - Lakarnchua, O. (2017). Examining the potential of fansubbing as a language learning activity. *Innovation in Language Learning and Teaching, 11*(1) 32-44.
  - Mangiron, C. (2013). Subtitling in game localisation: A descriptive study. *Perspectives, 21*(1), 42-56.
  - Massidda, S. (2015). *Audiovisual translation in the digital age: The Italian fansubbing phenomenon*. Basingstoke, England: Palgrave Macmillan.
  - Muñoz Sánchez, P. (2009). Video game localisation for fans by fans: The case of romhacking. *The Journal of Internationalization and Localization, 1*, 168-185.
  - Nord, C., Khoshsaligheh, M., & Ameri, S. (2015). Socio-cultural and technical issues in non-expert dubbing: A case study. *International Journal of Society, Culture & Language, 3*(1), 1-16.
  - O'Brien, S. & Schäler, R. 2010. *Next generation translation and localization: Users are taking charge*. Paper presented at the Translating and the Computer 32, London, England.
  - O'Hagan, M. (2009). Evolution of user-generated translation: Fansubs, translation hacking and crowdsourcing. *The Journal of Internationalisation and Localisation, 1*(1), 94-121.
  - O'Hagan, M., & Chandler, H. (2016). Game localization research and translation studies: Loss and gain under an interdisciplinary lens. In Y. Gambier & L. v. Doorslaer (Eds.), *Border crossings: Translation studies and other disciplines* (pp. 309-330). Amsterdam, Netherlands: John Benjamins.
  - O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam, Netherlands: John Benjamins.
  - Olohan, M. (2014). Why do you translate? Motivation to volunteer and TED translation. *Translation Studies, 7*(1), 17-33.
  - Paloposki, O. (2007). Translators' agency in 19th century Finland. In Y. Gambier, M. Shlesinger, & R. Stolze (Eds.), *Doubts and directions in*

*translation studies. Selected contributions from the EST Congress, Lisbon 2004* (pp. 335-346). Amsterdam, Netherlands: John Benjamins.

- Paloposki, O. (2009). Limits of freedom: Agency, choice and constraints in the work of the translator. In J. Milton & P. Bandia (Eds.), *Agents of translation* (pp. 189–208). Amsterdam, Netherlands: John Benjamins.
- Pérez-González, L. (2007). Intervention in new amateur subtitling cultures: A multimodal account. *Linguistica Antverpiensia*, 6, 67-80.
- Pérez-González, L. (2014). *Audiovisual translation: Theories, methods and issues*. London, England: Routledge.
- Tapscott, D., & Williams, A. D. (2006). *Wikinomics: How mass collaboration changes everything*. New York, NY: Portfolio.