



دوماهنامه علمی- پژوهشی
د ۸، ش ۵ (پیاپی ۴۰)، آذر و دی ۱۳۹۶، صص ۱۸۱-۲۰۴

عاملیت مترجم و ویژگی‌های ترجمه غیر حرفه‌ای بازی‌های ویدئویی (موردپژوهی آنچارتد ۴: فرجام یک دزد)

مسعود خوش‌سلیقه^{۱*}، سعید عامری^۲

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

پذیرش: ۹۶/۲/۲۷

دریافت: ۹۵/۱۱/۱۴

چکیده

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

واژگان کلیدی: بازی‌های ویدئویی، محلی‌سازی، ترجمه غیر حرفه‌ای، عاملیت مترجم، پیدایی مترجم، زیرنویس، آنچارتد ۴: فرجام یک دزد.

۱. مقدمه

محلّی‌سازی بازی‌های ویدئویی^۱ از حوزه‌های جدید و جذاب در مطالعات ترجمه است. با این حال، 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 به‌شمار می‌رود. پژوهش‌های اکتشافی در این حوزه افق‌های پژوهشی و فکری جدیدی را به‌روی ترجمه‌پژوهان می‌گشاید (اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳؛ برنال‌مرینو، ۲۰۱۵؛ اوهیگن و چاندلر، ۲۰۱۶). با نگاهی به پیشینه تحقیق محلّی‌سازی بازی‌های ویدئویی، درمی‌یابیم که به موضوع ترجمه غیرحرفه‌ای^۲ یا ترجمه به‌کمک شیفتگان بازی^۳ بسیار کم توجه شده است (اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳). دلیل این کم‌توجهی نو بودن حوزه محلّی‌سازی بازی‌های ویدئویی در مطالعات ترجمه است. به‌عقیده ما، زمان آن رسیده است که به حوزه‌های جدید مطالعات ترجمه، همچون ترجمه غیرحرفه‌ای در ایران، بیشتر توجه کنیم تا بتوانیم به بینش دقیق‌تر و عمیق‌تری در این زمینه دست یابیم.

تا جایی که اطلاع داریم، هیچ پژوهشی درباره ترجمه بازی‌های ویدئویی از منظر ترجمه غیرحرفه‌ای در ایران انجام نشده و این مطالعه اولین گام برای پر کردن این خلأ پژوهشی است. با توجه به اهمیت این پدیده، پژوهش و مطالعات محدودی در کشورهای دیگر صورت گرفته است (منیوس‌سانچز، ۲۰۰۹؛ اوهیگن، ۲۰۰۹؛ اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳). تفاوت پژوهش حاضر با پژوهش‌های دیگر این است که رویکردی جامعه‌شناسی دارد و در بستر اجتماعی ایران، انجام شده است. در این پژوهش، براساس چارچوب مطالعات توصیفی ترجمه و با استفاده از اطلاعات کیفی، می‌کوشیم با بررسی ترجمه‌ها و زیرنویس‌های بازی ویدئویی *آنپارتد ۴: فرجام یک نزد*^۴ به این پرسش پاسخ دهیم که چنین ترجمه‌هایی چه ویژگی‌هایی دارند و با چه انگیزه‌ای انجام می‌شوند. همچنین، کوشیدیم از منظر جامعه‌شناسی، پیدایی و عاملیت مترجم^۵ در ترجمه‌ها را بررسی کنیم. امید است که این جستار انگیزه‌ای برای پژوهش‌های بیشتر در حوزه ترجمه بازی‌های ویدئویی در ایران ایجاد کند.

۲. پیشینه پژوهش

۲-۱. نگاهی اجمالی به بازی‌های ویدئویی در ایران

بازی‌های ویدئویی ابزار سرگرمی مبتنی بر متن، تصویر و صدا هستند و می‌توانند در بسترهای الکترونیکی مختلفی، همچون رایانه، پیشانه^۱ و تلفن همراه، اجرا شوند (مانگیرون، ۲۰۱۳). صنعت بازی‌های ویدئویی هم‌اکنون پدیده‌ای جهانی است و به‌اندازهٔ صنعت فیلم برای تولیدکنندگان درآمد دارد. ترجمه توانسته و می‌تواند نقش مهمی در افزایش این درآمد بازی کند و بازارهای گسترده‌ای را در سرتاسر جهان به‌وجود آورد (برنال‌مرینو، ۲۰۰۶، ۲۰۱۵). درحال 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.

بنابر 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 بیان شده است. بنابر این گزارش، در اواخر دهه ۷۰، پلتفرم‌های پیشرفته‌ای همچون سگا و پلی‌استیشن جای خود را درمیان مردم ایران باز کردند و بازی‌های رایانه‌ای^۲ چند سال بعد وارد کشور شدند. این گزارش در ادامه بیان می‌کند که «رواج پیدا کردن بازی با رایانه و عرضهٔ نسل جدید بازی‌هایی با قابلیت مالتی‌پلیر باعث سربرآوردن گیم‌نت‌ها در شهرهای بزرگ در اواخر دهه ۷۰ شد که باز تجربهٔ 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).

براساس آخرین گزارش بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای، «۲۳ 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». طبق این گزارش، «از هر ۵ خانوار، ۴ خانوار حداقل یک دستگاه برای بازی کردن در اختیار دارند». این پیمایش همچنین نشان می‌دهد که تنها پنج درصد از کل بازی‌های موجود در بازار ایران ساخت داخل هستند و بقیه، یعنی ۹۵ درصد، غیرایرانی محسوب می‌شوند (مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال، ۱۳۹۵). این رقم بسیار بالایی

است و سؤال این است که با اینکه صنعت محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی در ایران صنعت جاافتاده‌ای نیست و زبان فارسی درمیان نسخه‌های چندزبانه بازی‌های ویدئویی تولید ژاپن و ایالات متحده هرگز قرار نگرفته است، کاربران چگونه با مشکل زبانی بازی کنار می‌آیند. آیا این نشان‌دهنده گسترش نسخه‌های محلی‌سازی غیرحرفه‌ای و غیررسمی بازی‌های ویدئویی در اینترنت است؟

۲-۲. ویدئوهای درون بازی و نقش زیرنویس

دموها^۱ 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). به‌نظر ایجنفلدت‌نیلسن و دیگران (۲۰۱۶) ویدئوهای داخل بازی پنج نقش اساسی دارند که عبارت‌اند از: ۱. شخصیت‌ها، فضا و محیط بازی را معرفی می‌کنند؛ ۲. فرآیند روایت بازی را در مسیر خاصی هدایت می‌کنند؛ ۳. گذر زمان در بازی را پر می‌کنند؛ ۴. فنون پیشرفته سینمایی، مانند جلوه‌های صوتی و تصویری را به‌نمایش می‌گذارند و ۵. اطلاعات مربوط به کاربران را ارائه می‌کنند.

به این ترتیب، ترجمه ویدئوهای بازی اهمیت بسیاری خواهد داشت. برای ترجمه، این ویدئوها ممکن است دوبله یا زیرنویس‌گذاری شوند. اما زیرنویس‌گذاری ویدئوهای بازی با زیرنویس‌گذاری اقلام دیداری‌شنیداری دیگر، همچون فیلم یا مستند (برای سینما یا برای تلویزیون)، تفاوت‌هایی دارد. در بازی، زیرنویس‌ها با سرعت بیشتری روی صفحه‌نمایش نشان داده می‌شوند و به‌مراتب بلندتر هستند. دلیلش ممکن است این باشد که کاربر می‌تواند بازی را متوقف کند و دوباره زیرنویس را بخواند. همچنین، ممکن است زیرنویس‌ها در سه خط نمایش داده شوند. بنابراین، هنجارهای ترجمه دیداری‌شنیداری در صنعت بازی‌های ویدئویی اعمال نمی‌شوند. دوبله ویدئوهای بازی نیز فرآیندی مشکل و هزینه‌بر است و تنها به کشورهای محدود خواهد بود که محلی‌سازی کامل را انجام می‌دهند یا اینکه دوبله شیوه مرسوم پخش محصولات دیداری‌شنیداری در آن‌ها است (اوهیگن و مانگیرون، ۲۰۱۳).

زیرنویس‌گذاری بازی‌های ویدئویی به دو صورت درون‌زبانی و میان‌زبانی انجام می‌شود.

زیرنویس‌های درون‌زبانی در بازی‌های اصلی به‌کار می‌رود؛ اما در بازی‌های محلی‌سازی‌شده، از زیرنویس میان‌زبانی استفاده می‌شود. زیرنویس‌های درون‌زبانی شرکت‌هایی مانند سونی یا مایکروسافت به‌صورت کلمه‌به‌کلمه است؛ یعنی سخنان شخصیت به‌صورت کامل زیرنویس می‌شود. همچنین، ممکن است بازی هیچ‌گونه زیرنویسی نداشته باشد و کاربران خود برای بازی زیرنویس تولید کنند؛ یعنی زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای^۹ 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. هنجارهای زیرنویس‌گذاری بازی‌های ویدئویی با زیرنویس‌گذاری فیلم و رسانه بسیار متفاوت است و با مسئله هنجار زیرنویس‌گذاری بازی‌های ویدئویی به‌طور سلیقه‌ای برخورد می‌شود. برای نمونه، ممکن است در هر خط زیرنویس، تا ۱۴۳ کاراکتر به‌کار رود. همچنین، زیرنویس‌ها با اندازه بسیار کوچکی نشان داده می‌شوند و مدت‌زمان ماندگاری زیرنویس‌ها کافی نیست (مانگیرون، ۲۰۱۳).

۲-۳. محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی از منظر ترجمه غیرحرفه‌ای

در چند سال اخیر، به‌لطف پیشرفت فناوری، ترجمه‌های غیرحرفه‌ای چندین برابر شده‌اند و به‌نظر می‌آید که 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 می‌شود. این افراد هیچ‌گونه آموزشی در ترجمه ندیده‌اند و برای ترجمه هم هیچ‌گونه دستمزدی طلب نمی‌کنند و کار خود را رایگان و بی‌هیچ چشم‌داشتی انجام می‌دهند (آنتونینی و بوکاری، ۲۰۱۵). در عصر امروز، کاربران علاوه‌بر اینکه مصرف‌کننده محصولات هستند، با تولید محتوای خود به مصرف‌کننده مولد^{۱۰} تبدیل شده‌اند (تاپسکات و ویلیامز، ۲۰۰۶). بحث ترجمه یا محلی‌سازی غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی برای اولین‌بار در مقاله‌ای از منیوس‌سانچز (۲۰۰۹) مطرح شد. وی از واژه رام‌هکینینگ^{۱۱} برای توصیف این پدیده استفاده کرد. این واژه به‌معنی هک و دستکاری و نفوذ به حافظه فقط‌خواندنی^{۱۲} بازی برای محلی‌سازی آن است (منیوس‌سانچز، ۲۰۰۹). در مطالعات ترجمه، درباره ترجمه‌های غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی بسیار اندک پژوهش شده و نیاز به پژوهش بیشتر بسیار احساس می‌شود؛ به‌ویژه در جوامعی که محلی‌سازی در آن‌ها انجام نمی‌شود یا با تأخیر بسیاری همراه است و 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 نمی‌تواند آن را انجام دهد. در نتیجه، گروهی از کاربران فقط به زیرنویس‌گذاری گفت‌وگوهای 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.

۲-۴. عاملیت مترجم

یکی از موضوعات درخور توجه پژوهش، بررسی عاملیت مترجم است. از نظر پالوپوسکی (۲۰۰۷)، عاملیت به این موضوع اشاره می‌کند که مترجمان عاملینی قدرتمند و اثرگذار هستند و با داشتن نقش عاملی می‌توانند تصمیم بگیرند که هروقت لازم باشد، تفسیر یا توضیحی به متن اضافه کنند. با این شیوه، مترجمان نقش خود را در مقام کارگزاران پررنگ‌تر جلوه می‌دهند. کاسکین (۲۰۰۰) الگویی را برای پیدایی مترجم معرفی می‌کند که دارای سه سطح متنی^۳، پیرامنتی^۴ و فرامنتی^۵ است. این چارچوب سه‌لایه‌ای برای بررسی عاملیت مترجم نیز به کار می‌رود (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 واکاوی می‌شود. در نهایت، ترجمه پژوهان می‌توانند به کمک عناصری همچون نوع مواد انتخابی برای ترجمه، ترجمه از زبان میانجی، تبلیغ ترجمه و ... ، سطح فرامنتی را تحلیل کنند (پالوپوسکی، ۲۰۰۹). به عقیده حدادیان مقدم (۲۰۱۴)، در تحلیل عاملیت، باید انگیزه مترجمان هم در نظر گرفته شود. وی درباره بررسی عاملیت در ترجمه ادبی ایران، سه پرسش زیر را مطرح می‌کند:

۱. چه کسی تصمیم می‌گیرد که چه چیز ترجمه شود؟

۲. انگیزه مترجم از ترجمه چه بوده است؟

۳. چه چیز عاملیت مترجم را کاهش یا افزایش می‌دهد؟

هریک از این سؤالات به وسیله عناصر ویژه‌ای بررسی می‌شود.

در پژوهش حاضر، کوشیدیم به کمک مدل پالوپوسکی (۲۰۰۹) عاملیت مترجم/زیرنویس‌گذار را از طریق مصاحبه با وی و مطالعه زیرنویس‌های انجام‌شده‌اش واکاوی کنیم. در بین پژوهش‌های

اندک انجام شده، اثری نیافتیم که در آن، ترجمه بازی‌های ویدئویی با رویکردی جامعه‌شناسی بررسی شده باشد و مسئله اصلی هیچ‌یک از آن‌ها بررسی این موضوع در جامعه ایران نبوده است.

در این پژوهش، می‌کوشیم به پرسش‌های زیر پاسخ دهیم:

۱. دیدگاه مترجم این زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای چیست؟
۲. وضعیت پیدایی و عاملیت مترجم در این زیرنویس‌ها چگونه است؟
۳. این زیرنویس‌ها چه ویژگی‌های فنی و زبانی دارند؟

۳. روش پژوهش

روش انجام این مطالعه به صورت کیفی و توصیفی است. برای رسیدن به اهداف تحقیق، بازی ویدئویی *آنچارتد ۴: فرجام یک رزد* را برای پژوهش انتخاب کردیم. این بازی ویدئویی در دسته بازی‌های اکشن و ماجراجویی قرار می‌گیرد و محصول شرکت معروف سونی اینتراکتیو انترتینمنت^{۱۱} است. این بازی در سال ۲۰۱۶ برای *پلی‌استیشن ۴* در سطح جهانی به بازار عرضه شد و تا اواخر سال ۲۰۱۶، بیش از ۸ میلیون و ۷۰۰ هزار نسخه از این بازی فروخته شد. از آنجا که این بازی بسیار گفت‌وگومحور است، گفت‌وگوها یا همان ویدئوهای درون بازی به صورت درون‌زبانی به انگلیسی زیرنویس شده‌اند تا دسترسی به بازی برای کاربران ناشنوا و کم‌شنوا نیز فراهم شود. گفتنی است که این بازی تاکنون در ایران نسخه محلی‌سازی رسمی نداشته است. این بازی را به این دلیل انتخاب کردیم که در بین معروف‌ترین بازی‌های جهان و البته ایران قرار دارد و با کسب امتیاز ۹۳ از ۱۰۰، در صدر جدول بازی‌های ویدئویی سال ۲۰۱۶ قرار گرفته است. این بازی در حوزه بازی‌های ویدئویی نیز برنده چندین جایزه مهم، از جمله بهترین بازی کنسول سال ۲۰۱۶، بهترین بازی اکشن و ماجراجویی و ... شده است و به نظر می‌رسد که در ایران هم با استقبال زیادی روبه‌رو شده است.^{۱۷}

گفت‌وگوهای موجود در این بازی را قبلاً نوجوانی به فارسی ترجمه و زیرنویس‌گذاری کرده بود. ویدئوهای زیرنویس‌شده این بازی در آپارات (سرویس اشتراک ویدئو)^{۱۸} موجود است و افراد می‌توانند به راحتی آن‌ها را تماشا و دانلود کنند. مترجم/زیرنویس‌گذار این بازی نیز

یکی از شیفتگان بازی‌های ویدئویی بوده است. نزدیک به پنج ساعت از گیم‌پلی این بازی را به فارسی زیرنویس‌گذاری کرده 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 به کمک نرم‌افزار پیام‌رسان هنگ‌اوت^{۱۹} که چندین ساعت زمان برد، به دست آمد. در تحلیل خرد، با بررسی موردی ویدئوهای زیرنویس‌گذاری‌شده، حضور و عاملیت مترجم را واکاوی کردیم. در ادامه تحلیل خرد، ویدئوهای زیرنویس‌گذاری‌شده را از بعد فنی و زبانی نیز بررسی و تحلیل نمودیم.

۴. ارائه و تحلیل داده‌ها

۴-۱. مرحله اول: تحلیل کلان

برای پاسخ به پرسش اول مقاله مبنی بر دیدگاه‌های مترجم، از طریق شبکه آپارات از مترجم/زیرنویس‌گذار خواستیم در این پژوهش شرکت کند. از طریق نرم‌افزار پیام‌رسان هنگ‌اوت با مترجم ارتباط برقرار کردیم و در مدت چندین ساعت در طی چند روز، مصاحبه را انجام دادیم. قبل از شروع مصاحبه، پژوهشگر خود را به طور کامل معرفی کرد و اهداف تحقیق را کاملاً برای مترجم شرح داد. او برای مترجم اطمینان ایجاد کرد که به هیچ جایی وابستگی سازمانی ندارد، از پژوهشگران حوزه مطالعات دیداری‌شنیداری است و اکنون 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 علمی-پژوهشی کشور چاپ خواهد شد و مخاطب این‌گونه مجلات از قشر دانشگاهی است؛ هرچند دسترسی به مقاله‌ها برای همگان امکان‌پذیر خواهد بود. به منظور اطمینان از تحلیل صحیح و درست داده‌های مصاحبه، نتایج تحلیل مصاحبه را برای وی فرستادیم تا صحت آن را تأیید کند.^{۲۰}

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. او برای تقویت زبان خود، فیلم به زبان اصلی نیز زیاد تماشا می‌کند. مترجم با نرم‌افزار سابتایتل ادیت^{۲۱} 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 می‌کند و در آپارات، در اختیار دیگران قرار می‌دهد. دلیل مهم او برای انتخاب این بازی ویدئویی، علاقه‌اش به این بازی و معروفیت بازی در میان کاربران دیگر 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 را انتخاب کند. همچنین، تمامی تصمیم‌گیری‌ها در مورد مسائل فنی، توزیع و تبلیغ آن (در شبکه آپارات) برعهده خود مترجم/زیرنویس‌گذار بوده است. تمامی این موارد پاسخی برای سؤال اول در مدل عاملیت حدادیان مقدم (۲۰۱۴) است. مترجم در زیر ویدئوهای بازی، به تمامی نظرات کاربران درباره کار خود پاسخ می‌دهد و حتی درباره شیوه‌های ترجمه خود سخن می‌گوید. او به‌نوعی در حال افزایش و تقویت عاملیت خود در سطح فرامتنی در مدل پالوپوسکی (۲۰۰۹) است.

آشنایی این مترجم با نرم‌افزار سابتایتل ادیت از طریق تماشای چند دموی نرم‌افزار و کار مداوم با آن شکل گرفته است و اکنون تقریباً بر نرم‌افزار مسلط است. به عقیده وی، زمان‌بندی زیرنویس‌ها بیشترین زمان ترجمه را به خود اختصاص می‌دهد؛ چون زیرنویس با زمان‌بندی متن اصلی^{۲۲} برای ویدئوها وجود ندارد. در نتیجه، مترجم خودش باید زمان‌بندی زیرنویس‌ها را تعریف کند. به‌باور وی، به دلیل وجود جو منفی درباره بازی‌های ویدئویی غربی در ایران، محلی‌سازی رسمی بازی‌ها به‌اندازه کافی انجام نمی‌شود. به عقیده ما، وجود تحریم‌ها نیز ممکن است دلیل دیگری برای این موضوع باشد؛ زیرا بعضی از شرکت‌های غربی از فروش بازی به شرکت‌های ایرانی خودداری می‌کنند. این مترجم می‌گوید که هنگام ترجمه تلاش می‌کند که ترجمه دقیقی از متن مبدأ ارائه کند. او اذعان می‌کند که مترجم نیست و در این رشته تحصیل نکرده است. وقتی از وی درباره تجربه فعلی‌اش در مقایسه با کارهای گذشته‌اش سؤال کردیم، به رشد کیفی قابل‌توجهی در آثار اخیر خود اشاره کرد و گفت که سطح زبان و ترجمه‌اش تقویت شده است. او چنین پاسخ داد: «آن کارهایی که در آپارات یافت می‌شود، به خیلی وقت پیش مربوط است و چون اولین بار بود که ترجمه می‌کردم، کیفیت خیلی پایین است». بنابراین،

هدف و انگیزه وی از این کار، تقویت سطح زبان خود و علاقه‌اش به بازی‌های ویدئویی است. انگیزه یادگیری زبان از طریق فنسبب دقیقاً در پژوهش لاکارنچو (۲۰۱۷) نیز ذکر شده است؛ به طوری که زیرنویس‌گذاران غیرحرفه‌ای تایلندی به عمل فنسبب به‌مثابه فعالیت برای یادگیری زبان نگاه می‌کنند. در حالت کلی، این مترجم‌ها در پی کسب سرمایه‌های فرهنگی و نمادین هستند که این پاسخ سؤال دوم مطرح‌شده در مدل عاملیت حدادیان مقدم (۲۰۱۴) است. مطمئناً انباشت سرمایه اقتصادی دلیلی برای هدف ترجمه نیست؛ زیرا 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 را از این نظر بررسی کردیم و از مدل پالوپوسکی (۲۰۰۹) کمک گرفتیم. تحلیل ما نشان می‌دهد که در تمامی ویدئوهای موجود، حضور مترجم/زیرنویس‌گذار کاملاً مشهود است؛ به طوری که صدای مترجم در بازی شنیده می‌شود. مترجم همچون یک گوینده یا راوی، درباره بازی نظر می‌دهد و بخش‌هایی را که نیاز به توضیح دارند، تحلیل می‌کند. در صنعت زیرنویس‌گذاری حرفه‌ای، حضور و دخالت مترجم در فیلم از طریق شیوه‌های پیرامنتی به شکل پرانتز و توضیح اضافه توصیه نمی‌شود. از آنجا که زیرنویس‌ها محدودیت فضا و زمان دارند و همیشه این تصور وجود داشته است که زیرنویسی بهترین است که اصلاً احساس نشود، استفاده از توضیح و تفسیر غیرممکن می‌شود (دیاس‌سینتاس، ۲۰۰۵). به‌باور پرس‌گونزالس (۲۰۰۷)، این عمل زیرنویس‌گذاران غیرحرفه‌ای با هدف افزایش پیدایی خود در ترجمه‌ها انجام می‌شود؛ یعنی می‌خواهند نشان دهند که مترجم این اثر هستند. این سبک خاص که مترجم صدای خود را روی ویدئو گذاشته است، عاملیت در سطح متن (پالوپوسکی، ۲۰۰۹) به‌شمار می‌رود.

بررسی حضور مترجم در سطح پیرامتن، از طریق توضیحات ترجمه و مقدمه ترجمه امکان‌پذیر است. هرچند در اینجا، با ترجمه کتاب روبه‌رو نیستیم که بتوانیم از مقدمه ترجمه در سطح گسترده‌ای سخن بگوییم، اگر به صفحه اینترنتی اولین ویدئوی مترجم نگاه کنیم، می‌بینیم

که مترجم توضیحاتی را به جا گذاشته و به نوعی عاملیت خود را تقویت کرده است. 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 میذارم؛ اما خیلی سخته. به اشتراک بگذارید»^{۳۳}. در اولین ویدئویی که مترجم در آپارات گذاشته است، با جمله «سلام دوستان آریا هستم امروز با شما هم با گیم پلی بازی آنچارد ۴» کار خود را آغاز می کند و همچنین، با زیرنویس به دیگران هشدار می دهد که هرگونه کپی از اثر ترجمه شده وی ممنوع است. همچنین، او دیگران را تشویق می کند که زیرنویس هایش را به اشتراک بگذارند؛ گویی به دنبال کسب سرمایه های نمادین است. او همچنین، در تمامی قسمت ها و در هر لحظه از بازی، مشغول صحبت کردن است و درباره بازی، مراحل بازی، ترجمه هایش و موارد دیگر سخن می گوید. این حضور صوتی مترجم دائمی نیست و در تماشای بازی اختلال ایجاد نمی کند و خسته کننده نمی شود. به هر حال هر جا که مترجم لازم دانسته، نظرش را اعلام کرده است.

حضور مترجم در خود زیرنویس ها هم به خوبی مشهود است و گاهی برای شفاف سازی محتوای ترجمه، در پراپتت توضیحاتی را ارائه کرده است. مثلاً در قسمت نه، برای کاربر توضیح اضافه زیر را در پراپتت ارائه کرده است:

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

به نظر می رسد مترجم تا حدودی به متن مبدأ وابسته است و دقیقاً همان چیزی را بیان می کند که در متن مبدأ گفته می شود؛ اما برای اینکه ترجمه خود را بهتر و قابل درک تر کند، در پراپتت توضیحی اضافه می آورد. مترجم علاوه بر توضیحاتش برای واضح تر کردن متن مبدأ، نظرش را درباره شخصیت بازی می آورد. مثلاً در قسمت ۱۴، به شوخی نظرش را درباره شخصیت و حرف وی در پراپتت بیان کرده است. در اینجا نیز به نوعی 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).

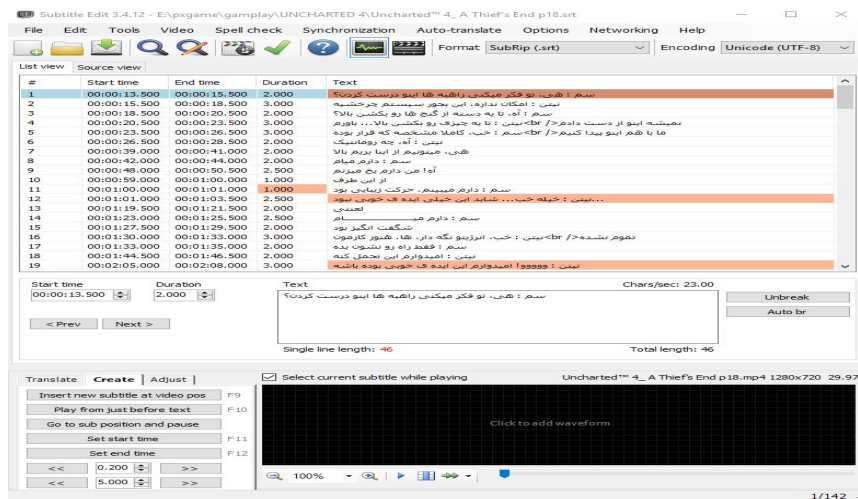
مورد دیگر که حضور مترجم را پررنگ تر از همیشه نشان می دهد، توضیحاتی است که درباره ترجمه و نگارش خود بیان می کند. در قسمت ۶، وی در پراپتت احساس امیدواری می کند که در ترجمه هایش غلط املائی وجود نداشته باشد:

زیرنویس: دربارهٔ 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.

۲-۴. مختصات فنی زیرنویس‌ها

همان‌طور که مانگیرون (۲۰۱۳) بیان می‌کند، زیرنویس بازی درمقایسه با زیرنویس رسانه به مراتب بلندتر است و حتی ممکن است زیرنویس سه‌خطی هم وجود داشته باشد یا ماندگاری زیرنویس‌ها به اندازهٔ کافی نباشد؛ بنابراین، عجیب نیست اگر الزامات زیرنویس برای رسانه، در محلی‌سازی بازی اعمال نشود. البته، الزامات و معیارهای زیرنویس‌گذاری فارسی همچنان ناشناخته هستند؛ زیرا صنعت زیرنویس‌گذاری به معنی واقعی کلمه در ایران وجود ندارد. پیش‌تر گفتیم که نرم‌افزار به‌کاررفته برای زیرنویس‌گذاری این بازی، ساب‌تایتل ادیت است و مترجم نیز این موضوع را تأیید می‌کند (شکل ۱).



شکل ۱: تصویری از نرم‌افزار به‌کاررفته از سوی مترجم/زیرنویس‌گذار^۴

Figure 1: A screenshot of the translator's subtitling program

زیرنویس به کاررفته در این بازی سفید است و روی پس‌زمینه مشکی نمایش داده می‌شود. انتخاب این رنگ و استفاده از پس‌زمینه، انتخاب مناسبی است. چنانکه زیرنویس‌گذار بیان کرده است، نوع قلم و اندازه آن بی‌نازنین با اندازه ۱۴ است؛ ولی شبکه آپارات به صورت خودکار فونت و اندازه زیرنویس را تغییر می‌دهد. اگر به مسائل دیگری مثل تعداد کاراکترهای موجود در زیرنویس‌های بازی نگاه می‌کنیم، متوجه می‌شویم که در بعضی از مواقع، زیرنویس از استاندارد حداکثری ۳۸ تا ۴۰ کاراکتری تجاوز کرده است. برای تحلیل، از نرم‌افزار سابتایتل ادیت کمک گرفتیم. فایل زیرنویس قسمت ۱۳ را دانلود و در نرم‌افزار بارگذاری کردیم. در این زیرنویس، می‌بینیم که محدودیت کاراکتری در چند مورد نقض شده است^{۲۰}؛ یعنی همان‌طور که شکل ۲ نشان می‌دهد، گاهی زیرنویس‌هایی با تعداد کاراکترهای ۴۸ و ۵۰ دیده می‌شود. در این زیرنویس خاص، جمعاً ۹۸ کاراکتر به کار رفته است که 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	زنگی موزون... هرگاه سلیقه فرستنده، فرستنده را به چار و ری می‌دهد و هرگاه سوزن (ans)
151	00:08:29.000	00:08:31.000	2.000	سوزن (ans)
152	00:08:32.000	00:08:35.000	3.000	سوزن (ans)
153	00:08:45.500	00:08:47.000	1.500	سوزن (ans)
154	00:08:47.000	00:08:52.000	5.000	زنگی موزون... هرگاه سلیقه فرستنده، فرستنده را به چار و ری می‌دهد و هرگاه سوزن (ans)
155	00:08:52.500	00:08:54.500	2.000	سوزن (ans)

شکل ۲: تعداد کاراکترهای موجود در زیرنویس (قسمت ۱۳)

Figure 2: The Number of Characters Per Line

موضوع دیگری که آن را بررسی کردیم، مدت‌زمانی است که زیرنویس روی صفحه‌نمایش نشان داده می‌شود. براساس هنجارهای اروپا، مدت‌زمان مناسب برای نمایش زیرنویس روی صفحه‌نمایش به شرح زیر است^{۲۱}: در حالت کلی، یک زیرنویس دوخطه که در هر خط حداکثر ۳۷ کاراکتر و در مجموع ۷۴ کاراکتر دارد، باید شش ثانیه در صفحه‌نمایش نشان داده شود (دیاس‌سینتاس و ریماثل، ۲۰۰۷). البته، این توضیحات برای زیرنویس در سینما و تلویزیون

است و ضرورتاً برای بازی‌ها کارساز نیست. مانگیرون (۲۰۱۳) درباره بازی‌های ویدئویی می‌گوید که برخی از زیرنویس‌های تک‌خطی ۹۰ کاراکتر دارند و شش ثانیه در صفحه‌نمایش نشان داده می‌شوند. وی در مقاله خود، نمونه‌هایی از زیرنویس‌های با حجم ۲۳ کاراکتر را می‌آورد که 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 می‌بینیم، مدت‌زمان ارائه‌شده برای یک زیرنویس دوخطی ۶۹ کاراکتری ۲.۵ ثانیه در نظر گرفته شده و نرم‌افزار هم مدت‌زمان را قرمز کرده که نشان‌دهنده مدت‌زمان پایین نمایش این زیرنویس است. ممکن است تمامی این موارد عاملیت مترجم در سطح متنی را کاهش دهند؛ زیرا کیفیت زیرنویس کاهش یافته است.

#	Start time	End time	Duration	Text
33	00:00:47.500	00:00:50.500	3.000	پاسخ ایجاد رنگ کر (int)
34	00:00:50.500	00:00:53.000	2.500	بیشتر به خودکام تبدیل شدن خون (int)
35	00:00:56.500	00:00:58.500	2.000	مدت زمانه کلیه ای از (int)
36	00:00:59.000	00:01:01.500	2.500	تاریخ بود و رنگ که نوشته بود (int) روی تاریخ داشت (int)
37	00:09:01.500	00:09:07.000	5.500	به مقاله می‌نویسد (int) به مقاله می‌نویسد (int)
38	00:09:10.000	00:09:17.500	7.500	رشته می‌نظر و تاریخ 1699 به (int) خله خبر... روش می‌نویسد (int)

Start time	Duration	Text
00:08:59.000	2.500	تاریخ بود و رنگ که نوشته بود (int) روی تاریخ داشت (int)

Chars/sec: 27.60
Unbreak
Auto br
Single line length: 30/39
Total length: 69

شکل ۳: مدت‌زمان نمایش زیرنویس (قسمت ۱۶)

Figure3: Duration of Subtitles

۳-۲-۴. ویژگی‌های زبانی زیرنویس‌ها

یکی از مواردی که در ترجمه زیرنویس همیشه باید در نظر گرفته شود، بحث کاهش در ترجمه یا حفظ معیار حداکثری کاراکترها است (دیاس‌سینتاس و ریمائل، ۲۰۰۷). همان‌طور که در بخش قبل گفتیم، تعداد کاراکترها از مقدار پیشنهادی در رسانه‌های دیگر بیشتر بود. در اینجا، تعداد کاراکترهای متن مبدأ و متن مقصد را با هم مقایسه می‌کنیم تا دریابیم که در نسخه ترجمه، کاهش صورت گرفته است یا نه. با تحلیل ویدئوها روشن می‌شود که در بعضی از موارد، این مسئله نقض شده است؛ یعنی تعداد کاراکترهای 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 به‌صورت پرانتز متوسل شده است، حجم کاراکترهای هر خط زیرنویس افزایش یافته است. برای نمونه، زیرنویسی در متن مبدأ ۵۴ کاراکتر دارد؛ ولی در نسخه ترجمه آن ۶۷ کاراکتر وجود دارد. دلیل دیگر افزایش تعداد کاراکترها، رویکرد ترجمه کلمه‌به‌کلمه مترجم است. مترجم می‌خواهد تمامی مواد متن مبدأ را انتقال دهد. شاید به همین دلیل است که می‌کوشد ترجمه خود را دقیقاً مطابق با متن مبدأ کند و از آن دور نشود. با این حال، اگر احساس کند که ترجمه ناخوانا می‌شود، در پرانتز توضیحاتی را به آن اضافه می‌کند.

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

نکته بسیار جالب دیگر در ترجمه زیرنویس‌ها، توضیحات مترجم درباره اصطلاحات زبان مبدأ است. مثلاً در قسمت ۱۰ 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 به‌معنی اینکه نور را ازبین ببریم).

البته در مواردی هم مترجم به ناتوانی خود در ترجمه مورد خاصی یا به تردید در درستی آن اشاره کرده است. در قسمت ۸، مترجم ریسک نکرده است که ترجمه خود را بدون ذکر تردید خود درباره ترجمه صحیح رها کند:

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

مسئله دیگر ترجمه نشدن زبان سوم در زیرنویس‌ها بود. در این بازی ویدئویی، زبان اسپانیایی یکی از زبان‌هایی است که بسیاری از شخصیت‌ها به آن سخن می‌گویند و مترجم تمامی این موارد را بدون ترجمه رها کرده است؛ زیرا با این زبان آشنایی ندارد.^{۲۷} در قسمت ۸، می‌بینیم که یکی از شخصیت‌ها به زبان اسپانیایی می‌گوید *las camionetas estan en camino* و زیرنویس‌گذار این قسمت را بدون ترجمه رها کرده است. 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 «معذرت می‌خواهم (معذرت می‌خواهم)» (قسمت ۱۲).^{۲۸} مورد جالب‌تر دربارهٔ همین زبان سوم، نمونه‌ای در قسمت ۲ است که مترجم به‌صورت پانویس یا همان پُرانتز به مخاطب اعلام می‌کند که وی زبان سوم اسپانیایی را ترجمه کرده است؛ البته آن هم به چند واژه محدود می‌شود:

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

چنانکه گفتیم، مترجم برای شفاف‌سازی و افزایش خوانایی ترجمهٔ گفته‌وگوهای بازی، در داخل پُرانتز توضیحاتی را ارائه می‌کند. در قسمت ۱۲، وقتی شخصیت آقا جملهٔ I'm afraid I'm spoken for را بیان می‌کند، دست چپ خود را بالا می‌برد تا حلقهٔ در دستش را نشان دهد؛ یعنی فردی متأهل است. در زیرنویسی که مترجم ارائه کرده است، توضیح «یعنی خودم زن دارم» آمده است. در اینجا، مترجم عنصر غیرزبانی را برگردان کرده است تا کاربر کاملاً متوجه منظور شخصیت شود؛ هرچند اصطلاح I'm spoken for را که به‌معنی متأهل بودن فرد است، لفظ به‌لفظ ترجمه کرده است:

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

مهم‌ترین مشکل ترجمه، برگردان اشتباه اصطلاحات زبان مبدأ بود. مترجم در ترجمهٔ بعضی از اصطلاحات، دقیق نبوده است. در قسمت ۳، وقتی شخصیت موفق می‌شود از تپه بالا برود، جملهٔ There we go. Piece of cake را بیان می‌کند. در زیرنویس این ترجمه، «عالی شد یه برش کیک (منظورش خاکی شدنشه)» آمده است؛ در حالی که در اینجا، منظور شخصیت از اصطلاح piece of cake این است که وی از آن قسمت تپه به‌راحتی یا به‌اصطلاح «مثل آب خوردن» بالا آمده است.

یکی دیگر از اشتباهات ترجمه این است که در قسمت ۷، مترجم معنای اولیهٔ اصطلاح sick of را در نظر گرفته و جملهٔ which I am sure you are sick hearing about it by now را به‌صورت «که مطمئناً از همین الان از شنیدنش بیماری» ترجمه کرده است. شاید ترجمهٔ مناسب این جمله «شک ندارم از شنیدنش دیگه خسته شدی» باشد.

در زبان مقصد، علاوه‌بر اشتباهات ترجمه‌ای، اشتباهاتی از قبیل اشتباهات املائی هم دیده می‌شود. در نمونه‌های قبلی دیدیم که مترجم واژهٔ فارسی «معذرت» را اشتباه نوشته یا در

قسمت ۳، واژه «صلیب» را به صورت «سلیب» نوشته است.

در پیشینه پژوهش‌های ایرانی و بین‌المللی درباره ترجمه غیرحرفه‌ای، مشخص شده است که مترجمان غیرحرفه‌ای به سانسور کار خود گرایشی ندارند (منیوس‌سانچز، ۲۰۰۹؛ پرس‌گونزالس، ۲۰۱۴؛ ماسیدا، ۲۰۱۵؛ نورد و دیگران، ۲۰۱۵؛ عامری و قاضی‌زاده، ۲۰۱۵؛ خوش‌سلیقه و دیگران، ۲۰۱۶). از ضوابط و بایدهای فرهنگی کشور خود پیروی نمی‌کنند و همیشه می‌کوشند ترجمه‌ای بی‌کم‌وکاست انجام دهند؛ اما در این نمونه، متوجه شدیم که مترجم قسمتی از ویدئوی بازی (صحنه معاشقه بین دو شخصیت بازی) را سانسور و این قسمت از ویدئو را کاملاً حذف کرده است؛ زیرا ممکن است شبکه اشتراک ویدئوی آپارات آن ویدئو را حذف کند.

۵. نتیجه‌گیری

در این پژوهش، ترجمه‌های غیرحرفه‌ای در حوزه محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی را از منظر جامعه‌شناسی بررسی کردیم. با بررسی‌های انجام‌شده، دریافتیم که مترجم با وجود سن بسیار کم، ویدئوهای این بازی را زیرنویس‌گذاری کرده و با زبان انگلیسی به خوبی آشنا است. او با نرم‌افزار ساب‌تایتل ادیت کار زیرنویس‌گذاری بازی را انجام داده است. هدف او از زیرنویس‌گذاری این بازی‌ها، یادگیری هرچه بیشتر زبان است و این کار برایش به تفریح تبدیل شده است؛ چون وقتی ترجمه می‌کند، مجبور است اصطلاحات و واژگان خاص و جدید زبان انگلیسی را جست‌وجو کند و از طریق ترجمه، زبان خود را تقویت می‌کند.^{۲۹} 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).

با بررسی ترجمه‌ها و زیرنویس‌ها در گام دوم روشن شد که پیدایی و حضور مترجم در زیرنویس‌ها از طریق گفتار و توضیح در پرانتز کاملاً مشهود است و دلیلی برای تقویت عاملیت مترجم است. همچنین، زیرنویس‌ها از نظر فنی، از قواعد و اصول زیرنویس‌گذاری حرفه‌ای پیروی نمی‌کنند. دلایل این مسئله عبارت‌اند از: ۱. وابستگی زیاد مترجم به متن مبدأ و ندانستن این نکته که ترجمه زیرنویس باید کوتاه باشد؛ ۲. ماهیت طولانی زیرنویس‌های خود بازی که

اطلاعات زیادی را در خود جای داده‌اند و انعکاس این موضوع در ترجمه‌ها و ۳. وجود توضیحات و پانویس‌های مترجم در زیرنویس که حجم زیرنویس را بیشتر از حد معمول می‌کند. چاومه (۲۰۱۳) این نکته را بیان می‌کند که زیرنویس‌های غیرحرفه‌ای پیرو اصول و قواعد زیرنویس‌های حرفه‌ای نیستند.

با تحلیل ترجمه‌ها از بعد زبانی نیز روشن می‌شود که هرچند مترجم ظاهراً می‌کوشد که هرچه بیشتر به متن مبدأ پایبند باشد، برای افزایش خوانایی ترجمه خود، توضیحاتی را در قالب پراکنش به ترجمه اضافه کرده است. همچنین، خطاهای ترجمه‌ای و زبانی، به‌ویژه در برگردان اصطلاحات، دیده شد که نشان‌دهنده ماهیت مترجم است؛ زیرا مترجم در ترجمه آموزش ندیده و همچنان درحال یادگیری زبان مبدأ است. ذکر این نکته ضروری است که پژوهشگران بسیاری به کیفیت پایین ترجمه‌های اینترنتی درمقایسه با ترجمه‌های تجاری اشاره کرده‌اند (دیاس‌سینتاس و منیوس‌سانچز، ۲۰۰۶؛ بگوسکی، ۲۰۰۹؛ ماسیدا، ۲۰۱۵). در مطالعات محدود پیشین، تنها فرآیند ترجمه‌های غیرحرفه‌ای بازی‌های ویدئویی بررسی شده و نتایج آن‌ها نیز به اروپا محدود بوده است؛ اما در این پژوهش، ترجمه‌ها را ازمنظر جامعه‌شناسی بررسی کردیم و بنابراین، کاری نو انجام دادیم. با توجه به واکاوی‌های صورت‌گرفته، فرضیه‌های کلی ما برای ترجمه بازی‌های ویدئویی عبارت‌اند از:

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

تمامی فرضیه‌های برگرفته از دل این تحقیق نیازمند بررسی بیشتر در پژوهش‌های آینده هستند. هرچند این مقاله اولین مطالعه درزمینه ترجمه بازی‌های ویدئویی ازمنظر جامعه‌شناسی است، در اینجا تنها یک بازی ویدئویی را بررسی کردیم و نتایج به‌هیچ‌وجه درمورد همه بازی‌های ویدئویی صدق نمی‌کند. پیشنهاد می‌دهیم که پژوهشگران دیگر در پژوهش‌های خود، فرضیه‌های مطرح‌شده در این پژوهش را در ترجمه بازی‌های دیگر بررسی کنند. پیشنهاد دیگر ما بررسی موضوع عاملیت در گونه‌های دیگر ترجمه‌های غیرحرفه‌ای، مانند فنس‌بینگ و

دوبله‌های غیرحرفه‌ای است. اگرچه درمورد موضوع «مترجم درمقام یک واسطه فرهنگی» برای مترجمان حرفه‌ای بحث شده است (لطافتی و دیگران، ۱۳۹۰)، امکان بررسی این مسئله در ترجمه‌های غیرحرفه‌ای نیز وجود دارد.

به نظر می‌رسد که تحقیق و تفحص بیشتر در ترجمه‌های غیرحرفه‌ای در حوزه چند میلیارد دلاری بازی‌های ویدئویی، تصویر روشن‌تری از این پدیده را در اختیار همگان قرار می‌دهد و راهگشای تبیین رهیافتی نو در مطالعات ترجمه است.

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 (آخرین زمان دسترسی ۱۳۹۶/۲/۱۸)
18. <http://www.aparat.com/v/keMiR> (آخرین زمان دسترسی ۱۳۹۵/۸/۶)
19. hang Out
۲۰. از این شیوه باعنوان 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 ۱۳۹۵/۸/۶)
۲۴. برای انتشار این مقاله، از زیرنویس‌گذار اجازه گرفتیم.

۲۵. نرم‌افزار با قرمز کردن زیرنویس به زیرنویس‌گذار این موضوع را گوشزد می‌کند.
۲۶. نرم‌افزار ساب‌تایتل ادیت این قابلیت را دارد که به زیرنویس‌گذار نشان دهد که مدت‌زمان هر زیرنویس چقدر است و اگر این مقدار کافی نباشد، با رنگ قرمز به زیرنویس‌گذار هشدار می‌دهد تا آن را اصلاح کند.
۲۷. در گفت‌وگو با مترجم، وی بیان می‌کند که با این زبان آشنایی ندارد.
۲۸. مترجم درباره‌ی اینکه چرا این واژه را ترجمه کرده و مانند بقیه‌ی موارد آن را بدون ترجمه رها نکرده است، می‌گوید که چون این فقط یک واژه بوده، با جست‌وجو در اینترنت ترجمه‌اش را یافته است.
۲۹. در حوزه‌ی آموزش زبان دوم، به این نوع یادگیری که مستقیم نیست یادگیری ضمنی (incidental learning) می‌گویند (هالستین، ۲۰۱۳). در اینجا، هدف اولیه‌ی مترجم زیرنویس‌گذاری و ترجمه است؛ اما از طریق این دو درگیر یادگیری ضمنی زبان، ترجمه و فناوری می‌شود.

۷. منابع

- لطافتی، رویا؛ حسن‌زاده، فاطمه و شیما معلمی (۱۳۹۰). «درک واقعیت فرهنگی متن در گذار از ترجمه». *جستارهای زبانی*. ش ۲ (۲). صص ۱۶۵-۱۸۳.
- مرکز تحقیقات بازی‌های دیجیتال (۱۳۹۵). *شاخص‌ترین اطلاعات مصرف بازی‌های دیجیتال در ایران*.
<http://www.ircg.ir/uploads/news/2016/08/022114PersianLandscape1394.pdf>
- نادرپور، جهانگیر. (۱۳۹۵). «بازی‌های رایانه‌ای در ایران از آغاز تاکنون: زنگ تفریح ایرانی». *جام جم، ضمیمه‌ی کلیک*. ش ۵۸۳.
<http://www.ircg.ir/uploads/news/2016/09/035041page08.pdf>

References:

- Ameri, S. & K. Ghazizadeh (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), Pp. 78-96.

- Antonini, R. & C. Bucaria (2015). "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, Pp. 22-36.
- ----- (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), Pp.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.
- ----- & P. Muñoz Sánchez (2006). "Fansubs: Audiovisual translation in an amateur environment". *The Journal of Specialised Translation*, 6, Pp.37-52.
- ----- & A. Remael (2007). *Audiovisual translation: Subtitling*. Abingdon, England: Routledge.
- Egenfeldt-Nielsen, S.; J. H. Smith & S. P. Tosca (2016). *Understanding video games: The Essential Introduction* (3rd 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.; M. Mehdizadkhani & S. Ameri (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), Pp.32-44.
- Mangiron, C. (2013). "Subtitling in game localisation: A descriptive study". *Perspectives*. 21(1), Pp.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, Pp.168-185.
- Nord, C.; M., Khoshsaligheh & S. Ameri (2015). "Socio-cultural and technical issues in non-expert dubbing: A case study". *International Journal of Society, Culture & Language*, 3(1), Pp.1-16.
- O'Brien, S. & R. Schäler (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), Pp. 94-121.

- ----- & H. Chandler (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.
- ----- & C. Mangiron (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), Pp.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.
- ----- (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, Pp.67-80.
- ----- (2014). *Audiovisual translation: Theories, methods and issues*. London, England: Routledge.
- Tapscott, D. & A. D. Williams (2006). *Wikinomics: How mass Collaboration Changes Everything*. New York, NY: Portfolio.
- Digital Games Research Center (2016). *A survey on Video Gaming Consumption in Iran* [In Persian]. Retrieved from:
<http://www.ircg.ir/uploads/news/2016/08/022114persianlandscape1394.pdf>
- Naderpour, J. (2016). "A historical account of video games in Iran: The Iranian playtime". *JameJam*, 583, [In Persian]. Retrieved from:
<http://www.ircg.ir/uploads/news/2016/09/035041page08.pdf>

- Letafati, R.; F. Hassanzadeh & S. Moallemi (2011). The perception of cultural reality in translation. *Language Related Research*, 2(2), Pp. 165-183. [In Persian]