الباب الأول

مقدّمة

أ. خلفية البحث

تلعب اللغة دورًا حيويًا في التواصل اليومي، لأنها تساعد في تحقيق الهدف الأساسي من التواصل، وهو نقل المعلومات بدقة (تشائر، ٢٠٠٣: ٣١). باعتبارها أداة أساسية للتواصل، تُستخدم اللغة للتفاعل ومشاركة الأفكار والمشاعر بين الأفراد. ووفقًا لكريدالاكسنا، فإن اللغة هي نظام من الأصوات ذات المعنى تُستخدم للتواصل من قبل مجموعة من الناس (كريدالاكسنا، ٢٠١٣: ٢٤).

مع مرور الوقت، أصبح استخدام اللغة معقدًا للغاية. بشكل عام، تعمل اللغة كأداة للتواصل بين المتحدث والمخاطَب. في هذا السياق، لا تُستخدم اللغة فقط كوسيلة للتعبير عن الآراء، بل أيضًا كجسر يربط بين الناس من خلفيات وثقافات مختلفة. عندما نتحدث أو نكتب أو نتواصل شفويًا، تُمكّننا اللغة من شرح الأفكار المعقدة والتعبير عن المشاعر الدقيقة.

بالإضافة إلى ذلك، تمتلك اللغة تنوعًا كبيرًا من اللهجات التي تعكس الثراء الثقافي والسياقي للمجتمع. هذا يُبيّن أن فهم اللغة أمر بالغ الأهمية لتجنب سوء الفهم وضمان

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

أن الرسالة تُنقل بوضوح إلى الطرف الآخر. لذلك، فإن امتلاك مهارة لغوية جيدة لا يُسهّل فقط التواصل الفعّال، بل يعزز التفاعل الاجتماعي ويقوي العلاقات بين الأفراد.

الترجمة هي عملية نقل الرسالة من لغة إلى أخرى بالبحث عن المكافئ الطبيعي. يرى نيومارك أن الترجمة هي نقل معنى نص إلى لغة أخرى حسب نية الكاتب (دونغ، ٢٠٢٢: ٢٧٣). وفقًا لهذا الفهم، يجب على المترجم أن يفهم نية ومضمون ومشاعر كاتب النص الأصلي. مهمة المترجم هي أن يكون حلقة وصل بين كاتب النص الأصلي وقارئ أو مستلم الرسالة، حتى لا يُساء فهم رسالة الكاتب.

ومن أمثلة الترجمة، ترجمة التعليق الصوتي في الألعاب. في عصر العولمة والرقمنة السريعة، أصبحت صناعة الألعاب المحمولة واحدة من أكثر وسائل الترفيه شهرة، ومن الأمثلة الناجحة لعبة "موبايل ليجندز: بانغ بانغ" التي جذبت ملايين اللاعبين حول العالم، بما فيهم في الدول العربية. لكن الترجمة الفعالة للتعليق الصوتي تُعد مفتاحًا لتجربة لعب ممتعة وغامرة.

تتطلب هذه العملية أكثر من مجرد ترجمة لغوية، بل فهمًا عميقًا للثقافة والسياق المحلي، حيث تضيف تنوعات اللهجات العربية تعقيدًا أكبر. علاوة على ذلك، فإن القدرة على نقل المشاعر، الفكاهة، والدوافع في شخصية اللعبة أمر مهم للحفاظ على أصالة

المحتوى. من خلال إشراك مجتمع اللاعبين في عملية الترجمة، يُؤمَل أن تكون النتائج أقرب إلى توقعات الجمهور.

يهدف هذا البحث إلى استكشاف وتحليل تقنيات التكييف و الضغط اللغوي في ترجمة التعليق الصوتي في لعبة "موبايل ليجندز: بانغ بانغ"، على أمل تقديم مساهمة مهمة في تطوير استراتيجيات ترجمة أكثر فعالية وملاءمة، بالإضافة إلى إثراء تجربة اللعب للمجتمع العربي.

الألعاب ليست مجرد وسيلة ترفيهية، بل هي أيضًا انعكاس للثقافة التي تُمارَس فيها. في عملية الترجمة، يجب تكييف عناصر اللعبة مثل الشخصيات، القصة، والإشارات الثقافية لتكون متوافقة مع السياق الثقافي العربي. على سبيل المثال، قد تحتاج الشخصيات ذات الخلفيات الثقافية الخاصة إلى تعديلات في طريقة عرضها لتتوافق مع القيم المحلية. وبدون التكييف المناسب، قد يشعر اللاعب بالاغتراب عن المحتوى.

أكبر تحدي في التوطين هو ترجمة المحتوى الغني بالمعاني الثقافية والسياقية. غالبًا ما تحتوي الألعاب على عناصر من الفكاهة، التعابير الاصطلاحية، أو شخصيات خيالية يجب تكييفها لتكون مفهومة للجمهور المحلي. لا يمكن ترجمة كل هذه العناصر حرفيًا، لذا

يجب على المترجم أن يكون مبدعًا في إيجاد ما يعادلها في ثقافة الهدف (أوهاجان & مانغيرون، ٢٠١٣: ١١٠).

يلعب التعليق الصوتي دورًا مهمًا في خلق الانغماس والارتباط العاطفي بين اللاعب والشخصيات أو القصة. لا يقتصر دوره على نقل المعلومات فقط، بل هو وسيلة لنقل المشاعر، الشخصية، وأحيانًا الثقافة الخاصة بكل شخصية. ومع ذلك، فإن ترجمة التعليق الصوتي ليست مهمة سهلة، فالمترجم يجب أن يوازن بين الحفاظ على المعنى الأصلي والانتباه إلى الفروق اللغوية والثقافية وتفضيلات الجمهور المحلي. في السياق العربي، يجب على ترجمة التعليق الصوتي أن تأخذ في الحسبان اختلاف اللهجات، التعبيرات الثقافية، وطرق التعبير عن المشاعر التي تختلف عن اللغة المصدر.

اللغة العربية، التي يتحدث بها حوالي ٣٧٣ مليون شخص حول العالم، تحتوي على تنوعات معقدة. فهناك اختلافات واضحة بين اللهجات المستخدمة في الدول العربية مثل مصر، السعودية، المغرب، ولبنان. علاوة على ذلك، تختلف العربية الفصحى (الفصحى) المستخدمة في الترجمة الرسمية عن العربية العامية (العامية) التي تُستخدم أكثر في المحادثات اليومية والثقافة الشعبية (موجيب، ٢٠٢٤).

لذلك، فإن ترجمة التعليق الصوتي في "موبايل ليجندز" إلى اللغة العربية تتطلب فهمًا عميقًا لتنوع اللغة وتفضيلات الجمهور المستهدف.

البحث بعنوان "تقنيات التكييف والضغط اللغوي في ترجمة التعليق الصوتي إلى اللغة العربية في لعبة الهاتف المحمول "*Mobile Legends: Bang Bang*" يهدف إلى استكشاف التقنيات المستخدمة في تكييف وتعريب التعليق الصوتي داخل اللعبة إلى اللغة العربية.

يتناول البحث كيفية ترجمة وتكييف العناصر الصوتية في اللعبة لتناسب اللاعبين الناطقين بالعربية، مع ضمان أن تبقى الترجمة دقيقة، وطبيعية، وملائمة ثقافيًا وسياقيًا للغة العربية. كما يناقش البحث مختلف تقنيات التكييف المستخدمة مثل الترجمة الحرفية، والتكييف الثقافي، أو حتى تعريب مصطلحات معينة، لضمان أن يكون التعليق الصوتي سهل الفهم للاعب العربي دون الإخلال بجوهر السرد أو التعليمات الأصلية في اللعبة.

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

علاوة على ذلك، يستكشف البحث التباينات اللغوية مثل اللهجات أو أساليب الكلام المستخدمة في التعليق الصوتي، وكيف تؤثر هذه التباينات على تقبّل اللاعبين للترجمة.

ومع تزايد الطلب على الألعاب المترجمة والملائمة لغويًا وثقافيًا، يقدم هذا البحث مساهمة مهمة في فهم كيفية تكييف ترجمة التعليق الصوتي لتتناسب مع الاحتياجات اللغوية

والثقافية للاعبين العرب. ومن المتوقع أن توفر نتائج هذا البحث دليلاً عمليًا لمطوري الألعاب في تنفيذ ترجمة تعليق صوتي أكثر فاعلية وملاءمة للجمهور المستهدف.

طبّق تقنيات التكييف عندما لا يمكن نقل العناصر الثقافية أو السياقية من اللغة المصدر (اللغة العربية) إلى اللغة الهدف (اللغة الإندونيسية) بنفس المعنى والدلالة. ويتم إجراء التعديلات للحصول على مكافئات أكثر ملاءمة للسياق أو الثقافة في اللغة الهدف (مولينا وألبير، ٢٠٠٢: ٥٠٩).

أما تقنيات الضغط اللغوي، فتُستخدم لتبسيط أو تكثيف العناصر اللغوية في النص المترجم، دون الإخلال بالمعنى الأساسي. وتُستخدم هذه التقنية بشكل شائع في الترجمة الفورية والدبلجة/التعليق الصوتي، نظرًا للقيود الزمنية أو المساحية (مولينا وألبير، ٢٠٠٢: ٥١١).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ب. تحديد البحث

في ضوء الخلفية المذكورة أعلاه، تشمل صيغ المشكلة المطروحة ما يلي:

أ. ما شكل تقنيات التكييف (التحوير) في ترجمة التعليق الصوتي إلى اللغة العربية في لعبة *Mobile Legends: Bang Bang*؟

ب. ما شكل تقنيات الضغط اللغوي في ترجمة التعليق الصوتي إلى اللغة العربية في لعبة *Mobile Legends: Bang Bang*؟

ج. أغراض البحث

استنادًا إلى صياغة المشكلات التي تم ذكرها، فإن أهداف هذا البحث هي:

أ. التعرف على أشكال تقنيات التكييف ووصفها في ترجمة التعليق الصوتي إلى اللغة العربية في لعبة *Mobile Legends: Bang Bang*

ب. التعرف على أشكال تقنيات الضغط اللغوي ووصفها في ترجمة التعليق الصوتي إلى اللغة العربية في لعبة *Mobile Legends: Bang Bang*

د. فوائد البحث

أما الفوائد المتوقعة من هذا البحث فهي:

١. الفوائد النظرية

يمكن أن يُسهم هذا البحث بشكل مهم في تطوير نظرية ترجمة الألعاب، خصوصًا في سياق التكييف الثقافي واللغوي من اللغة الأصلية (اللغة العربية) إلى اللغة الهدف (اللغة الإندونيسية). ويساعد ذلك في توسيع فهمنا لكيفية تطبيق تقنيات الترجمة على الوسائط السمعية البصرية المعقدة مثل الألعاب.

من المتوقع أن يُسهم هذا البحث في إثراء الدراسات النظرية في مجال الترجمة، وخاصة في سياق التكييف والضغط اللغوي. ومن خلال تحليل التقنيات المستخدمة في

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ترجمة التعليق الصوتي في لعبة Mobile Legends: Bang Bang ، يمكن لهذا البحث أن يقدم رؤى جديدة حول استراتيجيات الترجمة الفعالة والملائمة.

٢. الفائدة العملية

أ. في هذا البحث، هناك أمل كبير في أن يُسهم في زيادة معرفة الباحث في مجال الترجمة، ليكون قادرًا على تقديم ترجمات مناسبة، دقيقة، ومقبولة من قِبل القرّاء والمستمعين على حد سواء.

ب.يمكن أن يقدم هذا البحث دليلاً لتطوير نموذج أو إطار عمل جديد في ترجمة الألعاب، يمكن تطبيقه على مشاريع ترجمة أخرى. ومن المتوقَّع أن يكون هذا النموذج مرجعًا للمترجمين ومطوري الألعاب في إنتاج ترجمات أفضل وأكثر قبولًا لدى الجمهور المستهدف.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

ج. يُسهم هذا البحث في توفير مادة فكرية لطلبة قسم اللغة والأدب العربي، مما يُحفّزهم على ابتكار أفكار إبداعية مستقبلًا، ويساعد في تنمية قدراتهم وتطوير إمكانياتهم في هذا المجال.

هـ. إطار التفكير

من أجل إجراء بحث بشكل مكثف ومنهجي، من الضروري وجود إطار فكري يُوجّه الدراسة. وفي هذا السياق، يشير الإطار الفكري إلى عملية ترجمة التعليق الصوتي للعبة *Mobile Legends: Bang Bang* من اللغة العربية إلى اللغة الإندونيسية. الترجمة هنا تُعدّ جهدًا يهدف إلى إنتاج مكافئ رسالي يكون الأكثر دقة وتقاربًا مع النص الأصلي، سواء من حيث المعنى أو أسلوب اللغة. وبحسب كاتفورد (كاتفورد، ١٩٦٥: ٢٠)، فإن الترجمة تُعرّف بأنها عملية استبدال نص بلغة معينة بنص في لغة أخرى .في عملية الترجمة، تُستخدم تقنيات الترجمة لدمج المعنى من النص المصدر إلى النص الهدف.

وتسعى تقنيات الترجمة إلى ترجمة الكلمات، أو مجموعات الكلمات، أو الجمل الكاملة عندما يتعذر تقسيم الجملة إلى أجزاء أصغر (زخر الدين سورياوويناتا، ٢٠١٦: ٥٠).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

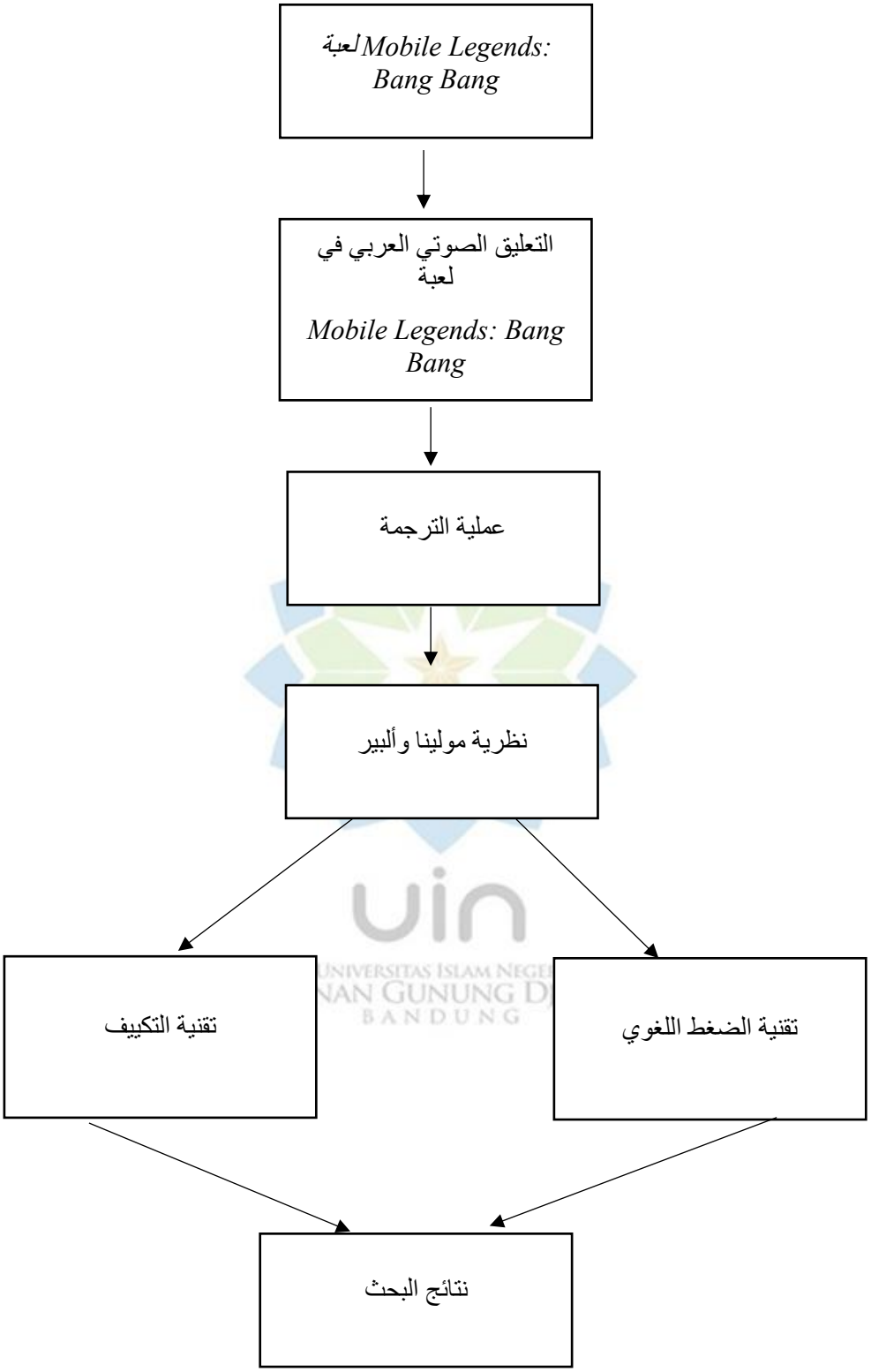
يمكن استخدام النماذج والتقنيات في الترجمة كخيارات عند ترجمة الجُمل. لذلك، لا ينبغي في عملية الترجمة الاكتفاء بترجمة بنية الجُمل بشكل حرفي وفقًا للغة المصدر دون مراعاة المعنى أو الفكرة. ومن خلال استخدام نموذج وتقنية ترجمة مناسبة للجُمل، يُتوقّع أن تكون الترجمة أكثر من مجرد نقل لمعاني الكلمات أو الجُمل من اللغة المصدر إلى اللغة

الهدف، بل تشمل أيضًا نقل المعنى بدقة واختيار الألفاظ الأنسب لتعزيز الفكرة الموجودة داخل الجملة (أكمالية، ٢٠١٦: ١٣٢).

وفقًا لما ذكره مولينا وألبير (٢٠٠٢: ٥١٠)، توجد ثماني عشرة تقنية في الترجمة، وهي: التوسيع (*amplification*) ، الاقتراض(*borrowing*) ، الترجمة الحرفية الجزئية أو النسخ (*calque*)، التعويض ,(*compensation*) الوصف (*description*) ، الإبداع الخطابي *discursive*) (*creation*، المعادِل الشائع (*established equivalent*) ، التعميم(*generalization*) ، التوسيع اللغوي(*linguistic amplification*) ، الضغط اللغوي (*linguistic compression*) ، الترجمة الحرفية(*literal translation*) ، التعديل(*modulation*) ، بالإضافة إلى بعض الأساليب الأخرى المرتبطة باستخدام اللغة. تُستخدم هذه التقنيات كأدوات لمساعدة المترجم في نقل المعنى بدقة من اللغة المصدر إلى اللغة الهدف، مع مراعاة السياق والثقافة والأسلوب اللغوي المناسب.

بعد تحديد المنهجية المستخدمة، سيقوم الباحث بتحليل تقنيات الترجمة من حيث التكييف (التحوير) والتنوع اللغوي التي تم استخدامها في التعليق الصوتي للعبة Mobile Legends: Bang Bang، سواء على مستوى الكلمات أو العبارات أو الجمل. وفيما يلي الإطار الفكري الذي يتم توضيحه من خلال المخطط التالي:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

و. دراسة السابقة

في هذا البحث، يحرص الباحث على أن تكون النتائج أو المخرجات متّسقة مع النظريات القائمة. ولتحقيق ذلك، يقوم الباحث بإجراء تحليل معمق لمجموعة من الدراسات السابقة المتوفرة على شكل مقاطع فيديو، أفلام، وكذلك مصادر أدبية أخرى. وتُشكّل نتائج الأبحاث السابقة التي تمّت دراستها أساسًا قويًا لبناء نتائج البحث الحالي ضمن سياق أوسع وأكثر عمقًا، ومن بينها ما يلي:

في مقالتهما العلمية بعنوان "تحليل منهج الترجمة لوصف خلفية الأبطال في منطقتي *Cadia Riverlands* و *Vonetis Islands* في لعبة *Mobile Legends*" (مارغونو وديليجار، ٢٠٢٢: ٢٣)، يناقش هذا البحث كيفية تطبيق منهج الترجمة في وصف خلفية الأبطال من منطقتين داخل لعبة *Mobile Legends*. استخدم الباحثان المنهج النوعي بأسلوب التحليل الوصفي، مع التركيز على تطبيق نظرية الترجمة لنيو مارك. (نيومارك، ١٩٩٨) يركز كلا البحثين على جانب الترجمة في سياق لعبة *Mobile Legends* ، ولكن مع اختلاف في موضوع الدراسة؛ حيث يركز البحث الحالي على ترجمة التعليق الصوتي (الصوت) إلى اللغة العربية، في حين ركز البحث المذكور على ترجمة النصوص المكتوبة من اللغة الصينية إلى اللغة الإندونيسية. تكمن أهمية هذا البحث في استخدام منهج الترجمة الذي يهدف إلى الحفاظ على المعنى والسياق وفهم اللاعبين عبر اللغات المختلفة. يمكن مقارنة تقنيات التكييف والضغط اللغوي في التعليق الصوتي مع منهج الترجمة الحرة أو التواصلية المستخدمة في وصف خلفية الأبطال، حيث تهدف كلا الطريقتين إلى تكييف المحتوى مع السياق الثقافي وضمان فهم اللاعبين من خلفيات لغوية متنوعة للمحتوى بشكل صحيح. وتكمن مساهمة هذا البحث في دعم الباحث لفهم وجهات نظر مختلفة حول كيفية تطبيق مناهج ترجمة متعددة في سياقات أوسع، وتحديدًا في تكييف وتنوع التعليق الصوتي للعبة باستخدام

اللغة العربية. كما يمكن أن يُعمق هذا البحث الفهم في استخدام اللغة المختلطة، والتكييف الثقافي، ونقل سمات الشخصيات من خلال مناهج ترجمة تتوافق مع العناصر الشفوية في التعليق الصوتي.

في دراسته بعنوان "استخدام اللغة العربية في لعبة*Mobile Legends*" ، ناقش الباحث تطبيق اللغة العربية الفصحى في أداء أصوات الشخصيات داخل اللعبة. وقد تم اختيار اللغة العربية الفصحى لضمان أن جميع مستخدمي اللغة العربية، سواء من عامة الناس أو المتعلمين، يمكنهم فهم المحتوى الصوتي. قام هذا البحث بتحليل قواعد اللغة العربية المستخدمة في اللعبة، وأظهر أن اللغة المستعملة تتوافق مع القواعد الصحيحة للعربية الكلاسيكية، سواء من حيث تركيب الجمل، أو الحركات، أو المفردات (دواتا، ٢٠٢١: ٥٠٤) .يتشابه بحث رِزكي مع هذا البحث من حيث التركيز على استخدام اللغة العربية الفصحى وعلى نفس الموضوع، وهو لعبة *Mobile Legends* ، إلا أن الاختلاف يكمن في أن بحث رِزكي يركّز على قواعد استخدام اللغة العربية، في حين يركّز هذا البحث على تقنيات الترجمة المستخدمة في التعليق الصوتي داخل اللعبة. أما مساهمة هذا البحث فيكمن في مساعدته للباحث على التأكد من أن الترجمة ليست دقيقة لغويًا فحسب، بل مقبولة أيضًا من الناحية الثقافية وسهلة الفهم من قِبل جمهور متنوع.

في رسالة علمية التي تحمل عنوان "شريط القوائم والقوائم الفرعية في *لعبة Mobile Legend Bang-Bang* باللغة العربية: تحليل الشكل والوظيفة"، قامت زمزامه لورا تيغانا بدراسة وتحليل شكل ووظيفة اللغة العربية المستخدمة في شريط القوائم والقوائم الفرعية في النسخة العربية من لعبة .*Mobile Legend Bang-Bang*" توصلت الدراسة إلى أن الوحدات اللغوية المستخدمة في اللعبة تنقسم إلى ثلاثة أشكال رئيسية: الكلمة (اسم، فعل، وتعرّيب

الكلمات الأجنبية)، العبارة (مركب إضافي، مركب بياني، ومركب عددي)، والجملة (جملة اسمية وجملة فعلية). أما الوظائف اللغوية التي تم تحديدها فتشمل الوظيفة الشخصية التي تعبر عن مشاعر أو مواقف اللاعب، والوظيفة التوجيهية التي تهدف إلى توجيه تصرفات اللاعب داخل اللعبة. وقد استخدمت الدراسة منهج التحليل المقارن المرجعي، حيث جُمعت البيانات من لقطات شاشة داخل اللعبة، ثم تم تحليلها بشكل نوعي. أظهرت نتائج هذا البحث أن استخدام اللغة العربية في هذه اللعبة يساعد على تسهيل الفهم لدى اللاعبين الناطقين بالعربية، كما يُثري دراسات تكييف اللغة في سياق التكنولوجيا الحديثة (نور، ٢٠٢٠: ص ١٩). يتشابه بحث زمزامه مع هذا البحث في دراسة كيفية تكييف اللغة العربية داخل عناصر اللعبة، إلا أن الاختلاف يكمن في تركيز زمزامه على شريط القوائم، حيث تركز على كيفية استخدام الكلمات والعبارات العربية ضمن بنى لغوية وسياقات مفهومة للاعب، بينما يركّز هذا البحث على تقنيات التكييف الترجمي الضرورية لجعل الحوارات داخل اللعبة تبدو طبيعية، مع الأخذ بعين الاعتبار التنوع اللغوي والثقافي. وتكمن مساهمة هذا البحث في تقديم رؤية حول كيفية تكييف بنية اللغة العربية في السياق الرقمي، خصوصًا في العناصر المرئية والتفاعلية داخل اللعبة، مما يشكل مرجعًا مهمًا للباحث لضمان الاتساق بين النصوص الظاهرة على الشاشة والتعليق الصوتي، حتى لا يشعر المستخدم بالتشويش أو التناقض، فمثلًا يجب أن تتطابق المصطلحات المستخدمة في القوائم مع تلك التي تظهر في الصوت.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG