وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة أبو بكر بلقايد – تلمسان-
كلية الآداب واللغات
قسم: اللغة الانجليزية
شعبة الترجمة

مدى قابلية المفردات المستحدثة في الالعاب الالكترونية للترجمة من الانجليزية الى العربية

"لعبة فري فاير انموذجا"

تخصص ترجمة عربي- انجليزي-عربي

من إعداد الطالبة:
بن لدغم نوال

تحت إشراف الأستاذ:
د. سعيد بلعربي جلول

لجنة المناقشة		
ا.دة .شعبان صاري زليخة	جامعة تلمسان	رئيسا
د. سعيد بلعربي جلول	جامعة تلمسان	مشرفا ومقررا
د.بلمهدي نور الدين	جامعة تلمسان	مناقشا

السنة الجامعية:2021-2022م

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

الحمد لله ربّ العالمين على نعمه التي لا تعد ولا تحصى، إليك يا رب كل الشكر بعد أن وفقتني في إتمام عملي هذا. كما أتقدم بشكري الخاص إلى أستاذي "سعيد بلعربي جلول" الذي كان نعم المشرف والسند، لم يبخلني بتوجيهاته ورصيده العلمي والمعرفي.

والشكر موصول أيضا إلى الأساتذة الكرام أعضاء لجنة المناقشة، الذين تفضلوا بقبول مناقشة هذا البحث وإثرائه، جزاهم الله كل خير.

وأخيرا أشكر كل أساتذة شعبة الترجمة وكل من ساعدني من قريب أو بعيد على إنجاز هذا العمل.

الاهداء

أهدي ثمرة جهدي هذا:

❖ إلى والدي العزيزين حفظهما المولى وأطال في عمرهما.
❖ إلى زوجي الكريم الذي كان سندا معنويا ومعرفيا لي.
❖ إلى أولادي: محمد عز الدين، رضا ونيس، مالك عفيف.
❖ إلى إخوتي وأخواتي.
❖ إلى عائلتي الكبيرة كل باسمه.
❖ إلى زميلاتي في العمل.

فهرس الموضوعات

شكر وتقدير ..... أ
الاهداء ..... ب

مقدمة: ..... وأ

الفصل التمهيدي: الإطار العام للدراسة

1.اشكالية.....1

2.فرضية الدراسة : 2

3. أهمية الدراسة :..... 2

4- أسباب اختيار الموضوع". 2

الفصل الأول: علم الترجمة و اللعبة الالكترونية

المبحث الاول: تعريف علم الترجمة..... 6

المبحث الثاني: مفهوم اللعبة الالكترونية 9

1.2.أصناف الالعاب الالكترونية..... 10

2.2.ألعاب المتعة والإثارة: 10

3.2.ألعاب الذّكاء: 10

4.2. ألعاب تربوية
وتعليمية.....12

المبحث الثالث: ترجمة الألعاب الالكترونية:..... 11

الفصل الثـاني: علم المصطلح وطرق توليده

المبحث الأول:تعريف علم المصطلح:..... 18

المبحث الثاني:ماهية المفردات المستحدثة:..... 20

المبحث الثالث:التوليد والتعريب او النقهرة: 22

دراسة تطبيقية

المبحث الأول: منهج الدراسة 31

المبحث الثاني: تقديم المدونة 32

المبحث الثالث:جداول الدراسة 36

المبحث الرابع: تحليل ترجمة بعض المصطلحات الى اللغة العربية..... 42

الخـاتـمة..... 52

الملاحق.....Error! Bookmark not defined.

مكتبة البحث..... 53

ملخص الدراسة

مقدمة

مقدمة:

تعتبر الطفولة أهم مرحلة من مراحل حياة الإنسان تتشكل فيها شخصيته وملامح مستقبله ومن أهم الممارسات التي تبني عقلية الأطفال وتؤثر عليه تأثيرا لا حدود له هي الألعاب الترفيهية.

ان مفهوم اللعب قد تغير منذ القرن 20، فالتكنولوجيا غيرت سياق اللعب والترفيه فجعلته رقميا بتقنيات متطورة، وظهرت تداعيات هذا التغيير على جميع الأصعدة . الألعاب الالكترونية وسيلة للتفاعل بين الفرد والآلة من خلالها يقوم اللاعب باللعب بطرق سمعية بصرية وكذا التواصل مع اللاعبين الآخرين وبناء علاقات افتراضية . الكثير من الآراء ترى أن هذه الألعاب تنمي المهارات وتساهم في تطويرالمكتسبات الاجتماعية ، الفكرية وحتى اللغوية ، إذ أن اللاعب يكتسب مصطلحات جديدة في اللغة المصدر ويترجمها إلى اللغة الهدف، ومن هنا تأتي دراستنا التي اخترنا فيها لعبة " **فري فاير"** أنموذجا للألعاب الالكترونية.

هذا الموضوع لم يتبادر إلى أذهاننا عن طريق الصدفة ولكن لميلنا الشديد ورغبتنا الشخصية لدراسة ظاهرة الألعاب الالكترونية التي غزت البيوت والعقول في كل أنحاء العالم. مجتمعنا الجزائري كذلك يشهد إنتشارا رهيبا لهذه الظاهرة خصوصا وسط فئة الشباب هذا الأخير الذي

عمد إلى توليد مصطلحات جديدة تتماشي ومعطيات اللعب وظروفه وعليه تطرقنا إلى الإشكالية التالية:

ما هي إشكالات ترجمة المفردات المستحدثة في الألعاب الكترونية؟.

موضوع بحثنا يتطلب منا تقسيمه إلى جانبين رئيسيين : الجانب النظري و الجانب التطبيقي . أما الجانب النظري فيتكون من ثلاث فصول ، فصل تمهيدي طرحنا فيه الاشكالية ، فرضيه الدراسة ، أهمية الدراسة وأخيرا أسباب اختيار الموضوع.

عرضنا في الفصل الأول، تعريف الترجمة ، مفهوم اللعبة الالكترونية وترجمة الألعاب الالكترونية.

الفصل الثاني ، درسنا فيه مفهوم المصطلح، ماهية المصطلحات المستحدثة ، ثم التوليد والتعريب، في جانب الفصل التطبيقي عرفنا منهج الدراسة ، والمدونة محور بحثنا ، أدوات الدراسة والجداول المتحصل عليها وفي ختام الجانب التطبيقي ناقشنا وحللنا بعض المصطلحات المترجمة و أدرجنا ملاحظات عامة حول النتائج المتحصل عليها التي تمثلت في إستبيان وزع على تلاميذ المرحلة الثانوية " سنة أولى جذع مشترك علوم

بثانوية "أحمد باي بحي يغمراسن بن زيان تلمسان - أقسام

س1ع1،س1ع2،س1ع3،س1ع

في الأخير أشكر المشرف الأستاذ **سعيد بلعربي جلول** على تأطيره القيم و مساندته لي طيلة العمل البحثي.

حررت المذكرة بتلمسان بتاريخ 20-06-2022

الفصل التمهيدي: الإطار العام للدراسة

1. اشكالية
2. فرضيات الدراسة
3. أهمية الدراسة
4- أسباب إختيار الموضوع

1.الاشكالية:

خلال الثلاث سنوات الماضية، شهد العالم أحداث عدة في شتى الميادين ترتبت عنها

تذبذبات إجتماعية وضغوطات نفسية جراء تفشي جائحة كورونا. هذا الفيروس فرض تطبيق حجر صحي وتوقيف جل النشاطات كالعمل، الدراسة أو أي تجمعات عائلية . في ظل هذا القلق المفاجيء وجد الناس أنفسهم مجبرين على البقاء في منازلهم طيلة الوقت وعليه إضطروا إلى إيجاد بدائل للترفيه وملىء الفراغ من ممارسة الرياضة قراءة كتب تعلم لغات أجنبية، تصفح مواقع التواصل الاجتماعي لكن أغلب الشباب لجأ للألعاب الالكترونية .

حسب موقع ستاتيستا[1] توضح إحصائية خاصة بالوقت المقضي في الألعاب الإلكترونية "زيادة بنسبة 30% في فئة ألعاب القتال ونسية 26% في فئة الألعاب الجماعية عبر الشبكة، وهذا منذ فرض الحجر الصحي.[2]

ومن بين الألعاب الالكترونية ما يسمى بالألعاب القتالية الشبكية "ومن أشهرها لعبة "**فري فاير** والتي تم اختيارها أنموذجا لهذه الدراسة بسبب شهرتها وزيادة انتشارها السريع بين الشباب والمراهقين وحتى الأطفال . لعبة **فري فاير** هي لعبة بقاء على قيد الحياة حيث يحاول اللاعب جاهدا الحفاظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية من خلال إتباع تعليمات لتجميع الأسلحة والذخائر، والذروع يعيش اللاعب في عالم إفتراضي يتواصل مع لاعبين عدة من مختلف البلدان ناطقين باللغة العربية ولغات أجنبية. بما أن اللغة الإنجليزية لغة عالمية ووسيلة تواصل بين مختلف الجنسيات فإنها اللغة المستعملة والسائدة في لعبة "فري فاير، وعليه فإن اللاعب الناطق باللغة العربية يجد نفسه أمام إشكالية إدراك دلالة هذه المصطلحات المستعملة من جهة والقدرة على ترجمتها إلى اللغة العربية من جهة أخرى . ومن هذا المنطلق ومن خلال ما سلف ذكره نصل لطرح التساؤلات التالية :

- هل أثرت الألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي أم سلي؟ .

هل إنعكس هذا التأثير مع اللغة ؟

- ما مدى قابلية المصطلحات المستعملة للترجمة؟

---

[1] https// www. Statista.com. Consulté le: 20-03-2022 à 23:0

[2] . Clement, J. (202), Covid 19 impact on time spent gaming worldwide 2020 by genre. Sep 22, 8021

2.فرضية الدراسة :

للعبة **فري فاير"** دور في إكتساب مصطلحات باللغة الانجليزية

ترجمة المصطلحات المكتسبة من الإنجليزية إلى العربية

الطرق والأساليب المستعملة في عملية الترجمة.

3. **أهمية الدراسة** :

تكمن أهمية هذه الدراسة في النقاط التالية :

ما لاحظناه من الاهتمام الكبير الذي يوليه اللاعبون لهذه اللعبة والتأثير الواضح على عقولهم ولغتهم.

- أهمية النتائج التي سنتوصل إليها والتي يمكن الاستفادة منها

- فتح المجال أمام بحوث ودراسات مستقبلية في هذا الموضوع .

4- **أسباب اختيار الموضوع"**.

هناك أسباب موضوعية وأخرى ذاتية دفعتنا لاختيار الموضوع، أما الموضوعية فتتمثل في ارتباط الموضوع بمجال تخصصنا الترجمة إذ أنه يعالج قابلية ترجمة مصطلحات هذه

اللعبة من الإنجليزية إلى العربية وأما الذاتية فتتمثل في الأسباب أو بالأحرى السبب الأ ساسي الذاتي هو إدمان أولادي على هذه اللعبة ومن خلال لعبهم لفت إنتباهي استعمالهم لمصـ طلحات أصلها باللغة الانجليزية و لكنهم ينطقونها باللغة العربية و العامية الجزائرية

فقررت دراسة هذا الموضوع.

الفصل الأول

الفصل الأول: علم الترجمة و اللعبة الالكترونية

تمهيد

1.المبحث الأول: تعريف الترجمة

2.المبحث الثاني: مفهوم اللعبة الالكترونية

3.المبحث الثالث: ترجمة الألعاب الالكترونية

خلاصة الفصل

تبقى الترجمة واحدة من أخصب الميادين المعرفية وأكثرها فاعلية منذ القدم فقد نَقِلت أمهات الكتب في الطب، والفلك والعلوم والرياضيات والفلسفة إلى اللّسان العربي. إنّ الانفجار العلمي الّذي نشهده اليوم حول العالم إلى قرية صغيرة باسم العولمة يقيّد الناس في أغلب الأحيان بلغة عالمية واحدة، هذا التقدم التكنولوجي مسّ كلّ مجالات الحياة و منها المجال الترفيهي و بالتحديد الألعاب الالكترونية التي وجدت شهرة سريعة وسط مختلف شرائح المجتمع، لذا سنتطرّق في هذا الفصل إلى تعريف علم الترجمة أوّلا بما أنه تخصصنا الجامعي ثمّ تعريف اللّعبة الالكترونية بعد ذلك نعرّج على ترجمة الألعاب الالكترونية.

المبحث الاول: تعريف علم الترجمة

يظن البعض أنّ علم الترجمة وليد الحاضر، على العكس تماما يرجع تاريخ الترجمة إلى قبل الميلاد، نجد رسائل أهل الشام إلى **أخناتون** يطلبون فيها المساعدة والمال ومعاهدة **رمسيس الثاني** و **ملك الحيثين** اشهر الأدلة على وجود الترجمة. في **العصر الأموي** و**العصر العباسي** ، كان الوراقيون هم من اشتغلوا في نسخ الكتب بجميع أنواعها من اليونان والرومان والحضارات الإنسانية السابقة للحضارة الإسلامية.

يمكن اختصار معنى مفردة "ترجمة" إلى ثلاث معان: يفيد المعنى الأول تفسير الكلام بلغته التي جاء بها وقد يأتي تفسير الكلام بغير لغته وهذا ما جاء في لسان العرب

لابن منظور عن لفظة "ترجمان": "ترجم: الترجمان والترجمان بالضمّة والفتحة المفسر الانسان".[1] هذا التعريف يُظهر المترجم مفسّرا للسان سواء كان النقل في اللّغة الواحدة أو على مستوى لغتين. المعنى الثاني يُفيد معنى سيرة شخص أو تاريخ حياته كما جاء في **المنجد للأعلام**: "الترجمة هي التفسير أو ذكر سيرة شخص وأخلاقه ونسبه ،[2] وترجمة الكتاب هي فاتحته".[3]

[1] الخوري شحاذة: الترجمة قديما وحديثا، منشورات دار المعارف للطباعة والنشر، سوسة /تونس، ط،1980،ص15.

[2]

[3] لعوبي رابح: حقيقة الترجمة وحركتها خلال حقبة من الخلافة الأموية والعباسية، مجلة المترجم، مخبر تعليمية الترجمة وتعدد الألسن، العدد الثاني، جامعة السانية، دار الغرب للنشر والتوزيع، وهران، جويلية2001،ص157.

اما المعنى الثالث فقد بينه جون رنيه لادميرال" على أنه:" الترجمة نشاط إنساني عالمي، جعل منه احتكاك المجتمعات الناطقة بمختلف اللّغات ضرورة في كلّ أرجاء المعمورة و في كل العصور[...] وغاية الترجمة تكمن في إعفائنا من قراءة النص الأصلي[...] إذ يُفترض في الترجمة أن تُعوّض النص المصدر بالنص نفسه في اللّغة الهدف."[1]

وعليه فهذا المعنى الثالث يُفيد نقل الكلام من لغة إلى أخرى.

تُعرّف الترجمة كذلك على انّها نقل خطاب شفوي أو تحريري من اللّغة المصدر إلى اللّغة الهدف، نلحظ من هذا التعريف المبسط العناصر المكونة لعملية الترجمة بدءاً من المترجم محور العملية الترجمية ثمّ النصّ الذي ينتج عن هذه العملية واللّغة التي هي وسيلة التواصل بين لغتين مختلفتين.

عندما انفصلت الترجمة عن اللّسانيات أصبح لها منظروها، ومبادئها ونظرياتها إذ أنّ لها منظرين من كندا وفرنسا وبريطانيا أمثال:"شفارتز، سافوري ،

سميث، فيني وداربلي " إلى غير ذلك من المنظرين.

فيما بعد[2] النظرية التأويلية القائمة على المعنى للمنظرة دانيكا سلسكوفيتش ونظرية المقاربة اللّسانية ومن أبرز منظريها جون بول فيني وجون داربلني هذا ما أضاف للترجمة الصبغة العلمية فمن خلال جهود هؤلاء و غيرهم أصبح من الممكن الحديث عن **Translation Study"علم الترجمة"**

عند القيام بالعملية الترجمية هناك أساليب وقواعد يخضع لها المترجم ويتبعها قدّمها كل من فيني و داربلي على شكل أساليب مباشرة و أخرى غير مباشرة، أمّا المباشرة فتُعتمد في مواضع تتساوى فيها اللّغتان المنقول منها والمنقول إليها على المستوى النحوي والتركيبي وتتمحور في ثلاثة أساليب هي:

BORROWIG-الاقتراض

[1] LADMIRAL ,Jean-René. Traduire Théorèmes Pour La Traduction , Gallimard,France,1994,p11-15.
[2] إنعام بيوض، الترجمة الأدبية مشاكل وحلول، دار الفرابي، بيروت ، 2003

CALQUE-المحاكاة أو النسخ

LITTERAL TARANSLATION-الترجمة الحرفية

الأساليب الغير مباشرة تُستعمل عندما تختلف اللّغتان المصدر والهدف في بعض المواضع، سواء على المستوي التركيبي او الدلالي وتتمحور في:

TRANSPOSITION-التحوير

ADAPTATIONالتصرف -

MODULATION-التكييف

EQUIVALENCE-التكافؤ

يمكن تقسيم الترجمة إلى ما يلي حسب الأساليب التي تتخذها:

-الترجمة الحرفية: يقوم فيها المترجم بنقل التركيب النحوي ونقل المعنى من اللّغة الأصل إلى اللّغة الهدف وتكون الترجمة باستبدال كلمة بأخرى وجملة بأخرى.

-الترجمة التفسيرية: تكون بترجمة النص الأصلي و تفسيره في الوقت ذاته.

-ترجمة المعنى: وفيها يقوم المترجم بترجمة المعنى من النص الأصلي دون التركيب النحوي وهذا الأسلوب هو الشائع.

-الترجمة التلخيصية: وتكون بتلخيص واختصار النص الأصلي.

هناك عبارة شهيرة متداولة في العالم الغربي: "الترجمة هي لغة أوروبا" حيث تُمنح لها الأهمية البالغة على مستوى المنظمات الدولية كالاتحاد الأوروبي والأمم المتحدة، أمّا في الوطن العربي فتمّ انشاء المعهد العالي العربي للترجمة بالجزائر العاصمة بُغية تكوين مترجمين على اعلى مستوى، وعليه فالترجمة تشمل كل مناحي الحياة ومختلف الميادين

الأدبية، القانونية، الاقتصادية، العلمية، وحتى اللعب والترفيه او ما يُعرف بالألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: مفهوم اللعبة الالكترونية

يعود تاريخ **ألعاب الفيديو** إلى سنة **1947** حينما اخترع البروفسور الأمريكي **"توماس جولد سميث الابن"** لعبة أطلق عليها **"أداة أنبوب الاشعة المهبطية المسلية" Amusing Cathode Ray Tube**، يليها سنة **1951** اختراع ألعاب أخرى مثل **(نيمرود)** Nimrodeفي بريطانيا، و**(أوكسو)** OXO سنة **1952** بواسطة البروفيسور البريطاني **ألكساندر دوغلاس** و**تنس نورتو** سنة **1958**، ولعبة **(سبيسوور) Siro** سنة **1961** بواسطة معهد **ماساتشوستس للتقنية**. لعبة **(الآركيد) Arcade "كمبيوترسبيس"** سنة **1971** هي اوّل لعبة اخترعت لغرض تجاري، في عام **1975**و من خلال شركة **"ننتاندو"** حدث تطور آخر كبير حيث قدمت الشركة ثلاث اختراعات وهي: وحدة للتحكم في الصور التي تظهر في الشاشة، تطوير المكونات الالكترونية للجهاز وكذلك تطوير في مستوى الألعاب الإلكترونية حيث لم تعد اشكال هندسية بسيطة متحركة فقط.

الألعاب الإلكترونية ألعاب تفاعلية تشغل باستخدام أي جهاز إلكتروني متخصص، كأجهزة الحاسوب، أجهزة الهواتف الذكية وأجهزة التلفاز[1] . كما يمكن تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الإنترنت حيث يمارسون اللّعب وحدهم أو مع أشخاص آخرين.

يقول **(الصادق الحمامي)**:"بإمكاننا أن نتخيّل انّ التكنولوجيا الجديدة قد لا تجعل من الممكن فقط دخول الانسان عالم الصورة بل تداخل حقيقي للواقع(الواقعي) والواقع(الافتراضي) كأن تشاهد شخوصا تتحرك بيننا وهي في الحقيقة ليست سوى أشكال افتراضية، أمّا الاستعمالات الأكثر انتشارا للواقع الافتراضي فهي تتحقق الآن في مجال الألعاب الالكترونية حيث يجد الأطفال والمراهقون وحتى الكبار أنفسهم داخل عوالم خيالية صحبة أبطال افتراضيين."[2]

[1] www.britannica .com. Electronic game, consulté le10-05-2022 à19 :15

[2] الصادق الحمامي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالته، مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية،تونس،ص64-66

إنّ مفهومي الألعاب الالكترونية وألعاب الفيديو متقاربين إلاّ انّ هناك فرق بينهما، فألعاب الفيديو تعمل بواسطة جهاز الفيديو أما الألعاب الالكترونية فانتشرت عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، الانترنيت، الحواسيب والهواتف الذكية وتمارس أيضا على أجهزة خاصة من أشهرها مبيعا وانتشارا جهاز **(البلاي ستيشن)** وجهاز **(الإكس بوكس)**.

2. 1-أصناف الالعاب الالكترونية

تصنّف الألعاب الالكترونية إلى ثلاثة أنواع:

2.2-ألعاب المتعة والإثارة:

تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتتميّز بأنّها مثيرة وجذابة ولافتة للانتباه لكثرة استخدامها للصور والاصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستقطب عددا كبيرا من الصّغار والشبّان.

3.2-ألعاب الذّكاء:

تعتمد هذه الألعاب على إعمال الفكر للتعامل معها، ولعلّ الشطرنج من أشهرها، إذ يُعدُّ التعامل مع أجهزة الشطرنج الالكترونية تحدّيا كبيرا للاّعب.

4.2-ألعاب تربوية وتعليمية:

تهتمّ بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدّة كالرّياضيات، والعلوم، والتاريخ، والجغرافيا، وتعليم اللّغات وغيرها من العلوم.

تتطوّر الألعاب الالكترونية بشكل لافت للانتباه وهذا راجع لتطوّر الهواتف الذكيّة من جهة وتعقيد الألعاب من جهة أخرى وأصبحت تعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشدّ الصغار وحتّى الكبار بشكل لافت للانتباه، وانتشر استعمالها بين جميع أفراد المجتمع حيث تحتوي على ألعاب تُحاكي الألعاب الحقيقية ككرة القدم، سباق السيارات، ألعاب خيالية لغزو الفضاء، ألعاب القتال والحروب والصراع من أجل البقاء حيث يقوم اللّاعب بالتحكّم بعناصر اللّعبة كالأسلحة والذخيرة. قد تكون الألعاب الالكترونية بسيطة وقد تكون في غاية التعقيد تعرض صورا ثلاثية الابعاد وتعرض عديد الشخصيات والطائرات والصواريخ في آن واحد

كما أنّها تستطيع عرض ملايين الألوان وبها مؤثرات صوتية بجودة عالية مثلها مثل تلك التي تُستعمل في الأعمال السينمائية الحديثة وعليه أصبح من الضروري ترجمة هذه الألعاب الالكترونية بما انّها سادت جميع أنحاء العالم.

المبحث الثالث:- ترجمة الألعاب الالكترونية:

أصبحت صناعة الألعاب الإلكترونية من أهمّ الصناعات الترفيهية على مستوى العالم ويزداد الطلب عليها بسبب وصول هذه التكنولوجيا إلى معظم المجتمعات، وبذكر المجتمعات نقف عند اختلاف اللّغات وعليه أصبح من الضروري وجود خدمات ترجمة الألعاب الالكترونية. عمد عدد من الشركات والمطوّرين إلى ترجمة وتعريب الألعاب الإلكترونية بغية وصولها إلى أكبر عدد ممكن من المستخدمين حول العالم. لم يكن للعديد من الألعاب الإلكترونية المنتشرة اليوم ان تحظى بكلّ هذا النجاح والانتشار لو لم تتمّ ترجمة محتواها إلى لغات وثقافات اللّاعبين، فهذه العملية هي جزء مهمّ من مراحل تطوير اللّعبة بغية الوصول إلى أكبر شريحة ممكنة من اللّاعبين. على هذا الأساس استُحدِثت شركات ترجمة تمتلك خبراء متخصصين في ترجمة وتعريب الألعاب، هذه الشركات تستخدم أعلى معايير الجودة العالمية في الترجمة طبعا وكذا التقنيات التكنولوجية، نذكر على سبيل المثال شركة

TRANSHOMEترانزهوم أُسست في فبراير2002 في مصر تُقدم خدمات ترجمة وتعريب الألعاب الإلكترونية بالهواتف المحمولة من تعريب للألعاب إلى ترجمة محتوى النصوص الكتابية للألعاب كذا خدمات تعريب واجهة المستخدم و قوائم الالعاب إضافة إلى الأداء و التمثيل الصوتي و دبلجة الألعاب. هناك أيضا مواقع مختصّة في ترجمة الألعاب الالكترونية نذكر منها :

فريق أراب قايمورز[1] ARABGAMERS وهو مختص بالترجمة من الإنجليزية إلى العربية، كان انطلاق الفريق يوم **14 أوت 2013** واستطاع ترجمة عديد الألعاب وتعريبها وبالتالي نشر اللغة العربية وسط مجال يحبه العديد من الناس. جميع المترجمين العاملين في

[1]eSport Middle East consulté le 10-05-2022 à18 :00.

وكالة ترجمة الألعاب الالكترونية[1] لهم خبرة في استعمال الألعاب الالكترونية بالإضافة إلى أنّهم على دراية شاملة وواسعة بالمصطلحات الفنية واللّغة المستخدمة ولضمان تجربة لعب حقيقية للاعبين فإنّ الترجمة اللّغوية لا تكفي وحدها بل لابدّ من توطين كامل للعبة الالكترونية وذلك من خلال وجود الخلفية الثقافية لدى مترجم ألعاب محترف ومؤهل لهذا النوع من المهام.

نتيجة لانتشار الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت ظهرت مصطلحات خاصة ولغة مشتركة واختصارات بين اللاعبين، نذكر على سبيل المثال لا الحصر Noob و قد تُكتب أيضاNOOb و تُطلق على الشخص الجديد الذي لا يملك خبرة ولا مهارة في اللعب وتُقال غالبا كإهانة له. Pwn تعني الهيمنة وأوّل ما بدأت هذه الكلمة كانت في الأساس خطا مطبعي فعِوض كتابة Own كتبت Pwn وتطورت لتصبح معتمدة. Re وهي إختصار لـــReturn وتعني عودة اللاعب إلى اللعبة بعد خروجه، إلى غير ذلك من المصطلحات التي إذا قرر الشخص دخول عالم الألعاب الالكترونية عليه الالمام بها.

يمارس الاطفال و المراهقين الالعاب الالكترونية دون إنقطاع أو ملل، هدفهم الترفيه وا لتسلية ولكن بالمقابل يجدوا أنفسهم أمام إشكالية فهم المصطلحات باللغة الإنجليزية و عليه و جب ترجمة هذه الألعاب إلى اللغة العربية و ذلك لتسهيل التواصل بين اللاعبين.

[1] www.protranslate.net consulté le 10-05-2022 à10 :20 .

الفصل الثــاني: علم المصطلح وطرق توليده

تمهيـــــــد

المبحث الأول: .تعريف علم المصطلح

المبحث الثاني: .ماهية المفردات المستحدثة

المبحث الثالث: التوليد والتعريب (النقهرة)

خلاصة

يُعدّ التطور التكنولوجي والعلمي السريع في مجالات عدّة وكذا تخصصات شتّى الدّافع الأساسي لظهور الاختصاص للإلمام بمختلف العلوم والتخصصات بدقة، وعليه فإنّ لكلّ اختصاص قواعد لغوية ومحتوى موضوعاته شمل مصطلحات خاصة به تجعله مستقلا. المصطلحات تكتسب صفة التقنية،" فهي بمعناها العام الذي يشمل الألفاظ التقنية والعلمية أصبحت اليوم تُعتَبر أساس كلّ تكوين إذ لا تخصّص في العلوم أو التقنيات بدون مصطلحات."[1] فكلّ علم جديد أو تخصص يستحدث مجموعة من الألفاظ والمفردات المرتبطة به وهذه الأخيرة هي المصطلحات.

المبحث الأول:.تعريف علم المصطلح:

المصطلح مصدر ميميّ من (اصطلح)، نُقِلَ إلى الاسمية بتخصيصه بهذا المدلول الجديد وقد شاع استعمال اللّغويون العرب المعاصرون لكلمة (مصطلح) فانتشرت في مصنفاتهم. ينقل الجرجاني (861) مجموعة من تعريفات المصطلح فيقول: "والاصطلاح عبارة عن اتفاق قوم على تسمية الشيء باسم ما، يُنقَل عن موضعه الأول ...و الاصطلاح إخراج اللّفظ عن معنى لغوي إلى آخر لمناسبة بينهما. قيل: الاصطلاح اتفاق طائفة على اللّفظ بإزاء المعنى، وقيل: الاصطلاح إخراج معنى لغوي إلى معنى آخر لبيان المراد. وقيل: الاصطلاح لفظ معيّن بين قوم مُعيّنين"[2]

ويُعرفه د. محمود فهمي حجازي قائلا،" علم من أحدث أفرع علم اللّغة التطبيقي، يتناول الأسس العلمية لوضع المصطلحات وتوحيدها".

وعليه نستشف من خلال هذه التعريفات أنّ المصطلح يخص حقل موضوعي خاص ومفهوم خاص به، وينبغي علينا في هذا المقام أن نذكر أركان المصطلح وأبرزها:

1- المفهوم: يعد الركن الأساسي من أركان المصطلح ونجد مرادفات عدّة لمفهوم مثل تصوّر، معنى عام، فكر .

[1] أ. غزال، المنهجية الجديدة لوضع المصطلحات العربية، معهد الدراسات والأبحاث للتعريب، الرباط، المغرب، ت ت، ص07

[2] الجرجاني، التعريفات 28

وعرف المصطلحيون الكنديون المفهوم بـ"المفهوم تمثيل فكري لشيء ما (محسوس أو مجرّد) أو لصنف من الأشياء لها سمات مشتركة و يُعبر عنه بمصطلح أو رمز."[1]

2- الرمز اللغوي: وهو اللفظ الذي يتم اختياره لحمل دلالة المفهوم فالمصطلح رمز لغوي محدد لمفهوم معين وعليه فلابد أن يمتاز بالدقة والصبغة العلمية.

3.التعريف: وهو أن يوضع لكل مصطلح وصفا كلاميا له وهو صبغة لفظية تصف الخصائص التي يتصف بها مفهوما ما.

علم المصطلح هو علم مشترك بين اللسانيات، المنطق، علم الوجود، التوثيق وحقول التخصص العلمي، وعليه يصفه الباحثون الروس بأنه: "علم العلوم" ويتناول ثلاثة جوانب وهي:[2]

1.العلاقة بين المفاهيم المتداخلة، مثل (علاقات الجنس-النوع، الكل-الجزء) وبالتالي يصبح علم المصطلح فرعا خاصا من علم المنطق وعلم الوجود.

2.البحث في المصطلحات اللغوية، وعليه فإنه يصبح فرعا من فروع اللسانيات و علم تطور دلالات الالفاظ .

3.الطرق المؤدية إلى خلق اللغة العلمية، بغض النظر عن التطبيقات العلمية في لغة طبيعية بذاتها.

إن لعلم المصطلح ميدانين رئيسين: أولهما المفاهيم العلمية، وثانيهما المصطلحات اللغوية. أما الميدان الأول فيقوم المصطلحي بضبط كل مفهوم وتحديد خصائصه الجوهرية وتعيين الميدان الذي ينتمي إليه. في حين أن الميدان الثاني يتمثل في دراسة المصطلحات اللغوية ووسائل وضعها وتوليدها وكذا طريقة دمجها في العلم الذي تنتمي إليه.

[1] علي القاسمي، مقدمة في علم المصطلح، ص222

[2] توصية المنظمة العالمية للتقييس بجنيف رقم 1087 المعدلة من قبل اللجنة الكندية الاستشارية المكونة من خبراء دائرة اللغة الفرنسية بكندا.

وسائل نقل المصطلحات العلمية و التقنية الأجنبية إلى اللغة العربية

1. **الاقتراض أوالتّعريب** ، بمعنى نقل المصطلح بلفظه الأجنبي.
2. **الترجمة**، إيجاد مقابل عربي يحمل معنى المصطلح الأجنبي.
3. **الوضع**، أي اختراع كلمة لم توجد من قبل.
4. **إعطاء معنى أو معان جديدة** إلى كلمات موجودة فعلا.
5. **نحت كلمات جديدة** من عناصر عربية أو من عناصر عربية وأجنبية.

المبحث الثاني:.**ماهية المفردات المستحدثة:**

يقال في اللغة استحدث الكلمة بمعنى أوجدها حيث أنها لم تكن موجودة من قبل[1]،

والمصطلح المستحدث هو اللفظ الجديد الذي لم يكن متداولا في العرف من قبل وتمّ اسد تعماله حديثا للتعبير عن سياق أو حالة ناشئة جديدة.

يعود أصل مصطلح"neologism"الى اللغة اليونانية و هو مكون من قسمين (neos) بمعنى جديد و(logos) بمعنى كلمة ، إذن تعني كلمة "neologism" الكلمة الجديدة.[2]

يعرف المصطلح المستحدث في قاموس كامبريدج على انه:"

A new word or expression, or a new meaning for an existing word [3]"

عرف **بيتر نيو مارك**ّ**(1988)** المصطلح المستحدث انه وحدة معجمية أو عبارة تم صكها حديثا، أو قد تكون وحدة معجمية قديمة اكتسبت معنى جديد تظهر فجأة لسد واحدة من الثغرات التي لا حصر لها في مصادر اللغة للتعبير عن الفكر والمشاعر الإنسانية المستجدة.

[1] معجم اللغة العربية المعاصرة

[2] Merriam- Webster Dictionary

[3] Cambridge Advanced Learner ‘s Dictionary

يمكن أن يطول عمر المصطلح المستحدث ويدوم استعماله في اللغة لفترات زمنية طويلة، كما يمكن أن يكون ظهوره مسألة وقتية فقط ليختفي بعد فترة زمنية وجيزة من استعماله للتعبير عن مواقف وسياقات محددة. وعلى كل حسب بعض اللغويين يجب أن لا يتجاوز عمر المصطلح خمسة وعشرون سنة حتى يمكن اعتباره مصطلحا مستحدثا. تقول **كابري** (Cabré):" تعد وحدة لغوية ما كلمة مستحدثة إذا ظهرت حديثا، أو إذا لم تكن مدرجة في القواميس، أو إذا ظهرت عليها مظاهر عدم استقرار شكلي (مورفولوجية، كتابية، صوتية) أو عدم استقرار دلالي ، أو إذا عدها متحدثو تلك اللغة وحدة جديدة."[1]

وبصفة عامة يتم استحداث المصطلحات على عدة أوجه، أكثرها انتشارا:

1..توليد كلمات و عبارات جديدة كليا

2.الاشتقاق: ويعد من أكثر الاجراءات المستعملة لاستحداث مصطلحات جديدة و هذا بإضافة سوابق و لواحق معينة لكلمات قديمة بهدف إعطائها معاني جديدة.

3.استعارة كلمات و عبارات من لغات أجنبية.

4.إعطاء معاني جديدة لكلمات قديمة

إجراءات بيتر نيومارك:

إن إجراءات الترجمة هي طرق يلجأ إليها المترجمون عندما يقومون بصياغة مكافئات بغرض نقل عناصر المعنى من النص الأصلي إلى نص الترجمة، يشدد بيتر نيومارك على أن مناهج الترجمة تستعمل لترجمة النصوص، بينما تطبق إجراءات الترجمة

حصرا على الجمل والوحدات اللغوية الأصغر[2].

اقترح بيتر نيومارك مجموعة من الإجراءات لترجمة الكلمات الثقافية من بينها:

[1] CABRE,MT,1999.Terminology:Theory,methods and applications.Amsterdam and Philadelphia:John Benjamin.
[2] PETER Newmark, A Textbook of Translation ,(1988)

1.المكافىء الوصفي Descriptive Equivalent

و هو ما يطلق عليه أيضا إعادة الصياغة Paraphrazing .

2.المكافىء الثقافي/ التكييف Adaptation

وهي ترجمة تقريبية أين تستبدل كلمة ما في اللغة الأصل بكلمة أخرى في النص الهدف.

3 المكافىء الوظيفي Functional Equivalent

يهدف التكافؤ الوظيفي إلى خلق علاقة متجانسة بين القيم التواصلية للنص الأصل و النص الهدف.

4. النحت Loan Translation

وهي ترجمة حرفية للكلمات الشائعة، وأسماء المنظمات و المتلازمات اللفظية بشكل خاص.

5.الاقتراض: Borrowing

وهي نقل الكلمة عن طريق نسخها بنفس نطقها في لغتها الاصلية بحروف اللغة المنقولة إليها.

6.التوطين: Naturalization

ويكون عن طريق تكييف نطق كلمات لغة المصدر إلى اللغة الهدف وذلك لتقليل الغرابة.

المبحث الثالث: . **التوليد والتعريب او النقهرة:**

1.3.التوليد:

المفردة هي الوسيلة التي تؤدي اللغة بواسطتها وظيفتها، والكلمة حسب أوجدن وريتشارد Ogan & Richard لفظ ومدلول ومعنى، والاصل في أي لغة أن توضع الكلمة الواحدة لـ معنى واحد حتى تتمايز المعاني. و قد نُسب إلى "فخر الدين الرازي" وأتباعه أنه: "لا يجب أن يكون لكل لفظ معنى، لان المعاني لا يمكن أن تتناهى، والألفاظ متناهية لأنها مركبة من الـ

حروف، والحروف متناهية، والمركب المتناهي متناه و المتناهى لا يضبط مالا يتناهى، وإ لا لزم تناهى المدلولات"[1]

من هذا التعريف نستشف أن المفردة محدودة و متناهية أما المعنى و المدلول غير محدود ويتنوع عبر الزمن و لهذا وجب ابتكار اللغة وسائل مختلفة لإكساب المفردات عددا من المعاني للتعبير لأنها في حالة حركة وتجديد دائمين.

وعليه يمكن القول أنه عند ظهور مفهوم جديد لم يكن معروفا من قبل فإن اللغة تجد لفظا يعبر عن ذلك المفهوم ويصطلح على هذه العملية اسم**"التوليد"**أو**"الوضع"**، فكلمات اللغة تنقسم إلى كلمات مألوفة مكتسبة منذ الطفولة و أثناء التعلم و أخرى مولدة بدافع الضرورة ويطلق عليها أيضا اسم **"المحدثة"**.

ينقسم التوليد إلى أربعة أنواع هي: **التوليد الصوتي، التوليد النحوي، التوليد الدلالي، والتوليد بالاقتراض**.

1. **التوليد الصوتي**: يتم بمحاكاة الأصوات لوضع اسم جديد، فالفعل "تاتأ" هو محاكاة صوتية للتلعثم وتكرار حرف التاء.
2. **التوليد النحوي**: ويتم بجمع كلمتين مألوفتين بعضهما إلى بعض لتوليد لفظ جديد يدل على معنى جديد، مثل (ربة) و(بيت) لتوليد (ربة بيت).
3. **التوليد الدلالي**: وهو نقل اللفظ من معناه الأصلي إلى معنى جديد و يسمى أيضا بالمجاز، مثل(عنق الزجاجة) الذي يدل على "الموقف الحرج".
4. **التوليد بالاقتراض:** هو اقتراض لفظ من لغة أخرى للدلالة على مفهوم جديد.

التوليد في اللغة:

يكون التوليد في اللغة العربية إما بالاشتقاق، وهو إحداث كلمة جديدة من كلمة موجودة، أو النحت وهو بإحداث كلمة جديدة من كلمتين أو أكثر، وإما باقتراض لفظ من لغة أخرى

[1] أحمد عبد العزيز دراج، الدلالة المعجمية وأليات التوليد الدلالي "دراسة نطبيقية مقارنة"، مجلة علوم اللغة، القاهرة مصر، 2001 طبعة 4 ص 266

ويسمى في اللغة العربية ب(التعريب)، أو المجاز وهو نقل لفظ قائم حاليا أو قديم ممات من معناه الأصلي إلى المعنى الجديد.[1]

مما سبق ذكره يتضح لنا أن عملية التوليد و القائم عليها يتعين عليه الالمام باللغة العربية واللغات الأجنبية وكذا ثقافة لغوية من جهة وامتلاكه لثقافة متخصصة لوضع المصطلح والمامه بقضايا البحث اللساني الحديث من جهة أخرى.

3.2.التــعـريب:

التعريب ظاهرة اصطلاحية وهو اللفظ الأجنبي المنقول إلى العربية بلفظه ومعناه دون شكله المكتوب أي بما يتوافق والنسق الصرفي والصوتي في اللغة العربية.

التعريب غير الترجمة، فالترجمة كما سبق أن قلنا نقل معنى و أسلوب من لغة إلى أخرى بينما التعريب هو رسم لفظة أجنبية بحروف عربية و هو ما يعرف بـ "الترجمة الصوتية".

المقصود بالتعريب عند اللغويين العرب القدماء "ما استعملته العرب من الالفاظ الموضوعة لمعان في غير لغتها."[2]

اختلف اللغويون في تسميته فاطلقوا عليه أحيانا **"الاقتراض"** في حين أسماه "محمد الديداوي" في كتابه (الترجمة والتواصل)[3]، "استعارة"، ويرى اللسانيون أن تعريب المصطلحات هو وسيلة للتواصل بين اللغة المصدر واللغة الهدف.

في أوائل القرن تأسست في **"جونيف"** منظمة دولية تحت اسم **(المنظمة الدولية للتقييس)** لها فروع في 74 بلدا، اما في الوطن العربي فيوجد **(المنظمة العربية للمواصفات والمقاييس)** ومقرها **عمان العاصمة الأردنية** ومن بين لجان هذه المنظمة **(لجنة المصطلحات)** ووظيفتها هي تقيس المصطلحات العلمية والتقنية وتوحيدها.

بعد استقراء الاستعمال اللغوي الحديث للفظ (التعريب) وجدنا أن لها أربع دلالات رئيسة:

---

[1] الدكتور علي القاسمي، مرجع سابق

[2] علي القاسمي، "المصطلحية مقدمة في علم المصطلح" دار الحرية للطباعة ، بغداد 1406هـ-1985م

[3] علي القاسمي، المرجع السايق

1.التعريب هو اتخاذ بلد بأكمله اللغة العربية لغة حضارية له، أي تصبح لغة التخاطب والكتابة السائدة فيه ويظهر جليا هذا المعنى فترة الفتوحات الإسلامية وفي توسيع المجال الجغرافي والبشري للعرب بنشر الثقافة العربية والإسلام.

2.التعريب هو إدراج اللغة العربية في التعليم والإدارة وهذا بعد استقلال الدول العربية أوتخلصها من الوصاية.

3.التعريب هو نقل معنى نص من اللغة الأجنبية إلى اللغة العربية، والمرادف لكلمة تعريب هنا هو ّ(ترجمة)، غير أن بعض اللغويين يعترضون على هذا الاستعمال للمصطلح و يقولون أن الاجدر استعمال الترجمة بدل التعريب.

4.**أخيرا التعريب** هم نقل الكلمة الأجنبية و معناها إلى اللغة العربية كما هي دون تغيير فيها أو مع إجراء تغيير وتعديل عليها[1] وهذا هو موضوع حديثنا اليوم، وعند نقل اللفظ كما هو يسمى دخيلا و عند تغييره يسمى معربا.

هذه العملية تسمى الاقتراض اللغوي أو الاستعارة اللغوية والتعريب بهذا المعنى وهذه الطريقة، عملية لغوية صرفية يستخدمها الاصطلاحيون في إثراء اللغة العربية بمصطلحات تقنية، وعلمية، وحضارية جديدة.

إن التعريب يثري اللغة العربية في مصطلحاتها ويوسع معجمها، وهو وسيلة لاستيعاب السيل الجارف من المصطلحات التي تتولد عن الاكتشافات العلمية المتتالية ويعتمد عندما لا نجد في اللغة العربية المقابل أو المعادل الملائم.

المفردات المستحدثة لم تكن متداولة من قبل وتم استعمالها حديثا للدلالة على حالة أو ا لتعبير عن سياق ما، وعليه عند ظهور مفهوم جديد لم يكن معروفا من قبل فإن اللغة تجد لف ظا يعبر عن ذلك المفهوم يصطلح عليه التوليد. عند ترجمة هذه المصطلحات يستعمل التر

[1] علي القاسمي، المرجع السابق

عريب إما بنقل الكلمة الى اللغة الأجنبية كما هي دونما تغيير أو بإيجاد المقابل في اللغة الهد ف.

دراسة تطبيقية

إن عملية الترجمة في جوهرها لا تقتصر على النقل اللغوي فقط وإنما تتعداه إلى النقل

الثقافي وعليه إهتم علماء الترجمة بالنقل الثقافي للنص . من بين الميادين التي لوحظ فيها اختلاف اللغات والثقافات وامتزاجها مع بعضها البعض ميدان الألعاب الالكترونية، ونظرا للتطور التكنولوجي السريع الذي جعل العالم يشبه قرية صغيرة من جهة وسهولة الحصول على الوسائل التكنولوجية المستعملة في اللعب من حواسيب، هواتف ذكية إلى غيرها من الأجهزة الالكترونية من جهة أخرى، أصبح هذا الميدان غنيّ بالمصطلحات المتداولة بين اللاعبين بشتى اللغات. تطرقنا في هذا الفصل التطبيقي إلى تحليل بعض المصطلحات المترجمة من اللغة الإنجليزية إلى اللغة العربية من طرف تلاميذ مرحلة التعليم الثانوي" **سنة أولى جذع مشترك علمي**" خلال ممارستهم لعبة **"فري فاير"**. وهي دراسة تحليلية نتحرى فيها وجود الإجراءات التشويهية والأساليب المعتمدة في العملية الترجمية . قبل الخوض في التحليل لابد لنا أن نقدم تعريف بالمدونة **" فري فاير"** ، ثم عرض جداول الاستبيان التي أجريناه مع التلاميذ مع ذكر الملاحظات والاستنتاجات الناتجة عنها. لكي نعطي هذه الدراسة بعدها الأكاديمي والموضوعي اقترحنا بعض المصطلحات كبديل لتلك المستعملة من طرف العينات.

المبحث الأول: منهج الدراسة

إعتمدنا منهج المسح الوصفي التحليلي في دراستنا، وهي طريقة لوصف الظاهرة المدروسة و تصويرها كميا عن طريق جمع معلومات مقننة عن المشكلة و تصنيفها وتحليلها و اخضاعها للدراسة الدقيقة.

المجال المكاني:

أجريت الدراسة الميدانية في ثانوية "أحمد باي" بحي ياغمراسن بن زيان "أوجليدة " تلمسان.

المجال البشري:

يتمثل المجتمع الأساسي للدراسة في تلاميذ الطور الثانوي ، مستوى السنة أولى علمي جذع مشترك.

سنة أولى علمي 1/ سنة أولى علمي2/ سنة أولى علمي3/ سنة أولى علمي4

المجال الزمني:

أنجزت هذه الدراسة خلال السنة الدراسية 2021-2022 . بدأنا بتصميم إستمارة استبيان ابتداءا من شهر ديسمبر 2021 وزعت على العينات و بعد ملئها قمنا بتفريغ البيانات في جداول و القيام بالعمليات الإحصائية ثم ما تبع ذلك من تحليل و تعليق وصولا الى النتائج في شهر ماي2022.

المبحث الثاني: تقديم المدونة

1.تعريف فري غاير

فري فاير: غرينا فري فاير (Garena Free Fire) و تعرف اختصارا **فري فاير باتل رويال** من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا و تم إصدارها في 04 ديسمبر 2011.

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للهاتف النقال لعام 2019 حيث بلغ عدد التحميلات أكثر من500 مليون تحميل . نظرا لشعبيتها حصلت اللعبة على جائزة **"أفضل لعبة شعبية"** في تصويت من متجر غوغل بلاي لعام 2019.

اعتبارا من نوفمبر 2019 حققت اللعبة أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.

في أغسطس 2021 تخطت فري فاير حاجز مليار عملية تحميل على غوغل بلاي خلال الذكرى السنوية الرابعة للعبة.[1]

2 - أسلوب اللعبة:

تحتوي اللعبة على خمسين لاعبا يسقطون من مظلات في جزيرة بحثا عن أسلحة ومعدات لقتل اللاعبين الآخرين. اللاعبون أحرار في اختيار موقع البداية وأخذ الاسلحة والامدادات لإطالة عمر معركتهم.

3 - الأطوار:

عند الدخول للعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهي:

1.3.**الطور الكلاسيكي و الوضع المصنف**:

بعد اختيار أحد الطورين وتحديد الوضع الذي يريد أن يلعب به اللاعب { وحيد ، مجموعة، ثنائي } يجد اللاعب نفسه في طائرة مع لاعبين آخرين ثم ينزل من الطائرة و عليه البحث عن الأسلحة والموارد اللازمة و يعترضه أثناء ذلك خصوم عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد

[1] من ويكيبيديا، الموسوعة الحرة 08 ماي 2022 على 2002

الحياة وكما يحاول الذهاب لدائرة الحماية للاحتماء من المنطقة الخطرة. في النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الخريطة { بيرمودا او كالاهاري و آخر شخص اوثنائي أو مجموعة تبقى تكون الفائزة، على الأقل واحد من الفريق.

2.3.طور كلاش سكواد:

بعد اختيار هذا الطور يتم تحويل اللاعب مباشرة إلى حلبة قتال مصغرة بين فريقين من اربع لاعبين ويمر القتال بسبع جولات والرابح من يفوز أولا بأربع جولات و هو يتكون من طورين: **كلاش سكواد وكلاش سكواد** المصنف الذي تم إصداره في 2019.

3.3.طور التدريب:

بعد اختيار هذا الطور، يتم وضع اللاعب في منطقة لشراء الأسلحة والمعدات، و بعدها تتواجد منطقتان الأولى ساحة القتال والثانية ساحة التعارف. تحتوي ساحة القتال غالبا على 15 لاعبا وتستخدم للتدريب أو القتال مع اللاعبين الآخرين وعند الموت يمكن إعادة اللعب مرة أخرى كل مرة يقتل.

4 - أهم شراكات فري فاير:

1.4.شراكة مع الوك:

ألوك دي جي برازيلي مشهور عالميا قام بعقد شراكة مع **فري فاير** في نوفمبر 2019. وهي أول شراكة في عالم **فري فاير** ويعتبر أقوى شخصية من شخصيات **فري فاير**.

2.4.شراكة مع كشمير:

المنتج الموسيقي "ناليس هو لويلدهار" المعروف فنيا باسم **كشمير** ليكون احدث سفير للعبة **فري فاير**. تتضمن الشراكة تقديم أغنية حصرية وفيديو موسيقى وشخصية يمكن تشغيلها داخل اللعبة.

3.4.شراكة مع كريستيانو رونالدو:

شراكة تم الإعلان عنها في ديسمبر 2020. شخصية كرونو، و هو الحدث الأقوى الذي مر بتاريخ **فري فاير** من كثرة الجوائز المجانية.

4.4. شراكة مع سكايلر:

هذه الشخصية مستوحاة من الفنان الفيتنامي **سونغ وونغ**، وميزته تكبير خمس جدار علو متتالية واستعادة 42 نقاط صحة كلما تم وضع جدار.

في فبراير 2021 أعلنت **غارينا** عن بطولة العالم **فري فاير** مع مجموعة الجوائز بقيمة 2 مليون دولار والتي عقدت في مايو 2021 في سنغفورة.

5.شرح مفصل للعبة فري فاير Free Fire

1.5.الواجهة الرئيسية :

تتميز واجهة لعبة "**فري فاير**" الجديدة بأنها سهلة الإستخدام بسيطة تضم مجموعة من الأدوات و يمكنك دعوة أصدقاء إلى اللعبة وإختيار نمط معين والدخول إلى المتجر والخزنة وإختيار الشخصية وتحديد لون البشرة والملابس بالإضافة إلى أنها تحتوي على أزرار اللعبة الأساسية التي تتيح لك الدخول إلى الإعدادات والمجموعات والدردشة ويمكنك من خلالها الضغط على " بدء " للعب المباشر كما تعرض عليك مظهر الشخص الذي يمتلك داخل اللعبة.

2.5.الاعدادات المتعددة :

لعبة **فري فاير** للأندرويد تأتي بأدوات تحكم وخيارات متعددة يمكنك من خلالها تخصيص اللعبة بشكل كامل ومنها تغيير اللغة والتحكم في الشاشة وتحديد الخريطة ولون السطوح والحساسية وتحديد وسائل التحكم التي منها دقة الهدف وتبديل الأزرار وإعادة التحميل السريع والتبديل التلقائي وتشغيل التحكم الإفتراضي أو الكامل، بالإضافة إلى قسم الجمع التلقائي الذي يمكّنك من التقاط الأسلحة والذخيرة والحقائب والمعدات والتحكم الكامل في مستوى الصوت والمؤثرات الصوتية والموسيقى وإستقبال الإشعارات وغيرها من الإعدادات الأخرى.

3.5.أنماط اللعب:

توفر فري فاير مجموعة من الأنماط المخصصة حيث تستطيع تشغيل

الوضع الكلاسيكي أو التقليدي وتحديد خريطة عشوائية إلى أن تصل إلى المراحل المتقدمة وتقوم بتحديد نمط غزو الزومبي أو ساعة الذروة أو الرامي الماهر أو الفريق المتفجر ووضع كلاش سكواد كما هو مبين في الصورة، بالإضافة إلى أنه يمكنك تحديد إسم الفريق ووضع اللعب ومعرفة الطقس ومعرفة القاعة وإنشاء فريق خاص بك من الأصدقاء وبالتالي هزيمة الأعداء.

4.5.ملف التعريف :

هذا القسم من اللعبة يظهر لك معلومات إضافية عن إسم اللاعب والمستوى الذي وصلت إليه وصالة العرض والإطلاع على الأنماط التي تلعب بها سواء كان نمط فردي أو ثنائي أوفريق

ومنها أيضاً تعرف معدل الفوز وعدد القتلى والإنتصارات التي حصلت عليها وتاريخ أخر لعب لك ومشاركة ذلك عبر مواقع التواصل الإجتماعي، تستطيع الدخول إلى الملف الشخصي والوصول إلى معلومات الحساب الخاص بك والتحكم الكامل في البيانات.

5.5.المجموعة:

هذا القسم داخل اللعبة يعرض عليك الراية وتحديث صورتك داخل لعبة فري فاير ومن خلال ه يمكنك الدخول إلى صندوق الغنائم وإختيار حقيبة الظهر والمظلة البيانات والسلاح و الحصول على أفضل تجربة داخل اللعبة عند الدخول إلى مركز تحميل البيانات،

, لعبة جارينا فري فاير Garena Free Fire مزودة بالخزنة التي تحتوي على الملابس المجانية وكذلك قسم خاص بالدردشة مع الأصدقاء حيث تستطيع الإنضمام من خلال إضافة الرابط الخاص بك ثم بعد ذلك تقوم بإضافة أصدقاء وتبدء في المحادثة

6.5.واجهة اللعبة :

بعد الضغط على بدء سوف تنتقل إلى ساحة الإنتظار ثم بعد ذلك تقوم بركوب الطائرة ثم تبدأ في القفز في المكان الذي تريده على الجزيرة لكي تستمتع باللعب داخل فري فاير التي توفر شاشة لعب مميزة تقوم بتوجيهك إذا كنت تريد الجري أو إطلاق الرصاص أو إلتقاط الأسلحة والذخيرة وقتل أي عدو يظهر لك فهي تحتوي على جميع الخصائص التي تحتاج إليها من الخريطة التي توضح أماكن المنطقة الآمنة والأسلحة التي تقوم بإلتقاطها وتستطيع ركوب السيارات لكي تحصل على مكافآت وتصل إلى مستويات متعددة جديدة.

أهم المزايا الحديثة في إصدار لغبة فري فاير اخر تحديت كامل:

لعبة فري فاير من ألعاب الحركة التي تتميز بالرماية والقنص والأكشن والإثارة حيث يتم نقل اللاعبون إلى جزيرة مهجورة يبحث فيها الجميع عن طرق النجاة وقتل الأعداء والهدف منها هو البقاء في المنطقة الآمنة وقيادة المركبات و الاختباء بعيدا عن الانظار من الاعداء

تحت الاشجار و الاعشاب و من تم البقاء غلى قيد الحياة.

تم إضافة كثير من الخصائص والمزايا والأدوات والمستويات إلى لعبة فري فاير في

الإصدار لأخير ومنها.

-سوف يتم فتح **كالاهاري** قريباً بعد الحصول على الجوائز في لعبة فري فاير.

-تم إضافة شخصية جديدة تسمى **ستيفاني** يمكنك الحصول عليها بعد فتحها.

-تم إضافة منطقة جديدة تسمى **أرض التدريب** سيتم فتحها قريباً.

- تم التعديل على سلاح **AN94** وزيادة بعد مسافة التصويب.

-تم إزالة فوائد البندقية وزيادة معدل الإطلاق ومعدل الضرر.

-تم إضافة خيار خاص بكتم صوت اللاعبين الموجودين في فريقك.

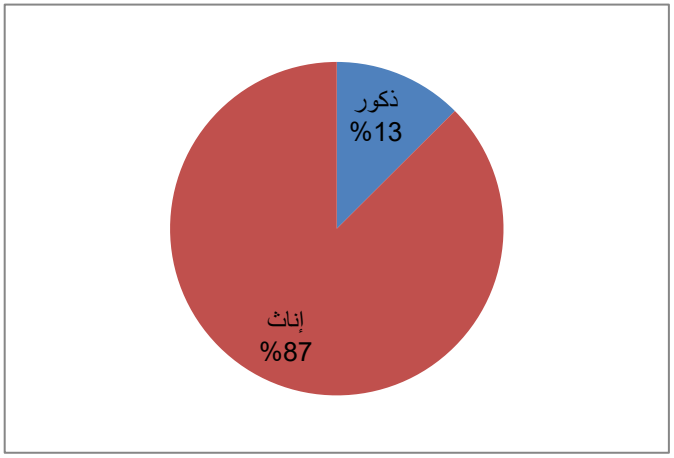
-تم إضافة ملحق للذخيرة الإضافية وبندقية جار الثلج.

-تم تطوير سلاح **AWM** وإضافة ملحقات مطورة إليه.

المبحث الثالث:جداول الدراسة

2- جدول رقم1: توزيع عينة الدراسة وفقا للثانوية

ثانوية " أحمد باي" يغمراسن بن زيان	ذكور	إناث	المجموع
السنة أولى علمي ج م 1	22	28	50
السنة أولى علمي ج م 2	21	30	51
السنة أولى علمي ج م 3	24	26	50
السنة أولى علمي ج م 4	26	26	52

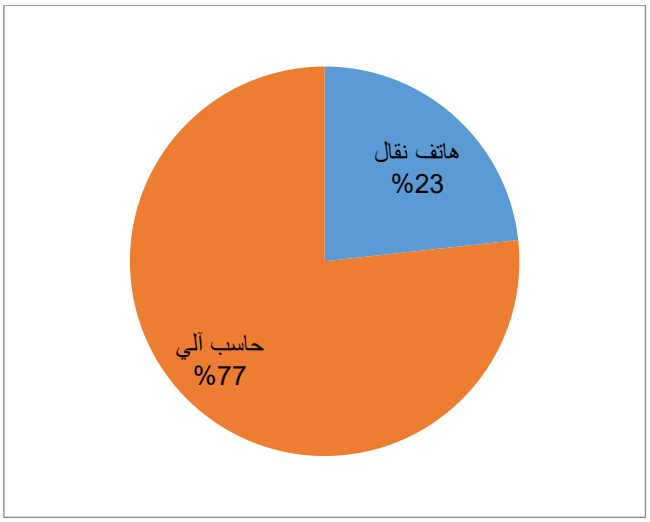


من خلال توزيع العينات فإن نسبة الذكور أقل من نسبة الإناث في المؤسسة التربوية .

جدول رقم2: توزيع عينة الدراسة وفقا لوسيلة اللعب

الأجهزة	السنة أولى علمي1		السنة أولى علمي2		السنة أولى علمي 3		السنة أولى علمي 4	
	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا	نعم	لا
حاسب آلي	02%	98%	00%	100%	10%	90%	00%	100%
هاتف نقال	98%	02%	100%	00%	90%	10%	100%	00%

شكل (02)

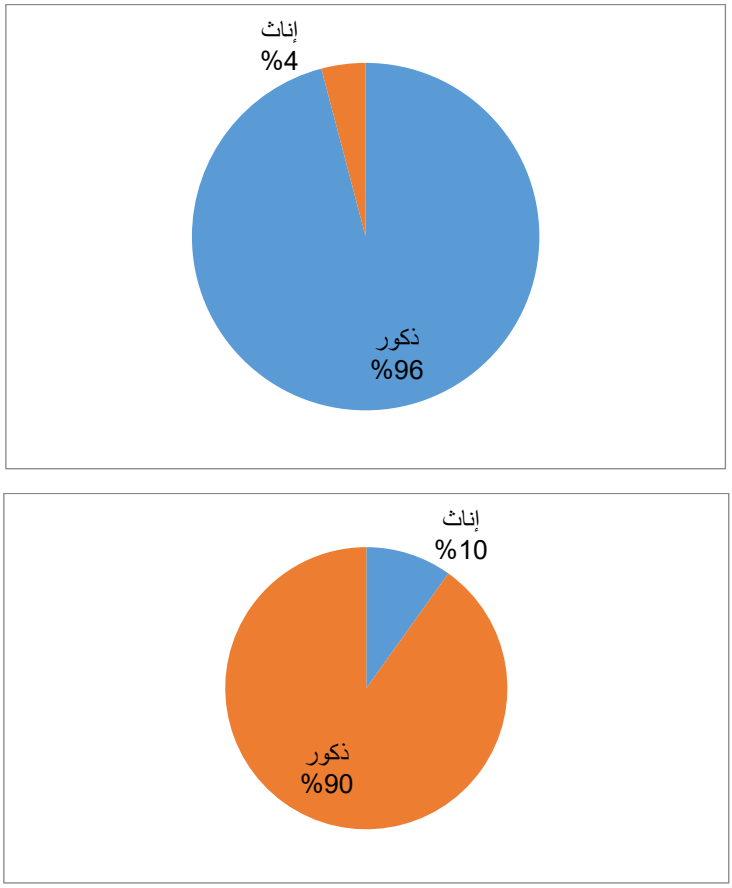


من خلال توزيع عينة الدراسة وفقا لوسيلة اللعب نلاحظ أن أغلب التلاميذ يمارسون هذه اللعبة بواسطة الهاتف النقال نظرا لامتلاكهم الهواتف من جهة ومن جهة أخرى عدم تقيدهم بمكان مخصص للعب ، الهاتف النقال يمنحهم حرية التنقل واللعب في أيّ زمان ومكان.

جدول رقم 3: مدة اللعب أكثر من 3 سنوات

ثاوية أحمد باي	ذكور		إناث	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة
السنة أولى علمي ج م 1	22	80%	28	15%
السنة أولى علمي ج م 2	21	40%	30	10%
السنة أولى علمي ج م 3	24	80%	26	04%
السنة أولى علمي ج م 4	26	75%	26	10%

شكل (03)

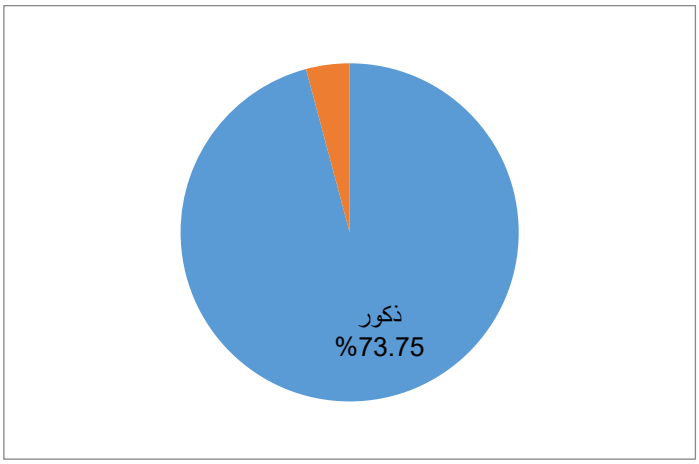


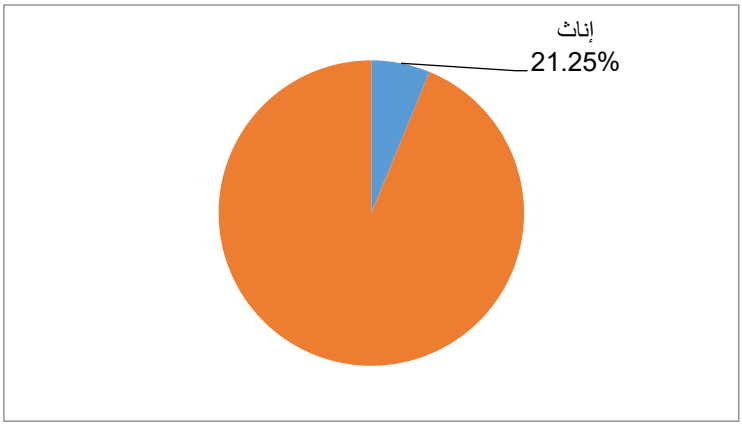
نلاحظ أن نسبة الذكور أكبر وأعلى من نسبة الإناث ويرجع هذا لأن اللعبة ترتكز في الأساس على القتال والحرب وعليه فهي مناسبة للذكور.

جدول رقم 4: مستوى اللعب أكثر من 50.

ثاوية أحمد باي	ذكور		إناث	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة
السنة أولى علمي ج م 1	22	90%	28	10%
السنة أولى علمي ج م 2	21	50%	30	05%
السنة أولى علمي ج م 3	24	95%	26	00%
السنة أولى علمي ج م 4	26	60%	26	70%

شكل (4)





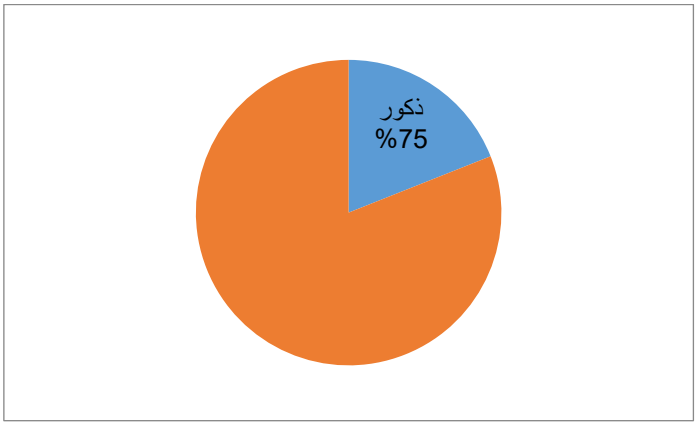
مستوى اللعب عند الذكور أعلى من مستوى اللعب عند الإناث، الذكور يلعبون لعبة "فري فاير"أكثر من الإناث وعليه فمستواهم في اللعب يرتفع.

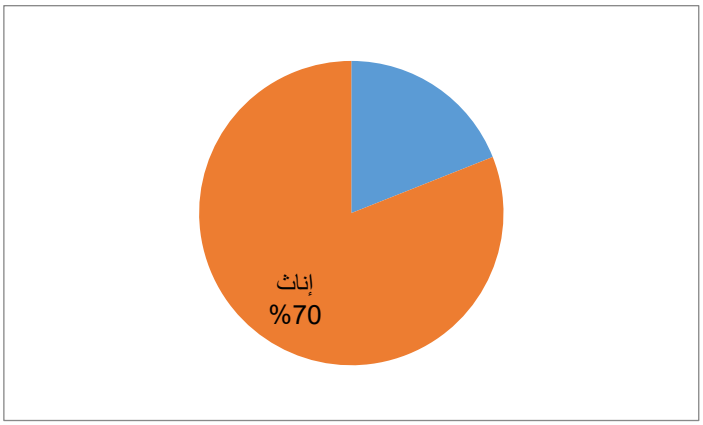
جدول رقم 5: توزيع العينات حسب التأثير على اللغة(هل أثرت على لغتك)

ثاوية أحمد باي	ذكور		إناث	
	نعم	لا	نعم	لا
السنة أولى علمي ج م 1	60%	40%	100%	00%
السنة أولى علمي ج م 2	70%	30%	40%	60%

السنة أولى علمي ج م 3	80%	20%	60%	40%
السنة أولى علمي ج م 4	90%	10%	80%	20%

شكل(05)





نلاحظ أن التأثير على اللغة واضح بين جميع العينات إما إيجابا أو سلبا، بما أنها لعبة افتراضية ترتكز على التفاعل و التواصل اللغوي بين اللاعبين و اللغة السائدة هي اللغة الانجليزية فيجد التلميذ نفسه مجبرا على استعمال و اكتساب مصطلحات باللغة الانجليزية.

7- جدول رقم 6:المصطلحات التي تعلمتها أغلبية العينات.

تلاميذ ثانوية أحمد باي ،السنة أولى علمي جذع مشترك رقم:1.2.3.4
To finish - to kill - to fight - to push -gamer - killer - dead killer - big boss - criminal - legend - fobia - angel - dreams lady - black cobra - blackberry - damage - double kill - knock - factory - pic - mile - clock tower - duo - ranker - round - room - ready - solo - group - triple kill - champion - mission –gold – skin

8- جدول رقم 7: مصطلحات لها نفس الدلالة:

To kill- to fight-to finish- killer- to push- criminal double kill- dead killer- triple kill- to push- fobia	**Gamer- score- round-group- ranked- solo- duo- mission- champion- knock**	**Legend- gold- skin- factory- black cobra- blackbery- clock tower- angle- big boss**

- تنقسم المصطلحات المتداولة بين العينات إلى ثلاث أقسام:
-قسم له دلالة القتل ويشمل *أفعال، وصفات، وأسماء.
-قسم له دلالة اللعب ويحتوي بدوره أفعال، صفات وأسماء
-قسم ثالث يشمل صفات وأسماء شخصيات المقاتلين في لعبة "فري فاير"

المبحث الرابع: تحليل ترجمة بعض المصطلحات الى اللغة العربية

- **المثال الأول** : **فَـــنَّـــشْ** **to finish**

من خلال المثال الأول ظهر لنا بأن التلميذ استعمل عملية "النقهرة"

translitteration " التي يعرفها- (J.C.Catford) « SL(source language) graphological units are replaced by TL(target language) graphological units. »>[1]

في كتابه **"A textbook of translation"** يعرف المنظر **(بيتر نيومارك) "النسخ"** على أنه عملية نقل كلمة من اللغة المنقول منها الى اللغة المنقول اليها عن طريق نسخها بنفس نطقها في لغتها الأصلية بحروف اللغة المنقول اليها.[2]

استعمل التلميذ مباشرة اللغة العامية المتكونة من الفعل الأصلي باللغة الانجليزية finish وكانت النتيجة مصطلح مفبرك.

[1] Cambridge Dictionary, Cambridge University Press, 2022

[2] بيتر نيومارك، الجامع في الترجمة ،2006، ترجمة غزالة حسن، الطبعة الأولى دار مكتبة الهلال بيروت لبنان

قام التلميذ بحذف"to" واستعمل المصطلح "فَـنَّشْ" . هناك لبس لغوي و معنوي . to finish" لغة معناه و مرادفه " يكمل"، "ينهي"، و لكن حسب مضمون اللعبة فمعناه "قتل"، كما أن نفس المعنى يستعمل في الثقافة واللغة العامية الجزائرية **"كَـمْـلَـــهْ"** بمعنى قتله.

قام التلميذ باستعمال نمط التكييف الذي يعتبر نمطا كامل العضوية من أنماط الترجمة. تصفه (بريسيه Brisset)أنه: " عملية إعادة أقلمة الأصل"[1].

لجأ التلميذ إلى إستعمال هذا المصطلح للتواصل مع أصدقائه لأنه المصطلح الشائع بين اللاعبين. من خلال كل ما سبق يمكن أن نقترح المصطلح التالي:

To finish **"كَـمْـلَـهْ"** إذا أردنا الحديث عن القتل في سياق اللعبة. و**" كَـمَّـلْ"** إذا أردنا الحديث عن الانتهاء من اللعب، وهو مأخوذ من اللغة العربية **"أكمل"** وبالتالي نرجع إلى أصل الكلمة باللغة العربية .

-> **المثال الثاني: كِـــيَّـلْ / كِـيـلات / كْـلاشـــِي to kill**

من خلال المثال الثاني استعمل التلميذ نفس العملية الا وهي "النـقهرة" **"transliteration"** مباشرة إلى اللغة الدارجة الجزائرية المتكونة من الفعل الأصلي باللغة الإنجليزية to kill مع حذف to فكانت النتيجة مصطلح مفبرك "كِـيَّـــلْ" ،"كيلات" الذي بدوره له لبس معنوي. فالشائع بين الناس في الثقافة و العامية الجزائرية مرادف " كِـيَّلْ" هو " يزن" أو "يربح" غير أنه هنا في سياق اللعبة قصد به "قـتـل".

المصطلح الثاني هو " كلاشي" : معناه القتل سواء باستعمال أداة الكلاشينكوف أو فقط بالإيحاء بمعنى إستعمال أداة أخرى ، المتعارف عليه في الثقافة الجزائرية أن الكلاش هو السلاح المستعمل للقتل فليس بالضرورة استعمال الكلاش . فمجرد نطق مصطلح "كلاشي" نفهم المراد ألا وهو " القـتـل".

النمط المستعمل هو الابدال وذلك بابدال الفعل الى اسم. من خلال ما سبق ذكره نقترح المصطلح التالي: "أقـتـل" و هذا لتفادي اللبس اللغوي و المعنوي وكذا لعمومية فهم المصطلح بين كل اللاعبين من مختلف الجنسيات.

[1] بريسيه Brisset ، مدخل إلى الترجمة 1986،10

المثال الثالث :

نْـــــفَـــايْـــتـــي / فَـــايْـــــتِي to fight

يظهر لنا في هذا المثال أن اللاعب اعتمد أيضا ‘‘النقهرة’’ و كذا التكييف الصوتي **Adaptation Phonemique**، إذ أنه يقوم بتصريفه حسب الضمائر فيقول: أنا نفايتي أنت فايتي ، هو يْـفَايْـتـــي إلى غير ذلك من التصريف.

وعليه نقترح المصطلح المقابل To fight أحارب " أو" تحارب " رجوعا لأصل الكلمة باللغة العربية حارب.

المثال الرابع:

-> أسطـــــــورة Legend

إعتمد اللاعب الترجمة الحرفية لمصطلح’’legend’’ بإعطائه المقابل’’أسطورة’’

تعرف إنعام بيوض الترجمة الحرفية أنها " الانتقال من اللغة المتن إلى اللغة المستهدفة للحصول على نص صحيح من الناحيتين التراكيبة والدلالية، وذلك بتقيد المترجم بالاجراءات اللسانية’’.[1] التلميذ في هذا المثال حاول أن يكون أمينا قدر المستطاع للكلمة الأصل وتفادي إحداث تشوه أو ليس لغوي ودلالي، فالنتيجة المتحصل عليها مقبولة .

يقول (أنطوان برمان) :

Nous partons de l'asciome suivantla traduction est traduction de la l ettre[2]

حيث يرى أن البعد

الأخلاقي لعملية الترجمة يكمن في التقيد ‘‘بحرفية النص’’

المثال الخامس :

سْـــــــكِـــــــنْ skin

[1] انعام بيوض الترجمة الأدبيت حلول ومشاكل ط ٨ ، دار الفراي بيروت ، لبنان ، 2003 ، ص 19.

[2] . BERMAN, Antoine. La Traduction et la lettre ou l'Auberge de lointain, Op. Cit p2

تظهر النقهرة واضحة في هذا المثال كذلك بإعادة نطق المصطلح بالحروف العربية.

حسب معجم "كامبريدج" فإن تعريف "skin" هو:

"".The natural outer bayer that covers a person, animal, fruit etc"[1]

أما مرادف المصطلح في اللغة العربية هو الجلد. في سياق اللعبة ، يستعمل اللاعب هذا المصطلح للدلالة على المظاهر والملابس . وحسب معجم كامبريدج كذلك فإن skin هو:

"In video game, that can be chosen and changed by the user[2]"

وعليه يمكن قبول هذه الترجمة لأنها تعبر عن المراد به ، وكذا لأنه من بين تعريفات المصطلح في معجم كامبريدج ما يدل على استعمال Skin في الألعاب الإلكترونية بمفهوم تغيير المظهر.

المثال السادس:

نْـــــــبـــوشـــــــي to push

إعتمد اللاعب أيضا " النقهرة" و كذا التكييف الصوتي، ويقوم بتصريفه حسب الضمائر فيقول:

"نْـبُـــــــوشِي ، تْـــبُـــوشِـــي" إلى غير ذلك مع مختلف الضمائر.

نقترح المقابل التالي: **"نْـــعِـــينْ"** بالدارجة الجزائرية إذا كان اللاعبون جزائريون فهم يفهمون العامية الجزائرية، و نقترح كذلك المقابل " **أَدْفَـــعُ"** باللغة العربية عند اللعب مع لاعبين من جنسيات أخرى أو لاعبين عرب لا يعرفون اللهجة الجزائرية.

[1] Cambridge English Dictionary. Cambridge University Press, 2022.
[2] Jbib, Cambridge English Dictionary

الخاتمة

الخـــاتـــمة

إن لترجمة الألعاب الإلكترونية سمة تميزها عن التخصصات الأخرى إذ أنها تخص ميدان يمس شريحة واسعة من المجتمع هي شريحة المراهقين، وعليه وجب العناية بطريقة و أسلوب الترجمة. بعد الخوض في عالم الألعاب الالكترونية وكذا دراسة طرق و أساليب ترجمة المفردات المستحدثة في هذا الميدان نتوقف عند أهم النتائج و التوصيات التي تحصلنا عليها من خلال هذا البحث.

من هذه النتائج والتوصيات:

-اللعبة الالكترونية الحالية لعبة افتراضية تجعل اللاعب يعيش ويتفاعل بكل أحاسيسه ووجدانه معها لدرجة الإدمان عليها.

-الجانب المشترك بين الألعاب الالكترونية بكل أنواعها هو امتلاؤها بالمخالفات الأخلاقية، الحث على العنف والقتل وحمل السلاح.

-تنمي روح العنف والعداء وحب الانتقام والمشاجرات لدى اللاعب.

-هناك معايير و ضوابط يمكن من خلالها اختيار اللعبة المناسبة للطفل لحمايته من هذه المخاطر.

-من الجوانب الإيجابية للعبة الالكترونية أنها تساهم في تنمية التعلم الذاتي، تعلم المحاولة والخطأ، النجاح والخسارة، اكتساب مفردات جديدة باللغة الأجنبية.

-لم يقتصر بعض اللاعبين على اكتساب مصطلحات جديدة باللغة الإنجليزية فقط بل عمدوا على ترجمتها إلى اللغة العربية وهذا لتسهيل التواصل بينهم أثناء اللعب مما ولد مجموعة من المصطلحات المستحدثة. هذه الترجمة لم تقم على أسس علمية وأساليب ترجمية معتمدة بل جاءت أغلبها على شكل تعريب و نقهرة.

-على المؤسسات التعليمية التفكير مليا في إدراج مثل هذه الألعاب الالكترونية للبرنامج الدراسي و الثقافي للتلميذ، بغض النظر عن سلبيات الألعاب الالكترونية وجب

الاستفادة من الجانب اللغوي لهذه اللعبة و جعلها وسيلة تعليمية بما أنها شغفت عقول التلاميذ.

و أخيرا يعتبر عملنا هذا بمثابة باب مفتوح لمجالات بحث أخرى في نفس الصدد حتى يتطرق الباحث من جديد لإشكالية المصطلحية والترجمة وإفادتنا بمعلومات جديدة لاكتساب مهارات ينتفع بها المترجم و الترجمان خلال القيام بعملية الترجمة.

الـملاحق

الملحق 01:استبيان خاص بتلاميذ السنة أولى علمي جذع مشترك

-الاسم:

-اللقب:

-المستوى الدراسي:

-منذ متى وأنت تلعب "فري فاير"؟

-ماهي وسيلة اللعب؟

-مع من تلعب؟

-مستواك في اللعب؟

-هل أثرت لعبة فري فاير على لغتك؟

-ماهي المصطلحات التي تعلمتها؟

-هل تعرف ترجمة كل مصطلح من اللغة الإنجليزية الى اللغة العربية؟

أذكر أمثلة؟

الملحق 02: مقابلة العينة "أ"

-الاسم: عز الدين

-اللقب: بوشنافة

-المستوى الدراسي: سنة أولى علمي3.

-منذ متى وأنت تلعب " فري فاير"؟ منذ جوان 2019.

-ماهي وسيلتك في اللعب؟ أحب اللعب بالهاتف النقال.

-مع من تلعب؟ مع أخي، وأصدقائي في الدراسة وبعض الأصدقاء الأجانب.

-ما هو مستواك في اللعب؟ أنا الآن في المستوى70.

-هل أثرت هذه اللعبة على لغتك؟ أظن أنها أثرت بشكل إيجابي على لغتي.

-ماهي المصطلحات التي تعلمتها؟ العديد من المصطلحات مثل:

, to fight, blackberry to kill , legend

-هل تعرف ترجمة كل مصطلح الى اللغة العربية؟

-في الحقيقة أنا أعرف معنى المصطلح ولكن عند اللعب أنطقه بالحروف العربية لا أدري هل تعتبر هذه ترجمة هههه.

-هل تعطينا مثال عن ذلك؟

مثلا "نفايتيِ" أفهم أن معناها "نحارب" لكن في سياق اللعب أقول " نفايتي" لا أقول "أحارب".

الملحق 03: مقابلة العينة "ب"

-الاسم: يونس

-اللقب: عيسى مدوي

-المستوى الدراسي: سنة أولى علمي2

-منذ متى وأنت تلعب " فري فاير"؟ منذ العطلة الصيفية لسنة2018.

-ماهي وسيلتك في اللعب؟ الهاتف النقال.

-مع من تلعب "فري فاير"؟ مع أختي وأصدقائي.

-مستواك في اللعب؟ انا حاليا في المستوى 60.

-هل أثرت على لغتك؟ نوعا ما.

-ماهي المصطلحات التي تعلمتها؟

-في الحقيقة تعلمت

To push- legend- kill- angel-gamer…etc

-هل تعرف ترجمتها الى اللغة العربية؟

أعرف ترجمة" legend " بأسطورة أما باقي الكلمات

أفهم معناها لكن لا أستعمل مرادفها في اللغة العربية.

الملحق رقم 04: الصور

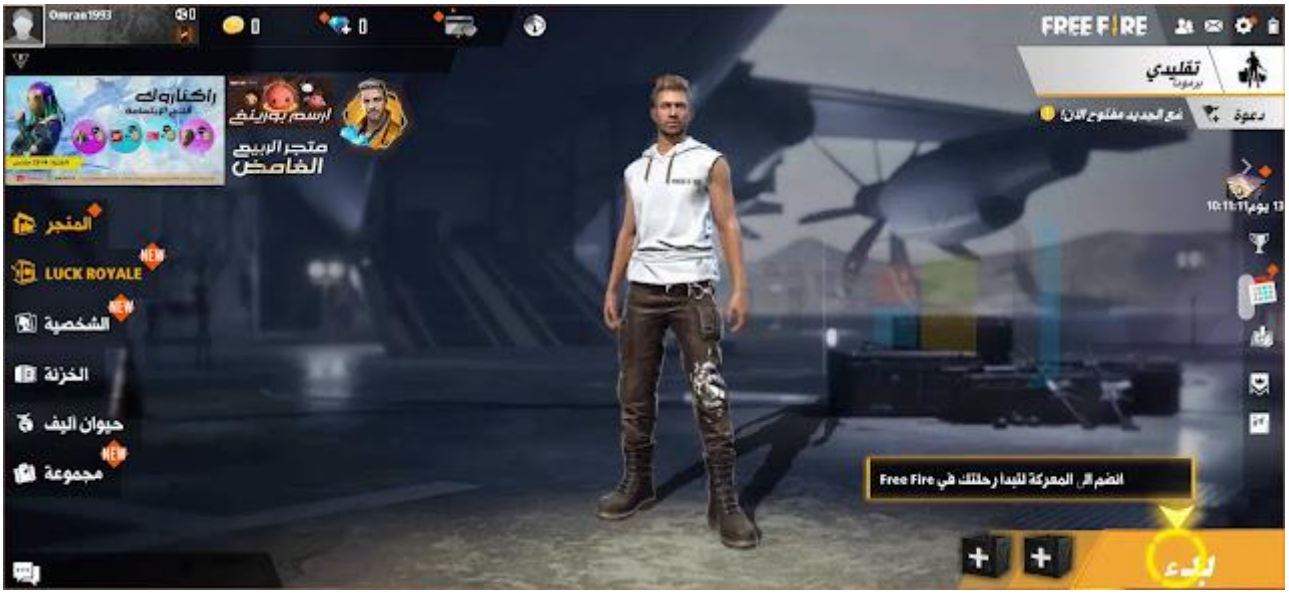
ملف التعريف

يظهر هنا معلومات إضافية عن إسم اللاعب والمستوى الذي وصلت إليه وصالة العرض والإطلاع على أنماط اللعب.

المجموعة

يعرض الراية و تحديث الصورة داخل اللعبة و يمكن الدخول إلى صندوق الغنائم و اختيار حقيبة الظهر .

الواجهة الرئيسية



تتميز بانها سهلة الاستخدام بسيطة بإمكان دعوة أصدقاء و اختيار نمط معين .

FREE FIRE
LOG OUT
START GAME

شروحات وأسرار حصرية
لعبة فري فاير
Garena
FREE FIRE
https://explanations-and-exclusives.blogspot.com

1011

37353
21
FREE FIRE
CLASSIC
INCUBATOR
FAQ
CARNIVAL
STORE
LUCK ROYALE
CHARACTER
VAULT
PET
COLLECTION
FIRE PASS
START

مكتبة البحث

قائمة المراجع العربية:

-أ.غزال، المنهجية الجديدة لوضع المصطلحات العربية، معهد الدراسات والأبحاث للتعريب، الرباط، المغرب،ص07.

-الجرجاني، التعريفات، ص28.

-الخوري شحاذة، الترجمة قديما وحديثا، منشورات دار المعارف للطباعة والنشر، سوسة/تونس، ط 1988 ص15.

-إنعام بيوض، الترجمة الأدبية مشاكل وحلول، دار الفرابي، بيروت 2003.

-بيتر نيومارك، الجامع في الترجمة،2006 ترجمة غزالة حسن، الطبعة الأولى، دار مكتبة الهلال، لبنان بيروت.

-د.محمود فهمي حجازي، علم المصطلح، مجلة القاهرة، ص 59-62.

-علي القاسمي، المصطلحية مقدمة في علم المصطلح، دار الجرية للطباعة، بغداد 1406هـ-1985م.

قائمة المراجع الأجنبية :

-CABRE, MT,1999. Terminology : Theory, Methods and Applications. Amsterdam and Philadelphia : John Benjamin.

-LADMIRAL, Jean-René. Traduire, théorémes pour traduction, Gallimard, France, 1994, p,11-15.

-PETER Newmark, A Textbook of Translation,1988.

المجلات و الدوريات:

-أحمد عبد العزيز دراج، الدلالة المعجمية وآليات التوليد الدلالي" دراسة تطبيقية مقارنة"، مجلة علوم اللغة، القاهرة، مصر،2001 ط 4، ص266.

-الصادق الحمامي، الواقع الافتراضي المفهوم ودلالته، مجلة إذاعات الدول العربية، تونس، ص64.66.

-د. محمود فهمي حجازي، علم المصطلح، مجلة القاهرة، ص 59-62.

-لعويي رابح، حقيقة الترجمة وحركتها خلال حقبة من الخلافة الأموية، والعباسية، مجلة المترجم، مخبر تعليمية الترجمة وتعدد الألسن، جامعة السانية، دار الغرب للنشر والتوزيع، وهران، العدد الثاني جويلية2001، ص157.

-توصية المنظمة العالمية للتقييس بجنيف، رقم1087، المعدلة من قبل اللجنة الكندية الاستشارية المكونة من خبراء دائرة اللغة الفرنسية بكندا.

المجلات (المقالات) الأجنبية:

CLEMENT, J, Covid 19 impact on time spent gaming worldwide 2020 by genre.Sep22,2021.

المعاجم والقواميس العربية:

-لسان العرب لابن منظور.

-معجم اللغة العربية المعاصرة.

المنجد للأعلام.

القواميس الأجنبية:

-Cambridge Advanced Learner’s Dictionary.

-Merriam Webter Dictionary.

مواقع الانترنت:

–ويكيبيديا الموسوعة الحرة.

-www.statista.com

-www.protranslate.net

-www.britanica.com

-info@dubailegatranslation.com

-e. sport Middle East

المـلخـص

تهدف الدراسة الحالية لمعرفة ما إذا كانت بعض المصطلحات المستحدثة في لعبة "فري فاير" قابلة للترجمة من الإنجليزية إلى العربية، وللوصول إلى النتائج وتحقيق أهداف الدراسة قمنا بوضع استبيان وسط تلاميذ المرحلة الثانوية يحوي مجموعة من الأسئلة التي من خلال الإجابة عليها تبين لنا أن التلاميذ قاموا بترجمة بعض المصطلحات بغرض التواصل بينهم غير مبالين بطرق وأساليب الترجمة وعليه قمنا في الأخير بتوليد مصطلحات لجعلها تتماشى و العملية الترجمية.

الكلمات المفتاحية:

المصطلحات المستحدثة، علم الترجمة، توليد المصطلحات، فري فاير، العملية الترجمية.

Astract

The current study aims to find out if some of the new terminology in « Free Fire » game can be translated from English into Arabic and to reach the results ,we put a questionnaire to secondary school students containing a set of questions that by answering them, we found that the students had translated some of the terminology in order to communicate with each other , and they were indifferent to the methods of translation. So we finally generated them to make it compatible with the translation process.

Key Words :

New Terminology, Translation Study, Generating Terminology, Free Fire, Translation Process.