في هذا الفصل، سنقوم بتناول تاريخ تعريب الألعاب الإلكترونية، حيث سنقسمه إلى قسمين؛ القسم الأول يتناول تعريب الألعاب من قبل الشركات والمطورين الرسميين، بينما يتناول القسم الثاني تعريب الألعاب من قبل الفرق والأفراد والهواة.

تعتبر عملية تعريب الألعاب الإلكترونية جزءًا أساسيًا من توفير تجربة لعب ممتعة ومفيدة للمستخدمين الناطقين باللغة العربية. من خلال استعراض تاريخ تعريب الألعاب، سنفهم التطورات التي شهدتها هذه الصناعة في العالم العربي، بالإضافة إلى الجهود المبذولة من قبل الشركات والمطورين الرسميين والفرق والأفراد المستقلين في هذا المجال.

تعود بدايات عملية تعريب الألعاب الإلكترونية إلى فترة ليست متأخرة من تاريخ هذه الصناعة، حيث كانت الألعاب الإلكترونية في السابق غالبًا ما تكون متوفرة باللغة الإنجليزية أو اللغة الأصلية للمطورين كاليابانية مثلاً وكانت الألعاب بسيطة أي غالباً لا تحتاج إلى ترجمة بنظر الشركات بحكم بساطة أسلوب اللعب كألعاب المنصات مثلاً والقصص كانت بسيطة. ولكن مع تزايد انتشار هذه الصناعة وتنوُّع الألعاب ووجود قصص عميقة وحوارات وألغاز والخ وتوجهها نحو الأسواق العالمية، بدأت الشركات والمطورون يولون اهتمامًا أكبر لتوفير تجربة لعب محسَّنة للجماهير غير الناطقة بالإنجليزية.

في البداية، كانت بعض الشركات الكبرى في صناعة الألعاب تقوم بتعريب بعض عناوينها الرئيسية والأكثر شهرة، وعادة ما تكون هذه العناوين الكبيرة التي تستهدف أسواقًا متعددة حول العالم. تقدم هذه الشركات تعريبًا رسميًا للعبة بمرافقة ترجمة للنصوص والحوارات، وغالبًا ما يكون هناك تكيف للعناصر الثقافية واللغوية لتناسب الجمهور العربي.

مع تطور السوق وزيادة الطلب على الألعاب المعربة، بدأت الشركات المطورة في الاهتمام بتعريب مجموعة أوسع من الألعاب، وتعاقدت بشكل مباشر مع فرق التعريب المحترفة لتنفيذ هذه المهمة. تزايدت جودة التعريب وتنوعت الألعاب المتوفرة باللغة العربية، مما أدى إلى زيادة شعبية الألعاب بين اللاعبين العرب وتعزيز تواجدها في السوق العربية.

لاحقًا، ظهرت فرق التعريب المستقلة والهواة التي بدأت تعمل على تعريب الألعاب بشكل غير رسمي، وكانت هذه الجهود غالبًا ما تكون مجتمعية ومبنية على حب الألعاب والرغبة في جعلها متاحة لأوسع شريحة من اللاعبين العرب. تتنوع جودة التعريبات التي تقدمها هذه الفرق والأفراد بناءً على المهارات والخبرات المختلفة، ولكنها تسهم بشكل كبير في توفير تجربة لعب ممتعة للمجتمع العربي.

مع مرور الوقت، شهدت صناعة تعريب الألعاب تطورات هامة، ولا سيما مع تقدم التكنولوجيا وتوسع الأسواق. تزايدت الجهود المبذولة في مجال تعريب الألعاب، سواء من قبل الشركات والمطورين الرسميين أو من قبل فرق التعريب المستقلة، مما أدى إلى زيادة توفر الألعاب باللغة العربية خصوصا بالجيل الثامن والتاسع من منصات الألعاب الالكترونية أي 2010-2023 وتعزيز تجربة اللاعبين العرب في هذا المجال.

أعلى النموذج

أعلى النموذج

القسم الأول: تعريب الشركات والمطورين الرسميين

تعتبر الشركات الكبرى في صناعة الألعاب مثل سوني ومايكروسوفت ونينتندو وألعاب كبار مثل فيفا وكول أوف ديوتي من بين الشركات التي تولي اهتمامًا خاصًا بتعريب ألعابها للجماهير العربية. تعمل هذه الشركات على توفير تجربة لعب ممتازة للمستخدمين العرب من خلال ترجمة النصوص والحوارات إلى اللغة العربية، وتكييف العناصر الثقافية واللغوية لتناسب الجمهور العربي.

أما بالنسبة للمطورين الرسميين، فقد بدأوا يولون اهتمامًا أكبر لتعريب ألعابهم، سواء كانوا مطورين مستقلين أو أقسام تطوير داخل الشركات. يعمل هؤلاء المطورون على توفير تعريب شامل للعبة بما في ذلك النصوص والواجهات والأصوات، بهدف جذب أكبر عدد ممكن من اللاعبين العرب وتعزيز وجود اللعبة في السوق العربية.

القسم الثاني: تعريب الفرق والأفراد

تعتبر فرق التعريب المستقلة والهواة جزءًا مهمًا من مجتمع الألعاب العربي، حيث يقدمون جهودًا كبيرة لتعريب الألعاب بطرق مختلفة. تتنوع هذه الفرق في حجمها ومستواها، حيث توجد فرق محترفة تعمل بطريقة منظمة وتلتزم بمعايير عالية في التعريب، بالإضافة إلى أفراد وهواة يسعون لتعريب الألعاب بشكل غير رسمي وبل وصل بهم البعض بالتعاون مع المطورين الألعاب المستقلين لتعريب الألعاب.

يقدم هؤلاء الأفراد والفرق خدمة تعريب الألعاب بشكل مجتمعي، وغالبًا ما يكون التعريب مجانيًا أو يستلهم رمزيًا لتقديم تجربة لعب ممتعة للمجتمع العربي. تختلف جودة التعريبات التي يقدمها هؤلاء الأفراد والفرق بناءً على مهاراتهم وخبراتهم، ولكنهم يسهمون بشكل كبير في تعزيز تواجد الألعاب باللغة العربية وتوفير تجربة لعب ممتعة للمستخدمين العرب.