

Player Experience and Quality: Evidence from Persian Game Localization

Amir Arsalan Zoraqi¹, Masood Khoshsaligheh^{2*}, Miguel Ángel Bernal-Merino³

¹PhD in Translation Studies, Department of English, Faculty of Letters and Humanities, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

²Professor in Translation Studies, Department of English, Faculty of Letters and Humanities, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

³Associate Professor in Translation and Interpreting, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Las Palmas, Spain

Abstract How the quality of game localization affects players' experience is an uncharted territory and is yet to be addressed empirically. Thus, 30 casual video game players (two groups of 15) were recruited to participate in the present quasi-experimental study with a between-subjects design to play a high- (Group A) and low-quality (Group B) *Persian localization of Mafia: Definitive Edition* (Hangar 13, 2020). The quality issues incorporated into the low-quality stimulus included linguistic issues revolving around incorrect translation, missing translation, game terminology, punctuation, and contextual mistranslation spread across three game situations. Players' experience was measured through an immersion questionnaire. Additionally, players' subjective perceptions of the quality issues existing in both Persian localized game versions were gathered. No significant differences were unraveled across the two groups in terms of players' immersion scores, yet more quality issues were perceived in Group B, particularly in game situations with lower interactivity.

Keywords: Game Localization, Quality, Player Experience, Immersion

*Corresponding Author: Masood Khoshsaligheh
Email: khoshsaligheh@um.ac.ir
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6508-1986>

© 2026 LTS.
All rights reserved

Please cite this paper as follows:

Zoraqi, A., Khoshsaligheh, M., & Bernal-Merino, M. A. (2026). player experience and quality: Evidence from Persian game localization. *Language and Translation Studies*, 58(4), 1–43.

<https://doi.org/10.22067/lts.2025.92643.1338>



© 2026 Zoraqi, Khoshsaligheh, & Bernal-Merino

This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution License \(CC BY\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). All rights reserved.

1. Introduction

Game localization quality can impact players' experiences, ensuring their interactions with the game world are as smooth and immersive as the development team intended for the original title. Such attention to players' experiences while interacting with localized game titles falls within the realm of reception studies in audiovisual translation (AVT), where the focus is on how the localized audiovisual product and to be able to come up with better solutions to guarantee greater levels of immersion (O'Hagan & Mangiron, 2013). More recently, this strand of research has attracted the attention of game localization scholars in Game Translation User Research (GTUR) (Deckert et al., 2024). Indeed, as Mangiron (2017, p. 85) highlights, "despite the fact that the main *skopos* of game localization is to reproduce the gameplay experience of the original, there are no large-scale studies confirming whether this hypothesis, which has become one of the pillars of game localization theory, holds true".

Previous reception studies have mainly focused on various aspects of players' game localization preferences (Fernández Costales, 2016; Khoshsaligheh & Ameri, 2020), leaving some dark spots that need to be complemented with further empirical evidence, one of them being quality. The existing literature point to the importance of quality localization for ensuring optimal player experience, but how this experience is shaped by quality is still a blue-water area of investigation. In the present research, we set out to empirically study whether localization-related quality pitfalls of linguistic nature can negatively impact players' experience of interacting with the game world in terms of lowering their sense of immersion. The question that aids us in achieving the aforementioned objective is forwarded as follows:

1. Is there a significant difference between the immersion experience of players interacting with high-quality and low-quality localized video game?
2. Is there a difference between players' perception of quality in high-quality and low-quality game versions?

2. Method

The present quantitative study is conducted to investigate whether game localization quality can alter players' immersion experience. To this end, a quasi-experimental design was followed in which a total of 30 participants divided into two groups (15 players in each group) played two Persian localized game versions of *MDE* (Hangar 13, 2020).

2.1. Participants

Thirty casual male video game players were recruited in the present study through snowball sampling. A distinction between hardcore and casual players is made in terms of their gaming habits and the time spent on video gaming activities per week. Following Kapalo et al. (2015), hardcore gamers played for 60 minutes or more in a single gaming session, played for two hours or more per day, played three or more days during the week, spent 15 minutes or more researching games, owned at least 20 games, and purchased at least two new titles within the past six months. If gamers did not meet at least four of the aforementioned criteria, they are considered as casual gamers. The rationale behind the exclusion of hardcore players was to control for the variable of gaming experience as it has been suggested that gaming experience, age, and understanding of the game can impact players' immersion while interacting with the game machine (Örtqvist & Liljedahl, 2010). Although both casual and hardcore gamers can provide useful insights as to the level of immersion afforded by the localized editions of the original title, casual gamers were selected on the grounds that, in this study, casual gamers are hypothesized to rely more on translation and less on their gaming experience and prior knowledge resulting from prior exposure to games of similar genre.

The participants must have not played *MDE* (Hangar 13, 2020) before so that their performance is not affected by their prior familiarity with the game. These two considerations (i.e., recruiting casual players, and recruiting players with no previous experience with the game) could ensure a natural learning curve in which players have to rely more on the game system itself to become *au fait* with the game mechanisms and less on their background. Additionally, the sampling was conducted through convenience sampling and the participants were contacted and recruited based on their availability to the researchers. In terms of age, the participants ranged between 23-36. This total of 30 players were divided into two groups of 15, in which one group (Group A) was exposed to the high-quality game version, whereas the other group (Group B) was asked to play the low-quality game version of *MDE*. The assignment of the players to either of the two groups was conducted randomly.

2.2. Video games

In our research, two editions of the Persian localization of *MDE* (Hangar 13, 2020) were used as the stimuli. The first high-quality game version was localized by *Par30Games*, an unofficial game localization team operating in Iran, and the second low-quality version was localized by *Farsisaz*, an unofficial game localization team operating in Iran. Both of the version were

localized at the level of user interface (UI) and subtitles ([Khoshsaligheh et al., 2025](#)).

2.3. Instrumentation

As an integral factor of favorable player experience ([Yanez-Gomez et al., 2019](#)), immersion can be measured through both subjective ([Qin et al., 2009](#)) and objective (e.g., biometrics and physiological measures) measures ([Nacke, 2018](#)). One of the frequent measures used to assess this mental state is self-assessment questionnaire ([Kannegieser & Ratz, 2021](#)). In this vein, we adopted the game immersion questionnaire (GIQ) which was initially developed and validated by [Jennett et al. \(2008\)](#) through factor analysis. Thus, the questionnaire consists of 31 items falling within six dimensions: basic attention (4 items), temporal dissociation (6 items), transportation (6 items), challenge (6 items), emotional involvement (6 items), and enjoyment (4 items). The first three factors can be described as person factors, while the latter two factors can be described as game factors. The questionnaire was translated into Persian (the participants' mother tongue). The immersion score was calculated for both groups to end up with an immersion score as the sum of participants' answers to the questions forwarded in the questionnaire.

2.4. Procedure

Thirty participants were assigned randomly to two groups. One group (Group A) played a Persian localization of *MDE*, which served as the control high-quality localization. The second group (Group B) played a different Persian localization of the game, which was assessed as having a low-quality localization. The participants were asked to play the first four chapters of the game (approximately 1 hour of playtime) and then complete the immersion questionnaire. Participants' consent was acquired prior to having them present for the play session. Their written consent was also acquired through the first item in the immersion questionnaire. They were also guaranteed that their information will remain confidential and that the information will only be used for research purposes. After playing the first four chapters, the participants were presented with Game Immersion Questionnaire (GIQ).

3. Results

No significant differences in immersion were observed between players engaging with high-quality (Group A) and low-quality (Group B) Persian localizations of *MDE* ([Hangar 13, 2020](#)), suggesting that minor linguistic issues, such as punctuation errors, incorrect translations, inconsistent terminology, and contextual mistranslations, did not substantially disrupt the overall gameplay experience. The high-quality localization, produced by *Par30Games*, was perceived as more seamless, while the low-quality version

by *Farsisaz* contained noticeable linguistic flaws, particularly in cut-scenes, where players reported issues like missing periods, inconsistent proper noun renderings (e.g., Don Salieri's name), and mistranslations that misaligned with the game's narrative context. Despite these flaws, the playability of the game remained intact, likely because the issues were not severe enough to cause game crashes or other critical disruptions, aligning with prior research indicating that minor errors may go unnoticed during immersive gameplay ([Bernal-Merino, 2020](#)).

Players in Group B identified significantly more quality issues compared to Group A, particularly during low-interactivity cut-scenes, where their attention was less divided between gameplay and reading subtitles. For instance, all Group B participants noted punctuation errors across cut-scenes, game actions, and tasks, and most reported inconsistent terminology and contextual mistranslations, especially in cut-scenes, where the passive role of players allowed greater focus on linguistic accuracy. Group A players, in contrast, rarely reported such issues, with only a few noting minor incorrect translations or contextual discrepancies in cut-scenes. This difference suggests that interactivity levels influence quality perception, as active engagement in game tasks and actions may divert attention from translation flaws, supporting the idea that immersion can mask usability issues ([Cheng & Cairns, 2005](#)).

4. Discussion and Conclusion

Part of the lack of significant difference could be related to the nature of the quality issues existing in the low-quality version. As [Bernal-Merino \(2020\)](#) points out, some quality issues might render the products unmarketable in other locales, while some other issues might not even be noticed by players. This has also been reflected in the recent reception studies on some of the quality aspects in the context of game localization. For instance, [Deckert and Hejduk \(2022\)](#) found that spelling errors and typos do not affect players' enjoyment to a noticeable extent. Given that the Persian localized game versions were both marketed products, it could be argued that no severe quality issues were incorporated in the low-quality product that would impede playability (e.g., game crashes).

"Only if a person has adequate mental capacity at a given moment can he or she devote that mental capacity to thinking about whether a story seems unreal at that moment" ([Shapiro et al., 2006, p. 280](#)). Our findings with respect to players' quality perceptions seem to provide empirical support for an extension of this argumentation to quality criteria. Given that video games can provide varying levels of interactivity depending on the game situation

([Mejías-Climent, 2021](#)), we found that most quality issues perceived by the players were those that occurred during cut-scenes, which ascribe a passive role to the player. This point is clearly reflected in the majority of quality issues that had been received and reported to occur during cut-scenes by Groups A and B. These quality issues had also been noticed by players in other game situations but to a much lesser extent. [Cheng and Cairns \(2005, p. 1275\)](#) discuss how immersion can lead to “a loss of awareness in poor usability”. Our findings seem to corroborate this point in that the more immersed the players are in the game by actively manipulating the game world, the more often they fail to perceive quality issues in the game.

تجربه بازیکنان و کیفیت محلی سازی: شواهدی از محلی سازی

بازی ها به زبان فارسی

امیرارسلان ذورقی^۱، مسعود خوش سلیقه^{۲*}، میگل آنخل برنال-مربینو^۳^۱دکتری مطالعات ترجمه، گروه زبان انگلیسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران^۲استاد مطالعات ترجمه، گروه زبان انگلیسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران^۳دانشیار مطالعات ترجمه، دانشگاه لاس پالماس جزایر قناری، لاس پالماس، اسپانیا

چکیده تأثیر کیفیت محلی سازی بازی های ویدئویی بر تجربه بازیکن ها حوزه ای نوین است که هنوز به صورت تجربی مورد بررسی گسترده پژوهش گران قرار نگرفته است. در این راستا، ۳۰ بازیکن معمولی (در دو گروه ۱۵ نفره) در پژوهش شبه آزمایشی حاضر شرکت کردند. شرکت کنندگان در گروه A نسخه باکیفیت و گروه B نسخه بی کیفیت بازی مافیا: ویرایش نهایی (۲۰۲۰) را بازی کردند. ایرادهای کیفی موجود در نسخه بی کیفیت بازی عبارت بودند از ایرادهای زبانی از جمله ترجمه نادرست، ترجمه ناقص، ترجمه ناهماهنگ عبارات، ایرادهای نگارشی، و ترجمه های نادرست بافتی که در سه موقعیت مختلف در بازی به وقوع پیوستند. تجربه بازیکن ها با استفاده از پرسشنامه غرق شدگی ارزیابی شد. علاوه بر این، ادراک ذهنی بازیکن ها از ایرادهای کیفی موجود در هر دو نسخه فارسی بازی بررسی شد. براساس نتایج، تفاوت چشم گیری میان دو گروه از حیث نمرات غرق شدگی بازیکن ها حاصل نشد، اما ایرادهای کیفی بیشتری در گروه B به ادراک بازیکن ها رسیده بود، مخصوصاً در شرایطی که شرایط بازی در سطح تعامل پذیری پایین تری قرار داشت.

کلیدواژه ها: محلی سازی، بازی های ویدئویی، تجربه بازیکن ها، غرق شدگی

۱. مقدمه

کیفیت محلی سازی بازی های ویدئویی در تضمین بهینگی تجربه بازیکن ها و اطمینان از این که الگوی تعاملی آن ها با جهان بازی به میزانی که مورد نظر توسعه دهندگان بوده نقشی کلیدی ایفا می کند. پرداختن به تجربه بازیکن ها حین تعامل با بازی های محلی سازی شده در حوزه مسئولیت مطالعات دریافت در ترجمه دیداری شنیداری قرار می گیرد. در این حوزه، تمرکز بر چگونگی دریافت محصولات دیداری شنیداری و رسیدن به راه حل های بهتر برای دستیابی به سطح غرق شدگی بالاتر بازیکن هاست (اوهاگان^۱ و مانخیرون^۲، ۲۰۱۳). در واقع، همان طور که مانخیرون (۲۰۱۷) اشاره دارد:

علی رغم این حقیقت که /سکوپوس اصلی در محلی سازی بازی های ویدئویی بازتولید تجربه بازی اصلی برای بازیکن هاست، هیچ پژوهشی در مقیاس کلان انجام نشده تا این فرضیه را که به یکی از ستون های اصلی نظریه پردازی در حوزه محلی سازی بازی های ویدئویی تبدیل شده، تأیید یا رد کند. (مانخیرون، ۲۰۱۷، ص. ۸۵)

پژوهش های پیشین درباره دریافت اصولاً به جنبه های مختلف سلايق بازیکن ها پرداخته اند که به صورت تجربی بررسی نشده اند (فرناندز کوستالس^۳، ۲۰۱۶؛ خوش سلیقه و عامری، ۲۰۲۰). در نتیجه، شواهد تجربی بیشتری برای بسیاری از حوزه های محلی سازی بازی های ویدئویی نیاز است و کیفیت، یکی از آن ها است. در پیشینه پژوهش های انجام شده به اهمیت کیفیت محلی سازی بازی های ویدئویی برای دستیابی به تجربه بهینه برای بازیکن ها اشاره شده، اما چگونگی شکل گیری این تجربه در نتیجه کیفیت محلی سازی هم چنان حوزه ای است که بدان پرداخته نشده است. در این پژوهش، هدف بررسی تجربی این سؤال است که آیا ایرادهای کیفی

^۱. O'Hagan^۲. Mangiron^۳. Fernández Costales

با ماهیت زبانی می‌توانند تأثیری منفی بر تجربه بازی‌ها در حین تعامل با جهان بازی داشته باشند و تجربه غرق‌شدگی آن‌ها را کاهش دهند یا خیر.

سؤالاتی که در این پژوهش سعی در پاسخ به آن‌ها داریم بدین صورت است:

۱. آیا تفاوتی چشمگیر بین تجربه غرق‌شدگی بازیکن‌هایی که با نسخه

محلی‌سازی شده باکیفیت و بی‌کیفیت بازی را بازی می‌کنند، وجود دارد؟

۲. آیا تفاوتی میان ادراک بازیکن‌ها از کیفیت نسخه‌های باکیفیت و بی‌کیفیت

بازی وجود دارد؟

در ادامه مقاله، پیشینه پژوهش‌های مرتبط با مفاهیم کلیدی مربوط به این پژوهش (یعنی غرق‌شدگی، تجربه بازیکن‌ها، و کیفیت) بررسی خواهد شد. پس از اشاره و بحث درباره مفهوم‌سازی‌های موجود از این سازه‌ها، به معرفی روش پژوهش خواهیم پرداخت و ابزار مورد استفاده و طرح پژوهش را معرفی خواهیم کرد. سپس، نتایج حاصل از فرایند تحلیل داده‌ها در قسمت نتایج معرفی خواهند شد. پس از آن، یافته‌های این پژوهش در بافت گسترده‌تر ادبیات مرتبط با مطالعات محلی‌سازی، مطالعات بازی، و پژوهش کاربر بازی‌ها بحث خواهد شد. در انتها، دلالت‌های پژوهش و پیشنهادهایی برای پژوهش‌های آینده را مطرح خواهیم کرد.

۲. پیشینه پژوهش

این بخش به مرور پیشینه پژوهش‌های مرتبط به مفاهیمی می‌پردازد که ارتباطی مستقیم با این پژوهش دارند. برداشت‌های پیشین از مفهوم کیفیت و چگونگی حصول آن در محلی‌سازی بازی‌ها از یک سو، و مفهوم‌سازی‌های پیشین از ارتباط بین کیفیت محلی‌سازی بازی‌ها و تجربه بازیکن‌ها از سوی دیگر، بررسی و بحث خواهند شد. در این حین، توجه ویژه‌ای به تجربه غرق‌شدگی بازیکن‌ها خواهد شد.

۲. ۱. تجربه بازیکن

بازی سازی فرایندی پیچیده است که تمرکز اصلی، تولید محصولی است که تجربه بازی بهینه‌ای را برای بازیکن‌ها رقم بزند. تجربه بازیکن «مجموعه‌ای متشکل از حواس، افکار، احساسات، اعمال، و معنی سازی‌های بازیکن در طول فرایند بازی» است (ارمی^۱ و مایرا^۲، ۲۰۰۵، ص. ۹۱). تجربه به پدیده‌ای پیچیده اشاره دارد که حاصل قرار گرفتن عناصر مختلف در کنار یکدیگر است. این مؤلفه‌ها و عناصر باید به شکلی منسجم در کنار یکدیگر قرار گیرند که منجر به سهولت استفاده و رضایت بازیکن‌ها شوند (مک‌الیستر^۳، ۲۰۱۸).

با توجه به ماهیت منحصر بفرد الگوهای تعاملی بازیکن‌ها با جهان بازی در طول تجربه بازی و فردیت این تجربه، عبارت «تجربه بازیکن» در بافت بازی‌های ویدئویی ارجحیت بیشتری دارد (ویمیر^۴ و دیگران، ۲۰۱۶). این عبارت از بافت نرم‌افزارهای کاربردی نشأت می‌گیرد که در آن‌جا از عبارت «تجربه کاربر» برای اشاره به نحوه تعامل کاربران با نرم‌افزارهای کامپیوتری استفاده می‌شود (دسورویر^۵ و ویکسون^۶، ۲۰۱۸). تمرکز پژوهش تجربه کاربر^۷ بر حصول اطمینان از این نکته است که کاربران بتوانند به راحتی از نرم‌افزار کاربردی استفاده کنند و عمل مورد نظر خود را انجام دهند. در این بافت، هر چیزی مرتبط با تعامل کاربران با محصول مورد نظر اهمیت پیدا می‌کند و کانون تمرکز از صرف استفاده‌پذیری^۸ فراتر می‌رود (برن‌هپت^۹، ۲۰۱۰). از حیث دشواری، در نرم‌افزارای کاربردی تمرکز بر از بین بردن تمام دشواری‌ها و چالش‌هاست، اما در

^۱. Ermi

^۲. Mäyrä

^۳. McAllister

^۴. Wiemeyer

^۵. Desurvire

^۶. Wixon

^۷. Game User Research (GUR)

^۸. usability

^۹. Bernhaupt

بازی‌های ویدئویی دشواری و چالش نقشی کلیدی در بهبود تجربه بازیکن‌ها ایفا می‌کنند (نال^۱، ۲۰۱۸). در این راستا، ارائه سطحی مناسب از چالش تأثیری بسیار چشمگیر در ایجاد حس غرق‌شدگی در بازی دارد (ارمی و مایرا، ۲۰۰۵).

هنگامی که از تجربه بازیکن سخن به میان می‌آید، چندین مفهوم اهمیت زیادی پیدا می‌کنند، که کلیدی‌ترین آن‌ها عبارتند از «استفاده‌پذیری بازی»، «بازی‌پذیری»، و «تجربه بازیکن». اگرچه دو مفهوم اول مربوط به ویژگی‌های ذاتی محصول هستند، تجربه بازیکن لزوماً تمرکز بر تجربه ذهنی و فردی بازیکن‌ها در حین تعامل با جهان بازی را شامل می‌شود (ویمیر^۲ و دیگران، ۲۰۱۶). علاوه بر این، مفاهیم جریان^۳، غرق‌شدگی، حضور^۴، جذب‌شدگی^۵، و درگیری^۶ نیز در پیشینه پژوهش‌ها برای توصیف تجربه فردی بازیکن‌ها به چشم می‌خورند (برن‌هاپت^۷، ۲۰۱۰).

تعدد مفاهیم مرتبط با تجربه فردی بازیکن‌ها منجر به آن شده که پرداختن به این پدیده دشوارتر شود. ماهیت گریزپای این مفهوم را می‌توان تا حدی از طریق نظریه‌های متعددی بررسی کرد که برای بررسی و تعریف تجربه «بهینه» بازیکن‌ها به کار گرفته‌اند (ابیل و دیگران، ۲۰۲۰). به بیان کلی، تجربه بازیکن را می‌توان به صورت مجموعه‌ای متشکل از رابط کاربری بازی^۸، سازوکارها^۹، و جریان بازی تعریف کرد (کلنتون، ۱۹۹۸). نگاهی جزئی‌تر به عوامل تأثیرگذار بر تجربه بازیکن‌ها کانون تمرکز پژوهش‌هایی بوده که در طول چند دهه اخیر انجام شده‌اند. چندین

^۱. Knoll

^۲. Wiemeyer

^۳. flow

^۴. presence

^۵. engagement

^۶. involvement

^۷. Bernhaupt

^۸. game interface

^۹. mechanics

مدل روان‌شناختی (سویتسر و ویث، ۲۰۱۰؛ تاکاتالو و دیگران، ۲۰۱۰) و یکپارچه (مولر^۱ و دیگران، ۲۰۱۱) برای پرداختن به الگوی تعامل بازیکن-بازی معرفی شده‌اند.

ویمر و دیگران (۲۰۱۶) بین سه سطح تجربه بازیکن تمیز قائل می‌شوند: (۱) سطح اجتماعی روان‌شناختی، (۲) سطح رفتاری، و (۳) سطح فیزیولوژیک. سطح اجتماعی روان‌شناختی به تجربه فردی بازیکن اشاره دارد؛ سطح رفتاری مربوط به رفتار قابل مشاهده بازیکن در حین تعامل با جهان بازی (مثلاً فریاد کشیدن، خندیدن، و غیره) اطلاق می‌شود؛ و (۳) سطح فیزیولوژیک مربوط به واکنش‌های فیزیولوژیکی است که در نتیجه تعامل با جهان بازی در بازیکن‌ها ایجاد می‌شوند (مثلاً تعریف کف دست، افزایش ضربان قلب، و غیره). سنجش و اندازه‌گیری هر یک از این سطوح مستلزم استفاده از طیف گسترده‌ای از ابزار روان‌شناختی فیزیولوژیکی (مثلاً استفاده از دستگاه موج‌نگاری مغزی^۲، الکترومیوگرام^۳، و دستگاه بررسی فعالیت الکتریکی پوست^۴)، رویکردی (مثلاً پرسشنامه، مصاحبه، و غیره) و داده‌های ابزاری (مثلاً سنج‌های بازی^۵) هستند (لوریا^۶، ۲۰۱۹).

اما نکته‌ای که باید مدنظر داشت آن است که هر پژوهشی که با تجربه بازی‌ها ارتباط داشته باشد باید به تعدد شبکه‌های معنایی و نظام نشانه‌شناختی خاص بازی‌های ویدیویی و میزان تأثیر آنها بر تجربه بازیکن‌ها توجه داشته باشد (برنال-مرینو^۷، ۲۰۱۶، ۲۰۲۰). کروکس^۸ و دیگران (۲۰۱۵) به جمع‌بندی ادبیات موجود درباره تعامل بازیکن-بازی پرداخته‌اند و دو جنبه کلیدی

^۱. Mueller

^۲. electroencephalogram

^۳. electromyogram

^۴. electrodermal activity tracker

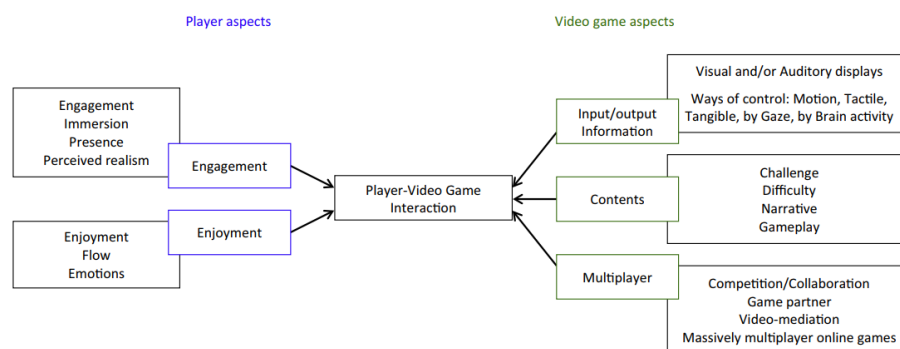
^۵. game metrics

^۶. Loria

^۷. Bernal-Merino

^۸. Caroux

دخیل در این تعامل را مطرح کرده‌اند: جنبه بازیکن، و جنبه بازی ویدئویی. نمود تصویری مؤلفه‌های دخیل در تعامل بازیکن-بازی در شکل ۱ ارائه شده است:



شکل ۱. عامل‌های دخیل در تعامل بازیکن-بازی و مؤلفه‌های آن‌ها (برگرفته از کاروکس و دیگران (۲۰۱۵))

شکل ۱ تمام مؤلفه‌هایی که می‌توانند در شکل‌گیری تجربه بازیکن‌ها تأثیر داشته باشند را به تصویر می‌کشد. بازی‌های ویدئویی محصول‌های نرم‌افزاری تعاملی با هدف سرگرمی هستند که در نتیجه تعامل بازیکن‌ها با نظامی هستند (برنال-مرینو، ۲۰۱۵) که متشکل از نشانه‌های نمادین و قوانین کدگذاری شده است (کالخا، ۲۰۱۱). مؤلفه‌های سازنده این نظام در نهایت خصوصیات محیطی شبیه‌سازی‌شده‌ای را تشکیل می‌دهند که براساس ویژگی‌های منحصربه‌فرد دستگاهی که این تعامل را رقم می‌زند، عمل می‌کنند. هدف نهایی در هم تنیدن تمام این مؤلفه‌ها به شکلی بهینه و مؤثر آن است که بازیکن‌ها تعاملی لذت‌بخش و جذاب با محیط بازی داشته باشند. به بیان دیگر، موفقیت بازی ویدئویی و سازمان‌دهی مؤثر این شبکه معنایی پیچیده در گرو ارزیابی بازیکن‌ها از محصول نهایی است (برای یک مورد عملی از چگونگی به‌کارگیری بینش‌های بازیکن‌محور با استفاده از دستگاه‌های بیومتریک شالفون و دانکوف (۲۰۱۸) را ببینید).

^۱. Calleja

این رویکرد در پژوهش مطالعات محلی سازی بازی های ویدئویی نیز در سال های اخیر به کار گرفته شده است. در نتیجه، پژوهش هایی به بررسی این سؤال پرداخته اند که چگونه محلی سازی نرم افزارهای تعاملی چند رسانه ای سرگرم کننده می تواند تجربه بازیکن ها را تحت تأثیر قرار دهد. این رسته پژوهشی به نام «پژوهش کاربرمحور در ترجمه بازی» شناخته می شود (دکرت^۱ و دیگران، ۲۰۲۴). بخش زیر به معرفی و بحث درباره پژوهش های دریافت بازیکن محور پیشین که در حوزه محلی سازی بازی های ویدئویی انجام شده می پردازد. همچنین، چگونگی پرداختن به خلأ دانش موجود درباره تجربه بازیکن ها در بافت محلی سازی بازی های ویدئویی در این پژوهش و اهمیت کیفیت در محلی سازی بازی های ویدئویی مورد بحث قرار خواهد گرفت.

۲.۲. محلی سازی بازی ها و کیفیت

محلی سازی بازی ها فرایندی پیچیده است که در آن ملاحظه های فرهنگی، زبانی، فنی، و حقوقی نقشی تعیین کننده در اقبال محصول در بافت فرهنگی اجتماعی دیگر دارند (برنال-مرینو، ۲۰۱۵). بسته به سطح محلی سازی، این فرایند ممکن است شامل ترجمه و اقتباس محتوای متنی، صوتی و تصویری باشد (ال-بتینه^۲ و آلاونه^۳، ۲۰۲۲؛ خوش سلیقه و دیگران، ۲۰۲۵). این محتوا می توانند دیژتیک^۴ (یعنی درون متنی و درون جهانی) یا نادیژتیک^۵ (یعنی برون متنی و بیرون از جهان بازی) باشند (اوهاگان و مانخیرون، ۲۰۱۳) و با توجه به شرایط خاص بازی که در آن رخ می دهند، از درجات مختلفی از تعاملی بودن برخوردارند: مأموریت های بازی^۶ (کاملاً تعاملی، نیمه تعاملی یا

¹. Deckert

². Al-Batineh

³. Alawneh

⁴. diegetic

⁵. non-diegetic

⁶. game task

بدون تعامل)، عمل بازی^۱ (کاملاً تعاملی)، گفتگوهای بازی^۲ (کاملاً یا نیمه تعاملی) و سینماتیک‌ها^۳ (بدون تعامل) (مخياس-کلیمنت^۴، ۲۰۲۱، ص. ۱۵۵). این سطوح تعاملی بودن ممکن است بر ارزیابی بازیکن‌ها از کیفیت محلی‌سازی تأثیر بگذارد، چرا که میزان غرق‌شدگی آن‌ها بسته به وضعیت بازی می‌تواند متفاوت باشد (دکرت و هژدوک^۵، ۲۰۲۲).

اینکه این ارزیابی‌های کیفیت چگونه شکل می‌گیرند، برای دهه‌ها یکی از چالش‌های همیشگی محلی‌سازی بازی بوده است (اوهاگان، ۲۰۱۶). این مسأله با فقدان تعریف روشن و یکپارچه‌ای از کیفیت در صنعت محلی‌سازی پیچیده‌تر نیز شده است (خیمنز-کرسپو^۶، ۲۰۲۴). در پاسخ به این وضعیت، مدل‌های گوناگون ارزیابی کیفیت با تکیه بر دیدگاه‌های نظری مختلف پیشنهاد شده‌اند: (۱) رویکردهای کارکردگرا، (۲) مدل «تناسب با هدف»، و (۳) چارچوب‌های کیفیت درونی و بیرونی (خیمنز-کرسپو، ۲۰۲۴، ص. ۶۱). در پارادایم غالب در زمینه محلی‌سازی بازی نیز فرض بر آن است که محلی‌سازی و یا ترجمه زمانی موفق در نظر گرفته می‌شود که هدف ارتباطی مورد نظر به درستی محقق شود (اوهاگان و مانخیرون، ۲۰۱۳). مدل «تناسب با هدف» در محلی‌سازی نرم‌افزار نیز کاربرد فراوان دارد، زیرا ماهیت تکرارشونده محتوای نرم‌افزاری (مثلاً به دلیل به‌روزرسانی‌های مکرر) و ضرب‌الاجل‌های سخت‌گیرانه، نیاز به خودکارسازی بیشتر در فرایند تولید را ایجاب می‌کند، به‌ویژه با توجه به مدل عرضه نرم‌افزار (اوهاگان و مانخیرون، ۲۰۱۳).

یکی از معیارهایی که می‌توان برای ارزیابی کیفیت بازی ویدئویی به کار گرفت، «بازی‌پذیری» است (برنال-میرینو، ۲۰۲۰)؛ مفهومی که در طراحی بازی و تحقیقات کاربرمحور

¹. game action

². game dialogue

³. cinematics

⁴. Mejías-Climent

⁵. Hejduk

⁶. Jiménez-Crespo

سابقه‌ای طولانی دارد و به عنوان ابزاری برای ارزیابی تخصصی به کار می‌رود. این مفهوم به صورت «میزان توانایی بازیکن‌ها برای یادگیری، کنترل و درک بازی» تعریف شده است (پینل و دیگران، ۲۰۰۸). این سازه دامنه وسیعی از ملاحظه‌های مختلف را در بر می‌گیرد، از رابط کاربری و سازوکارهای بازی گرفته تا عناصری چون منحنی یادگیری، لذت و چالش (کورهون و دیگران، ۲۰۰۹).

در زمینه محلی سازی بازی، مفهوم بازی‌پذیری به گونه‌ای بازتعریف شده است که بر ضرورت یکپارچگی و هماهنگی شبکه‌های نشانه‌شناختی^۱ مختلف که بازی‌های ویدئویی را می‌سازند، تأکید دارد. این بازتعریف مستلزم اتخاذ رویکردی کل‌نگر است که فراتر از تمرکز صرف بر ترجمه متنی می‌رود. در این رویکرد، کارکرد هماهنگ هشت شبکه نشانه‌ای تجربه بازی اهمیت دارد: زبان نوشتاری، زبان گفتاری، تصویر (بافت‌ها)، تصویر (انیمیشن‌ها)، موسیقی، صدا، لمس، حس عمقی^۲ و تعادل^۳. این شبکه‌ها در مجموع مانند یک مترجم واسطه^۴ عمل می‌کنند که باید ورودی بازیکن را به گونه‌ای رمزگشایی کنند که با تجربه مورد نظر طراحان بازی هم‌راستا باشد (برنال-مرینو، ۲۰۲۰).

بر این اساس، مدلی کمی و کل‌نگر پیشنهاد شده است که در آن به هر یک از این هشت دسته، بسته به وجود، نبود یا میزان ارتباط تصمیم‌های محلی سازی، امتیاز +۱، ۰ یا -۱ داده می‌شود. این مدل ماهیتی یکپارچه دارد و دستورالعمل‌هایی کلی برای ارزیابی کیفیت نسخه‌های محلی سازی بازی، به‌ویژه در بافت حرفه‌ای صنعت بازی، ارائه می‌دهد.

برنال-مرینو (۲۰۲۰) همچنین بین چهار سطح شدت برای ایرادهای زبانی در محلی سازی بازی تمایز قائل می‌شود: (۱) غیرقابل فروش در شکل فعلی، (۲) قابل بازی اما تأثیرگذار بر

^۱. semiotic

^۲. proprioception

^۳. equilibrioception

^۴. proxy interpreter

بازی‌پذیری، (۳) قابل توجه اما بدون تأثیر بر بازی‌پذیری، و (۴) به‌سختی قابل مشاهده (برنال-مرینو، ۲۰۲۰، ص. ۳۰۶). این مسائل گوناگون که می‌توانند دارای سطوح مختلفی از شدت باشند، در چهار دسته عمده جای می‌گیرند: (۱) زبانی (مثلاً اشتباهات املائی)، (۲) صوتی (مثلاً موسیقی نامناسب)، (۳) فرهنگی (مثلاً زبان تابو)، و (۴) بصری (مثلاً رنگ فونت نامناسب) (برنال-مرینو، ۲۰۱۶، ص. ۲۴۷).

تا اینجا، روایتی تلفیقی از چگونگی شکل‌گیری تجربه بازیکن‌ها ارائه شد. همچنین، بحث‌هایی در رابطه با چگونگی ایجاد تجربه‌ای بهینه برای بازیکن‌ها در سراسر فرایند محلی‌سازی مطرح شد و برخی از مرتبط‌ترین منابع معرفی و بررسی شدند. در ادامه، روش‌شناسی به‌کاررفته در این پژوهش برای پاسخ به پرسش پژوهش معرفی می‌شود.

۳. روش پژوهش

۳.۱. طرح پژوهش

این پژوهش کمی با هدف بررسی این مسئله انجام شده است که آیا کیفیت محلی‌سازی بازی می‌تواند بر تجربه غرق‌شدگی بازیکن‌ها را تغییر دهد یا خیر. بدین‌منظور، از طرح شبه‌آزمایشی استفاده شد که طی آن ۳۰ شرکت‌کننده در دو گروه ۱۵ نفره تقسیم شدند و دو نسخه فارسی‌سازی‌شده از بازی مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) را تجربه کردند.

۳.۲. شرکت‌کنندگان

سی بازیکن مرد معمولی بازی‌های ویدئویی از طریق نمونه‌گیری گلوله‌برفی در این مطالعه شرکت کردند. تفاوت میان بازیکن‌های حرفه‌ای^۱ و معمولی^۲ براساس عادات بازی و مدت‌زمان

^۱. Hardcore

^۲. casual

صرف شده برای بازی در هفته تعیین می شود. طبق تعریف کپالو^۱ و دیگران (۲۰۱۵)، بازیکن های حرفه ای افرادی هستند که در هر جلسه بازی حداقل ۶۰ دقیقه بازی می کنند، روزانه حداقل دو ساعت وقت صرف بازی می کنند، در طول هفته حداقل سه روز بازی می کنند، حداقل ۱۵ دقیقه صرف تحقیق درباره بازی ها می کنند، حداقل ۲۰ بازی در اختیار دارند، و در شش ماه گذشته حداقل دو بازی جدید خریداری کرده اند. اگر بازیکن ها حداقل چهار معیار از معیارهای فوق را نداشته باشند، به عنوان بازیکن معمولی شناخته می شوند. دلیل کنار گذاشتن بازیکن های حرفه ای، کنترل متغیر تجربه بازی است، چراکه گفته شده تجربه بازی، سن، و میزان درک از بازی می تواند بر میزان غرق شدگی بازیکن هنگام تعامل با جهان بازی تأثیر بگذارد (اورتکوئیست^۲ و لیلجدال^۳، ۲۰۱۰). گرچه هم بازیکن های حرفه ای و هم معمولی می توانند بینش هایی ارزشمندی درباره سطح غرق شدگی در نسخه های محلی سازی شده ارائه دهند، اما در این پژوهش بازیکن های معمولی انتخاب شدند، زیرا فرض بر این است که آن ها بیشتر به ترجمه وابسته اند تا به تجربه و دانش قبلی ناشی از آشنایی با بازی های مشابه.

شرکت کنندگان نباید پیش از این، بازی مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) را تجربه کرده باشند تا عملکرد آن ها تحت تأثیر آشنایی قبلی با بازی قرار نگیرد. این دو ملاحظه (یعنی انتخاب بازیکن های معمولی و انتخاب کسانی که قبلاً تجربه ای از بازی نداشتند) می توانند منحنی یادگیری طبیعی را تضمین کنند؛ بدین معنا که بازیکن ها باید بیشتر بر جهان بازی برای آشنایی با سازوکارهای آن تکیه کنند تا بر پیش زمینه خود. افزون بر این، نمونه گیری براساس در دسترس بودن انجام شد و شرکت کنندگان براساس در دسترس بودن به پژوهشگران انتخاب شدند. از نظر سنی، شرکت کنندگان در بازه ۲۳ تا ۳۶ سال قرار داشتند. این ۳۰ بازیکن به طور تصادفی به دو گروه ۱۵ نفره تقسیم شدند، که در آن یک گروه (گروه A) نسخه باکیفیت بازی را تجربه کرد،

^۱. Kapalo

^۲. Örtqvist

^۳. Liljedahl

در حالی که گروه دیگر (گروه B) نسخه بی کیفیت بازی مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) را بازی کرد. اطلاعات جمعیت شناختی شرکت کنندگان در جدول ۱ آمده است.

جدول ۱. اطلاعات جمعیت شناختی شرکت کنندگان

گروه	طیف سنی		
	۲۱-۳۰	۳۱-۴۰	میانگین
گروه A (باکیفیت)	۱۱ (۷۳,۳۳٪)	۴ (۲۶,۶۶٪)	۲۷,۸۶
گروه B (بی کیفیت)	۱۲ (۸۰٪)	۳ (۲۰٪)	۲۷,۴

۳.۳. بازی ها

در این پژوهش، دو نسخه از محلی سازی فارسی بازی مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) استفاده شد. نسخه اول که باکیفیت تلقی می شود، توسط تیم محلی سازی غیررسمی بازی پار ۳۰ گیمز^۱ در ایران محلی سازی شده است و نسخه دوم که کیفیت پایین تری دارد، توسط تیم محلی سازی غیررسمی بازی فارسی ساز^۲ انجام شده است. هر دو نسخه در سطح رابط کاربری و زیرنویس ها محلی سازی شده اند (خوش سلیقه و دیگران، ۲۰۲۵). از نظر سبک، بازی مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) در دسته کلی بازی های ماجراجویانه قرار می گیرد و براساس شرح آن در وبسایت متاکریتیک^۳ (مرجعی برای گردآوری نقدها در حوزه کتاب، بازی و فیلم)، می توان آن را نمونه ای از بازی های اکشن-ماجراجویی در نظر گرفت (متاکریتیک، ۲۰۲۰).

^۱. www.par30games.net

^۲. www.farsisaz.com

^۳. Metacritic

۳.۳.۱. داستان بازی

بازی *مافیا: نسخه نهایی* (۲۰۲۰) بازسازی نسخه اصلی بازی *مافیا* (۲۰۰۲) است. داستان حول شخصیت اصلی یعنی تامی آنجلو می‌چرخد که در گذشته راننده تاکسی بوده است، اما پس از برخوردی با دو عضو مافیا و کمک ناخواسته به آنها، جذب مزایا و درآمد زندگی مافیایی می‌شود. بنابراین، روایت بازی بازگویی کارهای تامی برای رئیس مافیا، دان سالیری، و همچنین همکاری او با کارآگاهی است که در ازای اطلاعات مجرمانه باند مافیا، امنیت خانواده‌اش را در برابر تهدیدهای رئیس سابق مافیا تضمین می‌کند.

۳.۳.۲. منطق انتخاب بازی

منطق انتخاب این بازی خاص به چند عامل مربوط می‌شود. نخست این‌که این بازی، بنا بر تعریف، نمونه‌ای از بازی‌ای است که می‌تواند تجربه‌ای عمیق برای بازیکن‌ها رقم بزند. به‌طور خاص، مدل *SCI* از تجربه بازی مبنای ارزیابی ظرفیت گیرایی این بازی قرار گرفته است (*ارمی و مایرا، ۲۰۰۵*). از نظر غرق‌شدگی حسی، چون بازی در سال ۲۰۲۰ تولید شده، از نظر گرافیکی بسیار چشم‌گیر و از منظر ویژگی‌های دیداری‌شنیداری نیز قابل توجه است. از منظر چالش‌ها، بازی ترکیبی از مهارت‌های حرکتی و ذهنی را می‌طلبد: از یک سو، بازیکن باید با کنترل‌های رایج در سبک اکشن-ماجراجویی آشنا باشد و از سوی دیگر، برای پیشروی در بازی، معماهایی را حل کند. از نظر غرق‌شدگی تخیلی، بازی دارای داستانی غنی درباره زندگی مافیایی در ایتالیا است که میان نسخه‌های مختلف این مجموعه پیوند برقرار می‌کند.

دومین دلیل برای انتخاب این بازی، مبنای مقایسه‌ای پژوهش بود. همان‌طور که پیش‌تر اشاره شد، هدف این پژوهش ارائه تحلیلی مقایسه‌ای از تأثیر کیفیت محلی‌سازی بر تجربه غرق‌شدگی بود. *مافیا: نسخه نهایی* (۲۰۲۰) یکی از معدود بازی‌هایی بود که توسط دو گروه محلی‌سازی مختلف به فارسی محلی‌سازی شده بود.

۳. ۴. ابزار پژوهش

به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های کلیدی در تجربه مثبت بازیکن‌ها (یانز-گومز^۱ و دیگران، ۲۰۱۹)، غرق‌شدگی را می‌توان از طریق ابزارهای ذهنی (کین^۲ و دیگران، ۲۰۰۹) و عینی (مانند بیومتریک و فیزیولوژیکی) اندازه‌گیری کرد (نکه^۳، ۲۰۱۸). یکی از ابزار رایج برای سنجش این وضعیت ذهنی، پرسش‌نامه خودارزیابی است (کنجیسر^۴ و رتز^۵، ۲۰۲۱). در همین راستا، از پرسش‌نامه غرق‌شدگی در بازی (GIQ)^۶ استفاده شد که ابتدا توسط جنت^۷ و دیگران (۲۰۰۸) طراحی یافته و از طریق تحلیل عاملی اعتبارسنجی شده بود. این پرسش‌نامه شامل ۳۱ گویه^۸ در شش بعد است: توجه پایه (۴ گویه)، گسست زمانی (۶ گویه)، جابجایی ذهنی (۶ گویه)، چالش (۶ گویه)، درگیری عاطفی (۶ گویه)، و لذت (۴ گویه). سه بعد نخست به‌عنوان عوامل مرتبط با شخص و دو بعد پایانی به‌عنوان عوامل مرتبط با بازی در نظر گرفته می‌شوند. این پرسش‌نامه به زبان فارسی (زبان مادری شرکت‌کنندگان) ترجمه شد. برای اطمینان از اعتبار صوری و میزان درک‌پذیری، یک مرحله آزمایشی اولیه با سه بازیکن که از پژوهش اصلی کنار گذاشته شدند، انجام شد. امتیاز غرق‌شدگی برای هر گروه به‌صورت مجموع پاسخ‌های شرکت‌کنندگان به گویه‌های پرسش‌نامه محاسبه شد.

۳. ۵. رویه

سی شرکت‌کننده به‌صورت تصادفی در دو گروه قرار گرفتند. گروه اول (گروه A) نسخه‌ای از محلی‌سازی فارسی بازی را بازی کردند که به‌عنوان نسخه باکیفیت در نظر گرفته شد. گروه دوم

^۱. Yanez-Gomez

^۲. Qin

^۳. Nacke

^۴. Kannegieser

^۵. Ratz

^۶. Game Immersion Questionnaire

^۷. Jennett

^۸. item

(گروه B) نسخه‌ای متفاوت از محلی سازی فارسی بازی را تجربه کردند که به عنوان نسخه بی کیفیت ارزیابی شده بود. از شرکت کنندگان خواسته شد تا چهار فصل ابتدایی بازی (حدوداً یک ساعت بازی) را بازی کرده و سپس پرسش نامه غرق شدگی را تکمیل کنند. پیش از حضور در جلسه بازی، رضایت نامه شرکت کنندگان اخذ شد. رضایت نامه کتبی آنان از طریق اولین گویه پرسش نامه نیز جمع آوری شد. به شرکت کنندگان اطمینان داده شد که اطلاعات آن‌ها محرمانه باقی خواهد ماند و صرفاً برای اهداف پژوهشی مورد استفاده قرار می گیرد. پس از انجام چهار فصل نخست بازی، پرسش نامه غرق شدگی در بازی^۱ در اختیار آنان قرار گرفت.

۶.۳. کیفیت سنجی

برای سنجش کیفیت بازی ارائه شده به گروه با محلی سازی بی کیفیت (گروه B)، فراوانی بروز مسائل کیفیتی موجود در نسخه مربوطه بازی بررسی شد. این بررسی با در نظر گرفتن میزان تکرار هر نوع از مسائل کیفیتی در موقعیت های مختلف درون بازی انجام شد. ملاک های ارزیابی کیفیت براساس طبقه بندی ارائه شده توسط [ذورقی \(۲۰۲۱\)](#) تعیین شدند که رایج ترین مسائل کیفیتی در محلی سازی نیمه حرفه ای بازی های ویدئویی به زبان فارسی را در بر می گیرد. آمار توصیفی مسائل کیفیتی موجود در محلی سازی فارسی کم کیفیت بازی *مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰)* در [جدول ۲](#) ارائه شده است.

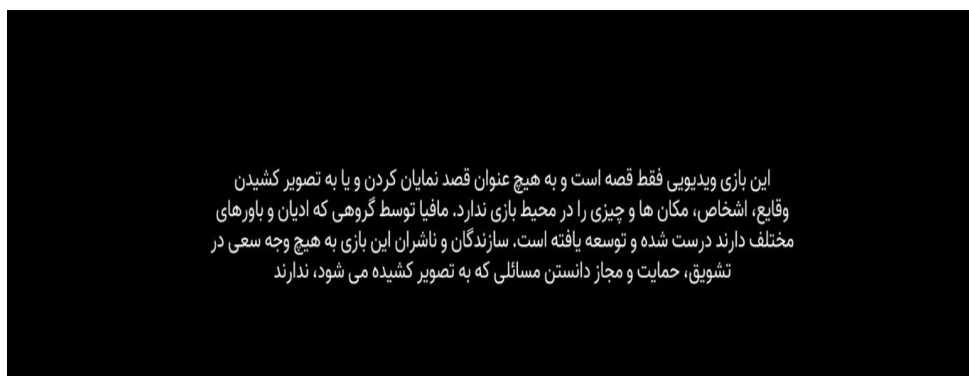
جدول ۲. ایرادهای کیفی گنجانده شده در نسخه بی کیفیت

ایراد کیفی	فراوانی	موقعیت بازی
نشانه گذاری	۳۰	میان پرده: ۲۱
		عمل بازی: ۹
ترجمه ناقص	۸	میان پرده: ۲
		عمل بازی: ۶

^۱ GIQ

۲۳	مطالعات زبان و ترجمه	دوره ۵۸، شماره ۴ (۱۴۰۴)
اشتباه نگارشی	۱۰	میان پرده: ۵
		عمل بازی: ۵
ترجمه نادرست	۱۲	میان پرده: ۱۲
ترجمه ناهماهنگ عبارات (اسامی خاص)	۱۶	میان پرده: ۸
		عمل بازی: ۸
ترجمه ناهماهنگ عبارات (اسامی عام)	۷	میان پرده: ۳
		عمل بازی: ۴
ترجمه نادرست بافتی	۳	میان پرده: ۱
		عمل بازی: ۲

پس از ارائه فراوانی مسائل کیفیتی، نمونه‌هایی از تصاویر گرفته‌شده از نسخه فارسی شده بازی در شکل‌های ۲ تا ۷ نمایش داده شده‌اند.



شکل ۲. ایراد نشانه‌گذاری در محلی‌سازی فارسی بی‌کیفیت مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰)

همان‌گونه که در شکل ۲ مشاهده می‌شود، قواعد نشانه‌گذاری در محلی‌سازی فارسی کم‌کیفیت رعایت نشده‌اند (مثلاً جمله با نقطه پایان نیافته است).



شکل ۳. ترجمه نادرست در محلی سازی فارسی بی کیفیت مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) همراه با نسخه اصلی انگلیسی - میان پرده

در شکل ۳، دیالوگ انگلیسی اصلی به صورت “No, I was a cab driver. Back in '30...” آمده است. با این حال، ترجمه فارسی آن به شکلی ارائه شده که انگار شخصیت اصلی (تامی) در دهه ۱۹۳۰ میلادی راننده تاکسی بوده است، حال آن که منظور از جمله اصلی صرفاً اشاره به سال ۱۹۳۰ بوده است.



شکل ۴. ترجمه ناهماهنگ اسم خاص در محلی سازی فارسی بی کیفیت مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) - میان پرده

در شکل ۴، نام یکی از شخصیت های اصلی بازی یعنی «دان سالیری» در نسخه فارسی شده به صورت ناهماهنگ ترجمه شده است.



شکل ۵. صفحه انتخاب مأموریت در محلی سازی فارسی بی کیفیت مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰)



شکل ۶. میان پرده ابتدایی فصل اول مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰)

در شکل های ۵ و ۶، عنوان یکی از مراحل بازی به صورت ناهماهنگ در محلی سازی فارسی کم کیفیت ارائه شده است. عنوان فصل نخست بازی در نسخه انگلیسی *An Offer You Can't Refuse* است. با اینکه هر دو ترجمه فارسی ارائه شده را می توان ترجمه های قابل قبول در نظر گرفت، اما این ناهماهنگی در برگردان یک عبارت مشخص چشمگیر است.

به عنوان نمونه از ترجمه نابجا از نظر بافت معنایی، در یکی از گفت وگوهای درون بازی، بازیکن باید نزد صاحبان کسب و کارهایی برود که تحت حمایت «دان سالی» قرار دارند و بدهی آنها به وی را وصول کند. برای درک بهتر، دیالوگ موردنظر در ادامه آمده است: “Pauli: So, you got the money? Al: I got it waiting in the back room. I’ll ... Paulie: Tommy’ll get it.” در این نمونه، مترجم فارسی به اشتباه فعل “get” را به معنای «فهمیدن» ترجمه کرده، در حالی که بافت معنایی جمله نشان می‌دهد که مقصود دریافت یا گرفتن پول است.



شکل ۷. ترجمه‌های نابجا از نظر بافت معنایی در محلی سازی فارسی بی کیفیت مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) همراه با نسخه اصلی انگلیسی – میان پرده

۴. نتایج

در این بخش، یافته‌های پژوهش در رابطه با نمرات غرق‌شدگی بازیکن‌ها در دو گروه محلی سازی با کیفیت (گروه A) و کم کیفیت (گروه B) ارائه می‌شود. همچنین، جنبه‌های مختلف غرق‌شدگی (یعنی توجه پایه، گسست زمانی، جابجایی ذهنی، چالش، درگیری عاطفی، و لذت) برای هر دو

گروه تحلیل شده‌اند تا مشخص شود کیفیت محلی‌سازی در کدام جنبه‌ها بیشترین تأثیر را داشته است.

۴. ۱. نمره‌های غرق‌شدگی بازیکن‌ها

نمره‌های غرق‌شدگی بازیکن‌ها از طریق تحلیل میانگین به‌دست آمد، به‌طوری‌که نمرات هر عامل برای هر شرکت‌کننده جمع و سپس میانگین‌گیری شد. آمار توصیفی مربوط به نمرات غرق‌شدگی در [جدول ۳](#) ارائه شده است.

جدول ۳. نمره‌های غرق‌شدگی شرکت‌کنندگان در گروه‌های باکیفیت و بی‌کیفیت

میانگین گروه A (انحراف معیار)	میانگین گروه B (انحراف معیار)	
۱۵,۲۶ (۲,۱۸)	۱۵,۹۳ (۲,۶۵)	توجه پایه
۱۸,۹۳ (۳,۳۱)	۱۸,۶۰ (۴,۱۷)	گسست زمانی
۲۳,۴۶ (۳,۳۹)	۲۰,۸۶ (۴,۷۹)	جابجایی ذهنی
۱۸,۲۶ (۲,۳۷)	۲۰,۲۶ (۲,۹۳)	چالش
۱۴,۷۳ (۱,۸۳)	۱۳,۰۰ (۳,۶۸)	درگیری عاطفی
۱۵,۱۳ (۲,۳۵)	۱۳,۸۰ (۳,۳۴)	لذت
۱۰۷,۷۷	۱۰۲,۴۵	مجموع

براساس [جدول ۳](#)، به‌طور کلی، میانگین نمره غرق‌شدگی گروه A اندکی بالاتر از گروه B بوده است. با تحلیل دقیق‌تر، مشخص شد که گروه B تمرکز بیشتری بر دنیای بازی داشته‌اند (۱۵,۹۳)، اما میزان گسست زمانی گزارش‌شده توسط آن‌ها (۱۸,۶۰) کمتر از گروه A (۱۸,۹۳) بوده است. آزمون شاپیرو-ویلک^۱ نشان داد که پاسخ‌ها در عوامل چالش ($p < 0.05$) و جابجایی ذهنی ($p < 0.05$) از توزیع نرمال تبعیت نمی‌کردند. همچنین، آزمون برابری واریانس لوین^۲ در مورد

^۱. Shapiro-Wilk test

^۲. Levene Test for Equality of Variances

درگیری عاطفی تفاوت معناداری نشان داد ($p < 0.05$). بر این اساس، برای این سه عامل، آزمون ناپارامتریک من ویتنی یو^۱ استفاده شد. نتایج این آزمون نشان داد که بین دو گروه در عامل های چالش ($U=153, p > .05$)، جابجایی ذهنی ($U=76, p > .05$) و درگیری عاطفی ($U=82, p > .05$) تفاوت معناداری وجود ندارد. همچنین، آزمون t برای نمونه های مستقل نیز تفاوت معناداری را در عوامل توجه پایه ($t(28)=0.75, p > .05$)، گسست زمانی ($t(28)=0.245, p > .05$)، و لذت ($t(28)=1.26, p > .05$) نشان نداد. برای تکمیل این یافته ها، ادراک بازیکن ها از کیفیت محلی سازی به صورت کیفی و کمی گردآوری شد که در بخش های بعدی به آن پرداخته خواهد شد.

۴.۲. ادراک بازیکن ها از کیفیت محلی سازی

به منظور بررسی نگرش بازیکن ها نسبت به کیفیت محلی سازی در هر دو گروه، از یک الگوریتم ساده شده ارزیابی کیفیت استفاده شد که براساس عوامل رایج مشکلات محلی سازی از دید کاربران در بستر فارسی طراحی شده بود (ذورقی، ۲۰۲۱). این مسائل همچنین به عنوان چالش های رایج در محلی سازی بازی ها نیز مورد بحث قرار گرفته اند (خیمنز-کرسپو، ۲۰۲۴). آمار توصیفی مربوط به ادراک بازیکن ها از کیفیت محلی سازی در جدول ۴ ارائه شده است.

جدول ۴. آمار توصیفی ادراک بازیکن ها از ایرادهای کیفیتی در دو گروه

ایراد کیفیتی	گروه ها	بله / خیر	موقعیت بازی (فراوانی ایراد کیفیتی)
ترجمه نادرست	گروه A	بله (۲)	میان پرده (۳)
		خیر (۱۳)	
	گروه B	بله (۹)	میان پرده (۷)
		خیر (۶)	عمل بازی (۵)

^۱. Mann-Whitney U

ترجمه نابجا در بافت گروه A	بله (۱)	عمل بازی (۱)
معنایی	خیر (۱۴)	
گروه B	بله (۳)	میان پرده (۲)
	خیر (۱۲)	
ترجمه ناقص گروه A	بله (---)	
	خیر (۱۵)	
گروه B	بله (---)	
	خیر (۱۵)	
ترجمه ناهماهنگ اسامی گروه A	بله (---)	
خاص	خیر (۱۵)	
گروه B	بله (۱۰)	میان پرده (۷)
	خیر (۵)	
ترجمه ناهماهنگ اسامی گروه A	بله (---)	
عام	خیر (۱۵)	
گروه B	بله (۸)	عمل بازی (۳)
	خیر (۷)	میان پرده (۲)
گروه A	بله (---)	
ایراد نگارشی	خیر (۱۵)	
گروه B	بله (۸)	میان پرده (۳)
	خیر (۷)	عمل بازی (۲)
گروه A	بله (---)	
ایراد نشانه گذاری	خیر (۱۵)	
گروه B	بله (۱۵)	عمل بازی (۱۴)
	خیر (---)	میان پرده (۱۴)

همان طور که در **جدول ۴** نشان داده شده است، کیفیت درک شده بازیکن ها از دو نسخه فارسی شده بازی در برخی جنبه ها نزدیک به هم بوده است و در برخی دیگر از جنبه ها از هم

فاصله گرفته‌اند. اکثریت شرکت‌کنندگان نسخه باکیفیت محلی‌سازی شده بازی را دارای ترجمه‌هایی مناسب و عاری از خطاهای ترجمه‌ای تلقی کردند (تعداد = ۱۳)، درحالی‌که دو نفر از بازیکن‌ها این دیدگاه را نداشتند (تعداد = ۲). در این رابطه، یکی از شرکت‌کنندگان اظهار داشت: «گاهی اوقات ترجمه کمی ناهماهنگ بود و به اندازه کافی دقیق به نظر نمی‌رسید» (شرکت‌کننده ۴، گروه A). در مورد گروه B، اکثر بازیکن‌ها (تعداد = ۹) بر این باور بودند که در نسخه فارسی شده مورد استفاده خطاهای ترجمه‌ای وجود داشته است. نکته قابل توجه آن است که در نسخه‌های باکیفیت که از سوی برخی شرکت‌کنندگان دارای خطاهای ترجمه‌ای در نظر گرفته شده بود، هیچ‌گونه خطای ترجمه‌ای واقعی وجود نداشت. به عبارت دیگر، برخی از موارد توسط بازیکن‌ها به اشتباه به عنوان موارد خطا تلقی شده‌اند. از میان موارد شناسایی شده، سه مورد در واقع خطای ترجمه‌ای نبودند و می‌توان آن‌ها را نمونه‌هایی از ادراک نادرست بازیکن‌ها تلقی کرد.

در رابطه با ترجمه نابجا براساس بافت معنایی، یافته‌های جالبی حاصل شد. یک نفر از گروه A و سه نفر از گروه B گزارش دادند که چنین خطاهایی وجود داشته است. درحالی‌که شرکت‌کننده گروه A تنها به یک مورد اشاره کرد، گروه B دو مورد از این خطاها را شناسایی کردند که همگی در میان‌پرده‌ها اتفاق افتاده بودند، یعنی بخش‌هایی از بازی که کمترین میزان تعامل را از سوی بازیکن می‌طلبند. لازم به ذکر است که دو نفر از شرکت‌کنندگان گروه B به یک مورد یکسان از ترجمه نابجا براساس بافت معنایی اشاره کرده بودند.

می‌توان این گونه استدلال کرد که در میان‌پرده‌ها، چون بازیکن‌ها نیاز نداشتند توجه خود را میان بازی کردن و خواندن زیرنویس تقسیم کنند، فرصت بیشتری برای تمرکز بر ترجمه و شناسایی مغایرت‌های ترجمه با بافت معنایی داشتند. این نکته در نظر یکی از شرکت‌کنندگان به خوبی بازتاب یافته است: «من ترجیح می‌دهم زیرنویس‌ها در بخش‌هایی باشند که نیازی به انجام کاری از سوی من نیست (مثل تماشای فیلم). واقعاً برایم سخت بود که هم‌زمان با یادگیری

قوانین بازی، متوجه چیزی که از طریق زیرنویس منتقل می‌شد هم بشوم» (شرکت‌کننده ۸، گروه B).

مشابه با موارد ادراک‌شده از خطاهای ترجمه‌ای، می‌توان استدلال کرد که شرکت‌کننده گروه A که به یک مورد از خطای ترجمه نابجا براساس بافت معنایی اشاره کرده بود، این ارزیابی را بر مبنای برداشت نادرست انجام داده است. این احتمال به‌ویژه زمانی قوت می‌گیرد که در نظر بگیریم زیرنویس‌ها نمونه‌هایی از ترجمه‌های آسیب‌پذیر^۱ هستند که همواره در معرض انتقاد بازیکن‌ها قرار دارند (شارکوفسکا^۲ و دیگران، ۲۰۲۴). این امر ممکن است ناشی از آن باشد که بازیکن‌ها به‌دلیل محدودیت در مهارت زبانی خود، قادر به درک کامل ظرایف زبان مقصد نباشند. زمانی که از شرکت‌کننده مذکور خواسته شد محل دقیق بروز خطای ترجمه‌ای زمینه‌ای در نسخه باکیفیت را مشخص کند، او تنها اشاره کرد که این مورد در یکی از صحنه‌های نمایشی فصل سوم اتفاق افتاده، اما پس از تماشای مجدد ویدئوی ضبط‌شده، نتوانست موردی را شناسایی کند. نکته بعدی مورد بررسی، وجود یا عدم وجود بخش‌هایی از نسخه فارسی‌شده بود که بدون ترجمه باقی مانده‌اند (یعنی هنوز به زبان انگلیسی هستند). تمامی شرکت‌کنندگان در هر دو گروه گزارش دادند که نسخه‌های محلی‌سازی‌شده بازی هیچ بخشی را بدون ترجمه باقی نگذاشته بودند. بخشی از این موضوع می‌تواند به ماهیت غیرخطی و تعاملی بازی‌های ویدئویی مربوط باشد (کروکس^۳ و دیگران، ۲۰۱۵). اگر بازیکن‌ها فرصت بیشتری برای تعامل طولانی‌تر با دنیای بازی داشتند، ممکن بود الگوهای تعاملی خاص‌تری را تجربه کرده و مواردی از عدم ترجمه را شناسایی کنند. از میان ۸ مورد عدم ترجمه که توسط پژوهشگر شناسایی شد، دو مورد مربوط به استفاده از زبان سوم (در اینجا، ایتالیایی) بود که در نسخه‌های فارسی‌شده با زیرنویس ایتالیایی باقی مانده بودند. از این رو، این موارد به‌عنوان نمونه‌هایی از عدم ترجمه تلقی شدند، چراکه

^۱. vulnerable translation

^۲. Szarkowska

^۳. Caroux

ترجمه فارسی برای آن‌ها ارائه نشده بود. در نتیجه، بازیکن‌ها ممکن است این موارد را ترجمه ناقص تلقی نکرده و آن را بخشی طبیعی از محلی سازی گفت‌وگوی چندزبانه بدانند.

یکی از رایج‌ترین و مشهودترین مسائل کیفیتی از دیدگاه بازیکن‌ها، ترجمه ناهماهنگ ترجمه اسامی خاص و عام بود. این نیز یکی از حوزه‌هایی بود که تفاوت چشمگیری میان دو نسخه محلی سازی شده به چشم می‌خورد. اکثریت بازیکن‌ها گروه B (تعداد = ۱۰) گزارش کردند که اسامی خاص به صورت ناهماهنگ ترجمه شده‌اند، درحالی‌که هیچ‌یک از بازیکن‌ها گروه A چنین نکته‌ای را مطرح نکردند. همچنین، بیش از نیمی از بازیکن‌ها گروه B به ناهماهنگی در ترجمه اسامی عام اشاره داشتند (تعداد = ۸) در حالی‌که هیچ‌کدام از شرکت‌کنندگان گروه A چنین موردی را گزارش نکردند.

بروز بیشتر ناهماهنگی در ترجمه اسامی خاص چندان دور از انتظار نیست، چرا که نام شخصیت‌ها می‌توانند نقشی مستقیم در روایت دنیای بازی ایفا کرده و توجه بیشتری از سوی بازیکن‌ها جلب کنند. جالب آن‌که در مقایسه با اسامی خاص، بازیکن‌ها به موارد بیشتری از ترجمه ناهماهنگ اسامی عام اشاره کرده بودند که این موارد در سطوح مختلف تعاملی شامل عمل بازی (تعداد = ۳) و میان‌پرده‌ها (تعداد = ۲) قابل مشاهده بود. این موضوع عمدتاً به دلیل نمایان بودن ترجمه‌های ناهماهنگ در نام مأموریت‌ها و اقلام کلیدی بازی بود. به طور دقیق‌تر، بازیکن‌ها ۴۳,۷۵ درصد از موارد ترجمه ناهماهنگ اسامی خاص و ۷۱,۴۲ درصد از موارد مربوط به ترجمه ناهماهنگ اسامی عام را شناسایی کردند.

پژوهشگران در نظر داشتند که هرچند این تفاوت‌ها ارتباط احتمالی میان کیفیت محلی سازی و حساسیت بازیکن‌ها به ایرادهای زبانی را نشان می‌دهد، آمار توصیفی، به واسطه محدودیت‌هایش به تنهایی نمی‌تواند سطح معناداری آماری یا تصادفی بودن چنین تفاوت‌هایی را

مشخص کند؛ بنابراین، برای ارزیابی دقیق‌تر این ارتباط، از آزمون مجذور خی^۱ استفاده شده است. این آزمون بررسی می‌کند که آیا فراوانی پاسخ‌های «بله/خیر» به مسائل کیفیتی تفاوتی معنادار میان گروه‌ها دارد یا خیر، و آیا خلأهای کیفیتی درک‌شده بازتابی از تفاوت‌های واقعی هستند یا تفاوت‌های تصادفی. با گذار از بررسی توصیفی به تحلیل استنباطی، هدف این رویکرد، سنجش قدرت و معناداری رابطه میان کیفیت محلی‌سازی و حساسیت بازیکن‌ها به خطاهای ترجمه است.

آزمون خی‌دو پیرسون نشان داد که بیم کیفیت محلی‌سازی و ادراک بازیکن‌ها از برخی مشکلات ترجمه، به‌ویژه در موارد ترجمه نادرست، ($\chi^2(1) = 7.033$)، $p = .008$ ؛ کرامر $V = .484$)، ترجمه ناهماهنگ اسامی خاص ($\chi^2(1) = 15.000$)، $p < .001$ ؛ کرامر $V = .707$)، ترجمه ناسازگار اسامی عام ($\chi^2(1) = 10.909$)، $p < .001$ ؛ کرامر $V = .603$)، و ایرادهای نگارشی ($\chi^2(1) = 12.857$)، $p < .001$ ؛ کرامر $V = .657$) روابط معناداری یافت شد. اندازه‌اثر این موارد از متوسط تا زیاد متغیر بود که این نشان می‌دهد که ادراک بازیکن‌ها از این خطاها به‌طور معناداری با کیفیت کلی محلی‌سازی مرتبط بوده است.

در مقابل، بین کیفیت محلی‌سازی و ادراک بازیکن‌ها از ترجمه نابجا براساس بافت معنایی ($\chi^2(1) = 1.154$)، $p = .283$ و ترجمه ناقص ($\chi^2(1) = 2.143$)، $p = .143$) رابطه‌ای معنادار مشاهده نشد که این امر حاکی از آن است که این ایرادها احتمالاً به اندازه سایر موارد در شکل‌دهی به ادراک کیفیت مؤثر نبوده‌اند.

^۱. Chi-square test

۵. بحث و نتیجه‌گیری

این پژوهش تلاشی بود برای بررسی تأثیر کیفیت محلی‌سازی بازی‌ها به فارسی بر تجربه بازیکن‌ها، با تمرکز بر تجربه غرق‌شدگی بازیکن که نقشی اساسی در دریافت مثبت از تجربه بازی ایفا می‌کند (جنت و دیگران، ۲۰۰۸). بدین منظور، ۳۰ بازیکن معمولی انتخاب شدند و در دو گروه تقسیم شدند که دو نسخه متفاوت از محلی‌سازی فارسی بازی مافیا: نسخه نهایی (۲۰۲۰) را تجربه کردند. یافته‌ها براساس شش مؤلفه غرق‌شدگی که توسط جنت^۱ و دیگران (۲۰۰۸) مطرح شده‌اند تحلیل شدند: توجه پایه، گسست زمانی، جابجایی ذهنی، چالش، درگیری عاطفی، و لذت. تفاوت معناداری در تجربه غرق‌شدگی بین دو گروه مشاهده نشد. بخشی از این فقدان تفاوت معنادار می‌تواند به ماهیت مشکلات کیفیتی موجود در نسخه کم‌کیفیت مربوط باشد. همان‌طور که برنال-مرینو (۲۰۲۰) اشاره می‌کند، برخی مشکلات کیفیتی ممکن است باعث غیرقابل عرضه‌شدن محصولات در سایر مناطق شوند، در حالی که برخی دیگر حتی ممکن است از سوی بازیکنان قابل تشخیص نباشند. این نکته همچنین در مطالعات اخیر مربوط به دریافت برخی جنبه‌های کیفیت در زمینه محلی‌سازی بازی‌ها نیز منعکس شده است. به‌عنوان مثال، دکرت و هژدوک^۲ (۲۰۲۲) دریافتند که ایرادهای نگارشی تأثیری محسوس بر لذت بازیکنان از محلی‌سازی بازی ندارند. با توجه به اینکه هر دو نسخه فارسی‌شده بازی محصولاتی عرضه‌شده در بازار بودند، می‌توان استدلال کرد که مشکلات کیفیتی شدید و بازدارنده‌ای (مانند کرش کردن بازی) در نسخه کم‌کیفیت گنجانده نشده بود که مانع از بازی‌پذیری شود.

نکته دیگری که پرداختن به آن حائز اهمیت است، به این واقعیت بازمی‌گردد که کیفیت مفهومی «مبهم» است که به‌سختی می‌توان تعریفی دقیق از آن ارائه داد، به‌ویژه در زمینه محلی‌سازی که تنوع انواع محتوا، انتظارات مخاطب و سبک‌ها، توافق بر سر اینکه چه چیزی

1. Jennett

2. Hejduk

می‌تواند مصداق کیفیت باشد را دشوار می‌سازد (خیمنز-کرسپو، ۲۰۲۴). از این رو، پرداختن به ادراک بازیکنانی که در این پژوهش شرکت کردند می‌تواند در دستیابی به بینش‌های عمیق‌تر مؤثر واقع شود. با توجه به ماهیت تعاملی بازی‌های ویدئویی و نیاز شدید این نرم‌افزارهای تعاملی چندرسانه‌ای به توجه و تمرکز (براون و کرنز، ۲۰۰۴)، بازیکنان به‌طور مداوم در حال پردازش ویژگی‌های دیداری‌شنیداری دنیای بازی‌اند.

«تنها اگر فرد در لحظه‌ای مشخص ظرفیت ذهنی کافی داشته باشد، می‌تواند آن ظرفیت ذهنی را صرف اندیشیدن به این کند که آیا یک داستان در آن لحظه غیرواقعی به نظر می‌رسد یا نه» (شاپیرو^۱ و دیگران، ۲۰۰۶، ص. ۶۱). یافته‌های ما در زمینه ادراک بازیکنان از کیفیت به نظر می‌رسد که شواهد تجربی برای تعمیم و اطلاق این استدلال به معیارهای کیفیت فراهم می‌سازند. از آنجاکه بازی‌های ویدئویی می‌توانند بسته به موقعیت بازی سطوح مختلفی از تعامل را نشان دهند (مخياس-کلیمنت، ۲۰۲۱)، دریافتیم که اکثر مشکلات کیفیتی که از سوی بازیکنان تشخیص داده شد در میان‌پرده‌ها رخ داده بود، که در آن‌ها نقش بازیکن به تماشاگری منفعل تقلیل می‌یابد. به بیان دیگر، همان‌طور که توح^۲ (۲۰۲۳، ص. ۲۷۴۲) اشاره می‌کند، بازیکنان الگوهای تعاملی متنوعی دارند: «برخی کاوش می‌کنند، برخی تصور می‌کنند، برخی تماشا می‌کنند و برخی بازی می‌کنند. زمانی که نقش بازیکن به صرف تماشای داستان بازی در میان‌پرده‌ها محدود می‌شود (اجنفلدت-نیلسن^۳ و دیگران، ۲۰۱۹)، منابع ذهنی آن‌ها آزاد می‌شود زیرا دیگر به‌صورت فعال درگیر بازی نیستند. این مسئله به‌وضوح در عمده موارد ایرادهای کیفیتی گزارش شده در میان‌پرده‌ها در گروه‌های A و B مشهود است. چنگ^۴ و کرنز^۵ (۲۰۰۵، ص. ۱۲۷۵) توضیح

1. Shapiro

2. Toh

3. Egenfeldt-Nielsen

4. Cheng

5. Cairns

می‌دهند که چگونه غرق‌شدگی می‌تواند منجر به «عدم آگاهی نسبت به مشکلات کاربری»^۱ شود. یافته‌های ما نیز به نظر می‌رسد که این نکته را تأیید می‌کنند: هرچه بازیکن بیشتر در بازی غرق شود و به‌طور فعالانه با دنیای بازی تعامل داشته باشد، احتمال اینکه مشکلات کیفیتی بازی را تشخیص دهد کمتر می‌شود.

لازم به ذکر است که یافته‌های این پژوهش قابل تعمیم نیستند و باید در چارچوب محدودیت‌های موجود در مطالعه تفسیر شوند. اول آن‌که بازی‌های استفاده‌شده در این پژوهش نسخه‌های محلی‌سازی‌شده فارسی نیمه‌حرفه‌ای از بازی بودند و نسخه‌های رسمی و مجاز محسوب نمی‌شدند. دوم آنکه تنها بازیکنان معمولی با سطحی متوسط از مهارت زبانی در پژوهش شرکت داشتند. پژوهش‌های آتی می‌توانند با تکرار این پژوهش بر روی بازیکنانی که ویژگی‌های متفاوتی دارند انجام شوند و میزان تأثیر این متغیرها بر نتایج و تجربه بازیکنان را بررسی کنند. همچنین، پژوهش‌های بعدی می‌توانند از روش‌های دقیق‌تری استفاده کنند تا مشخص شود که انواع ایرادهای کیفیتی، مانند اشتباهات املائی یا ترجمه ناهماهنگ اسامی خاص و عام، تا چه اندازه می‌توانند بر تجربه بازیکنان تأثیر بگذارند. اگرچه پرسش‌نامه‌ها ابزارهایی غیرمداخله‌گر برای سنجش تجربه بازیکنان محسوب می‌شوند (نکه^۲، ۲۰۱۸)، پژوهش‌های آینده می‌توانند از ابزار بیومتریک برای بررسی حالت‌های روانی بازیکنان استفاده کنند و داده‌های بیومتریک در این زمینه گردآوری نمایند.

همچنین، انجام مطالعات کمی گسترده در زمینه ادراک کیفیت می‌تواند داده‌هایی قابل تعمیم در سطح مقطعی درباره نحوه دریافت و ادراک کیفیت در سبک‌ها و انواع محتوای مختلف فراهم آورد. در نهایت، سطح شدت مشکلات کیفیتی در محلی‌سازی بازی نیز می‌تواند داده‌هایی ارزشمند درباره تأثیر ایرادهایی که بازی‌پذیری را مختل می‌کنند (مانند کرش کردن بازی، افت

^۱. usability issues

^۲. Nacke

نرخ فریم، گلیچ‌ها و...) و نقش آن‌ها در نگرش بازیکنان نسبت به تجربه فعلی یا آتی بازی فراهم کند. در نهایت، پژوهش‌های آینده می‌توانند با تمرکز بر بُعد شنیداری در بازی‌های دوبله‌شده به بررسی تأثیر ابعاد مختلف دوبله (برای مثال، شخصیت‌پردازی و کیفیت صدا (ایمانی و خوش‌سلیقه، ۲۰۲۲)، و یا تأثیر ممیزی و سانسور (ذورقی و موسوی، ۲۰۲۴) بر تجربه بازیکن‌ها بپردازند. همچنین، مباحثی مانند ممیزی و سانسور در بافت زیرنویس بازی‌های محلی‌سازی شده به فارسی و تأثیر آن بر تجربه بازیکن‌ها نیز قابل طرح است (ابوریاش^۱ و شیباب^۲، ۲۰۲۳). مبحث اخلاق در ترجمه و چگونگی بازتعریف آن در چارچوب محلی‌سازی غیرحرفه‌ای و نیمه حرفه‌ای بازی‌های ویدئویی به فارسی و ادراک آن از جانب فعالان حوزه و مصرف‌کنندگان نیز شایسته پژوهش است تا بتوان نگاهی جامع‌تر نسبت به این پدیده، مخصوصاً در بستر ایران و زبان فارسی، به دست آورد (مردانی و خوش‌سلیقه، ۲۰۲۳). علاوه بر این، پژوهش‌های آینده می‌توانند روی جمعیت کم‌شنوا یا ناشنوا تمرکز داشته باشند (شکوهمند و خوش‌سلیقه، ۲۰۲۴) و نحوه تعامل آن‌ها با سازوکارهای دسترسی‌پذیری بازی‌های ویدئویی برای دستیابی به بهترین تجربه برای بازیکن‌های کم‌شنوا یا ناشنوا را بررسی کنند. در همین راستا، تأثیر محلی‌سازی عناصر غیرزبانی مانند موسیقی بر تجربه بازی‌ها نیز شایسته پژوهش‌های بیشتری است (همالا^۳، ۲۰۲۳).

این پژوهش با هدف بررسی رابطه میان کیفیت محلی‌سازی بازی و تجربه بازیکن‌ها انجام شد. نتایج پژوهش شبه‌آزمایشی بین‌گروهی ما نشان داد که تفاوت معناداری میان بازیکنان از نظر تجربه غرق‌شدگی آن‌ها وجود ندارد. علاوه بر این، با توجه به ماهیت ذهنی کیفیت، ارزیابی‌های بازیکنان از مشکلات کیفیتی نیز گردآوری و تحلیل شد تا مشخص شود که تجربه غرق‌شدگی بازیکنان تا چه اندازه می‌تواند بر ادراک آن‌ها از مشکلات کیفیتی تأثیرگذار باشد. هیچ تفاوت معناداری میان دو گروه از نظر تجربه غرق‌شدگی مشاهده نشد. این ارزیابی‌ها همچنین بینش‌های

^۱. Abu-Rayyash

^۲. Shiyab

^۳. Hmala

جالبی درباره نحوه تأثیر تعامل پذیری و به تبع آن، غرق شدگی، بر نادیده گرفتن مشکلات کیفیتی موجود در جهان بازی ارائه دادند.

کتابنامه

- Abeele, V. V., Spiel, K., Nacke, L., Johnson, D., & Gerling, K. (2020). Development and validation of the player experience inventory: A scale to measure player experiences at the level of functional and psychosocial consequences. *International Journal of Human-Computer Studies*, 135. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2019.102370>
- Abu-Rayyash, H., & Shiyab, S. M. (2023). Taming the beast: Bullying and censorship in interlingual subtitling. *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal*, 1. ۲۰-۱, (۲) <https://doi.org/10.22034/mic.2023.175730>
- Al-Batineh, M., & Alawneh, R. (2022). Current trends in localizing video games into Arabic: Localization levels and gamers' preferences. *Perspectives*, 30(2), 323-342. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2021.1926520>
- Bernal-Merino, M. Á. (2015). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>
- Bernal-Merino, M. Á. (2016). Creating felicitous gaming experiences: Semiotics and pragmatics as tools for video game localisation. *Signata*, 7(1), 231-253. <https://doi.org/10.4000/signata.1227>
- Bernal-Merino, M. Á. (2020). Key concepts in game localisation quality. In Ł. Bogucki & M. Deckert (Eds.), *The Palgrave handbook of audiovisual translation and media accessibility* (pp. 297-314). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_15
- Bernhaupt, R. (2010). User experience evaluation in entertainment. In R. Bernhaupt (Ed.), *Evaluating user experience in games: Concepts and methods* (pp. 3-7). Springer London. https://doi.org/10.1007/978-1-84882-963-3_1
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. CHI EA '04: CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, New York.

- Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8429.001.0001>
- Caroux, L., Isbister, K., Le Bigot, L., & Vibert, N. (2015). Player–video game interaction: A systematic review of current concepts. *Computers in Human Behavior*, 48, 366–381. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.01.066>
- Chalfoun, P., & Dankoff, J. (2018). Developing actionable biometric insights for production teams: Case studies and key learnings. In A. Drachen, P. Mirza-Babaei, & L. Nacke (Eds.), *Games User Research* (pp. 301–322). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198794844.003.0017>
- Cheng, K., & Cairns, P. (2005). *Behaviour, realism and immersion in games*. CHI '05 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems, Portland, OR, USA. <https://doi.org/10.1145/1056808.1056894>
- Clanton, C. (1998). *An interpreted demonstration of computer game design*. CHI 98 Conference Summary on Human Factors in Computing Systems, Los Angeles, California, USA .
- Deckert, M., & Hejduk, K. (202). Videogame localisation, spelling errors and player reception. *Translation, Cognition & Behavior*, 5(1), 27–49. <https://doi.org/10.1075/tcb.00064.dec>
- Deckert, M., Hejduk, K. W., & Bernal-Merino, M. Á. (2024). *Towards game translation user research*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781009385824>
- Desurvire, H., & Wixon, D. (2018). Heuristics uncovered for Games User Researchers and game designers. In A. Drachen, P. Mirza-Babaei, & L. Nacke (Eds.), *Games User Research* (pp. 217–256). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198794844.003.0014>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J., & Pajares Tosca, S. (2019). *Understanding video games: The essential introduction* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429431791>
- Ermí, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. Proceedings of the DiGRA Conference on Changing Views: Worlds in Play, Vancouver, British Columbia, Canada.
- Fernández Costales, A. (2016). Analyzing players' perceptions on the translation of video games: Assessing the tension between the local and the global concerning language use. In A. Esser, I. R. Smith, &

- M. Á. Bernal-Merino (Eds.), *Media across borders: Localising TV, film and video games* (pp. 18). (۲۰۱۲) Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315749983>
- Hmala, M. (2023). Developing intercultural communication and cultural intelligence through intercultural musical contacts. *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal*, 1-۲۱, (۲) ۳۹.
<https://doi.org/10.22034/mic.2023.176204>
- Imani, S., & Khoshsaligheh, M. (2022). Voice quality and characterization in dubbing: The case of Sherlock in Persian dubbing. *Language and Translation Studies (LTS)*, 55(2), 1-30.
<https://doi.org/10.22067/jlts.2021.40472>
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), 641-661. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2008.04.004>
- Jiménez-Crespo, M. (2024). *Localization in translation*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003340904>
- Kannegieser, E., & Ratz, J. (2021). Measuring game immersion and flow with electroencephalography. 15th International Conference on Interfaces and Human Computer Interaction, Lisbon.
- Kapalo, K. A., Dewar, A. R., Rupp, M. A., & Szalma, J. L. (2015). Individual differences in video gaming: Defining hardcore video gamers. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 59(1), 878-881.
<https://doi.org/10.1177/1541931215591261>
- Khoshsaligheh, M., & Ameri, S. (2020). Video game localisation in Iran: A survey of users' profile, gaming habits and preferences. *The Translator*, 26(2), 190-208.
<https://doi.org/10.1080/13556509.2020.1724046>
- Khoshsaligheh, M., Zoraqi, A. A., Che Lah, S., & Bernal-Merino, M. Á. (2025). Persian game localization scene in Iran: Taking stock. *Perspectives*, 33(3), 502-523.
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2023.2282700>
- Knoll, T. (2018). The think-aloud protocol. In *Games user research* (pp. 189-202). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780198794844.003.0012>
- Korhonen, H., Paavilainen, J., & Saarenpää, H. (2009). *Expert review method in game evaluations: comparison of two playability heuristic sets*

- Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era, Tampere, Finland .
- Loria, E. (2019). *A framework to infer player experience and inform customized content generation in gameful systems* Extended Abstracts of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts, Barcelona, Spain .
- Mangiron, C. (2017). Research in game localisation. *The Journal of Internationalization and Localization*, 4(2), 74–99. <https://doi.org/10.1075/jial.00003.man>
- Mardani, V., & Khoshsaligheh, M. (2023). Attitudes of non-professional dubtitlers towards ethics in subtitling English-language films into Persian. *Language and Translation Studies (LTS)*, 56(2), 1–32. <https://doi.org/10.22067/lts.2023.43313>
- McAllister, G. (2018). User experience maturity levels: Evaluating and improving Games User Research practices. In *Games user research* (pp. 61–80). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198794844.003.0005>
- Mejías-Climent, L. (2021). *Enhancing video game localization through dubbing*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-88292-1>
- Metacritic. (2020). *Mafia: Definitive Edition*. Retrieved April 22, 2025 from <https://www.metacritic.com/game/mafia-definitive-edition/>
- Mueller, F. F., Edge, D., Vetere, F., Gibbs, M. R., Agamanolis, S., Bongers, B., & Sheridan, J. G. (2011). *Designing sports: A framework for exertion games* Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Vancouver, BC, Canada .
- Nacke, L. E. (2018). Introduction to biometric measures for games user research. In A. Drachen, P. Mirza-Babaei, & L. Nacke (Eds.), *Games User Research* (pp. 281–299). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198794844.003.0016>
- O'Hagan, M. (2016). Game localisation as emotion engineering: Methodological exploration. In Z. Lu & P. Herrmann (Eds.), *Conflict and communication: A changing Asia in a globalising world* (pp. 81–102). Nova .
- O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- Örtqvist, D., & Liljedahl, M. (2010). Immersion and gameplay experience: A contingency framework. *International Journal of Computer Games Technology*, 2010, 1–11. <https://doi.org/10.1155/2010/613931>

- Pinelle, D., Wong, H.-w., & Stach, T. (2008). *Heuristic evaluation for games: Usability principles for video game design* Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Florence, Italy .
- Qin, H., Patrick Rau, P.-L., & Salvendy, G. (2009). Measuring player immersion in the computer game narrative. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 25(2), 107–133. <https://doi.org/10.1080/10447310802546732>
- Shapiro, M. A ., Peña-Herborn, J., & Hancock, J. T. (2006). Realism, imagination, and narrative video games. In *Playing video games: Motives, responses, and consequences*. (pp. 275–289). Lawrence Erlbaum Associates Publishers .
- Shokoohmand, F., & Khoshsaligheh, M. (2024). Image recognition and content comprehension in media accessibility: A study on the reception of audiences with limited hearing. *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal*, 2(2), 1–20. <https://doi.org/10.22034/mic.2024.451622.1017>
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment*, 3(3), 3. <https://doi.org/10.1145/1077246.1077253>
- Szarkowska, A., Ragni, V., Szkriba, S., Black, S., Kruger, J.-L., & Orrego-Carmona ,D. (2024). 'That's not what they said!' The impact of incongruities between the dialogue and intralingual subtitles on viewer experience. *Perspectives*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2024.2386040>
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2010). Presence, involvement, and flow in digital games. In R. Bernhaupt (Ed.), *Evaluating user experience in games: Concepts and methods* (pp. 23–46). Springer London. https://doi.org/10.1007/978-1-84882-963-3_3
- Toh, W. (2023). The player experience and design implications of narrative games. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39(13), 2742–2769. <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2085404>
- Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C., & 'Floyd' Mueller, F. (2016). Player experience. In R. Dörner, S. Göbel, W. Effelsberg, & J. Wiemeyer (Eds.), *Serious games: Foundations, concepts and practice* (pp. 243–271). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1_9
- Yanez-Gomez, R., Font, J. L., Cascado-Caballero, D & .,Sevillano, J.-L. (2019). Heuristic usability evaluation on games: a modular approach.

Multimedia Tools and Applications, 78(4), 4937–4964.

<https://doi.org/10.1007/s11042-018-6593-1>

Zoraqi, A. A. (2021). *The quality of video games localization in Iran from users' perspective* [Allameh Tabataba'i University]. Tehran .

Zoraqi, A. A., & Mousavi, M. S. (2024). The cultural localization of video games in Iran. *Translation Spaces*, 13(2), 200–224.

<https://doi.org/10.1075/ts.23011.zor>

بازی‌نگاشت

Hangar 13. (2002). *Mafia*. 2K Games.

Hangar 13. (2020). *Mafia: Definitive Edition (MDE)*. 2K Games.

درباره نویسندگان

امیرارسلان ذورقی پراهوئی دانش‌آموخته دکتری ترجمه از دانشگاه فردوسی مشهد است. حوزه‌های پژوهشی ایشان، محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی است.

مسعود خوش‌سلیقه استاد مطالعات ترجمه در دانشگاه فردوسی مشهد است. حوزه‌های پژوهشی ایشان، ترجمه دیداری‌شنیداری و آموزش مترجم است.

میگل آنخل برنال-مرینو مدرس ترجمه در دانشگاه لاس پالماس جزایر قناری است. حوزه‌های پژوهشی ایشان شامل محلی‌سازی بازی‌های ویدئویی است.