

دگرگونی متن ادبی در روند تبدیل و ترجمه به بازی کامپیوتری

شیوا بیرانوند

در گفتار ادبی معاصر ضرورت باز تعریف متن ادبی بیش از پیش مورد توجه قرار گرفته است. متن ادبی دیگر تنها در قلمرو نوشتار چاپی کتاب قرار نمی‌گیرد و مرزهای آن شامل دیگر متون معاصر از جمله متون سینمایی، کتاب‌های کمیک استریپ، موسیقی و حتی بازی‌های کامپیوتری می‌شود. این متون حاوی عناصر و نشانه‌های متفاوتی از متن نوشتاری صرف هستند. حضور قدرتمند عناصر تصویری در کنار نشانه‌های شنیداری همچون موسیقی، اصوات و نور پردازی در بسیاری از موارد بار روایتگری داستان را به دوش می‌کشند. بسیاری از متون چند رسانه‌ای معاصر، دیگر با ساختارهای زبان‌شناسی سنتی قابل تحلیل نیستند چرا که این متون حاوی عناصر غیر زبانشناسیک فراوانی هستند. در بسیاری از مطالعات معاصر، تئوری ترجمه^۱ در درک و تحلیل این آثار چند رسانه‌ای به کار می‌رود. بر مبنای آن، ترجمه‌ی یک متن تنها به برگردان معنا از یک زبان به زبان دیگر محدود نمی‌شود بلکه در روند انتقال یک پیام، همواره عناصر دیگری در روند انتقال معنا دخالت می‌کنند که در ترجمه‌ی متون ادبی نوشتاری معمولاً به واسطه‌ی مترجم مورد غفلت قرار می‌گیرند. اما وقتی که متن خود ترکیبی از عناصر زبانشناسیک و غیر زبانشناسیک باشد، انتقال معنا و اساساً حیات متن به واسطه‌ی این عناصر دستخوش دگرگونی می‌شود و به نوعی تعبیر رسانه‌ی بیانی و دگرگونی در این عناصر به فرایندی شبیه ترجمه نزدیک می‌شود.

آثار ادبی داستان محور، وقتی در یک مدیوم ادبی دیگر وارد می‌شوند دیگر نمی‌توانند تنها به واسطه‌ی عناصر نوشتاری و زبانشناسیک‌شان مورد بررسی قرار گیرند. بلکه ورود عناصر تصویری، موسیقایی و زبانی دیگر، رویکرد متفاوتی از تحلیل ادبی سنتی را می‌طلبد و این عناصر دیگر زوایدی بر متن نوشتاری محسوب نمی‌شوند بلکه خود متن هستند و نه تنها خواننده را درگیر می‌کنند بلکه می‌توانند جهان خود را بر جهان متن تحمیل نمایند.

با گسترش روز افزون این متون (از تبلیغات گرفته تا فیلم و...) عناصر تصویری در این فرایند تبدیل، بارها دستخوش دگرگونی می‌شوند. تحلیل این دگرگونی‌ها یکی از موضوع‌های مورد بررسی در تئوری ترجمه‌ی معاصر محسوب می‌شود.

دهه‌های طولانی است که کودکان و نوجوانان از خواندن کتاب‌های کمیک استریپ لذت می‌برند. بسیاری از این کتاب‌ها امروزه تبدیل به بازی‌های کامپیوتری شده‌اند. صرف نظر از این که این ژانر ادبی ما را به واسطه‌ی روایت‌های خارق‌العاده و شخصیت‌های جادویی‌اش تحت تأثیر قرار می‌دهد، در جریان تبدیل به گونه‌های دیگر از جمله بازی‌های کامپیوتری نقش و جایگاه عناصر غیر نوشتاری و تصویری در آن‌ها بیش از پیش مورد توجه قرار می‌گیرد.

شیوه‌های بیان در دوره‌های گوناگون بسته به ذات اجتماعی، فرهنگی و تاریخی آن دوران متفاوت است. گستره‌ی مدیوم‌های بیانی از داستان‌های روایی شفاهی و داستان‌های مصور مذهبی گرفته تا نقش برجسته‌ی روی کوه‌ها و یا اپرا و یا تصاویر یک کتاب کودکان متفاوت است. شیوه‌های بیان داستان به نوعی تاریخ حیات اجتماعی آن دوره را باز گو می‌کند. در واقع شیوه‌های درک ما از فرهنگ و روح دوران‌مان امروز نسبت به پرسپکتیو تاریخی دوران گذشته دستخوش دگرگونی‌های بسیار شده است. برای قرن‌های متمادی متن، اعتبار ادبی خود را از روایت شنیداری و یا پرفورمیتیو خود در قالب تئاتر گونه می‌یافت؛ اثر ادبی همچون شاهنامه ماهیت



ادبی خود را در دوران‌های مختلف بیش از آن که به عنوان یک مترتیبال مطالعاتی بگیرد بیشتر از نقالی‌ها و داستان‌سرایی‌ها در قهوه‌خانه‌ها و محفل‌های شبانه‌ی گوناگون می‌یافت. آثار شکسپیر اعتبار ادبی تئاتر گونه‌ی خود را بیش از یک اثر ادبی در قالب یک مترتیبال شنیداری می‌یابند؛ در واقع امکان دکلمه و اجرا شدن در قرون متمادی، اعتبار ادبی یک اثر محسوب می‌شد. این شرایط در دوران رنسانس به آرامی دستخوش تغییر شد؛ وقتی نویسندگان تشویق و ترغیب شدند که برای مقابله با زبان لاتین و یونانی به زبان مادری خود بنویسند. این مسئله هم‌زمان با اختراع دستگاه چاپ امکان تهیه‌ی کپی‌های گوناگون را فراهم می‌آورد که می‌توانست با هزینه‌ی کم در دسترس افراد گوناگون قرار گیرد. در این میان روایت داستان تبدیل به مسئله‌ای در دسترس عموم شد چیزی قابل لمس که تقدس‌اش را از دست داد و می‌توانست به یاری روزمره شدن‌اش امکان خوانش مخاطب عام را فراهم آورد نه یک مترتیبال مقدس که تنها در دسترس گروهی خاص قرار دارد که می‌توانند آن را در اختیار خود قرار بدهند. در واقع خواندن تبدیل به یک سرگرمی عمومی برای مردم اروپا شد. این هم‌زمان با ورود دوران دیکنز و بالزاک و... بود و به تدریج تا به امروز خواندن به یک فعالیت عامه‌پسند تبدیل شد.

امروزه با گسترش سواد و کاهش هزینه، تکنولوژی و مواد اولیه باعث گسترش تولید انواع متن و طیف وسیعی از خوانندگان شده‌اند. به نوعی ادبیات در عصر حاضر بیش از آن که نمودش در کتاب‌های نوشتاری باشد در سینما و بازی‌های کامپیوتری است. در این میان در عصر حاضر، هم‌پوشانی و تأثیر شیوه‌های مختلف روایت بین هنرهای گوناگون و رسانه‌های مختلف بسیار متداول است. شکل‌های نوین بیان از جمله تبلیغات، بازی، فیلم و سرگرمی روی یکدیگر به گونه‌ای تأثیر می‌گذارند که فضای فرهنگی ما را نیز تحت تأثیر قرار می‌دهد. در قرن بیست و یکم مدیوم جدید تکنولوژی، کامپیوتر است که جایگزین بسیاری از آثار ادبی گذشته شده است.

بازی‌های کامپیوتری محصولات خود را از کامپیوترهای خانگی گرفته تا گوشی‌های موبایل تا طیف وسیعی از وسیله‌های ارتباطی که در زندگی روزمره با آن مواجه‌ایم، وارد نموده‌اند. ادبیات نیز به تبع آن همچون انقلاب چاپ با انقلاب کامپیوتر بیش از پیش وارد عرصه‌ی زندگی روزمره‌ی افراد شده است و به شخصیت‌های دوست داشتنی داستان‌های کودک‌کی تبدیل شده است. این در دسترس بودن بازی‌های کامپیوتری آن را به یک مدیا عظیم تبدیل می‌کند که با روش‌ها و شیوه‌های گوناگونی مورد استفاده قرار می‌گیرد. گاه به عنوان سرگرمی و در بسیاری مواقع به عنوان یک مترتیبال آموزشی و یا حتی وسیله‌ای برای درمان‌های روانی و... ادبیات و داستان‌ها و کلان روایت‌ها همواره دربرگیرنده‌ی بسیاری از ارزش‌های انسانی همچون وفاداری، حمایت‌های بشر دوستانه و مبارز با زشتی‌هاست. این هم می‌تواند در جاهای مختلف مورد استفاده قرار گیرد. کودکان و بیماران سرطانی با استفاده از بازی‌های کامپیوتری ندانسته به بهبودی خود کمک می‌کنند. در بسیاری از موارد برای درک موقعیت کودکان در معرض قحطی و نجات آنان، بازی‌های کامپیوتری‌ای تولید شدند که موقعیت آن‌ها را به عنوان کسانی که باید به آن‌ها یاری رسانید پررنگ می‌کرد. مشکلات کسانی که در معرض قحطی هستند و بسیاری در موارد دیگر بدین واسطه در این روایت‌ها قرار می‌گیرند.

خالق اثر بازی کامپیوتری بیش از آن که اولین راوی اثر باشد، بازگو کننده‌ی روایت‌های پیشین در یک قالب متفاوت است

(اغلب بازی‌های کامپیوتری داستان‌های موفق ادبیات کمیک استریپ بوده‌اند) این موقعیت ضرورت تحلیل این آثار همانند یک اثر ترجمه را واضح‌تر می‌کند.

محتوای زبان‌شناختی در یک متن (به مفهوم لاتین *texere*) به مانند رشته‌های یک بافت که به دقت در یک شبکه‌ی پیچیده‌ی معنایی قرار می‌گیرد، با الگوهای زبانی و روابط زبان‌شناختی گوناگون ترکیب می‌شود و درون تمام سطوح زبان نفوذ می‌کند. در این میان آثاری همچون بازی‌های کامپیوتری، محصولات چند رسانه‌ای (مولتی مدیا) و... لایه‌های زبان‌شناختی را دگرگون می‌کنند و از آن فراتر می‌روند. این خصیصه به خاطر قدرت بازتولید و به چالش کشیدن سیستم‌های نشانه‌شناختی متفاوتی است که در درون آن‌ها جای می‌گیرد. سیستم‌هایی همچون تصاویر، صداها، موسیقی و... موقعیت طراح بازی شبیه موقعیت ترجمه‌ی این آثار به زبان‌های دیگر است. مبدل کمیک استریپ به بازی‌های کامپیوتری دقیقاً همانند مترجم این آثار باید استراتژی متن و نشانه‌های این سیستم چند نشانه‌ای را دریابد. در این میان یکی از اندیشگران تئوری ترجمه، متن‌ها را در رابطه با دیگر مدیاهای ارتباطی تحلیل و تجزیه می‌کند و این عناصر ارتباطی را در فرآیند تبدیل و انتقال‌های زبانی بدین ترتیب بیان می‌دارد:

«ما نمی‌توانیم یک متن را ترجمه کنیم بدون این‌که دریابیم چگونه دیگر عناصر ارتباطی به معنای آن اضافه یا از آن کاسته می‌شوند و این‌که چگونه دیگر عناصر ارتباطی معنا را دستخوش تغییر می‌کنند. و به بیان دیگر عناصر غیر زبان‌شناختی (غیر زبانشناسی) در این جا منظور تصویر صدا و... در یک پیام تنها قسمتی از معنا را تشکیل نمی‌دهند بلکه در بسیاری از مواقع قوانین و شرایط خود را به متن تحمیل می‌کنند»

کودکان اغلب از سنین بسیار پایین در معرض این عناصر غیر زبانشناسیک قرار می‌گیرند قبل از این‌که قادر به خواندن باشند و یا حتی قبل از این‌که بتوانند سخن بگویند این متن‌ها یک بخش ذاتی زندگی آن‌ها می‌شوند، آن‌ها در معرض متن‌هایی همانند کتاب‌های شنیداری، تصویری، کتاب‌های کودکان، کمیک استریپ فیلم، قرار می‌گیرند. در واقع این عناصر غیر زبانشناسیک هستند که برای نخستین بار به مثابه متن او را تحت تأثیر قرار می‌دهند.

بسیاری از بازی‌های کامپیوتری از روی داستان‌هایی که از قبل وجود داشتند نوشته شده‌اند در واقع داستان‌های محبوب کمیک استریپ همچون هری پاتر، شرلوک هولمز و... گاه به دلیل تضمین موفقیت این کتاب‌ها در بازی‌های کامپیوتری تلاش می‌شد که عیناً و دقیقاً بر مبنای داستان کتاب روایت را پیش گیرند. نویسندگان بازی سعی می‌کردند که خط داستان و دیالوگ‌ها را دقیقاً بر مبنای فضای کتاب طراحی کنند این به خاطر حفظ و جذب طرفداران این داستان‌ها به بازی‌های کامپیوتری بود تا لذات داستان اورجینال محبوب‌شان را دیگر بار تجربه کنند. فهمیدن نقشی است که شخصیت‌های مختلف در داستان ایفا می‌کنند و دقیقاً بازنمایی آن‌ها برای این نوع از بازی‌ها مثل ارباب حلقه‌ها سه نوع شخصیت وجود داشت فرود، آراگون و گاندالف. هر کدام از آن‌ها یک سری خصوصیات ویژه دارند؛ فرود فنی و با مهارت است. آراگون شجاع و شوالیه‌ی قوی و سلحشوری است و گاندالف یک جادوگر عاقل و خردمند است. هر کدام از آن‌ها بر طبق داستان به طریق ویژه‌ی خود عمل می‌کنند. برای مثال اگر کسی آراگون را در بازی کامپیوتری انتخاب می‌کند علاقه‌مند به رزم آوری است. در گاندالف و کسی که او را برای بازی انتخاب می‌کند، پازل حل می‌کند و فرود هرآن‌چه را که دیگران قادر به به دست آوردنش نیستند به دست می‌آورد.

بدین ترتیب، بازی کامپیوتری ارباب حلقه‌ها وفاداری خود را به داستان اصلی حفظ می‌کند این مسئله قابل بحث است که بازی‌های کامپیوتری وفاداری بیشتری نسبت به فیلم و کتاب دارند و طرفداران این بازی‌ها به این دلیل که این قدر دقیق همانند کتاب هستند علاقه‌ی فراوانی به آن‌ها دارند.

مخاطبان بازی کامپیوتری تنها دریافت کنندگان و شنوندگان نیستند. درست برعکس بازیکنان در ایجاد و خلق داستان شرکت می‌کنند در واقع آنان به سهم خود به گونه‌ای فعال داستان را پیش می‌برند.

در نتیجه طراحان بازی‌های کامپیوتری و نویسندگان آن‌ها به بازیکنان اجازه می‌دهند تا در پیشبرد داستان شرکت نمایند. بنابراین بازیکنان می‌توانند پیشرو در پیش برد داستان از راه‌های گوناگون باشند مثلاً: وسیله‌های بازی، گردآوری اطلاعات درباره‌ی شخصیت‌های دیگر، حل کردن پازل رفتن از A به B، جنگیدن و... بازیکنان برای لذت بردن از بازی در بسیاری از مواقع دنبال پی‌گیری روند داستان در کتاب کمیک استریپ آن هستند برای این‌که بدانند این شخصیت‌ها چه تاریخچه و چه توانایی‌هایی دارند و کسب اطلاعات درباره‌ی شیوه‌های مختلف جنگ آوری و بسیاری موارد دیگر می‌تواند کودک را ترغیب به خواندن درباره‌ی



شخصیت مورد علاقه‌اش نماید در این میان به خاطر رابطه و تعامل بین این کتاب‌ها و بازی‌های کامپیوتری که بر مبنای آن‌ها نوشته می‌شوند از انطباق خط داستان برداستان اصلی کتاب بیشتر ضروری به نظر می‌رسد.

قوانین کپی رایت هم در مورد بازی‌های کامپیوتری تاحدی سخت‌گیرانه است و آن‌ها باید یک سری اصول و مبنای خط داستان کتاب را رعایت کنند. به عنوان مثال مدیر یک کمپانی معروف که قرارداد بازی کامپیوتری ارباب حلقه‌ها را منعقد کرده بود اعضای تیم طراحی بازی را ملزم کرده بود که خط داستان و کل داستان را به گونه‌ای بخوانند که پیش از شروع کار درست که درباره‌ی محتوا و شخصیت‌های داستان از آنان پرسش می‌کرد پذیرفته شوند در این میان متن کتاب بسیار حائز اهمیت و جدی است این که متنی که به صورت نمایشنامه و بازی در می‌آید می‌تواند به مانند متن اصلی کار کند و تکامل این دو با یکدیگر بسیار اهمیت است. در داستان ارباب حلقه‌ها قبل از این که فرود شروع به سفر نماید گاندالف به او می‌گوید:

«من تصور نمی‌کنم که تو به تنهایی بتوانی به سفرا دامه دهی، شاید کسی را توانی به آسانی بیابی که به او اعتماد کنی، و چه کسی حاضر است همراه در کنار تو باشد. و چه کسی حاضر است به خاطر تو خطر کند اما اگر به دنبال همراه می‌گردی در انتخاب کردن هوشیار باش! و هوشیار باش که چه بر زبان می‌آوری حتی با نزدیک‌ترین یارانت! دشمن همواره جاسوسان و راه‌های فریب دادن تو را درست دارد.»

بازی کامپیوتری این متن را بدین ترتیب ارائه می‌دهد:

«تو نباید تنها بروی، اگر کسی را یافتی که توانستی به او اعتماد کنی هوشیار باش! دشمن همیشه در کمین توست.»

این مشخص است که متن اصلی نیست، پاراگراف کوتاه شده و به سه جمله تقلیل یافته است. متن همانند متن کهن و اصیل نیست. اما هدف اصلی جمله را در بر دارد و به بازیکن که داستان را می‌داند اجازه می‌دهد در همان احساس بیم و هراس از نزدیکی با انسانی که می‌تواند هم‌زمان یار و همراه تو باشد و هم تو را به هراس و دارد تجربه کند این غوطه‌وری در داستان او را همانند متن کتاب در تعامل با فضای داستان قرار می‌دهد.

بازی‌های کامپیوتری به دلیل همین شیوه‌ی تعاملی پیشبرد داستان به واسطه‌ی مخاطب نیازمند ایجاد فضای خوانش‌های متعدد و متفاوت از طرف اوست. فضای داستان و شیوه‌ی روایت به گونه‌ای است که نتیجه‌گیری اخلاقی سر راست از داستان خیلی کمی به پیشبرد داستان نمی‌کند. بازی‌های کامپیوتری در مرز بین ادبیات کودکان و بزرگسالان قرار می‌گیرند و بسیاری از خصوصیات ادبیات بزرگسال را در بر دارند. از جمله تعلیق و بیم و هراس از ناشناخته‌ها در شخصیت پردازی‌ها و فضای داستان. تنها بزرگسالان نیستند که حق خواندن یک روایت غیر قابل پیش‌بینی را دارند بلکه کودکان می‌توانند بدین واسطه فردیت خود و تجربه زیستن خود را به آزمون بگذارند.

در بسیاری از موارد بر خلاف فضای فانتزی ادبیات کودکان که زشتی/زیبایی، نیکی/بدی، تیرگی/روشنی بر فضای داستان حاکم است، در بسیاری از داستان‌هایی که تبدیل به بازی‌های کامپیوتری شده‌اند، همانند ارباب حلقه‌ها، شخصیت‌ها به طرز روشن و صریح فرشته خوی و یا دیو سیرت نیستند (که از خصوصیات قصه‌های پریان و ادبیات کودک است) یک فضای خاکستری و مرموز شخصیت‌ها را احاطه می‌کند (بیم و هراسی آن گونه که فضای داستان‌های شاهنامه دارد) و هر آن احتمال می‌رود قهرمان داستان به خاطر غرق شدن در خوی حیوانی که هراسانی احتمال سقوط در آن را دارد دچار اشتباه شود. این فضا خواننده را به هیجان و امید دارد و از خود می‌پرسد آیا می‌توان به این قهرمان اعتماد کرد؟ آیا می‌تواند نقش خود را در پیشبرد داستان به خوبی ایفا کند؟ آیا اگر به جای او قهرمان دیگری با توانایی‌های متفاوت انتخاب می‌کردم بهتر نبود؟ او ناگزیر به انتخاب است که برای رسیدن به مرحله‌ی بالاتر نیازمند سلحشوری است یا خردمندی؟ او باید آراگون را در ارباب حلقه‌ها برگزیند که دلاور و رزم آور بود یا گاندالف که با خرد خود می‌توانست او را هدایت کند؟ رستم باید به جنگیدن ادامه دهد یا اندکی صبر کند و به جستجوی راهنمای خردمندی چون سیمرغ بگردد؟

موقعیت طراح بازی‌های کامپیوتری در برابر کلان روایت‌ها شبیه موقعیت مترجم در برابر متن در برابر زبان مبدأ است چیزی که در این میان حائز اهمیت است کشف رمزگان متن اورجینال از طرف مترجم است. اما ماجرا به همین جا ختم نمی‌شود مترجم در بسیاری از موارد نه تنها رمز را کشف می‌کند بلکه معمای حل شده را به زبان مقصد منتقل می‌کند و معما را حل می‌کند و لذت کشف معما را از مخاطب می‌گیرد. او برای رسیدن به روح متن جسم متن را می‌شکافد و جسد متن را در اختیار خواننده در زبان مقصد قرار می‌دهد. مترجم نه می‌خواهد و نه در اغلب موارد می‌تواند متن را رمزگشایی نشده در برابر مخاطب قرار دهد و حق تجربه کردن و زیستن او در متن را به او عطا کند. بازی کامپیوتری نیازمند رمزگذاری مجدد است. این رمزها هم باید شناخته شود و هم از نو به کار رود. تغییر ژانر از ادبیات بزرگسالان به کودکان در بیشتر موارد با گرفتن و حذف کردن خصوصیات از عناصر داستان و شخصیت‌هاست که گاه آن‌ها را بیش از اندازه ساده و قابل پیش‌بینی می‌کند. از ترس این که قهرمان داستان خطا کار به نظر نرسد، امکان اشتباه را از او می‌گیریم، از ترس این که کودک نیاموزد که اشتباه کند در حالی که بازی کامپیوتری نوعی شرایط و امکان زیستن است. کودک به تجربه درمی‌یابد که اگر رمزگان داستان و نقاط قوت و ضعف شخصیت و قهرمان مورد علاقه‌اش را به درستی شناسد بسیار زود گیم اور (game over) می‌شود پس قهرمانی که اشتباه نکند و در همه‌ی نبردها پیروز شود در واقع



جذابیت آن چنانی برای کودک نخواهد داشت.

خلق یک بازی کامپیوتری از داستان‌هایی که قبلاً در کتاب‌ها یافته شده‌اند همواره یک عمل دشوار و پیچیده است که باید به دقت برنامه‌ریزی شود خط داستان اصلی و شخصیت‌ها نمی‌توانند خیلی دگرگون شوند به خاطر این که این اولین چیزی است که طرفداران بازی کامپیوتری را ترغیب به خریدن آن بازی می‌نماید. کار طراح شبیه ترجمه‌ی وفادار به متن اصلی و تا حدود زیادی ترجمه‌ی لفظ به لفظ به نظر می‌رسد. ترجمه‌ی لفظ به لفظی که به زعم بنیامین یگانه طریقی است که نور متن اصلی از ورای آن به متن مقصد منتقل می‌شود.

از جمله خصوصیات جالب توجه بازی کامپیوتری در برابر دیگر گونه‌های ادبی انتخابی و اپشنال بودن مرحله‌های مختلف است. مخاطب حق انتخاب دارد که چه راهی را برگزیند. او هم‌زمان هم مخاطب اثر و هم مترجم اثر است. اثر را آن گونه که شخصیت او، فضای فرهنگی او و تجربه‌ی شخصی او می‌طلبد پیش می‌برد. این همه در درون کل روایت قرار می‌گیرد که در بسیاری از موارد به خاطر این که کودک علاقه‌مند است که مسیری شبیه قهرمان دوست داشتنی خود در پیش بگیرد، با خواندن ماجرای داستان به مشی قهرمان داستان وفادار می‌ماند.

معمولاً می‌توانیم کتاب‌های کودکان و سلیقه‌ی آنان را در بازار کتاب کنترل کنیم اگر می‌توانیم کتاب‌های درسی را به گونه‌ای بنگاریم که دریافت‌های آنان را تحت نظارت درآوریم. علائق آنان را در کلپ‌های بازی‌های کامپیوتری نمی‌توانیم کنترل کنیم. آن‌ها شخصیت محبوب خود را درمی‌یابند و با آنان همذات پنداری می‌کنند. نکته‌ی حائز اهمیت این است که دریابیم چه چیز در قلب بازی‌های کامپیوتری می‌تپد که تا این اندازه کودک خواهان رویارویی با آنان است.

منابع:

- “What’s in a ‘game’?”. Localisation Focus – The International Journal of Localisation. Volume 6, issue 1.
- — (2008b). “Where Terminology Meets Literature”. Multilingual Computing Inc., number 98, Volume 19, issue 5.
- Bolter, Jay D. and Grusin, Richard (1999). Remediation. Understanding New Media. Cambridge/London: MIT Press..
- Atkins, Barry and Krzywinska, Tanya (2007). VideoGame, Player, Text. Manchester/New York: Manchester University Press. Media. Cambridge/London: MIT Press.
- Carpenter, Humfrey and Tolkien, Christopher (1999) Letters of J.R.R. Tolkien. London: Harper Collins. (First published in 1981 by George Allen & Unwin, and Houghton