نظرية اللعب والترجمة

تهدف نظرية اللعب لدراسة سلوك شخصين أو أكثر ممن تتضارب مصالحهم كما لو كانوا أطراف في لعبة تنافسية. وقد ظهرت تلك النظرية أول ما ظهرت على يد عالم الرياضيات المجري John von Neumann؛ وكان أقوى تعبير لها في كتابه الذي قام بتأليفه بالاشتراك مع Oskar Morgenstern وهو كتاب نظرية اللعبة والسلوك الاقتصادي *Theory of Games and Economic Behavior* (Morgenstern and von Neumann 1963). والنموذج الأبسط هو اللعبة ذات الطرفين التي لابد أن يفوز أحدهما. في هذه اللعبة هناك لاعبين وتنتهي اللعبة عند عدد معين من الخطوات وهناك دائما فائز وخاسر وهناك إستراتيجية واحدة هي التي تمكن اللاعب الذي يقوم بالخطوة الأولى من الفوز بصرف النظر عن التحركات التي يقوم بها الطرف الأخر. ونظرية اللعبة تعمل شكلياً أيضا بافتراض ان اللاعبين يتصرفان بذكاء.

ولكن القليل فقط من الألعاب والمواقف الحياتية الفعلية تتوافر فيها المعلومات الكاملة لأطرافها ويجب فيها فوز أحد الطرفين. معظم اللاعبين والممثلين الاجتماعيين يستهدفون التوصل للإستراتيجية الأمثل ولكن بناء على معلومات منقوصة. ويتوصل اللاعبون لتلك الإستراتيجية من طريق المصفوفة الرابحة وهو أسلوب شكلي يضم جميع الخيارات والاستراتيجيات المتاحة للاعبين ويسمح لهم بتقييم نتائج كل منها حتى يمكنهم اختيار الإستراتيجية الأمثل. وقد قام von Neumann بتطوير نظريات تقليل معدل المخاطرة الأعلى والتي أثبت فيها أن اللاعبين يمكنهم تقليل حجم أكبر خسارة يمكن لخصومهم إلحاقها بهم. وأهم معادلة أساسية لتلك النظريات هي أن في لعبة تعادلية محدودة ثنائية الأطراف فإن متوسط العائد V دائما مضمون لأحد اللاعبين بافتراض أن كلا اللاعبين يلعبان بشكل رشيد.

ورغم أن مسألة الأمثل تلك تبدو محورية لنظرية الترجمة وممارستها، فإن القليل من منظري الترجمة قد طبقوا أفكار نظرية اللعبة الشكلية على الترجمة. استثناء ملحوظ لذلك هو Jiri Levy (انظر التراث التشيكية) الذي قام بتطبيق نموذج شكلي لاتخاذ القرار على الترجمة (Levy 1967؛ انظر اتخاذ القرار في الترجمة). ولم يكن Levy من السذاجة بمكان أن يعتقد أن ظاهرة غير نهائية مثل الترجمة يمكن ان تسمح له بتطوير استراتيجيات مثلى لا تخطئ؛ ولكنة اقترح تطبيقا جديدا لحلول تقليل الحد الأقصى من الخسائر على مهمة المترجم. وقد دفع بأن "نظرية الترجمة تميل لأن تكون معيارية وأن توجة المترجم إلى الحل الأمثل؛ ولكن التطبيق العملي في الواقع هو براجماتي؛ فيقرر المترجم أحد الحلول الممكنة والتي تعد بأقصى درجات التأثير بأقل مجهود. بعبارة اخرى فإن المترجم يقرر بحدسة اختيار إستراتيجية تقليل الحد الأقصى للخسائر" (١٩٦٧: ١١٧٩). ويعرف ليفي مشكلة الترجمة بأنها موقف، ثم يقوم

PDF created with pdfFactory Pro trial version www.pdffactory.com

بوضع عدد من التوجيهات للتعامل مع تلك المواقف. وهناك نوعين من التوجيهات وهما الإيضاحية والانتقائية. التوجيهات الإيضاحية هي التوجيهات الدلالية التي تحدد النمط؛ أي مجموعة الحلول الممكنة لموقف معين. على سبيل المثال؛ عند ترجمة عنوان مسرحية Brecht المسماة Der gute Mensch von Sezuan إلى الإنجليزية يكون أولى التوجيهات لترجمة كلمة Mensch هي homo sapiens. ولكن كما يقول Levy فإن هناك عضوين في تلك المجموعة وهما Man و Woman (وقد يعترض مترجمون آخرون على ذلك ويضيفون كلمة people). التوجية الثاني هنا؛ وهو انتقائي؛ يوجة للاختيار بين البدائل وهذا يعتمد بشكل كبير على السياق. وتعتمد ألعاب المترجمين ومتغيرات الترجمة على البدائل التي يتم اختيارها (1967: 1171-2).

ولذلك فإن عناصر النمط كما يعرفها Levy ليست متعادلة تماما ولكنها مرتبة طبقا لمعايير مختلفة (المعاني الضمنية والامتداد الدلالي) التي تسمح بالاختيار؛ فالاختيار يصبح مستحيلا إذا تعادلت كفة جميع الاختيارات. ويصف Levy العلاقة بين التوجيهات التوضيحية والتوجيهات الانتقائية بالشكل التالي: "من مجموعة البدائل التي تصفها التوجيهات التوضيحية يتم حذف إحدى المجموعات الفرعية عن طريق التوجيهات الانتقائية التي تصبح بدورها ذات التوجيهات التوضيحية لتلك المجموعة الفرعية؛ وهكذا حتى يتم التوصل إلى نمط أحادي" (1967: 1173). وفي النهاية يسمح تركيب التوجيهات باتحاد التوجيهات المختلفة رغم أن Levy ليس واضحا تماما بشأن الشكل الذي يمكن ان يأخذه ذلك التركيب.

وتعد أوجة القصور الموجودة في نظرية Levy هي جزئيا الأوجة نفسها الموجودة في نظرية اللعب الشكلية نفسها؛ أولا افتراض ان اللاعبين أو المترجمين يتصرفون بشكل عقلاني دائما ما يتعارض مع العوامل العاطفية والأيدولوجية والسيكولوجية التي تحدد اختيارات المترجم (على سبيل المثال عامل الوقت والضغط والسرعة والاجهاد) وقياس تلك العوامل هو صعوبة أساسية لأية نظرية شكلية عن الترجمة؛ وثانياً فإن نظرية Levy تعمل على مستوى من العموم لا يظهر دائما على مستوى الترجمة التفصيلي. وهذا معناه أنه – رغم حداثة المصطلح – فإن النفاذ إلى عملية الترجمة (بعيدا عن الملاحظات حول حلول تقليل سقف الخسارة) ليس جديداً تماما. وثالثا أن موضوع المعلومات المنقوصة لا يتم التعامل معة بشكل ملائم. المعلومات التي تتوافر لدى المترجم حول النص الأصلي غالبا ما تكون ناقصة بسبب؛ على سبيل المثال؛ غياب الكاتب الأصلي؛ البعد عن اللحظة الأولية لإنتاج النص أو لصعوبة التوصل للغرض الأصلي للكاتب لتحديد المعنى المقصود. والمعلومات التي تتوافر عند استقبال النص المترجم لا تقل نقصا حيث لا يستطيع المترجم دائما أن يكون متأكدا من صحة الاختيارات التي قام بها خلال الترجمة وأنها سيتم تفسيرها بالشكل الذي أراد. تعاملت نظرية

PDF created with pdfFactory Pro trial version www.pdffactory.com

اللعب مشكلة نقص المعلومات بتعيين احتمـــالات للبـــدائل ووضـــع مـــصفوفات تعويـــضية. والصعوبة عند الترجمة هي أن تلك المصفوفات يمكن أن تصبح سريعا شديدة الصعوبة عندما تصبح مخاطر الخرائط التوصيفية في الحجم الشاسع نفسه لمحيط الترجمة نفسها. على الجانب الأخر، فإن وجود معجم محدود ومجموعة تراكيب معينة إلى جانب أنماط النصوص المحـــددة المسموح بها، يمكن توضيح الاستراتيجيات الأمثل في بيئـــة ترجمـــة آليـــة عاليـــة الجـــودة (FAHQT) حيث يمكن للآله ان تنتج ترجمة كاملة على درجة من الجودة تجعلها متميزة عن الترجمة التي يقدمها مترجم بشري.

تحتاج فكرة الإستراتيجية كما يتم استخدامها في الألعاب للمزيد من التنقيح فـــي نظريـــة الترجمة حتى يمكنها أن تناسب مستوى التحليل الاستراتيجي – مـــستوى المتـــرجم كقـــارىء ومستوى المترجم ككاتب. إذا كانت قراءة النصوص هي نشاط حواري حيث يكون النص هـــو جزئيا نتاج للاستراتيجيات التفسيرية لدى القارىء فأين يترك ذلك المترجم؟ هـــل المتـــرجم – كما يقول Eco – هو قارىء نموذجي (Eco 1979) أم هو قارىء من نوع خاص؟ وإلـــى أي مدى يمكن للاستراتيجيات التي يستخدمها المؤلف توقع خطواتهم في تفـــسير الـــنص؟ وعلـــى مستوى المترجم ككاتب؛ ما هي الألعاب الممكـــن القيـــام بهـــا مـــع قـــارىءالنص المتـــرجم (Hutchinson 1983)؟ وهكذا فالترجمة كنقطة استقبال وإنتاج تلعب لعبتين نصيتين بالتتـــابع (ترجمة النص) أو على الفور (الترجمة الفورية).

واقترحت Elizabeth Bruss استخداما آخر لنظرية اللعب الشكلية في الترجمـــة مـــن خلال أعمالها عن نظرية اللعب والتحليل الأدبي (Bruss 1977). الألعاب التـــي يـــستخدمها الكتاب مع قرائهم تصنف إلى العاب تعادلية ومختلطة الدوافع وتعاونية. في الألعاب التعادليـــة يتعاون الكاتب بشكل محدود فقط مع القارىء (Joyce's Finnegans Wake هي مثال جيـــد لذلك)؛ وفي الألعاب التعاونية يكون التعاون مع القارىء إلى الحد الأقصى (كمـــا فـــي كتابـــة الدليل التقني)، اما في النصوص مختلطة الدوافع يتم الجمع بين الاستراتيجيتين. وهناك ميزتين مختلفتين لتوسيع نطاق تصنيف Bruss للنصوص المترجمة (Cronin 1995: 236-8). أولا أن فكرة المتعة الإدراكية؛ التي يمكن اشتقاقها من المقاومة النصية؛ تكمن بشكل واضـــح فـــي الإطار القابل للتصنيف الذي يسمح بالتمييز بين النصوص لأغراض تعليمية. ثانيا أن احتمالية اللعب في النص يمكن ربطها بقيام المترجم بمهمته. وقد يصبح المترجم المبتدىء– في وجـــود عدد كبير من النصوص التعادلية – غير مبال بالنشاط بشكل دائم. ويمـــر دارســـو اللغـــات الحديثة التقليدية كثيرا بمثل تلك الخبرات في محاضرات الترجمة الأدبية، حيث يطلـــب مـــنهم ترجمة نصوص أدبية على قدر كبير من التعقيد وغالبا ما لاتكون في لغتهم الأم. وبالعكس فإن التعرض كثيرا لنصوص تعاونيـــة يـــؤدي إلـــى بـــالغ الـــضجر. فـــي صـــناعة التمركـــز

PDF created with pdfFactory Pro trial version www.pdffactory.com

(Localization) على سبيل المثال، ترجمة نفس نوعية النصوص بشكل لانهـائي لا يـؤدي دائما إلى مستوى عال من الرضا عن العمل الذي يقوم المرء به.

ان لم يكن هناك عنصر اللعب فإن لعبة الترجمة تفقد جاذبيتها؛ روجر كايلوس (Roger Caillois) وهو أحد منظري الألعاب يدفع بأن فكرة الإستراتيجية الأمثل لا تتوافق مع فكـرة اللعب بمفهومها الشائع. ويقول أن عنصرعدم التوقع هو الذي يجعل من الألعاب شيئا يـستحق اللعب (Caillois 1967: 332)؛ فإذا كان هناك إستراتيجية واحدة أكيدة للفوز فلـيس هنـاك لعبة. وكذلك فإن وجود ترجمات كثيرة للنص الواحد تشير إلى كون عملية الترجمـة عمليـة مفتوحة؛ كما في معادلة ايكو Eco الشهيرة التي يقول فيها أن النص المترجم وكـذلك الـنص الأصلي هما "عمل مفتوح" (Eco 1962). ولهذا السبب فإن قصر الترجمـة علـى المنظـور المستخدم في نظرية اللعبة الشكلية هو في الواقع تجاهل للنظريات الأخرى المختصة باللعـب والتي وضعها متخصصون في فروع أخرى مثل تخصصات علم نفـس الأطفـال والتحليـل النفسي وعلم الإنسانيات الذي يلقي المزيد من الضوء على عملية الترجمـة (Bruner et al. 1976; Winnicott 1980; Bateson 1978: 150—66). ويهتم علماء الأطفـال أنفـسهم بشكل خاص بالآليات التي يستخدمها الطفل في تحديد أهدافه وتقدير خطوات اللعبـة وكـذلك على الدورالذي يقوم به اللعب في تنمية مهارات الطفل الإدراكية الخاصة بالتفكير الافتراضـي والتنبؤ والتكهن. وقد شدد علماء التحليل النفسي من بين عدة أشياء على أهميـة اللعـب فـي تكوين الشخصية وبخاصة في نشوء الفترة الإبداعية الانتقالية (Picard 1986).

ومن الممكن أن يجادل البعض بأن التنبؤ والتكهن وتكوين الشخصية هي كلها أبعاد مـن عملية الترجمة بشقيها النظري والعملي (Cronin 1995: 228-31). إضافة إلى ذلـك فـإن مفهوم المسافة الضمني في الطبيعة الخيالية المنفصلة للألعاب والموجود أيضا في العلاقة بـين المترجم والنص الأصلي والمترجم، يمكن ربطه بشكل مجدي بفكرة Bateson عـن اللعـب كعملية تتطلب تأطير الاستجابات الذاتية. هذه المسافة تؤدي إلى التغريب و الإبـداع فـي آن واحد. المترجم الذي يتوه في الترجمة يصبح عميل التجديد. علاقة الانجذاب للعب والاستعارة والتناقض والترجمة من خلال الآلية الأساسية لمطابقة نقاط التشابه والاختلاف مع غنى اللعبة، لها تلعب دور المصدر للمزيد من التأمل حول الترجمة. وهناك أسلوب غني تأملي آخر وهـو التلاعب بالألفاظ والترجمة. ورغم أن استخدام التورية والأشكال الأخرى مـن الفكاهـة تعـد حدود لقابلية النص للترجمة؛ فإن مهارة المترجمين عبر العصور قد حولت تلك القيـود إلـى فرص واستغلت إمكانيات اللغة من خلال عكس اللعب بالألفاظ في الترجمـة (Delabastita 1993). انه من المفيد ان يتم الجمع بين مجالين من النشاط الإنساني في نظريلت الترجمـة

PDF created with pdfFactory Pro trial version www.pdffactory.com

التي تعتمد على مهوم اللعب، وهما مجالين إبعاد الاستجابة الذاتية والتلاعب بالألفاظ وكلاهمـــا تم تهميشهما في مراحل عدة من التاريخ.

للمزيد من القراءة

Bateson 1978; Bruner et al. 1976; Bruss 1977; Caillois 1967; Cronin 1991, 1995; Delabastita 1993; Eigen and Winkler 1983; Hesbois 1986; Huizinga 1949; Levy 1967; Picard 1986; Winnicott 1980.

مايكل كرونين Michael Cronin

PDF created with pdfFactory Pro trial version www.pdffactory.com