

ترجمه فضا سازی از کتاب به بازی ویدئویی: نمونه پژوهی کورالاین^۱

علی نمازی^۲ و فاطمه پرهام^۳

چکیده

با ظهور فناوری‌های جدید در قرن بیستم، اقتباس ابعاد تازه‌ای پیدا کرد. یکی از این ابعاد تازه، اقتباس بازی ویدئویی از کتاب است. با وجود اینکه عمل اقتباس بازی ویدئویی از کتاب دست کم به بیش از چهار دهه پیش بازمی‌گردد، اکثر پژوهش‌های این حوزه رویکردی نظری دارند و پژوهش‌های داده‌محور و نظام‌مند اندکی با این موضوع انجام شده است. این خلأ پژوهشی زمانی بیشتر به چشم می‌آید که اهمیت اقتصادی و فرهنگی بازی‌های ویدئویی را نیز مد نظر قرار دهیم. در این راستا، پژوهش حاضر ترجمه فضا سازی کتاب کورالاین به بازی ویدئویی آن را با رویکرد ترجمه چندوجهی بررسی می‌کند. جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها بر اساس مدل نیکولایو و اسکات (۲۰۰۶) صورت گرفت. در ابتدا، مؤلفه‌های فضا سازی به دو بخش مکان‌ها و چیزها تقسیم شد. پس از آن، متن و تصاویر کتاب و ویدئوی کامل بازی بررسی شد تا نمونه‌های این مؤلفه‌ها شناسایی شود. سپس، مؤلفه‌های فضا سازی کتاب و بازی با یکدیگر مقایسه شد تا میزان انطباق این مؤلفه‌ها در کتاب و ویدئوی بازی مشخص گردد. نتایج نشان داد که ۴۲٪ از مؤلفه‌های فضا سازی کتاب در بازی ترجمه شده‌اند و انطباق میان فضا سازی در کتاب و بازی محدود بوده است. با تحلیل این یافته‌ها از منظر بازی‌های اقتباسی، به نظر می‌رسد که سازندگان بازی، برخلاف نویسندگان و تصویرگر کتاب، به دلیل محدودیت‌های احتمالی زمانی و مالی، مؤلفه‌های تکراری متعددی در آثار خود گنجانده‌اند. همچنین، از منظر ترجمه چندوجهی، فضا سازی کتاب به صورت کامل در بازی بازآفرینی نشده است و بیشتر به منزله منبع الهام فضا سازی در بازی عمل کرده است.

واژه‌های راهنما: اقتباس، بازی ویدئویی، ترجمه چندوجهی، فضا سازی، کتاب

۱. این مقاله در تاریخ ۱۴۰۴/۱۰/۰۵ دریافت شد و در تاریخ ۱۴۰۵/۰۱/۲۹ به تصویب رسید.

۲. نویسنده مسئول: کارشناسی ارشد مترجمی زبان انگلیسی، گروه مترجمی زبان انگلیسی، دانشکده ادبیات فارسی و زبان‌های خارجی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران؛ پست الکترونیک: alinamazi.ts@gmail.com

۳. دانشیار گروه مترجمی زبان انگلیسی، دانشکده ادبیات فارسی و زبان‌های خارجی، دانشگاه علامه طباطبائی، تهران، ایران؛ پست الکترونیک: parham@atu.ac.ir

مقدمه

هنگامی که مفهوم اقتباس مطرح می‌شود، اقتباس سینمایی از کتاب نخستین برداشت طیف وسیعی از مخاطبان است. از این رو، هاجئون^۱ (۲۰۱۳) در پیش‌گفتار کتاب خود با عنوان نظریه اقتباس^۲ هشدار می‌دهد که تکیه بر فهم اقتباس صرفاً از منظر رابطهٔ رمان و فیلم رویکردی ناکارآمد است. درواقع، اقتباس پدیده‌ای است که به باور بسیاری از پژوهشگران قدمتی برابر با داستان‌گویی دارد، قرن‌هاست در زندگی انسان حضور دارد و به شکل‌های گوناگون بروز یافته است (جلنیک و شویدکی،^۳ ۲۰۲۳). نمونه‌های متعددی از این پدیده عبارتند از خلق نقاشی‌ها، نقش‌برجسته‌ها و مجسمه‌های بی‌شماری بر اساس آثار هومر در طول قرن‌های مختلف (اسمیت،^۴ ۲۰۲۳) تا بازتاب مفاهیم عدالت سیاسی زمانه در قالب رمان در قرن هجدهم میلادی (جلنیک،^۵ ۲۰۲۳)، که همگی تنها بخشی از پیوند دیرین و تنگاتنگ اقتباس با خلاقیت انسانی را به نمایش می‌گذارند. البته نمی‌توان منکر آن شد که فناوری‌هایی که در قرن‌های بیستم و بیست و یکم ظهور کرده‌اند افق‌های تازه‌ای را بر مرزهای گسترده اقتباس گشودند. یکی از تازه‌ترین انواع اقتباس، که به لطف فناوری روز میسر شده، اقتباس بازی ویدئویی از کتاب است.

بازی ویدئویی از بسیاری جهات پدیده‌ای منحصر به فرد است. برخلاف بسیاری از آثار هنری انسان که مخاطب صرفاً خواننده، بیننده یا شنونده است، در بازی‌های ویدئویی مخاطب عاملیت دارد و می‌تواند در شکل‌گیری بخشی از این تجربه اثر مستقیمی بگذارد. به این ویژگی که در بسیاری دیگر از آثار هنری انسان وجود ندارد تعامل می‌گویند. این ویژگی و همچنین اینکه بازی‌های ویدئویی توانمند از وجوه مختلفی برای برقراری ارتباط، مانند تصویر، صدا و متن، استفاده می‌کنند آن‌ها را به پدیده‌ای تبدیل می‌کند که شایان توجه پژوهشگران است. علاوه‌براین، به گزارش کلمنت^۶ (۲۰۲۴الف)، سالانه ۲٫۵۸ میلیارد نفر حداقل اندکی از وقت خود را برای تجربهٔ بازی‌های ویدئویی صرف می‌کنند که عددی درخور توجه است. نقش بازی‌های ویدئویی در اقتصاد

-
1. Hutcheon
 2. A theory of adaptation
 3. Jellenik & Szwydky
 4. Smith
 5. Jellenik
 6. Clement

جهانی نیز چشم گیر است. در سال ۲۰۲۲، بازی های ویدئویی گردش مالی ای در حدود ۳۴۷ میلیارد دلار آمریکا داشته است (کلمنت ۲۰۲۴ ب). همچنین، گردش مالی صنعت بازی های ویدئویی از مجموع گردش مالی دو صنعت بزرگ سینما و موسیقی بیشتر است (پیشنس،^۱ ۲۰۲۲). بنابراین، بازی های ویدئویی از منظر هنری (تاوینور،^۲ ۲۰۲۱)، فرهنگی (مایرا،^۳ ۲۰۲۳)، داستانی (کودلاچ،^۴ ۲۰۱۹) و اقتصادی حائز اهمیت پژوهشی هستند.

با اینکه تاریخچه بازی های ویدئویی اقتباسی حداقل به دهه ۱۹۸۰ میلادی می رسد، پژوهش ها درباره این نوع خاص اقتباس در مطالعات ترجمه کمتر از دو دهه است که شکل گرفته است. اگرچه پژوهش های نظری چندی صورت گرفته است (مثلا، آرائوخوسانتوس،^۵ ۲۰۱۷؛ کرافتس،^۶ ۲۰۲۳؛ فلنگان،^۷ ۲۰۱۷؛ رندال،^۸ ۲۰۱۷)، مطالعات داده محور اندکی در این حوزه موجود است. تعداد آثار داده محوری که از مقایسه اتفاقات و داستان بازی و کتاب فراتر رفته اند و به وجوه دیگر این آثار می پردازند از آن نیز کمتر است. اکثر پژوهش های این حوزه به اتفاقات داستانی محدود شده اند (مثلا، گاورونسکی و بایرک،^۹ ۲۰۲۰) و تعداد محدودی از آن ها به بررسی سایر وجوه این آثار مانند تصویر، صدا، فضا سازی و شخصیت پردازی می پردازند. با توجه به این خلأ پژوهشی، مقاله حاضر می کوشد ترجمه فضا سازی کتاب کورالاین^{۱۰} به بازی ویدئویی کورالاین را با رویکردی چندوجهی و توصیفی بررسی کند.

پیشینه پژوهش

مقاله حاضر در سه بخش به بررسی پیشینه پژوهش در این حوزه می پردازد. ابتدا، برخی پژوهش ها درباره بازی های ویدئویی اقتباسی را مرور می کند و سپس به پیشینه بررسی بازی های

-
1. Patience
 2. Tavinor
 3. Mäyrä
 4. Kudlác
 5. Araújo Santos
 6. Crofts
 7. Flangan
 8. Randall
 9. Gawronski & Bajorek
 10. Coraline

ویدئویی با رویکردی چندوجهی می‌پردازد. در آخر نیز، بحث وفاداری در مطالعات ترجمه و مطالعات اقتباس مطرح می‌شود.

رابطه میان بازی‌های ویدئویی و اقتباس چنان درهم‌تنیده است که می‌توان تاریخ بازی‌ها را تاریخ اقتباس دانست (فلنگان، ۲۰۱۷). بازی‌ها، با الهام از ویژگی‌های متونی که پیش‌تر وجود داشتند (مانند ادبیات و سینما)، تجربه‌ای تعاملی مشابه کتاب‌خوانی فراهم می‌کنند که در آن مخاطب نه صرفاً خواننده بلکه شرکت‌کننده‌ای فعال در روایت اثر است (آرائو خوسانتوس، ۲۰۱۷).

تعدادی نمونه‌پژوهی نیز این پیوند را واکاوی کرده‌اند. رندال (۲۰۱۷)، در بررسی بازی اقتباسی *ارباب حلقه‌های آنلاین*^۱ (Standing Stone Games، ۲۰۰۷)، با نقد مفهوم سنتی وفاداری، استدلال می‌کند که، در بازی‌های اقتباسی، تاریخ ژانر منبع اصلی تعیین‌کننده روایت است و بازی‌ها در اصل به آن وفادارند، نه به متن منبع (مانند کتاب یا فیلم). این بدین معناست که بازی‌سازان، بیش از آنکه برای روایت داستان و خلق حال و هوای بازی خود به منبع اصلی مراجعه کنند، به شیوه روایت داستان و حال و هوای بازی‌هایی مراجعه می‌کنند که پیش از این در آن ژانر ساخته شده است. به نظر رندال، متن منبع در بازی‌ها کارکردی پیرامنی می‌یابد، یعنی اطلاعاتی به مخاطب ارائه می‌کند، اما نسبت به ژانر اهمیتی ثانوی دارد. کرافتس (۲۰۲۳) که مجموعه بازی *کسلونیا*^۲ را بررسی می‌کند نیز معتقد است بازی‌ها اغلب نه لزوماً داستان اثر اصلی بلکه جهان آن را اقتباس می‌کنند.

با وجود برخی پژوهش‌های نظری ارزشمند، بسیاری از مطالعات داده‌محور این حوزه فاقد روش‌شناسی واضح و نظام‌مند هستند. علاوه بر پژوهش‌های رندال و کرافتس، این محدودیت در پژوهش‌های بار^۳ (۲۰۲۰)، کولمالا^۴ (۲۰۲۱) و گاورونسکی و بایرک (۲۰۲۰) نیز وجود دارد. این چالش روش‌شناختی است که ضرورت طراحی چارچوبی دقیق برای تحلیل‌های عینی در مطالعات بازی‌های ویدئویی اقتباسی را بیشتر نمایان می‌کند.

پژوهش‌های متعددی بازی‌های ویدئویی را از منظر چندوجهی بررسی کرده‌اند. اگرچه پژوهشگرانی هستند که معتقدند همه متون، و به تبع آن همه محصولات، چندوجهی‌اند (مثلاً،

-
1. The Lord of the Rings Online
 2. Castlevania
 3. Barr
 4. Kulmala

کایندل،^۱ (۲۰۱۳)، برخی پژوهشگران برخی متون را تکوجهی می‌دانند، مانند کتاب‌هایی که فاقد تصویر یا ویژگی‌های بصری خاصی هستند (گاتلیب،^۲ ۲۰۱۷). در مقابل، برخی متون یا محصولات ذاتا چندوجهی هستند. از برجسته‌ترین نمونه‌های متون یا محصولات ذاتا چندوجهی می‌توان بازی‌های ویدئویی را نام برد. بازی‌های ویدئویی متن‌هایی هستند که همزمان دیداری، شنیداری، و تعاملی‌اند (مهیاس کلیمنت،^۳ ۲۰۲۱). بازی‌های ویدئویی، که از پیچیده‌ترین محصولات چندوجهی به‌شمار می‌آیند (استامنکوویچ و ویلتفویر،^۴ ۲۰۲۱)، مستلزم توجه گسترده‌تری در رویکردهای چندوجهی در مطالعات ترجمه هستند. با وجود این اهمیت، پژوهش‌های دانشگاهی درباره بازی‌های ویدئویی با رویکردی چندوجهی مدت‌ها کم‌تعداد بوده و تنها در دهه اخیر رشد محسوسی یافته است؛ امری که شکاف پژوهشی شایان توجهی را نشان می‌دهد و نیازمند بررسی است.

در میان نظریه‌هایی که رویکرد چندوجهی به بازی‌های ویدئویی دارند، مدل بازی-روایت‌شناسی تاه^۵ (۲۰۱۹) اهمیت ویژه‌ای دارد که بر پیوند گیم‌پلی، روایت، و مشارکت بازیکن در قالب یک کل واحد تأکید می‌کند. به باور او، بازی-روایت به تمامیتی ذاتی اشاره می‌کند که در هر بازی ویدئویی‌ای یافت می‌شود و گیم‌پلی (بازی)، روایت و مشارکت بازیکن را دربرمی‌گیرد. رساله دکتری خان^۶ (۲۰۲۵) نیز نمونه برجسته‌ای از پژوهش نوین در حوزه بازی‌های ویدئویی است که رویکردی چندوجهی و خلاقانه دارد. او، با بهره‌گیری از روش‌های شناخته‌شده، بازی گرگی در میان ما^۷ (Telltale Games، ۲۰۱۳) را با تمرکز بر وجوه مختلف تحلیل می‌کند.

فراتر از روایت و گیم‌پلی، پژوهش درباره بازی‌های ویدئویی با رویکردی چندوجهی شامل موضوعاتی همچون یادگیری کودکان (زاگالو،^۸ ۲۰۱۹)، بازاریابی بازی‌های ویدئویی (نیاماه،^۹ ۲۰۲۳)، دسترس‌پذیری برای بازیکنان کم‌بینا یا نابینا (سانچز و همکاران،^{۱۰} ۲۰۱۰)، مسیریابی در جهان

-
1. Kaindl
 2. Gottlieb
 3. Mejías-Climent
 4. Stamenković & Wildfeuer
 5. Toh
 6. Khan
 7. The Wolf Among Us
 8. Zagalo
 9. Neamah.
 10. Sanchez & Saenz & Garrido

بازی (استامنکوویچ و ویلتفویر، ۲۰۲۱) و پدیده انتقال بازی (اورتیس د گورتاری،^۱ ۲۰۱۵)، یعنی انتقال تجربیات دنیای بازی به دنیای واقعی، نیز می‌شود. با این حال، باید یادآور شد که برخی پژوهش‌ها از مفاهیم چندوجهی تنها به صورت سطحی استفاده می‌کنند و صرفاً به چندوجهی بودن بازی‌ها اشاره می‌کنند، بدون آنکه به تحلیل عمیق وجوه مختلف یا روابط میان آن‌ها بپردازند (برای نمونه، توپسرکانی، ۲۰۱۵).

وفاداری از بحث‌های قدیمی در مطالعات ترجمه و مطالعات اقتباس است. تعریف مفهوم وفاداری و روش سنجش آن گوناگون است. در مطالعات ترجمه، برخی آن را ارزش‌داوری کرده و وظیفه اخلاقی مترجم دانسته‌اند. به گفته چسترمن^۲ (۲۰۲۱)، در غرب، وفاداری فضیلت مترجم است و این تفکر دست‌کم به قرن‌ها قبل از میلاد مسیح و به اندیشه‌های هوراس درباره مترجم وفادار بازمی‌گردد. برخی دیگر مخاطب وفاداری را زیر سؤال برده‌اند و معتقدند وفاداری، در حقیقت، نه به متن مبدأ که به مخاطبان متن مقصد و فرهنگشان است. پژوهشگرانی نیز هستند که وفاداری را در ترجمه غیرممکن می‌دانند، زیرا به نظر آن‌ها هرگونه ترجمه نوعی بازنویسی است و بازنویسی مستلزم تغییر است (بسنت و لوفوور،^۳ ۱۹۹۲). در مطالعات اقتباس، تعدادی از پژوهشگران مفهوم وفاداری را کنار می‌گذارند و اقتباس را از اساس اقدام به رهایی از منبع می‌دانند (جلنیک، ۲۰۲۳). تعدادی دیگر آن را پوچ می‌دانند (جلنیک، ۲۰۲۳). برخی پژوهشگران نیز لزوم وفاداری را نقد می‌کنند و آن را رویکردی ذات‌باورانه می‌دانند که، به اشتباه، معتقد است آثار ماهیت مشخصی دارند که می‌شود آن را استخراج کرد و در اثر دیگری ارائه داد (استم،^۴ ۲۰۰۰). این پرسش که وفاداری باید به چه چیز، شخص یا اشخاصی باشد نیز در مطالعات اقتباس بارها مطرح شده است (مثلاً، استم، ۲۰۰۰). اگرچه این دیدگاه که باید از مفهوم وفاداری و به خصوص ارزش‌داوری بر اساس آن گذر کرد به دیدگاهی رایج درباره وفاداری تبدیل شده است (مثلاً، الیوت،^۵ ۲۰۲۰)، همچنان توجه به این مسئله چه در میان پژوهشگران این حوزه و چه در میان مخاطبان آثار اقتباسی پررنگ است. جلنیک^۶ بازگشت بحث وفاداری به عرصه علمی

-
1. Ortiz de Gortari
 2. Chesterman
 3. Bassnett & Lefevere
 4. Stam
 5. Elliott
 6. Jellenik

مطالعات اقتباس را بازگشتی «زامبی وار» (۲۰۱۸، ص. ۱۸۲) توصیف می‌کند و بریان^۱ (۲۰۲۳) نیز بر اهمیت فراوان وفاداری نزد مخاطبان آثار اقتباسی و مقایسه دائم آن‌ها با منبع اقتباسشان تأکید می‌کند. بنابراین، وفاداری در ترجمه و اقتباس بحثی است که احتمالاً به درازای عمل ترجمه و اقتباس است و از این رو پژوهش درباره آن همچنان ضروری است.

مرور پژوهش‌های پیشین نشان می‌دهد که مقاله حاضر دست‌کم از چهار منظر با مطالعات قبلی تفاوت دارد. نخست، برخلاف برخی از پژوهش‌های پیشین درباره اقتباس بازی از کتاب (مانند کرافتس، ۲۰۲۳)، در این مقاله متن مبدأ کتابی مصور است؛ از این رو، هر دو متن مبدأ و مقصد چندوجهی به‌شمار می‌آیند. این ویژگی احتمالاً بر میزان وفاداری فضا سازی بازی به کتاب تأثیر می‌گذارد. دوم، برخلاف بسیاری از پژوهش‌های پیشین (مانند کولمالا، ۲۰۲۱؛ گاورونسکی و بایرک، ۲۰۲۰)، پژوهش حاضر با رویکردی روش‌مند به جمع‌آوری داده‌ها از کتاب و بازی اقتباسی و تحلیل آن‌ها می‌پردازد و از بررسی بر مبنای دیدگاه شخصی نویسنده پرهیز می‌کند. سوم، برخلاف پژوهش‌هایی نظیر رندال (۲۰۱۷) و کرافتس (۲۰۲۳)، این مقاله تلاش می‌کند وفاداری را با روشی مشخص و عینی بسنجد. افزون بر این‌ها، این پژوهش برخلاف بسیاری از مطالعات (مانند کولمالا، ۲۰۲۱)، به جای بررسی صرف داستان، به بعد متفاوت و دیگری از این آثار یعنی فضا سازی می‌پردازد که تاکنون توجه چندانی به آن نشده است.

روش پژوهش

متن مبدأ در این پژوهش کتاب کورالاین اثر نیل گیمن^۲ (۲۰۰۲) و متن مقصد نیز بازی کورالاین ساخته استودیوی پاپایا (۲۰۰۹) است. با توجه به اینکه امکان تفکیک بازی به واحدهای مشخص قابل تطبیق با کتاب وجود نداشت، ویدئوی کامل گیم‌پلی بازی با عنوان Coraline FULL GAME Walkthrough Longplay (PS2, Wii) از کانال یوتیوب WishingTikal (به مدت ۸۵ دقیقه) به‌عنوان متن مقصد بررسی شد. این ویدئو از کانالی انتخاب شد که به طور تخصصی به تولید محتوای مرتبط با بازی‌های ویدئویی می‌پردازد. افزون بر این، اطمینان حاصل شد که بازیکن ضبط‌کننده ویدئو تمامی محتوای ارائه‌شده در بازی را تجربه کرده است.

انتخاب کتاب کورالاین برای بررسی از چند نظر حائز اهمیت است. این کتاب، با اینکه در

1. Bryan
2. Nail Gaiman

زمره کتاب‌های کودکان و نوجوانان جای می‌گیرد، فضایی ترسناک، دلهره‌آور و رمزآلود دارد که این ویژگی‌ها آن را به کتابی خاص در حوزه ادبیات کودک و نوجوان تبدیل می‌کند. علاوه بر این، این اثر رمانی معاصر است که از یکسو منتقدان را به تحسین واداشته (ماتک و پرتنیچا،^۱ ۲۰۲۳) و، از سوی دیگر، نظر خوانندگان بسیاری را به خود جلب کرده است. همچنین، این کتاب به رسانه‌های گوناگون مانند سینما راه یافته و انیمیشنی به نام *کور/لاین* در سال ۲۰۰۹ منتشر شده است که به موفقیت تجاری دست یافته است. بنابراین، *کور/لاین* اثری چندرسانه‌ای، شناخته‌شده، محبوب و درخور توجه برای پژوهش است.

با توجه به اینکه این پژوهش رویکردی چندوجهی دارد، به بررسی فضاسازی می‌پردازد و پیکره آن از دو رسانه متفاوت تشکیل شده است، مدل نیکولایوا و اسکات^۲ (۲۰۰۶) برای جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها به کار گرفته شد. طبق این مدل، فضاسازی وضعیت و ماهیت جهان داستان را از طریق ارائه نشانه‌های زمانی و مکانی کنش‌هایی مشخص می‌کند که در داستان رخ می‌دهد. این دو در کتابشان چند مؤلفه مؤثر در ایجاد فضاسازی را نام می‌برند که تنها دو مورد از آن‌ها در این پژوهش به کار رفت. برخی از مؤلفه‌هایی که آن‌ها نام می‌برند متکی به متن کتاب هستند در حالی که در بازی ویدئویی *کور/لاین* از متن برای ایجاد فضاسازی استفاده نمی‌شود و برخی دیگر نیز قابل بررسی عینی و عددی نیستند. بنابراین، تنها از دو مؤلفه مکان و چیز در بررسی فضاسازی استفاده شد:

- مکان به مکان‌های قابل‌ورود، عناصر سازنده آن‌ها و محیط‌های طبیعی اشاره می‌کند (مانند خانه، در، ستون، دیوار، کف زمین، جنگل).
- چیز به عناصر درون مکان اطلاق می‌شود که از خود مکان جدا هستند (مانند میز، ساعت، فرش). این دسته همچنین عناصری را دربرمی‌گیرد که به عناصر مکانی متصل‌اند، اما جدا کردن آن‌ها موجب نابودی آن مکان نمی‌شود (مانند گیاهان، کاغذدیواری).

برای گردآوری داده‌های فضاسازی، کتاب *کور/لاین* به طور کامل بررسی شد تا واژگان و عبارات متن که حاوی اشاراتی به مکان‌ها و چیزها هستند شناسایی گردد. لازم به ذکر است برخی بخش‌های متن ظاهراً به مؤلفه‌های مکان‌ها و چیزها اشاره می‌کردند، اما تحلیل بافت متن نشان

1. Matek & Prtenjača
2. Nikolajeva & Scott

می‌داد که این اشارات ارتباطی با جهان داستان و فضا سازی آن ندارند. این نمونه‌ها از تحلیل کنار گذاشته شدند. همچنین، تکرارها از مطالعه حذف شدند؛ مثلاً، اشاره بیش از یک بار به میز مشخصی در خانه‌ای معین منظور نشد. افزون بر این، تصاویر کتاب نیز به منظور شناسایی نشانه‌های مکان‌ها و چیزها بررسی شدند. برای گردآوری داده‌های فضا سازی در بازی ویدئویی، گیم‌پلی به صورت کامل تماشا شد و تمام نشانه‌های مربوط به مکان‌ها و چیزها در بازی نام‌گذاری شد و ثبت گردید. برای نام‌گذاری نشانه‌های مکان‌ها و چیزها در تصاویر کتاب و گیم‌پلی، از ابزارهای متنوعی مانند تعاریف فرهنگ‌ها، فرهنگ‌های تصویری، هوش مصنوعی و جست‌وجوی تصویری گوگل استفاده شد.

سپس، با هدف سنجش میزان انطباق فضا سازی بازی کورالاین با منبع اقتباس خود، نشانه‌های مکان‌ها و چیزها در متون و تصاویر کتاب با نشانه‌های مکان‌ها و چیزها در گیم‌پلی مقایسه شد. به عبارتی دیگر، اگر در متن کتاب عبارت‌هایی چون «green hills»، «wooden coffee table» و «doorway kitchen» یافت می‌شد، یا این نشانه‌ها در تصاویر کتاب دیده می‌شد، بررسی می‌شد که آیا این مکان‌ها و چیزها با همین مشخصات در گیم‌پلی نیز وجود دارند یا نه. سپس درصد انطباق میان عناصر فضا سازی کتاب و گیم‌پلی محاسبه شد.

یافته‌های پژوهش

باشولار^۱ در کتاب خود با عنوان *بوطیقای مکان*^۲ (۱۹۹۴)، محل را فضایی می‌داند که مرزبندی مشخصی دارد و از اجزای مختلفی تشکیل شده است که با یکدیگر هماهنگ هستند و کل مشخصی را می‌سازند. از این نظر، جهان داستانی کتاب کورالاین ده محل دارد که یکی از آن‌ها چه در متن و چه در تصاویر کتاب توصیف نمی‌شود. این محل از نتایج حذف شد.

در ادامه، مثالی از تحلیل داده‌ها ارائه شده است. شکل ۱ بخشی از فضا سازی کتاب برای محل «خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر»^۳ و شکل ۲ بخشی از فضا سازی بازی برای همین محل را نشان می‌دهد.

-
1. Bachelard
 2. The poetics of space
 3. The other crazy old man upstairs' flat



شکل ۱. بخشی از فضا سازی کتاب برای محل «خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر»



شکل ۲. بخشی از فضا سازی بازی برای محل «خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر»

همان طور که در شکل ۱ مشخص است، در تصویر کتاب مربوط به این محل، مؤلفه های مکان شامل کف چوبی و دیوارهای چوبی است و مؤلفه های چیزها شامل یک تخت، یک تلویزیون و یک چهارپایه است. در شکل ۲ نیز مؤلفه های مکان شامل خانه ای تاریک، کف چوبی، چند طاق چوبی و سقف شیروانی چوبی و مؤلفه های چیزها شامل چند بشکه، چند جعبه و یک ریسه است. مقایسه شکل ۱ و ۲ نشان می دهد که کف چوبی در فضا سازی کتاب و بازی مشترک است. همچنین، در متن کتاب برای توصیف این محل عبارت «dark flat» آمده است که با فضا سازی بازی در این محل منطبق است. در مجموع، متن و تصاویر کتاب با ۲۰ مؤلفه فضا سازی این محل را توصیف می کنند که، از این تعداد، فقط ۲ مؤلفه در فضا سازی بازی نیز ترجمه شده است. جدول ۱ عناوین و تعداد مؤلفه های کتاب و بازی را برای فضا سازی محل «خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالا» نشان می دهد.

جدول ۱. عناوین و تعداد مؤلفه های فضا سازی کتاب و بازی برای محل «خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالا»

مؤلفه های فضا سازی	«خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر» در کتاب	«خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر» در بازی
مکان ها	در تصویر کتاب: Wooden floor* Wooden wall	Door Stairs Circus tent 7 wooden arches Wooden floor* Window Dark flat* Wooden gable roof
	در متن کتاب: Topmost flat Green-painted door Dark flat* So low roof far room Several rooms with low, slanting ceilings Bedroom Room Doorway	
چیزها	در تصویر کتاب: Bed Television Stool	6 ball canons 3 string lights Carpet with a skeleton picture on it 3 party flags Wheel 23 boxes 5 barrels
	در متن کتاب: Exotic foods Stone with the hole in it Blue-white glow Coat	

	Hat Gray glass marble	
تعداد مکان‌ها: ۱۴ تعداد چیزها: ۴۲ مجموع تعداد مکان‌ها و چیزها: ۵۶	تعداد مکان‌ها: ۱۱ تعداد چیزها: ۹ مجموع تعداد مکان‌ها و چیزها: ۲۰	مجموع

یادداشت: علامت * نشان می‌دهد که این مؤلفه در کتاب و بازی مشترک است.

داده‌های جدول ۱ نشان می‌دهد که فضا سازی این محل در بازی چندان به فضا سازی همین محل در کتاب وفادار نیست.

جدول ۲ تعداد مکان‌ها و چیزها را در فضا سازی کل کتاب در هر محل نشان می‌دهد.

جدول ۲. تعداد مؤلفه‌های فضا سازی کتاب کورالاین

نام محل	تعداد مکان‌ها	تعداد چیزها	مجموع تعداد مکان‌ها و چیزها
خانهٔ جونزها	۴۶	۱۳۲	۱۷۸
فضای بیرون	۳۱	۲۵	۵۶
خانهٔ خانم اسپینک و خانم فورسیبل	۸	۱۷	۲۵
خانهٔ جونزهای دیگر	۴۴	۱۲۷	۱۷۱
خانهٔ خانم اسپینک و خانم فورسیبل دیگر	۱۷	۳۵	۵۲
فضای بیرون دیگر	۲۰	۴	۲۴
خانهٔ پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر	۱۱	۹	۲۰
فضای پشت آینه	۶	۰	۶
خانهٔ خالی	۲۴	۱۵	۳۹
مجموع	۲۰۷	۳۶۴	۵۷۱

همان‌طور که از داده‌های جدول ۲ مشخص است، کتاب کورالاین، با احتساب متن و تصاویرش، در مجموع ۵۷۱ مؤلفه غیر تکراری دارد که فضا سازی داستان آن را نشان می‌دهند.

جدول ۳ تعداد مکان‌ها و چیزها را در فضا سازی کل بازی در هر محل نشان می‌دهد.

جدول ۳. تعداد مؤلفه های فضا سازی بازی کورالاین

نام محل	تعداد مکان ها	تعداد چیزها	مجموع تعداد مکان ها و چیزها
خانه جونزها	۵۱	۳۲۸	۳۷۹
فضای بیرون	۱۹	۵۵	۷۴
خانه خانم اسپینک و خانم فورسیبل	۱۰	۳۹	۴۹
خانه جونزهای دیگر	۳۶	۲۴۰	۲۷۶
خانه خانم اسپینک و خانم فورسیبل دیگر	۴	۵۶	۶۰
فضای بیرون دیگر	۳۳۵	۲۴۱	۵۷۶
خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالا	۷	۴۸	۵۵
خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر	۱۴	۴۲	۵۶
مجموع	۴۷۶	۱۰۴۹	۱۵۲۵

طبق جدول ۳، بازی کورالاین در مجموع از ۱۵۲۵ مؤلفه فضا سازی در ساخت جهان مجازی خود بهره می برد که این عدد بسیار بیشتر از تعداد مؤلفه های فضا سازی کتاب است. با مقایسه جدول های ۱ و ۲ در می یابیم که دو محل از کتاب در بازی وجود ندارند و از طرفی یک محل به بازی اضافه شده است که در کتاب وجود ندارد. همچنین، در هر دو اثر تعداد چیزها از تعداد مکان ها بیشتر است.

جدول ۴ تعداد مکان ها و چیزهایی از کتاب را نشان می دهد که در جهان بازی نیز یافت می شوند.

جدول ۴. تعداد مؤلفه های فضا سازی مشترک میان کتاب و بازی

نام محل	تعداد مکان های مشترک	تعداد چیزهای مشترک	مجموع تعداد مکان ها و چیزهای مشترک
خانه جونزها	۲۹	۵۰	۷۹
فضای بیرون	۱۹	۹	۲۸
خانه خانم اسپینک و خانم فورسیبل	۴	۶	۱۰
خانه جونزهای دیگر	۲۹	۶۰	۸۹

۱۶	۶	۱۰	خانه خانم اسپینک و خانم فورسیبل دیگر
۱۷	۳	۱۴	فضای بیرون دیگر
۰	۰	۰	خانه پیرمرد طبقه بالا
۲	۰	۲	خانه پیرمرد دیوانه طبقه بالای دیگر
۰	۰	۰	فضای پشت آینه
۰	۰	۰	خانه خالی
۲۴۱	۱۳۴	۱۰۰	مجموع

طبق داده‌های جدول ۲، از مجموع ۵۷۱ مؤلفه فضاسازی کتاب *کور/الاین*، ۲۴۱ عدد از آن‌ها در جهان بازی *کور/الاین* نیز وجود دارند. بنابراین، حدود ۴۲٪ فضاسازی کتاب در بازی ترجمه شده است. از این رو، با وجود اینکه در نگاه اول، برای مخاطب بازی که پیش‌تر کتاب را خوانده است، ممکن است فضاسازی بازی بسیار وفادار به کتاب به نظر برسد، مقایسه تک تک مؤلفه‌های فضاسازی کتاب و بازی نشان می‌دهد که بازی *کور/الاین* در طراحی مکان‌ها و چیزهای جهان مجازی خود چندان منطبق بر کتاب نیست. ۵۸٪ مؤلفه‌های فضاسازی کتاب در بازی وجود ندارند. علاوه بر این، دو مورد از محل‌های موجود در کتاب که نویسنده آن‌ها را توصیف کرده است به کل در بازی وجود ندارند و یک محل که در کتاب فقط نام برده شده است در بازی با مؤلفه‌های زیادی موجود است. همچنین، تعداد مؤلفه‌های فضاسازی بازی بسیار بیشتر از کتاب است و این یعنی سازندگان بازی تعداد بسیاری مؤلفه به این جهان داستانی افزوده‌اند. بر این اساس، میزان وفاداری فضاسازی بازی به کتاب محدود است. با این حال، همین وفاداری محدود در فضاسازی نیز نشان می‌دهد که باید ادعای رندال (۲۰۱۷) که می‌گوید تاریخ ژانر منبع اصلی‌ای است که بازی‌های اقتباسی به آن وفادارند تا اندازه‌ای تعدیل شود؛ زیرا می‌توان میزانی از وفاداری فضاسازی بازی را به خود متن و تصاویر کتاب مشاهده کرد، نه صرفاً به تاریخ ژانر بازی. علاوه بر این، دیدگاه استم (۲۰۰۰) که معتقد است نمی‌توان برای آثار هنری ماهیتی قائل شد که قابل انتقال باشد نیز جای نقد دارد. یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که ۴۲٪ از مؤلفه‌های فضاسازی بازی می‌توانند مخاطبی را که کتاب را خوانده است به یاد فضاسازی کتاب بیندازند. بنابراین می‌توان گفت که بخشی از ماهیت کتاب *کور/الاین* در این بازی اقتباسی نیز حاضر است.

نتیجه گیری

یافته‌های این پژوهش، از منظر اقتباس بازی از کتاب، نشان می‌دهد که هرچند تعداد مؤلفه‌های فضا سازی در بازی به مراتب بیشتر از کتاب است، کتاب در مقایسه با بازی از تنوع بیشتری در این مؤلفه‌ها برخوردار است. برای نمونه، در محل «فضای بیرون»^۱ کتاب (با احتساب متن و تصاویر) دربردارنده ۲۵ چیز است که هر یک با دیگری تفاوت دارد. با این حال، در همان مکان در بازی، تنها ۱۴ چیز منحصربه‌فرد وجود دارد، هرچند برخی از این چیزها در آن محل تکثیر شده و موجب شده است که مثلاً آن محل در بازی ۱۴ درخت یک شکل داشته باشد. این تکرارها سبب می‌شود که شمار کل چیزهای موجود در آن مکان در بازی به ۴۲ برسد. به نظر می‌رسد که علت این تفاوت احتمالاً آن است که در کتاب افزودن مؤلفه‌های فضا ساز متنوع تنها به نوشتن یک واژه یا کشیدن یک تصویر ساده نیاز دارد، حال آنکه در بازی‌های ویدئویی، گروه بزرگی از متخصصان با مهارت‌های گوناگون مشارکت می‌کنند تا حتی مؤلفه‌ای ساده مانند یک میز به جهان بازی راه یابد. در ساده‌ترین سناریو، طراح صحنه محل قرارگیری و شکل کلی آن را تعیین می‌کند، طراح گرافیک مدل سه بعدی آن را می‌سازد و پس از آن برنامه‌نویسان آن را در کدهای بازی پیاده می‌کنند. از این رو، به نظر می‌رسد ضرورت مدیریت زمانی و مالی سبب می‌شود که تعداد عناصر منحصربه‌فرد در بازی محدود شود و جهان بازی بیشتر با تکرار طراحی‌های پیشین خلق شود.

نکته مهم دیگر این است که سازندگان بازی محلی را آفریده‌اند که در کتاب حضور ندارد؛ با این حال، این محل جدید با سایر نقاط جهان داستان هماهنگی کامل دارد. به نظر می‌رسد که آن‌ها فضای کلی کتاب را به درستی درک کرده‌اند و برای گسترش جهان داستان مکانی ساخته‌اند که ابعاد تازه‌ای از جهان کتاب را به مخاطب بازی نشان می‌دهد.

با نگاهی چندوجهی به این کتاب و بازی، روشن می‌شود که اگرچه کتاب مصور است، شمار مؤلفه‌های فضا ساز در متن نوشتاری آن بسیار بیشتر از تصاویر است. در این کتاب، واژه همچنان ابزار اصلی فضا سازی به شمار می‌رود. همچنین، همسو با نظریه کرس و ون لوون^۲ (۲۰۰۱)، متن و تصاویر کتاب یکدیگر را در فرایند فضا سازی همراهی و تکمیل می‌کنند و این

1. Outside

2. Kress & van Leeuwen

فضاسازی کامل‌تر در بازی بازتاب یافته است. تفاوت بنیادین دیگری میان دو رسانه کتاب و بازی وجود دارد که در این ترجمه بین‌وجهی به روشنی مشاهده می‌شود: کتاب، با وجود اشاره به مؤلفه‌های فضاساز متنوع، جزئیات بصری اندکی از آن‌ها به دست می‌دهد. بسیاری از ویژگی‌های ظاهری این مؤلفه‌ها (مانند شکل، اندازه، رنگ، تعداد و محل قرارگیری) مبهم باقی می‌ماند. در مقابل، ماهیت بازی ویدئویی، که تمام فضاسازی آن متشکل از محیطی تصویری و رنگی است، ایجاب می‌کند که مؤلفه‌های فضاسازی دقیق، مشخص و با جزئیات باشند. از این رو، بازی‌سازان به مثابه مترجمان بین‌وجهی خود این خلأها را پر می‌کنند و، با الهام از فضای کلی کتاب، تصویری کامل‌تر از آن ارائه می‌دهند. در این مرحله، می‌توان گفت فضاسازی کتاب دیگر همچون متن مبدأ عمل نمی‌کند که مترجمان صرفاً وظیفه انتقال وفادارانه جهان مخلوق نویسنده را به بازی داشته باشند، بلکه آن‌ها خود به نویسندگانی بدل می‌شوند که بخش عمده اثر نهایی را می‌آفرینند. بدین سان، متن مبدأ به منبعی الهام‌بخش تبدیل می‌شود و مترجم جایگاه طراح اصلی را می‌یابد.

با این همه، لازم است در تعمیم یافته‌های این پژوهش احتیاط شود، زیرا یافته‌های این پژوهش با بررسی تنها یک کتاب و یک بازی به دست آمده است و احتمال دارد، در صورت بررسی نمونه‌های بیشتر یا متفاوت، نتایج متفاوتی حاصل شود.

رویکرد سوم به تحلیل داده‌ها اهمیتی عمدتاً روش‌شناختی دارد. همان‌گونه در پیشینه پژوهش اشاره شد، یکی از کاستی‌های رایج در مطالعات اقتباس این است که در این حوزه بحث درباره وفاداری و تفاسیر گوناگون از آن بسیار است، اما روش‌های مشخصی برای سنجش آن ارائه نشده است. برخلاف مطالعات ترجمه که مدل‌های نظام‌مندی برای نقد و ارزشیابی ترجمه زبانی عرضه کرده است، در مطالعات اقتباس روش‌های دقیق و نظام‌مندی برای سنجش میزان وفاداری اقتباس به منبع خود وجود ندارد. این خلأ در زمینه آثار چندوجهی، و به ویژه فضاسازی آن‌ها، بیشتر نمایان می‌شود، چنانکه سندرز^۱ (۲۰۱۶، ص. ۲۴) از «مطلقاً ناممکن» بودن سنجش دقیق وفاداری در اقتباس سخن می‌گوید. حتی در حوزه بازی‌های ویدئویی اقتباسی نیز، رندال (۲۰۱۷) و کرافتس (۲۰۲۳)، به ترتیب، وفاداری بازی‌های *ارباب حلقه‌های آنلاین* و مجموعه *کسلوآنیا* را بررسی کرده‌اند، اما هیچ‌یک روش نظام‌مندی برای این سنجش ارائه نمی‌کنند. در پاسخ به این نیاز، پژوهش حاضر کوشیده است از روشی استفاده کند که مبتنی بر چارچوب نیکولایو و اسکات

(۲۰۰۶) است. اگرچه این روش خالی از نقص نیست، تمام ابعاد فضا سازی را دربر نمی گیرد و پژوهشگران ممکن است در به کارگیری آن با دشواری هایی همچون تشخیص نام و ماهیت مؤلفه های موجود در جهان بازی و تصاویر کتاب یا شمارش اشتباه مؤلفه ها مواجه شوند، استفاده از آن می تواند پژوهشگران رشته های گوناگون (مانند مطالعات ترجمه، مطالعات اقتباس و رویکردهای چندوجهی) را در بررسی فضا سازی ترجمه های بین وجهی یاری دهد تا به یافته ها و تحلیل هایی نظام مند و عینی دست یابند و استدلال های خود را با پشتوانه داده های کمی مستند سازند.

منابع

- Araújo Santos, N. S. (2017). Literature and videogames: Adaptation and reciprocity. *Revista Letras Raras*, 6(3), 222–232.
- Bachelard, G. (1994). *The poetics of space* (M. Jolas, Trans.). Beacon.
- Barr, M. (2020). The force is strong with this one (but not that one): What makes a successful Star Wars video game adaptation? *Arts*, 9(4), Article 131.
- Bassnett, S., & Lefevere, A. (1992). General editors' preface. In A. Lefevere (Ed.), *Translation, rewriting, and the manipulation of literary fame* (pp. vii–viii). Routledge.
- Bryan, E. (2023). The making of monsters: Thomas Potter Cooke and the theatrical debuts of *Frankenstein* and *The Vampyre*. In L. L. Szwydky & G. Jellenik (Eds.), *Adaptation before cinema* (pp. 183–211). Palgrave Macmillan.
- Chesterman, A. (2021). Virtue ethics in translation. In K. Koskinen & N. K. Pokorn (Eds.), *The Routledge handbook of translation and ethics* (pp. 13–24). Routledge.
- Clement, J. (2024a). *Number of video game users worldwide from 2019 to 2029*. Statista. Retrieved October 21, 2024 from <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world>
- Clement, J. (2024b). *Video game industry: Statistics and facts*. Statista. Retrieved October 21, 2024 from <https://www.statista.com/topics/868/video-games/#topicOverview>
- Crofts, M. (2023). Videogame adaptation of literary texts and global influences: A case study of *Dracula* and the *Castlevania* series. In B. Chua, & E. Ho (Eds.), *The Routledge companion to global literary adaptation in the twenty-first century* (pp. 37–53). Routledge.
- Elliott, K. (2020). *Theorizing adaptation*. Oxford University Press.
- Flanagan, K. M. (2017). Videogame adaptation. In T. Leitch (Ed.), *The Oxford handbook of adaptation studies* (pp. 441–456). Oxford Academic.
- Gaiman, N. (2002). *Coraline*. PerfectBound.

- Gawroński, S., & Bajorek, K. (2020). A real Witcher—Slavic or universal: From a book, a game or a TV series? In the circle of multimedia adaptations of a fantasy series of novels "The Witcher" by A. Sapkowski. *Arts*, 9(4), Article 102. <https://doi.org/10.3390/arts9040102>
- Gottlieb, H. (1994/2017). Semiotics and translation. In K. Malmkjaer (d.), *The Routledge handbook of translation studies and linguistics* (pp. 45–63). Routledge.
- Hutcheon, L. (2013). *A theory of adaptation* (2nd ed.). Routledge.
- Jellenik, G. (2018). Adaptation's originality problem: Grappling with the thorny questions of what constitutes originality. In D. Cutchins, K. Krebs, & E. Voigts (Eds.), *The Routledge companion to adaptation* (pp. 182–193). Routledge.
- Jellenik, G. (2023). Adaptation as the art form of democracy: Romanticism and the rise of novelization. In L. L. Szwydky, & G. Jellenik (Eds.), *Adaptation before cinema: Literary and visual convergence from antiquity through the nineteenth century* (pp. 49–68). Palgrave Macmillan.
- Jellenik, G., & Szwydky, L. L. (2023). Introduction: Adaptation's past, adaptation's future. In L. L. Szwydky, & G. Jellenik (Eds.), *Adaptation before cinema: Literary and visual convergence from antiquity through the nineteenth century* (pp. 1–17). Palgrave Macmillan.
- Kaindl, K. (2013). Multimodality and translation. In C. Millán & F. Bartrina (Eds.), *The Routledge handbook of translation studies* (pp. 257–270). Routledge.
- Khan, B. (2025). *Interactive digital narrative in video gaming: A multimodal investigation* [Doctoral dissertation]. Charles Sturt University.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Arnold.
- Kudláč, M. (2019). Transmedia storytelling: The many faces of video games, fluid narratives and winding seriality. In D. Callahan, & A. Barker (Eds.), *Body and text: Cultural transformations in new media environments* (pp. 191–203). Springer.
- Kulmala, V. (2021). "We're Meant to Choose": *Thematic Changes in Video Game Adaptations of Non-Participatory Media* [Master's Thesis, Tampere University]. Tampere University.
- Matek, L., & Prtenjača, Z. (2023). Neil Gaiman's Coraline: A gothic bildungsroman. *Libri et liberi*, 12(2), 275–291. <https://doi.org/10.21066/carcl.libri.12.2.3>
- Mäyrä, F. (2023). Culture. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (pp. 370–377). Routledge.
- Mejías-Climent, L. (2021). *Enhancing video game localization through dubbing*. Palgrave Macmillan.
- Neamah, H. K. (2023). Multimodality as an approach to video games advertisement. *Kurdish Studies*, 11(2), 1175–1180. <https://doi.org/10.58262/ks.v11i02.081>

- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How picturebooks work*. Routledge.
- Ortiz de Gortari, A. B. (2015). *Exploring game transfer phenomena: A multimodal research approach for investigating video games' effects* [Doctoral Dissertation]. Nottingham Trent University.
- Patience, S. (2022). *When did the video game industry overtake Hollywood and the music industry?* Driverless Crocodile. Retrieved October 19, 2024 from <https://www.driverlesscrocodile.com/sustainability-and-change/when-did-the-video-game-industry-overtake-hollywood-and-the-music-industry/>
- Randall, N. (2017). Source as paratext: Videogame adaptations and the question of fidelity. In C. Miller, & A. Kelly (Eds.), *Emerging genres in new media environments* (pp. 171–185). Palgrave Macmillan.
- Sanchez, J., Saenz, M., & Garrido, J. M. (2010). Usability of a multimodal video game to improve navigation skills for blind children. *ACM Transactions on Accessible Computing*, 3(2), Article 7. <https://doi.org/10.1145/1857920.1857924>
- Sanders, J. (2016). *Adaptation and appropriation* (2nd ed.). Routledge.
- Smith, M.-A. (2023). A classical drama of human bondage: Recurrent replications of supplication, appeals, and social justice activism from antiquity through the present. In L. L. Szwydky, & G. Jellenik (Eds.), *Adaptation before cinema: Literary and visual convergence from antiquity through the nineteenth century* (pp. 21–47). Palgrave Macmillan.
- Stam, R. (2000). Beyond fidelity: The dialogics of adaptation. In J. Naremore (Ed.), *Film Adaptation* (pp. 54–76). Rutgers University Press.
- Stamenković, D., & Wildfeuer, J. (2021). An empirical multimodal approach to open-world video games: A case study of *Grand Theft Auto V*. In J. Pflaeging, J. Wildfeuer, & J. A. Bateman (Eds.), *Empirical multimodality research: Methods, evaluations, implications* (pp. 259–279). De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110725001-011>
- Tavinor, G. (2009). *The art of videogames*. Wiley-Blackwell.
- Toh, W. (2019). *A multimodal approach to video games and the player experience*. Routledge.
- Touiserkani, F. (2015). Politeness in adaptation of Persian multimodal texts: The case of "Half Life 2" videogame. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 192, 796–802. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.098>
- Zagalo, N. (2019). Multimodality and expressivity in videogames. *Observatorio*, 13(1), 86–101. <https://doi.org/10.15847/obsOBS13120191411>