

从目的论的视角下探讨网络游戏的本地化翻译策略

——以《英雄联盟》为例

刘瑞玲, 贺 静

哈尔滨理工大学, 外国语学院, 黑龙江 哈尔滨

收稿日期: 2021年10月26日; 录用日期: 2021年12月9日; 发布日期: 2021年12月16日

摘 要

近年来, 随着大众对电子竞技态度的改观, 有越来越多的国外电子游戏涌入中国市场, 而电子游戏进入中国市场的第一步就是本地化改造, 游戏本地化应运而生。本文以网络游戏《英雄联盟》为例, 从目的论的视角分析《英雄联盟》中部分角色的角色名, 皮肤名及游戏台词的本地化翻译策略, 探讨目的论在网络游戏本地化中的应用。

关键词

目的论, 本地化, 翻译策略, 《英雄联盟》

Localization Strategy of Online Games under Skopos Theory

—A Case Study of *League of Legends*

Ruiling Liu, Jing He

School of Foreign Studies, Harbin University of Science and Technology, Harbin Heilongjiang

Received: Oct. 26th, 2021; accepted: Dec. 9th, 2021; published: Dec. 16th, 2021

Abstract

In recent years, with the improvement of the public's attitude towards e-sports, more and more foreign electronic games flood into the Chinese market. The first step for electronic games to enter the Chinese market is localization transformation, and game localization comes into existence.

Taking the *League of Legends* as an example, this paper analyzes the localized translation strategies of some characters' names, skin names and lines in *League of Legends* from the perspective of Skopos theory, and discusses the application of Skopos theory in the localization of online games.

Keywords

Skopos Theory, Location, Translation Strategy, *League of Legends*

Copyright © 2021 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

国内也有翻译从业者和研究者们研究游戏翻译。知网上有关“《英雄联盟》、翻译”的文献共 28 篇,其中与目的论、本地化相关的文本 7 篇,2019 年之前有关《英雄联盟》翻译的文献 11 篇,但自 2019 年开始,与《英雄联盟》翻译相关的文章达 17 篇,这与 IG 战队在 2018 年夺得《英雄联盟》S8 世界冠军密切相关,相较于其他国外游戏,《英雄联盟》在国内的受众程度之所以高,正是因为其翻译中出现较多的中国风元素,拉近了与国内玩家的距离。因而本文将探讨在目的论的指导下《英雄联盟》的本地化翻译。

2. 《英雄联盟》与本地化翻译简介

2.1. 《英雄联盟》

《英雄联盟》(*League of Legends* 简称 LOL)是一款由美国拳头游戏(Riot Games)自主研发,引进中国内地后,由腾讯游戏代理运营的一款英雄对战类竞技网游。《英雄联盟》中有数百个个性英雄,游戏中,玩家可随机组成一个战队,开始 5v5 竞技。《英雄联盟》为促进电子竞技健康发展,每年都会举办三场世界级的比赛,慢慢的,就形成了属于自己的电竞文化体系。

2.2. 本地化翻译

所谓的本地化翻译其实是在经济利益的导向下,对文本进行翻译或改编的商业行为。与传统翻译不同,本地化翻译是要翻译与市场营销和企业管理等要素高度紧密融合,对“引进来”的事物进行本土化改造,使其与本地的文化背景相吻合,消除“引进来”产品带来的文化障碍,最终满足本地客户需求,实现产品的市场价值。本地化主要包含两个基本方面文本和超文本,文本主要指语言翻译,超文本主要指除翻译以外的文化交流,文化交流包括语言文化和风俗习惯等,二者与本地化的关系可以用一个列式表示:本地化等于文本翻译加文化适应。本地化对译后的文本虽然有改编或是重新设计的空间,但也要遵循国际翻译质量标准。

传统的翻译过程基本遵循“寻找原文本-翻译-译后审校-形成译本”四个阶段,但翻译本地化是依据“国际化-本地化”的程序进行文本翻译,翻译本地化过程中的国际化是指将原文转换为各个国家都能理解的国际通用文本,而本地化是指把国际通用文本依据本地的文化需求进行修改。与传统的翻译过程相比,翻译本地化在传统翻译过程的基础上增加了“国际化”这一步骤,而由此产生的通用型文本就成为了原文和译文之间的中介文本,在翻译本地化的过程中,译者可以依据译本所投放的地区,结合

当地的市场经济特色和文化发展需求对译文进行翻译修改或者重新翻译。经过改动的国际化翻译文本不仅贴近翻译原文, 还可以体现出该地区鲜明的文化特色。本地化译本要想在当地市场盈利就更需要注重译文与目标语地区文化的实际契合度。

3. 理论框架

3.1. 目的论

Hans Vermeer 于 1976 年提出目的论, 他认为翻译是一种跨文化交际行为, 且这种交际行为带有自己特定的目的[1]。目的论的主要核心思想是: 翻译目的决定译者的翻译行为, 也就是翻译目的决定翻译方式, 而翻译目的是由译入语的接受者所决定, 他们的文化背景和知识会影响对译文的期待和理解, 每一个最终都会指向特定的受众群体, 这就要求译者在翻译时考虑到受众群体。目的论需遵循三大原则: 目的原则、连贯性原则、忠实性原则。

3.2. 目的论对游戏本地化的指导意义

网络游戏的快速发展促使国外游戏进入中国市场, 所以网络游戏的本地化一开始就具有较强的市场目的, 而游戏本身是一种有目的的交际行为。因此, 依据目的论指导网络游戏的本地化翻译充分且有必要。游戏的受众是游戏玩家, 因而网络游戏在本地化的翻译过程中, 要充分考虑游戏玩家的期待心理, 审美情趣和接受能力。只有满足玩家的需求和期待, 这款游戏最终才能得到玩家的认可[2]。

4. 以《英雄联盟》为例的游戏本地化翻译案例研究

4.1. 角色称号的本地化翻译

在《英雄联盟》本地化的翻译过程中, 使用频率最高的翻译方法是译创(Transcreation), 因此本文着重分析译创在翻译文本中的使用。在功能主义目的论的指导下, 译创也变成重要的翻译策略。所谓的译创就是以目标语的文化背景为依据对翻译的文本进行二次再创造, 让受众读者更好的接受译后文本。Lousie Humphrey 在 *The Little Book of Transcreation* (2011) 是这样描述译创的: 译创不是单纯的将文本从一种语言转换为另一种语言, 而是要确保目标受众能准确的理解构成文本的所有不同元素(如风格、语气、成语和类比), 本书还提到, 译后文本读起来应像是用目标语读者的母语完成的, 并让他们拥有原语读者阅读原文般时的体验感。《英雄联盟》里的译创都是直译与意译相结合。直译与译创相结合的翻译如下:

1、The Fallen 译为“堕落天使”, 如果直译可直接译为“堕落”, 但根据英雄介绍, 该英雄拥有天界与凡间的双重本性, 抗拒一切她眼中不公平的法律和传统。但增加“天使”一词既体现了英雄的形象也表现出该英雄是一位女性英雄。

2、The Burning Vengeance 译为“复仇焰魂”, 其本意可以理解为“燃烧的复仇”。“复仇”一词不变。据英雄介绍, 他的灵魂被彻底燃尽, 而身躯成为了活体烈焰的容器。“burning”由形容词变成名词, 译为“焰魂”, 既体现了一个燃尽的灵“魂”变成一个不明的生物体, 也体现了其身体是活体烈“焰”的容器。

3、The Missing Link 译为“迷失之牙”, 该名称中出现“之”字结构, 而“之”字正是运用于所有格形式的翻译或是意义衔接的翻译。在角色名称翻译中用“之”字结构的不止这一个例子, 还有“The Starchild 众星之子”“The Barbarian King 蛮族之王”“The Exile 放逐之刃”等, “之”字一般出现在古文言文中, 具有中国语言的特点, 而在该结构出现“之”字让中国受众感到亲切以外也符合了中文语言习惯。

4、The Steel Shadow 译为“青钢影”，直译应该是“刚影”，译者考虑到“刚影”过于男性化，又结合原画背景的颜色为青灰色，所以在称号面前就增加了“青”字，显得更女性化，尖锐刚影且纤细优雅。

直译与译创相结合的方式是对所译内容的补充和再创造[3]，而意译与译创相结合的翻译方式，在体现英雄本身属性的同时还增加了中国元素，让中国的游戏玩家更直观、快速的了解英雄，如：

1、The Wandering Caretaker 译为：“星界游神”，直译可理解为：游逛的看守者。该英雄是星界彼端的旅者，是奇缘巧遇的使者。“游神”一词有了中国古代神话传说的韵味，因而中国游戏玩家可以通过名字对该人物的属性有大致的了解。

2、The Grand Duelist 译为：“无双剑姬”，而其原意可以理解为：伟大的斗士。该英雄是全瓦洛兰最令人闻风丧胆的斗士。她以雷厉风行、狡黠聪慧闻名于世，同样著名的还有她舞弄自己蓝钢佩剑的矫健。“无双”体现出她是天下独一无二的决斗家，厉害程度无人能及。“剑姬”又表明了她是位女刺客，“姬”字在表明这是位女性英雄的同时也体现出一丝中国风，英雄联盟中与之相类似的称号还有：“The Half-Dragon 龙血武姬”“The Starry-eyed Songstress 星籁歌姬”“The Deceiver 诡术妖姬”。

3、The Loose Cannon，本意为：“我行我素，不计后果的人”中文翻译为：“暴走萝莉”。结合角色背景而知，该角色神经狂躁、冲动任性、劣迹斑斑，生来就爱不计后果地大搞破坏，所到之处必定会留下夺目的火光和震耳的爆炸。“萝莉”一词体现了该角色的女性形象，也给该角色带来了一丝可爱、俏皮的气息，“暴走”则表现了该角色火爆的性格。

4.2. 皮肤名的翻译

“皮肤”是指《英雄联盟》为每一位英雄设计的不同的外形，不同的皮肤可以为英雄增加的法力值也不同，所以其价值都是不一样的，玩家可以购买自己喜欢的皮肤。皮肤名称的本地化翻译要充分考虑到市场因素。

1、The Charmer -RAKAN & The Rebel-XAYAN 译为：“幻翎洛&逆羽霞”，洛的英文名为“The Charmer”可以直译为魔法师，而霞的英文名为“The Rebel”可直译为“叛逆者”。他俩在游戏中是情侣组合，国服将“The Charmer”译为“幻翎”，“幻”字正好与“魔法师”称号相对应，“翎”是羽毛的一种，表达出其身上的特征。“The Rebel”译为“逆羽”，“逆”字体现出该英雄的叛逆，“羽”是该英雄使用的武器是“羽毛”。“翎”和“羽”相对应，“洛”与“霞”则出自王勃的《滕王阁序》——“落霞与孤鹜齐飞，秋水共长天一色”

2、Dragon Fist Lee Sin 译为“龙的传人——李青”原本意思为：“龙拳”。该英雄是以李小龙为原型，“龙的传人”这款皮肤是为了纪念李小龙，“龙的传人”是中国人的自称，龙文化也早已成为东方文化的重要组成部分，李小龙精神意志则更好的体现了作为“龙的传人”应该有的精神意志。

3、Ionia Master 译为：“天人合一——易”，本意可理解为：“艾欧尼亚掌控者”此款皮肤的英雄是无极剑圣易，他居住在艾欧尼亚岛，守护着神秘的上古流传下来的武术——无极之道，艾欧尼亚崇尚自然，探求人的灵魂深处；而道家的天人合一思想是解放人性，回归自然，“绝圣弃智”，这与道家思想有相同之处，结合英雄的出身背景，采取译创的方式，既能体现出英雄的文化特性，也能让国内玩家了解该英雄。

4.3. 游戏台词的翻译

《英雄联盟》中的每位英雄都有属于自己的经典台词，而每一句台词都是与英雄的背景和个性相关联。大部分台词都是采用直译和意译的翻译方法，还有少部分的台词翻译极具中国特色，以中华独特的

语言魅力诠释了每个英雄的复杂情感, 以下面三句为例:

1、In carbagel bloom, like a flower in the dawn!译为: 我于杀戮中盛放, 亦如黎明中的花朵! 此台词来源于英雄烬, 烬是一个艺术家, 也是一个杀人魔, 他将杀戮视为艺术, 认为杀人时要充满美感。本句台词若是直译, 可翻译为: 在杀戮中, 我绽放, 就像黎明中的花朵。而国服的翻译为此句增添了美感和艺术感, 同时也贴合了烬视杀人为艺术的人设。

2、Here's a tip, and a spear behind it!译为: 一点寒芒先到, 随后枪出如龙! 此为赵信的台词, 赵信是以中国传奇武将赵云为原型。但若是直译, 可以理解为: 这是枪尖, 在它的后面是一把长枪。直译与国服的翻译相比就略显平淡无奇, 一点都没有表达出赵信的豪迈霸气。而国服的翻译瞬间就能让受众游戏玩家想到三国里面赵子龙的霸气, 拿着长枪冲锋陷阵的英勇。

3、A sword's poor company for a long road!译为: 长路漫漫, 唯剑作伴。若是直译, 可以直接翻译为: 漫长的路途, 只有一把剑可伶地陪伴。在快意恩仇的江湖中, 国服的翻译就为英雄增添了浪迹天涯、潇洒自由的感觉, 而反观直译却有一种凄凉的感觉。

《英雄联盟》中的大部分游戏台词都做到了准确传达信息, 直译与意译也都符合本地化翻译的基本需求。但笔者上述提到的三个例子, 在做到准确传达信息的同时也增加了台词的美感和艺术感, 中国游戏玩家在感受游戏人物个性的同时, 也会感叹中国文化的博大精深。

5. 总结

近年来, 由于国家相关政策进一步宽松, 以及赛事制度的完善和推广, 促使中国电竞进入了飞速发展的阶段。2018年我国IG战队获得《英雄联盟》S8总冠军, 2021年我国EDG战队获得《英雄联盟》S11总冠军, 我国的游戏战队迈入世界舞台。在游戏产业快速发展的同时, 本地化要求也越来越高, 这就要求译员在翻译过程中, 要体现出游戏特色, 不破坏游戏玩家的体验感, 那么译者就要采用灵活的翻译策略以达到交际目的[4]。在探讨《英雄联盟》的本地化翻译过程中, 作者发现通过研究角色名称、皮肤名称及游戏台词的翻译, 角色名称和皮肤名称最常采用的翻译策略是译创, 就是在原意的基础上根据英雄背景信息, 进行艺术再加工以达到本地化目的, 而游戏台词的翻译大多采用直译和意译, 只有少数台词采用了译创的翻译方法, 因为这些台词的英雄角色设定偏向中国化, 最后为达到本地化, 所以采用译创的翻译策略。

基金项目

黑龙江省经济社会发展重点研究课题(外语学科专项) WY2021044-C; 中外语言交流合作中心国际中文教育研究课题“中华民歌外译研修模式探究”项目; 全国高校外语教学科研项目 2021HL0092。

参考文献

- [1] Vermeer, H.J. (2004) Skopos and Commission in Translational Action. In: Venuti, L., Ed., *The Translation Studies Reader*, Routledge, London and New York.
- [2] 方璐. 目的论指导下的游戏本地化翻译策略[J]. 天津职业院校联合学报, 2016, 18(2): 103-108.
- [3] 张武江. 译创在游戏本地化翻译中的应用[J]. 现代传播: 中国传媒大学学报, 2013(12): 85-93.
- [4] 陈奇. 目的论视角下游戏本地化翻译策略研究[D]: [硕士学位论文]. 北京: 北京外国语大学, 2017: 30-32.