

翻译美学视角下的游戏本地化翻译

——以RPG游戏《漫野奇谭》为例

郝蕴琪

烟台大学, 山东 烟台

收稿日期: 2022年4月19日; 录用日期: 2022年5月13日; 发布日期: 2022年5月23日

摘要

中国游戏行业的发展势头正盛, 市场的需求促进了国内游戏本地化服务的飞速发展。作为游戏本地化的关键环节之一, 游戏文本的翻译质量很大程度上影响游戏的质量和玩家的游戏体验。翻译美学可以指导游戏翻译实践, 提升其文学性和艺术性, 优化玩家审美体验。在此选取文本量大、具有独特的讲故事系统的RPG游戏《漫野奇谭》作为个案, 从形式美和非形式美两个角度分析其美学价值, 以期游戏翻译和本地化提供一些参考。

关键词

游戏本地化翻译, 翻译美学, 《漫野奇谭》

Game Localization Translation from the Perspective of Translation Aesthetics

—A Case Study of the RPG Game *Wilderness*

Yunqi Hao

Yantai University, Yantai Shandong

Received: Apr. 19th, 2022; accepted: May 13th, 2022; published: May 23rd, 2022

Abstract

The game industry is booming in China, and market demand has promoted the rapid development of domestic game localization services. As one of the key aspects of game localization, the translation quality of game texts largely affects the quality of the game and consequently, the experience of the players. The translation aesthetics can serve as a guide for the localized translation in

games, as it can help enhance its literary and artistic quality, which will further enhance player's aesthetic experience. This article selects *Wilderness*, an RPG game with a large amount of text and a unique storytelling system, as a case, and analyzes its aesthetic value from two perspectives of formal beauty and non-formal beauty. Hopefully, it can offer some insights into the game translation and localization.

Keywords

Localized Translation in Games, Translation Aesthetics, *Wilderness*

Copyright © 2022 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

电子游戏产业在我国的发展如火如荼，而在游戏本地化进程中，翻译作为其中的中心任务，翻译质量直接影响玩家的游戏体验。随着人们物质文化需求及审美品味的提高，仅传达文本表层含义的翻译已经无法满足追求更丰富游戏体验的玩家的要求，这就要求游戏本地化翻译不断发展与完善，实现更丰富的价值。本文选取刘宓庆的翻译美学理论对 RPG 游戏《漫野奇谭》的译文进行分析，除了对译文中有形态的、凭借直观推动形象思维的诸如修辞、词汇及语音的形式美考察之外，还分析了其中无法凭借直观推断的非形式美成分如图像及情感，探讨翻译美学与游戏翻译结合的可能性和效果。

2. 游戏本地化翻译研究：现状与问题

腾讯集团首席运营官任宇昕在为《游戏学》一书作序时写道：“游戏是人类的原始本能之一，一种独特而无法取代的文化形式，目前已经成为继影视之后发展最为迅速的新型文化载体，其衍生出的诸多内容日益成为社会中深受年轻人喜爱的潮流文化，另一方面，游戏的影响力也开始超越游戏本身，游戏的价值本身也在更多领域逐渐展现。” [1]关于其到底是否应被视为学科纳入科学理论体系之下，学界尚无定论，仍需要更全面的视角和更切合的理论范式进行研究。不过不可否认的是，在全球游戏产业已经颇具规模，经济影响日益明显的背景下，游戏实践已经走在了游戏研究之前。

与国外游戏产业注重研发或就某一产品深耕细作不同，国内的游戏产业选择直接切入运营，省去开发成本、实现利润最大化。国内大型游戏资本的收购和研发链的限制，游戏人才的紧缺、再加上游戏本身“儒家文化下的原罪”、污名化严重，都直接限制了我国游戏产业的竞争力，因而引进国外游戏并进行本地化便十分常见。

游戏本地化，最早被称为“汉化”，内容包含技术本地化与语言本地化两部分，前者涉及超文本的转换，主要应用计算机编程、代码转换，而后者，主要体现在游戏产品语言信息的跨文化转换。游戏本地化进程中，翻译有双重目的：既要准确传达源语文本的含义，让玩家在游戏中获取所需信息；又要传递源语本文营造的氛围，让玩家体验虚实交错的乐趣。

浏览近十年关于游戏本地化翻译的文献不难发现，研究多以实践为导向，在具体翻译理论的关照下探讨英汉互译翻译策略 [2]，或者将源语言由英文转向韩文 [3]、日文 [4]，但仍处在前者的关照下；或者例证多进行特例分析、存在局限性。针对游戏本地化翻译的研究却尚未走出翻译策略分析的范畴，其影响因素可从以下几个方面探讨。

首先, 游戏研发的最大目的是盈利, 游戏本地化亦是如此。游戏翻译的本质在于配合游戏主体创造商业价值, 服务于推销产品这一宗旨。因而实践性、实用性是本地化翻译活动中的首要考虑, 所以现有的研究多集中于总结游戏软件中语言信息的翻译方法, 以期尽快形成系统的理论指导体系。

其次, 回顾现有研究的游戏例证, 可以发现其多集中在以竞技为主的电子游戏类型, 这类游戏的卖点更多集中在完成任务、击败对手获得胜利而带来的游戏体验。游戏中战略的运用得当, 操作的精妙展现更容易给玩家带来乐趣。与此相对应, 游戏中剧情文本较少, 可供分析的现象不够典型或者不足以联结新的视角, 不能体现游戏翻译的其他价值, 不能给玩家带来层次更丰富的游戏体验。

综合以上分析, 在此试引入美学作为考察游戏本地化翻译的新视角, 以期扩充游戏翻译研究的方向。

3. 翻译美学发展及应用探析

美学脱胎于西方哲学和诗学, 最早由德国哲学家鲍姆加登在 1750 年提出, 他总结了此前存在的关于美学对象的各种观点, 把分散在诗学、认识论、修辞学和语言学中的这些观点总结成一门新科学的对象。艺术与美学的结合占了很大的研究比重, 从音律画作到建筑景观, 均能探得美的感悟, 除此之外, 美学在文学领域也有很深的影响, 从诗词典籍到随笔札记都透露出人天生对于美有意无意的追求。随着科技的发展, 广告、电影、纪录片等以新媒体为载体的呈现手段也逐渐涌现, 美学的适用领域也愈加拓宽。

美学研究对中国翻译理论的影响很深, 而中国译论的发展更是受到了我国古典文学论著和传统美学的洗礼。经书子集、诗词歌赋实际上都是直接或间接地记叙、演绎、探索和开发自然美、人生美及人格美等。基于汉语的语言特点, 中国的翻译与美学有着天然的联系[5]。

奚永吉在其著作《翻译美学比较研究》中最早将翻译和美学结合起来。他借助中国文化自有的经验感悟方式, 从语言美、想象美和风格美三个方面论述了文学作品翻译中的审美因素[6], 这对后来的翻译研究方法的研究产生了启发, 此后, 刘必庆、毛荣贵等人的研究又对中国翻译与美学的理论依据进行了丰富和发展。

以往的翻译美学研究主要集中在文学领域, 尤其是诗歌方面的翻译美学研究。随着中西文化交流的加深, 翻译几乎无处不在, 越来越多的研究者注意到了美学对翻译的影响, 随着应用翻译的日益增多, 翻译活动中中国美学翻译的指导作用也日益彰显出来。主要体现在全球化背景下翻译美学与商务英语文本的结合[7]、以美学视角看待字幕翻译[8]等新研究视角的出现, 然而游戏本地化翻译与美学的结合尚未有研究。

结合以上分析, 笔者总结出了美学与游戏本地化翻译结合的可能性。

从理论意义来说, 美学拓宽了考察游戏本地化翻译的角度, 使其走出策略分析的范畴, 为逐渐形成跨学科态势发展提供思路, 其次, 美学也离开文学翻译的领域, 逐渐“亲民”, 与更多类型的应用翻译结合可以收集足够的现象分析, 反过来促进理论的更新和发展。

从实践意义上来说, 第一, 以美学为指导原则, 可以有效提高游戏本地化翻译的标准。游戏本地化翻译不应仅满足于传递原文信息, 更要展现艺术性, 传递美学价值; 第二, 以美学为指导原则的游戏翻译, 可以培养玩家的审美意识。玩家在游戏过程中能够获得更高级的审美体验, 也在一定程度上予以“游戏无用论”回击, 间接纠正游戏一直以来在人们心中的负面形象; 第三, 具备一定美学价值并获得玩家青睐的翻译不管对于游戏开发商还是本地化工作室来说都是双赢, 收获经济效益的同时打响了招牌, 还可以吸引潜在的玩家群体。

4. 游戏本地化翻译与美学结合的例子——以《漫野奇谭》为例

4.1. RPG 游戏《漫野奇谭》

《漫野奇谭》(Wilderness)是一款可以自己编撰传奇的策略角色扮演游戏, 由美国独立游戏公司

Worldwalker Games 于 2021 年 6 月发行，在中国由轻语工作室负责本地化工作。因其游戏风格独特、文本故事性强、本地化翻译精妙而备受好评，荣登综合游戏评价网站 Metacritic “2021 年目前为止 20 款最佳游戏”榜首，并获得 IGN 的 9 分好评。游戏最初的主角是一个三人小队，其中一人在被困时发现了一本名为《漫野奇谭》的书，书中诸多英雄故事引人入胜，但书的后面还有几页空白，好像还没有写完。由此，玩家可以续写自己的英雄篇章，新一代的传奇也就此展开。

角色扮演游戏(Role-playing game, 简称为 RPG)是指通过扮演不同角色, 经历各种不同的人生旅程或奇幻历程, 玩家可以体验到虚拟人生经历中的游戏乐趣。诚如弗洛伊德所言: “游戏的对立面不是工作和劳动, 而是现实世界……所以, 游戏是通过虚拟的想象, 来满足现实世界的欲望。” [9]

与其他 RPG 类游戏不同的是, 《漫野奇谭》创造了一个富有新意的“讲故事”系统, 可以说, 它的角色设计、美术风格和玩法都是为了讲故事而服务的, 手绘画风和漫画式的叙事手法也给玩家营造出了一种“阅读”氛围。截止到文章撰写完成为止, 《漫野奇谭》的游戏流程由五个主线章节和近百个随机事件组成, 文本量大, 因而具备研究的可能性。而为了更好地传达源文本的氛围和内涵, 让玩家获得更沉浸的游戏体验, 精妙的、具有审美价值的本地化翻译是不可或缺的。

4.2. 翻译美学在《漫野奇谭》本地化翻译中的体现

刘宓庆认为审美对象的审美体系可以划分为两大类: 一类是形式系统美, 另一类是非形式系统美。形式系统美可以看作是审美符号的集合, 具体来说, 形式的范畴包括修辞、词汇、语音等方面的审美信息。而非形式系统美主要体现在图像和情感这两个方面。接下来本文从形式系统和非形式系统两个角度分析《漫野奇谭》本地化翻译的美学价值。

4.2.1. 形式系统的美

1) 修辞

① 回文的使用

在“盛夏骸骨”这一主线故事中, 三位主角在解决了剧情开始的威胁后, 在火堆旁休整, 并最终决定组成小队踏上对抗蜥蜴人的英雄之路。此时, 一段文本出现:

例 1: Summer follows Spring,
Follows Winter follows Fall.
Shadows follow moonrise follows sunshine
follows squall. And
Fire, one day, follows fire.

译文: 春去夏来夏去秋, 秋去冬来冬去春。

夜落月出月落夜, 昏明日升日明昏。

焚覆烬灭, 烬复焚。

文本的第一句, 英文原文的文本用了七个“follows”将四个季节穿起, 且为了与“squall”押韵交换了冬与秋的顺序, 中文则直接运用了回文, 同时将四季的顺序调整归正, 传达原文意味的同时带来一种循环往复、流转更替的感觉, 让人眼前一亮。第二句则采用环复回文的手法, 将“夜”与“昏”作为串起整句的起点和终点, 如果说第一句是从四季更替传达时光荏苒, 那么第二句则把视角放在一日之中的日升月落, 给人更细腻的体会。

译文中没有直接使用“火”来对应原文的“fire”, 却处处暗含着火的意味。“one day”可理解为“一朝一日”“终有一时”, 联合火具有旺盛的生命力的象征意味, 还可以深入为“死灰复燃”, 甚至“卷土重来”。深入故事不难发现, 这一故事的最终敌人是沉睡于蛋壳之中并最终被属下唤醒、为世界带来

灾难的巨龙。巨龙战败后以龙蛋的形态蛰伏，等待被旧部唤醒。看似“焚覆烬灭”，实则和平之下危机暗藏；巨龙复生，东山再起，由此，“烬复焚”。此处的翻译与故事内容十分契合，作为整个战役的开篇点题，给玩家一种大幕拉开、战役打响的史诗感，庄重肃穆。

② 化用的使用

化用是一种取我所需的整合形式，即将他人作品中的句、段或作品化解开来，根据表达的需要重新组合并灵活运用。化用不受时空限制，也不受古今界定。

例 2: *Into the earth we descend, our hunt will only know one end. YOURS, bugs!*

译文：英雄不怕洞穴深，直捣黄龙要虫魂！

此处化用了毛泽东的《七律·长征》中的第一句：红军不怕远征难，万水千山只等闲。这首诗对大多数中国玩家来说都不陌生，既体现了目标语的文化底蕴，使玩家更能沉入到角色的心理状态，又将角色、地点和任务都巧妙地置换，保留了源语中的氛围：大战来临前角色的跃跃欲试的兴奋和杀敌取胜的决心，凸现了角色的豪情和勇猛，感染力强。

修辞手法是恰当运用审美手段的表现，回文、化用等修辞手法的恰当运用让译文能够契合审美主体的语言文化背景，可以达到最佳的美学效果。

2) 词汇及语音

词汇方面选用四字格作为典型例子。四字格包括四字成语和自由组合的四字词语，是中华传统文化的产物，是中国古典典籍中重要的表达形式，更是中国语言文化艺术的结晶。

例 3: *Under earth and under rock. Under unnumbered years. Dragon's flesh to stone decays, dragon hearts to opals hard, and there become their own life's egg, to spark in later days.*

译文：大地之下，岩石之下。白驹过隙，来去飒沓。龙躯苍茫，化作磐石；龙心顽强，化作玉石。磐石玉石，龙卵之室；烬灰复燃，重见天日。

选段来自主线故事“盛夏骸骨”，蜥蜴人得知巨龙确实存在后，决定前去寻找龙蛋所在。在这一章节中，玩家可以同时操纵作为英雄的人类小队以及作为主要敌人的蜥蜴人一族，如此，玩家既可以体会到人类为了对抗怪物的威胁所展现的英勇抗争精神，同时，蜥蜴人也摆脱了扁平的“反派”形象，玩家得以以蜥蜴人的视角体会它们的文明。

龙蛋所藏之地隐秘且为人所知甚少，数不清的年岁过去，这一地点俨然成了不可考的传说，充满了神秘色彩。将龙蛋的埋藏地点由四字格词语和成语搭配译出，读来神秘、肃穆，与巨龙的身份相呼应，体现了蜥蜴人对巨龙的敬畏和推崇。在形式上，四字格语匀称美观，结构紧凑；在内容上，语言简洁，表意凝练；在语音上，音韵和谐，读来富有节奏感和韵律，颇具仪式感且意蕴悠长。

4.2.2. 非形式系统的美

除了形式系统中有形态的、凭借直观推动形象思维之外的，如非物质、无法凭借直观就能推断的成分，就是非形式系统的内容。主要体现在“情”与“志”“意”与“象”。

1) 图像

例 4: *Past the opened portal, shadows packed like ravens plumed,*

Dimming all discovery, sharply dark and darkness-doomed.

Spirra's spark light shimmered spent: snuffed, dispelled,

Left all engloomed.

译文：密门一步洞幽芒，魅猖猖，魑狂狂。

万千羽鸦，鸦羽落八方。

灭灭明明咒焰散，光生影，影生光。

此处使用了北宋时期著名诗人苏轼的词《江城子·凤凰山下雨初晴》的格式，将“格五双调，七十字”减为“格五单调，三十五字”，但依旧保留了七句五平韵。译文采用中国玩家所熟知的诗词格律和意象“魑魅”丰富代入感，画面层层递进，从一开始的透过微光管窥密室，到后来点亮烛火，驱散黑暗仿佛万千鸦羽扑朔，光线闪闪烁烁，更衬得密室幽寂静谧，充分展现了其图像美，为接下来的冒险奠定了神秘的基调，扣人心弦。

2) 情感

游戏中所有的英雄最开始都是最普通的人，性格各异，会吵架，有竞争，也会害怕，会死亡。轻语工作室在进行本地化翻译时将一些流行于中文网络的热梗、中国玩家耳熟能详的经典诗词歌赋恰当地放入了角色对话中，由此也就出现了许多只有中国玩家才能“心领神会”的句子。比如当遭遇危机时，将“If something's wrong, he must've found out the hard way. We'd better get going.”译为“总是这样，干啥啥不行，白给第一名。咱们最好去看看”。通过使用网络游戏用语，将场景生活化，让玩家共情到语气中的恨铁不成钢，同时冲淡了紧张气氛，增强了凝聚力。而当坠入爱河时，则选择采用元代经典戏曲《西厢记》中的爱语娓娓诉说，将“Let's be lovers forever, or as long as rivers go to waves. As long as tears roll to earth, and clouds roam the skies.”译为“我想和你成为永远的恋人。(让)这天高地厚情，直到海枯石烂时。”既让玩家体会到了深厚的文学性，又为其中所表达的情感动容。

由此也愈加放大了游戏的代入感——英雄也是有血有肉的人，说着我们的语言，有着我们的情感，我们也是英雄。

5. 总结

游戏产业的快速发展对本地化的要求越来越高，为了满足玩家对更丰富的游戏体验的追求，游戏本地化翻译不应止步于传达信息，应体现更多的价值。本文采用翻译美学的角度探讨RPG游戏《漫野奇谭》中本地化译文的美学价值，在形式美及非形式美的关照下，译文实现了源文本氛围和内涵的传递，给予玩家更沉浸的代入感和具有美学价值的游玩体验。

翻译美学与游戏本地化的结合既丰富了美学的应用领域，有利于理论更新；又拓展了游戏翻译的研究视角，有助于提升译文的艺术性和美学性，让玩家既获得了美学体验，又享受了游戏的乐趣，也为本地化工作室和开发商吸引了潜在关注，最终，都有利于促进游戏本地化翻译向着更高层次发展。

参考文献

- [1] 北京大学互联网发展研究中心. 游戏学[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2019: 1.
- [2] 王其语. 功能对等视角下游戏翻译策略研究[D]: [硕士学位论文]. 石家庄: 河北科技大学, 2018.
- [3] 石系超. 目的论视角下的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, 2021.
- [4] 魏兴荣. 目的论视阈下手机游戏《阴阳师》汉译日实践报告[D]: [硕士学位论文]. 太原: 山西大学, 2020.
- [5] 刘宓庆. 翻译美学导论[M]. 北京: 中国对外翻译出版公司, 2005.
- [6] 奚永吉. 翻译美学比较研究[M]. 南京: 南京出版社, 1992.
- [7] 邹蓉. 基于翻译美学视角下的商务英语文本翻译策略分析[J]. 中国集体经济, 2021(33): 123-125.
- [8] 柏雪, 赵亚珉. 翻译美学指导下的影视字幕翻译——以《权力的游戏》之守夜人誓词为例[J]. 英语广场, 2021(26): 35-37.
- [9] 西格蒙德·弗洛伊德. 论创造力与无意识[M]. 孙恺祥, 译. 北京: 中国展望出版社, 1987: 42.