

生态翻译学“三维转换”视角下游戏本地化翻译策略研究

——以《全民奇迹2》为例

王 阳

广西大学外国语学院, 广西 南宁

收稿日期: 2023年9月23日; 录用日期: 2023年11月3日; 发布日期: 2023年11月14日

摘 要

本文运用生态翻译学的理论,从语言维、文化维、交际维三个层面分析《全民奇迹2》(英文版称*MU Origin 3*)中英版本语料,提炼出游戏本地化中适宜的翻译策略,并提出参考建议。文章发现,游戏会通过基本的翻译技法实现信息内容上和形式上的传递,能够基本完成语言维的转换;面对原文富含中国传统文化色彩的文本,翻译团队会通过文化借用的方式完成文化的转换;在表达效果上,团队会尽力在文字形式、语言色彩、引申内涵等要素上和原文贴合,实现交际维的转换。

关键词

本地化, 生态翻译学, 翻译策略

Translation Strategies for Game Localization from the “Three-Dimensional Transformation” Perspective of Eco-Translatology

—A Case Study on *MU Origin 3*

Yang Wang

School of Foreign Languages, Guangxi University, Nanning Guangxi

Received: Sep. 23rd, 2023; accepted: Nov. 3rd, 2023; published: Nov. 14th, 2023

Abstract

Using the eco-translatological perspective, this paper analyzes the Chinese and English versions of *MU Origin 3* from three dimensions: linguistic dimension, cultural dimension, and communicative dimension. Based on that, the paper refines the appropriate translation strategies in the localization of the game and puts forward reference suggestions. The paper finds that games will achieve the transmission of information in content and form through basic translation techniques, which can basically complete the conversion of the linguistic dimension; facing the original text which is rich in traditional Chinese culture, the translation team will complete the conversion of culture through cultural borrowing; in terms of the expression effect, the team will try its best to match the original text with its textual form, language expression, and derivation of connotations, so as to achieve the conversion of the communicative dimension.

Keywords

Localization, Eco-Translatology, Translation Strategies

Copyright © 2023 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

近些年,国内游戏行业迅猛发展,许多国产游戏在国内市场取得了阶段性的成功,因此各大游戏公司则把目光投向了海外市场,这也促进了国内的游戏本地化服务行业发展。笔者曾在北京某上市游戏公司做本地化实习,为期半年,积累了些许关于游戏的英译的经验与心得。

1.1. 关于本地化

20世纪70年代末和80年代初,计算机兴起,本地化的概念应运而生。本地化服务在20世纪80年代开始出现,全球化使得商品和服务能够跨国界流动。包括业内专家、专业翻译人员和翻译学者在内的各方对本地化的概念有不同的理解。本地化行业标准协会(Localization Industry Standards Association, LISA)对本地化的定义如下:“本地化是指使某一地区的产品在语言与文化层面适应即将使用或销售的另一目标地区。”本地化行业标准协会也指出,本地化项目通常包括以下活动:项目管理、软件翻译与工程、在线帮助或网络内容的翻译、工程与测试、文档的翻译和桌面排版(DTP)、多媒体或基于计算机的培训组件的翻译和组装、本地化软件或网络应用程序的功能测试。

游戏是一类软件,因此游戏的翻译过程与软件一样被称为“本地化”(Chandler, 2005)。

“本地化”一词就是“locale”这一概念的由来。根据Pym(2004)认为,“本地化”涉及“语言和文化选择的重合:不仅仅是一种语言,而且通常是一种语言的特定变体,以及有关货币、日期语言等当地传统表达”。

Dunne(2006)认为,本地化(localization)是指将在一个区域市场(locale,以地域、语言和文化为标准界定)开发的数字化内容和产品进行改换,以便在另一个区域市场中销售和使用的过程。本地化的实践最先起源于西欧和北美,社会需求旺盛,这两个地区也是相关研究的中心。根据Dunne的说法,本地化是指对为某一地区市场创建的数字项目和内容进行调整,以便目标受众可以访问。由于翻译只是本地化过程

的一部分，因此并不完全符合翻译的传统定义。虽然本地化没有公认的定义，但它已成为学术界的热门话题。

利用约翰-本杰明出版公司的《翻译研究书目》(TSB)，笔者总共发现了 398 篇本地化研究的研究出版物，其中大部分是期刊论文。机器翻译和译后编辑是某些研究的主题。本地化研究在翻译研究总数中的比例相当低。学术界对本地化技术的关注度还不高，有关本地化的重要讨论还很有限。

网络游戏本地化主要涉及文本翻译。优秀的游戏本地化可以确保各国玩家都能感受到这款游戏是专门为他们设计的，而不用被迫适应某个国家的风俗习惯和语言，这将使来自不同文化背景的玩家共享相同的游戏体验。因此，明确游戏文本本地化翻译的目的和使用的翻译策略至关重要。本地化过程可能既费时又费钱，但对于游戏开发商来说，考虑国际市场以最大限度地扩大游戏的影响力至关重要。通过游戏本地化，开发商可以吸引来自不同文化背景的玩家，增加销售额，并在全球建立强大的影响力。

游戏翻译有别于传统翻译。一方面，游戏不同于其他类型的媒体，游戏翻译文本的长度有严格限制，这样翻译出来的字符串才能容纳在一个很小的区域内。然而，游戏娱乐性的特点使其在翻译评估时可以有更灵活的要求。因此，相比于忠实原文，目标地区的玩家是否能获得和本地玩家一样的游戏体验则更为重要。Mangilon 和 O'Hagan (2006)将游戏翻译者的这种“自由”称为“再创造”，其目的是抓住原游戏的精髓，并根据文化环境用不同的语言进行再创造，使目标语言的玩家能够感受到与当地玩家相当的情感冲击。翻译行为被视为针对特定受众的刻意行为(Nord, 1997)。由于游戏的主要目的是娱乐，翻译游戏将有助于目标语言玩家同样享受游戏。也就是说，这一过程更注重文化转换，而不是语言对等。网络游戏译者应为玩家提供可提高游戏可玩性的游戏文本，因为与传统的翻译标准不同，他们不需要完全准确地翻译源文本(Heather, 2005)。

1.2. 关于生态翻译学

达尔文的“自然选择”学说不仅应用在自然科学领域，在人文社科领域也受到多方面的关注与研究。文化学届提出“文化转变是达尔文主义的”(H·Perkinson, 1995)；社会学届有学者认为，达尔文主义是自然科学与人文科学之间的桥梁(Lopreato & Crippen, 1999)……其它人文社科方面的研究还有很多。而如今，当代翻译学已发展成为一门新兴的、不断完善的学科，“一个开放的、综合性的人文社会科学门类”(杨平, 2003)，因此，翻译适应选择论也可以通过达尔文学说来解释。

翻译适应选择论可以概括为“多维度适应与适应性选择”(multi-dimensional adaptation and adaptive selection)的基本翻译原则。具体来说，这个翻译原则指的是译者在翻译过程中，需要从不同维度、不同层次适应翻译生态环境，继而做出适应性地选择转换[1]。

而生态翻译学则是在翻译适应选择论上发展起来的。胡教授于 2008 年在《中国翻译》第六期中发表了《生态翻译学解读》一文，文章阐述了“生态翻译学”研究的基本内涵、产生背景、目前状况、现有研究的局限与不足、以及未来研究的发展空间。这里的生态翻译学，并不是一个独立的学科门类，而可以理解为一种生态学途径的翻译研究，抑或生态学视角的翻译研究[2]。

2011 年，胡庚申教授在《生态翻译学的研究焦点与理论视角》一文中集中阐述生态翻译学的九大研究焦点和理论视角，具体包括：1) 生态范式；2) 关联序链；3) 生态理性；4) 译有所为；5) 翻译生态环境；6) 译者中心；7) 适应/选择；8) “三维”转换，以及 9) “事后追惩”等[3]。

然而，生态翻译学发展到今天，仍然存在许多的局限与缺失，其中包括翻译学研究中生态维度的系统专论的缺失、生态翻译学现有研究中的局限以及“文化转向”研究中若干议题的忽视[4]。

翻译“原则”在于宏观指导，那么翻译“方法”便是在于微观操作。“多维度适应与适应性选择”的翻译原则相对应的微观翻译方法可以概括为在语言维、文化维、交际维这三个维度进行适应性选择转

换,即“三维转换”[1]。

2. 来源介绍

《全民奇迹2》(英文版称 *MU Origin 3*)是由掌趣科技旗下天马时空研发、腾讯游戏代理发行的一款次世代华丽魔幻大型多人在线角色扮演(Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, 简称 MMORPG)手游。游戏中共有6种职业,分别为剑士、魔法师、弓箭手、魔剑士、召唤术师、和梦幻骑士。

MMORPG 与单机游戏(例如三国志系列)和其他小型的、由多人参加的角色扮演游戏(例如反恐精英)的区别在于:MMORPG 具有一个持续的虚拟世界。玩家离开游戏之后,这个虚拟世界在网络游戏运营商提供的主机式服务器里继续存在,并且不断演进。

MMORPG 是非常流行的网络游戏类型,具有极大的市场占有率。现有市面上的游戏如魔兽世界、神鬼认证、怪物猎人 online、龙之谷、剑侠情缘网络版3、天下三、永恒之塔、神鬼世界、永恒世界、剑灵,以及被公认为第三代网游的上古世纪等都属于 MMORPG。

3. 游戏本地化

3.1. 游戏本地化背景

游戏是软件的一种,根据本地化行业标准协会(LISA)的内容显示,本地化项目通常包括软件翻译,因此游戏的翻译过程也称为“本地化”。然而,游戏由图形、声音、界面、游戏玩法和故事情节等多种元素组成,因此其本地化过程比其它类型的软件更复杂。在一个本地化项目中,一个完整的翻译过程通常包括以下步骤:评估和准备、术语设置、翻译、编辑和校对。

Nord (1997)提出,翻译过程被视作针对特定受众的有目的的行为。而游戏的目的就是娱乐,因此游戏翻译的目的就是为了尽可能地为目的语玩家提供娱乐性、可玩性。与传统翻译原则不同,游戏译员“不需要完全忠实原文”,对游戏译员来说,更重要的目的是为玩家提供能够提升游戏性和代入感的游戏文本。

从事游戏本地化的译者不仅需要翻译文本,还必须亲自操作这部游戏,熟悉游戏的玩法、角色、模式等,了解游戏中涉及到的语言文化因素,这样在翻译文本时译文才会适应该游戏环境。同时,对于游戏情节、技能介绍等部分,翻译过程中理解有歧义或想要省译时,译者则需要与游戏研发人员沟通,看是否可以省译或不译。

所以游戏本地化并不仅仅只是翻译文本,这涉及多个主体(翻译者、编辑、营销人员和开发人员)之间的多次反复协商和互动,如同游戏中的团队合作模式,NPC 玩家和非 NPC 玩家之间交流合作。

3.2. 游戏文本

上文提到,根据本地化行业标准协会的定义,一个完整的翻译过程通常包括以下步骤:评估和准备、术语设置、翻译、编辑和校对。在游戏本地化的过程中,游戏文本的翻译这一步骤起到至关重要的作用。

游戏文本的功能通常可以划分为两类:

1) 信息功能。游戏文本究其本质是游戏的说明书,主要是为了引导玩家操作游戏,介绍游戏玩法、角色、技能等。游戏文本翻译得准确与否,直接关系到玩家的游戏体验,进而影响游戏口碑。在游戏文本翻译中,尽可能使用简单词汇和句式,采取“直译”的策略,不必大炫文采,这样玩家在阅读时才会清晰明了,反之,太多长难句则会让人感觉晦涩难懂。

2) 宣传功能。在能实现上述信息功能的基础上,游戏文本还具有一定的宣传功能。为了吸引玩家的注意,游戏文本也会使用不同的词汇来描写技能或角色,使它们看起来更加引人注目。具有宣传功能的文本一般是除游戏基础玩法之外的文本,比如角色的名称和背景故事、道具的名字、游戏的大背景世界

观等等。笔者认为，游戏本地化的过程并不局限于翻译游戏内部的文本，游戏的社交媒体主页(比如海外的 Facebook、Twitter 等)、官网、应用商店(手游主要以 Google 和 iOS 商店为主)的详细介绍等，也都是本地化过程的一部分，而这也是起到宣传功能的重要部分。

4. “三维转换”视角下《全民奇迹 2》中的翻译策略探究

下面，笔者将以《全民奇迹 2》的中英版本语料为基础，从语言维、文化维、交际维三个层面分别讨论游戏中不同文本的翻译策略。

4.1. 译者对语言维的适应性选择转换

译者对语言维(即语言形式)的适应性选择转换是在不同方面、不同层次上进行的(胡庚申, 2004: p. 134) [1]。本节笔者将从对话、台词的翻译与游戏内描述性文本的翻译入手，探究译者对语言维的适应性选择转换。

4.1.1. 对话、台词的翻译

翻译游戏中的对话时，要注意采用的语气须和游戏角色的性格相符，且用词要一致。比如在翻译某个粗鲁的角色说的话时，注意语气不能过于正式、过于文绉绉，要趋向口语化。

例 1

角色	中文台词	英文台词
矮人	是的，我准备好去冒险了！	Aye, I'm ready to split some skulls!
圣骑士	圣光，将会涤净邪恶。	By my hand, Light shall drive out the darkness!
冰法师	凛冬，赐予的既是消亡，也是新生。	Winter is coming, and death follows.

从这些例子当中能看出，英文台词与中文原有意思之间存在一定偏差。产生偏差的主要原因是这些台词需要贴合英雄身份。

矮人说“*Yes*”的情况比较少，用“*Aye*”来替换“*Yes*”则更能突出种族特色。

将“圣光，将会涤净邪恶。”翻译成“*Light shall drive out the darkness.*”没有任何问题。由于圣骑士是一位有责任心、希望能亲自除掉世界上的邪恶的人物，所以这里加一句“*By my hand*”更能突出圣骑士的性格。

冰法师的英语台词和中文差异较大，主要是因为想引用《权力的游戏》的“*Winter is coming*”；后续加的“*and death follows*”可以突出冰法师还未展现出来的可怕魔法能力。

4.1.2. 游戏内描述的翻译

时态方面，通知文本、人物对话、游戏故事的时态都需根据内容时间决定。描写游戏活动通常使用一般现在时或一般将来时。游戏中物品描述、技能描述通常使用一般现在时，见例 2。

例 2

	物品描述	技能描述
正确例子	Use to recover a small amount of HP.	Deals 100 DMG to an enemy target and increases his ATK by 10% for 3 secs.
错误例子	Recover a small amount of HP after using.	Will deal 100 DMG to an enemy target and increase your ATK by 10% for 3 secs.

语言表达方面,关于游戏中的道具用法、人物技能等描述应使用简短的描述来传达核心信息,避免使用复杂句式,见例3。

例3

正确例子	Crystalline Conflict an objective-based, 5v5 PvP game mode.
错误例子	Crystalline Conflict is where you and 4 teammates fight 5 other players over an objective.

4.2. 译者对文化维的适应性选择转换

由于原语文化和译语文化在性质上和 content 上往往存在着差异,为了避免从译语文化观点出发曲解原文,译者不仅需要注重原语的语言转换,还需要适应该语言所属的整个文化系统,并在翻译过程中关注双语文化内涵的传递[1]。译者作为原文/作者与译文/读者之间的桥梁,需要了解两种文化之间的差异,在翻译过程中适应整个翻译生态,有效进行语言转换。

王东风(1997: 56)从语篇连贯的角度出发,指出省去交际双方共同拥有的背景知识称为“情景缺省”。情景缺省可以继续细分,如果省去的信息与语篇内容有关,则称为“语境缺省”,而与语篇外文化相关的是文化缺省[5]。在此基础上,王大来(2004: 68)指出,“文化缺省是指作者在其意向读者交流时双方共有的相关文化背景知识的省略”[6]。在此理论基础上,我们可以了解到,游戏本地化作为一国游戏开发者与另一国的游戏玩家沟通的桥梁,因此文化缺省在游戏本地化的过程中是不可避免的。

例4

国服名称	英译名称	翻译策略
毒螟幼虫	Poison Larva	“毒螟”是指有毒的虫子,螟,即螟虫、昆虫。有了这层理解则英文版本可以轻松处理为“有毒的幼虫”,即 PoisonLarva。
石巨魔	Rock Troll	Troll, 洞穴巨人或译作岩洞巨怪、山怪巨魔,是一个北欧神话中一种智力低下的食人巨人。由于具有神话色彩可以更加吸引玩家,因此“魔”并没有处理为我们所熟知的“Demon”“Devil”。
黑暗之息	Ominous Mist	源语的“黑暗之息”引申意思是“隐隐约约不详的气息”,于是英译时处理为“不详的薄雾”,即“Ominous Mist”。
魔息卷轴	Ominous Mist Scroll	“魔息”即“黑暗之息”的意思,于是在“黑暗之息”的基础上加上“卷轴”的意思即可。
怪异卫兵支线 副本入口	Strange Guard Side Quest Dungeon Entrance	省译了“副本”,因为副本就是“支线”的意思。SideQuest 在电子游戏中就是“支线任务”的意思。
幽暗密林	Dark Forest	原文意思是“黑暗的密林”,不能确定“密”是指“神秘的”还是“密集的”,于是省译“密”,直接处理为“黑暗的森林”。
巨齿兽	Megafang	megafang 就是巨牙的意思,把“兽”省略。首字母大写后,就是游戏里的角色名称了。
钢脊怪	Steelspine	Steel 是“钢”, spine 是“脊椎”,两个词组合后再大写,则变成游戏里的专有名词。同上省略“怪”。

Continued

赤焰魔	Red Flame	只翻译了“赤焰”与“黑焰”，分别大写后组成了新的游戏内专有名词。省略了“魔”。
黑焰魔	BlackFlame	
远望之窗	Window of Sight	把动词“远望”处理为了名词“视野”、“情景”，英译为“Sight”。
图腾树人	Totem Tree	分别翻译“图腾”、“树”，省略了“人”。

4.3. 译者对交际维的适应性选择转换

交际翻译的目的是使译文读者的体验与原文读者的体验尽可能相似。为达到交际的目的，译者则需要思考在翻译文本时如何将源语所表达的信息尽可能地用目的语所表达出来，以求读者能够充分理解译文。

4.3.1. 剧情的翻译

由于中英文语言的差异，中文可以用少量字去讲述一个故事，如果依据中文去字对字地翻译成英文，那么英文版本则会过长，甚至不易看懂。这里要求译者需要先了解剧情的核心意义从而适当地去做调整，再用删字、断句等方式让剧情能顺利传达给玩家。

例 5

源语言	目标语言
诺瓦独特的网络技能对这群国际黑客来说非常有吸引力，他们很快把诺瓦招揽进集团之中，并让她为集团建立加密通信网络。集团向诺瓦承诺会协助解救她的父亲，所以诺瓦开发了一个大型安全网络，掩护 Cipher 集团，使其几乎无迹可寻。	Nova's unique set of skills was extremely appealing to this group of international hackers. They quickly took her in and allowed her to build up their encrypted communications network. With the promise to assist in freeing her father, Nova developed an extensive security network that made tracing Cipher nearly impossible.

4.3.2. 公告的翻译

公告的重点是传达重要信息，但同时语气也会对玩家产生影响。公告的语气都是以游戏团队的视角去和玩家沟通。这里的英文多加了一句“在此期间，我们会非常感谢收到任何反馈”，这是为了再次强调玩家的反馈的重要性，让玩家感觉研发非常积极在根据反馈优化游戏。任何表示谢意(或者歉意)的地方都建议加“强烈”的形容词来突出游戏开发者的态度。

例 6

源语言	目标语言
亲爱的勇士们： 由于魔王撒贡对奇迹大陆进行了攻击，造成了服务器异常，铁匠亨斯已经在加紧处理，具体修复完成时间请关注游戏内公告，修复完成后莉娅小姐将会对所有玩家下放补偿，感谢各位勇士的耐心等待，对此深表歉意！	Revered Warriors, Sagon's Attack in the Land of MU has caused a serious server error. Blacksmith Hanz is currently repairing the damages. Repairs completion time will be posted on the in-game announcements. After the repairs have been completed, Leah will deliver compensation to all players. During this period, we would greatly appreciate any feedback. Thank you for your patience, and we apologize for any inconvenience this may have caused!

5. 游戏本地化中其它注意事项

5.1. 缩写的使用

上文提到，在游戏本地化的几个步骤中，翻译之前会设置术语库。是否使用缩写主要参考先前建立的术语库，对于用户界面(User Interface, UI)是否使用缩写，则需要译者与相关人员沟通，不能擅自决定。对于同一个词，若使用缩写则全部使用缩写，若不使用缩写则全部不使用缩写，前后一致是关键。

5.2. 数字的使用

首先，关于如何描述货币。游戏中货币的格式应该是：货币符号 + 金额 + 货币简称。

例 7: \$0.99 USD

其次，关于日期的表达方法。如果字数允许，则月份使用全称，年份和日子使用数字。如果受字数限制，月份则可以使用缩写名称。由于美国和欧盟玩家可能会混淆，因此实在不行才可以全部使用数字。日期的格式范例为：月 - 日 - 年。

例 8: 2022 年 12 月 9 日的英文表述可以有：

A) December 9th, 2022;

B) Dec 9th, 2022;

C) 12-9-22.

6. 结语

电子竞技产业作为当今时代一个新的经济增长点异军突起，经过短短几年发展，它已经从社会认可度偏低的“不务正业”的旧印象中挣脱。网络游戏作为电子竞技产业中最为主要的组成部分，其本地化翻译水平对整个产业的发展影响深远。

为使目标地区的玩家获得与本土玩家最为相近的游戏体验，对本地化的要求是十分高的。只有本地化工作者具有相当的跨文化意识、翻译水平，才可能更好地做好一款游戏的本地化工作。这也就要求译员要在保留与游戏情节、世界观相符的语言表达的同时，发挥自己的创造性，不仅要兼顾语言维、文化维、交际维的语言有效转换，还需要注意游戏英语本身所具有的不同于通用英语的特点，使玩家达到交际的目的。

参考文献

- [1] 胡庚申. 翻译适应选择论[M]. 武汉: 湖北教育出版社, 2004.
- [2] 胡庚申. 生态翻译学解读[J]. 中国翻译, 2008, 29(6): 11-15+92.
- [3] 胡庚申. 生态翻译学的研究焦点与理论视角[J]. 中国翻译, 2011, 32(2): 5-9+95.
- [4] 胡庚申. 生态翻译学: 译学研究的“跨科际整合”[J]. 上海翻译, 2009(2): 3-8.
- [5] 王东风. 文化缺省与翻译中的连贯重构[J]. 外国语(上海外国语大学学报), 1997(6): 56-51.
- [6] 王大为. 从翻译的文化功能看翻译中文化缺省补偿的原则[J]. 外语研究, 2004(6): 68-70+77.