

“三维”转换视角下《Sifu》翻译研究

李圣华

河南理工大学外国语学院, 河南 焦作

收稿日期: 2024年1月9日; 录用日期: 2024年2月21日; 发布日期: 2024年2月28日

摘要

游戏翻译是游戏产品开辟多语言市场的重要环节, 其质量会直接影响目标语玩家的游戏体验。《Sifu》在中国市场销量不俗、口碑载道, 其成功与幕后翻译工作密不可分。本文将在生态翻译学“三维”转换视角下分析该产品的中英文本, 总结其翻译的可取之处, 以期为优化我国游戏翻译质量以及相关领域研究提供参考与借鉴。

关键词

“三维”转换, 生态翻译学, 游戏翻译

The Translation Study of *Sifu* from the Perspective of the Three Dimensional Transformations

Shenghua Li

School of Foreign Studies, Henan Polytechnic University, Jiaozuo Henan

Received: Jan. 9th, 2024; accepted: Feb. 21st, 2024; published: Feb. 28th, 2024

Abstract

Game translation is an important part of game products to open up the multilingual market, and its quality will directly affect the game experience of target language players. The success of *Sifu*, which has been sold well in China and has a good reputation, is inseparable from the translation work behind the scenes. This paper will analyze the simplified Chinese and English versions of this product with the perspective of the three-dimensional transformation of eco-translatology, and summarize the desirable features of its translation, with a view to providing reference and reference for optimizing the quality of game translation in China as well as research in related fields.

Keywords

Three Dimensional Transformations, Eco-Translatology, Game Translations

Copyright © 2024 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

根据《2022年中国游戏产业报告》，2022年中国游戏市场实际销售收入2658.84亿元；游戏用户规模6.64亿[1]。可见，我国电子游戏市场作为千亿级市场已经具有一定规模。全球化背景下，我国电子游戏市场除了以自主研发产品服务本土玩家之外，也会引进优秀海外产品丰富市场，推动自主研发产品出海开拓市场，其成功与否的关键与游戏翻译的质量密不可分。

国内游戏翻译实践的需求快速增长，而国内游戏翻译研究发展相对较缓。王以涛[2]通过检索国内的中文数据库，总结该领域的前期研究发现游戏翻译的研究总量相对有限，且发表时间多集中于近五年。李琦玮等[3]认为国内游戏本地化翻译质量存在良莠不齐的问题。由此可见，游戏翻译研究需要进一步扩充研究总量与拓展研究视角，分析研究也需要在一定程度上回应业界对更高游戏翻译质量的需求。

2022年8月，法国游戏开发商Sloclap制作的动作冒险游戏《Sifu》正式发售，首发23天后销量即突破100万份。该产品的成功与其在中国市场的出色表现密不可分，而海外游戏在中国取得不俗成绩与其翻译质量有着紧密联系。

因此，本文拟以电子游戏《Sifu》的文本为研究对象，以生态翻译学中“三维”转换理论为理论支撑，通过分析总结该产品翻译的成功之处，为提升我国游戏翻译质量、后续研究提供参与与借鉴。

2. “三维”转换理论概述

生态翻译学(Eco-translatology)是翻译学者胡庚申在其早期研究成果“翻译适应选择论”基础上提出的新的翻译理论。胡庚申认为，生态翻译学可以理解作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，是一项具有跨学科性质的交叉研究。他在生态翻译学中将翻译定义为“以译者为主导，以文本为依托、以跨文化信息转换为宗旨，翻译是译者适应翻译生态环境而对文本进行移植的选择活动”。该表述中提出的“翻译生态环境”有别于普通意义上的环境、或者语言研究中的语境，而是指一个由原文和译文、源语和目标语、作者和读者和译者、语言、文化、交际、社会相互联系和相互交际所呈现出的抽象环境。

胡庚申认为，“所谓‘语言维的适应性选择转换’，即译者在翻译过程中对语言形式的适应性选择转换[4]。这种语言维的适应性选择转换是在不同方面、不同层次上进行的”。英汉属于不同的语系，在语言层面上存在极大的差异，例如，汉语重意合，喜用动词，多主动语态，而英语重形合，喜用名词且多被动语态。这些客观差异的存在需要译者在翻译时对源语和译语的语言进行适应性选择和转换，采用合适的转换方法，诸如词性转换、主被动转换、语序转换等，以期达到理想的翻译效果。

生态翻译学包含诸多理论，其中最贴近翻译实践环节的理论为原旨中阐述的多维转换理论。历经二十余年的实践与研究，多维转换理论目前归结为三个维度，即语言维、文化维、交际维，因此也称作“‘三维’转换理论”。该理论强调译者在翻译过程中的适应性选择转换相对集中于上述三个维度，主张译者

应该根据具体语境着重分析原文的语言结构、文化内涵、交际意图，做出适应目标语言环境的适应性选择，最终产出适合目标语言环境的译本。

3. “三维”转换视角下《Sifu》游戏翻译例析

游戏翻译属于“游戏本地化”范畴内的环节之一，其实践主体为游戏内部文本。游戏文本的显著特点为多样性，这一特点决定了译者会在同一游戏翻译项目中会接触到多种类型的文本，包括但不限于用户界面、台词独白、游戏机制介绍、游戏背景设定等。

此外，游戏设计往往取材于文艺作品，历史事件和现实世界，因此也不乏具有明显特征的文化负载词等。多样性意味着具体问题需要具体分析，翻译种类复杂的文本也需要从不同维度切入，以寻找能够适应目标语生态环境的译本，以期提高游戏的翻译质量。下文将从语言维、文化维、交际维三个层面以《Sifu》中的译例进行适应性选择转换分析。

(一) 语言维的适应性选择转换

“语言维的适应性选择转换”，即译者在翻译过程中对语言形式的适应性选择转换[4]。语言维的适应性选择转换旨在强调译者在翻译实践的过程当中在语言文字形式方面的适应性选择转换，实际上是在多个方面、多种层次上进行的，例如文字词汇、语法结构与修辞方式等。游戏文本往往会受到滚动展示的时间限制，文本所占画面比例的空间限制，且游戏文本中任一文字占用的字符数也不能过多变动，这意味着译文在注重双语差异的基础上进行翻译时还要保持长度相同，以避免后续本地化工作中出现编程错误。

例 1

源语: Back Breaker

目标语: 碎背肘

分析：“Back Breaker”是游戏中角色的一个连击动作，具体表现为主角用肘部击打对手背部。在关于格斗或武术动作命名方面，英语有将格斗动作拟人化命名的倾向，例如，摔角界中的“Arm breaker”实际上是指“手臂粉碎技”，“Spinning Spine buster”实指“旋转脊背摔”，是一种摔技，这种命名方式在汉语中并无直接对应。本例中，如“Back Breaker”直译为“背部粉碎者”或者“碎背者”，既没有适应汉语语言形式习惯，又削弱了其作为一个游戏技能名称的简洁性。

官方简体中文版选择“碎背肘”作为译文，则是考虑到了汉语表达习惯中，将动作实际运用部位作为名尾的命名习惯，例如：砍掌、劈掌、八卦掌，表明了动作运用的是手掌。简中译文充分体现了其对于汉语语言生态环境适应性选择，既保证了作为技能名称的简洁性，也顺应了汉语的表达习惯。

例 2

源语: Jinfeng-The CEO:

Alongside my father, Jinfeng was highly renowned and respected among the city's Kung-Fu masters. She was always the first to defend the underprivileged and helpless, and always held a strong sense of justice. Don't know why she turned against them, but she will pay for that. Now she has become the head of a vast and extremely powerful corporation. She's still helping those in need, albeit with greater means, but her sudden increase in wealth is very suspicious

目标语: 锦凤——总裁:

和我父亲一样，锦凤是一位很有威望的功夫大师，在城中赫赫有名。

过去她总是带着强烈的正义感，第一个站出来保护弱势群体和无助之人。

我不知道她为什么背弃了他们，但她会为此付出代价的。

现在的她成为了总裁，管理着一家规模庞大、实力极为强劲的公司。

她仍在帮助那些需要帮助的人，并且找到了更好的方法，但她的突然暴富却令人生疑。

分析：本段摘自游戏内部线索板上一段关于“锦凤”的描述，描述者为玩家控制的角色。

英语和汉语归属于两种不同语系，其间包含的语言差异较大。英语表述先果后因，汉语表述先因后果。在本段第2句中，“the first to defend the underprivileged and helpless”是果，即锦凤实际做出的行动；“held a strong sense of justice”是行动的原因。在简体中文版本中，本地化团队考虑到英汉双语表达习惯方面的差异，在译文中先译出了“总是带着强烈的正义感”，然后再译由此做出的行动，即“第一个站出来保护弱势群体和无助之人”，行文流畅，且符合中文的表达习惯，契合语境，也能适应汉语语言生态环境。

英语善用名词，汉语善用动词。英语倾向使用长句，汉语倾向使用短句。在本段第4句中，原文仅用了1个动词“has become”做谓语，如将本句逐字翻译，译文则是“现在她已经成了一个庞大且极为强劲公司的总裁”，定语过长且逻辑不清。简体中文译文中选择增译动词，使用“成为了”和“管理着”两个动词建构译句，厘清了原句的逻辑，尊重了汉语善用短句和动词的表达习惯，语气自然，表达简练，非常适应汉语语言生态环境。

四字格表达是汉语的一大特点。因此，更加符合汉语语言生态环境的译文，势必会在翻译选择过程中显现出汉语的这一特点。在官方简体中文译本中也不乏实例，如第1句中根据“highly renowned and respected”在句尾增译了“赫赫有名”；第2句中，“the underprivileged and helpless”译为“弱势群体和无助之人”；第4句中，“vast”译为“规模庞大”；第5句中，“sudden increase in wealth is very suspicious”译为“突然暴富却令人生疑”则更是突出表现了汉语表达的这一特点。

通过上述原文译文对比分析可以发现，本地化团队注意并尊重英汉双语之间的表达差异，在翻译过程中适时增译、合理断句，善用四字格，使译文的语言结构、表达习惯等方面更符合目标语的使用习惯，从语言维适应了目标语生态环境。

(二) 文化维的适应性选择转换

“文化维的适应性选择转换”意在强调译者在翻译过程中要关注双语文化内涵的传递与阐释。该维度的适应性选择转换注重源语文化、译语文化二者在性质和内容上存在的差异，以免曲解原文。这要求译者在翻译实践时，同时也要关注源语和目标语各自所属的两个文化系统。《Sifu》的特殊点在于其部分设计元素和武术动作基于佛山白眉拳，其文化基底是中国文化和中国武术文化。因此，该作品的翻译工作需要格外注重符合中国语言生态环境的适应性转换，以及文本中潜在的回译现象。

例3

源语：Weapon Catch	目标语：灵犀一指
Spin Hook Kick	神龙摆尾
Pushback Cancel	悬崖勒马
Ground Counter	扭转乾坤
Chasing Trip Kick	追亡逐北

分析：本例列举了5个游戏中的技能名称类的游戏专名，体现了本地化团队在处理该类型文本时在文化维做出的适应性选择转换。“Weapon Catch”，字面义为“武器接取/武器捕获”，具体动作表现为角色在适当的时机使用格挡，可以用手接住投掷过来的道具。“灵犀一指”是古龙武侠小说中陆小凤这一角色的成名武功，以双指夹住对手的兵器，从而达到压制对手的效果。“灵犀一指”和“Weapon Catch”二者从动作实质上而言有共同之处，而采用“灵犀一指”作为译本，更加符合简中玩家的心理预

期，贴近中国文化，维护游戏体验的统一性，更能适应汉语语言的生态环境。

同理，“Spin Hook Kick”的具体动作表现为高位回旋踢。“神龙摆尾”源自《易经》记载的降龙十八掌招式之一，现在大多指代中国传统武术的高位回旋踢这种技击动作，且和源语所指的动作相同。选择“神龙摆尾”作为译名突出了动作的动感和力量感，同时包含了“龙”这一中华民族的重要象征，较好地适应了目标语生态环境。

其余三个表达共同之处在于均选择了合适的成语作为汉语译名对照。“Pushback Cancel”实际动作为“受到对手推击时，更快地恢复平衡”。而成语“悬崖勒马”出自《智勇定齐》，比喻到了危险边缘及时回头。而动作实指情况也是角色处于劣势时更快恢复原状。“Ground Counter”实际动作为“(角色)倒地时，使用格挡可反制对手的攻势”，实际在于通过这一技能转劣势为优势。成语“扭转乾坤”则用来比喻从根本上改变局面，正与该动作的实际效用相符。“Chasing Trip Kick”实际动作为“(角色)推击对手后，迫步跟进，放倒对手”。成语“追亡逐北”意思是追击败走的敌军，与上述动作意味相同，都是追击对手的过程。通过分析后面三种表达的源语和简中译文可以发现，本地化团队在进行该游戏的翻译工作时非常注重游戏专名译文的内涵，倾向于在汉语生态环境、中华文化生态环境中寻找每项源语的对应。从文化维的适应性转换来看，本地化团队将源语所指的动作转换为合适的汉语成语，恰当地将内涵传递给目标语受众，从而使译文能够适应目标语的生态环境。

例 4

源语: Wude

目标语: 武德

分析: 笔者在本节开始提到了，《Sifu》诸多文化元素来自中国文化和中国武术文化，因此会包含诸多“回译”现象，此处便是其中之一。此处的“Wude”是游戏中的一个核心概念。此处的“Wude”便是制作组在初期开发时，受到巴黎刘伟新白眉拳馆的对联下联“尊师尊祖尊武德”启发，进而借用了中国武术概念中的“武德”。文化维的适应性选择要求译者注重双语文化内涵的传递与阐释，“武德”本身即是中华民族数千年武术伦理观的浓缩，是本就源自汉语生态环境的概念。因此，在翻译过程中直接将其回译为“武德”二字，即可使译文回归汉语生态环境。

(三) 交际维的适应性选择转换

“交际维的适应性选择转换”，即译者在翻译过程中关注双语交际意图的适应性选择转换[5]。该维度的适应性选择转换首先要求译者注重语言信息转换、文化内涵传递，其次要关注原文中的交际意图是否在译文中得以体现。在电子游戏中，除了文字图形类交互提示外，游戏内部的说明、操作提示往往承担着制作团队与玩家们的交际环节，发挥着指示性作用。译者还要把选择转换的侧重点放在交际层面上。交际维的适应性转换旨在确保目标语受众能够接受译本，这在游戏翻译中则体现在使玩家理解游戏内容和玩法，可见在英汉两种游戏文本中交际生态是相同的。

例 5

源语: Structure:

Structure represents your ability to defend yourself and fight.

Structure is impacted each time you're hit.

If you take too many hits structure will eventually break, leaving you open to attacks for a short time.

Deflecting/Parrying attacks prevents you from having your structure broken.

Avoiding attacks regenerates a small amount of structure.

You can break an enemy's structure by attacking or deflecting/parrying their attacks

Once their structure is broken, take them down.

目标语：架式：

架式代表了人物抵御攻击、打击对手的能力。

每当人物被击中时，其架式都会受到影响。

如果人物被击中的次数太多，架式就会被打破，从而在短时间内无力抵御接下来的打击

可以通过成功招架/格挡攻击，来防止架式被打破。

成功闪避攻击后，人物会获得少量架式值。

玩家可以通过攻击对手或招架/格挡对手的攻击，来破坏对手的架式。

一旦对手的架式被破坏，玩家就有了克敌制胜的机会。

分析：本例摘自游戏中关于“架式”说明，属于信息型文本。在电子游戏中，游戏机制说明等信息型文本同样具备交际属性，可以视作制作团队与游戏玩家之间的非实时交际。游戏机制说明意在向玩家解释具体设计，以信息传递为首要目标，但在翻译时也要注重其交际性以及两种语言环境中表述习惯差异、社交习惯差异。分析文本可知，本例源语大量使用“you”作为句子主语，而简中译本中则是使用了“人物”、“玩家”进行代替，这种差异源于英语和汉语生态环境交际习惯差异。通过对比英语生态环境和汉语生态环境可以发现，汉语生态环境中交际双方的社交距离相较英语而言更远。英语习惯在信息型文本中将接受信息的一方(或受话人、交际另一方)视作会话对象，使用第二人称“you”作为指称，整个信息传递过程更偏向“对话”。汉语生态环境中并没有这种习惯，信息型文本更侧重信息传递，往往会采用具体代称来加强所述信息的密度和精度，整个信息传递过程偏向于“公告”。

在生态翻译学交际维适应性转换视角下，在本例中的简中译文在保证了信息准确无误的前提下，通过替换人称代词，让整个文本显得更加冷静、客观，将整个译文进行了更贴合汉语生态环境，维护了译文在目标语生态环境中的平衡。

4. 结语

本文根据《Sifu》本地化团队在翻译过程中为适应目标语生态环境所做出的适应性选择进行了例证分析。分析发现，语言维度上，本地化团队充分考虑汉语的语法结构、词汇选择以及四字格的表达习惯；文化维度上，将源语中游戏专名灵活对应为汉语语言环境中的成语，并且适时译回源自汉语文化的概念；交际维度上，本地化团队能恰当把握源语文本中显现的或潜在的交际意图，并根据目标语生态环境中的交际习惯适当转换，最终维护了语言环境的生态平衡，呈现出较高的翻译质量，维护了中国玩家群体的良好游戏体验。

游戏翻译是一款游戏能否成功进入目标市场的关键因素之一，在全球化背景下也有着越来越大的实践需求。希望本文能为该领域研究提供新视角，为提升游戏翻译质量提供思路，也希望未来能有更多的研究者共同推动该领域发展。

参考文献

- [1] 人民网-金报. 2022 中国游戏产业报告: 游戏用户规模 6.64 亿已进入存量市场时代[EB/OL]. <http://jinbao.people.com.cn/n1/2023/0214/c421674-32623537.html>, 2023-02-14.
- [2] 王以涛. 国内游戏汉化的发展现状与展望[J]. 长江丛刊, 2020(29): 28-29.
- [3] 李琦玮, 柳睿明, 王冠杰, 等. 目的论视角下动作角色类游戏本地化翻译研究——以《赛博朋克 2077》为例[J]. 海外英语, 2023(1): 33-35.
- [4] 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.
- [5] 胡庚申. 生态翻译学建构与诠释[M]. 北京: 商务印书馆, 2013: 86.