Interdisciplinary Science Letters 交叉科学快报, 2026, 10(6), 1427-1439
Published Online November 2026 in Hans. https://www.hanspub.org/journal/isl
https://doi.org/10.12677/isl.2026.106167

Hans汉斯

数字文学跨文化传播困境的创新发展路径研究

郭宇轩

上海师范大学人文学院，上海

收稿日期：2026年9月29日；录用日期：2026年10月23日；发布日期：2026年11月2日

摘　要

数字文学作品如何在跨文化传播中减少文化折扣，是媒介迭代带来的新课题。传统纸质文学的各种表意手段(文本、图像、排版)不能简单地套用于数字文学的动态、交互或多媒体形式。本文以《胜利花园》《I'm dying, honey》等原生数字文学作品、以及《原神》《黑神话：悟空》叙事副文本(武器名、成就文案、图鉴提示)的跨文化接受作为案例，结合多案例比较和Reddit社群反馈来考察误读现象及其可能的解决办法。就生产而言：大型团队可用本地化和隐喻性重构实现较贴切的文化与语义对等，小团队可以利用众包、fandubbing或游戏社群协助文化转译；就接受来说：有个人阅读、社区传播及工具性使用三种情形。Global Shakespeares等资料已作导航式跨文化对照，Meme2Vec类模型能对俚语、图像予以解释。本文提出生产端编码重构与接受端解码补偿的差异化适配路径，为数字文学"走出去"提供参照。

关键词

数字文学，跨文化传播，本土化，文化折扣，参与式文化

Research on Innovative Development Pathways for the Cross-Cultural Dissemination Dilemma of Digital Literature

Yuxuan Guo

School of Humanities, Shanghai Normal University, Shanghai

Received: September 29, 2026; accepted: October 23, 2026; published: November 2, 2026

Abstract

How digital literary works can reduce cultural discount in cross-cultural dissemination is a pressing question in the digital era. Unlike print literature, digital literature's multimodal expression—dynamic text, images, and interactive mechanisms—cannot rely on literal translation alone. Drawing

文章引用: 郭宇轩. 数字文学跨文化传播困境的创新发展路径研究[J]. 交叉科学快报, 2026, 10(6): 1427-1439.
DOI: 10.12677/isl.2026.106167

on born-digital works such as *The Victory Garden* and *I'm dying, honey*, as well as the cross-cultural reception of in-game narrative paratexts (weapon names, achievement copy, codex entries, etc.) in *Genshin Impact* and *Black Myth: Wukong*, this paper combines multi-case comparison with Reddit community feedback analysis to examine cultural misreading and response strategies. On the production side, large teams address interactive narrative breaks through localization and conceptual-metaphor reframing, while smaller teams may draw on crowdsourcing and game-community fandubbing to share cultural translation tasks. On the receiving side, readers are distinguished as individual readers, community participants, and tool users; archives such as Global Shakespeares enable navigational cross-cultural comparison, and research prototypes such as Meme2Vec offer reading assistance for slang and visual symbols. The paper outlines differentiated paths of production-side encoding reconstruction and reception-side decoding compensation for digital literature going global.

Keywords

Digital Literature, Cross-Cultural Dissemination, Localization, Cultural Discount, Participatory Culture

Copyright © 2026 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

媒介形态的发展需要我们对文学作品的创作与传播方式进行新的思考。计算机技术同符号美学结合后，数字文学(Digital Literature)成为可以讨论的新兴学术现象。本文所探讨的数字文学，特指明确遵循原生数字原则(born-digital)、以计算机代码编写、且必须在数字终端中运行方能实现审美功能的文学形态，有别于电子书这种传统印刷文学的数字化产物。按电子文学组织(ELO)的界定，涉及体裁包括超文本小说、互动类虚构作品和以叙事见长的电子游戏等[1]。这些作品突破了传统文学的线性文字表达方式，以图像、音效、代码和交互来共同构成多模态的意义网络。

然而，数字文学所具有的跨媒介及高度交互的特征在跨文化传播上遭遇到前所未有的困局。传统文本仅需解决语言转换问题，数字文学的跨文化传播则涉及复杂的符号解码与交互体验适配。当作品跨越国界时，语言与文化的差异可能使所见符号失真、叙述脉络不连贯甚至交互手段不能成立。

针对所遇的困难，本文提出“结构困境→生产端重构→接受端补偿”分析链条。围绕数字文学的跨文化适配做基本定位，把交互小说、叙事型电子游戏作为主要例子加以考察，在案例上作比较、在文本中作细读，剖析《黑神话：悟空》《原神》及电子文学作品《胜利花园》等案例，探讨如何通过概念隐喻与技术工具的介入，减少传播过程中的符号误读，为中国数字文学作品“走出去”提供理论参照与实践方法。

需要说明：本文所讨论的“数字文学”并非同质的整体。按创作逻辑、商业模式与受众期待的差异，所涉案例可分为三类。第一类是原生超文本与互动文学，如《胜利花园》《I'm dying, honey》：以文本自身的多模态与交互性为审美对象，多为个人或小团队的实验性创作，读者以文学阅读为主要期待。第二类是内置强叙事文本层的商业游戏，如《原神》《黑神话：悟空》：以玩法配置为主导，由大型团队工业化生产并面向全球市场发行，叙事意义凝结在玩家须阅读的游戏文本里。第三类是介于两者之间的小团队叙事作品：资源有限而形式自由，既无大团队的本地化预算，也不似实验作品那样以圈层读者为默认受众。三类作品跨越文化门槛的路径因此并不相同，本文第四部分将分别讨论。

就前两类的关系，学界已有方法论辨析。马尔库·埃斯克隆(Markku Eskelinen)批评叙事学对游戏的过度套用，指出游戏首先是配置性实践(configurative practice)，玩家要靠操作完成文本遍历，不像文学读者那样被动翻页[2]。艾斯佩·阿尔萨斯(Espen Aarseth)将这类须费力方能遍历的文本称作“制动文本”(ergodic text)，遍历路径会反过来制约意义生成[3]。张曦萍在“数字游戏文学”(DGBL)框架下把表意文本分为内置、外置与衍生三层；武器名、成就文案、角色台词、图鉴说明等内置文本，与界面、立绘并置，随游戏进程被反复阅读[4]。据此，本文对《原神》《黑神话：悟空》不作整体等同处理：《胜利花园》等代表典型原生数字文学；两款游戏则提供内置叙事副文本跨文化接受的个案，分析单元是武器名、成就名、图鉴文案等游戏资产(game assets)，学界常以“创译”(transcreation)标准来讨论其异文化接受效果[5]。

2. 研究方法与数据处理

为了确保结论的客观性并形成完整的研究闭环，本文在正式探讨跨文化传播困境与对策前，先简要说明研究方法与数据的获取过程。

(一) 研究方法

本文采用多案例比较结合网络社群反馈分析。理论上参考库兹奈特(Kozinets)关于网络民族志(netnography)的讨论，包括在线观察、数据伦理与研究者是否介入等问题[6]。实际材料以文本细读及概念隐喻方式处理游戏内有关叙事的副文本(英译)接受。案例分两组来讨论：《胜利花园》《I’m dying, honey》属于把交互文本当作本体的电子文学，《原神》《黑神话：悟空》则检验武器名、成就文案、图鉴文本这类内置副文本的跨文化重构效果。需说明：笔者并非专业网络民族志研究者，在考察 Reddit 时只做有限的、有目标的公开板块浏览，以潜伏式阅读(lurking)为主，不回复、不干涉对话；有关做法和样本范围详见下文。

(二) 数据获取与处理

真实的用户反馈是本土化成败的判断依据之一。《原神》三星武器“以理服人”的英文译名 Debate Club 是否被海外玩家读懂？为回答这一问题，笔者在 Reddit 子版块 r/Genshin_Impact 检索“Genshin Impact Debate Club”“以理服人”等关键词，逐条人工阅览帖文与评论。阅览五十余条英文评论后，按三条标准纳入分析：评论须明确指向该武器名称文本；须对译名双关、文化映射或幽默效果作出可辨识评价；内容须足以与中文源语对照。剔除纯情绪帖、讨论皮肤或配队等与武器文本无关的内容。最终纳入细读的有效评论十五条，附录摘录其中十三条；另两条与表内评论语义重合，正文分析已参照，不再重复列出。样本来自公开帖文，数量有限，因此 Reddit 材料只作探索性的证据，用来看副文本 transcreation 在目标语社群中如何被讨论，不主张统计代表性。公开帖文板块中，玩梗向的评论曝光度更高，而持反对意见的内容未必有很好的流量。赵佳辉在研究《原神》评论时曾提醒警惕圈层内诸如此类的“沉默的螺旋”[7]，这一局限在第三节还会谈到。

(三) 分析路径

对原始评论文本进行细读，并结合概念隐喻理论拆解玩家如何理解译名的源域与目标域，将英文留言与中文初始语境逐条对照。目的是判断文化误读是否发生，以及本土化策略在哪些环节击中了受众。网络传播时代，受众也会改写、延伸文本意义；此判断参考了彭兰的观点[8]。后文关于 Reddit 接受的判断，一律以本次有限公开样本为限；样本以外的负面评价，不作外推。

(四) 研究局限与三角互证

最后需要说明本研究的局限。其一，用户反馈样本仅来自 Reddit 单一平台，该社区以英语用户为主、玩家参与度较高，其讨论未必能代表更广泛的海外玩家群体；其二，细读对象集中于“以理服人”(Debate Club)一件武器的译名，属单案例分析；其三，有效评论仅十五条，样本量小，且公开板块中玩梗向内容曝光度更高，持反对意见的声音可能被淹没。因此，本文的 Reddit 材料只用于考察副文本创译在目标语

社群中如何被讨论，不作统计推断。为弥补单一平台的不足，后续研究将引入 YouTube、Twitter 等平台关于同类叙事副文本的评论数据做三角互证，并针对特定翻译案例(如“…till debt do us part”成就)设计小规模线上问卷，直接调查海外玩家的理解程度与文化共鸣，以检验并修正本文基于有限样本的判断。

3. 作品的跨文化传播困境

传统纸媒所载的文学作品若要跨文化传播，基本是面对语言符号隔阂一类问题。就海明威的《印第安人营地》而论，一些译本将不同的语境下的“I know”“I see”均翻译为“我知道”[9]，忽视了原文中微妙的情感差异。中英文词汇色彩义的不对称易导致原文情感细节在翻译过程中出现折损。随着数字媒介兴起，文化隔阂非但没有消除，反而日趋加深。所遇的此类文化符号的误读恰为霍斯金斯和米卢斯提出的“文化折扣”现象，其理论的要点是：文化产品经由不同语境传播时容易因观念差异而失去魅力[10]。作品从原文化背景传播至另一种文化背景时，语言、价值诸因素的差异都可能削弱其吸引力。数字文学通过多符号多维度的整合性表达，使图像、符号都成为文学作品表意结构的一部分。对于这类作品来说跨文化传播仍有复杂困难：传统文化折扣不能完全避免；符号和图像的加入可能引发更多的文化误读；作品的交互操作使文本产生动态变化，传统翻译模式确实难以应对。

非语言符号本身就有语义的不确定性。数字人文类作品中常包含图像、动画、声音等多种材料，所涉意义未必对各文化都同样清楚。表情符号 Emoji 现已属于网络交流的一部分，然而 Emoji 的抽象性和语义不唯一性使人们对同一个 Emoji 产生不同的理解[11]。中国人常用的 Emoji 表情“😂”，在简体中文语境里表示“哭笑不得”，而在中东地区文化中则表示“极大的悲恸”。英语母语者常用 Emoji 表情“🐐”表达“肯定和夸赞”，因为在他们看来，山羊“goat”是“Greatest of All Time”(史上最佳)的缩写。表情符号“🙏”在东亚表示“祈求”或“感谢”，在印度教语境里却象征“合十礼”。倘若电子文学、电子游戏包含类似符号，且仅提供简单的直译或不具备额外注释，其他文化背景的读者就很难真正理解。

符号的意义来自人际交往过程。库兹奈特指出，“沟通是有意义的符号交换”，他把符号意义的形成归入发送者、接收者交互的情境之内[6]。Emoji 跨文化误读的原因就在这里，当发送者以某种文化背景来定夺符号所指时，接收者也许按全然不同的文化习惯加以分析，此时意义的两套构造方式不一致，实际沟通便有失准确或发生偏差。

就文化认知的角度而论，读者对作品意义的建构能力实际上受到其文化背景的深刻影响。库兹奈特的研究表明：文化属于习得物，是有关意义的体系，个人以社会化的形式获得某种文化符号的解释方法。若数字文学运用的文化性交互手段同某类传统叙事有关，缺乏相应背景的读者便不能很好地把握整体意义，由此产生了交互性叙事在不同文化间传播时遇到的认知障碍。

除符号误读外，交互性本身也潜藏着叙事断裂的风险。N. Katherine Hayles 指出：数字文学的交互性(interactivity)使读者更像“玩家”或“参与者”，成为作品的共创人，能够影响甚至重塑文本发展路径[1]。苏珊娜·贝肯海格(Susanne Berkenheger)的电子文学作品《我快要死了，亲爱的》(*I'm dying, honey—dramatized proceedings from super-space*)来自一个名为“超级空间”(Super Space)的聊天软件。作者扮演挑衅者 Yüksel、引导者 Hüpfer、机器人服务员 Dumbwaitness 三个虚拟角色，在对话中充当机器人程序，依她本人所描述，通过碎片化的语言和幽默、挑衅的方式与聊天室成员进行交流互动[12]。

这部由聊天记录构成的作品夹杂着大量英文俚语和网络用语，例如“ggg”(giggle 的简写，表示咯咯笑)、“lol”(laughing out loud 的缩写，意为大声笑)等。而“lööööööl”属于“lol”的变体，使用字符“ö”表现出大笑的样子，在原形式的基础上增加了象形意味。这些变体俚语的传播面临双重困境：既需捕捉“ö”模拟面部表情的象形特征，又要传达实时交互中异化的语言。此外，该作品中还含有特定文化背景的“梗”：如聊天室成员攻击他人“鼻子很歪”，又说“你有一个 gargamel 的鼻子”，让部分读者摸不着头脑。Gargamel

是“蓝精灵”(The Smurfs)动画片中的反派“格格巫”，长而尖的鹰钩鼻往往在卡通动漫中作为邪恶形象的特征出现[13]。非英语文化读者若无法联想到鹰钩鼻的象征意义，便可能无法衔接叙事脉络。

上述案例展示了数字文学有关传播与接受的文化折扣困境：交互性虽可使读者获得创作上的一席之地，但文化隔阂却把若干人挡在“可接受”“可鉴赏”之外。文本翻译固然在跨文化传播中扮演至关重要的角色，它以对文化差异的恰当处理来缓解文化折扣现象，有利于异文化受众理解并接纳相关文化产品[14]。若数字文学使用表情、图示或音频之类材料，用单纯翻译便不能完整地表达其意义。数字文学创作者要设法让作品逾越文化背景和语言隔阂，要思考怎样让各种背景的人都可以平等地阅读该作品(即不被某类元素所困)，也不因此感到冒犯。

4. 生产端的编码重构：基于概念隐喻的跨文化映射

要解决前述跨文化传播困境，单靠某一方的努力远远不够。有效的本土化适配需要作品的“生产端”与“接受端”双向发力。一方面，创作者需要在源头重新组织、编码文化符号；另一方面，读者面对异质文化时的理解未必完整，必须利用辅助性的技术手段来沟通、主动分析文本所涉的隐含意义。两端同时着手便能较好地避免文化折扣。有关非语言符号语义不确定的问题，接受端用技术处理是主要对策；若交互性造成叙述的断裂，生产者应在编码时就予以主动修复。下面分别讨论两端的可行办法。

(一) 大型创作团队的差异化适配

要较好地处理由交互所导致的叙事断裂问题，成熟的创作团队通常会组建本地化团队来进行文本重构。约瑟夫·斯特劳巴哈尔(Joseph Straubhaar)提出的“文化接近性理论”(Cultural Proximity Theory)解释了其合理性。按此理论分析：受众对文化上接近的媒介材料比较欢迎，所遇到的阅读障碍较少、理解也较容易。依此思路看，大体量创作者做跨文化传播时多有意识地修改文本以配合目标文化的习惯。用专业方式完成本土化重构之后，数字文学的互动过程就不会因文化差异而失真，文化折扣相应减少，各地接受者较可能有共鸣或认同感[15]。

在探讨游戏文本的跨文化适配之前，有必要界定讨论对象。《原神》《黑神话：悟空》是叙事型商业游戏，核心体验由战斗、探索与成长驱动；须阅读的叙事文本嵌在游戏进程里，是表意层之一，却不是唯一中心[2]。比照张曦萍对数字游戏文学的划分，本节聚焦内置叙事副文本，即武器与装备名称、成就说明、角色台词、图鉴文案等须随推进被反复阅读的脚本化字词[4]，不讨论玩家社群里的一般话题或 Meme 传播。武器道具名界面空间有限，本地化常靠创译(transcreation)而非字面直译[5]。《黑神话：悟空》重在图鉴与成就文本，《原神》则提供武器名、成就名可供对照。以下以这两款游戏说明内置副文本的本地化策略与跨文化接受。

(1) 文化隐喻的译介策略

游戏文本中的部分翻译放弃了一一对应的直译，改为借用目标文化中的等效表达。例如，当玩家在《原神》里“击败隐身状态下的债务处理人”后，会获得成就“……唯独死亡与债务不可避免”。这句文本改编自美国政治家本杰明·富兰克林的名言“nothing is certain but death and taxes.”然而，英文版的游戏文本并未使用这句原文，而是写成“…till debt do us part”(直到债务将我们分开)，这句话来自基督教婚礼誓词“to have and to hold from this day forward, for better, for worse, for richer, for poorer, in sickness and in health, to love and to cherish, till death do us part”(今后不论境遇好坏，家境贫富，生病与否，誓言相亲相爱，直到死亡将我们分开)，巧妙地将“death”改成谐音“debt”，让英语文化背景的玩家会心一笑。《原神》中的“抽卡(消费一定量游戏币抽取角色或武器)”功能命名为“祈愿”，德语版本的对应翻译是 Gebet，意为祈祷。相较于 Einlösung (抽奖)一词，Gebet 的词汇长度更加简短，又同中文原版中“祈愿”一词的神圣性相照应，也避免了“抽奖”这种过于直白表达的功利化联想[16]。另外，游戏内有一把状如

狼牙大棒的武器，中文版该武器名称的文本为“以理服人”，英文版则译为“Debate Club”(辩论大棒)，字面又有“争论俱乐部”之义，在此，“Club”一词承载了双重映射：既映射了“俱乐部”的社会组织概念，又映射了“棍棒”的物理武器概念。

接下来只看武器“以理服人”英译名 Debate Club 的接受，不包含《原神》的口碑评价。对 r/Genshin_Impact 相关讨论做文本细读(见图 1；完整评论列于附录表 A1)后可以看到，多数样本用户读出了双关：有玩家写“The wordplay gets me every time”，通过 Club 同时联想到辩论社和棍棒；也有评论对照中文“以理服人”与英文“convince through physical means”，说明部分读者已注意到源语道德修辞向目标语幽默的位移(附录第 10 条)。不少帖子还在双关之上继续玩梗，例如“带着辩论棍棒参赛”。这些延伸可以视为 transcreation 之后社群层面的再传播，不等同于对武器文本文学性的评判。就当前样本而言，未见对该译名的集体质疑，也没见到“牵强误译”的集中反驳；但公开帖文可能偏向积极反馈，此判断只能算是试探性的，不能推广为全称结论。



注：Reddit 用户关于“Debate Club”双关语的讨论：https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comments/pz4k51/the_debate_club_is_actually_a_really_unique/?captcha=1。

Figure 1. Reddit users' discussion of the "Debate Club" pun
图 1. Reddit 用户关于“Debate Club”双关语的讨论 [1]

从现有论述可以得知，作品文本的翻译无需字字对应，这在翻译学中属于省略或替换源域的处理方法。乔治莱考夫和约翰逊在当代语言学经典著作《我们赖以生存的隐喻》中最早提到概念隐喻理论。隐喻由本体、喻体及映射域三个要素构成，映射域是一种规约限制[17]。例如在常见的概念隐喻例句“时间是河流”中，“时间”与“河流”之间存在一种特定的规约映射关系。其中，被解释的概念“时间”是目标域，而用于描述该目标域的概念“河流”则是认知域(也称为源域)。因语言使用者所处的文化及思维习惯各不相同，隐喻的源域未必能为另一语言所理解。译者可以选择舍弃原有的源域，按目标语思路构造对等认知(即做省略或替换)；或者把源域转换为用法上类似、意义相近的目标语表达。上述两种做法都以达成语义对等、语言对应为基本目的。

此类译介处理方式在游戏《黑神话：悟空》中亦有运用。在游戏里关于“小菌君”的图鉴介绍中有“陋室以德馨，山精亦感怀。”英文版为“In her virtue's quiet display. Even guais in the woods repay.”译者省略源域中的“陋室”并增加“display”，使其与下文“repay”押韵，解决了文化差异中“陋室”表达的突兀感，在情感表达上更加直接。“影神图故事集——狼护法”的介绍有“原有回头路，恶言断肝肠。”英文版作“The path to return was once easily found. Yet fate was sealed by the words of a liar”，此处

[1]https://www.reddit.com/r/Genshin_Impact/comments/pz4k51/the_debate_club_is_actually_a_really_unique/?captcha=1

如果将“肝肠”直译成“liver”和“intestine”，那么会让国外读者一头雾水，因为在他们的认知中，“肝肠”并没有表示悲伤的隐喻概念。但英文中存在“seal one’s fate”这样的习语，通常指贬义的、已经决定的命运。结合前文“回头路”，译者此处用“既定命运”来替换难以理解的“肝肠”，同样表达出惋惜与伤感的情绪[18]。

(2) 语言主体的文化调适

游戏《原神》中的岩神“摩拉克斯”以凡人身份隐居，化名“钟离”，是极受欢迎的神明角色，同时又像是个富于烟火气的雅士。他的技能是召唤陨石由天而落，可同时伤及多处、使敌石化，有关技能的台词“天动万象”在形式上接近古代中国帝王的诏令。另外“天动”是对自然法则的神明式掌控，正好切合该角色的神力背景，“万象”是世界整体的指涉，既包括技能中出现的陨石(“荒地升星，璨如烈阳”)，也暗喻钟离对大地、岩元素的绝对掌控力。按英语文本应作“I will have order”，省去了具体的物象“天”和“万象”，同时也改换主语，把客观的三方视角切换到说话者自身。中文版本台词体现出说话者以天地之间的存在作为统治权力的来源，而英文版本则强烈地体现了说话者的主观意志，传达出“以我的规则或者以我的标准为尺度”的话语含义，话语中威胁感不是源于“天”，而是源于说话者自身[19]。通过主语视角的切换，汉文化中“天”的客观权威被纳入角色意志，正符合英语文化所看重的个体能动性。

《黑神话：悟空》则擅长使用古语活化与音韵移植的方法。2021 年的测试版本中，文案翻译出现了“thou”和“shalt”。“thou”在中世纪英语(Middle English)以及早期现代英语(Early Modern English)中是“you”的主格形式，大致与古汉语“汝”“尔”对应，通常应用在诗歌类语境中。“shalt”是“shall”的第二人称单数现在时，“thou shalt”可对标中文“尔当”，这一用法在外国影视游戏作品、戏剧诗歌以及古英语文献中使用频次很高[20]。使用这些中世纪英语词汇，既保留中文的古风韵味，又呼应西方的诗歌与文化语境，实现信达雅的平衡。

为了更直观地呈现上述策略，对典型案例进行结构化分析(见表 1)：

Table 1. Analysis of cross-cultural metaphor mapping and translation strategies in typical digital literary texts
表 1. 数字文学典型文本的跨文化隐喻映射与翻译策略分析

案例来源	原文 (Source Domain)	译文(Target Domain)	隐喻/转译策略分析 (基于概念隐喻理论)	文化折扣消解效果
《原神》	**以理服人** (源域：儒家伦理，以道理感化)	**Debate Club** (目标域：西方社团文化 + 双关语)	**隐喻重构与反讽** 将“辩论(Debate)”的语言冲突映射为“大棒(Club)”的物理冲突，保留了原词“物理说服”的幽默内核。	**高** 引发英语社区玩家的“Meme”传播，成功跨越语际隔阂。
《原神》	**唯独死亡与债务不可避** (源域：富兰克林名言)	**…till debt do us part** (目标域：基督教婚礼誓词)	**语音隐喻与文本互文** 利用 Debt/Death 谐音，借用婚礼誓词的庄重感反衬“讨债”的荒诞感。	**高** 利用目标语熟知的文化文本(誓词)唤起共鸣。
《黑神话》	**断肝肠** (源域：中医身体观，内脏对应情绪)	**Seal one’s fate** (目标域：宿命论，命运被封印)	**本体隐喻替换** 舍弃西方缺乏认知的“内脏 = 悲伤”隐喻，替换为通用的“命运”隐喻。	**中** 准确传达了悲剧色彩，但舍弃了部分中式身体美学。
《黑神话》	**尔当(隐含)** (源域：古汉语语体)	**Thou/Shalt** (目标域：中古英语语体)	**语域对等映射** 建立“古汉语”与“中古英语”的时间映射关系，营造史诗感。	**高** 在形式上实现了“信达雅”，提升了文本的文学性。

数字文学要完成本土化，不能只考虑语言上的翻译，还要面对文化适配的复杂成本。《黑神话：悟

空》把古语和有关的音韵做适当移植、加以活用而获本地化成功，所依赖的文化资源包括比较文学及语言学知识，即对中世纪英语与古汉语作文化上的对照思考，由此得到古词与时代的一致性说明。对于大团体来说这种本地化方法虽有助于避免文化冲突，但高昂的本地化成本成为小团队跨越不了的鸿沟。

(二) 中小团队的低成本适配

小团队或个人开发者的本地化成本高，《黑神话：悟空》类文化顾问制度难以推广，较实际的办法是利用在线社群作分布式协作。众包(Crowdsourcing)是互联网技术中关键文化转变的产物，可以把难以单人完成的任务切分后交给大规模在线社群完成[21]。众包协作在游戏与数字文化场域中常带有参与式文化特征：成员认为自己的贡献哪怕再小都有意义，也很在意他人如何看待自己的产出[22]。人文领域典型的例子是 Terras 介绍的 Old Weather 项目。该项目号召全球志愿者转录 19 世纪中期以来英美海军日志中的手写气象记录，作为气候模型预测的历史数据支撑。项目采用去中心化的质量控制方法：每张日志的三份转录分别由不同人完成、彼此对照修正。该机制在不依赖专业机构审校的前提下，实现高可信度的内容产出。到 2015 年为止有逾 100 万页历史日志完成转录[21]，任务本身简单、规则清楚，质检流程也固定，证明复杂工作可以被拆成可重复的微任务，并在低成本条件下保证质量至少可用的水平。

数字文学的文化转译能不能套用这种模式？Old Weather 处理的是气候史料，与武器名、梗解释、台词润色并不在同一层面。不过有较近似的例子可参考：游戏圈的 fandubbing：网友搜集下载片源、消除原声、自译自配再上传，工作流程覆盖翻译、表演、音效与发布，产出的成果直接可用于目标语玩家的体验[23]。对中小团队而言，转录气候日志只是一个引子，其背后“拆任务 + 社群评议 + 迭代修改”的协作框架借鉴起来更有价值：把梗释义、译名讨论、台词润色拆成小项任务，让母语者群体帮忙分摊文化解析的负担[5]。

5. 接受端的解码补偿：阅读辅助与意义补全

生产端再精细，也无法覆盖所有文化语境。不得不依靠接受端的读者、社群与技术工具在传播链条的后半段补上意义缺口。非语言符号尤其难办：图像、Emoji 的含义随文化而变，创作者很难在源头穷尽解释。

生产端再精细也无法覆盖所有文化语境，必须依靠接受端的读者、社群与技术工具在传播链条的后半段补上意义缺口。非语言符号尤其难办：图像、Emoji 的含义随文化而变，创作者很难在源头穷尽解释。按参与深度，本文把接受端的参与区分为三个层次，并分别评估其在文化补偿中的作用与风险。第一层是信息消费意义上的“主动导航”：个体读者细读文本、比对译本、调用档案检索，以低成本获取跨文化参照；其局限在于只对照而不生产新意义，理解的成果也停留在个人层面。第二层是意义传播意义上的社群讨论与再创作：社区成员在讨论之上玩梗、二创、接力传播，能把少数读者的准确理解扩散为社群共识，如 Debate Club 双关激发的社群延伸；但也可能偏离源文，甚至反向固化误读。第三层是内容生产意义上的粉丝翻译与配音：粉丝直接承担翻译、配音等再生产任务，对文化补偿的贡献最大，同时伴有质量控制困难与版权争议的风险。三个层次可重叠于同一人，但分析时应分开评价；下文(一) (二)分别讨论档案导航与阅读辅助工具两类方法。

(一) 读者共创的路径

数字技术的普及能为读者提供多种参照：过去只以一种权威译本为标准的阅读习惯得到改变，各种公开渠道所载的有关作品的语种、文化解释都可以调用、比照，因而不必被动地受单一文化眼光支配。接受端读者成为有能力在多元资源中自主导航的意义建构人。

麻省理工学院的数字人文项目“Global Shakespeares”在这一路径上具有示范意义。该平台以数字档案的形式汇聚了来自亚洲、巴西、阿拉伯等多个地区的数百部多语种莎士比亚演出录像，由 Donaldson、

Joubin 等学者与多位区域编辑共同建设，并非普通用户上传演出录像的开放平台[24]。据 Márkus 对档案的学术分析，截至其撰写时，目录收录三百余条演出记录，其中超过两百条配有能在线观看的视频片段，一百余条有较完整的演出视频[25]。用户可以按剧本、语言或地区自由检索，穿梭于不同文化语境下对同一经典的诠释，通过比较不同地域剧团的视觉呈现与语言改编，自主构建跨越文化边界的文学认知。专业戏剧研究从而突破了学术圈层，让普通受众也可参与经典的讨论，形成大众阐释与学术研究的互动对话。

亨利·詹金斯所说的参与式文化，强调低门槛的创作分享与非正式的群体传承[22]。Global Shakespeares 体现的是参与关系中较浅的一种：平台把专业门槛较高的表演研究档案开放出来，让读者自行检索、并置、截取比较。张曦萍在讨论数字游戏文学时区分“玩时创作”与粉丝“读后创作”，档案读者的路径更接近后者[4]。就文化补偿而言，这一层次的参与的作用在于提供多元参照、打破单一权威译本的垄断，使普通受众也能参与经典的讨论，形成大众阐释与学术研究的互动对话；其限度则在于档案收录本身即是一种筛选，读者所见的多语诠释仍由学术编辑框定，参与的深度止于选择与并置，不触及内容生产。可见读者的参与经典解读的过程更加开放，打破了传统文学翻译中专家与普通读者之间的界限，文学经典的跨文化传播成为一个开放的、多元的过程。

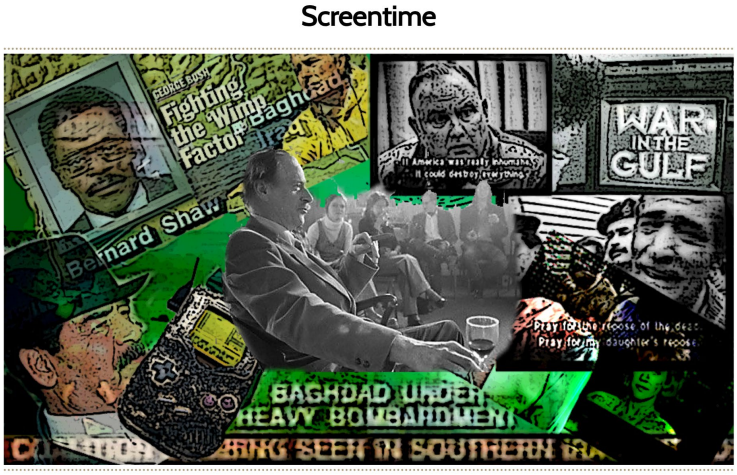
(二) 第三方工具的语境重构功能

回顾前文提到的第一个困境：图像及 Emoji 这类非语言符号一般有语义的不确定性。由于传统翻译模式很难直接对图像和表情进行有效转译，单靠创作端的努力有时难以兼顾所有读者。此时有必要借助于接受端所用的第三类技术手段加以调节。智能注解是连接两端的中介性资源，正好可以补充官方文化适应上所缺的部分。

现在已有研究把网络互动中所用俚语及图像符号造成的问题归入文化隔阂一类加以分析，提出低成本技术对策。利用某些智能插件，读者可以很快解决视觉符号导致的误读现象。Meme2Vec 是研究者皮奥特·比拉克(Piotr Bielak)公开在 GitLab 上的研究原型[26]，通过爬取 Reddit、Twitter 等平台的语料，尝试构建多语言的网络俚语知识图谱，探索悬浮释义、语境溯源与跨文化映射的技术可能性。虽然目前尚无大规模商用部署，但若基于 Meme2Vec 等模型开发相应的阅读辅助插件，读者在阅读《I’m dying, honey》时，悬浮于“lööööööl”等词句上方即可看到释义：“网民对‘lol’ (大笑)的变体写法，ö 字符模拟笑到扭曲的面部表情”；点击“gargamel 的鼻子”则可调出《蓝精灵》反派角色“格格巫”的介绍与“鹰钩鼻”的文化暗示。

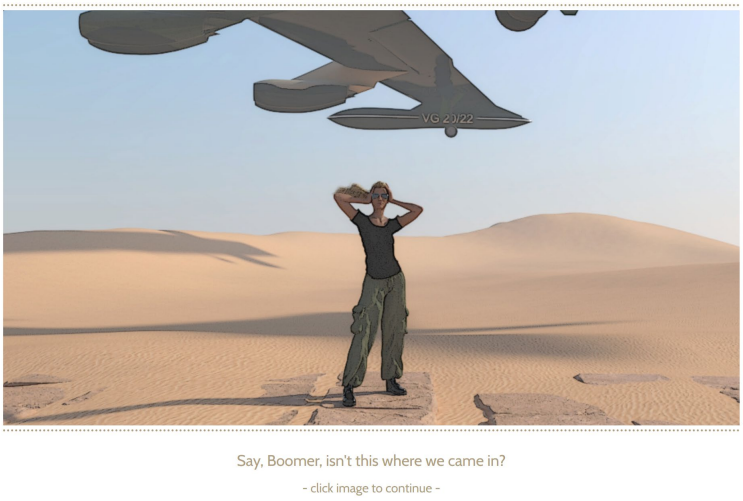
《胜利花园》的阅读也曾面临类似问题。斯图尔特·莫斯罗普(Stuart Moulthrop)的这部超文本小说代表作，主要讲述 1991 年海湾战争时期的故事。每个章节的首页配有与情节相关或暗示性的图像(如图 2、图 3)。这些图像承载着特定的美国文化语境：以往对于非美国读者而言，仅凭直觉难以辨识图像的文化所指，需要在众多超链接之间反复跳转，阅读完章节正文后再回看章首图像，方能拼凑出其象征意涵，阅读体验相当割裂。若基于 Meme2Vec 模型开发兼具图像识别与文化注释功能的智能阅读辅助工具，读者将鼠标停于章首图像上方，便可即时获取简短背景说明，不必跳离当前页面去前后翻阅。这样非美国读者也不难理解整部作品暗示的特定历史背景，以及“批判非正义的侵略战争”的创作思想。在不中断阅读节奏的前提下即时补全背景信息，消减非目标文化读者在跨越文化门槛时所经历的阅读断裂。

这些工具能够大幅降低“梗”和俚语的跨文化理解成本，对含有 Emoji、梗图的数字文学同样有用：悬浮注释把文化背景变成读者可按需调用的说明，成本不必全压在小众作品一方。技术工具在读者与异文化文本之间搭建了一座即时阐释的桥梁，将阻碍阅读的文化厚度转化为可即时调用的信息深度，实现低成本、高效率的跨文化意义补全。但就当前技术条件而言，Meme2Vec 更多只能算研究样例原型，距离常规普及还有距离。



注：《胜利花园》重制版 Screentime 章节封面：https://victory-garden2022.com/Screentime.html。

Figure 2. Cover of the “Screentime” chapter in *Victory Garden Remastered*
图 2. 《胜利花园》重制版 Screentime 章节封面 [2]



注：《胜利花园》重制版 Big Noise 章节封面：https://victory-garden2022.com/Big_Noise.html。

Figure 3. Cover of the “Big Noise” chapter in *Victory Garden Remastered*
图 3. 《胜利花园》重制版 Big Noise 章节封面 [3]

(三) 技术辅助阅读的限度与风险

技术辅助阅读的效用，需要放回具体的阅读情境中审慎评估，它并非没有代价。

第一重代价是体验中断。数字文学的意义生成依赖读者对文本的连续遍历，《胜利花园》的阅读断裂，正源于读者须在超链接之间反复跳转、被迫中断叙事推进。悬浮注释虽然能即时补全背景，却也在

[2]https://victory-garden2022.com/Screentime.html
[3]https://victory-garden2022.com/Big_Noise.html

叙事推进的关键节点插入了一次“停顿–阅读–返回”的操作：倘若注释过于频繁或过于醒目，工具便以另一种形式复制了它想要解决的问题。注释的设计因此必须克制，只在读者主动悬停时出现，且尽量简短，把打断的成本降到最低。

第二重代价是过度阐释。机器释义倾向于给出单一、确定的“标准说法”，而“gargamel 的鼻子”这类文化符号在原语境中本就允许多种联想；释义插件一旦成为读者理解异文化的主要入口，算法给出的答案就可能从“一种参考”变成“唯一读法”，压缩读者自主意义建构的空间。唐·伊德(Don Ihde)把人、技术、世界看成一条经验链：技术介入阅读，会改变读者接触文本的方式[27]。这提醒我们像 Meme2Vec 这样的工具不只是理解的辅助，更是调节读者–文本关系的中介；其语料偏差与识别错误会在调节过程中被放大为系统性误读，注释内容宜标明来源并列出多种可能的读法，把阐释权留给读者。

第三重限制在技术成熟度本身。Meme2Vec 系研究者公开在 GitLab 上的研究样例原型[26]，尚无大规模商用部署，其俚语知识图谱的覆盖面、语料更新机制与长期维护都存在不确定性；将其设想为通用的阅读基础设施，目前并不现实。更稳妥的定位是把它当作“按需调用”的补充资源：由读者决定何时求助、求助到何种程度，而非默认嵌入每一次阅读。

笔者以为，在此定位下，以上工具既可在创作时嵌入开源组件，也可由读者在阅读阶段自行启用，都有利于数字文学做本土化处理，能较清楚地防止其文化内容因传播而发生重大折损。对于创作中难以穷尽的符号及梗，接受面以克制的、按需的阅读辅助加以补充，是可行的、成本不高的跨文化方法。此时数字文学所涉意义便不被限于某一文化语境，可以借助本土化成为具有广泛跨文化可读性与亲和力的作品——不同文化背景的读者都能进入文本、理解其意义，并保留各自阐释的余地。

总之，数字文学的跨文化传播应看作动态、双向的过程。生产者要处理好本地化及隐喻的再构造，接受者可借档案、社群或阅读手段来补充意义。生产与接受的紧密联动，才能让数字文学作品真正突破文化折扣的限制，在世界范围内获得实际的传播效果。传播的多主体性既有利于数字创作、数字阅读，也为我们理解数字时代的文化传播提供了新的思路和视角。

6. 结语

数字文学的兴起，让跨文化传播面临的挑战从语言扩展到符号、交互与文化认知。本土化适配因而成为突破文化折扣困境的关键路径。本文通过分析发现，这一目标的实现依赖于生产与接受两端的协同机制：

生产端的《原神》与《黑神话：悟空》在海外爆火表明，基于概念隐喻理论的符号重构与创造性转化是消解文化折扣的关键。

在接受端，技术工具与参与式文化赋予了读者主动修补语义断裂的能力，形成从技术赋能意义补全的解读新方法(见表 2)。

Table 2. Differentiated adaptation paths for cross-cultural dissemination of digital literature
表 2. 数字文学跨文化传播的差异化适配路径

适配主体	适配层面	核心策略	代表工具/案例
大型创作团队	生产端	概念隐喻重构、文化顾问介入	《原神》 《黑神话：悟空》
中小团队/个人开发者	生产端	众包翻译、算法协同校对	Old Weather 众包模式
普通读者	接受端	多译本比对、参与式文化共创	Global Shakespeares
技术辅助型读者	接受端	智能注释工具、开源插件	Meme2Vec 类模型

综上，数字文学的跨文化传播依赖生产端编码重构与接受端解码补偿互补。本文的证据主要来自 Reddit 公开社群的有限样本，结论带有探索性质；未来研究一方面可在方法上扩展平台来源，引入多平

台评论数据与面向海外玩家的小型问卷加以验证，另一方面可进一步关注人工智能在自动化隐喻识别与实时文化注释中的应用潜力，为数字文学的全球化传播提供更具前瞻性的理论视野。

参考文献

[1] Hayles, N.K. (2008) Electronic Literature—New Horizons for the Literary. University of Notre Dame Press, 3, 59-61.

[2] Eskelinen, M. (2001) The Gaming Situation. *Game Studies*, **1**. https://web.archive.org/web/20010909064726/http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/

[3] Aarseth, E.J. (1997) Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Johns Hopkins University Press, 1-3.

[4] 张曦萍. 论数字游戏文学[D]: [博士学位论文]. 兰州: 西北民族大学, 2024.

[5] O'Hagan, M. and Mangiron, C. (2006) Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. *The Journal of Specialised Translation*, No. 6, 10-21. https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2006.735

[6] 库兹奈特. 如何研究网络人群和社区: 网络民族志方法实践指导[M]. 叶韦明, 译. 重庆: 重庆大学出版社, 2016: 16-17, 26, 69-72.

[7] 赵佳辉. 高低语境理论下游戏《原神》的文化折扣现象研究[D]: [硕士学位论文]. 武汉: 中南民族大学, 2023.

[8] 彭兰. 网络传播概论[M]. 第 4 版. 北京: 中国人民大学出版社, 2017: 176.

[9] 欧内斯特·海明威. 乞力马扎罗的雪 海明威短篇小说选[M]. 盛世教育西方名著翻译委员会, 译. 上海: 上海世界图书出版公司, 2012: 126.

[10] Hoskins, C. and Mirus, R. (1988) Reasons for the US Dominance of the International Trade in Television Programmes. *Media, Culture & Society*, **10**, 499-515. https://doi.org/10.1177/016344388010004006

[11] 王宜可. Emoji 使用差异的影响因素及其语义分析[J]. 海外英语, 2024(24): 80-83, 90.

[12] Berkenheger, S. (2007) I'm Dying, Honey: Dramatized Proceedings from Super-Space. In: Gendolla, P. and Schäfer, J., Eds., *The Aesthetics of Net Literature*, Transcript Verlag, 355-366. https://doi.org/10.1515/9783839404935-016

[13] 叶学舒. 中美主流动画片反派人物设计比较研究[D]: [硕士学位论文]. 杭州: 浙江工商大学, 2018.

[14] 杨珊. 创新中华文化跨文化传播, "出海"游戏何为——基于《黑神话: 悟空》四重策略的分析[J]. 全媒体探索, 2025(2): 41-43.

[15] Straubhaar, J.D. (1991) Beyond Media Imperialism: Assymetrical Interdependence and Cultural Proximity. *Critical Studies in Mass Communication*, **8**, 39-59. https://doi.org/10.1080/15295039109366779

[16] 初柏辰. 诺德文本分析模式指导下的游戏本地化翻译——以《原神》为例[J]. 英语广场, 2024(1): 27-30.

[17] 莱考夫, 约翰逊. 我们赖以生存的隐喻[M]. 何文忠, 译. 杭州: 浙江大学出版社, 2015: 2-10.

[18] 李文骁. 《黑神话: 悟空》中"妖怪"形象的隐喻特点及翻译研究[J]. 现代英语, 2024(20): 111-114.

[19] 施昊迪. 中英文本与话语翻译的实例对比分析——以游戏《原神》为例[J]. 语言与文化研究, 2024, 32(5): 170-173.

[20] 汪玉迪. 浅析跨文化传播视域下游戏视频《黑神话: 悟空》的"文化出圈" [J]. 科技传播, 2023, 15(13): 115-119.

[21] Terras, M. (2016) Crowdsourcing in the Digital Humanities. In: Schreibman, S., *et al.*, Eds., *A New Companion to Digital Humanities*, Wiley-Blackwell, 420-439.

[22] 詹金斯, 伊藤瑞子, 博伊德. 参与的胜利: 网络时代的参与文化[M]. 高芳芳, 译. 杭州: 浙江大学出版社, 2017: 3-4.

[23] Baños, R. (2020) Fandubbing. In: Bogucki, Ł. and Deckert, M., Eds., *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, Springer, 209-226. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_11

[24] Joubin, A.A. (2021) Global Mediation: Performing Shakespeare in the Age of Networked and Digital Cultures. In: Kirwan, P. and Prince, K., Eds., *The Arden Research Handbook of Shakespeare and Contemporary Performance*, Arden Shakespeare, 133-150.

[25] Márkus, Z. (2021) Donaldson, Peter S., Dir. and Editor-in-Chief, and Alexa Alice Joubin, Co-Dir. MIT Global Shakespeares Video and Performance Archive. *Renaissance and Reformation*, **44**, 189-192. https://doi.org/10.33137/rr.v44i2.37528

[26] Bielak, P. (2025) Meme2vec. https://gitlab.com/meme2vec

[27] 伊德. 技术与生活世界: 从伊甸园到尘世[M]. 韩连庆, 译. 北京: 北京大学出版社, 2012: 112-113.

附　录

Table A1. Statistics on reddit gaming community views regarding weapon name translations in *Genshin Impact*
表 A1. Reddit 游戏社区对《原神》武器名称翻译的看法统计

序号	评论者	评论内容	翻译
1	Jpup199	Im waiting for transmogs to be a thing so i can make everyone join the debate join.	我期待着将 Transmogs 作为一项活动，这样我就可以让每个人都参与进来。
2	mixolydiA97	I know Debate Club is kinda a meme but I like it.	我知道 Debate Club 是一个 meme，但我喜欢它。
3	MightyWaen	The wordplay gets me every time.Probably because i was in the Debate Club in high school…	每次我都会被这个词玩弄其中。可能是因为我在高中时是辩论俱乐部的成员……
4	arthoarder91	Like a certain president said: speak softly and carry a big stick :)	像某位总统说过的一样：说话要轻声，带着一把大棍子：)
5	已注销账号	“Well, I speak LOUD!” “And I carry a BIGGER stick!” “And I USE it too!”	“嗯，我声音很大！”“并且我带了一根更大的棍子！”“我(不仅是拿着)更是要使用的！”
6	zizwe01	Wish I could bring this to certain debates and beat some sense into some unnecessary stuff	我希望我能把这带进某些辩论，把一些不必要的东西纳入其中
7	yeahamthatguy	I easily could win any debate with a club	我有大棒就很容易就能赢得任何争论
8	FlyingRencong	It’s funny to think that in a debate competition the participants will bring the debate club and start brawling	有趣的是，在一场辩论比赛中，参赛者会带来辩论大棒并开始打斗
9	Rabatis	OBJECTION! They aren’t brawling, they’re persuading one another with a heavy dose of cranial trauma!	反对！他们不是打架，而是用大量的颅骨创伤互相说服！
10	pzlama333	In original Chinese, this club’s name is “以理服人”, which can be translated as “convince/persuade other people through reasoning”, and the character “理” means “理论/道理”, or “reason/theory” in English.However, in this specific situation, the character “理” can also be explained as “物理”, which means “physics” in English. And the whole word becomes “convince other people through physical means/force”. The English translation is also perfect. Indeed if you bring this debate club to a debate club, everyone will agree with you.	在中文原版中，这个俱乐部的名字是“说服他人”，可以翻译为“通过推理说服他人”，而“理”字的意思是“理论/道理”，或“英语中的理由/理论”。然而，在这种特定情况下，“理”字也可以解释为“物理”，意思是“物理”，整个词的意思是“通过物理手段/力量说服他人”。英文翻译也很完美。事实上，如果你把这辩论大棒带到一个辩论俱乐部，每个人都会同意你的观点。
11	Notkiller	How to win Debates: Bonk!	如何赢得辩论：Bonk!
12	CryptographerWise887	That club is very debatable.	这个大棒争论很大。
13	Alt-Tabris	The first rule of Debate Club...	辩论俱乐部的首要规则……