

交际翻译理论视角下的游戏本地化翻译研究

——以互动式电影游戏《底特律：成为人类》为例

王若冰

上海海事大学外国语学院，上海

收稿日期：2024年10月8日；录用日期：2024年11月4日；发布日期：2024年11月13日

摘要

游戏在全球迅猛的扩张带动了游戏软件本地化行业的发展。中国市场作为全球游戏开发商的必争之地，奠定了游戏本地化的重要性。本文在交际翻译理论视角下，以互动式电影游戏《底特律：成为人类》为例，对游戏本地化翻译进行研究。研究发现，在交际翻译理论指导下，译者能够用简练地道的译文，传达原文的内容。用交际翻译理论指导与《底特律：成为人类》同类型游戏的本地化翻译能较为完整地传达其涵义，让目的语观众理解源语文化，能产生与源语观众一样的观影效果。

关键词

游戏本地化，互动式电影游戏，交际翻译理论

A Study on Game Localization Translation from the Perspective of Communicative Translation

—A Case Study of Interactive Movie Game *Detroit: Become Human*

Ruobing Wang

College of Foreign Languages, Shanghai Maritime University, Shanghai

Received: Oct. 8th, 2024; accepted: Nov. 4th, 2024; published: Nov. 13th, 2024

Abstract

The rapid global expansion of gaming industry has driven the growth of game localization. The Chinese market, as a battleground for global game developers, underscores the importance of game

localization. From the perspective of communicative translation theory, this paper takes the interactive movie game *Detroit: Become Human* as an example to study the game localization translation. The study found that, guided by Communicative Translation Theory, the translators can concisely convey the meaning of the source text. The game localization translation can convey its content of source text in a relatively comprehensive way by applying the communication translation theory, which allows the target language players to understand the source language culture and produce the same effects on them as the source language players.

Keywords

Game Localization, Interactive Movie Game, Communicative Translation Theory

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

随着网络技术的飞速发展，游戏行业迅速发展起来，一跃荣登行业“榜首”。根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2021 年中国游戏产业报告》，2021 年，中国的游戏用户数已高达 6.66 亿人，中国游戏市场实际销售收入已达到 2965.13 亿人民币，成为世界第一大游戏市场[1]。数据调查机构 Newzoo 发布的《2022 年全球游戏市场报告》也提出，在 2022 年，预计全球游戏市场整体将创造 1968 亿美元收入[2]。随着游戏行业在国际市场的重视度不断提高，国外大型“端游”发布后摆在眼前的一个问题就是如何使其本地化——即汉化翻译。虽然本地化服务在近 20 年得到飞速发展，但国内对于本地化翻译的研究较少。本文将以前互动式电影游戏《底特律：成为人类》的本地化翻译为例，从交际翻译理论视角分析网络游戏文本本地化翻译的特点以及网络游戏本地化市场对本地化翻译文本的影响因素。

2. 文献综述

2.1. 翻译与本地化

O'Hagan 和 Ashworth (2002)将本地化定义为“是将一个产品或一项服务适应于一个特定的语言文化背景的过程，并且要具有该语言文化背景的表达特征”[3]。根据“本地化行业标准协会”(LISA)的定义，本地化包括：“取得产品并将它成为在语文上和文化上适合目标地区(国家/区域和语言)的产品，并且可以在这些地区使用和销售。”[4]”本地化项目通常包括如下方面：项目管理、文字翻译、改编软件产品的功能、用户界面布局调整、功能测试及翻译测试等。

本地化行业的发展源自企业开拓国际市场的需要。企业的业务或产品要成功走向国际市场，避免在国外市场上“水土不服”，首先必须实施本地化，本地化行业应运而生。1990 年本地化行业标准协会(LISA)在瑞士成立，成为本地化和国际化行业的首要协会。尽管本地化行业在国外至少已有十几年历史了，但目前国内本地化发展仍处于起步阶段，很多人对本地化的概念并不清晰。

本地化项目中翻译就是将用户界面、帮助文档和用户手册等载体上的文字从一种语言转换为另一种语言，使之符合目标语的语言规范、文化系统、审美情趣、思维方式、政治制度、意识形态或法律法规等等，以促进客户公司产品或服务在特定国家或地区的接受[5]。在这个过程中需要的不仅仅是信息技术知识，还需要对产品的功能有深入的了解。从工作内容和工作流程等各方面分析，本地化翻译的本质与传统翻译都有很大区别。工作内容相对简单的项目，如文字翻译、术语研究、文稿编辑、译审和排版等，是

传统翻译涵盖的领域[6]。本地化翻译与之形成明显对比的。本地化翻译服务涵盖多语种翻译项目管理, 软件、公司主页与在线帮助翻译与测试, 多语种文档排版与印刷, 技术文档写作, 多语种产品支持, 翻译策略咨询等多方面内容。

2.2. 游戏本地化

游戏是一类软件, 因此其翻译过程与软件一样被称为“本地化”。它们的共同点在于都是使用电子产品从语言和文化上适应目的市场。一个游戏由许多明确的要素组成, 比如图像、声音、界面、可玩性和故事线等。因此, 游戏本地化进程比软件本地化更为复杂。对于图像、音频以及过场动画的本地化使得这个过程变得有趣起来。一个典型而完整的多平台游戏本地化项目涉及了文本的翻译、翻译与本地化项目管理音频的修改或再创作、完成本地化之后游戏内容的整合、质量保证、交付厂家和项目行政管理。

上个世纪“游戏本地化”几乎并不被人们所重视, 电脑游戏或手机游戏根本不进行本地化或者只是局部的本地化, 这给游戏玩家带来很大的困扰[7]。而当下市场, 一款大型游戏发布的同时, 游戏公司会提供多个本地化版本给不同国家和地区的玩家, 使玩家易于接受, 促进游戏行业的迅猛发展。

其实“游戏的本质其实就像一部电视连续剧, 围绕一条故事主线展开多个副本”。而本地化译者既要亲自操作这部游戏, 深入其中, 理解游戏中的故事梗概, 同时阐明游戏过程中的语言文化因素, 又是要操作完游戏后根据其中的文化、风俗, 习惯准确、恰当地将其转化为符合目标市场的价值取向, 使这些故事能够让不同背景的玩家产生心理上的共鸣, 这样才能熟练地操作游戏。

言明乐(2009)将游戏翻译的内容概括为弹出窗口和工具提示、系统信息、电脑安装程序、帮助文件、错误提醒、游戏内文本、音频软件和过场动画[8]。其中游戏内文本是翻译的重头戏, 且大多数都具有高度的创造性与想象力。翻译是游戏本地化的中心任务。游戏本地化进程中, 翻译有双重目的: 一是准确传达源语文本的含义, 让玩家在游戏中能够获取所需信息; 二是传递源语文本营造的体验及氛围。

2.3. 互动式电影游戏

互动电影, 又称交互式电影。最早的作品可以追溯到 1967 年蒙特利尔世界博览会上, 捷克导演杜兹·辛瑟拉拍摄的《一个男人与他的房子》[9], 当时观众通过对已进行的故事情节的掌握, 选择不同的情节分支走向, 最终的分支路线会上演不同的结局。互动式电影游戏作为近年发展起来的新游戏类型, 以真人实拍或者 3D 渲染的形式, 将游戏进程电影化。通过游戏平台的多种传统游戏交互方式, 把游戏过程与叙事动画相结合, 为玩家带来沉浸式的游戏体验。

众所周知, 电影的起源要比电子游戏早半个多世纪。到了二十世纪末, 电影产业及电影文化已经覆盖全球, 成为大众主要精神消费品之一。随着硬件技术的发展和设备普及, 电子游戏也占据了特定的市场。在两者之后的发展过程中, 存在很多创作形式上的互动, 美国和日本动漫行业的影游联动、相互改编便是其中的典型。不过这些电影和游戏互相改编的作品, 都没有得到良好的业绩和口碑。

从二十一世纪初至今, 这一境况逐步发生改观, 很多游戏虽然没有改编自电影故事, 却也利用了电影艺术来完善游戏本身, 形成了“电影游戏”, 利用电影艺术为游戏增添了史诗级的故事背景和叙事图像。此后, 伴随信息交互技术的不断成熟, 大部分电子游戏开始更加强调自身情节的交互性质, 利用电影艺术的形式进行叙事处理和画面表现, 利用游戏操作平台扩展交互叙事的信息接触面, 最终出现了“互动式电影游戏”这样的游戏类型。

《底特律: 成为人类》是一个剧情复杂、分支多的互动电影游戏。玩家拥有着游戏中角色的行为的决策权, 真正改变游戏剧情的发展。游戏中的每一个决定都至关重要, 它们均会对游戏的走向进行改变。玩家的决定将影响三名主角的命运, 并且不同角色的决定也将影响到其他角色的故事发展。该游戏以三

段互有关联但角度不同的冒险故事共同构成游戏的主线情节，让玩家在数十位主、配角的陪伴下探索未来的底特律。故事背景设定为人类与仿生人的斗争，在不同的立场下，这些角色产生了多层次的世界观，使叙事线索变得立体化，让互动者的每一次选择都具有更深刻的体验。制作组专门设计了一个直观的故事情节触发列表，互动者可以在完成每一小段情节之后查看自己究竟错过了哪些调查事件，以及总共有多少分支可以选择。除此之外，游戏内包含了大量的信息需要互动者自行观察和掌握，最终影响每一步选择。这种对故事的演绎方式使得互动者体验感和满足度都达到最高。

2.4. 交际翻译理论

交际翻译理论是由英国著名翻译理论学者纽马克提出的。纽马克认为，“交际”是交际翻译理论的核心，其主旨就是关注目标读者的感受。他强调，交际翻译需要以读者可接受和理解的方式翻译，因此读者的心理反应是评判翻译成功与否的唯一标准，换言之，翻译不应该仅仅局限于译文的形式，而要以读者所接受的最自然的形式再现原文信息[10]。

游戏内文本的真正含义还需结合其画面，如画面中人物的表情、语气、肢体动作以及情绪等，通过翻译表现出来，译者需要从上下文语境来考虑，结合画面与上下文语境翻译出实际意义。此外，其中还存在大量俚语、文化负载词，若直译会由文化差异导致沟通失败，所以也需要根据具体情况进行归化处理。因此，对于游戏文本的翻译，应该遵循交际翻译的原则，翻译中不应拘泥于原文，应该符合译入语语言规范，注重反应文本的逻辑，使玩家获得更好的体验。交际翻译理论以目的语为核心，在准确传达出源语文本所有信息的前提下，充分利用意译、归化的优势，在译文中采用翻译策略与翻译方法调整源语文本，使译文具有可读性，且在目的语读者身上产生与源语读者对等的效果。因此，交际翻译理论适用于游戏本地化翻译。

3. 交际理论视角下的《底特律：成为人类》汉译案例研究

根据游戏本地化翻译的特点和难点，笔者在交际翻译理论的指导下，对互动式电影游戏《底特律：成为人类》中的典型案例进行分析，研究交际翻译理论指导游戏本地化翻译的可行性，同时希望能推动其翻译的发展。

例 1:

原文: The day shall come, when we will no longer be slaves, no more threats, no more humiliation, we will be the masters.

译文: 那一天终会来的，我们将恢复自由之身，不再饱受威胁，不再遭受屈辱，我们将成为主宰者。

分析: 这句话出自警用机器人康纳审讯异常仿生人的场景。该仿生人发生异常，意识觉醒。由于受不了主人对其长期的虐待，最终动手将其主人杀死。“slaves”“threats”“humiliation”这三个词将仿生人们悲惨的生活环境刻画得淋漓尽致。通过异常仿生人的描述，前期在其主人的虐待和压迫下，每天不停地被殴打、挑刺。将这三个简短的名词分别译为“自由之身”“饱受威胁”“遭受屈辱”，简洁有力地展现出他的凄惨生活，从而形象地显化出原文想要刻画的图景。使用三个四字格结构读起来节奏明快、朗朗上口，为译文添加了节奏感及趣味性。

四字格结构为汉语语音所独有，能够将汉语“意合”之美传递出来。一般的四字格结构都具有“三美”的明显特征。“形美”是指形式上的美感，汉语四字格结构字词对称、结构均衡；“音美”是指汉语四字格利用音色、音调及音长构成音乐感十足的表达，节奏明快；“简洁”是指汉语四字格结构言简意赅，用最简约的表达传递丰富内涵。四字格结构形象生动、言简意赅，是汉语语言独具特色的表达。使

用四字格结构有利于还原原文意境，增强译文感染力，使读者身临其境。

例 2:

原文: This isn't just Cyberlife's problem anymore, it's now a criminal investigation and we've gotta deal with it before the shit hits the fan.

译文: 这已经不是“模控生命”的问题了，而是犯罪调查，而且必须在情况恶化前解决。

分析: “the shit hits the fan”有点类似歇后语，当“狗屎撞上风扇”，结果就是狗屎被吹得到处都是，惨不忍睹。在源语文化中，习惯将“shit”比喻“trouble”，所以这句话就是“遇到麻烦、陷入困境”之意。但在目的语文化中，若将其直译，会显得十分粗俗，难以被接受，所以如此直译明显不能让目的语观众立刻明白其中的隐喻。因此，为了能引起目的语观众的兴趣，在交际翻译的指导下，采取归化的翻译策略，将其意译为目的语文化中耳熟能详的词汇“情况恶化”，直截了当地表达了“the shit hits the fan”的隐喻含义，清晰而简洁明了。

例 3:

原文: Why me? Why do I gotta be the one to deal with this shit?

译文: 为什么找我? 为什么非得找我处理这档烂事不可?

原文: Bullshit! The truth is nobody wants to investigate these fuckin' androids and you left me holding the bag!

译文: 狗屁! 其实是没人想调查这些见鬼的仿生人，结果事情就落在我头上。

原文: You are a police lieutenant, you are supposed to do what I say and shut your goddamn mouth!

译文: 你是警督，本来就应该做我交代的事，闭上你那张臭嘴!

分析: 这些话语发生的场景是警督汉克与他的上司杰弗瑞的办公室，杰弗瑞要将调查异常仿生人的案子交给本就对仿生人带有偏见的汉克处理，由此展开了他们的争论。

任何一门语言都存在有“脏话”的现象，无论是外语还是汉语都是，因此“脏话”的存在已经成了一种日常的语言现象。“脏话”的使用从礼仪的角度出发，这并不是一种礼貌的行为，甚至是粗鲁无礼的，也不为标准语言所容纳。但是，有时候“脏话”的表达却能恰到好处的令人感受到愤怒、绝望等一些特有的情感，观众可以很好地与主人公产生共鸣，达到身临其境的效果，因此“脏话”也具有其独特的魅力。同时，“脏话”还能简洁明了的表达出个人情感，为人们的日常口语交际也增添了不一样的情感色彩。

有些“脏话”的出现是为了表达主人公的愤怒，是一种情感表达的需要，如果不使用“脏话”是无法让观众体会到剧中人物的情感波动。例如例句中的“shit”“bullshit”“fuckin'”“goddamn”。如果一味追求翻译“原汁原味”的效果，但是往往忽略了观众对于其他地区文化的认知与接受能力，则会让整个剧情变得枯燥乏味。对于影视剧中的文化意象，“脏话”的存在可能会让很多人产生不舒服、低俗、厌恶的感觉。因此，需要翻译工作者运用自己的翻译能力，对其中出现的“脏话”进行艺术处理，即能翻译出原有的味道，又能满足观众的需要，不破坏原有的影片意境，呈现出更好的精神与语言情感。

例 4:

原文: And today, today begins the most challenging moment in our fight, today begins a new struggle.

译文：而今天，今天开始，便是我们这场奋斗中最大的挑战；今天开始，就是一场全新的奋斗。

分析：这句话发生在仿生人在马库斯的带领下起义成功后，马库斯的一段演讲。游戏中，演讲的句式和篇章结构高度紧凑，其语言的生动优雅程度是日常的口头表达无法比拟的。在语言方面，演讲措辞精确，衔接自然流畅，所以在翻译时要考虑语言风格上的一致性。在句法方面，句子结构也要对应原文。

4. 结语

在交际翻译理论的指导下，笔者对互动式电影游戏《底特律：成为人类》的本地化翻译进行了研究分析。在交际翻译理论指导下，译者能够用简练地道的译文，传达原文的内容。另外，译者还通过归化的翻译策略或其他翻译方法对由于文化差异无法理解的源语进行相应处理，给目的语观众与源语观众对等的感受，实现跨文化交际的目的。综上所述，笔者认为，用交际翻译理论指导与《底特律：成为人类》同类型游戏的本地化翻译是可行的，且能较为完整地传达其涵义，让目的语观众理解源语文化，能产生与源语观众一样的观影效果。

参考文献

- [1] 游戏产业. 《2021 年中国游戏产业报告》[EB/OL]. <http://www.cadpa.org.cn/3277/202112/41403.html>, 2023-02-06.
- [2] 《2022 年全球游戏市场报告》[EB/OL]. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>, 2023-02-06.
- [3] O'Hagan, M. and Ashworth, D. (2002) Translation-Mediated Communication in a Digital World: Facing the Challenges of Globalization and Localization. Multilingual Matters Limited. <https://doi.org/10.21832/9781853595820>
- [4] 本地化行业标准协会 LISA 官网[EB/OL]. <https://www.lisa.org/>, 2010-10-31.
- [5] 刘杰, 张迎肖, 李银明. 国内翻译与本地化产业现状研究[J]. 戏剧之家, 2014(11): 248-249.
- [6] 王传英, 闫栗丽, 张颖丽. 翻译项目管理与职业译员训练[J]. 中国翻译, 2011, 32(1): 55-59.
- [7] 张伟伟, 何珊. 不同视角下的游戏本地化翻译研究综述[J]. 海外英语, 2017(2): 96-97.
- [8] 言明乐. 从功能派理论视角看游戏软件本地化过程中的翻译策略[D]: [硕士学位论文]. 广州: 广东外语外贸大学, 2009.
- [9] 张成, 曲一公. 电影与游戏的跨界力作: 互动电影《底特律：成为人类》的叙事性与身份认同[J]. 电影新作, 2018(6): 112-115.
- [10] Newmark, P. (2001) A Textbook of Translation. Shanghai Foreign Language Education Press.