

多模态视角下的游戏本地化研究

——以手机游戏「Fate/Grand Order」为例

王恩临

上海海事大学外国语学院, 上海

收稿日期: 2024年4月28日; 录用日期: 2024年6月17日; 发布日期: 2024年6月27日

摘要

在游戏全球化的浪潮中, 本地化不仅在协助海外用户理解游戏内容、加强文化交流方面发挥着举足轻重的作用, 且在多模态话语分析的广阔视野下, 游戏本地化所带来的影响更加明显。本文借助张德禄多模态话语分析综合框架, 深入剖析了「Fate/Grand Order」在日服原有多模态表达在简体中文服和北美服本地化过程中的巨大转变。原有语言、视觉、听觉等多模态元素受到当地文化、意识形态的影响和扭曲, 从而在文化、语境、内容、表达等多个层面引起深刻变化, 有时甚至背离原厂商和本地化团队的初衷。多模态话语分析在游戏本地化领域的运用, 目前仍处于相对较少的研究阶段。本文认为多模态分析的运用不仅突破了传统文字翻译的狭隘视野, 并且结合游戏本地化丰富的案例, 有助于推动翻译研究、本地化研究以及多模态研究的更深入发展。

关键词

多模态话语分析, 游戏本地化, 翻译研究

A Multimodal Perspective on Game Localization Research

—A Case Study of the Mobile Game “Fate/Grand Order”

Enlin Wang

College of Foreign Language, Shanghai Maritime University, Shanghai

Received: Apr. 28th, 2024; accepted: Jun. 17th, 2024; published: Jun. 27th, 2024

Abstract

As the global gaming industry continues to thrive, more and more game companies are turning

文章引用: 王恩临. 多模态视角下的游戏本地化研究[J]. 现代语言学, 2024, 12(6): 233-243.

DOI: 10.12677/ml.2024.126457

their attention to overseas markets. In the wave of gaming globalization, localization not only plays a crucial role in assisting overseas users in understanding game content and enhancing cultural exchange but also, within the broad scope of multimodal discourse analysis, the impact of game localization becomes more apparent. This article, utilizing Zhang Delu's multimodal discourse analysis framework, delves into the significant changes in the multimodal expressions of "Fate/Grand Order" during the localization process from the Japanese version to the Simplified Chinese version. Through in-depth analysis of multiple cases, it is discovered that during the game localization process, original linguistic, visual, and auditory elements are influenced and distorted by local culture and ideology, resulting in profound changes in various aspects such as culture, context, content, and expression, sometimes even deviating from the intentions of the original developers and localization teams. The application of multimodal discourse analysis in the field of game localization is currently in a relatively early research stage. However, this article believes that the use of multimodal analysis not only breaks through the narrow perspective of traditional textual translation but also, when combined with rich case studies of game localization, contributes to the further development of translation studies, localization studies, and multimodal studies.

Keywords

Multimodal Discourse Analysis, Game Localization, Translation Studies

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

电子科技和互联网产业已成为人们生活中不可或缺的一部分。电子游戏作为电子设备中满足人娱乐心的一环，也得到了十足的发展，Esports 也开始登上舞台。当下学术界已有许多学者从经济学、信息技术、文学、人类学等方面研究电子游戏及其玩家，甚至国内外部分大学已经开设了电子游戏设计专业。电子游戏的各方面研究具有现实意义。游戏本地化研究作为电子游戏研究中的分支之一，也可以与翻译学相结合，且已有不少学者从翻译学的角度对游戏本地化行为进行研究[1] [2]。

随着话语分析的兴起，世界各地的学者提出了多种理论和方法。然而，这些理论和方法主要集中在以语言为研究对象，即关注语言系统、语义结构本身，以及它们与社会文化和心理认知之间的关系。与此同时，“这些理论和方法往往忽视其他形式的意义表现，如图象、声音、颜色、动漫等” [3]。在交际开始涉及两种或更多感官同时进行的情况下，由此产生的话语被称为多模态话语。电子游戏本身，就是多模态交织而成的话语集合。在本地化的过程中，这些模态和媒体却会产生区别与不同。

现阶段，从多模态角度对游戏本地化的研究较少。史罗成[4]结合 Kress 和 VanLeeuwen 的“视觉语法”和 VanLeeuwen 的“听觉语法”对网络游戏「仙剑奇侠传三」中的传统文化进行多模态话语分析；吴松阳[5]通过视觉语法分析对网络游戏「英雄联盟」；唐润华和叶元琪[6]从多模态话语与多重叙事模式有机结合分析了数字游戏讲好中国故事的三重叙事模式；李洋[7]、王琰[8]、罗琛[9]、陈璞[10]、高宸[11]、董航维[12]则使用基于张德禄[13]提供的模型，研究了国产游戏「原神」及其他不同游戏的多模态话语。

然而，在现有研究中，却鲜有研究本地化过程中因各模态之间与外界影响作用下本地化内容发生多次改动的案例。Edwin Gentzler [14]认为，在后翻译时代，描述翻译和翻译作品的传统话语体系不再存在，每个人都是改写者，所以翻译的文化基础将会重新构建，翻译研究的范畴将被重新定义。本文试用多模

态话语分析 FGO 在本地化过程中所发生的删改与改写, 尝试为后翻译时代研究开拓新思路, 并为本地化总体的研究贡献微薄之力。

2. 研究内容与方法

2.1. 理论基础与综述

话语分析这一研究方向最早由美国语言学家 Z.S.Harris 在 20 世纪 50 年代初提出。在多模态话语分析方面最早的研究者之一是 R.Barthes, 他在 1977 年发表的论文《图像的修辞》(Rhetoric of the image)中探讨了图像在表达意义上与语言的相互作用[13]。多模态话语分析于上世纪 90 年代在西方开始兴起, 国内对于多模态话语分析的研究起于 2003 年李战子发表的《多模态话语的社会符号学分析》。现在多模态在翻译领域形成了两大理论框架[11], 一是以 Kress & Van Leeuwen 在 20 世纪 90 年代中期第一次系统的提出了视觉语法概念为模型(1996)。Kress & Van Leeuwen 将图像看成是社会符号, 把系统功能语法中的元功能扩展到了视觉模式中, 确立了“再现意义”“互动意义”和“构图意义”的视觉图像分析理论, 分别对应于韩礼德的概念意义, 人际意义, 语篇意义。另一个是张德禄(2009)基于 J.R.Martin 所建立的由文化、语境、内容和表达四个层面构成的全新的多模态话语分析理论框架(见图 1)。其中, 多模态话语分析包含了文化、语境、内容和表达四个层面, 层面并非相互割裂而是相互关联。

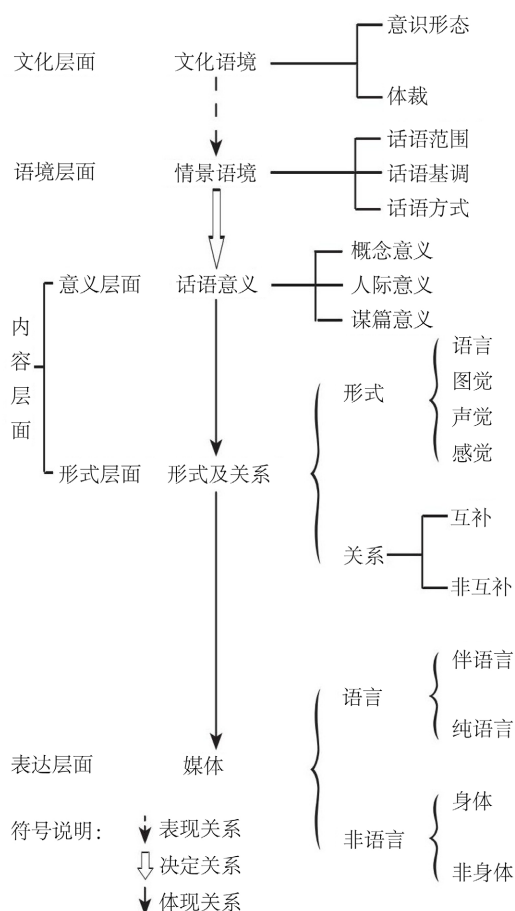


Figure 1. Theoretical framework of multimodal discourse analysis by Zhang Delu

图 1. 张德禄提出的多模态话语分析理论框架

2.2. 研究案例

「Fate/Grand Order」(简称 Fate/GO、FGO)也译作“命运－冠位指定”，是 TYPE-MOON 旗下，由(前) DELIGHTWORKS、(现) Lasengle 开发，Aniplex 发行的一款智能手机专用的角色扮演、电子卡牌收集社交网络游戏，是 TYPE-MOON 为纪念「Fate/stay night」十周年而进行的企划。「Fate/Grand Order」大致继承 Fate 系列的设定，玩家将召唤各个世代的英灵进行战斗，而 TYPE-MOON 其他作品的角色亦有登场。

日语版 FGO (日服)于 2015 年 7 月 30 日上线，简体中文版由哔哩哔哩代理运营(国服)在 iOS 于 2016 年 9 月 29 日上线。繁体中文版(台服)由智冠科技和哔哩哔哩香港代理运营，2017 年 5 月 18 日于双平台上线。北美版(美服)2017 年 6 月 25 日在美国与加拿大于双平台上线，由 Aniplex 运营，并于 2018 年 4 月 19 日在澳大利亚、菲律宾、越南、泰国、新加坡上线。2022 年 8 月 1 日在英国、欧盟、瑞士、挪威、芬兰、新西兰、墨西哥、巴西、智利上线。韩语版(韩服)2017 年 11 月 21 日于双平台上线，由 NETMARBLE(网石游戏)代理运营[15]。

Fate 系列本体在全球范围内享有超高人气，在动画、游戏、漫画等领域衍生出超过 60 个独立作品，作为其手游，FGO 尽管初期作为一款游戏存在诸多问题，但仍依靠粉丝的支持逐步成长为至 2023 年存活 8 周年的热门手游。其总收益在 2022 年 8 月已达到 63 亿美元[16]。FGO 无异是成功的，其不同版本也在中国和美国等地区成功运营 6 年以上，本地化过程较为坎坷，可供研究。

3. FGO 本地化多模态话语分析

3.1. 文化层面

文化语境层面是多模态语篇的构建基础，是多模态话语研究中的基础和关键。这包括由人的思维模式、处世哲学、生活习惯以及一切社会的潜规则所组成的意识形态，和称为体裁的可以具体实现这种意识形态的交际程序或结构潜势[13]。

FGO 作为以 Fate 系列为基底的手机游戏，延续了 Fate 系列的传统，涉及多国文化。游戏中可召唤从古至今乃至未来的“英灵”作为玩家的“从者”，并根据普通剧情或活动支线的推进与更新，玩家会穿梭于从古希腊罗马到当代日本乃至由实现了永生的秦始皇统治的特异点等舞台，而在每一个特异点更是能遇见来自世界各地的英雄豪杰抑或是作恶多端的奸臣枭雄。本身不同文化体系下的英雄豪杰之间的接触便为 Fate 系列成功的一大不可或缺的要素，在互联网时代选择在手机平台上推出，以更加宏大的世界观推出的 FGO 更加强了不同文化之间的交流与碰撞，在文化层面上也方便来自不同国家、不同文化的玩家在其中寻找到熟悉的自家文化并以此为跳板对异国文化产生兴趣。在此之上，尽管作为游戏的主人公(即玩家)在设定上是日本人，但剧情主线以“人”为本，以拯救人理为任，重点描绘了世界各地的人们面对的不同特异点下来自神明、自然、恶人甚至是彼此之间的压迫、危机、挑战，探讨了在不同环境下所展现出的人类全体共通的爱恨情仇、美丽与丑恶、善与恶，歌颂了人文精神，因此，不论出身的玩家均能产生共感。

在本地化的过程中，本地化团队会根据相对应国家的文化展开当地区域特有的活动，进一步吸引对本国文化熟悉的受众。在第二部第三章以中国的“大秦”为剧情展开舞台的“人智统合真国”篇章中，登场了多数中国地区从者，并以略带争议性的剧情及人物形象设计(比如西楚霸王项羽的半人马怪物化、一直延伸到宇宙的万里长城等)吸引了大量中国玩家的下载。O'Hagan 和 Mangiron [2]提出本地化过程其本身就会面临例如不同国家不同的年龄分级和审查机制，以及意识形态所造成的文化调整和改编。以不同文化为卖点在本地化过程中是一把双刃剑，比如下文将叙述的大批量中国相关英灵的改名、修改事件。

在 2018 年北美服的 FGO 新资料片中，英灵「卫宫(Alter)」被美国玩家们发现经历了轻微的重新设

计：他的肤色变浅，嘴唇相比原版也变得不那么突出[17]。而后直到正式实装，从人物立绘到战斗形象，卫宫(Alter)全部被“漂白”。卫宫(Alter)本人为卫宫士郎，其终究是一个日本人，即为黄种人。上述 CCC 联动的剧情内容以及肤色问题很容易使人联想到种族歧视问题，因此北美版 FGO 为了避嫌，将卫宫(Alter)的肤色漂白化(见图 2)。

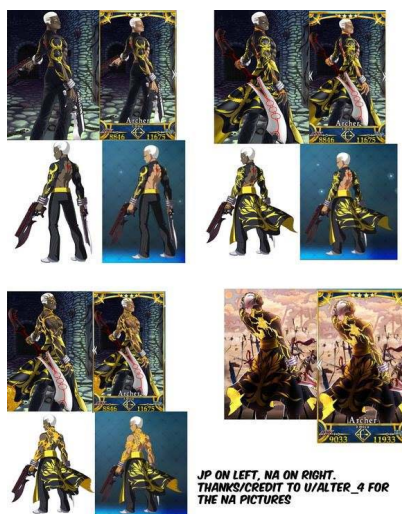


Figure 2. Emiya Alter in-game comparison

图 2. 卫宫(Alter)游戏内对比¹

而此外，在某次联动活动中，有角色为其起了个绰号“底宫”，实际上是“底特律”与“卫宫”的合并起来的简称，即“底特律卫宫”简称为“底宫”。而底特律是美国黑人最多的城市。其后还称呼其为布朗克斯，布朗克斯区主要以非洲和拉丁美洲后裔居民为主，犯罪率在全美国数一数二[18]。

日版：

- a) 「? うむ、ものすごく痛い、が、致命傷ではないのだな。デトロイトのエミヤ、略してデミヤよ、これは一体? 」
- b) 「おおー。ハードボイルドなのだ、デミヤは。キャットの好感度がちょっとあがった! 」
- c) 「まあまあ、そう言うなブロンクス。」

简中版：

- a) ? 唔，虽然非常痛，但并不是致命伤呢。底特律的卫宫，简称底宫，这究竟是怎么一回事?
- b) 噢噢~。底宫你真是硬派作风。猫好感度稍微有些提升了哟!
- c) 好啦好啦，别这么说嘛布朗克斯。

北美版：

- a) Hm? That hurt like hell, but wasn't fatal. Why you do this, Edgemiya? Y'know, Edgemiya as in "Edgy Emiya" ?
- b) "Ooh, you're so hard-boiled, Edgemiya. You just gained some Cat Bond Points!"
- c) "Heeey, don't be like that, Edgemiya."

北美版中的这段文本，“底宫”被处理成了“Edgemiya”，解释的是“EdgyEmiya”的简写。随后的“布朗克斯”也直接也被改为“Edgemiya”。

¹ 图片来源：https://www.reddit.com/r/grandorder/comments/avzc8r/emiya_alter_sprite_and_art_comparison/

北美服玩家普遍对于此改动表示满意(见图 3)。如果按照其卫宫(Alter)原本的立绘以及原本的直译实装到游戏内,很可能会激发玩家对于角色塑造的不满,将原本互补的图像和文字变为互斥。尽管现在北美服的卫宫(Alter)不论在剧情还是立绘上均与日服原版卫宫(Alter)存在很大差异,但其最终在文化、语境层面却达到等效效果。



Figure 3. NA users' reaction

图 3. 外国网友对北美版处理的反应²

3.2. 语境层面

在具体的语境中,交际要受到语境因素的制约,包括话语范围、话语基调、话语方式所决定的语境因素。作为一个剧情为重的游戏,其不同章节的剧情的话语范围、话语基调和话语方式都不尽相同[13]。

若以游戏整体而言,其文化语境可整理为:

- 话语范围: 描述各样文化背景下人类共通的人文精神;
- 话语基调: 描述心地善良但有勇气面对人间丑恶的主人公与性格迥异的各角色之间的交流;
- 话语方式: 文字、图像、音乐、配音、布局。

但是手机游戏究其根本需要从中盈利,因此本人认为在这过程中的所有情景语境,均可汇总为如下分析:

- 话语范围: 描述有层次能引人喜欢的角色(即推销角色);
- 话语基调: 描述符合角色形象特征的表现;
- 话语方式: 文字、图像、音乐、配音、布局。



Figure 4. In-game cutscene

图 4. 游戏内剧情截图³

如图 4 所示为剧情中宫本武藏舍命斩神的剧情截图,其中作为人类英雄而勇敢对抗神灵的塑造,在

² 图片来源: <https://ifunny.co/meme/hm-that-hurt-like-hell-but-wasn-t-fatal-why-U8HcHure6>

³ 图片来源: 游戏内截图

剧情文本、特殊剧情图片、气势磅礴的背景音乐、加粗的字体等方面结合后，最终体现了 FGO 主题的文化语境。但是当然于此同时也增强了玩家受众获得这名角色的欲望，在之后宫本武藏作为期间限定角色登场时增加玩家游戏内消费的可能性。

在本作以日本为舞台的《亚种特异点III尸山血河舞台下总国英灵剑豪七番决胜》(简称 1.5.3 章)这一章节中，为了突出日本剑豪之间的对决，在原本的战斗关卡中加入了特殊演出：即在剧情战斗中，在和风背景音乐的基础上加入了专业书法家所提笔的一系列文字演出与旁白相衬托。

这种极具日本色彩的话语，在本地化过程中简中服(见图 5)和北美服(见图 6)分别采取了不同的策略：



Figure 5. Shimousa Duels CN version
图 5. 简中服剑豪决斗演出⁴



Figure 6. Shimousa Duels NA version
图 6. 北美服剑豪决斗演出⁵

简中服和北美服在本地化过程中完全保留原日文文字，在原文字出现的基础上采取了不译的处理，北美版则在原演出的基础上加入字幕：

日：「英霊剣豪七番勝負。勝負・最終。宮本武蔵。セイバー・無銘、我流、佐々木小次郎。いざ尋常に！」

北美：Seven Duels of Swordmasters. Final Duel. Miyamoto Musashi. Nameless Saber, Sasaki Kojirou, the Self-Taught. Prepare yourselves!

面对原日版的语境，简中服和北美服为还原原语境而采取不同的本地化处理。由于此处使用大量汉字，在简中服中玩家即便没有译文，也能略知一二。在这种情况下的不译，牺牲了少部分话语方式(即文字层面)，但是最大化地保全了剩下几个模态之间的效果，保留了原语境与其背后的文化内核，也是本地化与翻译之间的一大区别。

北美服，面向的英语玩家如果面对的演出与简中服同样采取不译的策略，将无法体验到 1.5.3 章呈现的日式话语基调。因此，北美服在并未对原书法进行改动的情况下，在屏幕底端加入了字幕。其中佐佐

⁴ 图片来源：<https://www.youtube.com/watch?v=A9zI5DLkY7A>

⁵ 图片来源：<https://www.youtube.com/watch?v=VeOG9k6n00c>

木小次郎的“the Self-Taught”置于末尾更符合英语习惯，加上背景的日语旁白与视觉效果，本地化过程保留原文的话语与新加入的以英文习惯为主体的话语所形成的多模态最终为了在语境层面能够尽可能还原原文的语境所带来的游戏体验。

在简中服和北美服对于情景语境的处理，可以看出在本地化过程中，不同模态、不同话语方式之间的关系也会影响到本地化的策略。在此案例中，在和风的话语范围内，书法文字的话语方式和人声、背景音乐、游戏画面的话语方式共同建立出话语基调，导致本地化在处理书法文字的话语方式上，完全保留了原本的话语，在此基础上由于文化环境所导致的对于原日语语境的理解力不同，采取了不同的本地化翻译策略。

不过，在 FGO 进行本地化的过程中存在现象——本地化后的语境也有可能由于内容的更改和原版不同乃至相反。

3.3. 内容层面

内容层面包括话语意义层面和形式层面。典型的多模态话语模式是一种模态的话语不能充分表达其意义，或者无法表达其全部意义，需要借助另一种来补充，把这个模态之间的关系称为“互补关系”，把其他的称为非互补关系[13]。

本节想主要探讨本地化过程中发生的对于原版多模态之间的话语意义和形式的扭曲。在 FGO 的简体中文服中，曾经发生过数次修改(见表 1)：

Table 1. FGO CN Version Modification
表 1. FGO 国服修改

时间	角色/装备	修改
2017.08.18	玛塔哈丽、布狄卡	立绘(增加布料)
2018.03.02	玄奘三藏 概念礼装：魔性菩萨	改名
2018.12.01	酒吞童子、源赖光、戈耳工	立绘(增加布料)
2019.04.02	阿尔托莉雅·潘德拉贡(Lancer)	立绘(增加布料)
2021.09.14	武则天	改名 + 立绘 + 游戏内英文全部汉化
2021.09.15	荆轲、吕布奉先、不夜城的暗匿者(原武则天)、哪吒、项羽、秦良玉、始皇帝、虞美人(Assassin)、赤兔马、司马懿(莱妮丝)、杨贵妃、虞美人(Lancer)	改名 + 立绘(中国系列英灵近乎全体改名修改立绘)
2021.10.30	荆轲、吕布奉先、不夜城的暗匿者(原武则天)、哪吒、项羽、秦良玉、始皇帝、虞美人(Assassin)、赤兔马、司马懿(莱妮丝)、杨贵妃、虞美人(Lancer)	再次改名 + 立绘修改
2022.03.03	杀生院祈荒 材料：凶骨	改名
2022.06.08	西行者(原玄奘三藏)、俄里翁、卡米拉(Assassin)、美杜莎(Rider)、牛若丸(Rider)、玉藻猫、库·丘林(Lancer)、弗格斯·马克罗伊、剧院魅影、吉尔·德·雷(Saber) 概念礼装：封印指定执行者、元素转换、黑之圣杯、卡姆兰之战	立绘(血迹、纹身等)
2022.08.25	斯卡哈(Lancer)、大流士三世、咒腕哈桑、俄里翁、卡米拉(Assassin)、玉藻猫、美杜莎(Rider)、牛若丸(Rider)、剧院魅影、阿尔托莉雅(Alter)、尼禄(新娘)、开膛手杰克、美杜莎(Rider)、爱德华·蒂奇 概念礼装：英灵肖像：斯卡哈、不夜蔷薇、街头巧克力女仆、Go West!!、First Order、柔软的慈爱、三色兼备、封印指定执行者、元素转换、黑之圣杯、卡姆兰之战	改名 + 立绘 + 模型

在早期的调整中,大部分角色为穿着暴露的女角色,因此为其立绘增添布料并未对其本身的话语意义或是更上层的话语范围和基调抑或是文化层面造成影响。但是在多次调整以及对图像和文字的调整后,在文化和语境层面均与日服背道而驰。

若玩家在游戏中消费获得了以下角色,到手却得到的如下图像(见图 7):



Figure 7. Consort Yu's modified status page
图 7. 虞美人修改卡牌界面⁶

以及在剧情中塑造时使用如下文字(见图 8):

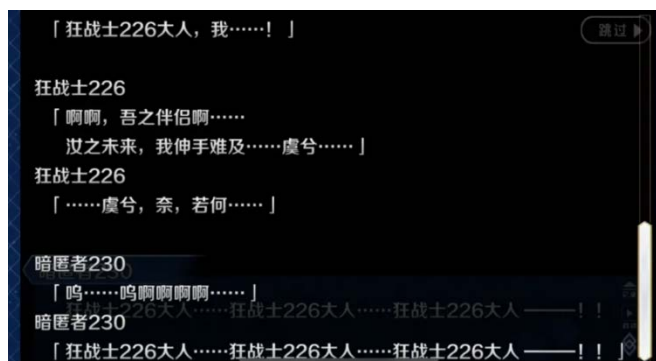


Figure 8. Consort Yu & Xiang Yu's in-game dialogue
图 8. 剧情中虞美人和项羽对话文本⁷

此角色相关的所有话语意义,即作为一名中国角色所产生的各种概念和交际,在图文双管齐下的调整后,是否还能达到原效果?那么是否是在描述各样文化背景下人类共通的人文精神或是描述有层次能引人喜欢的角色(推销角色)呢?

目标市场的审查机制和分级制度对游戏的本地化造成了一定影响。特别是当一款游戏从一个审查机制宽松的国家译入到审查机制较为严格的国家时,可能会面临一定的阻力。为了确保游戏顺利进入目标市场,本地化者通常会根据目标市场的审查机制和分级制度进行一定程度的改写。

在简中服 FGO 的本地化翻译过程中,一开始本地化团队采取了直译的方法。从早期中国系从者角色玄奘三藏起,到大批量中国从者的改名及修改立绘,最后对于开膛手杰克等西方从者的改名,其中大部分涉及到的从者并非是在文字层面存在差错。从少数未被修改的中国从者比如诸葛孔明、李书文、燕青等分析,剩余的中国从者之所以遭遇大范围修改,是由于其在剧情塑造或是卡牌立绘的不同层面上经过

⁶ 图片来源: https://www.sohu.com/a/490315434_121124835

⁷ 图片来源: https://zh.moegirl.org.cn/Fate/Grand_Order/%E5%AF%B9FGO%E7%AE%80%E4%BD%93%E5%AD%97%E7%89%88%E7%9A%84%E4%BA%89%E8%AE%AE

了与原人物相差较大的再设计。譬如虞美人被设计为一名穿着相对暴露的吸血种精灵，项羽则是以哪吒太子残骸为基础设计的人造人。本应是互补关系的模态也成为了造成本应当正确的文字层面不得不改写的原因。

在这个本地化过程中其多模态话语发生了与原版中呈现的文化、情景、内容、表达层面的改写。其中，本应符合本地化国家的文化却由于意识形态、诗学、赞助人因素不得不扭曲，将原本构建的多模态话语破坏再进行重新构建，最终成功顺应了意识形态，却在受众的反馈中较为负面，同本地化游戏作为商业产品的目的背道而驰。

3.4. 表达层面

表达层面主要研究非语言媒体和语言媒体这两个媒体形式。在语言媒体方面，Andre Lefevere [19]曾提到操纵翻译的主要因素之一为意识形态，操纵者可以顺应或反叛主流意识形态。这的确改变着 FGO 内翻译的性质，比如存在于历史的武则天、项羽的翻译，就不能简单译成中文，游戏公司和译者需要在考据下提供一种既不能触犯审核机制又能保留原角色的韵味的译名。武则天变为周照，周为武则天称帝时的国号，原为“曌”，而“曌”是“照”在则天文字中的写法，意为“日月当空”，照为其本名；项羽变为重瞳是因为相传项羽有重瞳，即一个眼珠里有两个瞳孔；赤兔马变更为丹驹则是因为“丹”意为“红”，即为“赤”，“驹”意为“马”。但是这些受到扭曲改写后的翻译却在某种程度上表达出了更浓厚的中国文化要素。在非语言媒体层面，FGO 的视觉模态和听觉模态也发挥着作用。在背景音乐中，根据玩家所处章节所在国家或者所面对的角色不同，会使用代表不同文化的传统乐器。比如背景为中国的第二部第三章对于古筝、二胡的使用、代表日本的断章第三章的三味线以及尺八、代表印度的第二部第四章的西塔琴等。

在此之上，在原版日服中的各种影片和语音，并没有字幕。而由于本地化并没有使用除日语以外的配音吹替，在各种剧情影片的过程中也加入了字幕(见图 9、图 10)：



Figure 9. Solomon(story)'s cutscenes CN
图 9. 简中服终章剧情截图⁸



Figure 10. Solomon(story)'s cutscenes NA
图 10. 北美服终章剧情截图⁹

⁸ 图片来源: https://www.bilibili.com/video/BV1tE411F7Rc/?spm_id_from=333.999.0.0

⁹ 图片来源: <https://www.youtube.com/watch?v=paVeaXeWWXk>

可以看到尽管简中服的字体较大, 字数相对简短, 但是由于字体颜色并非纯白, 导致在特定场景不易识别。同样的视觉、听觉模态, 在本地化加入语言模态后甚至可能使表达更困难。

4. 结语

不论是简中版还是北美版 FGO, 在进行本地化的过程中都面临了许多限制和困难。本地化过程中, 视觉图像模态与言语模态的互动受到源语和目的语文化语境、社会习俗的影响, 经历了一系列变化。例如, 图像的颜色、尺寸和内容可能会被修改, 同时作为副文本的言语也会相应经历缩减、扩充、改写等调整和修改。“经典作品的新译本中承载了包括译者、编辑在内的各方对于原著的解读和叙述, 通过选择具体的图像和插图以及不同版式, 译者把经典文本框架化, 内含当下政治话语和辩论, 并借此向公众传播自我的诉求与意旨, 比如把焦点从审美品质转移到历史价值上” [3]。在游戏本地化过程中, 本地化团队和译者可能在意识形态、赞助人等方面受到的影响下对游戏整体的各个模态进行改写。要深入探讨和分析游戏本地化, 仅仅依赖于单一模态并不足以解释其改动。因此, 引入多模态的视角是必然的。随着翻译学界的一些学者重新审视现代媒体对于翻译研究的价值, 开辟多模态的“战场”可能是探讨游戏本地化中潜在翻译研究案例的一种新途径。

参考文献

- [1] Bernal-Merino, M. (2015) *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Routledge, New York. <https://doi.org/10.4324/9781315752334>
- [2] O'Hagan, M. and Mangiron, C. (2013) *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
- [3] 吴赞. 媒介转向下的多模态翻译研究[J]. 外国语(上海外国语大学学报), 2021, 44(1): 115-123.
- [4] 史罗成. 网络游戏《仙剑奇侠传三》中传统文化的多模态分析[D]: [硕士学位论文]. 青岛: 中国海洋大学, 2014.
- [5] 吴松阳. 视觉语法视角下网络游戏的多模态分析[D]: [硕士学位论文]. 哈尔滨: 黑龙江大学, 2018.
- [6] 唐润华, 叶元琪. 符号·故事·互动: 数字游戏讲好中国故事的三重叙事模式[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2023, 45(10): 43-51.
- [7] 李洋. 多模态话语分析视角下电子游戏翻译策略研究[D]: [硕士学位论文]. 广州: 广东外语外贸大学, 2022.
- [8] 王琰. 多模态视角下英译中游戏本地化策略研究[D]: [硕士学位论文]. 北京: 北京外国语大学, 2022.
- [9] 罗琛. 多模态话语分析视角下的游戏字幕翻译[D]: [硕士学位论文]. 北京: 北京外国语大学, 2022.
- [10] 陈璞. 多模态话语分析视角下的游戏翻译[D]: [硕士学位论文]. 北京: 北京外国语大学, 2023.
- [11] 高宸. 游戏宣发片对外传播的多模态字幕翻译分析——以《神女劈观》为例[J]. 中国民族博览, 2023(11): 222-224.
- [12] 董航维. 多模态话语分析视角下国产游戏《原神》的传统文化输出研究——以“逐月节”活动宣传片《人间至味》为例[J]. 新媒体研究, 2023, 9(5): 68-72.
- [13] 张德禄. 多模态话语分析综合理论框架探索[J]. 中国外语, 2009, 6(1): 24-30.
- [14] Gentzler, E. (2017) *Translation and Rewriting in the Age of Post-Translation Studies*. Routledge, New York.
- [15] Wikipedia (2024) Fate/Grand Order. https://zh.wikipedia.org/zh-hans/Fate/Grand_Order
- [16] Sensor Tower (センサータワー) (2022) 『Fate/Grand Order』の総収益が63億ドル(9049億円)を突破 8月の周年イベントも大きなインパクトに. <https://gamebiz.jp/news/356251>
- [17] Baculi, S. (2019) Fate/Grand Order Edits Emiya Alter Design for North American Release. <https://boundingintocomics.com/2019/01/09/fate-grand-order-edits-emiya-alter-design-for-north-american-release/>
- [18] 萌娘百科. 卫宫 (Alter) [EB/OL]. 萌娘百科, 2023. https://zh.moegirl.org.cn/%E5%8D%AB%E5%AE%AB_Alter, 2024-03-29.
- [19] Lefevere, A. (2010) *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. Shanghai Foreign Language Education Press, Shanghai.