

关联翻译理论视角下《黑神话：悟空》 英译策略研究

陈艳炎, 郑丽蓉

云南大学外国语学院, 云南 昆明

收稿日期: 2025年3月24日; 录用日期: 2025年5月15日; 发布日期: 2025年5月29日

摘要

在关联翻译理论框架下, 翻译是对原语进行明示——推理的阐释, 是涉及双方的交际活动。《黑神话：悟空》中融合了大量中国文化元素, 是传播中国文化的重要载体, 亦是欧美玩家与中国文化交际互动的重要途径。文章基于关联翻译视角下的直接翻译策略与间接翻译策略对译文进行深入分析, 发现直接翻译策略和间接翻译策略对《黑神话：悟空》的英译具有重要指导作用: 在两种翻译策略的指导下, 译文能较好地传播中国文化, 实现交际效果, 达到最佳关联。

关键词

关联翻译理论, 《黑神话：悟空》, 直接翻译, 间接翻译

A Research on the English Translation of “Black Myth: Wukong” from the Perspective of Relevance Translation Theory

Yanyan Chen, Lirong Zheng

School of Foreign Languages, Yunnan University, Kunming Yunnan

Received: Mar. 24th, 2025; accepted: May 15th, 2025; published: May 29th, 2025

Abstract

According to relevance translation theory, translation is an ostensive-inferential interpretation of an original text and an act that involves both parties of communication. As “Black Myth: Wukong”

incorporates a wealth of Chinese cultural elements, it is an important carrier for spreading Chinese culture and a significant approach for overseas players to interact with Chinese culture in the process of playing. This paper studies the translation of the game "Black Myth: Wukong" based on direct translation and indirect translation from the perspective of relevance translation theory, and finds that these two strategies play an important guiding role in the English translation of the game: guided by the two strategies, translation can spread Chinese culture, and also achieve communicative efficiency and optimal relevance.

Keywords

Relevance Translation Theory, "Black Myth: Wukong", Direct Translation, Indirect Translation

Copyright © 2025 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

《黑神话：悟空》以中国四大名著之一《西游记》为背景，借用《西游记》的故事为前传，讲述取经之后孙悟空因放弃佛位引发天庭对其再次征伐的故事。游戏英译是中国游戏走出国门，打开欧美市场的重要途径，是传播中国文化的有力载体。游戏英译的质量影响着欧美玩家的游戏体验，同时也会无形之中塑造他们对中国文化的认知。“游戏英译”正在以一种新颖的途径，推动着中国文化走向世界舞台。关联翻译理论框架下的直接翻译策略与间接翻译策略为游戏英译研究提供了新的研究视角，该理论追求交际效果与关联性的核心原理与游戏英译强调玩家体验与交际互动的契合度极高，能有效指导游戏英译实践。因此，本文试图探讨《黑神话：悟空》译例中体现的直接翻译策略与间接翻译策略，剖析译者在“明示-推理”这一翻译过程中如何运用两种翻译策略实现认知关联和交际关联，从而促使欧美玩家达到交际效果与最佳关联性，理解游戏中蕴含的中国文化内涵。

2. 游戏翻译相关研究梳理

学术界对于游戏翻译的研究主要集中在游戏本地化翻译以及游戏翻译策略两大板块，且自 21 世纪以来游戏翻译的研究逐步深入，发展速度不断加快。学术界学者对游戏本地化的关注度较高，如：张武江(2013)主张在游戏本地化的翻译实践中运用“译创”翻译策略[1]；Pettini(2015)探讨了本地化翻译中忠实对于游戏体验的重要性[2]。游戏翻译策略的研究始于 21 世纪初且自 21 世纪以来研究方向逐渐多元化。肖志艳(2011)基于目的论视角对游戏名称的翻译进行研究，总结了游戏翻译的策略与方法[3]。张国政和许峰(2024)从生态翻译学的角度分析了游戏《王者荣耀》中体现的“四生”理念[4]。此外，游戏翻译的研究领域不断扩展，与其他学科进行了交叉融合，体现了跨学科研究的前沿性，为游戏翻译的后续研究提供了新的视角，如：Purnama, Purnomo 和 Nugahani [5]将数学学科中的遍历性理论(ergodic theory)引入游戏翻译研究，提出将遍历(ergodic)作为游戏翻译的一种方法，认为译者必须传达分析框架下的字面意以及隐含意。

3. 关联理论与翻译

关联理论是 Dan Sperb 和 Deirdre Wilson 在其合著《关联：交际与认知》[6]中提出的关于语言交际的认知语用学理论。作为一个有关语言交际的理论，它关注的核心问题是交际与认知[7]。Sperb 和 Wilson

对一般的语言交际推理模式作了重要的修改和补充, 认为人们在语言交际中采用的是“明示-推理模式(ostensive inferential model)”[8]。

Wilson 的学生 Ernst August Gutt 将关联理论应用于翻译研究, 在其专著《翻译与关联——认知与语境》[9]中首次提出关联翻译理论, 开辟了翻译研究的新领域。关联翻译理论把翻译看作一个涉及大脑机制的推理过程, 认为翻译是一种语言交际行为。在关联翻译视阈下, 译文的成功基于三个因素: 最佳关联性、交际意图和译文读者期待。最佳关联性是译者力争达到的目标, 也是翻译研究的原则标准。译者的责任是努力做到使原文作者的意图与译文读者的期盼相吻合[10]。为使译文符合译文读者期待, 实现最佳关联性, 译者需要在“明示-推理”的过程中参与两轮交际活动, 担任双重角色。首先, 原文作者“明示”信息意图与交际意图, 译者在此扮演听话人的角色, 对原文进行解码, 推理出原文作者的信息意图与隐含意图。其次, 译者在明了原文作者信息意图、隐含意图与交际意图的前提下, 扮演发话人的角色, 根据自己的理解, 将原文作者的信息意图与交际意图“明示”给译文读者。

关联翻译理论框架下还有一个重要概念, 即直接翻译和间接翻译。Gutt 对直接翻译与间接翻译的观点来源于 Sperber 和 Wilson 关于直接引语和间接引语的论述。直接翻译相当于直接引语, 有赖于语言特征的相似性。间接翻译相当于间接引语, 对原文的语言特征有较大的改动, 意在保留原文的认知效果的相似性[11]。直接翻译意在保留原文的语言特征和风格, 既保留内容又保留形式。而间接翻译意在保留原文认知效果的相似性, 可在形式上出现变动。直接翻译与间接翻译的主要区别在于, 直接翻译努力达到完全相似的阐释, 而间接翻译则只求达到在相关的方面达到充分的相似性[12]。关联翻译理论视阈下的直接翻译与间接翻译可视为该理论用于分析翻译实践的两种策略, 对具体翻译实践具有重要指导意义。

4. 《黑神话: 悟空》译例中的关联翻译

关联翻译理论视角下, 翻译活动涉及原文作者、译者与译文读者三个交际者, 翻译是一种“三元”关系的“明示-推理”的交际行为, 译者在其中扮演信息中转者的角色, 参与两轮交际活动。由此我们可以看到, 相较只注重原文与译文的传统二元译论, 关联翻译理论将原文作者、原文读者、译者、译文读者联系起来, 构建了多个交际者, 为翻译研究提供了不一样的视角。关联翻译理论在强调最佳关联性和交际效果关联的同时, 引入了直接翻译和间接翻译的概念, 有利于辩证地分析翻译现象, 对具体的翻译实践具有强指导性。在游戏翻译实践中, 译者可采用直接翻译和间接翻译的翻译策略, 产出更符合译文读者期待的译文, 实现最佳关联性和交际效果。《黑神话: 悟空》的译例形式丰富多样, 此处主要基于直接翻译和间接翻译策略, 列举富有代表性的译例进行分析。

4.1. 直接翻译

直接翻译的目的在于达到与原文完全相似的阐释。译者推理原文时, 需要充分考虑认知关联和交际关联, 对原文进行剖析。若原文交际信息明确, 无特殊隐含意, 则译者可采用直接翻译策略, 选用合适的翻译方法传达兼顾原文信息与形式的译文。

例 1: 虎先锋

译文: Tiger Vanguard

“虎先锋”是黄风岭妖怪“黄风大王”貂鼠怪麾下的先锋大将。基于关联翻译理论的认知关联原则, 译者需要让欧美玩家对“虎先锋”的认知与中国玩家对“虎先锋”的认知保持一致, 确保欧美玩家能够在脑海中产生对该游戏角色形象和身份的认知关联, 从而实现交际效果。译文“Tiger Vanguard”按照原文字面意思直接翻译, “Tiger”体现了游戏角色形象的关联, “Vanguard”则体现了游戏角色身份的关联。译者通过直接翻译一一对应原文, 让欧美游戏玩家在脑海中构建了最佳关联。由此可见, 译文达到

了与原文完全相似的阐释, 实现了交际效果。

例 2: 赤髯龙

译文: The Red Loong

赤髯龙是泾河龙王的第四子, 因其脸部两侧长满红色毛发, 故得名赤髯龙。译文需明晰原文信息, 让欧美玩家看到译文便能联想到原文的交际意图。直接翻译要求译文达到与原文内容和形式的阐释一致性, 这就意味着译文既要体现原文的交际信息内容又要兼顾原文形式。原文作者的意图是表明“赤髯龙”的形象特征, 即“红色”、“胡须”、“龙”。译文“the red loong”只体现了颜色和身份, 欧美游戏玩家只能通过译文知晓“该角色是一条红色的龙”。译文漏译了“赤髯龙”脸部两侧长满了毛发这一交际信息, 而“赤髯龙”脸部两侧的毛发是体现角色形象的重要特征, 缺失了这条信息, 交际效果大打折扣。此外, 译文也未能做到与原文形式与内容完全相似的阐释。由此可见, 欧美玩家不能在脑海中构建最佳关联, 此译文交际效果不佳。

例 3: 人, 我保住了; 经, 我取到了。

译文: My Master—safe! The Scriptures—sound!

本例选自序章中出现的第一句台词, 原文的“人”指悟空的师傅。根据认知关联原则, 欧美玩家对“人”的认知应与中国玩家对“人”的认知一致。对于此处的“人”, 中国玩家轻易便能想到唐僧, 但欧美玩家没有足够的语境, 语境的缺失会导致弱关联性, 影响交际效果。因此, 译者直接“明示”欧美玩家, 此处的“人”即悟空的师傅——唐僧, 帮助欧美玩家构建和中国玩家一样的认知语境, 符合欧美玩家的期待, 较好地实现了关联性。译文用“my master”直接指明具体人物的同时, 以“the scriptures”特指真经, 实现了形式对应, 做到了与原文的阐释一致性。进一步分析, 汉语多动态表达, 善用动词。英语句式多静态表达, 活用名词和形容词。原文中的“保住”和“取到”均为动词, 而译文却将其转换为形容词, 这是因为“safe and sound”为英文固定搭配, 表示“安然无恙”。基于此, 译者通过转换词性准确地传达了原文中“保住了师傅, 取得了真经, 师傅和真经都安然无恙”这一交际意图。由此可知, 译文在体现关联性的同时, 考虑到了英汉语言的差异, 活用词性, 既符合英语表达习惯, 又做到了与原文的阐释性相似, 实现了成功交际。

例 4: 有圣, 就有盗; 有高山, 就有深渊; 有天地悬殊, 就有腥风血雨。

译文: Besides every sage, a villain resides. Beneath every mountain, an abyss lies. Where disparities persist, bloodbaths may arise.

原文字、词结构对称, 节奏感强, 读起来朗朗上口。首先, 译文“besides every sage, a villain resides”简洁明了地传达了原文的意思, 且定下了整句对称的英文结构。其次, “beneath every mountain, an abyss lies”, 用介词“beneath”和动词“lies”生动凝练地将“高山”和“深渊”的位置描述出来, 有利于在欧美玩家脑海中构建关联。最后, 译文用两个名词, 即“disparities”和“bloodbaths”直截了当地突出了“天地悬殊”和“腥风血雨”的内涵, 使欧美玩家能联想到一系列不公/悬殊所带来的后果。因此, 译文做到了与原文的阐释性相似, 既传达了原文的信息又兼顾了原文的形式。此外, 译文用符合英文表达习惯的方式传递了信息, 符合欧美玩家期待, 实现了关联性和交际意图。

4.2. 间接翻译

在具体的翻译实践中, 大多数情况属于间接翻译, 直接翻译只是少数。由于源语和译入语的语言、文化和读者的认知语境的差异及意义本身的不确定性和开放性等因素, 完全的直接翻译实际上很少见,

大多数情况是间接翻译[10]。在具体的翻译实践中,若直接翻译无法忠实地实现交际效果,译者可采用间接翻译策略,不求形式上的最佳阐释,而是注重交际效果。

例 5: 黑风山土地

译文: The keeper of Black Wind Mountain

原文的“土地”在此处并非指代地质学名词。此语境下,“土地”即为“土地公”,指道教信仰中的神祇,掌管一方土地,被奉为地方的保护者。若译文为“land”,则欧美玩家的期待与原文的交际意图不符。译者应该使欧美玩家对原文“土地”的认知与中国玩家的认知一致,确保良好交际效果。因此,译者在翻译“土地”时,并未按照原文字面意思,进行直接翻译。相反,译者采用了间接翻译策略,对原文进行解释性翻译,将“土地”译为“the keeper”。译文体现了“土地公”的职责,与原文试图传达的交际意图相符,即达到了欧美玩家理解原文交际意图的期待,实现了交际效果。

例 6: 金铁击石全无力, 大圣天蓬遭虎欺。

译文: The tiger deceived them, led them to attack a rock, But the rock stood firm, leaving hands sore and tiger's mock.

原文用“金铁击石”这一形象的比喻,体现了力量的对抗,暗示大圣和天蓬在面对困境时的无力——被“虎”欺骗。由此可见,原文的交际信息重点在后半句,即“大圣天蓬遭虎欺”。译者充分考虑到英汉语言的一大差异体现在汉语句子后重心,英语句子前重心的语序结构,故译文未遵循原文形式,而是重新调整了句子结构。译文在把重心提前的同时,变原文的被动语态为主动语态,将“虎”作为主语,而后紧接着“虎”欺骗“大圣和天蓬”的具体内容以及最后的结果,此译文既体现了英文的前重心语序,又呈现了英文句子的树状结构,符合欧美游戏玩家对译文的期待。此外,译文明示游戏玩家“虎让大圣和天蓬去击石”这一信息线索,而后通过“leaving hands sore and tiger's mock”告知游戏玩家“击石失败”这一交际线索,句中“tiger's mock”明示欧美玩家原文暗含的讽刺意味,再现隐含线索。译文符合欧美玩家期待,达到了良好交际效果。

例 7: 出家人尘缘已断, 金海尽干。 长老他为何偏偏放不下一件衣裳?

译文: A monk's lust for gold should be quelled. Why does Elder Jinchi still cling to that one kasaya?

此处,“尘缘”指的是世俗的因缘或人际关系,暗含超脱世俗的人生态度。“金海”指代对财富或物质的追求,暗含追求精神境界的人生观,原文试图表达“金池长老内心仍被欲望所困,未能参悟禅心”这一主旨。原文为四字结构,结构松散且富有深意,英文没有与中文对应的表达,译者不能通过直接翻译得出兼顾原文思想和形式的译文,无法做到与原文结构完全的阐释性一致。此时,译者可采用间接翻译的策略,以交际效果为重点,传达符合欧美玩家期待的译文。因此,译者并未固守原文格式,而是用“lust”表示“金海”,用“quelled”表示“尽干”,较好地传达了原文“出家人应该平息对金钱等物质欲望”这一交际信息。不过,译文漏掉了部分交际信息,只体现了“金海尽干”的意义,并未突显出“尘缘已断”的内涵。如此一来,欧美玩家接收的信息存在缺失,译文未能完整地呈现原文的交际意图。

例 8: 世人都晓神仙好, 惟有功名忘不了。

古今将相在何方, 荒冢一堆草没了。

译文: Their minds yearn to ascend, yet fame still holds sway.

Their glory fades through time, in tombs of somber gray.

本例选自《黑神话: 悟空》宣传片的诗歌,诗歌原文来自中国四大名著之一《红楼梦》。诗歌大致意为:“世人都知道做神仙好,但就是舍弃不了世间的功名利禄。古往今来的王侯将相如今又在何处?不

过剩下一堆荒草和坟墓”。诗歌表达凝练,内涵丰富,富有哲理性。译文首句“their minds yearn to ascend”译出了“世人”心底的想法,即“yearn to ascend”,后半句通过连接词“yet”连接“fame still holds sway”,将中文暗含的逻辑表达出来。对于第二句,译者也并未遵循原文形式,相反,译者用“their glory”对应“their minds”,连贯性强,容易使玩家产生关联。同时,“their glory fades through time, in tombs of somber gray”暗含交际信息——将相如今已不复存在。欧美玩家看到译文时,脑海中关联到的信息与诗歌表达的哲理相似,实现了原诗的交际效果。由此可见,译文传达了原诗的基本内涵,实现了与原文的最佳关联,达成了良好的交际效果。

5. 结语

关联翻译理论对游戏翻译实践富有极强的解释力,在指导游戏翻译领域具有广阔发展前景。关联翻译视角下的游戏英译是一种对原语进行阐释的“明示-推理”活动,是一种特殊的言语交际方式。该理论强调最佳关联性、交际效果与受体期待三个因素的共同作用,而直接翻译和间接翻译,作为该理论下的重要概念,能够在基于三个因素对译文作用的前提下,辩证地解释翻译现象,提供翻译策略的选择,有利于增进游戏玩家对中国文化的认知,加强文化互动性效果。结合本文分析,我们可以发现关联翻译理论框架下的直接翻译与间接翻译策略对于游戏译文的交际效果与游戏玩家的最佳关联性具有重要的指导意义,但是,在某些具体的译例中,直接翻译的解释力较弱,而间接翻译亦不能囊括一切翻译现象。未来研究可深入探究直接翻译与间接翻译策略对关联翻译理论的诠释效度差异,并系统考察上述策略在不同文本类型中的适用性及实践效果。在具体的游戏英译的实践中,译者应当适当选用两种翻译策略,结合直译、意译、音译等翻译方法及增译、分译、调整句式结构等翻译技巧,尽力传达原文的字面信息及其背后蕴含的文化信息,努力促进游戏对中国文化传播的作用。

基金项目

云南大学外国语学院专业学位研究生实践创新基金项目资助(编号: ZC-24248863)。

参考文献

- [1] 张武江. 译创在游戏本地化翻译中的应用[J]. 现代传播(中国传媒大学学报), 2013, 35(12): 165-166.
- [2] Pettini, S. (2015) Auteurism and Game Localization—Revisiting Translational Approaches. *Translation Spaces*, 4, 268-288. <https://doi.org/10.1075/ts.4.2.05pet>
- [3] 肖志艳. 游戏名称翻译的目的论视角研究[J]. 咸宁学院学报, 2011, 31(5): 189-190.
- [4] 张国政, 许峰. 基于“生命”的游戏翻译——以《英雄联盟》为例[J]. 河南财政金融学院学报(哲学社会科学版), 2024, 43(3): 82-86.
- [5] Purnama, S.L.S., Purnomo, S.L.A. and Nugrahani, D. (2016) Let the Game Begin: Ergodic as an Approach for Video Game Translation. *Register Journal*, 9, 107-123. <https://doi.org/10.18326/rgt.v9i2.1148>
- [6] Sperber, D. and Wilson, D. (1986) *Relevance: Communication and Context*. Blackwell.
- [7] 赵彦春. 关联理论对翻译的解释力[J]. 现代外语, 1999(3): 276-295.
- [8] 李寅, 罗选民. 关联与翻译[J]. 外语与外语教学, 2004(1): 40-42.
- [9] Gutt, E.A. (1991) *Translation and Relevance: Cognition and Context*. Blackwell.
- [10] 林克难. 关联翻译理论简介[J]. 中国翻译, 1994(4): 8-11.
- [11] 张春柏. 直接翻译——关联翻译理论的一个重要概念[J]. 中国翻译, 2003(4): 17-19.
- [12] 朱燕. 关联理论对幽默言语翻译的诠释力[J]. 外语与外语教学, 2007(2): 57-60.