

# 文化视角下《黑神话：悟空》中的 专有名词翻译

熊悦莹，徐显龙

新疆大学中国语言文学学院，新疆 乌鲁木齐

收稿日期：2026年1月13日；录用日期：2026年2月27日；发布日期：2026年3月16日

## 摘要

《黑神话：悟空》作为一款承载深厚中国文化底蕴的游戏，其专有名词的翻译对于文化传播意义重大。本文从文化视角出发，深入剖析该游戏专有名词的翻译策略与方法，通过实例探讨音译、意译、直译等在不同类别专有名词翻译中的应用，分析其对文化传播的影响，旨在为中国文化负载型游戏的国际传播提供翻译借鉴，促进跨文化交流。

## 关键词

《黑神话：悟空》，专有名词，翻译策略，文化

# Translation of Proper Nouns in “Black Myth: Wukong” from a Cultural Perspective

Yueying Xiong, Xianlong Xu

College of Chinese Language and Literature, Xinjiang University, Urumqi Xinjiang

Received: January 13, 2026; accepted: February 27, 2026; published: March 16, 2026

## Abstract

As a game deeply rooted in Chinese culture, “Black Myth: Wukong” holds significant importance for cultural dissemination through its translation of proper nouns. This paper, from a cultural perspective, delves into the translation strategies and methods of the game’s proper nouns, explores the application of transliteration, paraphrase, and literal translation in the translation of different types of proper nouns through examples, and analyzes their impact on cultural transmission. The aim is to provide translation references for the international dissemination of Chinese culture-loaded games and promote cross-cultural communication.

## Keywords

“Black Myth: Wukong”, Proper Nouns, Translation Strategies, 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. 绪论

随着全球数字游戏产业的蓬勃发展, 游戏已成为跨文化传播中日益重要的媒介。2024 年《黑神话: 悟空》的横空出世, 以其极致的视觉效果、深厚的文化底蕴引发了全球性热潮。游戏中的角色类、技能法术类、物品类的专有名词, 蕴含深厚文化内涵, 游戏中英文翻译作为连接国内外玩家的桥梁。其翻译质量影响着文化传递与玩家接受度。因此本文以《黑神话: 悟空》中的专有名词为研究对象, 通过广泛收集游戏中的专有名词及其英文翻译版本, 深入分析探讨每一个案例所采用的翻译策略与方法。同时, 查阅关于翻译理论、语言与文化关系以及游戏翻译的文献资料, 借鉴前人的研究成果, 为本文的研究提供理论支撑。本文运用跨学科研究法, 融合翻译学、文化学、语言学等多学科知识, 从文化视角剖析专有名词翻译背后的文化内涵、文化差异以及文化传播效果, 以促进其有效传播和文化适应, 为未来国产 3A 游戏国际化提供有效参考。

## 2. 相关理论概述与核心概念界定

### 2.1. 专有名词

#### 2.1.1. 专有名词的界定

专有名词是用来表示特定的人、地方、组织、机构、事物、概念等独一无二的名称。在《黑神话: 悟空》中, 这些专有名词承载着深厚的中国传统文化内涵, 是游戏叙事、文化表达的关键要素。从语言学角度, 它们具备专指性, 与普通名词形成鲜明对比, 普通名词泛指一类事物, 而专有名词指向特定个体或对象。例如“孙悟空”, 并非泛指任意一只猴子或某个具有神通的角色, 而是特指《西游记》体系中那只从花果山仙石孕育而生、神通广大、历经九九八十一难护送唐僧取经的石猴。

从文化角度而言, 游戏里的专有名词是中国神话、宗教、历史文化的符号化体现。像“花果山”, 它不仅是一个地理场所, 更是孙悟空及其猴群的诞生与栖息之地, 象征着自由、野性与不屈的精神, 在中华文化语境中有独特寓意, 与西方神话或其他文化体系中的类似场景有着本质区别[1]。

#### 2.1.2. 专有名词的分类

(1) 角色类专有名词: 游戏中的角色丰富多样, 包括孙悟空、唐僧、猪八戒、沙僧等《西游记》经典角色, 以及游戏原创角色如天命人、黑风大王、灵虚子等。这些角色名蕴含着深厚的文化寓意[2]。

(2) 技能法术类专有名词: 技能法术是游戏战斗与玩法的关键要素, 如七十二变、筋斗云、定身法、神通等。七十二变展示了中国神话中神奇的变化能力, 与道教法术文化相关; 筋斗云则体现了超凡的飞行神通, 具有浓郁的奇幻色彩[3]。

(3) 物品类专有名词: 物品类专有名词涵盖金箍棒、蟠桃、如意等。金箍棒作为孙悟空的标志性武器, 不仅是力量的象征, 其“如意金箍棒”的名称也体现了中国传统器物文化中对如意吉祥的追求; 蟠桃在神话传说中是西王母蟠桃会上的仙果, 吃后可延年益寿, 代表着中国古代神话中的长生文化[4]。

(4) 地点类专有名词: 游戏中的地点如花果山、水帘洞、土地庙、地府等。花果山是孙悟空的诞生地和根据地, 充满生机与自由, 是中国神话中自然仙境的代表; 水帘洞作为花果山的标志性地点, 神秘而独特, 反映中国山水文化与洞穴文化。

### 2.1.3. 专有名词的特点

(1) 文化负载性: 《黑神话: 悟空》中的专有名词蕴含丰富的文化信息。如“观音菩萨”, 关联佛教文化中的慈悲、救苦救难形象, 其背后是佛教在中国千年的传播、发展历程, 包含着教义阐释、信仰实践、艺术创作等多方面文化内容。

(2) 语义独特性: 这些专有名词的语义往往难以用简单直白的方式解释, 具有独特的文化隐喻。如“筋斗云”, 不是普通的云彩和翻跟头动作组合, 它是孙悟空独有的飞行神通, “筋斗”代表瞬间移动的快速、灵动, “云”增添了神秘、超凡脱俗之感, 隐喻着孙悟空突破空间限制的自由不羁, 在其他文化中很难找到与其对等的概念。

(3) 语境依赖性: 其含义需要在游戏所构建的西游文化语境中理解。如“阎罗殿”若脱离中国传统神话中对阴曹地府、生死轮回的设定, 仅从字面看只是一个普通宫殿名称。但在游戏和相关文化语境里, 它是鬼魂审判、决定生死轮回的场所, 与牛头马面、黑白无常等构成完整的阴间秩序, 一旦脱离该语境, 其文化意义可能将大打折扣。

(4) 不可替代性: 每个专有名词在游戏文化体系中都是独一无二的。如“金箍棒”作为孙悟空的专属兵器, 不能被其他武器名称随意替换, 它的名称与孙悟空的形象、故事联系紧密, 是孙悟空战斗力、性格特征的象征, 在整个西游故事传播和文化遗产中有着重要的地位。

## 2.2. 语言与文化关联理论

语言与文化紧密相连, 相互影响。语言是文化的载体, 它记录和传承着文化的各个方面, 包括历史、价值观、风俗习惯、思维方式等。文化则是语言形成和发展的基础, 不同的文化背景塑造了不同的语言表达方式和词汇体系。在翻译过程中, 由于源语言和目标语言背后的文化差异, 往往会遇到诸多困难和挑战。对于《黑神话: 悟空》中的专有名词翻译, 需要充分考虑到中国文化与西方文化在宗教信仰、神话传说、价值观念等方面的差异。中国文化中龙象征着祥瑞、权威和力量, 而在西方文化中, “Dragon”通常被视为邪恶、凶猛的怪物, 这就导致在翻译与龙相关的专有名词时, 不能简单地采用直译“Dragon”, 而需要采用“Loong”等方式来避免文化误解。因此, 翻译不仅仅是语言的转换, 更是文化的传递和交流, 只有深入理解源语言和目标语言的文化内涵, 才能实现准确、有效的翻译[5]。

## 3. 基于语言层面的翻译特点解析

### 3.1. 翻译策略

归化和异化是翻译理论体系中的核心策略, 由美国翻译理论家劳伦斯·韦努蒂于 1995 年在《译者的隐身》中正式界定, 二者对立统一、相辅相成, 突破了传统直译与意译的语言层面局限, 延伸至文化、美学等多个维度, 为跨文化翻译实践提供了关键的指导方向。译者可根据不同的语境选择合适的翻译策略, 来达到理想的翻译成效[6]。

#### 3.1.1. 归化策略在《黑神话: 悟空》翻译中的应用

归化是以目的语文化和读者为核心, 将源语中的文化元素转化为目的语中读者熟悉的内容, 不拘泥于原文的结构和形式, 对目的语来说, 译文的可接受度和可读性更高, 降低了理解难度[7]。如“天蓬元帅”译为“Marshal Tian Peng”。“元帅”译为“Marshal”使用了归化。西方玩家对“Marshal”这一军

衔概念熟悉, 搭配“Tian Peng”, 既明确角色的官职等级, 又保留原名特色, 避免直译官职导致的认知障碍。将昵称“沙和尚”译为“Sandy”使用归化策略。“Sandy”与“沙”的音译“Sand”关联, 且在英语中亲切的昵称, 贴合沙和尚在团队中温和、亲切的三弟形象, 让玩家快速感知角色的性格特质[8]。

### 3.1.2. 异化策略在《黑神话：悟空》翻译中的应用

异化是以源语文化为核心, 刻意保留源语的语言形式与文化特色。如“猪八戒”译成“Zhu Bajie”未选用通俗化的“Piggy”, 而是完整保留原名发音, 精准还原《西游记》中角色的正式法名, 避免简化译名丢失角色的宗教身份与文化渊源。再如“金箍棒”译为“Jin Gu Bang”未用“Golden Cudgel”等描述性词汇, 通过拼音保留兵器的专属感, 凸显这一法宝的中国神话专属属性, 强化其独一无二的文化标识。

“风水”翻译为“Fengshui”作为中国独有的环境文化概念, 无对应的西方词汇, 既能准确传递概念, 又推动“Fengshui”成为国际通用的文化词汇, 实现文化输出。以上虽然可能增加读者理解成本, 但能实现文化传递, 有利于独特文化符号的海外传播。

## 3.2. 翻译方法和技巧

### 3.2.1. 翻译方法

#### 1. 音译法

音译是直接发音相近的字母来翻译非拉丁字母系统语言中的词汇。当源语和译语之间差异很大、存在语义空白的情况时, 译者不能直接从形式或语义入手, 此时, 音译是主要的翻译手段(方梦之, 2021)。在《黑神话：悟空》中, 许多具有独特中国文化内涵且难以在英文中找到准确对应词汇的专有名词采用了音译法。“悟空”译为“Wukong”, “金箍棒”译为“Jin Gu Bang”, “妖怪”译为“Yaoguai”, “哪吒”译为“Ne Zha”等。这种翻译方法保留了中文原名的发音和文化特色, 让海外玩家能够直接接触到原汁原味的中国文化元素, 避免了意译可能带来的文化信息丢失或偏差。以“悟空”为例, 如果意译为“Monkey King”(猴王), 虽然能让玩家快速了解其猴子身份和王者地位, 但“悟”和“空”所蕴含的佛教哲学思想就无法传达。音译“Wukong”则保留了这个名字的独特性和文化底蕴, 随着游戏传播, 逐渐让海外玩家熟悉并对其背后的文化产生兴趣。

#### 2. 直译法

直译是在不违背目标语言文化习惯的前提下, 按照原文的词汇和结构进行翻译。直译法在一定程度上保留了中文的表达方式, 同时又能被目标语言读者理解, 是一种较为常用的翻译方法。如“筋斗云”译为“Somersault Cloud”, 直接将“筋斗”翻译为“Somersault”, “云”翻译为“Cloud”, 这种翻译方法保留了原文的形象和特点, 让玩家能够直观地理解技能的表现形式。又如“定身法”译为“Freezing Spell”, “定身”的含义通过“Freezing”(冻结)一词得以体现, “Spell”表示法术, 使玩家能够快速明白这是一种具有冻结身体效果的法术。

#### 3. 意译法

意译法是通过深悟原意而尽情达意的一种途径(周领顺, 2019)。“意译”即“译意”, 指不拘泥于原文形式而传达文意。对于一些能够通过英文词汇准确传达含义的专有名词, 游戏采用了意译法。“黑风大王”译为“Black Wind King”, “黑风大王”通过“Black Wind”和“King”清晰地表达出这个角色与黑风相关且具有王者地位的特征; “土地公”译为在游戏中被理解为守护者, “Keeper”传达了这一角色功能。意译法使译文更符合目标语言的表达习惯, 便于海外玩家理解游戏内容, 但在翻译过程中需要注意文化背景的差异, 避免产生误解。例如, 在西方文化中, “Dragon”通常被视为邪恶、凶猛的象征, 与中国文化中代表祥瑞、权威的“龙”形象大相径庭。因此, 游戏中“赤髯龙”译为“The Red Loong”, 采用

“loong”这一专门用来区分中国龙与西方龙的译法, 避免文化冲突[9]。

### 3.2.2. 翻译技巧

在翻译技巧上, 灵活运用词性转换、增词、减词等手段。在翻译“定身法”为“Freezing Spell”时, 将中文动词“定身”转换为英文形容词“Freezing”(冻结的), 来修饰“Spell”(法术), 这种词性转换使译文更符合英文的表达习惯。在翻译“天蓬元帅”为“Marshal Tian Peng”时, 增加了“Marshal”(元帅)一词, 明确了其官职身份, 使西方玩家更容易理解。

## 4. 黑神话悟空的翻译效果评价

### 4.1. 翻译优势

《黑神话: 悟空》的翻译在文化保留上表现得非常出色。如“悟空”直译为“Wukong”, 没有采用“Monkey King”这种意译, 保留了原汁原味的文化特色, 让外国玩家能直接接触中国神话角色本名, 增强文化认同感。大量使用音译, 像“金箍棒(Jin Gu Bang)”, 激发外国玩家好奇心, 促使他们主动查阅资料了解背后文化, 增加对中国文化探索欲望。翻译时深入挖掘文化内涵, “妖怪”译为“Yaoguai”, 不简单等同于“monster”, 因为中国妖怪和西方怪物概念有别, 保留“妖怪”独特文化含义。部分词汇使用语音表达, 如“波里个浪”译成“Baw-Li-Guhh-Lang”, 类似中文用拼音注音英文, 新颖独特, 保留原词的趣味性和独特性。

### 4.2. 存在问题

首先, 笔者认为游戏中部分专有名词存在文化传递断层现象。在翻译时音译缺乏注解导致认知障碍, 如“Jingji”“Wujing”等拼音单独出现时, 未接触中国文化的玩家无法区分“静寂”与“悟净”的含义。宗教术语处理不当, “涅槃”仅直译字面, 西方玩家难以理解其“超越轮回”的佛教内核, 削弱文化深度。

其次, 在翻译时术语统一性不足。同类概念译法混乱, “妖怪”相关名词中, “黑熊精”译为“Black Bear Guai”, 其他则可能用“Monster”, 缺乏统一标准。原创与传统名词翻译逻辑不一, 如“晦月魔君”意译为“Darkveil”, 而同类角色名却用拼音, 易引发混淆。本研究对翻译问题的分析主要基于文本层面, 未纳入玩家反馈、市场数据等实证材料, 这在一定程度上限制了结论的说服力, 后续可通过扩大案例库、增加实证研究来弥补。

### 4.3. 改进建议

笔者认为, 可建立分级注释体系, 对核心符号音译加注释, “金箍棒”译为“Jin Gu Bang (Sun Wukong’s magical staff)”; 次级概念意译补背景, “丹药”译为“Dan (Cultivation Elixir)”。拼音词首次出现配极简说明, 如“Wujing (one of the Journey to the West disciples)”。其次, 可以构建统一术语库, 明确同类名词译法, 对“妖、怪、精”等同类概念制定统一译法, 如统一采用“Yaoguai”作为“妖怪”的标准译法, 并在首次出现时补充注释“Chinese mythical creatures with shape-shifting abilities”, 避免概念混淆。同时将《西游记》经典译本中的成熟译法纳入参考体系, 确保“齐天大圣(Great Sage, Equal of Heaven)”等传统称号的翻译延续性与权威性。综合以上, 可实现翻译的系统性与一致性。为进一步提升研究的严谨性, 未来可扩大案例库, 选取《原神》《永劫无间》等多款国产游戏进行对比分析, 同时结合玩家问卷、访谈等方式, 验证翻译策略的实际效果。

## 5. 结论

本文以《黑神话: 悟空》专有名词的翻译为核心进行研究, 结合国内外游戏本地化研究现状, 通过

文献研究法梳理专有名词翻译理论, 运用案例分析法对游戏中角色、技能、物品、地点四类专有名词展开系统剖析, 最终形成以下结论:

从理论层面看, 语言与文化关联理论为专有名词翻译提供了核心支撑。专有名词的翻译并非单纯语言转换, 而是文化符号的跨语境传递, 其准确性直接影响文化传播效果。从实践层面看, 游戏专有名词翻译呈现出“多元策略并存”的特点, 既有“齐天大圣(Great Sage, Equal of Heaven)”这类贴合经典译本、保留文化标识的优质案例, 也存在文化内涵断层(如“涅槃”直译丢失宗教内核)、术语统一性不足(“妖”“怪”译法混乱)等问题。针对这些问题, 本文提出的“分级注释体系”“统一术语库”等改进建议, 可有效平衡“文化保真”与“目标语接受度”, 为游戏文化专有名词翻译提供实践参考。本研究以《黑神话: 悟空》为单一案例, 虽能深入剖析其翻译实践, 但案例库的局限性可能导致结论的普适性受限, 后续研究可扩大案例范围, 纳入更多国产 3A 游戏进行对比分析, 以增强研究结论的普适性与严谨性。

### 参考文献

- [1] 王明亮, 白青艳. 英汉对比视角下《黑神话: 悟空》中角色名称的英译[J]. 英语广场, 2025(14): 11-14.
- [2] 郭婷, 王云江. 跨文化交际视角下《黑神话: 悟空》字幕英译研究[J]. 海外英语, 2025(8): 13-15+34.
- [3] 徐佳璇, 杨成虎. 目的论视角下《黑神话: 悟空》字幕翻译研究[J]. 英语广场, 2025(10): 23-26.
- [4] 吴继红. 文化翻译观指导下《黑神话: 悟空》角色“判词”英译研究[J]. 英语广场, 2025(7): 15-18.
- [5] 张皓东. 《原神》专有名词和角色语音中文化负载词的英译研究[J]. 今古文创, 2024(17): 106-109.
- [6] 王若妍. 生态翻译学文化维度视角下的游戏英译策略研究——以《原神》为例[J]. 现代英语, 2023(14): 112-115.
- [7] 周文蕴. 游戏专有名词的翻译策略探析——以《龙腾世纪: 审判》为例[J]. 洛阳师范学院学报, 2019, 38(3): 87-90.
- [8] 代婕. 浅析跨文化交际翻译视角下的游戏翻译——以竞技游戏《英雄联盟》为例[J]. 现代交际, 2019(2): 100-101.
- [9] 卢峰. 《黑神话: 悟空》中文化负载词的翻译策略研究[J]. 今古文创, 2025(1): 110-112.