

# 目的论视角下国产游戏《古剑奇谭三》剧情字幕的英译研究

齐晓瑞, 罗 捷

重庆医科大学外国语学院, 重庆

收稿日期: 2025年11月8日; 录用日期: 2025年12月12日; 发布日期: 2025年12月24日

## 摘 要

在以传统文化为核心题材的国产游戏走向海外市场的过程中, 高质量的游戏本地化翻译有利于海外玩家加深对中国文化的认知, 从而推动中华文化“走出去”。本文以翻译目的论三原则为纲, 依托直译、意译、增译、句式结构转换等翻译方法, 分析了国产传统文化类游戏《古剑奇谭三》的英译剧情字幕在实现交际目的、连贯性和忠实性方面存在的不足, 并提供修改意见, 以期国产传统文化类游戏字幕英译提供参考, 助力其开拓海外市场, 讲好“中国故事”。

## 关键词

目的论, 字幕翻译, 游戏本地化, 《古剑奇谭三》

## A Study on the English Translation of Plot Subtitles in the Chinese Game *GuJian3* from the Perspective of Skopos Theory

Xiaorui Qi, Jie Luo

School of Foreign Languages, Chongqing Medical University, Chongqing

Received: November 8, 2025; accepted: December 12, 2025; published: December 24, 2025

## Abstract

When Chinese games rooted in traditional culture enter overseas markets, high-quality localization enables foreign players to better understand Chinese culture, thereby facilitating its global dissemination. Guided by the three principles of Skopos Theory and using such methods as literal translation, free translation, amplification and syntactic shift, this study examines the English subtitles of

the Chinese traditional-culture game *Gujian3*. It points out the weaknesses of the game in English mode and offers revised versions. The aim is to offer insights for the English subtitle translation of similar games, helping them succeed in overseas markets and effectively convey China's cultural narratives.

## Keywords

Skopos Theory, Subtitle Translation, Game Localization, *Gujian3*

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

近年来,随着中国综合国力和国际影响力的跃升以及数字科技的飞速发展,中国自主研发的游戏在国际市场的发展态势日益向好,游戏平台成为海外玩家了解中国的一个重要渠道。《古剑奇谭三》作为国产传统文化类单机游戏的代表作之一,其英译版推出后,在国际市场上受到较多关注。《古剑奇谭三》自发售以来长期被业界视为国产单机游戏的标杆。其背景音乐多次被应用于央视节目与纪录片。该游戏凭借精美的画面、深刻的剧情和深厚的传统文化底蕴赢得国内外玩家的广泛认可。其格调恢宏严肃,已超越一般娱乐产品,具备史诗级叙事品质。作品通过北洛、云无月、岑缨等角色的冒险经历,系统阐释了民族传承的核心价值,集中体现了中华民族勤劳勇敢、自强不息的精神内核,具备明确的海外传播价值。

然而,尽管《古剑奇谭三》等传统文化类游戏在海外市场取得了一定成绩,但整体来看,传统文化类国产游戏在海外仍属小众类型,占比不高。这是由于以传统文化为核心题材的国产游戏在“走出去”过程中普遍面临文化折扣与接受障碍,海外玩家易对汉语语境中的典故及叙事节奏等缺乏共感,导致情节张力与文化内涵被显著削弱[1]。为回应上述问题,本文以翻译目的论为指导,对《古剑奇谭三》官方英译剧情字幕进行评估,重点考察其在文化信息传递、叙事连贯性及情感共鸣建构方面的有待优化之处,以为同类型国产游戏字幕英译提供一定参考。

## 2. 字幕翻译

《古剑奇谭三》的主线剧情以影视剧的连续形式呈现出来,故其剧情字幕功能与影视字幕高度一致,可纳入影视字幕翻译框架加以考察。影视字幕翻译属于视听翻译与文学翻译的分支,兼具文学性与媒介特殊性。影视字幕翻译的原则必须对应影视语言的五项核心属性:(1) 聆听性:影视对白瞬时传递,观众无法回溯,故译文必须一听即懂;(2) 综合性:译文的语言信息应与影视画面节奏对应,以避免信息冲突;(3) 即时性:影视字幕停留时长有限,译文需在 1~2 秒内完成信息压缩与语义释放;(4) 通俗性:影视受众覆盖面广,观众文化层次差异大,译文须降低理解门槛;(5) 无注性:影视画面无法承载脚注等副文本,如果强行增加注解性字幕,易导致观众应接不暇。综上,影视字幕翻译的实质是在时空约束下,以多模态协同为基础,对源语信息进行的压缩与重构;其终极目标是在确保信息准确、情感对等的前提下,使观众完成认知与情感同步[2]。与《古剑奇谭三》剧情表现形式相类似的游戏,其剧情字幕的翻译同样需遵循上述五项标准。

国外对字幕翻译的学术关注可追溯至 20 世纪 50 年代末 60 年代初。1974 年, Cay Dollerup 在《On

Subtitles in Television Programmes》一文中首次对字幕翻译进行系统、独立的探讨, 标志着该领域研究的正式起步。90 年代后, 西方字幕翻译及研究进入“黄金时代”。经过数十年的发展, 研究视角日益多元, 既聚焦微观文本操作, 也涉及宏观文化政策; 既涵盖媒体口译、戏剧字幕, 又注重无障碍翻译领域的研究[3]。研究方法上, 西方学者突破传统理论推演与个案赏析, 广泛采用语料库统计、实验语音学、眼动追踪等实证手段, 对影响影视翻译质量的变量进行量化分析, 显著提升了研究过程的科学性[4]。

国内字幕翻译的规模化始于 20 世纪 80 年代, 译制数量在几十年间虽增长较快, 但学术研究深度仍然较为浅薄。国内当前对于视听翻译和字幕翻译的研究主要集中于字幕的文化因素转换, 色彩、灯光、手势、造型、音乐和图像等多模态符号对字幕翻译的影响作用却鲜有研究。此外, 在研究手段上, 对比与描述仍是国内字幕翻译研究的主流, 稍显单一与陈旧。国际学界早已借助语料库、眼动实验、脑电与机器学习等实证工具, 对接受效果进行量化验证, 而国内迄今尚无真正意义的影视与字幕翻译语料库[5]。国内在游戏字幕翻译领域的关注点如今也主要集中在文本层面的翻译策略, 如功能对等、归化异化、文化负载词处理等, 缺乏对游戏交互性、多模态特征的深入探讨。无论是影视字幕还是游戏字幕的翻译研究, 国内当下都需要更多的实证研究落地。

国内以“游戏字幕翻译/游戏本地化”为主题的论文数量在 2016 年后增长较快, 但总量仍小, 研究圈层尚未形成规模效应。且大部分案例聚焦于国外游戏汉化, 真正以国产游戏尤其是传统文化类游戏字幕翻译为对象的研究屈指可数, 经验也相对缺乏。而且传统文化类游戏的翻译在涉及传统概念(如诗词、古文章句)时常被归化过度或硬译, 导致文化意象失真。因此, 尽管本研究的关注重点仍相对局限于从文本层面探讨字幕翻译的方法, 但本研究依旧具有参考价值。

### 3. 翻译目的论

德国翻译理论家维米尔(Vermeer)于 1978 年首次系统提出“目的论”(Skopos Theory), 为现代翻译学开辟了功能主义范式的新纪元, 该理论强调翻译行为须以其目的为导向[6]。之后, 赖斯(Reiss)与诺德(Nord)又进一步发展并完善了目的论的框架。

目的论分为三大原则:

(1) 目的性原则(Skopos Rule): 作为目的论的最高阶准则, 它宣称“目的决定手段”, 即译文的文本类型、话语风格、增删改写程度均须服务于委托方(Commissioner)在目标文化语境中所设定的交际目的, 原文仅被视为信息供体(Offer of Information), 其语言形式不再具有天然权威性[7]。

(2) 连贯性原则(Coherence Rule): 该原则是目的性原则在接受维度上的具体化, 要求译文必须在目标语文化及情境中实现“语内连贯”(Intratextual Coherence), 即目标读者能够在其认知框架内无障碍地理解文本; 同时, 译文还需在更宏观的交际互动中体现“语际连贯”(Intertextual Coherence), 与源语文本保持合理的语义与功能对应, 但对应强度由目的而非形式决定[8]。

(3) 忠实性原则(Fidelity Rule): 诺德以“功能忠诚”取代传统“形式对等”, 要求译者在尊重委托人、目标读者与原作者三方合理期望的前提下, 不歪曲原文的“意图性”(Intentionality), 但允许对文体、修辞及文化专有项进行策略性调适, 以实现译文的预期功能[8]。

在上述三大原则的统摄下, 译者灵活选用翻译策略, 确保翻译活动最终达成既定的交际目的。目的论的问世不仅颠覆了以“对等”(Equivalence)为主臬的传统规约, 更将翻译界定为一种“以目的为驱动、以文化为场域、以交际为旨归的创造性跨文化服务”[7], 从而为本地化、视听翻译、多模态交际等新兴实践提供了理论框架。

翻译目的论三原则与字幕翻译的五项标准之间, 存在“手段-目的”式的映射关系: 五项标准(聆听性、综合性、即时性、通俗性、无注性)共同构成字幕翻译的“目的系统”, 而三大原则(目的、连贯、忠

实)正是检验译者是否以最佳手段达成该系统的操作标准。目的性原则可以检查译文是否以观众接受为导向, 连贯性原则检查译文是否一听就懂, 而忠实性原则检查译文在五项标准的“枷锁”下能否把源文本的情感与内涵等保留得最足。三者共同确保字幕在 1~2 秒内完成“信息压缩 + 情感重构”的统一任务。

## 4. 案例分析

### 4.1. 目的性原则

目的性原则是翻译目的理论的核心。字幕翻译并非源语文本的等值复制[9], 译者必须在翻译前厘清“为何译”——是为了传递情节信息还是塑造人物性格; 继而锁定“为谁译”——孩童群体或者成人团体。只有目的清晰, 才能灵活择取策略, 使字幕在可读性、同步性与文化可接受性之间保持协调, 最终让受众在无意识状态下“透过字幕看见故事”, 而非“看见字幕本身”。

原文 1: 别听有几个婆子嘴碎, 岑家人挺好的, 特别是他们家小姐。到处跑又怎么了? 难道在家待着整天东家长西家短的就是好? 依我看, 她今后铁定要做一番大事出来的。

译文 1: Don't mind the gossip of those women. The Cens are good people, especially Miss Cen. What's wrong with running around? Are you saying it's better to stay at home and gossip all day? I have no doubt she will achieve something great in the future.

分析: 该段话是男主角北洛在岑家附近与一位文化水平不高的妇女交谈时, 她对岑家人给予的正面评价。这段译文在达意上已合格, 但若以目的性原则来衡量, 译文只做到了中性转述, 在“文化负载信息”以及“口吻与节奏”上都有较大欠缺, 译文应让目标读者在瞬间捕捉到说话人的情感立场, 译文的表达方式也需对应原文那种“街头巷尾、替人打抱不平的热心邻居”的口吻。因此, 原文的第一个“Gossip”可改为“clacking tones”, 更能让目标读者体会到“嘴碎”的厌恶感, 且与原文相比都存在对应的器官词汇, 有利于维护原文风格。这段话第二次出现的“Gossip”可改为“chewing the neighbors' ears off”, 更能使“嚼东家、西家耳根子”的那种场景印刻在读者脑中。接下来, “岑家人”、“他们家小姐”里的“家”字本身就带“整个家族”的亲切感, 而译文情感温度不足。译文的目的是在一句之内让读者马上感受到“这是本地口碑很好的一户人家, 说话人站在他们一边”。因此可以做增译与改词处理: “...the Cens—the whole family—are good folks, especially Miss Cen.”

另外, 原文用两个反问句“到处跑又怎么了? ……难道……就是好?”形成口语里的“连环炮”, 译文“What's wrong with...? Are you saying...?”虽然语法正确, 但节奏松散, 情绪上弱了一拍, 句式较长, 不利于玩家迅速反应。该句应保留“替人出头、带刺儿的反问”节奏, 让英语读者也能感到说话者替他人打抱不平的架势。表达还要紧凑简短。所以这两个反问句调整为“So she runs around—so what? Better than sitting home all day chewing the neighbors' ears off, isn't it?”插入了一个短语“so what”以体现情绪化。此外, “到处跑”被简单处理为了“run around”, 不切合原意, “run around”多用于描述无目的跑动行为, 可用于管教孩子或宠物的场景。而剧情中女主角岑缨四处奔波是在进行严谨的考古研究, 应改为“on the go”(形容频繁奔走, 忙于强度较高的工作)。

最后, 原文“铁定要做一番大事出来的”——“铁定”是一种打包票的口语式肯定: “I have no doubt...achieve something great”显得太书面化与冗长。可删减其长度, 加强连贯。还要让英语读者感到说话人拍胸脯保证的自信意味, 故此句可改为同样带有“土味”的英语口语表达: “Mark my words—that girl's going places.”

综上, 这段话的修改版为: “Don't mind the clacking tongues of those women. The Cens—the whole family—are good folks, especially Miss Cen. So she is on the go—so what? Better than sitting home all day



chewing the neighbors' ears off, isn't it? Mark my words—that girl's going places.”

经过上述推敲也可以发现：在目的性原则的总领下，连贯、忠实不再是彼此冲突的元素，而是一起形成了目的性原则之下的两个不同侧面。修改后的字幕译文不仅信息未有丢失，文化附加值反被放大；节奏缩短半拍，字幕阅读的流畅性和情绪感却加倍。由此可见，目的性原则并非简单“牺牲”忠实或连贯，而是对二者进行配置，三原则之间呈“目的优先、其余重构”的层级互补关系，切忌用孤立、割裂的视角看待目的论三原则在翻译中的应用。

## 4.2. 连贯性原则

连贯性原则从属于目的性原则。在字幕翻译中，连贯性原则要求译者在处理人物对话或内心独白时，应充分考虑目标观众的语言习惯，使译文更地道、自然，易于观众理解与接受。同时，在翻译叙述性旁白或富含源语文化特色的内容时，译者需格外谨慎，既要忠实传达原意，避免曲解，又要兼顾目标受众的文化背景与接受能力，力求在忠实与通顺之间实现协调统一[9]。

原文 2：这世上如今似是繁花胜锦，一日千里，我不能亲眼所见的东西，便请你们代为看着了。

译文 2：The world now is in blossom and changing fast. Unfortunately, I have no more time to see everything by myself. Please pay some visits for me.

分析：该句出现的情景是姬轩辕(轩辕黄帝)看到人类世界经数千年演进已繁荣昌盛，他十分欣慰，并与北洛和岑缨诀别。该句将“一日千里”处理为“changing fast”，简明且达意，符合字幕翻译原则。但此句中有两处内容可以优化。首先，“繁花胜锦”在此处指世界已经变得丰富多彩，生机盎然。并非真的在说花开放得繁茂。故此处直译不妥，可以意译为“The world now is vibrant and changing fast”以增强译文连贯性。但同时，“Please pay some visits for me”尽管符合连贯性原则的要求，但翻译过于平淡，未能忠实展现原文薪火相传的厚重感情色彩以及此时姬轩辕对后辈的那种殷殷嘱托。这里可以使用句式转换法，将祈使句改为带有主语的句子“I pass the torch to you to keep watch”。这里的“pass the torch”是一种借喻，既形象又传递了遗憾与信任的复杂情感，也未显得晦涩。此外，这种修改也对应游戏的主旨“星火世传，奋飞不辍”。总的来说，这几句话在整体上依旧能保持连贯，且表情达意更加立体。由此可见，在运用连贯性原则时，必须警惕不能为过度迎合目标语境而牺牲源语的文化内涵与文本忠实性。

原文 3：什么时候听过一个人，一代人就能把个大事想清楚弄明白的。

译文 3：Have you ever heard of someone alone, or even a generation of people, is it all that's needed to figure out a great matter?

分析：这句话是葛术的师傅过世前对人力渺小的感慨。原文中“大事”是指广义上的“真理”或“世界运行的规律”，并非字面意义上的“一件很大的事情”，所以如果直接翻译成“a great matter”，会使目标读者感到困惑。可使用释译法将“a great matter”改为“the truth of the world”；根据上下剧情，这段话想表达的内核其实是：“真理的诞生需要许多人甚至几代人长期的呕心沥血”。原文所提及的“一个人”、“一代人”中的数字“一”并非具体数值，只是为突出时间周期的短暂，如果单译为“a generation of people”，会忽略原文想表达的“时间短暂”的概念，也可能会让目标读者疑惑“为什么一代人就不能想清楚一件大事”。故可在句末增译介词短语“in a short period of time”，作为对“a generation of people”的意义扩展。

综上，这段话可改为：“Have you ever heard of someone alone, or even a generation of people, is it all that's needed to figure out the truth of the world in a short period of time?”

### 4.3. 忠实性原则

尽管目的论的前两大准则为译者开辟了广阔的操作空间,但这并不意味着译者可以随意更改或替换原始信息[6]。忠实性原则凸显对源语内容的原貌呈现,译者需最大限度保留原文的内涵与风格,同时关照原作背后的文化语境,帮助观众把握其真实意图与异域特质。字幕处理时,既要避免过度自由,也不可生硬照搬,防止过度追求忠实而牺牲可读性[9]。

原文 4: 先前的丹药仍然服用,不再妄动血脉之力,应该可以有两日光景。

译文 4: Use the medicine I have prescribed before. Don't push the limits of your bloodflow and you may live another two days.

分析: 该句对应的情景是男主角的兄长玄戈身受重伤后,其友人风晴雪遗憾地告知其时日无多。首先,“先前的丹药”在翻译时增加了定语从句“I have prescribed before”,尽管原文在此处并未提到药物是风晴雪所开。但译者在翻译时忠于游戏的上下剧情(即风晴雪先前已多次亲自为玄戈制药疗伤),加强了风晴雪这一角色的出场作用。这里按照忠实性原则增译内容是十分可取的。其次,风晴雪在回答中提及“不再妄动血脉之力”,译者在翻译“妄动”时,在语义上没有直译出带有“狂妄”或“妄想”这类含义的词汇,而是同样忠于上下文,译为“希望玄戈不要挑战自己身体极限”的意思。前两处的译文处理既保证了对原文的忠实性,又达成了连贯性,易于理解,十分优秀。但其后的“血脉”一词被简单译为了“bloodflow”,“血脉”在中文语境中对应“血统”的涵义,强调血缘或神话传说中某种特殊能力的传承性。但此处,“bloodflow”仅有“血流”的意思,常在医学上用来探讨血流的速度、方向以及可能的异常情况,这样翻译不能忠实地表达出传统文化中“血脉”的内涵,可替换为“Don't push the limits of the power bound to your lineage”。“lineage”一词表示基于血缘或文化的延续关系,涵盖血统(如家族继承)和世系(如技艺传承)双重维度,该词用于描述剧情中玄戈稀有而强大的“王辟邪”血脉极为贴切。尽管修改后的语句可能稍微减弱玩家浏览字幕的速度,但总体影响不大,在全球上仍未背离翻译的目的性和连贯性。

原文 5: ——人都是相互影响的,我们振作一些,别人看在眼里,自然也就有了底气。

——……你说得对,我不该反而被他们带过去了,我得稳住心神。

译文 5: —We could influence one another. If we keep a cool head, others seeing us will have more strength.

—...You are right, I can't let them get to me. I'll have to stay strong.

分析: 该对话发生的情景是在巨大危机面前,女主角岑缨正在勉励一位伙伴。英语里“keep a cool head”更侧重“冷静”之意,而汉语中“振作”主要包含“提起精神、给别人正面感染”之意。可以修改为“pull ourselves together”。译文中的条件句也不适合此情境,应在语用上做出句式改变,可直接发出号召,有增强语气和信心的作用。其次,“我不该反而被他们带过去了”被译为“I can't let them get to me”,这样翻译使得人物情绪不够明显,可以修改为“I can't let their negativity drag me down”,可对应“带过去”这一描述,突出被负面情绪“拖走”。最后,“I'll have to stay strong”虽然与“稳住心神”基本可对应,但可更改为“mental”或“spirit”使“心神”更显性。总之,这段对话的译文未能忠实反映对白发生时的严峻情势与人物性格。优化方案如下:

—We could influence one another. When we pull ourselves together, others seeing us will have more strength.

—...You're right, I can't let their negativity drag me down. I'll have to steady my mind.

## 5. 结语

本文以翻译目的论三原则为框架,对传统文化类游戏《古剑奇谭三》的英译剧情字幕进行了分析,得出如下启示:首先,翻译的目的性原则具有统领作用,始终指导译者的翻译行为,译者须以传播效果

为先;其次,游戏字幕的翻译不同于书面文本,一般不按照笔译的标准来翻译字幕,不使用笔译中结构与逻辑复杂的长难句;第三,虽然忠实性原则的适用范围受到目的性与连贯性的一定制约,但是译者决不可将其地位边缘化,面对承载中国传统文化的叙事节点,译者仍需守住底线;第四,目的论三原则在翻译实践的运用中并非孤立存在与互相冲突的。译者应在目的性原则的统领下,协调使用其他两个原则,最终实现三大原则的和谐统一;最后,译者在翻译活动中起着枢纽作用,译者既要保证信息准确,又要使译文契合目标读者的文化习惯。另外,本研究发现该游戏英译剧情存在的一个主要问题是:部分译文未能还原角色的思想情感,而只是流于叙述。希望游戏翻译研究者们日后能够引起注意。受限于技术条件,本研究仅在文本层面对《古剑奇谭三》的剧情字幕做了分析,本文未涉及配音、用户界面、文化符号、玩家接受度等多维变量,结论仍有不足,谨望为传统文化类及古风仙侠游戏的本地化与字幕翻译提供可资借鉴的个案参考。总之,随着全球游戏产业的不断发展与文化交流的不断深化,我们更应重视国产传统文化类游戏的英译研究,以期推动中华文化在海外的传播。

## 参考文献

- [1] 张娟. 视听翻译传播通道中的文化折扣研究[J]. 上海翻译, 2021(4): 41-46.
- [2] 钱绍昌. 影视翻译——翻译园地中愈来愈重要的领域[J]. 中国翻译, 2000, 21(1): 61-65.
- [3] Bogucki, L. (2016) Areas and Methods of Audiovisual Translation Research. Peter Lang GmbH. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-05859-8>
- [4] Deckert, M. (2017) Audiovisual Translation-Research and Use. Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/b11097>
- [5] 王建华, 周莹, 张静茗. 中国影视翻译研究三十年(1989-2018)——基于 CiteSpace 的可视化分析[J]. 上海翻译, 2019(2): 33-38.
- [6] 张锦兰. 目的论与翻译方法[J]. 中国科技翻译, 2004(1): 35-37+13.
- [7] Vermeer, H. (2000) Skopos and Commission in Translation Action. Routledge.
- [8] Nord, C. (1997) Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained. St. Jerome Publishing.
- [9] 尹小菲. 目的论视域下电影字幕翻译策略[J]. 电影文学, 2024(18): 130-134.