

# 视频游戏《原神》道具名称本地化翻译研究

祝可妍

衡阳师范学院外国语学院, 湖南 衡阳

收稿日期: 2025年12月3日; 录用日期: 2025年12月30日; 发布日期: 2026年1月12日

## 摘要

在国产游戏出海成为新常态的背景下, 游戏本地化是突破语言文化壁垒、实现跨文化传播的关键环节。本文以中国游戏《原神》为研究对象, 聚焦其道具名称的本地化翻译策略, 结合游戏内圣遗物、材料、贵重道具和小道具等不同类型的道具实例, 系统分析直译、意译、音译、省略和译创五种核心翻译方法的应用场景与效果。游戏多元化的翻译实践, 不仅让全球玩家精准理解道具功能与游戏内涵, 更使不同文化背景的玩家获得了对等的情感体验与文化共鸣。《原神》道具名称本地化的成功经验, 印证了游戏翻译需兼顾语言转换、文化适配与玩家体验的核心要求, 为国产游戏在国际化进程中实现文化传播与市场拓展的双重目标, 提供了极具参考价值的实践范式。

## 关键词

游戏本地化, 原神, 翻译策略, 道具名称

## A Translation Strategies Study on Localization of Item Names in Video Game *Genshin Impact*

Keyan Zhu

College of Foreign Languages, Hengyang Normal University, Hengyang Hunan

Received: December 3, 2025; accepted: December 30, 2025; published: January 12, 2026

## Abstract

With the globalization of Chinese games becoming the new normal, game localization has emerged as a key factor in overcoming linguistic and cultural barriers and achieving effective cross-cultural communication. Taking the Chinese game *Genshin Impact* as a case study, this paper focuses on the localization strategies applied to its item names. Through a systematic analysis of specific examples—

including artifacts, materials, valuable items, and gadgets—it examines the application and effectiveness of five core translation approaches: literal translation, free translation, transliteration, omission, and transcreation. The diverse translation practices in the game not only enable global players to accurately grasp item functions and game content but also ensure that players from different cultural backgrounds gain equivalent emotional experiences and cultural resonance. The successful localization of item names in *Genshin Impact* demonstrates that game translation must balance language conversion, cultural adaptation, and player experience. This provides a valuable practical model for Chinese games aiming to achieve dual objectives of cultural dissemination and market expansion in the process of internationalization.

## Keywords

Game Localization, *Genshin Impact*, Translation Strategies, Item Names

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. 引言

据荷兰市场研究公司 Newzoo 的报告, 2025 年全球游戏玩家规模约达到 35.8 亿。随着科技发展和移动端娱乐设备的迅速普及, 作为“第九艺术”的视频游戏早已成为全球娱乐方式, 各国游戏公司致力于推动游戏国际化, 游戏本地化产业也随着游戏的发展而不断壮大。本地化发端于软件产品的国际贸易, 是以语言信息转换为基础的商业活动, 目标是通过占领和扩大全球市场份额, 获得良好投资回报[1]。游戏的语言本地化要求消除语言和文化的障碍, 体现游戏的娱乐性, 为世界各地消费者提供更好的服务, 以达到产品全球化。因此, 游戏的语言本地化是游戏产品进入国际市场的必经之路。

随着中国的文化软实力提升, 不少国产游戏受到国外玩家的欢迎与喜爱, 国产游戏也日益成为传播文化的重要载体。其中《原神》由上海米哈游公司在 2020 年发行后, 游戏出彩的画面、音效和剧情等方面赢得了众多玩家的喜爱。这款多语言版本的游戏占据了全球 108 个国家和地区的畅销榜榜首。其缤纷的游戏内容, 独特的剧情故事, 生动的角色形象和丰富地域风貌, 在世界范围内获得巨大讨论度和经济效益。

游戏设计者在游戏中大量使用了不同国家的宗教和神话文化符号, 以标志性的文化符号和游戏世界的各类道具名称相融合, 如中国的道家文化, 欧洲的骑士文化等构建起融合了多元文化的虚拟世界。《原神》收获的国际关注度彰显了其游戏本地化的成功, 表明其不仅成功地让目标市场受众接受和喜爱, 还传达了游戏中各国的文化内涵。因此本文旨在分析《原神》有关道具名称的本地化翻译质量和本地化翻译策略, 从语言转换和文化接触的角度分析, 期望获得游戏语言本地化相关经验和参考。

## 2. 《原神》游戏道具名分类及语言特点分析

网络游戏以数字信息技术为骨架, 构建起围绕游戏的世界观与时空观, 形成特殊的虚拟叙事空间, 玩家可以脱离现实场景进入游戏, 体验游戏场景与剧情的流变[2]。《原神》设定在幻想世界“提瓦特”中, 玩家作为“旅行者”角色, 在寻找失踪的兄弟姐妹的过程中, 探索不同的国家并接触精彩的人物和事物。大陆上共有七个国家: 蒙德、璃月、至冬、稻妻、枫丹、穆那塔、须弥, 这七个国家是由七位魔神所建立的, 魔神的元素也成为每个国度的标志。七个不同元素的国家, 拥有独特技能和背景故事

的角色和多种多样的游戏事物共同构建起光怪陆离的虚拟游戏世界。

游戏开发者在游戏设计中融合了多种文化元素以完善和区分游戏中不同国度的文化背景设定，因此《原神》中涵盖大量基于新世界观而设定出来的新事物。这类新事物往往与不同国度的设定密切相关，体现各国度的文化内涵，元素设定或是国民喜好等，这类新事物是影响玩家游戏体验感受的重要因素。本地化翻译是信息产品生产的一个环节，翻译活动直接参与商品的生产过程[3]。游戏内专有名词的本地化必须在适应目标语文化语境的情况下保留游戏内涵，翻译也正是在此转换过程中影响商品价值。因此对该类游戏专有词汇的翻译分析更能体现游戏本地化的特点和译者对于译文的处理。

## 2.1. 游戏道具名分类

《原神》中不同道具是构建世界观，完善游戏设定的重要部分，它们名称也意蕴丰富，文化负荷多，且变异纷繁。不同于指示性词汇，道具名称属于原神独有的专属词汇。这种类别的词汇在游戏中有不同的细化分类，根据《原神》中的分类，道具名称可分为圣遗物，材料，贵重道具和小道具，下面将对这些道具名称按类别进行简要描述。

圣遗物是游戏角色的能力强化装备，可以为角色提供各种属性加成效果。

材料可分为矿物类、生物类和特殊材料类，可用于食用，角色突破，武器突破和制作药剂。

贵重道具主要分为抽卡道具，货币，体力道具，用于获取角色，角色突破，武器强化等。

小道具分为功能性道具，娱乐性道具和跟随宠物。通过分析道具名称词汇的本地化翻译，探讨《原神》的语言本地化实践是如何满足目标受众的心理需求的。

## 2.2. 道具名语言特点分析

道具名称的命名特征主要分为两类，分别是原创复合词和文化负载词。原创复合词来源于虚拟游戏世界设定，根据游戏内容命名。这类词汇将两个或多个概念糅合在一起，组成一个新词汇，例如“原石(Primogem)”，译文是拆分了“primordial”和“gemstone”重新组合而成的。

文化负载词来源于各国文化。《原神》中的七个国度借鉴了现实国家，游戏中的文化也同样借鉴了关于中国，日本，印度，英国等许多国家的文化和神话。例如“霓裳花(Silk flower)”取自中国文化，“证悟木(Adhigama Wood)”源自印度文化。文化负载词“使玩家既能获得在感受异域风土时基于文化差异带来的‘冲击感’，又能在探索本国文化中基于文化基因引发的‘共鸣感’”[2]。

## 3. 视频游戏《原神》中道具名称翻译策略

游戏中的道具名称是不同于其他游戏的独特词汇，将体现游戏虚构世界观的命名巧思传递到另一种语言以满足本地市场的需求，需要深入了解游戏背景和结合多种翻译策略。此类词汇的翻译方法可大致分为直译、意译、音译、省略和译创，即结合游戏内部世界观和背景知识的创造性翻译方法。以下将结合案例具体分析不同翻译方法在道具名称翻译中的体现。

### 3.1. 直译

在分析《原神》翻译文本时，会发现在翻译过程中大量使用直译的方法。这是由于游戏源文本本身语义和结构简洁，在翻译中也尽量保持简洁且一目了然的风格。一些文化负载词在目标语文化中也具有相应或类似的意象，采用直译的方法保留原文形式，便于理解以加速玩家的游戏体验和代入。

在游戏中“创世结晶”是极稀有的货币，代表着开辟宇宙的能量结晶。见表1中译文“genesis”一词来自《旧约圣经》的首卷，意为《创世纪》，讲述的是世界的创造等故事。译文从归化的角度，考虑到了目标语的文化语境和玩家的理解。原文与译文的象征意义和文化内涵都十分对等，采用直译能正确传达

语义和结构。

**Table 1.** Example of literal translation  
**表 1.** 直译案例

原文	译文
创世结晶	Genesis Crystal
寻宝仙灵	Treasure-Seeking Seelie
键纹	Key Sigil
祝圣精华	Sanctifying Essence

“寻宝仙灵”在游戏中是乌尔曼托付给玩家的“伙伴”，是游戏中的小道具。译文同样使用了归化策略，“seelie”一词来源于苏格兰民间传说，指的是善良和仁慈的精灵。这表明了“寻宝仙灵”的立场和性质，也向读者靠拢，体现深厚的文化特色。

道具“键纹”是收集之后用于开启封锁点获取奖励的道具，收集所有“键纹”会出现“一把钥匙开一把锁”的成就。在英文中，“键”与“钥匙”同为单词“Key”。“sigil”在现代西方神秘学和魔法实践中，指的是一种具有魔法力量的符号或标记，“键纹”在游戏设定中也是一种具有特殊功能性的道具。因此见表 1 中直译为“key sigil”使用归化策略，使译文符合游戏设定和魔法象征，也更易于理解和传达原文内涵。

道具“祝圣精华”在游戏中指的是使圣遗物变得神圣强大，在现代英语中“sanctify”通常用于宗教和道德语境中，表示使某物或某人变得神圣或纯洁，或通过某种仪式或行为赋予其神圣性。译文结合了目标语玩家的文化背景和宗教内涵，采用归化的策略，充分考虑到玩家的接受心理，符合目标语国家的阅读习惯。

### 3.2. 意译

前文提到《原神》借用了现实和神话传说中的物品和意象，出现大量文化负载词。从跨文化语言交际和文化交流的角度来看，意译强调目标语言文化系统的独立性。部分文化负载词在目标语言系统中无对应词汇，使用直译的方法会使译文累赘冗长。采用意译的策略，在不改变原意的情况下，对原文逻辑进行调整，变换表达方式使其更符合目标语表达方式能保持译文通顺流畅简洁。

**Table 2.** Example of free translation  
**表 2.** 意译案例

原文	译文
百无禁忌箴	Sigil of Permission
寻仙的美食家	Adepti Seekers Stove
智识之冕	Crown of Insight
幸运祝福	Felix Felicium

成语“百无禁忌”在中华文化的语境下指的是什么都不忌讳，也指一个人在行为和言语上没有任何顾虑和限制，出自清代范寅所著的《越谚·名物·风俗》一书：“百无禁忌，诸邪回避”。而在《原神》的背景设定和剧情中，这个道具是愚人众执行官“公子”借出的信物，意味着可以安全地接近仙家洞府。也是璃月国度岩王帝君的约定凭证，有驱除妖邪的仙力和借此道具求见仙人。符最初是凭信之物的意思，

因此“百无禁忌箓”在游戏中意味着一种通行证，见表 2 中将其翻译为“permission”采用了归化的策略，直白说明了道具的作用效果，降低了玩家的理解门槛。

“寻仙的美食家”根据游戏中的形状和作用，它是一个便携式烹饪锅，因此译文将“美食家”按照事物本身采用意译，使用归化策略，避免目标语玩家的误解。而词汇“仙”在游戏中意味着非人之类，来源于“有七(九)窍者皆可得道”的说法。译文则使用了游戏中的根据拉丁语改编的原创词汇“adepti”来表达，采用了异化的策略，拓宽了玩家关于中国文化的认识，深刻理解到关于“仙”的文化差异和不同理解。

在《原神》中有许多以智慧含义命名的道具，比如如意智宝珠译为“wisdom orb”。“意智”和“智识”在中文中都包含在智慧一词中，而译文分别译为“wisdom”和“insight”。为了体现二者的差别，需要深入了解英语文化中不同单词的语境。根据词汇的英文解释，“wisdom”常指用经验和知识做出明智的决定和判断的能力。“insight”强调对复杂的情况和问题有了深刻认识，获得了一个准确而深刻的见解，更符合“智识之冕”在游戏设计中的描述，即提升角色的天赋。“insight”表明了角色对技能和能力更深层次的理解和洞见。这种关于词汇选择的归化策略体现了对于道具属性和文化差异的考量，有效减少了玩家的误解。

贵重道具“幸运祝福”译为“Felix Felicium”都来自拉丁语，分别为“幸福的，幸运的”和“最幸福的，最幸运的”。译文来源于拉丁语，同时也在英语语境中广泛使用，如《哈利·波特》中的福灵剂原文为“Felix Felicis”，描述的是一种能够带来好运的药剂，与译文有相似之处。译文采用归化策略，增强了可读性和美感。

### 3.3. 音译

音译最初是指将外来词翻译成发音相近的其他文字，往往不保留原意，只保留其语音和书写方式。不过《原神》中的音译与一般概念中的音译不太相同，其中包括了从汉语到日语、梵语或波斯语再到英语的翻译，可以看到以下的例子。

**Table 3.** Example of transliteration

**表 3.** 音译案例

原文	译文
梦见木	Yumemiru Wood
钵参花	Barsam Flower
苦舍桓	Kusava
俱利鼓	Kory Drum
清心	Qingxin
萃华木	Cuihua Wood

可见表 3 中大部分为文化负载词，表达复杂文化概念，也为了保留和区分不同国度的背景设定和文化底蕴使用音译的方法和异化的策略更能实现文化的适配。将一些文化负载词由中文，日语，梵语，波斯语，拉丁语和希腊语等直接音译为英语，这种异化策略使玩家更加身临其境，加深体验感，也加强了游戏的文化多元性。

### 3.4. 省略

使用省略的翻译方法，通常通过删去不符合目标语思维习惯、语言习惯和表达方法的词语来传达原



文含义。这种翻译方法保证了语言的简练，传达源语的核心内容。

**Table 4.** Example of omission

**表 4.** 省略案例

原文	译文
昔日宗室之仪	Noblesse Oblige
沉秋拾剑录	A Legend of Sword

圣遗物“昔日宗室之仪”来源于游戏中的蒙德地区，该地区借鉴了欧洲地区德国，法国等地的文化。该圣遗物的译文来源于法语，意为与高贵身份或出身相关联的荣誉、慷慨和负责任的行为义务，在英语文化中也有广泛的文化背景和历史意义。见表 4 中译文在不影响圣遗物核心意义的情况下，省略了“昔日”，结合了归化策略以符合目标语表达习惯和保持原文的简洁性。

见表 4 中“沉秋拾剑录”的翻译省略了“沉秋”的意象，“沉秋”原本寓意着秋天的深沉和某种情感的沉淀，而这种深层含义无法完全传达。为了保持名称的简洁性和考虑读者的接受性，选择了归化的策略，以便非中文背景读者快速把握书名的核心意义。

### 3.5. 译创

在翻译《原神》时，除了要深入了解源语文化和目标文化之外，还需要考虑游戏中存在的虚拟世界。这个虚拟世界会给翻译带来一定程度上的障碍，但也使翻译的内容更加丰富。游戏出海的每个阶段都会有新挑战与新难题，但挑战的背后也意味着更大的机遇和市场需求[4]。

与大多数翻译文本不同，游戏通常包含艺术价值。译创是通过直译和意译等策略，为游戏添加独特的世界观和文化，使游戏更容易为外国玩家所接受，从而达到外译的目的，最终走向世界。在游戏翻译中，译者必须采取译创策略来改变信息或场景，弱化习惯与观念上的文化差异，以提高玩家对译文的接受性[5]。

**Table 5.** Example of transcreation

**表 5.** 译创案例

原文	译文
时之沙	Sands of Eon
空之杯	Goblet of Eonothem

见表 5 中圣遗物“时之沙”中的“时”译为“eon”，来源于地质学术语意味着极长的时期。在地质学中，地球的地质历史分为四个“eon(宙)”，分别为冥古宙、太古宙、元古宙和显生宙。而不同的“宙”对应的年代地层单位为四个“eonothem(宇)”，确切的说是在某个特定的“eon(宙)”期间由沉积的岩石形成的地层，是无限空间的表示。同时，“空之杯”的命名与璃月地区的千岩军有着密切联系，来源于断后的将士最后一次向岩王帝君敬酒的金爵，象征着千岩军的忠诚和牺牲。游戏的背景设定中，璃月为岩元素，千岩军和岩王帝君都与此元素拥有深度关联。翻译使用地质学术语“宇”与“宙”，不仅呼应了游戏中对时间和空间概念的深层次文化和哲学背景，而且紧密结合了圣遗物的背景故事和所在国度璃月的元素设定，同时将具有独特游戏特征的元素添加到翻译中，使其更符合玩家的偏好，体现了游戏的宏大世界观和文化底蕴。译创的翻译方法也区分了现实和游戏，在玩家面前展开了一个新世界，提升了游戏的可玩性，体现出游戏开发者对于游戏细节的巧妙设定。

视频游戏《原神》的本地化翻译充分考虑了游戏开发者, 玩家, 游戏世界观, 源语言和目标语几个要素, 这些要素的考虑也促进了翻译策略的选择。本地化的对象不仅仅是传统翻译中的“文本”, 通常是数字化的“产品”或“服务”[6]。因此为了目标受众的游戏体验, 译者需简洁明了地表达复杂而丰富的原意, 更倾向于使用直译和意译的翻译策略, 使大部分的译文不超过四个单词。译文不仅简洁, 还使用了许多目标语玩家熟悉的文化意象, 使得各国玩家在体验游戏的过程中感受到“各美其美”的文化多样性。

#### 4. 结语

视频游戏《原神》的本地化翻译无疑是国产游戏出海进程中的标杆性案例, 该游戏的本地化十分注重目标玩家的文化背景和艺术审美体验, 力图给不同国家地区, 不同文化背景的玩家带来相同的精彩新世界体验。玩家在游戏过程中的互动式参与, 则更强化了他们对中华传统文化的关注、认知、情感连带、价值共享和集体记忆[7]。

本文通过对游戏中道具名称翻译策略的分析, 探讨了《原神》本地化进程中对游戏设定和文化符号的处理。本地化环节中, 译者灵活使用直译、意译、省略、译创等多种方式, 既完整保留了虚拟世界的独特设定与多元文化基因, 又充分适配了不同地区玩家的文化认知, 让源于世界各地的文化符号在游戏场景中实现了和谐共生, 有效跨越了语言和文化障碍。其翻译的核心突破在于构建了虚拟世界观的锚点, 在此之上进行多元文化的转译。直译与意译的灵活搭配, 既保证了道具功能的清晰传递, 又通过目标语文化中熟悉的意象如“seelie”“genesis”来降低认知门槛。音译与译创的创造性运用, 则巧妙保留了不同国度的文化基因如中式“清心”、印式“Kusava”等, 同时以地质学术语“eon”“eonothem”等原创表达强化游戏虚拟设定的独特性。这些翻译策略的选择让译者不仅是语言转换者, 更是跨文化场景的构建者。让源于不同文明的文化符号在虚拟世界中形成互补共生的生态, 既让玩家在异域文化元素中获得探索乐趣, 又在文化共鸣中深化对游戏内核的认同。

随着全球游戏市场的持续扩容, 国产游戏出海正迎来更为广阔的发展机遇, 同时也面临着文化差异、审美差异等多重挑战。国内外相继出台翻译行业标准, 希望通过标准化手段提升翻译质量[8]。《原神》的成功启示我们, 游戏本地化需要以深度的文化调研为基础, 以灵活的翻译策略为支撑, 以玩家的情感需求为导向。未来, 国产游戏在进军国际市场时, 应更加注重挖掘文化内涵与游戏玩法的结合点, 在本地化过程中实现“各美其美, 美美与共”。唯有如此, 才能让更多承载中国文化精神的游戏作品跨越国界, 在全球舞台上赢得认可, 推动中国游戏产业实现高质量的国际化发展, 让数字娱乐成为跨文化交流的重要桥梁。

#### 参考文献

- [1] 崔启亮. 全球化视域下的本地化特征研究[J]. 中国翻译, 2015, 36(4): 66-71.
- [2] 胡钰, 朱戈奇. 网络游戏与中华优秀传统文化的当代传播[J]. 南京社会科学, 2022(7): 155-162.
- [3] 刘明, 马晓雷. 本地化翻译研究综述——基于《翻译研究文献》数据库的文献计量分析[J]. 外语学刊, 2020(6): 99-104.
- [4] 赵珂, 胡瀚文, 党沁然. 再情境化理论视域下的国产游戏文化出海语言本地化研究——以游戏 Arena of Valor 为例[J]. 江苏大学学报(社会科学版), 2024, 26(6): 36-46.
- [5] 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.
- [6] 王华树, 刘明. 本地化技术研究纵览[J]. 上海翻译, 2015(3): 78-84.
- [7] 朱丹红, 武艳. 从网络游戏《原神》看中华优秀传统文化的符号化对外传播[J]. 出版发行研究, 2023(11): 73-78.
- [8] 王少爽. 语言服务行业翻译技术的全景解读——《计算机辅助翻译实践》评介[J]. 中国翻译, 2016, 37(4): 65-69.