

多模态话语分析下游戏《黑神话：悟空》字幕翻译研究

——以序章和第一回《火照黑云》为例

王珣珊, 李鸿斌

天津大学外国语学院, 天津

收稿日期: 2026年1月28日; 录用日期: 2026年2月24日; 发布日期: 2026年3月5日

摘要

游戏《黑神话：悟空》取材于明代吴承恩著作《西游记》，时间线发生于取经成功之后。玩家扮演“天命人”，重走西行路，追寻孙悟空“六根器”，借以引发玩家对东方禅思与个体意识的思考。游戏依托多模态场景，让传播有了新的形态和手段，致使翻译界思考并讨论中国经典文化在数智时代的对外传播新模式。本文基于张德禄教授的多模态理论，对《黑神话：悟空》的序章以及第一回《火照黑云》的字幕翻译展开具体分析，以期探讨如何在跨文化视域下，利用多模态理论，精准、流畅地传达原作的文化内涵、情节内容、语言风格、角色塑造与整体氛围，为游戏等多模态作品的字幕翻译提供启发，探寻数智场景中文化传播的新途径与新方法。

关键词

多模态话语分析, 游戏字幕翻译, 《黑神话：悟空》, 文化传播

A Study on Subtitle Translation of the Game “Black Myth: Wukong” from the Perspective of Multimodal Discourse Analysis

—A Case Study of the Prologue and Chapter One “Dark Clouds Aflame”

Yushan Wang, Hongbin Li

School of Foreign Languages, Tianjin University, Tianjin

Received: January 28, 2026; accepted: February 24, 2026; published: March 5, 2026

Abstract

“Black Myth: Wukong” is adapted from “*Journey to the West*”, written by Wu Cheng’en during the Ming Dynasty, with its timeline set after the successful completion of the pilgrimage for Buddhist scriptures. Players assume the role of “The Destined One,” retracing the westward journey to search for Sun Wukong’s “Six Senses,” thereby provoking contemplation on Eastern Zen philosophy and individual consciousness. By leveraging multimodal scenarios, the game introduces novel forms and methods of communication, prompting the translation community to consider and discuss new models for disseminating classic Chinese culture internationally in the digital and intelligent era. Based on Professor Zhang Delu’s multimodal theory, this paper conducts a detailed analysis of the subtitle translation in the Prologue and Chapter One “Dark Clouds Aflame” of “Black Myth: Wukong”, aiming to explore how, from an intercultural perspective, multimodal theory can be employed to accurately and fluently convey the original work’s cultural connotations, plot content, linguistic style, character development, and overall atmosphere. This study seeks to provide insights for subtitle translation in games and other multimodal works, and to explore new approaches and methods for cultural dissemination in digital and intelligent contexts.

Keywords

Multimodal Discourse Analysis, Game Subtitle Translation, “Black Myth: Wukong”, Cultural Communication

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

如今, 国家间的竞争覆盖硬实力与软实力两方面, 而文化则为国家软实力的构成要素。随着综合国力的提高和国际地位的上升, 中国已置身国际舆论场, 受到广泛关注。但是, 从很大程度上而言, 中国在世界上的形象仍是“他塑”而非“自塑”, 存在着中国真实形象与西方主观印象的“反差”、软实力与硬实力的“落差” [1]。由此可见, 加强文化软实力, 做好中国文化传播工作至关重要。因此, 随着科技发展与进步, 如何利用新媒介与新技术传播中华文化, 也成为新的思考命题。

作为国内首部 3A 大作, 《黑神话: 悟空》具有高成本、高体量和高质量的特点, 一经推出便广受关注。该作品依托中国古典名著《西游记》, 但在原著基础上进行了大胆的创新与重构, 并从多维度展现中国传统文化, 是数智时代中国经典文化对外传播成功出海重要事件。该游戏依托数字游戏媒介, 架构文化传播桥梁, 为中国展现传统文化呈现新思路、新角度以及新视野。该成功案例说明未来各类艺术形式必须、也能够综合利用多模态技术带给受众多样化的艺术体验, 借此增强艺术作品的影响力和对受众的贡献率。本文依托多模态理论体系, 从文化、语境、内容与表达四个层面入手, 对该游戏的原文版本与翻译版本展开分析, 揭示肢体动作、文字语言、语音语调等多种模态的交互关系, 从而讨论游戏的字幕翻译策略及其对文化传播效果的影响。本研究不仅为游戏的字幕翻译提供启发, 也增加了多模态理论在游戏字幕翻译以及文化传播方面的研究案例。

2. 多模态话语理论简述

多模态理论的起源可追溯到 20 世纪中叶, 其核心学术根基在于韩礼德 1978 年提出的社会符号学功

能语言学框架, 该框架将语言视为意义构建的社会资源, 并启发研究者关注语言之外的符号系统。1994年, 欧图尔(Michael O'Toole)在《展示艺术的语言》中首次将功能语法扩展至视觉艺术领域; 1996年, 克雷斯(Gunther Kress)与范·莱文(Theo van Leeuwen)出版《读图: 视觉设计语法》, 系统提出“视觉语法”, 将韩礼德的三大元功能(概念、人际、语篇)应用于图像、手势、声音等多种模态, 奠定了多模态话语分析的理论雏形。1998年, 查尔斯·古德温(Charles Goodwin)在《Journal of Pragmatics》发表的经典文章正式使用“multimodality”一词, 使该术语在学术界得以确立。至此, 多模态理论完成了从社会符号学思想到独立研究范式的转型, 成为理解人类多元交际方式的重要理论框架。基于韩礼德的系统功能学理论, 张德禄教授于2009年提出多模态话语分析理论, 并将其划分为四个层面, 即文化层面、语境层面、内容层面和表达层面。使用多模态理论分析游戏字幕, 可以为字幕分析提供一个更为全面、综合、新颖的视角。

2.1. 文化层面

作为多模态话语分析的核心, 文化层面既可以为多模态交际提供可能性, 又可以决定传播方案、传播惯例与传播形态。此外, 该层面也定义了情景说服力[2]。文化层面的核心内容为“意识形态”和“体裁”: 前者指特定社会在长期历史实践中积淀而成的价值体系、思维习惯、人生哲学、生活习惯与社会规则; 后者指一套可被反复调用的交际程序与结构潜势, 包括习惯用语和符号资源组织方式, 它们共同构成实现意识形态的形式路径。受文化差异影响, 各国间存在不同的思考方式、认知模式、处世行为和风俗习惯。因此, 不同文化间存在认知差异与理解障碍。但若译者在翻译时充分考虑文化因素, 则可完整传达文意, 在不同文化间搭建沟通的桥梁, 帮助玩家理解游戏内涵并推动游戏进程。游戏中的非语言元素, 则可辅助玩家理解游戏内涵与背景知识, 从而获得与源语玩家相似的游戏体验并进一步了解他国文化。因此, 分析游戏字幕翻译时, 文化因素应成为核心考量。该游戏以中国古典名著为蓝本, 其情节设置、人物元素以及背景设定均有赖于中国传统文化。因而, 字幕翻译需谨慎考量文化殊异性, 以便在保留文化内涵与语境信息的基础上, 为西方玩家带来良好的游戏体验, 以推动中华文化传播。

2.2. 语境层面

语境是指交流互动的环境背景, 包括现场要素和社会文化要素, 可赋予话语在特定场景下的特殊含义[3]。在多模态理论框架中, 语境因素可以连结整体文化背景与情境语境符号。在具体语境中, 语境因素受语场范畴、语旨关系和语式媒介影响, 并进一步影响交际活动。而在多模态交际中, 语境因素不再仅靠语言打造, 而是由语言、图像、声音、动作等多方面构成。语境是动态因素, 随语言内部因素、情景因素、社会-历史因素以及文化因素的变化而变化。因此, 语境会改变语言符号和非语言符号的使用方式。由此可见, 在翻译游戏字幕时, 需特别关注语境因素。在游戏框架中, 语境层面涵盖文化背景、人物设定和情节发展等要素。为准确传达原作风格与核心内涵, 同时尊重目标语受众的文化传统、认知习惯与审美偏好, 译者需兼顾源语与目标语的语境特征。

2.3. 内容层面

内容层面包括意义层和形式层。多模态话语分析中的“意义层”沿用系统功能语言学三大元功能, 具体包含概念意义、人际意义以及谋篇意义[4]。概念意义描述事件、参与者与环境; 人际意义表达说话人对听话人的态度、情感与权力关系; 谋篇意义组织信息, 使多模态语篇连贯。而语场范畴、语旨关系和语式媒介均对这三方面产生影响。其次, 形式层面包括模态系统、模态间关系以及媒介。模态系统指所有可用来表达意义的符号资源, 通常按人类感知通道与数据形态分为语言、视觉、听觉、触觉、动作、嗅觉与味觉以及技术符号。而在实际研究中, 这些模态常归纳为文本、语音与视觉, 并可根

再细分或扩展。模态间关系为互补关系和非互补关系。互补关系指各模态彼此合作, 互相补充, 共同充分传达话语内涵。从内容层面来看, 分析字幕翻译时, 需格外关注字幕传达的具体内容, 包括情节发展、人物关系、角色性格和文化内涵等。译者需兼顾文本内容、流畅性和逻辑性, 确保玩家准确理解游戏的情节发展、内容设定和人物性格。

2.4. 表达层面

表达层面是指话语的最终呈现形式, 包括语言形式和非语言形式。语言形式包括纯语言和伴语言, 而非语言形式则涵盖肢体动作和非肢体动作。传统语言学研究认为, 承载意义的媒介形态主要包括听觉通道的语音符号和视觉通道的文字符号。这两种媒介可辅助语言符号, 实现信息传递。从表达层面来看, 游戏原字幕和翻译字幕均属于视觉符号。但译者翻译时需关注伴语言因素, 例如音响度、声调、语调、音速等。同时, 为了提高信息传递效率及其完整性, 译者也需考虑人物的手势、身势、面部表情、动作、移动以及网络环境等非语言因素, 从而选择合适的语言风格、词汇以及句式结构等, 确保字幕翻译准确传达游戏的核心内涵和言语风格, 同时贴合目的语玩家的表达习惯与阅读要求, 提高字幕的可读性以及对文化的承载力。

3. 多模态话语下《黑神话: 悟空》序章及第一回《火照黑云》翻译研究

游戏《黑神话: 悟空》基于明代吴承恩的著作《西游记》, 通过丰富的视觉效果、声音特效以及叙事手法, 使玩家身临其境地体验精彩纷呈的神魔世界, 借以讲好中国故事并传播中华文化。在该游戏中, 字幕翻译辅助玩家理解游戏内容、背景文化、作品风格与人物设定, 从而推动文化传播。下文依托多模态话语分析理论, 从文化层面、语境层面、内容层面和表达层面深入分析《黑神话: 悟空》的字幕翻译。

3.1. 文化层面分析

文化层面是多模态话语分析的根基, 作用举足轻重。游戏话语凭借交互性、多模态性、沉浸性以及跨媒介性等特质, 带领玩家身临其境地体验不同文化背景下的价值观、思维方式、风俗习惯以及社会传统[5]。因此, 游戏为玩家提供了了解他国文化风俗、语言特质以及社会习俗的绝佳平台。因文化背景不同, 游戏《黑神话: 悟空》的中英字幕采用不同的表达方式。中华文化历史悠久、内涵深厚且文化特征显著。因此, 中文字幕多使用成语、俗语等传统文化元素。而西方玩家更偏向描述性表达与解释性话语, 也更易理解本国独特的习语。因此, 译者需巧妙选择翻译策略并进行适当的调整与转化, 便于目的语读者了解游戏所承载的文化特质[6]。对比中英字幕可见, 字幕翻译在文化传播中发挥着关键作用, 既需保留原作的文化特色, 又须尊重他国文化习惯, 从而实现有效的文化传播。

例 1: 出家人尘缘已断, 金海尽干。

A monk's lust for gold should be quelled.

(一) 意识形态分析

从语义层面来看, 中文原版以及英文翻译均表达对僧人的告诫之意, 但分别体现不同的文化意识形态。中文以群体称谓开篇, 提示规则随身份而变, 并非所有人适用于同一律令。之后, 使用“尘缘”“金海”两个诗性意象, 描述“不贪”的核心理念, 体现中国传统“物我两忘”的观念, 同时展现点明出世问题。英译版本以单数人称开篇, 突出个体意志。同时, “lust”与“quell”构成强烈冲突, 借内心欲望和自省克己的对立讨论道德问题。此外, 英文翻译在论述贪欲时, 使用更为具象化的“gold”一词, 以更为世俗化的视角讨论道德以及佛性问题。

(二) 体裁——俗语层面

“出家人”一词在汉语中指代脱离世俗的专职修行者。“尘缘”在佛教语境中指人心与尘世“六尘”

(色、声、香、味、触、法)的牵缠与因缘。“金海”比喻对财富、权力等世俗欲望的贪念。“尽干”即彻底断绝、干涸,形容修行者彻底放下物欲,达到超脱世俗的精神境界。在《黑神话:悟空》中“尘缘”进一步具象化为对名利、财宝、情感等一切世俗执念的总称。而该句意指修行者应放下物欲,达到超脱世俗的精神境界。

佛教是世界三大宗教,在传播过程中,地域及国别历史、文化、话语给许多佛教术语赋予了丰富的文化语境意义和修辞意义。在西方用语中,并不存在与中文“出家人”、“尘缘”、“金海”完全对应的表达。译者为了游戏语境的即时易懂性,将带有禅意的四字格言改译为一句普世意义的道德劝诫,在保留原文核心含义的同时,做出了再语境化的取舍。此种处理方式既保留原文中的宗教色彩,又向玩家传递原文意象。

例 2: 遇到些夯货倒还好用,你权当是挣个傍身的手段罢。

Though it's good enough against boneheads like this one. Anyway, just consider it an ace up your sleeve.

(一) 意识形态分析

“夯货”一词,体现市井化的戏谑调侃。此处“傍身的手段”体现在中国文化背景中市民阶层的实用主义。英文版用“ace up your sleeve”指代“傍身的手段”,暗示人生是一场规则内的公平博弈,藏牌则为个人策略,留后手是为了在关键时刻翻盘,体现英美文化中机会平等、靠策略胜出的实用、个人主义逻辑。

(二) 体裁——词汇层面

“夯货”字面含义为“笨重之物”,进而转指“蠢笨之人”。“权当”一词,意思是“姑且当作、只当”。“傍身的手段”是为口语短语,意为“赖以护身的一技之长”。在游戏中,天命人与牯护院缠斗,千钧一发之际土地公公出现,借此句介绍定身术,并将其传授给天命人,帮助他打败牯护院。

“bonehead”为美式俚语,暗示“脑袋像一块硬骨头,没有脑子”,含有调侃的意味。“an ace up your sleeve”既是西方传统牌桌文化留下的经典习语,也常见于现代英语的日常表达与媒体标题,比喻“秘而不宣的王牌、杀手锏”。由此可见,译者将中文中的习语转译为英语中惯用的词汇与俗语,既传递了原文的核心语义与语气特征,又保留了文化特质并贴合西方玩家的情景认知。

例 3: 发什么呆,拔根毛来拜一拜。

What are you waiting for? Pluck your hair and make an offer!

(一) 意识形态分析

这句话与枯木逢春的过场动画以及天命人左手上香的肢体语言配合,共同完成信息传递。《西游记》原著以及游戏《黑神话:悟空》均依照中国民俗信仰,将孙悟空和天命人的毫毛视为灵魂的外化以及身外化身,拔一根即可向天地、神明、祖先行礼。该设定将神圣仪式与身体行为结合,暗示“天人合一”的宇宙观与巫史传统。独插一炷香在叙事层面呼应“五器归一”的主题。枯木逢春暗含农耕历法意象,在游戏中象征绝境逢生的宇宙观,并含有否极泰来的循环往复之感。“make an offer”是市场交易或谈判用语,意为提出价格、提议或邀请。该词保留核心语义,但抽离巫史语境,折射英美文化中个人竞争的理性思考。

(二) 体裁 - 符号资源组织方式

此处使用副语言符号和图像符号对语言符号进行补充。中文字幕仅包含对天命人的动作指令,但单手上香的肢体语言以及枯木逢春的过场动画配合字幕完成信息表达。中国玩家可以凭借自身对中国文化的了解,综合这三种符号资源并理解此处的文化暗示。但目的语玩家可能无法充分理解副语言符号以及图像符号传递的信息,因此语言符号需独立完成信息传递。英文字幕使用“make an offer”这一短语,借其中暗含的被动等待意,将中文字幕和肢体动作涵盖的献祭参拜转译为提出条件并等待结果。

3.2. 语境层面分析

语境层面包括话语范围、话语语气与话语方法等。因文化认知模式和交际逻辑的差异, 游戏《黑神话: 悟空》的中英字幕在语境层面各有特色。中文表达较为含蓄, 大量信息潜藏于言外之意。因此, 其字幕表达需要依靠游戏背景、肢体语言以及语音语气等因素营造语境氛围。然而, 英文主要依靠显性语言直接传递信息, 表达追求明确清晰[7]。因此, 英文字幕需简明扼要地传递完整信息。对比中英文字幕, 可以从语境层面讨论影响字幕翻译的因素, 并寻求合适的字幕翻译方法。

(一) 情节发展层面

例 4: 让你小子带些虾兵蟹将过来虚张声势, 又想唬我回去做神仙, 我也懂。

And they send you and those knuckleheads... to threaten me to obey and serve once more. Hmm, I understand that too.

该例出于《黑神话: 悟空》的序章, 即大圣西行归来的情节。此时, 杨戩代行“天庭神权”的意志, 要求孙悟空再受招安、皈依天庭, 而孙悟空想隐居花果山。因此在孙悟空的视角中, “做神仙”实为再次受限于天庭神权。这与原著描写一脉相承。中国玩家因了解语境背景及文化传统, 能够迅速且深刻地理解此句的言外之意。但西方玩家因文化背景以及认知习惯的差异, 无法体会此句含蓄的语义, 因而需要简洁直白的翻译手法[8]。由此可见, 译者舍形取神, 将“虾兵蟹将”译为“笨蛋”, 将“做神仙”译为“再次遵守并服务”, 既体现孙悟空的人物性格并显化此处语境背景。

(二) 人物设定层面

例 5: 只是小老儿道行浅薄。

Sadly, mine is a humble trick.

在《西游记》原著中, 土地公公职位较低且平易近人。因此, 土地公公用“小老儿”这个自谦语自称。此外, 土地公公法力有限, 因而他用“道行浅薄”一词, 描述自身情况。中国玩家具备背景知识, 不需直言即可了解此处的语境信息。但西方玩家可能缺乏相关知识。因此, 译者采用直译法。“humble”既可以体现土地公公的谦虚之意也可以展现他的地位。“trick”包含“技巧、窍门”之意。用“humble”形容“trick”, 完美贴合此处土地公公谦虚地传授天命人定身术, 帮助其打败牯护院的游戏背景, 也符合土地公公的人物设定, 同时补足西方玩家的背景知识。

(三) 文化背景层面

例 6: 来者何人, 敢来此处扰我清修。

Who goes there? How dare you to interrupt my meditation...

在中国传统文化中, “清修”从士大夫的廉洁操守到道教的内丹独炼, 再到佛教在家修行与门第身份标签, 始终围绕清净、自律、超越的中华文化核心母题展开, 成为儒、道、佛共同认可的理想人格与生活方式。“meditation”源自拉丁语“meditari”, 再经古法语进入中古英语, 其深层文化根源可追溯至梵语“dhyāna”。该词含有冥想、打坐、沉思等意, 常见于禅修等场景, 既有原文的历史厚重感, 又可以精准传达此处的文化语境信息。

3.3. 内容层面分析

内容层面分为意义层和形式层。意义层包括概念意义、人际意义以及谋篇意义。形式层面包括模态系统、模态间的互补关系或非互补关系以及媒介[9]。从内容层面来看, 游戏《黑神话: 悟空》的中英文字幕承载着文化内涵、精神内核以及故事情节。翻译字幕时, 需考虑中英表达差异以及语言习惯。通过比较中英字幕, 可以从内容层面分析字幕翻译的技巧和方法。

(一) 形式层——互补关系

例 7: 杨兄弟, 你放心。待会儿我只拔下你额头那颗眼睛尝尝鲜, 其他两颗先给你留着。我让你亲眼看看, 我是怎么杀光天庭每一条狗的。

Speaking of entertainment, wouldn't it be fun if I pluck your extra eye out for my snack, and allow you to keep the other two? Because I'd hate to let you miss how I'll slaughter each mongrel of the Court.

游戏中, 孙悟空的声音由低转高, 左手指向杨戬, 可见声音与肢体语言均对信息传递产生补充作用。译者在此句的处理中, 使用“speaking of entertainment”与“wouldn't be fun”两个短语, 与后文的“I pluck your extra eye out for my snack”构成反差, 既翻译出杨戬与孙悟空对峙的情况, 又传达了戏谑与恐吓的意味。此外, 译者将第三只眼翻译为“额外的眼睛”, 巧妙地塑造杨戬的形象, 同时更利于西方玩家理解。

在原著设定中, 杨戬与哮天犬感情深厚。因此此时杨戬以荡平花果山相逼, 孙悟空便以“屠狗”做威胁。同时在游戏中, 孙悟空说出“亲眼看看”这个词时, 将重音放到了“亲眼”二字上。由此可见, 声音符号与书写符号互补, 共同传递不满情绪与威胁意味。译者在此处使用常见的英语礼貌表达, 同样与后半句构成反讽, 体现出该句的核心内涵与恐吓意味。

(二) 意义层

例 8: 天上阳光扎眼得很, 有种再和你舅舅去山里会会

The glare up here is dazzling. Fight me in the woods if you have the guts.

从概念意义来看, 孙悟空西行归来, 天庭派兵希望再次招安孙悟空。从人际意义来看, 杨戬身为天庭代表, 讨伐孙悟空, 两人展开对峙, 互相多有不满。从某种意义来看, 此句代表战斗的短暂停止, 起到过渡作用。由此可见, 此处的“阳光”既指物理意义上的真实阳光, 又指天庭对孙悟空的监视。“glare”既可指“刺眼的强光”又可指“怒视、瞪视”, 一语双关, 完美传达文意。“有种”为中文常用口语, 意为“有胆量、有种气”。“have the guts”则为英语习语, 多用于非正式场合。译者选用此短语, 符合孙悟空对杨戬口头挑衅的情况。在原著中并没有孙悟空是杨戬舅舅的设定, 而在游戏设定中该词也仅起到满足孙悟空的口头之快的作用。同时若按照原文翻译, 不利于西方玩家理解。因此译者对此处进行简省处理。

3.4. 表达层面分析

游戏传递信息的符号系统主要包括声音符号、图像符号、书写符号及触动交互符号。游戏字幕即为书写符号, 而角色语言、画面配置则分别为声音符号与图像符号。从表达层面来看, 游戏《黑神话: 悟空》的中英字幕具备不同的语体特征和语用标记。中文字幕善于展现音韵美, 同时无需连接词即可展现话语内在逻辑。英文字幕则需使用地道的表达、外显的逻辑以及严谨的语法结构[10]。对比中英字幕, 可以在表达层面探索字幕翻译的路径与技巧。

(一) 语言层面

例 9: 再往前走就是观音禅院, 当年也是香火鼎盛。只可惜那场大火……后来, 这禅院又被重建了。可人心若是烧没了, 修好一座破庙, 又有什么用呢?

Up ahead is Guanyin Temple. Once, it was bustling with worshippers, before it was ruined by that fire... Then, the temple was rebuilt. But what good is it to rebuild a temple... if the goodwill of men has been burnt to ashes.

译者采用音译法翻译“观音”。在西方, 该词有一定认知度, 并不会对目的语读者造成理解障碍, 同时可以最大程度地保留原作的文化特色。“香火鼎盛”多形容“参拜者以及进香者极多”。译者使用英文地道表达, 翻译出核心含义, 尊重西方表达习惯。最后一句中, 英译字幕使用主从复合句、条件状语从

句以及被动语态, 保留原文反问语气, 并引出“内因”比“外因”更加重要的逻辑思考。原作并未出现明显的连词, 逻辑衔接均暗含于语义之间。但英文字幕重新划分语句, 按照事件发生时间, 使用连接词对其进行重组, 从而营造出娓娓道来的故事感, 也便于西方玩家理解此段剧情的逻辑结构。

(二) 伴语言层面

例 10: 走走走, 游游游。甘为铜钱做马牛。做人哪比做妖好。不怕阎王命不休。诶, 你看, 缘到福自有。

On the go, bent the toe. Life of human, all for gold. Nowhere better than our home. We cheat death and ever grow. Here, you see? What bliss my face shows.

在游戏第一回开篇, 两位狼妖边走边说出这一段打油诗。整体来看, 全段利用叠音节拍与近韵尾韵制造顺口溜效果, 并以三言句式浓缩了小妖对现实的讥讽与自嘲。首先以“走走走, 游游游”开篇, 贴合小妖闲散漫步于人世间的情景, 同时营造出轻松闲适的氛围。第二句“甘为铜钱做马牛”则直白点破为蝇头小利受他人驱使的无奈。第三句则将人与妖对比, 与第四句共同描绘出妖界的洒脱自由。最后一句“诶, 你看, 缘到福自有”以一句轻飘飘的“随缘”收束, 既自我安慰, 也嘲讽天命人反抗宿命。整段台词既塑造了小妖清醒自在的市井形象, 也映射了游戏对自由与束缚、宿命与反抗的主题思考。

整体而言, 英文字幕采用了较为独特的韵脚结构。每句诗的音步数量并不完全一致, 但整体上利用巧妙押韵, 营造节奏感与灵动性。同时, 英文字幕用词更加直白凝练。前两句描述人们为了金钱奔波劳碌, 暗示了物欲对人性的束缚。第三、四句则使用常见英语表达与英语习语, 将人与妖的对比转译为小妖对家的归属感以及对生命的乐观态度。最后两句则直接传达出自己内心的幸福与满足。

(三) 非语言层面

例 11: 久在樊笼里, 复得返自然。路上可曾见到那些无主的孤魂, 灵韵不散, 浮于空中。

“Long bound by worldly cage, now free in nature’s sage.”. Have you seen those nameless souls adrift on your path? Their wills float aloft, never to fade.

天命人自台阶而上, 此时听一老者诵读“久在樊笼里, 复得返自然”。该句抒发了诗人挣脱官场樊篱、重返田园的欣悦与解脱。英文翻译使用“bound”一词表达官场、世俗对人的束缚与捆绑, 贴合孙悟空不愿归顺天庭的游戏背景。此外, 英译字幕保留了“worldly cage”与“nature’s sage”两个对立意象, 既可传达原诗的音韵美, 又与此处的声音符号相配合。“sage”一词暗示自然给予人智慧与自由, 贴合孙悟空对花果山的向往。此外, 此时天命人由下而上的物理位移也可对应诗句表述的由束缚至自由的心理位移, 镜头语言补位字幕翻译。

天命人到达平台处, 遇一老者写字。老者轻哼, 因此处“哼”的声音为口头语气词, 仅为表现老者情绪的辅助工具, 所以未在字幕中有所体现。但英文配音保留了此处声音, 借以保留声音符号对信息传递的辅助作用。之后, 老者停笔, 侧身询问天命人, 并以此句引出下文对葫芦的阐述。在游戏设定中, “灵韵”指击败妖怪后, 对方留下的“精神能量”。英文翻译按照句子含义, 将该句划分为两小句, 首句论述天命人的主体视角, 后一句则对孤魂展开具体描述。英文翻译使用“will”“float”“afloat”“fade”四个词, 既可以描绘出孤魂不散, 漂浮于空中的场景, 又可以表现出意志不灭的深层内涵。同时, “adrift”与“aloft”形成孤魂飘泊且高悬空中的动势, 加强幽魂无依却久驻的张力。

4. 结语

本研究立足多模态话语分析框架, 深入分析《黑神话: 悟空》序章以及第一回火照黑云的英译字幕, 探讨多模态理论体系对字幕翻译的启发以及引导作用。从文化层面来看, 英译字幕选用传统俚语以及地道表达转译中国特色词汇, 打通了中西文化壁垒。从语境层面来看, 字幕具有动态性, 随语境变化而及

时调整。从内容层面来看, 英译字幕充分利用各模态间的互补关系, 在意义层和形式层上均有不俗的表现。从表达层面来看, 英译字幕兼顾语言和非语言因素, 既展现原文音韵美与氛围感, 又贴合英文表达习惯。

本篇仅基于《黑神话: 悟空》的序章以及第一回《火照黑云》的字幕展开多模态话语分析, 仍有诸多不足之处。例如, 当前研究在视角方面仍存在局限性, 译文的精确度与適切性亦待深挖, 后续研究可拓展语料规模与文本类型, 以提升多模态话语分析的适用性。此外, 随着人工智能和机器翻译的发展, 未来研究也可基于多模态话语分析理论, 对比机器翻译与人工翻译质量, 从而探讨人工智能技术对翻译工作的影响, 并寻求提高翻译准确性与效率的途径, 从而进一步推动文化的跨文化传播。

参考文献

- [1] 牛倩. 多模态话语分析下电影《长安三万里》字幕翻译经验与启示[J]. 电影文学, 2025(5): 145-149.
- [2] 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.
- [3] 张德禄. 体裁与多模态话语意义建构及模态选择与配置[J]. 语言学研究, 2024(2): 6-15.
- [4] 张德禄. 多模态话语建构中的模态融合模式研究[J]. 现代外语, 2023, 46(4): 439-451.
- [5] 徐宏韦, 李方舟. 浅析多模态话语分析视角下《黑神话: 悟空》的文化输出[J]. 科技传播, 2024, 16(19): 154-158.
- [6] 张秀丽, 聂玉治. 以数字游戏为媒: 中华优秀传统文化国际传播效能提升的实践进路[J]. 中国编辑, 2025(3): 70-76.
- [7] 张自中, 何可, 慕海昕. 作为“文化翻译器”的游戏: 海外用户如何建构“中国性”的社会表征[J]. 新闻与写作, 2025(7): 37-49.
- [8] 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.
- [9] 汪铭. 视听翻译与听觉再叙事: 无障碍电影多模态转化创作探析[J]. 中国新闻传播研究, 2025(2): 286-295.
- [10] 李崇华, 张政. 基于数字人文的视听翻译研究范式与理路[J]. 外语学刊, 2023(1): 61-67.