

生态翻译学视域下的电子游戏本地化翻译探析

——以《英雄联盟》翻译文本为例

代燕林

西南科技大学外国语学院, 四川 绵阳

收稿日期: 2026年2月9日; 录用日期: 2026年3月5日; 发布日期: 2026年3月20日

摘要

随着全球电子游戏市场的蓬勃发展, 游戏本地化翻译的重要性日益凸显。本文基于生态翻译学视角, 深入探讨电子游戏本地化翻译现象。生态翻译学强调翻译的生态环境及译者的适应与选择, 为游戏本地化翻译提供了新的理论框架。本文从生态翻译学视角出发, 探讨全球著名电子游戏《英雄联盟》的本地化翻译, 以官方中译本为例, 主要采用案例分析的研究方法; 利用生态翻译学倡导的翻译生态环境, 指出译者为适应其翻译生态环境所作的具体选择; 然后分别用“三维”转换的方法和多维整合的角度对游戏文本展开分析, 寻找到译者适应性选择的规律, 探索电子游戏文本英译方法的可行性。本文经文本分析研究得出: 借助生态翻译学的理论与方法, 能够显著提升游戏翻译的质量与适应性, 有效降低因文化差异带来的“文化折扣”现象, 推动游戏在全球范围内的广泛传播与接受。英雄联盟凭借其高质量的多语言翻译版本, 成功吸引了来自世界各地的海量玩家, 不仅促进了游戏产业的发展, 还成为不同文化背景玩家之间交流电竞文化的重要载体, 有力地推动了跨文化的交流与融合。

关键词

生态翻译学, 电子游戏翻译, 三维转换, 《英雄联盟》

A Study on Localization Translation of Video Games under the Eco-Translatology Theory

—Based on the Translation Texts in “League of Legends”

Yanlin Dai

School of Foreign Languages & Cultures, Southwest University of Science and Technology, Mianyang Sichuan

Received: February 9, 2026; accepted: March 5, 2026; published: March 20, 2026

Abstract

With the booming development of the global video game market, the importance of game localization translation is becoming increasingly prominent. This article explores the phenomenon of video game localization translation from the perspective of Eco-translatology. Eco-translatology emphasizes the ecological environment of translation and the adaptation and selection of translators, providing a new theoretical framework for video game localization translation. This paper explores the localization translation of the globally renowned video game "League of Legends" from the perspective of Eco-translatology. Taking the official Chinese localized version as an example, this paper mainly adopts the case study method; it also points out the specific choices made by translators to adapt to the translation ecological environment advocated by Eco-translatology. Then, using the methods of "three-dimensional transformation" and multidimensional integration, this paper analyzes the game texts separately to identify the rules of translators' adaptive selection and explore the feasibility of English localization methods for electronic game texts. This paper concludes through text analysis that, by utilizing the theories and methods of Eco-translatology, the quality and adaptability of game translation can be significantly improved, effectively reducing the phenomenon of "cultural discount" caused by cultural differences, and promoting the widespread dissemination and acceptance of games in China and globally. With its high-quality multilingual localized versions, "League of Legends" has successfully attracted a massive number of players from all over the world, not only promoting the development of the gaming industry, but also becoming an important carrier for players from different cultural backgrounds to exchange e-sports culture, effectively heightening cross-cultural communication and integration.

Keywords

Eco-Translatology, Video Game Localization Translation, Three-Dimensional Transformations, "League of Legends"

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

全球化背景下,中国需以优质文化载体推动文化出海,电子游戏作为新兴互联网产业,兼具经济价值与跨文化传播潜力,其国际化发展亟需专业翻译人才。中国游戏产业起步较晚,此前对游戏的接纳态度延缓了其国际化进程,而翻译是游戏跨文化传播的关键。借鉴海外游戏翻译经验、总结游戏文本翻译特征,对中国游戏产业翻译实践具有重要意义。

生态翻译学是胡庚申教授提出的新兴翻译理论,其系统性、宏观性视角为电子游戏翻译提供了新思路,强调“翻译生态环境”与“适应与选择”,对游戏翻译实践具有理论与实践双重指导价值。胡庚申在2011年的研究中,系统构建了生态翻译学的核心理论框架,明确了“翻译生态环境”与“译者适应与选择”的核心内涵,为该理论在游戏翻译领域的应用奠定了坚实基础[1]。

本研究以生态翻译学为理论基础,选取全球热门电竞游戏《英雄联盟》(其S15全球总决赛刷新观看纪录,游戏相关翻译引发广泛讨论)为研究对象,运用“三维转换”方法分析其本地化翻译案例,探究翻译中语言、文化、交际生态的“生存”与“延续”及源语与目的语生态的平衡融合,为游戏本地化翻译

方法与策略研究提供参考。这一研究思路,借鉴了 O'Hagan 与 Mangirón (2013)提出的“游戏本地化是面向全球数字娱乐产业的综合性实践”这一观点,强调翻译策略需贴合产业实际需求[2]。

2. 理论基础与研究现状

本研究以生态翻译学为核心理论支撑,其核心观点包括:翻译本质是译者对“翻译生态环境”的适应与选择,而“翻译生态环境”,是译者翻译过程中面临的所有内外因素总和,也是译者进行适应与选择的核心依据。在电子游戏本地化语境下,其并非仅包含传统语言与文化生态,而是由语言、文化、技术、商业四大维度共同构成,四者相互作用,共同决定本地化翻译质量。

语言生态指源语与目的语的语言系统差异,包括词汇、句式、表达习惯等,是翻译的基础;文化生态侧重双方文化背景、价值观念等差异,直接影响翻译的文化适配性。

技术生态是游戏本地化特有维度,主要包括 UI 字符限制(适配界面,兼顾简洁与准确)、代码变量适配(与游戏代码兼容,避免技术异常)、版本更新速度(同步多语言版本,保障玩家体验)。

商业生态聚焦市场需求与商业目标,包括贴合目标市场玩家偏好的市场定位、符合当地版权规范、契合《英雄联盟》品牌调性与世界观,助力游戏推广与合法上线。译者进行《英雄联盟》本地化翻译时,需同时适配四大生态维度,在语言准确、文化适配的基础上,兼顾技术规范与商业需求,才能实现翻译文本的“生存”与“延续”,提升本地化翻译质量,推动游戏跨文化传播。

语言生态指源语与目的语的语言系统差异,涵盖词汇、句式等,是翻译的基础;文化生态侧重双方文化背景、价值观念等差异,影响翻译的文化适配性。

技术生态是游戏本地化特有维度,主要包括: UI 字符限制,要求翻译兼顾简洁与准确以适配界面;代码变量适配,确保翻译文本与游戏代码兼容;版本更新速度,需同步多语言版本以保障玩家体验。

商业生态聚焦市场需求与商业目标,包括贴合目标市场玩家偏好的市场定位、符合当地版权规范、契合《英雄联盟》品牌调性与世界观。译者进行《英雄联盟》本地化翻译时,需适配四大生态维度,在语言准确、文化适配基础上兼顾技术规范与商业需求,才能实现翻译文本的“生存”与“延续”,提升翻译质量,推动游戏跨文化传播。

现有游戏本地化研究中,国外学者 O'Hagan [3] (2007)通过实证研究指出,有效的文化适应能显著提升玩家沉浸感,强调翻译需保留文化细微差异; Hevia [4] (2016)聚焦游戏翻译的归化与异化平衡,认为平衡策略需结合目标受众与游戏类型确定,但相关研究缺乏系统性理论支撑。国内研究方面,戴琛明[5] (2023)初探生态翻译学在电竞翻译中的应用,但案例覆盖较窄,未深入剖析三维转换的实践路径。基于此,本研究以《英雄联盟》为样本,聚焦英雄名称、台词、称号等核心文本,系统验证三维转换理论的实践价值,填补现有研究的细节缺口。王宁在研究中结合生态翻译学提出,翻译需规避文化刻板印象、促进不同文化平等传播,这一观点为本文的研究方向提供了重要参考,确保研究的客观性与严谨性[6]。

3. 《英雄联盟》翻译的三维转换分析

《英雄联盟》的核心翻译文本以“描述性文本”为主,包括英雄名称、称号、台词、技能说明等,这类文本既需传递准确信息,又要塑造角色形象、营造游戏沉浸感。下文基于生态翻译学“三维转换”理论,结合典型案例分析译者的适应性选择策略。

3.1. 语言维度转换:形式适配与表达优化

语言维度的转换核心是实现源语与目标语的形式适配,在保留核心信息的基础上,使译文符合目标语的语言习惯与游戏场景需求。游戏文本需具备简洁性、上口性与记忆点,因此译者需在词汇选择、句

式结构、韵律节奏等方面进行适应性调整。

例 1: 英雄名称 “Eternal Hunters-Kindred”

译为“永猎双子——千珏”。

源语字面意为“永恒的猎人们——亲属关系”，若直译会显得生硬且不符合中文命名习惯。在《英雄联盟》设定中，该英雄由“羊灵”与“狼灵”组成，译者巧妙选用“珏”字(意为双玉相合)，既呼应“双灵共生”的设定，又暗合英雄的珍贵特质；将“Eternal Hunters”译为“永猎双子”，用“双子”明确复数属性，替代直译的“猎人们”，更符合中文对双生角色的命名逻辑。译文既保留了源语的核心信息，又通过词汇精炼与文化意象重构，实现了语言形式的自然适配，读来朗朗上口、易于记忆。

例 2: 英雄波比的台词 “Where words fail, my hammer will prevail”

译为“如果语言劝说没有用的话，我的铁锤就会继续劝说！”。

源语采用英语诗歌中常见的尾韵手法，“fail”与“prevail”后缀音节重复，形成强烈的韵律感，同时凸显角色强硬果决的性格。译者未拘泥于字面意思，而是通过重复“劝说”一词，复刻了原文的韵律节奏；将“will prevail”译为“就会继续劝说”，用口语化表达强化角色的坚定态度，既符合中文表达习惯，又完美契合游戏场景中角色的语气特征，实现了语言形式与角色人设的双重适配。

语言维度转换的关键在于“扬长避短”，译者需充分考虑中英文的语言差异，通过词汇优化、句式调整、韵律复刻等方式，使译文既准确传递源语信息，又符合目标语受众的语言认知习惯，同时适配游戏的娱乐场景需求。

3.2. 文化维度转换：内涵转码与认知适配

游戏文本蕴含丰富的源语文化符号，文化维度的转换核心是化解跨文化认知壁垒，在保留源文化内涵的基础上，实现目标受众的文化适配，避免因文化差异导致的理解偏差。译者需通过文化符号替换、内涵拆解等方式，完成文化信息的有效转码。

案例 1: 英雄名称 “Miss Fortune”

译为“厄运小姐”。

源语是典型的双关语，“Fortune”既指“命运”，又含“好运”之意，结合西方海盗文化中“女性上船不吉”的禁忌，以及角色“复仇赏金猎人”的悲剧背景，“Miss Fortune”实际暗含“厄运降临”的寓意。若直译“幸运小姐”，不仅与角色背景相悖，还会丢失文化双关内涵。译者将其译为“厄运小姐”，既拆解了源语的双关语义，又契合游戏中海盗文化的禁忌设定，同时贴合角色命运多舛的背景故事，使中国玩家能够快速理解角色的核心特质，实现了文化内涵的精准转码。

案例 2: 英雄墨菲特的台词 “Caught between a rock and a hard place”

译为“我也是从石头里蹦出来的，为什么我不是猴子呢？”。

源语是英语常用俚语，字面意为“夹在石头和硬地方之间”，实际表示“进退两难”。但结合角色设定——由岩石变化而成的生物，这句台词是角色对自身奇特诞生方式的自嘲。若直译“进退两难”，会丢失角色的个性特质与幽默意味。译者巧妙借用中国四大名著《西游记》中孙悟空“石猴出世”的文化典故，将俚语含义转化为符合中国玩家文化认知的表达，既保留了原文的自嘲语气，又增强了台词的趣味性与亲切感，有效降低了文化折扣。

文化维度转换的核心是“求同存异”，译者需尊重源语文化与目标语文化的差异，通过文化符号的

本土化适配、内涵意义的清晰拆解，让目标受众在不熟悉源语文化的情况下，仍能准确理解文本的深层含义，同时感受到游戏的文化魅力。

3.3. 交际维度转换：功能等效与沉浸感强化

游戏翻译的最终目的是满足玩家的娱乐体验需求，交际维度的转换核心是实现“效果等效”，让目标语玩家获得与源语玩家一致的情感共鸣与沉浸感。译者需围绕玩家体验，强化文本的交际功能，使译文既传递信息，又能营造符合游戏场景的氛围。

例 1：英雄称号 “The Half-Dragon”

译为“龙血武姬”。

“Half-Dragon”是欧美科幻作品中常见的“基因突变”设定，但在中国文化中缺乏对应的认知基础，若直译“半龙”，玩家难以快速构建角色形象。译者采用“龙血”替代“半龙”，既保留“龙”的核心元素，又符合中国文化中“血脉传承”的认知逻辑；补充“武姬”一词，明确角色的女性性别与战士身份。译文通过四个汉字，让玩家瞬间勾勒出“拥有龙血之力的女战士”的核心形象，完美实现了角色信息的快速传递与形象塑造的交际功能。

例 2：英雄称号 “The Tidercaller”

译为“唤潮蛟姬”。

源语字面意为“潮汐召唤者”，仅点明角色的核心能力，未体现性别、身份与种族特征。结合角色设定——瓦斯塔亚海洋部落的年轻领袖，兼具海洋生物的灵动与部落领袖的责任，其形象核心是“海洋 + 女性 + 战力”。若直译“潮汐召唤者”，过于笼统，无法让玩家快速构建角色形象。译者补充“蛟姬”二字，“蛟”呼应其海洋部落的种族属性(暗合中国文化中“蛟人”的意象)，“姬”明确女性性别与高贵身份，既保留“唤潮”所传递的潮汐操控能力，又通过“蛟姬”具象化角色形象，让中国玩家瞬间联想到“掌控潮汐的海洋女战士”，完美实现了“能力传递 + 形象塑造 + 身份明确”的多重交际功能，同时贴合中文游戏角色命名中“性别 + 身份”的认知习惯。

4. 游戏本地化翻译的实践启示

基于《英雄联盟》翻译的三维转换分析，结合生态翻译学“适应与选择”核心观点，可提炼出三条适用于游戏本地化翻译的实践策略。胡庚申(2017)在研究中聚焦生态翻译学的应用价值，明确指出该理论对应用翻译研究具有较强的指导意义，可为具体翻译实践提供理论支撑与方法指导，本文的策略推导严格遵循这一理论指导[7]。

第一，语言适配策略：游戏文本需遵循“简洁化 + 韵律化 + 个性化”原则。术语翻译需保持一致(如技能名、系统提示)，避免玩家认知混乱；角色语言需贴合人设，强硬角色多用短句、口语化表达，柔美角色可适当运用书面语与修辞；译文需注重韵律感与记忆点，方便玩家传播与记忆。

第二，文化转码策略：采用“内核保留 + 形式适配”的思路处理文化负载词。对于源语文化特有的符号，优先选用目标语受众熟悉的文化符号进行替换(如孙悟空典故)，或拆解其内涵意义进行意译(如“厄运小姐”)；避免直译可能引发文化冲突或认知障碍的表达，在尊重源文化内核的基础上，实现目标语文化的适配。

第三，交际强化策略：以“玩家体验”为核心，明确不同文本的交际功能。英雄名称需突出核心特质，称号需明确身份与性别，台词需强化情绪传递，技能说明需简洁准确；通过文本功能的精准定位，实现“信息传递 + 沉浸感营造”的双重目标，让玩家获得与源语受众一致的游戏体验。

5. 结语

本研究以生态翻译学“三维转换”理论为框架,通过分析《英雄联盟》的典型翻译案例,验证了该理论在游戏本地化翻译中的适用性与有效性。研究表明,游戏本地化翻译并非简单的文本转换,而是译者在语言、文化、交际三个维度进行的系统性适应性选择过程。通过语言形式的优化适配、文化内涵的精准转码、交际功能的等效强化,可有效降低文化折扣,实现游戏文本的跨文化传播。《英雄联盟》的成功翻译,为游戏本地化翻译提供了“生态适配”的实践范式。

参考文献

- [1] 胡庚申. 生态翻译学的研究焦点与理论视角[J]. 中国翻译, 2011, 32(2): 5-9+95.
- [2] O'Hagan, M. and Mangirón, C. (2013) *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company.
- [3] O'Hagan, M. (2007) Video Games as a New Domain for Translation Research: From Translating Text to Translating Experience. *Tradumàtica: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació*, 5, 1-7.
- [4] Hevia, C.M. (2016) Games without Borders: The Cultural Dimension of Game Localization. *Revista de la Facultat de Traducció e Interpretació de Soria*, 18, 187-208.
- [5] 戴琛明. 从生态翻译学视角探析电子竞技翻译——以《英雄联盟》本地化译文为例[J]. 海外英语, 2023(9): 5-7.
- [6] 王宁. 生态文学与生态翻译学: 解构与建构[J]. 中国翻译, 2011, 32(2): 10-15+95.
- [7] 胡庚申. 若干生态翻译学视角的应用翻译研究[J]. 上海翻译, 2017(5): 1-6+95.