

生态翻译学视角下的游戏文本翻译分析

孙天培

山东建筑大学外国语学院, 山东 济南

收稿日期: 2026年5月25日; 录用日期: 2026年7月10日; 发布日期: 2026年7月22日

摘要

在数字娱乐与跨文化交流日益深化的背景下, 游戏文本翻译是优化海外玩家体验、实现跨文化认知适配的重要途径。现有生态翻译学视域下的游戏翻译研究多以单一游戏案例为主, 品类覆盖较为局限, 针对非对称竞技游戏的对比性翻译研究仍较为薄弱。本文依托生态翻译学“语言-文化-交际”三维转换理论, 以非对称竞技手游《第五人格》与开放世界手游《原神》为研究案例, 对比探究两类不同题材游戏的文本翻译适配与选择策略。研究表明, 两类游戏在隐喻重塑、文化符号转译、交际术语适配等维度呈现出差异化翻译特征, 译者通过动态调和归化与异化策略, 形成适配游戏风格的专属语义表达体系。本研究通过双案例对比梳理了不同品类游戏的翻译规律, 弥补了现有研究的内容短板, 为游戏文本本地化翻译研究与实践提供了可行的理论参考。

关键词

生态翻译学, 游戏本地化, 三维转换

Analysis of Game Text Translation from the Perspective of Eco-Translatology

Tianpei Sun

School of Foreign Languages, Shandong Jianzhu University, Jinan Shandong

Received: May 25, 2026; accepted: July 10, 2026; published: July 22, 2026

Abstract

Against the backdrop of booming digital entertainment and thriving cross-cultural communication, game text translation plays an essential role in enhancing overseas player experience and achieving cross-cultural cognitive compatibility. Existing Eco-translatology-based game translation studies predominantly rely on single-game cases with limited genre coverage, while comparative research on asymmetric competitive games remains inadequate. Adopting the three-dimensional transformation

theory of linguistics, culture and communication in Eco-translatology, this paper takes the asymmetric competitive mobile game *Identity V* and the open-world mobile game *Genshin Impact* as research cases to comparatively explore the adaptation and selection strategies for text translation across different game genres. The findings indicate that the two games demonstrate differentiated translation characteristics in metaphor reconstruction, cultural symbol conversion and professional terminology adaptation. Translators dynamically coordinate domestication and foreignization to establish a unique semantic expression system tailored to diverse game styles. Through dual-case comparison, this study summarizes translation principles for different game categories, remedies the deficiencies of previous studies, and offers a reliable theoretical reference for the research and practice of game text localization.

Keywords

Eco-Translatology, Game Localization, Three-Dimensional Transformation

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

中国电子游戏产业历经 30 余年发展，已形成全球最大市场。从早期引进海外产品，到自主研发《王者荣耀》等现象级游戏，行业正实现跨越式发展。为支持中国游戏产业的“走出去”战略，国家通过一系列措施，为游戏企业提供了良好的发展环境，推动了行业的整体提升。

“网络游戏作为一种数字化出版方式，积极弘扬和传播中华优秀传统文化，不仅取得了显著的经济效益，社会效益和文化效益同样显著”[1]。国产游戏的出口在传播中华优秀传统文化方面发挥了重要作用：通过精美的画面设计、故事情节和文化元素的融入，不仅向世界展示了中国的历史、艺术和哲学，还让全球玩家在互动体验中感受到中华文化的魅力，从而促进了跨文化交流与理解，推动中华文化走向世界。

本文将运用生态翻译学理论研究电子游戏《第五人格》及《原神》的英译，将从文化意象移植、游戏机制转码，揭示译者如何平衡源三维之间的转化。

2. 文献回顾

国内游戏翻译研究成果日趋丰富，整体研究可划分为通用翻译理论应用、生态翻译学专项应用两大脉络，其研究分化为两条路：一为多元理论的应用：艾格平、王精诚[2]基于接受美学理论，选取具有典型文化表征的双语译本展开对比研究，系统考察了跨文化传播中游戏文本的适应性改造策略；雷静、张雅轩、李明明[3]以跨语际性理论为指导，对游戏《原神》的语言英译展开深入分析，并对具有多种语言变体的游戏作品的英译策略进行了梳理与总结；杨润、饶萍[4]以知识翻译学为理论依据，以“真、善、美”的翻译标准为指导，通过对游戏《古剑奇谭三》译文及英译策略进行分析，探讨了游戏作为文化传播媒介在实现地方性知识向世界性转化中的作用；许文琦、曹新然[5]从归化与异化理论视角出发，对游戏《黑神话：悟空》英译版本深入分析，为国产游戏的英译实践提供了参考与借鉴。

二是生态翻译学持续拓展，张国政、许峰[6]立足于生态翻译理论，将“四生”思想与《英雄联盟》汉译的三个环节有机融合，系统分析了该理论在游戏文本转化中的适用性和科学性；孙琦[7]基于生态翻译学理论框架，聚焦科幻题材游戏《崩坏：星穹铁道》，通过语言文本转换、文化意象移植及交际功能调适的三维分析体系，系统解构汉英双语版本在叙事建构等层面的适应性策略；霍扬、何静秋[8]基

于生态翻译学三维转换理论框架,以游戏《黑神话:悟空》的官方英译本为研究对象,从语言三维系统转化解构其本地化译介策略,阐释数字文化产品在跨文化传播中实现“适应”与“选择”动态平衡的转换机制。

综上文献可发现,生态翻译学适配各类游戏翻译研究,但仍存在研究空缺:其一,案例类型存在局限,现有研究多集中于单一游戏,针对非对称竞技类 RPG 手游的相关生态翻译研究极为匮乏。其二,研究范式较为单一,现有研究多选取单一游戏案例分析,缺乏不同类型游戏的对比研究,未能厘清不同游戏业态下三维转换、归化异化策略的差异化应用规律。其三,多数生态翻译研究侧重文本表层的语言、文化转换,忽略了交际维度中玩家体验、游戏机制适配、专属语义场构建的核心价值。

本文以生态翻译学三维转换理论为依据,综合探究《第五人格》及《原神》游戏文本翻译。分析译者在语言、文化与交际层面的适应性选择策略,调和中英叙事差异,达成译文与原文的生态平衡。研究贴合不同受众认知特点,减少国产游戏对外传播中的文化损耗,扩充生态翻译学在数字娱乐领域的应用,拓宽翻译研究思路。实践层面,研究可为游戏本地化工作提供一定参考。通过统筹语言风格、文化内涵与玩家体验,也能为同类游戏的传播提供借鉴。

3. 研究现状

3.1. 研究对象现状

“RPG (Role Play Game)游戏的中文全称是角色扮演类游戏,是数字媒体时代下被称为‘第九艺术’的电子游戏(Video Game)中的一个重要类型。在这类游戏中,玩家通常需要扮演一个或多个角色,在数字技术搭建起来的虚拟世界中,依据游戏规则使角色获得成长和发展”[9]。“随着国内自主研发游戏海外营销与竞争力持续提升,游戏多类型并进发展,在带动本地化翻译需求的同时,也给翻译研究带来新的主题。如何给玩家带来沉浸式的游戏体验不仅是游戏厂商要做的,也是本地化译者的工作”[10]。《第五人格》与《原神》侧重人物塑造与剧情叙事,角色形象饱满、故事底蕴深厚。其文本翻译要贴合 RPG 游戏特性,兼顾叙事风格与文化内涵。为满足玩家沉浸感,译语表达须流畅自然,契合场景氛围,保障玩家游戏代入感。此类游戏的翻译需维系故事连贯性与逻辑严谨度,减少理解偏差。此外,角色台词、技能介绍及故事中的文化元素,都要保留原有情感与文化精髓,原汁原味呈现作品艺术特色。

3.2. 理论特点

生态翻译学是由中国学者胡庚申基于达尔文适应选择学说提出的跨学科翻译理论,融合生态学与翻译研究,将翻译视作译者适配翻译生态环境并自主抉择的动态过程。该理论以语言、文化、交际的三维转换为核心,为文化意象转化、术语转码等翻译实践提供全新研究视角,可广泛适用于文学、影视、游戏等多领域的翻译研究。“在语言维度上,译者要通过选择和适应致力于保持不同方面、不同层次上语言形式的平衡,这些平衡包括词义、句意、文风、传神达意、实用美学等等。在文化维度上,译者要关注双语文化的差异,关注双语文化内涵的传递和阐释,要致力于扫除文化交流上的障碍。在交际维度上,译者要注重原文的交际意图在译文中的合理体现,要让目的语国家的读者充分了解原文所表达的真正含义”[11]。

“生态翻译学消解了对所译文本进行选择过程中的人类中心主义思维定势,也建构了一种新的研究范式,根据这种范式或原则,对所译文本的选择并非根据译者自身的主观好恶,而更应该根据所选文本自身内涵的可译性”[12]。译者在翻译实践时应从文本的语言生态适配,文化生态存活,交际生态有效三方面进行综合考量。

4. 案例分析

4.1. 语言维

例 1: 碧水浩浩云茫茫, 美人不来空断肠。

译: By the emerald waters and under the boundless clouds I waited, but the man never appeared.

(来自游戏《第五人格》角色“宿伞之魂”介绍)

(1) 词汇

“美人”在中文古诗词中常象征着理想、追求或思念的对象。译文将其意译为“the man”，从表面上并非直译“the beauty”，但结合诗歌整体意境可得知这里“美人”并非单纯指女性，而是作者所期念的对象，用“the man”这种相对中性宽泛的表述，避免了过于明确的指向性而限制对诗句深层含义的理解，在词汇选择上体现了对源语语义内涵的灵活把握与适应性转换。“断肠”在中文里是一种表达极度悲伤痛苦的夸张手法。译文并没有译为常规的“heartbroken”，而是采用了省译，通过描述等待“美人”不来(I waited, but the man never appeared)，使读者从这种等待无果的自叙中感同身受到主人公内心的失落与痛苦，通过语境的营造传达了“断肠”所蕴含的情感，在词汇运用上进行了巧妙处理。

(2) 句法

原句是两个独立的诗句，在结构上较为简练，通过其中隐藏的逻辑关系进行连接。译文将其整合为复合句，通过“By the emerald waters and under the boundless clouds I waited”这一状语从句描述等待的场景，通过“but”转折，说明结果，使之符合英语注重句子逻辑连贯、结构完整的特点，清晰了源语的逻辑顺序，即先描述等待的环境，再表明等待无果的情况。原句虽没有明确写出主语，却是以作者自述的视角展开，译文补充第一人称，以“I waited”展开陈述视角，增加了目标语读者代入感，传达了作者心境，增强了译文的代入感和情感传达效果，体现了对源语语法结构和表达视角的适应性继承。

(3) 修辞

原文中“浩浩”“茫茫”通过叠字的修辞手段，增强了源语韵律，译文虽未采用押头韵的修辞手法，选择“emerald waters”与“boundless clouds”通过色彩与范围的具象化描延续了原句的意境张力，避免因直译叠字导致英语表达生硬。

例 2: 智慧是智慧之神的敌人, 知识是无知之海表面漂浮的诱饵。

译: The God of Wisdom's enemy is wisdom itself, and the oasis of knowledge is a mirage in the desert of ignorance.

(来自游戏《原神》主线剧情宣传片)

(1) 词汇

中文原句词汇凝练抽象。“无知之海”“诱饵”为中式诗意虚化表达，译文将抽象的“无知之海”转化为具象隐喻词组“the desert of ignorance”，将“漂浮的诱饵”转化为“mirage”，同时新增“oasis”对应“知识”，摒弃了中式模糊化表意，选用英语体系中语义精准、适配哲理文风的名词，符合英文哲理文本具象化的词汇使用习惯，实现词汇层面的语言适配转换。

(2) 句法

原句为中文并列流水句，无主次之分、结构对称松散，依靠语义衔接。译文采用主系表并列复合句结构，前半句调整语序，将核心主体“智慧之神的敌人”前置，突出核心语义；后半句通过“oasis、mirage、desert”三层名词构建从属修饰关系，梳理出清晰的逻辑层级。同时通过增补连词 and 衔接分句，弥补中文无显性连接词的短板，贴合英文形合句法特征，完成句式的适应性转换。

(3) 修辞

原句采用中式对偶修辞，句式工整、节奏均衡；译文将其转换为西方经典隐喻对比修辞，以“oasis and desert、mirage and ignorance”的具象反差替代原句抽象性对比，保留原文内涵同时，契合了译文宣传片正式的语体风格，实现修辞层面的语言生态适配，使之更贴合海外观众的语言审美与阅读习惯。

例3：此番创龙乃君臣之义，故友之谊，正是明光一线，烈阳烁目，得此仙骨，尘世可赴。

译文：Thus was a dragon forged from a sovereign's duty and a friend's loyalty. Thus did a ray of light illuminate the dragon's eyes, freeing the transcendent being to explore the world.

(来自游戏《原神》角色“钟离”介绍)

(1) 词汇

原文具有凝练典雅的文言文特征，“君臣之义、故友之谊”指君主与臣子之间的道义、职责与承诺以及旧友之间长久深厚的情谊，官方译文为“sovereign's duty and a friend's loyalty”，通过正式名词短语概括了中式伦理内涵；“仙骨”原意为仙人与生俱来的超凡仙体，是区别于凡俗的脱俗仙质，译文意译为“transcendent being”，准确点明钟离作为仙人的超凡身份，符合英语游戏文本对超凡角色的通用表述习惯，规避了概念差异；“尘世可赴”转化为“explore the world”，精准还原了“入世游历”的核心语义，简洁贴合目标语词汇使用逻辑。在保留本义的同时贴合英文游戏叙事词汇体系，实现词汇层面的语言适配。

(2) 句法

中文重意合，原句为五个四字小句并列铺陈的流水句，无显性连接成分，符合中文叙事习惯。译文而英语重形合，译者将五个小句整合为两个以Thus引导的倒装句，用分词结构“freeing the transcendent being to explore the world”串联“得仙骨”与“赴尘世”的因果逻辑，既契合英语句法规范，又通过倒装保留了原文层层递进的庄重语气，完成了意合到形合的句法适应性转换。

(3) 修辞

原句以四字排比营造铿锵庄重的韵律感，契合钟离璃月前帝君的身份气质，译者以两个Thus开头的平行倒装结构呼应原句的排比节奏，结构对称、语气递进，保留了原文的厚重感；原句“正是明光一线，烈阳烁目”合并简化为“a ray of light illuminate the dragon's eyes”，删去冗余重复意象，适配英语游戏文本简洁有力的修辞要求，兼顾了原句意境与目标语修辞生态。

4.2. 文化维

例1：宿伞之魂

译：Wu Chang

(来自游戏《第五人格》角色“宿伞之魂”官方英译名)

“宿伞之魂”是《第五人格》双形态角色，原型为民俗黑白无常谢必安与范无咎。二人情深义重，雨中相约桥下避雨，谢归家取伞期间山洪突发，范坚守约定不幸溺亡。悲痛之下谢必安自尽离世。遗留的黑伞成为维系二人魂魄的信物。角色武器镇魂伞、招魂铃，以及诸行无常等技能设定，均取材于中国传统神话与民俗文化。官方译文中采用了意译的翻译策略，剖析该角色蕴含的文化意象后，借用更为目标语受众熟知的人物形象，根据“黑白无常”这一形象译为“Wu Chang”，保留了文化意象的完整性，传递了源语赋予“宿伞之魂”这一角色的悲剧性，准确向海外玩家传达宿伞之魂这一角色的背景故事以及所蕴含的文化意象；若直译为“Spirit of the Umbrella”，则会由于中外文化背景不同而引发歧义，造成理解简单化，使海外玩家无法全面理解该角色背景及技能介绍，影响海外玩家游戏体验感，无法实现跨文

化交流。

例 2: 无住涅槃

译: Infinite Nirvana

(来自游戏《第五人格》角色“宿伞之魂”技能官方英译)

“涅槃”源自佛教,代表超脱生死、求得解脱,无住涅槃蕴含深厚东方哲思。该技能关联宿伞之魂剧情,寄托两名角色的生死羁绊。面向欧美玩家翻译时,既要弱化浓重宗教色彩,也要贴合当地文化认知,精准传递角色饱含执念的情感内核。官方将“无住涅槃”译为“Infinite Nirvana”,“Nirvana”是“涅槃”一词在英语中的约定俗成的译法,但在西方文化中,这个词早已超越了佛教的宗教含义,更多地被用来表达一种终极的、完美的状态,故译者选择保留“Nirvana”,既保持了原词的核心文化内涵,又使目标读者能够迅速理解其含义;“Infinity”意为无限,体现了角色技能所蕴含的永恒与超越的意境。此译法既符合英语表达习惯,又在文化层面上与西方读者的审美习惯相契合。“Infinite Nirvana”这一译法既尊重了源语所蕴含的宗教意象,又考虑了目标读者的文化背景,实现了文化意义上的有效传达。

例 3: 契约既成,食言者当受食岩之罚。

译: Thus the contract is established; violators shall face the Wrath of the Rock.

(来自游戏《原神》角色“钟离”台词)

源语境中,“食岩之罚”承载了双层文化内涵:一是锚定角色钟离的身份,“岩”是其权能的象征,惩罚以岩为载体,贴合角色设定,呼应璃月以契约为核心的文化内核;二是带有中式语言的修辞巧思:“食言”与“食岩”同音,在中国传统文化中,失信会遭到天道惩戒,原文本一语双关,既点出受罚缘由,又暗合角色身份。面对中英语言文化差异,英语不存在对应的谐音双关,直译会使目标语受众无法理解,译文将其意译“the Wrath of the Rock”,通过归化保留了核心文化符号“岩”及角色钟离的身份特质;通过“Wrath”译出“罚”的威慑感,契合英语中“惩戒”的认知语境,准确传递出契约不可侵犯的神圣性,避开了不可移植的谐音梗,完整保留了核心文化内涵。

4.3. 交际维

例 1: 摄魂荡魄

译: Soul Departure

(来自游戏《第五人格》角色“宿伞之魂”技能官方英译)

“摄魂荡魄”指在游戏中像红蝶、宿伞之魂等角色通过技能,造成角色对局中视野扭曲、交互迟缓等非伤害性的干扰效果。若按照字面意义译为“Soul Snatching and Mind Shaking”,易使玩家误解为该技能为直进式的攻击性技能,与角色技能的原意相违背。官方将“摄魂荡魄”具象化为“灵魂离体,动作变慢”,采用目标域中常用于描述灵魂升天、意识剥离的词语“Departure”,使海外玩家易于理解其技能效果,对玩家造成的压迫感,强化了游戏的恐怖氛围。

例 2: 蝶引来生

译: Guide to Afterlife

(来自游戏《原神》角色“胡桃”技能官方英译)

“蝶引来生”承载了明确的交际意图:一方面贴合游戏中胡桃的身份设定,中文文化里灵蝶向来与亡魂引渡、生死往生绑定,暗含角色核心属性;另一方面呼应技能机制,该技能是胡桃切换生死状态、

强化输出的核心战技，“引来生”对应技能开启后进入“彼岸往生状态”的效果，兼具意境与功能指向。英译精准实现了源语交际意图：官方译文采用简洁通透的归化表达，以“Guide”点明胡桃引渡亡魂的引导者身份，用西方受众熟知的文化词“Afterlife”直观诠释往生、来世的核心概念。考虑到游戏技能名需要简洁易懂的交际要求，译者省略次要意象“蝶”，避免名称冗长拗口，完美适配英语游戏技能命名的交际生态。

5. 结束语

从生态翻译学研究《第五人格》及《原神》文本翻译，可助力译者平衡语言、文化与交际层面，译文既能留存原作文化底蕴，也适配海外玩家认知习惯，基于特定游戏文本的分析结论实现了生态翻译学在非对称竞技游戏及开放世界游戏本地化场景中的应用探索。游戏翻译归根结底服务玩家交际体验。依托该理论，译者可把握受众文化背景与心理期待，贴合游戏氛围并唤起情感共鸣。译者需兼备双语双文化素养，以意译规避直译生硬问题，留存文本哲理内涵。同时深挖双方文化差异，借助隐喻转化、概念重构传递文化意象。秉持玩家本位原则，调节信息节奏、营造情感共鸣，翻译技能说明时兼顾易懂性与隐喻叙事质感，从而确保玩家游玩体验。

参考文献

- [1] 朱云锋, 穆静. 生态翻译视角下手机游戏英译汉研究——以《荒野乱斗》游戏文本翻译为例[J]. 英语广场, 2021(12): 28-31.
- [2] 艾格平, 王精诚. 接受美学视角下游戏本地化中的文化选择——以《无畏契约》国服和国际服的翻译为例[J]. 太原城市职业技术学院学报, 2024(2): 184-186.
- [3] 雷静, 张雅轩, 李明明. 跨语际性视域下国产游戏的英译研究——以《原神》为例[J]. 翻译与传播, 2024(1): 114-130.
- [4] 杨润, 饶萍. 知识翻译学视角下游戏英译研究——以《古剑奇谭三》为例[J]. 英语广场, 2024(35): 19-22.
- [5] 许文琦, 曹新然. 归化与异化视角下《黑神话: 悟空》游戏的英译[J]. 新传奇, 2025(4): 28-30.
- [6] 张国政, 许峰. 基于“生命”的游戏翻译——以《英雄联盟》为例[J]. 河南财政金融学院学报(哲学社会科学版), 2024, 43(3): 82-86.
- [7] 孙琦. 生态翻译学视角下的游戏本地化翻译——以《崩坏: 星穹铁道》为例[J]. 嘉应文学, 2024(21): 104-106.
- [8] 霍扬, 何静秋. 三维转换视角下《黑神话: 悟空》本地化翻译探究[J]. 现代英语, 2024(19): 103-105.
- [9] 吴思慧. 有限的自由——论沉浸式戏剧的RPG游戏化特征[J]. 美与时代(上), 2025(3): 45-50.
- [10] 孙晓霞, 彭云清. 出海角色扮演类游戏文本特点及翻译策略[J]. 现代英语, 2023(10): 99-102.
- [11] 梅汉清. 生态翻译学研究解读[J]. 佳木斯职业学院学报, 2024, 40(8): 37-39.
- [12] 王宁. 生态文学与生态翻译学: 解构与建构[J]. 中国翻译, 2011, 32(0): 10-15, 95.