

生态翻译学视角下游戏《黑神话：悟空》的字幕英译研究

高英博

中国石油大学(北京)外国语学院, 北京

收稿日期: 2026年7月3日; 录用日期: 2026年7月31日; 发布日期: 2026年8月14日

摘要

本研究以游戏《黑神话：悟空》作为研究对象，以生态翻译学多维度适应与选择为视角，从语言维、文化维和交际维三个维度分析不同翻译策略在游戏字幕英译中的作用，以期丰富游戏字幕翻译研究的理论视角，为游戏字幕翻译研究提供启示，并助力促进文化交流传播。

关键词

生态翻译学, 三维转换, 游戏字幕翻译, 《黑神话：悟空》

A Study of the Subtitle Translation in the Game *Black Myth: Wukong* from the Perspective of Eco-Translatology

Yingbo Gao

School of Foreign Languages, China University of Petroleum (Beijing), Beijing

Received: July 3, 2026; accepted: July 31, 2026; published: August 14, 2026

Abstract

This study, drawing on Eco-translatology, aims to analyze the strategies adopted in the subtitle translation of *Black Myth: Wukong* in linguistic, cultural and communicative dimensions. It is expected that such an analysis will, on the one hand, provide a new perspective for the study of subtitle translation of video game, and on the other hand, further promote studies of subtitle translation of video game while boosting cross-cultural exchange and dissemination.

Keywords

Eco-Translatology, Three Dimensional Transformations, Translation of Game Subtitles, Black Myth: Wukong

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

《黑神话：悟空》是一款动作角色扮演游戏，于2024年8月20日在PlayStation 5和PC平台上线，随后迅速获得全球玩家的广泛关注。该游戏以《西游记》为故事背景，是中国自主研发的首款“3A”级游戏。在2024年游戏大奖(The Game Awards 2024)中获得多项提名，并最终斩获“最佳动作游戏”和“玩家之声”两项大奖，成为首款获得该国际奖项的中国游戏作品。作为一款融合叙事、视觉与交互体验的数字文化产品，《黑神话：悟空》在游戏场景设计、角色塑造、音乐创作以及文本表达等方面大量融入中国传统文化元素，包括古典诗词、神话人物、宗教意象以及传统建筑与服饰等。然而，文化元素并不会自动实现跨文化传播，其海外传播效果很大程度上取决于游戏本地化(game localization)过程中的语言转换与文化调适的有效性。其中，字幕翻译不仅承担信息传递功能，还参与游戏世界观建构、角色形象塑造以及文化意义再生产。因此，探究《黑神话：悟空》的字幕翻译策略，对于理解中国数字游戏“走出去”过程中语言转换与文化传播之间的互动机制具有重要意义。

游戏翻译不同于传统影视字幕翻译，其不仅涉及文本转换，还需要综合考虑游戏叙事、玩家互动、商业目标以及市场接受等多重因素[1]。在这一过程中，译者并非单纯的信息转换者，而是在源文本意义、目标玩家期待与市场传播需求之间进行动态协调的文化调适者。近年来，学界逐渐关注游戏本地化中的翻译策略与文化适应问题。胡安江和毛文俊从游戏角色名称翻译出发，探讨复译过程如何促进角色名称与目标语言文化环境的适配，从而增强游戏产品的市场接受度[2]；张武江指出，译创是游戏本地化的重要策略，通过符合目标玩家语言习惯的创造性转换，能够提升游戏内容的可理解性和娱乐体验，实现商业传播目标[3]。

《黑神话：悟空》自发布以来，凭借其精良的制作水平和深厚的中华文化底蕴，迅速成为跨学科研究的重要对象。现有研究主要集中于跨文化传播[4][5]、符号叙事与美学[6][7]以及文旅融合与产业发展[8][9]等方面。然而，这些研究多关注游戏整体传播效果或文化意义建构，对字幕翻译这一具体传播环节的关注仍相对不足。尤其是在生态翻译学视角下，对理解游戏字幕翻译过程中的语言形式调整、文化意义转换以及交际功能实现等方面，仍缺乏系统性探讨。因此，本研究旨在运用生态翻译学理论，从语言维、文化维、交际维三个层面，分析该游戏的字幕翻译策略。需要说明的是，本文仅从语言维、文化维和交际维三个维度考察游戏字幕翻译过程中所采用的具体翻译策略，但这并不意味着三个维度之间彼此割裂。在实际翻译实践中，某一翻译选择可能会同时涉及语言形式调整、文化意义转换以及交际功能实现等多个方面。本研究旨在丰富生态翻译学在数字游戏翻译领域中的应用，同时为中国游戏国际化传播中的字幕翻译实践提供一定参考。

2. 语言维转换

语言维转换指的是译者在翻译过程中，依据目标语言环境对语言形式进行灵活调整与转换[10]，这种

转换体现在多个层面和维度上[11]。词语、短语及句法的选择,都会影响读者或观众的理解与感受。因此,译者需在语言形式上做出必要的选择与转换,如句式重构及词性转换。

2.1. 句式重构

句式重构指灵活地调整语序、变换句式结构,或对句子进行拆分与合并[12]。为确保句子通顺、符合译入语表达习惯,句式重构是汉英字幕翻译中常用的策略。

例1 原文:起死复生,金银财宝,都是吃人的,那些个小妖都被骗啦。

译文: He lies about cheating death and even the treasures. His followers, are all of them deceived.

汉语是“主题”型语言,强调“话题-评述”结构;而英语是“主语”型语言,强调“主-谓”结构[13]。因此,在汉英翻译实践中,要注意句式结构的转换。原文中“起死复生,金银财宝”共同充当话题,后接评述“都是吃人的”,而末句则以“那些个小妖”为另一话题,引出评述“都被骗啦”。在翻译过程中,译者将原文的“话题-评述”序列重构为“主语-谓语”结构,即前两个话题被整合为宾语补足成分,同时补出显性主语“He”和谓语“lies about”,构成完整的SVO核心句;原文“都是吃人的”所暗含的欺骗义被语义压缩进“lies about”之中。对于末句,译文将主语明确化为“His followers”,并采用被动结构,通过插入成分“all of them”增强语气。这一翻译策略体现了译文在语言维层面实现了从“话题突出型”向“主语突出型”句法配置的整体适应性转换,既保证了译文在目标语环境中的“生存”与适应性,又维护了源文本意义的完整性。

2.2. 词性转换

词性转换指源语言中某一特定词类的词项,在目标语言中被转换为不同词类的过程[14]。词性转换是字幕翻译过程中常用的一种策略。

例2 原文:只是没了鼠妖坐镇,古国自是难逃覆灭的劫数。而原本水秀山青的黄风岭,也变成了今天这副模样。

译文: Yet, stripped of the rat's protection, the kingdom was plunged into a state of ruin. The once lush Yellow Wind Ridge now lies a desolate wasteland.

英汉两种语言在词类选择倾向性上存在显著差异。英语倾向于使用名词,形成静态的表达方式;而汉语则倾向于使用动词,形成动态的表达方式[15]。因此,在翻译实践中,译者会通过调整词性,从而使译文的表达方式更贴近目标语言的既定规范。

在上述译例中,“坐镇”与“覆灭”均具有较强的汉语动态特征。“坐镇”不仅表示“守护”,还包含凭借某种力量维持秩序的文化语境;“覆灭”则强调由盛转衰的过程。若采取直译策略,将其保留为动词词性,虽然形式接近原文,但英语表达较为生硬,也无法准确体现“鼠妖”的作用。鉴于此,译者在翻译过程中将上述两项动词分别转换为名词性表达“protection”与“ruin”,使句子符合英语静态化表达特点。该转换体现了译者对英语语言生态的适应。然而,这一选择也存在一定取舍。若将“坐镇”译为“guard”或“rule”,虽然能够保留动作意味,但可能弱化其文化语境;而“protection”虽然牺牲了部分动态色彩,却更符合英文叙事习惯,更容易被海外玩家理解。

3. 文化维转换

文化维转换指的是译者在翻译过程中注重对源语和目标语所承载的文化内涵加以传递和阐释[10]。译者须具备文化意识,深刻认识到翻译活动跨越语言与文化的本质属性,并主动消解因文化差异而产生的沟通障碍,从而有效保障信息交流的顺畅实现[11]。汉语与英语产生并发展于不同的文化环境,两者之

间的差异对翻译质量具有重要影响。归化与异化是实现文化转换与适应的主要翻译策略。但完全归化可能增强目标玩家理解，却可能导致源文化特色弱化；完全异化虽然能够保存文化身份，但可能增加玩家认知负担。因此，译者需要根据具体语境，在文化保留和接受效果之间进行动态调适。

3.1. 归化

归化旨在使译文符合目标语语言文化规范，满足读者顺畅阅读的需求；异化则力求保留原文语言文化特色，以丰富目标语表达，满足读者对译文异质感的期待[16]。

例3 原文：螳螂捕蝉，黄雀在后。黄雀是谁，我看不到。蝉与螳螂，倒是遍地乱跑。

译文：As the small fish catches its prey, the bigger lurks behind. Who is the bigger fish? I can't see it. As for the prey and the small fish, they are swimming everywhere.

在源文本中，“螳螂捕蝉，黄雀在后”这一表达源自道家经典《庄子》。该表达承载着鲜明的中国文化内涵，在英语中并无直接对应表达。若采用异化策略，缺乏相关文化背景的西方玩家可能只能理解字面场景，而无法准确获得其隐含寓意。

因此，译者采用归化策略，将该谚语转换为英语读者更为熟悉的意象，即以“small fish”与“bigger fish”分别替换“螳螂捕蝉”与“黄雀”的意象，构建出一幅层级捕食的场景。这一转换不仅准确传达了原文的哲理意蕴，也契合目标语读者的认知习惯，使译文流畅自然。此外，将“蝉与螳螂”译为“the prey and the small fish”，与首句所建立的意象保持了一致性，确保了译文内部的逻辑连贯。当源语文化意象在目标语中缺乏相应的认知图式时，归化策略能够有效架起源语文化与目标语之间文化沟通的桥梁。虽然该处理也存在一定局限，即原文中“螳螂-蝉-黄雀”所体现的中国传统文化意象被替换，部分文化特色有所弱化，但可以从中看出，译者最终选择的是一种以玩家接受为导向的文化适应策略。

3.2. 异化

《黑神话：悟空》字幕翻译不仅承担剧情信息传递功能，更承担中国文化符号海外传播的重要责任。游戏中的神话人物、成语典故以及宗教意象具有鲜明的中国文化属性，在游戏本地化过程中也需有所保留，以促进中国文化的传播。因此，译者在处理一些文化专有名词时会采用异化翻译策略，以激发读者对中国文化的兴趣。

例4 原文：这便是大圣六根的传说。

译文：Those are the six senses of the Great Sage.

在上述译例中，“大圣”被译为了“Great Sage”。这一译法没有完全寻找英语中的对应概念，而是部分保留汉语文化元素。“Monkey King”虽然是海外较为熟悉的译法，归化翻译有助于降低理解门槛，但其主要强调孙悟空作为“猴王”的身份，而“齐天大圣”这一称号还包含反抗权威、追求自由以及神圣化等复杂文化内涵。因此，“Great Sage”在一定程度上保留了原称谓的庄重感和文化色彩。归化能够保留文化身份与概念准确性，避免意义缺失或文化误解，同时，促进平等的跨文化交流，并保留源文本独特的风格与艺术效果。

由此可见，《黑神话：悟空》的文化翻译并非单一采用归化或异化，而是在不同文化元素之间采取差异化策略。对于需要快速理解的文化典故，译者倾向归化；对于具有文化身份意义的核心符号，则倾向异化。这种选择体现了生态翻译学所强调的“适应性选择”，也是商业游戏本地化中实现文化传播与市场接受平衡的重要方式。

4. 交际维转换

交际维转换是指译者在翻译过程中,以双语交际意图为导向,对其进行的适应性选择与转换[10]。对于游戏字幕而言,交际功能尤为重要。不同于文学翻译,游戏文本服务于玩家实时互动体验,其翻译不仅需要准确传递剧情信息,还需要体现角色性格、情绪表达以及游戏氛围。

4.1. 直译与意译

直译指保留原文表达方式,以忠实传达源文本内容与风格;意译则指在原文表达方式无法保留的情况下,采用目标语中与源文本功能对等或相近的表达方式[17]。片面地选择直译或意译,可能都无法完整传达原文的意义。因此,需将两者有机结合起来。

例5 原文:哎,再不知深浅地这么往前硬扛只怕得吃大苦头,我且把你变为一只金蟾,你可顺着前面的火光探一探这山中的虚实。

译文: Hey, wait! you don't think you can just parade in, do you? It's not that simple. Let me transform you into a golden cicada, so you may follow the fires ahead, scout this mountain unnoticed.

原文使用了“不知深浅”“硬扛”等口语化表达,隐喻性地传达出鲁莽与执拗坚持的语义。若仅采用直译策略,英文表达则缺乏自然性,也无法体现角色劝诫中的情绪色彩。因此,译者在翻译该例句时,也采用了意译策略,舍弃原文隐喻,将话语重构为一种修辞性警告。这一适应性选择转换优先考虑了源文本的语用力度与劝诫语气,而非语义层面的忠实。反问句与强调性断言有效再现了说话者在目标语生态环境中的交际意图,确保目标语读者能够接收到与源语受众相同的警示信息。虽然该处理方法导致原文中的中国式表达风格有所减少,但在游戏本地化场景中,如果过度保留汉语隐喻,可能降低海外玩家理解效率。因此,该译法体现了译者在文化特色保留与交际效果实现之间的权衡。

4.2. 逻辑关系显化

汉语是一种意合语言,主要依靠语义逻辑与语序来隐含表达语法关系和逻辑联系;英语则是一种形合语言,注重通过连接词、关系词等显性语法手段来明确标示句内及句间的逻辑关系[18]。因此,在汉英字幕翻译中,译者常通过逻辑关系显化增强译文的连贯性。

例6 原文:待会我只拔下你额头上那颗眼睛,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。

译文: Wouldn't it be fun if I pluck your extra high 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.

在例6中,原文嵌套了多重逻辑关系,各小句之间仅以逗号衔接,并未明确标示逻辑层级。相比之下,译文将隐含的条件关系与因果关系加以显化,从而适应英语交际生态中对逻辑显性化的要求。译者引入条件连词“if”和反问句式“Wouldn't it be fun”,将陈述性语序重构为假设性命题,不仅明确了条件逻辑,还传递出嘲讽的语气,强化角色的戏谑语气,使海外玩家能够更准确理解人物性格。此外,译文使用因果连词“Because”引导最后一个小句,将“留下另外两只眼睛”与“目睹杀戮”之间的因果关联加以显化。这些转换表明,逻辑关系显化是交际维适应性转换的有效策略,它重构了源文本的内在逻辑,令译文在英语交际生态中获得更强的适应性。

5. 结论

本研究基于生态翻译学理论框架,从语言维、文化维和交际维三个维度,探讨了游戏《黑神话:悟

空》字幕翻译中的转换与适应现象。研究发现,句式重构、词性转换、归化与异化、直译与意译以及逻辑关系显化等翻译策略在翻译转换与适应过程中发挥了重要作用。这些策略有效兼顾了源文本的忠实性与目标语生态环境的适应性,既拓展了生态翻译学的应用领域,也体现了该理论在游戏字幕翻译研究中的一定适用性。

然而,本研究仍存在以下局限性:第一,仅选取了部分译例进行分析,未能涵盖全部字幕内容,剩余字幕仍有待进一步研究;第二,仅采用生态翻译学一种理论视角,未验证其他理论在游戏字幕翻译研究中的适用性。因此,未来研究可从以下两个方面展开:一是扩大译例分析范围,提升研究的全面性;二是引入更多翻译理论,探讨其在游戏字幕翻译中的适用性与解释力。

总体而言,《黑神话:悟空》的字幕翻译实践表明,游戏本地化并非在源文化与目标文化之间进行简单取舍,而是在多重生态环境中不断寻求平衡。生态翻译学为理解这一复杂过程提供了有效理论工具,也为中国数字文化产品的国际传播和全球化发展提供了有益启示。

参考文献

- [1] O'Hagan, M. and Mangiron, C. (2006) Game Localisation: Unleashing Imagination with "Restricted" Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 10-21.
- [2] 胡安江,毛文俊. IP 手游 Fate/Grand Order 游戏角色名的本地化复译研究[J]. 上海翻译(中英文): 2026(2): 35-42.
- [3] 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.
- [4] 姜文斌,王海燕,王磊. 从“虚拟在场”到“China Travel”:《黑神话:悟空》的跨文化传播行为转化机制研究[J]. 新媒体与社会: 1-16. <https://link.cnki.net/urlid/CN.20260212.1454.004>, 2026-07-31.
- [5] 李丹瑶,林升栋. 游戏传播的跨文化论证与多重文化互适——基于《黑神话:悟空》玩家评论的视角[J]. 对外传播, 2026(1): 63-67.
- [6] 孙海歌,何苗. 跨媒介叙事下电影化游戏中的东方美学研究——以《黑神话:悟空》动画短片为例[J]. 电影评介, 2025(14): 82-87.
- [7] 王钧,侯道宽. 互动性叙事: 非遗与电子游戏之间的跨媒介思考——以《黑神话·悟空》为例[J]. 青海社会科学, 2025(5): 179-185.
- [8] 陈书星,张奕帆. 耐心资本促进文旅高质量发展路径研究——以《黑神话:悟空》文旅融合模式为例[J]. 会计之友, 2025(22): 68-75.
- [9] 刘东民,朱鹤. 数字游戏对关联现实场景的旅游影响及机制——以《黑神话:悟空》为例[J]. 自然资源学报, 2026, 41(6): 1854-1873.
- [10] 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.
- [11] 胡庚申. 例示“适应选择论”的翻译原则和翻译方法[J]. 外语与外语教学, 2006(3): 49-52+65.
- [12] 刘薇. 刍论功能对等视角下句式重构在能源类文本英译中的应用[J]. 现代英语, 2020(7): 64-66.
- [13] 郭雯. “主语突出”与“主题突出”思维模式对比——脱离语言外壳的英汉翻译[J]. 河北联合大学学报(社会科学版): 2012, 12(2): 129-132.
- [14] 修文乔,姜天扬. 从语言-文化-交际维度的转换看科幻作品翻译——以刘宇昆译《北京折叠》为例[J]. 中国科技翻译, 2018, 31(1): 46-48+64.
- [15] 邵惟懿,邵志洪. 静态与动态——传统和认知语法视角下的英汉语言表达状态对比[J]. 外国语文, 2015, 31(1): 98-105.
- [16] 刘艳丽,杨自俭. 也谈“归化”与“异化”[J]. 中国翻译, 2002(6): 22-26.
- [17] 乔曾锐. 译论[M]. 北京: 中华工商联出版社, 2000.
- [18] 任晓霏. 从形合和意合看汉英翻译中的形式对应[J]. 中国翻译, 2002(3): 35-37.