

基于跨文化传播三步骤看国产游戏翻译 ——以《纸嫁衣1》为例

吴佳明

西安交通大学外国语学院英语系, 陕西 西安

收稿日期: 2024年3月28日; 录用日期: 2024年5月31日; 发布日期: 2024年6月7日

摘要

近年来, 国产游戏异军突起, 在游戏市场中的知名度显著增加, 随着国产游戏出海步伐的加快, 其英译本愈加成为中国传统文化传播的重要载体, 游戏本地化翻译在很大程度上影响着海外玩家的游戏体验和跨文化传播效果。在此背景下, 笔者基于拉尔夫·林顿提出的文化传播三步骤, 以《纸嫁衣1》海外版本的英译文本为研究对象, 在辩证分析其具体翻译策略的基础上, 研究游戏翻译是如何影响到其跨文化传播效果, 并为国产游戏如何做好出海翻译提出建议, 以期助力国产游戏更好地走出去, 发挥“讲好中国故事、传播中国声音”的纽带作用。

关键词

跨文化传播, 游戏翻译, 文化传播三步骤

Translation Study of Chinese Games Based on Three Steps of Intercultural Communication

—A Case Study of *Paper Bride I*

Jiaming Wu

English Department, School of Foreign Studies, Xi'an Jiaotong University, Xi'an Shaanxi

Received: Mar. 28th, 2024; accepted: May 31st, 2024; published: Jun. 7th, 2024

Abstract

In recent years, the popularity of Chinese games in the game market has increased significantly.

With the acceleration of Chinese games “going global”, the English translation has become an important carrier for the communication of Chinese traditional culture. Localized translation of games has a great impact on the game experience of overseas players and the intercultural communication. In this context, based on the three steps of cultural communication proposed by Ralph Linton, the author takes the English translation of the Chinese Game *Paper Bride I* as the research object, analyzes the specific translation strategies dialectically, studies how game translation affects its intercultural communication effect, and puts forward suggestions on how to do a good job in the English translation of Chinese games, in order to help them to better “go global”, play a link role of telling China’s stories and make China’s voice heard.

Keywords

Intercultural Communication, Game Translation, Three Steps of Intercultural Communication

Copyright © 2024 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

通过电子传媒和网络媒体传播,它们(如宗教、道德、权威、传统价值以及政治意识形态)的威力将会倍增。与传统的书报、视频等宣传方式相比,游戏因其趣味性而在全球年轻受众中脱颖而出。传统方式是被动地接受异乡文化,而游戏中的文化输出是用户自觉主动地探索,并通过沉浸式的体验进行文化输出。此外,全球庞大的网民数量也确保了游戏在跨文化传播中的广度。游戏不仅仅是一种娱乐方式,更是一种文化表达和交流的形式,在当今数字化时代已经成为传播文化一支不可忽视的力量。

作为游戏生产重要一环的游戏翻译,翻译不单单是一种语言到另一种语言的转码,更是两种文化之间的交汇与碰撞。在游戏中文化内容的缺失会导致游戏丢失原有的文化意义,弱化游戏原本的風格[1]。游戏海外版的翻译文本更是在很大程度上直接影响海外玩家的游戏体验感和跨文化传播效果。金惠康将语言与文化比作冰山,语言只是冰山一角,隐藏在水下的巨大主体是文化,如价值观、社会规范、传统、习俗和生活方式等[2]。译者如何打破不同语言之间的壁垒,将语言符号背后蕴含的深层次文化意蕴准确传达给受众,对于游戏翻译者来说是一个值得深思的问题。

2. 文献综述

2.1. 国产游戏翻译研究

电子游戏发端于西方,中国内地真正意义上的游戏产业则从1994年才开始起步。在国内,目前对游戏领域的研究,多集中在游戏成瘾、游戏化思维、游戏教学等方面,而涉及游戏与跨文化传播,中国游戏对外翻译的相关研究还比较少。

有学者从宏观角度肯定游戏对于跨文化传播的重要意义,借助游戏中的中国元素,点明游戏文化的出现使得游戏在跨文化传播当中所遭遇的文化壁垒被瓦解。杨雯颖,许艳玲则分析了中华优秀传统文化在《原神》中的显性和隐形传播,进而指出游戏为中华优秀传统文化的跨文化传播提供更多的可能性,网络游戏已成为一种不可忽视的文化传播媒介[3]。另有学者通过拆分数字游戏内部的信息输出结构,系统分析和解构数字游戏中文化信息的表达、环境与传递三个分野的关系,明确了体验用户在数字游戏环境中对游戏内容进行感知的过程进而与系统进行信息交互的完整流程,梳理了数字游戏背后的文化传播

机制[4]。可见，游戏不仅是传播载体与工具，更有作为主体的媒介属性，是异文化玩家进行多维传播实践的互动场域。

此外，部分学者还从符号学视角切入，从人物符号，场景符号，色彩符号三个方面对《原神》的符号隐喻和符号输出进行分析。乐雨袁则借助编码解码理论，探讨在新媒体时代下中国文化符号如何借助游戏传播[5]，为研究游戏的翻译实践提供重要启发。

2.2. 文化传播三步骤

美国现代文化人格学派的主要代表拉尔夫·林顿首次明确提出了跨文化传播的三步骤，他认为文化传播过程可分为以下三个阶段：首先是接触与显现阶段，文化元素首先需要通过特定的能够被人所注意的方式被显现；然后是选择阶段，对于可能显现出来的文化元素，进行评判、选择，决定其是否要被采用；最后是融合阶段，把决定采纳的文化元素融合于多元的传播手段中，使文化元素由中心区向四周扩散[6]。

不久后，跨文化传播三步骤的内涵被援引至国内并进行创造性应用。孟喜华以该概念作为理论框架，具体分析了中国传统文化中的木兰传说在对外传播过程的三个主要阶段与传播过程中文化内核的嬗变，为中华文化走出去战略提供重要参考[7]。

2.3. 反思与创新

综合来看，现有研究成果主要围绕游戏翻译和文化传播展开，其中以功能目的论为主要理论框架，对目的法则的探讨主要围绕着翻译行为由目的决定这一理念展开，缺乏对其他研究维度的关注，尚未有对中式游戏翻译的系统研究，这是一个尚未被深入探讨的研究空白。且目前国内外研究者大多是对某一作品或作品中的某一人物角色进行单独研究，鲜有从文化传播的宏观视角入手，系统分析跨文化传播中国产作品如何更好实现文化出海，缺乏对文化传播中的具体细节的考量。

基于此，笔者着眼研究对象的特殊性，立足于国产游戏的翻译出海研究，在现有立足电子游戏研究的文献中，多集中于仙侠类网络游戏(比如《仙剑》)、即时对战游戏(比如《王者荣耀》)、开放世界型游戏(比如《原神》)，缺少对近几年来在风格与题材独辟蹊径的恐怖游戏(比如《纸嫁衣》系列，《烟火》，《三伏》)的研究。而《纸嫁衣》系列中式恐怖解密游戏具有较高的故事完整度和较完整的世界观架构，其在 TapTap 上的关注量更是接近百万，在一定程度上可以代表中国恐怖游戏制作行业的最高水平和优秀国产恐怖游戏的海外传播情况，满足本论文所需的研究基础。同时，笔者着眼于翻译的跨文化交际属性，用具体翻译策略分析游戏英译文本的同时依托学者拉尔夫·林顿提出的文化传播三步骤和霍尔的编码解码理论来分析《纸嫁衣》英译本在跨文化实践中的优点与不足，从跨学科交叉视角助力国产游戏实现“出海”，提升游戏翻译的传播效益。

3. 接触与显现：《纸嫁衣 1》文本特征研究

跨文化传播三步骤中，在第一阶段，文化传播主要是指“一种文化特质传入后，在传入地区显示出来，被人们发现的过程”。尽管不同文化之间具有不同的行为规范和意识形态，但在跨文化的接触中，正是文化间的差异促成了传播的动力。共生文化间的陌生感就像是一面镜子，文化的认同激活了文化的相异，使其在同化和调适的动态平衡中形成了跨文化的互动[8]。而《纸嫁衣》游戏翻译的成功之处，便在于它在第一环节的文本输出中，用适度的陌生化扩大交流的共通空间，并充分发挥游戏文本的指称与诉求功能，以简洁凝练的语言完成游戏文本的“侵入”。

3.1. 指称和诉求

翻译理论家诺德认为，文本有四个功能：指称、表情、诉求和寒暄[9]。据此，游戏文本具备其中两

个功能：指称功能和诉求功能。指称功能的核心是向文本接收者传递信息以及改变其认知状态。移动游戏文本的主要任务是向玩家传达游戏开发者预先设计的信息，以帮助玩家更好地理解游戏的运行方式、背景设定等方面，从而提升他们的游戏体验和娱乐享受。这符合指称功能中信息功能的描述。另一方面，游戏文本中存在大量的指示内容，希望读者进行某种现实性的游戏操作，而实现操作对应的游戏功能(如很多游戏在正式开始之前的玩家教学阶段指导玩家进行诸如鼠标点击，键盘操作等动作)。

3.2. 简洁凝练

在交互式游戏中，游戏字幕文本的长度理想状态下应和角色配音长度，文本框长度匹配以达到试听同步性，因此文本长度通常来说限制性较强。要在如此受限的长度之内准确、传神地交代背景信息，推动故事情节发展等就决定了游戏文本的简洁凝练。因此游戏文本的翻译也切忌冗长复杂的长篇大段，“少而精”是游戏翻译的核心要义。在《纸嫁衣 1》序章中，外文版在显示游戏时间的时候没有显示对应的十二时辰，否则加上对十二时辰的解释性文字会增大玩家的理解认知负担。

《纸嫁衣 1》的提示性文字中，大量的解释性文字均隶属于意译，并没有保留中文惯用四字成语的形式，也没有保留含有夸张性质的诸如“天目之光”的修饰性词语，全篇统统采用凝练简单的英文动词(balance, intimidate, shatter 等等)，在明确传达原文意思的基础上使译文长度适中而不显臃肿。

4. 选择阶段：《纸嫁衣 1》翻译难点研究

在文化传播的第二阶段，受众“对于显示出来的文化特质进行观察、批评，选择其中合乎自己价值的部分予以采纳”，《纸嫁衣》创造性地突破游戏翻译的难点，在做好文化负载词翻译的同时，保留了中西共同的游戏价值理念(如因果报应，死者有灵等)。

文化，简而言之，是指“一个民族的全部活动方式”，包括服饰、饮食、生产、教育、法律、政治、风俗习惯、历史典故以及气质情感、思维模式、价值取向、宗教心态等多种因素。语言是文化最根本的系统之一，具有储存、描述、表达和传播文化信息的功能[10]。所谓“文化词”(cultural words)是指“特定文化范畴的词汇，本身载有明确的民族文化信息，并且隐含着深层的民族文化的含义”。文化负载词是用来表达一种文化特有事物的词语、短语或习语，在目标语中不能或者很难找到对等的包含相同文化信息的词语。生态文化负载词包含了特定地区的自然以及地理环境信息，例如“不到长城非好汉”，“不到黄河心不死”等，其背后的民族文化多样性无疑是译者面临的巨大挑战，而国产恐怖游戏又包含了大量的志怪民俗元素(例如冥婚，风水，卦象等等)，如何准确巧妙地将文化负载词背后的文化含义传达给海外玩家，让其充分领略中式恐怖和中国传统文化的魅力，是对游戏译者的一大考验。

4.1. 直译与意译

直译和意译是最为常见的翻译策略之二。《纸嫁衣 1》中译者对于很多文化负载词的翻译都采取了意译的方式，打破了中文的形式局限，最大程度上保证没有中国文化知识背景的海外玩家了解其文化内涵。游戏中的阴世鬼差黑白无常分掌白昼黑夜，贪财，用钱遮其眼可保将死之人至黎明，被译为 black and white reapers。Reapers 一语双关，既是说黑白无常贪得无厌像掠夺者一般，另一方面英语中 Grim Reaper 意为狰狞的持镰收割者(死亡的拟人化形象，为一身披黑斗篷、挥舞着大镰刀的骷髅)，这也和黑白无常的阴间鬼差身份符合。这里把黑白无常意译为 black and white reapers 而非 black and white impermanence 更容易让海外玩家了解到该称谓背后的文化含义。

大巫贤是游戏中村民们所信仰的鬼神六藏菩萨在人间的代理人，通过某种仪式选出，能够调用六藏菩萨的法力，负责传达和解读六藏菩萨的指令，在村民中具有极高威信，甚至可以说掌握村里人的生杀

大权。这个宗教文化负载词在游戏里被翻译成了 prophet。Prophet 原意是(基督教, 犹太教和伊斯兰教的)先知。这种译法保留了原词的宗教色彩的同时也体现出了大巫贤的能力以及其与神灵的联系, 在保留原始意义的背景下将翻译问题处理到极致。

4.2. 变译

所谓变译, 指译者根据特定条件下特定读者的特殊需求, 采用增、减、编、述、缩、并、改等变通手段摄取原作有关内容的翻译活动[11]。变译并不着眼于将信息完完全全的传递, 是一种有选择性的翻译策略, 其中缩译法规避了传统译法使译文臃肿的弊端, 使译文更加简化, 更加符合游戏文本的特征。

如游戏中英铃村村民信仰的邪异神灵“六葬菩萨”。根据游戏设定, 唐代高僧玄奘从长安出发西行至天竺取经, 返程途经一村, 村中生有一种具有致幻作用名为冥陀兰的奇花, 瘴疫肆虐, 且村中人易产生妄臆邪念。于是玄奘在此村暂住, 摇铃, 施药医病, 讲法定心。某日玄奘诵经之时险些被心魔蛊惑, 摇铃诵经清心宁神才未成大错。原来九藏经书中仅有三藏为佛教真经, 其余六藏皆为异教魔典混入其中, 若是流传开来后果不堪设想。后来受朝廷紧急召回, 玄奘吩咐村长烧毁那六藏魔典便急于回朝复命。可是村子欲参透魔典奥秘, 将魔典奉为圣经, 将邪崇之神命名为“六葬菩萨”, 声称其有颠倒六道阴阳的无上能力, 译者将其处理为 Bodhisattva of Death, 表面上是翻译成“死神菩萨”, 实则是在纷繁复杂的渊源中抓住了六葬菩萨名字含义的核心, 把文化负载词最核心的部分意译出来, 虽然造成了一部分信息的丢失, 但更便于海外玩家接受和理解。

5. 融合阶段: 《纸嫁衣 1》翻译效益研究

跨文化传播步骤的第三阶段是“对特定外来文化元素进行分析和筛选、找到符合本国文化价值的内核予以采纳的过程”。把决定采纳的文化元素融合于本民族文化之中是该阶段的主要内容。

翻译是一种跨文化的信息交流与交换的活动, 其本质是传播, 无论口译、笔译、机器翻译, 也无论是文学作品的翻译, 抑或是科技文体的翻译, 它们所要完成的任务都可以归结为信息的传播[12]。国产游戏的翻译一定程度上就是一种特殊的跨文化、跨语言的传播活动。

在全球化的今天, 电子游戏已成为拥有超过 20 亿用户的新兴“第九艺术”。相比传统的书报、视频等传播宣传方式, 游戏以其趣味性在对外传播尤其是在全球年轻受众中脱颖而出, 游戏作为全球年轻人的“通用语言”, 相较于普通的书面翻译仅仅依靠文本符号传达信息, 游戏文本在更加有效地传达文化内涵方面有着以下独特的优势。

其一, 与文本同步的视听信息有助于受众更好理解文化内容。字幕、注解或解说等多模态传播方式通过将文字、图像、声音等多种媒介形式进行同步呈现提供了更加丰富和多样化的信息呈现方式, 而视听信息的同步性可以提供更直观、生动的传播效果, 加之游戏本身的交互属性和沉浸感, 激发受众的兴趣和共鸣, 促进信息的更好传达和接受。《纸嫁衣 1》中中国传统民俗文化无处不在, 而其中一些物件在解密和推动剧情发展方面会起到作用。译者将翻译文本字幕巧妙地融合在文本提示框和人物对话框里, 潜移默化地将一些中国传统民俗文化背景知识展现给玩家, 这样的传播效果要远远优于单纯对文化背景知识的罗列, 有“润物细无声”之用。

其二, 帮助玩家“解码”文化信息。符号本身并无意义, 意义的产生取决于解释的实践, 而这样的解释又通过我们对事物积极使用编码, 以及另一端的人们对意义进行翻译或解码来维持[8]。信息内容的传递和接受两者之间是存在一定差距的, 编码解码双方都或多或少地受到自身的经历和文化语境的制约, 这也就导致很多时候解码后得到的信息和编码者想要传递的信息存在一定偏差。而译者则在这个传播过程中担任消弭文化鸿沟, 将信息显性化帮助受众“解码”的作用。上文提到在游戏翻译中很多时候译者

采用意译的翻译策略，就是力求于摆脱原文形式框架的限制将语言最核心的要义传达给海外玩家。

最后，寻求本国文化的他国表达。文化的差异性跨文化传播的动力之一，而文化间的共通性则为跨文化传播提供了可能[8]。努力寻找不同文化之间的共通之处的过程一定程度上就是寻找本国文化的他国表达过程，借他国文化表达，将本国文化进行本地化处理更加易于受众接受。例如游戏中译者将阴阳交界之所译为 limbo，该词来源于拉丁语 limbus，指的是一种不确定、模糊或中间状态，在天主教神学中意为地狱边缘，指那些因原罪而死，但没有被分配到地狱的人的来世状况。因此，“阴阳交界”在这种语境下表示生死边界的存在，代表着活人和死人世界之间的模糊、神秘的界限区域。两者在含义和用法上有一定差异，但是译者的处理充分考虑到了受众的文化背景，规避了因为文化差异造成的理解障碍。

6. 国产游戏翻译破局的思考与启示

目前，国产游戏的翻译存在着译法不统一，错译，漏译，硬译等问题，游戏本身也仍然没有达到破圈传播的地步，更多海外玩家对于中式游戏仍然处于迷茫未知的状态。如何最大化发挥翻译沟通桥梁的作用，助力国产游戏更好的“出海”，译员应从以下三方面考虑。

一、对原文文本和目的语文化背景进行透彻的了解，减少“文化折扣”。对于那些生活在此种文化之中以及对此种文化比较熟悉的受众而言，与改文化的相关元素具有很大的吸引力。而对那些不熟悉此种文化的人来说，吸引力则会大大降低。具体到游戏领域，为避免文化折扣现象，译员需要深入了解原文文化背景，尊重和保留原文文化元素的特色和细节，确保游戏在跨文化传播中能够准确地传达原作的意图和情感。对中华优秀传统文化进行深入的了解是译对、译好的前提和基础。若是译者都无从了解，那就更谈不上向玩家传递和弘扬中国传统文化。同样地，译员也需要对目标语文化背景进行充分了解以完成两种语言的巧妙转换与过渡。

二、用异化的翻译策略突出中国文化元素，让海外玩家领略中式恐怖魅力。国产恐怖游戏融入了民间祠神文化，鬼神情境，中国传统志怪元素，同时花鞋、纸人、火盆、鬼魂、冥婚、符咒，嫁衣，寿衣，这些极具中国特色的恐怖符号，对中国人来说先天性地代表着恐怖、阴森，让人不寒而栗但是作为没有对应文化背景的外国玩家就很难产生对应的文化联想。在跨文化传播中，保持适度的文化的陌生感将有助于跨文化传播的实现。这也是《纸嫁衣》英译本译文的不足之处，即几乎全部都采用了归化的策略。

三、针对《纸嫁衣 1》现有英译版的不足之处，即几乎所有的文化负载词都采用了归化的处理方式，丧失了一定的中华优秀传统文化的原味。在后续翻译中可以使译文“最切近、最自然的”达到与原文的等值，音译加注法可以适当地采用。例如城隍爷就可以翻译为 Cheng Huang Ye (God of City)，这种译法不仅让文字和图像这种非语言形式融为一体，也在保留原文风味的基础上便于外国观众理解。

7. 结语

游戏作为跨文化传播媒介的可能性和可行性已得到实践检验。而作为一个文化大国，中国向海外输出的优质游戏作品却相对较少，游戏市场依然为美、日、欧主导。翻译是再创造的一门艺术，译员是原作者的传达者和代言人，利用高质量的翻译传播中国传统文化是游戏译员的使命和责任。游戏翻译者应该利用好游戏这张对外文化宣传名片，深耕于中华优秀传统文化，充分运用各种翻译策略，为游戏的跨文化传播做出自己的贡献。

参考文献

- [1] 梁铭苑. 文化适应原则视角下游戏翻译策略研究[D]: [硕士学位论文]. 广州: 广东外语外贸大学, 2020. <https://doi.org/10.27032/d.cnki.ggdwu.2019.000461>
- [2] 金惠康. 跨文化交际翻译[M]. 北京: 中国对外翻译出版公司, 2003: 257-267.

-
- [3] 杨雯颖, 许艳玲. 中华优秀传统文化在网络游戏中的跨文化传播——以《原神》为例[J]. 新闻世界, 2023(12): 108-111. <https://doi.org/10.19497/j.cnki.1005-5932.2023.12.029>
- [4] 陈天辰, 张瑾怡. 数字游戏视域下文化信息的表达、环境与传递[J]. 新媒体研究, 2023, 9(6): 18-23. <https://doi.org/10.16604/j.cnki.issn2096-0360.2023.06.021>
- [5] 乐雨袁. 新媒体时代国产游戏中中国文化符号的跨文化传播——以《原神》为例[J]. 海外英语, 2023(3): 214-216.
- [6] 蔡方成. 功能性游戏对传统工艺文化传播应用研究——以游戏《榫卯和》为例[J]. 采写编, 2020(1): 164-167.
- [7] 孟喜华. 木兰传说在美国的传播特点与启示[J]. 东南传播, 2022(8): 85-88. <https://doi.org/10.13556/j.cnki.dncb.cn35-1274/j.2022.08.014>
- [8] 杨瑞铭. 电子游戏跨文化传播中的国际表达和意义共享——以手机游戏《阴阳师》的风行为例[J]. 文化创新比较研究, 2019, 3(18): 18-20.
- [9] 陈婷. 探析功能翻译理论在大学英语翻译教学中的运用[J]. 海外英语, 2022(24): 156-158.
- [10] 彭琴. 功能对等理论视角下《红楼梦》食物名称的俄译研究[D]: [硕士学位论文]. 哈尔滨: 东北林业大学, 2020. <https://doi.org/10.27009/d.cnki.gdblu.2019.000588>
- [11] 李娜. 从功能目的论看《国富论》中译本的“变译”现象[J]. 太原城市职业技术学院学报, 2011(4): 194-195. <https://doi.org/10.16227/j.cnki.tycc.2011.04.029>
- [12] 张义. 中国原创网游英译的跨文化传播研究[J]. 北京邮电大学学报(社会科学版), 2015, 17(2): 8-13.