

影视翻译中的语境化分析——以《黑神话·悟空》中“影神图”为例

冯志磊

山东建筑大学外国语学院，山东省济南市，250100；

摘要：本文旨在探讨影视翻译中的语境化问题，以《黑神话：悟空》中的“影神图”为例进行分析。《黑神话：悟空》是一款以中国古典名著《西游记》为背景的动作角色扮演游戏，其丰富的故事情节和深厚的文化底蕴为影视翻译提供了研究素材。“影神图”在游戏中相当于图鉴，记录了玩家所遇人物和敌人的名字、画像及生平轶事，是连接游戏剧情与传统文化的重要桥梁。本文首先分析“影神图”在游戏叙事中的作用，进而探讨其在不同文化背景下的翻译策略。通过自建语料库检索，对比中英文翻译，本文揭示了翻译者如何通过直译、意译及省译补译等手段，实现文化元素的有效传递和语境的适应。研究结果表明，影视翻译中的语境化不仅涉及语言的转换，更涉及文化的传递和接受，这对于促进跨文化交流和理解具有重要意义。本文的研究为影视翻译实践提供了理论参考，并对中国文化“走出去”战略的实施具有指导价值。

关键词：黑神话；西游；翻译；语境化；理解；表达

DOI：10.69979/3041-0673.24.12.024

引言：翻译中亟待解决的问题

随着全球游戏市场的蓬勃扩张，无数游戏企业正扬帆启航，勇闯海外市场的广阔蓝海。然而，在游戏产品国际化的征途中，一个显著的挑战逐渐显现：游戏文化与语言的差异如同一道坚固的屏障，为产品翻译设置了重重难关，技术挑战层出不穷。

面对这一严峻形势，游戏企业必须深刻认识到游戏翻译的重要性，并积极寻求与顶尖翻译机构的深度合作，以全面提升游戏的国际化品质与市场竞争力。游戏翻译绝非简单的语言转换，它要求翻译人员不仅精通语言技巧，更要深入洞察游戏文化的精髓与行业惯例，能够精确捕捉并传达游戏文本、界面、说明等内容的深层含义，确保翻译结果的精准无误。

此外，游戏翻译还需跨越文化差异的巨大鸿沟。不同国家和地区拥有独特的文化背景、审美观念与价值观念，因此，游戏中的故事、角色、场景、武器等元素均需进行精细的本地化调整。游戏内的笑话、梗及文化隐喻等，若处理不当，可能会削弱游戏的趣味性，影响情感的传递，甚至引发文化误解与冲突，损害游戏在全球市场的形象与口碑。

游戏翻译是一项涉及多方面因素、极具挑战性的复杂工程，它呼唤着专业的翻译团队与卓越的翻译技艺。

雅言翻译，作为业界领先的翻译服务提供商，凭借多年在游戏翻译领域的深耕细作与丰富经验，以及专业高效的翻译团队，致力于为游戏制作商提供全方位、高品质的本地化服务。我们深知，唯有精准把握游戏的文化内核，才能确保游戏在全球范围内赢得更加广泛的认可与喜爱。

翻译作为跨文化交流的一种形式，旨在促进原文作者与译文读者之间的有效沟通。依据美国学者霍尔的高低语境理论，每个语境都存在高低语境的差异。在翻译过程中涉及的两个文本中，原文是为母语读者撰写的。原文作者与读者对语境知识的掌握大致相同，因此，原文的语境高低与读者所了解的语境信息能够很好地对应，使得作者与读者之间自然地实现有效沟通。然而，翻译过程往往会破坏这种和谐的沟通环境，原文被从其特定的沟通背景中抽离出来，其承载的信息被转换成另一套完全不同的语言符号，并置于一个新的沟通背景中，这时就会产生语境断裂。由于这种语境断裂的存在，翻译者有责任预测译文读者与原作之间的沟通障碍，并采取各种措施来构建两者之间的沟通和谐。本文将这一语境构建过程称为翻译中的“语境化”过程。本研究遵循翻译学界近年来多有讨论的“语境化翻译 (contextualized translation)”视角，剖析外宣翻译在语言本体之外更应该注意的中国传统文化、西游记原著以及

传统文学方面的多维度语境因素。梳理总结《黑神话·悟空》（以下简称《黑神话》）中对“仙”字的动态性译法，着重分析了语境化翻译在检索例证中的体现及其意义。

1 文献综述

游戏翻译是一项既复杂又至关重要的任务，它要求专业的翻译公司根据客户需求量身定制翻译方案，实现精准对接。雅言翻译愿以卓越的服务品质、专业的翻译能力与丰富的行业经验，助力游戏企业跨越文化障碍，实现国际化与跨文化的深度融合与成功落地。当代游戏翻译面临的问题主要集中在技术、语言和文化三个方面。

1.1 技术挑战

游戏文本的多样性使得传统的等值翻译理论已无法满足需求，游戏翻译中对外译入和对内译出的策略缺乏系统性和标准化。此外，游戏文本的碎片化和非线性特征也给翻译带来困难，例如文本数据如对话根据玩家行为在游戏内出现，而非按时间顺序排列，这使得信息在电子表格中往往不具有时间相关性。这些技术上的挑战要求翻译者具备较高的技术知识和经验。

1.2 语言挑战

游戏术语、非玩家角色（NPC）的名称和标题的翻译，以及未翻译的资产都是语言挑战的一部分。对于依赖变位构建和表达句法关系的语言，如西班牙语或德语，语法性别和数量必须与字符串中的其他语法元素相匹配，以避免翻译上的尴尬。此外，手机游戏中的亚文化内容和高度口语化的语言也对译者提出了较高的要求。

1.3 文化挑战

游戏翻译中的文化因素和译员理解对本地化后的游戏产生的影响。例如，在阿拉伯语视频游戏本地化中，处理裸露和粗俗内容是一个重要挑战。此外，游戏翻译需要考虑源语言和目标语言的文化背景，以准确传达翻译的意义。文化意象的翻译策略也需要适当处理，以减少源语文化与译入语文化间的差异。跨文化交流：游戏翻译不仅是语言转换，还包括文化的转换与取舍。跨文化交流的翻译策略需要译者具备丰富的游戏相关知识，并能够理解游戏背景和文化细微差别。例如，《英雄联盟》的中文版本采用了对内译出的策略，使用具有平行意义的词汇来翻译角色，这不仅使英雄的形象更加

生动，也使游戏角色在中国游戏玩家中广受欢迎。本地化策略：游戏本地化的目标是将产品在语言和文化上适配于其使用和销售的特定地区。译者在遵循标准与创意界限时应根据具体情况灵活处理，这是进入市场的新手和翻译研究学生的重要指导原则。此外，游戏翻译需以目标文本接受者为导向，注重信息的传递和功能的对等。在1976年出版的《语言与语境论集》中，Gumperz及其合作者J. Cook Gumperz首次阐述了“语言语境化”的理论。他们提出，社会交流的本质在于参与者不断地构建语境、利用语境以及解读语境。通过这一构建过程，可以揭示在特定的交际场合中，各种相关知识和语境参数是如何影响或促进话语理解的。

当代游戏翻译面临的问题涉及多个层面，包括技术、语言和文化等方面。解决这些问题需要译者具备跨文化交流能力、丰富的游戏相关知识以及灵活的翻译策略，以确保游戏在不同文化和语言环境中的成功本地化。

2 翻译中的语境化、方法和材料

本项研究在理论和方法论上寻求创新。在理论层面，依据语境化翻译理论，旨在为翻译研究提供更宽广的思考视角和分析框架。由于篇幅限制，这里仅对理论进行简要概述。Shaw（1987）首次提出“翻译语境”这一概念，并强调应超越传统的语言分析工具，充分考虑翻译语境中的文化要素。Baker（2006）提出了“语境化翻译”的理念，她认为翻译是一个主动和动态的语境化过程，涉及所有参与者在译文的产生和接受过程中的互动；House（2006）主张将文本从其原始框架和语境中提取出来，放置于一个新的关系网和包含文化因素的预期环境中进行翻译。这个过程要求深入理解和分析原文的语境，并根据目标语言的文化背景和语言习惯进行适当的调整。

《西游记》中的“仙”与“怪”是作品中重要的文化符号，它们不仅体现了作者的文化理念和人生体验，还融合了丰富的民间文化元素。在《西游记》中，“仙”通常指那些具有超凡能力、生活在天界或仙境中的神灵，如玉皇大帝、太上老君等，他们往往被赋予了道教的神仙形象，但又不同于传统道教中的刻板形象，而是具有个性化的特征。^{[1][2]}例如，孙悟空虽然最初是一个猴子，但通过修炼和自我修养，最终成为了一名具有神性的角色，他的形象既有人性，也有仙性，甚至接近于佛性。

《黑神话》译文独具特色，因此，通过分析检索结果，

旨在通过这一视角，深入探究语境化翻译在“影神图”英文版中的具体体现。接下来，本文将以检索数据分析节合翻译实例，对所得结果进行详尽剖析，力求避免仅凭个别案例便草率作出结论的偏颇。

《西游记》通过“仙”的塑造，展现了作者对人性、社会和宗教的深刻理解。这些形象不仅丰富了小说的艺术内涵，也使其成为中国古典文学中的一座里程碑。《黑神话》中影神图中对于游戏中出现的神仙角色的翻译也采用了不同的译法，经过自建“影神图”语料库检索发现，“仙”及“神仙”在影神图中一共出现了35次，其中仅三成翻译以直译的翻译策略译成了“immortal”；三成则采用了意译的策略；由于西游文化的独特性，汉、英语言翻译存在不可译性，则另有三成则采取了减译的方法。

隐喻的翻译策略和比例

表1

仙	翻译	频次	比例
	Immortal	11	31.4%
	Celestial	12	34.3%
	省译	11	31.4%

表2

隐喻	翻译策略	频次	比例	对应译文
仙	直译	13	37.1%	immortal
	意义	11	31.4%	Celestial
	省译	11	31.4%	无

由表1可见，“影神图”的翻译根据不同西游角色本身的定位和所处的环境采用了不同的翻译方式。其中，直译、意译、省译三者所占比例相近。直译出现12次，且都选择了“immortal”一词。其中，意译出现12词，占其中三成。中文中尤其是西游语境下的“仙”同英文语境中“仙”的意思有很大区别，“仙”字最早见于《说文》小篆，是一个会意兼形声字。从人，从翬，翬亦声。篆文由“人”、四只手把东西举起来的示意图和坐着的人形构成，后两个字符合在一起表示人看见一个东西升起来了，整个字的意思是升入天空中的人，由此产生神仙的含义。

英文中的“仙”（与中文“仙”相对应的词汇）的基本对应词为“immortal”，源于拉丁语，意为“不死的”，恰好对应了仙人长生不老的特点，以及“fairy”（或“fairy”的变体形式），更多用于指代仙女或小精灵，具有神秘和奇幻的色彩。在中文文化中，“仙”通常与道教、神话传说紧密相连，仙人被视为具有超凡能力、长生不老的存在。在英文文化中，“immortal”

或“fairy”虽然也指代类似的存在，但更多被赋予了一种神秘、奇幻的色彩，与西方神话和传说中的魔法、奇幻事件相关联。中文和英文中对于“仙”的解释存在显著的差异，这主要体现在其基本含义、引申含义、具体用法以及文化内涵等方面。在翻译过程中，需要根据具体语境选择合适的词汇进行翻译，例如：

铁扇仙和萍萍十分开心，大声祝贺牛魔王的回归，并设下了酒席，为牛魔王接风。

Overjoyed, Rakshasi and Pingping loudly celebrated his return and hosted a grand banquet in his honor.

例文摘自“影神图”中的牛魔王篇，文中“铁扇仙”翻译为“Rakshasi”。铁扇仙是《西游记》中的人物，她同时也是罗刹女和铁扇公主。相关角色铁扇公主出现在游戏第五章火焰山关卡，红孩儿剧情比重大，且是罗刹国国王后裔，在此语境中，“铁扇仙”的翻译更偏重于罗刹女的身份，则译为“Rakshasi”。

第三种翻译方法“省译”同样使用多次，由于中英文化差异较大，在某些语境里，生硬得翻译出原文中得“仙”，反而让译文显得臃肿不够简洁流畅，例如：

土地公仔细打量，认定不曾相识，但凭那鹤发童颜，星目含威的气度便知不是凡人，赶紧道了个问讯：“老道长，小仙起手了。”

The Keeper looked closely and was sure they had never met. But judging from the Daoist's white hair, vibrating face, and bright eyes full of authority, the Keeper knew he was no ordinary mortal. Hastily, he greeted the Daoist, "Daoist master, this humble Keeper pays his respects."

例文摘自游戏第一章“黑风山土地篇”，菩提祖师找黑风山土地帮助来此地的“天明人”时发生的对话。在此语境中，黑风山土地于菩提祖师，二者相比无论是道行还是地位二者相差甚远，对话中的“小仙”为黑风山土地自谦的话语，则省去“仙”字不译，避免了“仙位”高低比较的冗余，提高了译文流畅性。

3 结论与意义

语境化翻译强调在翻译过程中充分考虑原文的语境和文化背景，以确保译文的准确性和文化内涵的传达。《黑神话：悟空》作为一款以中国传统文化为背景的游

戏,其名称和内容的翻译需要精准地传达出原作的文化意象和主题。通过语境化翻译,游戏制作方既保留了原作的文化内涵,又能够引起西方玩家的兴趣和共鸣。在全球化背景下,游戏的名字不仅要考虑原作文化的表达,还要考虑目标市场的接受度。语境化翻译能够帮助游戏制作方更好地了解目标市场的文化语境和玩家需求,从而选择更加贴近目标市场接受度的翻译方式。对于《黑神话:悟空》来说,通过语境化翻译,游戏制作方能够确保英文名称在西方市场中具有吸引力和文化深度,从而吸引更多的玩家关注并购买游戏。语境化翻译在《黑神话:悟空》中的应用也为未来的翻译研究与发展提供了宝贵的经验和启示。它强调了翻译过程中语境的重要性,以及译者需要具备扎实的双语能力和深入的文化背景知识。同时,语境化翻译也推动了翻译策略的多样化和创新,为翻译研究注入了新的活力和方向。

4 致谢

感谢山东建筑大学外国语学院《语料库语翻译》课程的讲授。

参考文献

- [1] 陈文新.《西游记》解读的民俗视角与作者视角——以仙鬼怪佛形象为中心[J].华中学术,2016-12-31
- [2] 张晓茹.《西游记》与传统道教中神仙形象的异同研究[J].梧州学院报,2017(4)
- [3] 萧相恺.孙悟空形象的文化哲学意义[J].古典文

- 学知识,1999,(4):85-91.
 - [4] F. Wang;Philippe Humblé Analysis of the Buddhist Conversion of Great Sage[J]. Chinese Semiotic Studies, 2018-11-27
 - [5] 李丰霖.《西游记》中塑造妖魔形象的艺术手法探究[J].产业与科技论坛,2012(17):177-178.
 - [6] 张凯悦.《西游记》中的妖怪诉求与佛家缘起[J].中国故事,2024-05-21
 - [7] 齐晓芳.论《西游记》中与神佛有关的妖魔形象[D].东北师范大学,2008
 - [8] 何威,李玥.符号、知识与观念:中华优秀传统文化在数字游戏中的创新转化[J].江苏社会科学,2024(1): 232-240
 - [9] 丁信善.“语境化”理论与方法述略[J].烟台师范学院学报(哲学社会科学版),2000(6): 24-29.
 - [10] Baker M. Contextualization in Translator-and Interpreter-Mediated Events [J]. Journal of Pragmatics, 2006 (3):321-337.
 - [11] House J. Text and Context in Translation [J]. Journal of Pragmatics, 2006 (3):338-358.
 - [12] Sang Z. How does the Context Make a Translation Happen? An Activity Theory Perspective [J]. Social Semiotics, 2017 (1):125-141.
- 作者简介:冯志磊(1999.03.02),男,汉,山东省潍坊市,硕士研究生在读,研究方向:英语笔译。