

生态翻译学视阈下文化负载词英译策略研究

——以《黑神话：悟空》为例

杨宇璐 龙立迁 秦子蕊 赵敏惠 车欣纯

东北林业大学外国语学院 黑龙江哈尔滨 150040

摘要：本研究以生态翻译学为翻译指导理论，聚焦国产3A级游戏《黑神话：悟空》为研究对象，运用生态翻译学“三维转换”理论深入剖析游戏文本内多种文化负载词的翻译侧重点、翻译策略及跨文化传播效果。研究首先梳理生态翻译学“适应/选择”核心理论观点，强调译者需在语言、文化、交际等多维生态中做出适应性选择与转换。其次阐明了生态翻译学与游戏翻译的适配性，即“三维转换”契合游戏翻译在交互性、可理解性、文化传播等方面的要求。最后选取典型翻译案例，从语言维、文化维、交际维考察游戏内文化负载词的翻译处理方法，指出在各维度的适应性选择中，需针对不同情况选取不同的翻译策略与方法。

关键词：生态翻译学；文化负载词翻译；《黑神话：悟空》；游戏翻译

在全球数字化与文化外宣战略背景下，中国数字文化产品，特别是3A级游戏，成为传播中国文化、构建国家形象的新兴重要载体。游戏文本的高质量翻译是决定其能否成功突破文化壁垒、被全球受众接受的关键环节。《黑神话：悟空》作为我国首款3A级游戏，其游戏文本富含宗教哲学、妖魔鬼怪、武术招式等各类文化负载词，翻译时需综合考虑游戏交互、玩家理解、文化传播等多种因素。生态翻译学强调翻译整体观念，译者需充分发挥主体性，实现语言维、文化维、交际维三个维度的适应性选择与转换，契合游戏翻译这一复杂“翻译生态环境”的要求。研究生态翻译学与游戏翻译的适配性，有助于推动国产游戏出海及本土特色文化对外传播，进一步提升国家的文化软实力。

一、生态翻译学概述

生态翻译学是由中国著名学者胡庚申教授在2001年正式提出并系统构建的翻译理论。该翻译理论诞生于全球视野下的生态思潮，以生物进化论作为重要理论启示来源。该理论以“翻译适应选择论”为奠基，“对于译者来说，既要适应，又要选择。适应中有选择，即适应性选择；选择中有适应，即选择性适应。这种选择性适应和适应性选择的具体特征：一是‘适应’——译者对翻译生态环境的适应；二是‘选择’——译者以翻译生态环境的‘身份’实施对译文的选择”^[1]。生态翻译学核心理论包括翻译生态环境理论、翻译适应选择论、译者中心理论、“三维转换”理论、事后追惩理论、译者“关联

序链”理论。本研究以生态翻译学中“三维转换”理论为核心分析框架，聚焦游戏文本中文化负载词的翻译研究。“‘三维转换’即在‘多维度适应与适应性选择’的原则之下，相对地集中于语言维、文化维和交际维的适应性选择转换”^[2]。语言维的适应性选择指适应语言形式的差异，在词汇、语法、句法、篇章结构等层面进行转换，以符合译语表达习惯，有助于译入语读者对译文的理解。文化维的适应性选择指适应文化内涵的差异，避免读者从译语角度出发误解原文中蕴涵文化特色的词汇。交际维的适应性选择指适应交际意图的差异，确保译文在目标语境中能实现原文在源语境中的交际目的。“在翻译过程中，这三个要素并不是孤立存在的，而是相互关联，构成了一个统一的整体。根据不同文本的特点，翻译时可能会注重某个维度，但其他两个维度也需要得到适当的考虑和平衡”^[2]。

二、《黑神话：悟空》概述

“电子游戏不仅是虚拟的游戏空间，也是虚拟的文化空间。作为传播的载体，它不仅肩负着文化出海的重任，更为文化的二度创作与传播塑造了一个生产场域”^[3]。《黑神话：悟空》是由杭州游科互动科技有限公司研发的一款单机动作角色扮演游戏。该作以中国四大名著之一、吴承恩所著长篇小说《西游记》为原型，融合中国神话文化，讲述取经之后孙悟空因放弃佛位引发天庭对其再次征伐之后的故事。该作于2024年正式登陆PC、PS5平台，一经发布，因其新颖的叙事情节、真实的游戏场景、

深厚的文化底蕴受到众多玩家和媒体好评，被称为中国首款3A级游戏。不同于简单的文字对应，游戏翻译需要综合考虑语言、文化、技术等多个维度的因素，以精准传达开发者意图传递的信息、情感与文化内涵，并达到使玩家理解剧情、沉浸交互、产生情感共鸣的效果。《黑神话：悟空》的翻译团队在翻译实践中采用了多种翻译策略相结合的方法，充分考虑了目标受众的文化背景和接受能力^[4]。生态翻译学要求译者在翻译过程中达到对语言形式的适应性、对双语文化内涵的传递与阐释、双语交际意图的适应性选择与转换^[1]，这与《黑神话：悟空》翻译团队的初衷不谋而合。因此，研究《黑神话：悟空》游戏文本在生态翻译学中语言维、文化维、交际维的转换机制与策略选择，有助于推动国产游戏的海外传播，进一步验证生态翻译学理论在游戏翻译中的解释效力。

三、三维转换视角下《黑神话：悟空》文化负载词英译策略分析

(一) 语言维适应性转换

“语言维的适应性转换是指译者在翻译过程中对语言形式的适应性选择转换。语言形式主要包括两方面，一是用词是否准确，二是句法是否得体”^[5]。中英文不仅在词汇方面存在文化空缺现象，在句法层面也各有特点。《黑神话：悟空》游戏文本蕴含丰富的中国文化特色词及古典诗词，在英译时应首要保障海外玩家的可理解性，准确传达原文的文字内涵。

1. 定身术 (Immobilize Spell)

“定身术”是可以使某种生物体不能动弹的技术，分为气功点穴、法术和现代技术三类。它在游戏内是一项法术技能。“定身”强调使身体无法活动，选用单词“Immobilize”精准定位核心动作，舍弃“身”字的字面对应，避免赘余重复。同时使用动词形态更符合英语技能命名惯例。添加范畴词“Spell”，明示该技能属性归属，相较于“Technique”或“Art”，“Spell”更契合奇幻语境，激活玩家对“魔法技能”的认知理解。游戏战斗文本需即时传达效果，“Immobilize Spell”以“动词+名词”结构直指功能，比音译“Dingshen Shu”或直译“Body-Fixing Art”更契合英语玩家对技能效果的快速理解需求。

2. 知君命不偶，同病亦同忧 (Your destiny's bleak and stark. In its grip, we share the mark.)

该诗句出自中国唐代诗人孟浩然所作《送席大》一

诗，诗句含义为诗人孟浩然知道席大命运多舛、怀才不遇，对此深感同情，因为自己也曾有着相似的遭遇，所以能够感同身受，共同分担忧愁。原文两句为隐性因果关系，译文用代词“it”实现上下句的衔接，以此显化逻辑关系。“bleak and stark”用环境形容词隐喻命运残酷，规避西方玩家对“天命观”的认知隔阂，便于理解。“share the mark”以mark替代“病”“忧”，将抽象共情转化为具象伤痕。在韵律方面，前后两句押尾韵 [ɑ : k]，再现原文音韵之美。

(二) 文化维适应性转换

“文化维的适应性选择转换在于关注原语文化和译语文化在性质和内容上存在的差异，避免从译语文化观点出发曲解原文”^[6]。由于中西方文化背景存在差异，译者需深入研究已选词汇在译入语文化背景中的深刻内涵，以规避译入语读者对译文的误解。《黑神话：悟空》游戏文本内含与神话传说、妖魔志怪、宗教习俗等相关联的词汇，翻译时可适当保留异域文化的风情，恰当融入译入语文化背景，规避文化误解现象。

1. 天宫 (Celestial Court)

“天宫”在中国传统文化尤其是《西游记》神话体系中，是一个极其重要的文化负载词，它是道教最高神祇玉皇大帝及其庞大官僚体系居住和统治的地方，是神仙界的最高权力中心和政治中心。天宫位于九天之上，代表着超凡脱俗的神圣与不可侵犯的威严。“Celestial”意为“天上的”、“神圣的”、“超凡的”，直接点明了“天宫”位于天上、属于神界的属性，传递了其神圣不可侵犯的威严感。相比“Heavenly”，“Celestial”在英语语境中更中性，更偏向描述性，虽然也有神圣意味，但避免了直接与基督教“天堂”概念挂钩的强烈宗教色彩，更符合中国道教神仙体系。“Court”在英语中指君主及其顾问、官员行使权力、处理政务的地方。这完美对应了“天宫”作为玉皇大帝及其神仙官僚机构统治中心的政治功能属性。该译法既保留源语核心文化内涵，又考虑了译入语文化背景，从而避免海外玩家产生误解。

2. 黑熊精 (Black Bear Guai)

在中国神话传说中，“精”是一个核心文化概念，指代“非人类的动物、植物、器物等，通过长年累月的修炼，如吸收日月精华、天地灵气等，逐渐获得灵性、人形、法术和智慧的存在。”其道德属性复杂多变：可能为恶、为善、亦正亦邪，或仅仅是拥有力量的存在。“黑熊精”指由黑熊修炼而成的精怪，拥有熊的力量特征，又

具备人类的智慧和妖法。直译“Black Bear”点明了该精怪的本体是“黑熊”，保留了其作为猛兽的力量感和生物特征，为玩家构建了清晰的形象。“精”的不可完全对等性是翻译的关键难点。英语中并无与“精”完全对应的单一词汇。“Monster”过于笼统，指代一切可怕、怪异的生物，缺乏“修炼成精”的特定文化内涵，可能偏向纯粹的“恶”。“Demon”带有强烈的西方宗教色彩，常指堕落天使或纯粹的邪恶灵体，与东方“精”源于自然物修炼的概念差异巨大。“Spirit”含义太广，可指灵魂、幽灵、精神等，无法准确传达“精”的实体性和力量感。采用“Guai”这个简短音译，是异化翻译策略的体现。它直接植入了汉语拼音，标志着这是一个源自中国神话体系的独特概念，从而与西方奇幻生物区分开来。

（三）交际维适应性转换

“交际维的适应性选择转换要求译者除语言信息的转换和文化内涵的传递之外，把选择转换的侧重点放在交际的层面上，关注原文中的交际意图是否在译文中得以体现”^[6]。《黑神话：悟空》包含人物对话的情节，不同的对话有其特定的交际功能，用以推动故事情节、体现人物性格等。英译时应从译入语翻译生态环境出发，归化语言表达，为海外玩家创造熟悉的语言文化环境，高效传递交际意图。

1. 来者不善，小猴子自求多福！（That's a tough one. Good luck to you!）

这是黑风山土地公在严肃告知天命人即将面对危险，是出于关心和职责的警告。That's a tough one.”准确地传达了“情况棘手”、“对手强大”这个核心的警示信息，成功转换了该句话的交际意图。Good luck to you!”选择了最通用的祝福语。明确表达了善意的祝愿，符合土地公作为指引者的身份定位。选用简洁易懂的语言翻译四字词语，有助于海外玩家的理解土地公对天命人善意提醒的交际意图。

2. 妈了个巴子，咋又这么迟？（Bloody hell! What's the hold up this time?）

交际场景是虎先锋在斥责迟到的下属，语言表达带有方言特色，让玩家强烈感受到虎先锋的粗鲁、暴躁、不耐烦和愤怒，塑造其鲜明的妖怪形象，并营造紧张或压迫感。“Bloody hell!”是英语中常见且语气强烈、带有

一定冒犯性的感叹词“Bloody hell!”。这是对“妈了个巴子”在交际功能上的高度等效转换。有效传达出震惊、愤怒、极度不耐烦，与原文情绪强度和粗野感高度匹配。“Bloody hell!”在英语中常由性格暴躁、直率、社会底层或虚构的粗鲁角色（如士兵、海盗、怪物）使用，完美契合虎先锋的妖怪头目身份和暴躁性格。用“hold up”对应“迟”，是英语中非常自然地表达质问延误的说法。“What's the...?”句式直接、强硬，带有质问和不满，有效对应了“咋...?”的交际意图。英语玩家能明确理解虎先锋在愤怒地质问“延误的原因是什么”。采用这样的英语表达非常地道流畅，符合英语口语习惯。

结论

经研究发现，生态翻译学“三维转换”理论在指导游戏文本翻译时具有高度适配性。译者在翻译时需首要保障原文内涵的准确传达，避免译入语读者从自身文化背景出发产生误解。为帮助玩家快速理解游戏文本，可优先选择译入语文化环境中的意象来等效替换原文中的文化意象，最终实现同等的玩家游玩体验。针对文化空缺现象，可采取异化的翻译策略，通过直译或音译适当保留外来文化的异域风情，激起玩家的好奇心和求知欲，从而推动本土特色文化的高效外宣。

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(02): 5-9, 95.
- [2] 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.
- [3] 林玉佳. 《王者荣耀》是怎样被海外玩家接纳的? ——一项基于国产游戏出海的扎根研究[J]. 当代传播, 2024, (01): 97-102.
- [4] 秦琴. 《黑神话：悟空》：中华文化“走出去”的新范式[J]. 传媒, 2025, (04): 66-68.
- [5] 商静. 生态翻译学视阈下旅游景区公示语翻译的“三维”转换[J]. 河北大学学报(哲学社会科学版), 2017, 42(04): 42-46.
- [6] 胡庚申. 从术语看译论——翻译适应选择论概观[J]. 上海翻译, 2008, (02): 1-5.