

接受美学视角下的游戏本地化翻译 ——以《黑神话·悟空》英译为例

豆涛，卢嘉昱

河南农业大学外国语学院，河南 郑州 450042

DOI:10.61369/EDTR.2025070019

摘要：本文基于接受美学理论，以《黑神话：悟空》英译为研究对象，从“期待视野”与“审美距离”维度分析其本地化策略，探讨如何通过翻译调适实现文化意象的审美传递，为国产游戏出海提供可资借鉴的翻译范式。研究不仅拓展了接受美学在游戏翻译领域的应用，也为中华文化“走出去”提供了实践参考。

关键词：《黑神话：悟空》；游戏本地化；接受美学；翻译调适

Game Localization from the Perspective of Reception Aesthetics – A Case Study of *Black Myth: Wukong's English Translation*

Dou Tao, Lu Jiayu

School of Foreign Studies, Henan Agricultural University, Zhengzhou, Henan 450042

Abstract : Grounded in reception aesthetics theory, this study examines the English translation of *Black Myth: Wukong*, analyzing its localization strategies through the lenses of "horizon of expectations" and "aesthetic distance." It explores how translation adaptation facilitates the aesthetic transmission of cultural imagery, offering a referential model for the global expansion of domestic games. The research not only expands the application of reception aesthetics in game translation but also provides practical insights for promoting Chinese culture abroad.

Keywords : *Black Myth: Wukong*; game localization; reception aesthetics; translation adaptation

引言

在全球化战略引领下，越来越多的中国游戏企业积极拓展海外市场，国产游戏正从区域性传播走向全球布局。然而，相较于国外游戏汉译研究的丰富成果，关于国产游戏本地化翻译，尤其是“汉译外”方向的研究仍显薄弱。基于此，本研究以《黑神话：悟空》英译版为对象，立足接受美学的“期待视野”与“审美距离”等核心维度，深入探讨其本地化翻译中的策略选择与实践路径，旨在总结可行的中译英操作模式，为国产游戏“走出去”提供理论支撑与实践借鉴，进一步推动中国文化在国际舞台的有效传播与交流。

一、游戏本地化与接受美学翻译

(一) 游戏本地化

游戏本地化是本地化行业的一个主要分支，指将游戏内容针对特定语言、文化、法律及玩家习惯进行全方位适配的过程^[1]。游戏本地化不仅涉及文本层面的翻译，更涵盖产品在语言、图像、交互逻辑乃至技术支持等多个层面的系统性重构^{[1][2]}。Jim é nez-Crespo^[3]指出，本地化作为翻译的一种特殊形式，正在促使翻译研究拓展出新的理论维度，尤其是在游戏本地化领域，亟需开展更深入的学术探索。现有研究虽已涉及游戏本地化的若

干关键议题，如对电子游戏本地化的综述性分析^[4]，以及其文化属性的探讨^[5]，但针对游戏本地化翻译中的具体策略与技巧的系统研究仍相对缺乏。

在国内，游戏本地化翻译的研究起步较晚，主要集中于实务操作和人才培养两个层面。杨颖波、王华伟^[6]，王华树、刘明^[7]等在本地化流程与操作路径方面进行了系统梳理；苗菊、朱琳^[8]，崔启亮^[9]，韩林涛、刘和平^[10]等从本地化教育体系角度进行了有益探索；在理论框架构建方面，陈奇^[11]、马骏嘉^[12]、肖宁涵^[13]分别从功能对等理论、生态翻译学、纽马克翻译理论等视角出发，对游戏本地化进行了不同维度的阐释。然而，目前基于接

作者简介：

豆涛（1982—），河南农业大学外国语学院副教授，硕士生导师，研究方向：英汉语言对比，翻译与国际传播。E-mail:doutao2000@aliyun.com。
卢嘉昱（2002—），河南农业大学外国语学院2021级本科生，已保送暨南大学研究生，研究领域：游戏本地化翻译。

受美学视角系统探讨游戏本地化翻译策略的研究尚不多见，相关领域仍有待深入探索。

(二) 接受美学翻译

接受美学 (Aesthetics of Reception) 起始于二十世纪六十年代，以现象学和解释学为理论基础，强调文学研究中读者的中心性。该理论认为读者对本文的接受过程就是对本文的再创造过程，也是文学作品得以实现的过程。“期待视野”是其重要概念，指阅读一部作品时读者的文学阅读经验构成的思维定向或先在结构^[14]。姚斯^{[14][15]}认为：期待视野与作品之间的距离决定文学作品的艺术特性。伊瑟尔^[16]提出“隐含的读者”概念：“一方面作为一种本文结构的读者角色，另一方面作为一种构造活动的读者角色。”接受美学的创立导致文学研究中心由过去的以本文为中心转移到以读者为中心，强调读者的能动性、阅读的创造性，强调接受的主体性^[14]。该理论不仅革新了文学研究，也深刻影响了翻译领域，为翻译理论及实践提供了新的方法论。接受美学突破文学翻译传统观念，同时拓展应用翻译的研究视角，推动跨学科探索。国内，翻译学界研究了接受美学在文学翻译^{[17][18]}、外宣翻译^{[19][20]}、字幕翻译^{[21][22]}领域的应用，但对于游戏本地化翻译方面相关研究较少。

游戏的交互性是游戏区别于其他艺术形式的核心，这表明，与传统文学翻译以及其他应用翻译不同的是，游戏本地化翻译更加注重用户体验，需要充分考虑特定用户的接受能力以及审美需求，这与接受美学“以读者为中心”的观点相契合。另外，从美学视角研究游戏翻译，不仅为游戏本地化研究提供新的思路，还能够极大地拓展接受美学在翻译领域的应用范围。

二、《黑神话：悟空》英译中的接受美学实践

《黑神话：悟空》以中国古典四大名著之一《西游记》为叙事蓝本，虚构出唐僧师徒取经成功后，孙悟空辞去佛位、遭天庭征伐的后续故事。玩家在游戏中扮演“天命人”，肩负复活悟空、探寻真相的使命，重返昔日西游之地，踏上一段充满奇幻与宿命感的旅程。该游戏文本形式多样，文化意涵丰厚，叙事风格融合史诗与幻想元素，场景设计、音频动画、服饰道具等诸多细节充分体现出浓郁的中式审美特征。

然而，由于大量中国文化元素在西方语境中缺乏直接对应项，译者往往需要运用文化补偿策略实现“视域融合”，以缩小目标语读者的“审美距离”，实现意义与体验的有效传达。尤其在游戏中，语言与视觉、音效等多模态符号系统高度协同，翻译不仅要传递语义，更要与画面氛围、情境逻辑保持一致，以确保目标玩家获得与源语玩家相近的沉浸式体验。

在接受美学理论的指导下，译者应充分调动目标读者的“期待视野”，主动构建其文化理解框架，从而提升文本接受效果。下文将以《黑神话：悟空》中的翻译案例为研究对象，重点聚焦成就名称、传统唱词、角色名称、宗教用语与粗俗话语等文化敏感性较强的文本类型，探讨接受美学视角下本地化翻译策略的具体应用路径与理论可行性。

(一) 成就名称翻译

《黑神话：悟空》借鉴原著《西游记》中“九九八十一难”的情节结构，设计出81个游戏关卡，玩家在通关任务后可逐一解

锁对应成就并获得勋章。这些成就不仅作为游戏机制的一部分，也承载着阶段性叙事功能。游戏开发方对全部成就统一采用四字格命名，语言凝练、意蕴丰富，既体现出浓厚的古典文学风格，也构建了游戏叙事的节奏线索，有助于玩家把握故事主线、梳理推进脉络。

在翻译层面，成就名称由于其篇幅短小、语义压缩度高，同时又承载文化象征与情节提示双重功能，因此在本地化过程中面临显著挑战。译者需在保留原文意涵与艺术风格的基础上，兼顾目标玩家的理解能力与接受心理，协调形式与功能的再现。这一过程契合接受美学理论中的“期待视野”建构逻辑，即通过文化意义的适配，激发目标玩家的联想与审美参与，实现有效接受与沉浸体验。

例1 原文：六字显真十七难

译文：Om Many Padme Hūm

游戏第二章中，玩家集齐六颗佛目珠并击败Boss石先锋和石敢当后将解锁第十七个成就“六字显真十七难”。在游戏英文版中，与该成就名称对应的是一句神秘的咒语“Om Many Padme Hūm”，是对佛教用语“唵嘛呢叭咪吽”的音译。“六字真言”又称六字大明咒，传说为阿弥陀佛赞叹观世音菩萨之语，是藏传佛教中最尊崇的一句咒语，表示“归依莲华上之摩尼珠”之义，即心灵像莲花一样纯净美。信徒认为，只要对此“唵、嘛、呢、叭、咪、吽”六字“循环往复持诵思维，念念不忘”，就能消灾解难，积累功德，解脱苦海，最后达到成佛的目的。如果简单进行直译，势必使海外玩家不知所云，将其翻译成“Om Many Padme Hūm”阐释了六字的内容，能够有效扫除玩家对游戏文本的理解障碍，同时使他们对这种神秘的东方咒语产生好奇，并去探究其背后蕴含的宗教含义，使玩家在游戏之外，还获得了探索佛教文化的乐趣，拓展了他们的期待视野，提高了其对东方宗教文化的审美情趣。

原文：山中斗狼第三难、长蛇隐迹第六难、不济于谷十五难、苦海成冰二十 七难、歪门邪道四十四难、壮志未酬五十一难

译文：Warring with Wolves, Slithering Snake, Death in Despair, Boundless Bitterness, The Wayward Ways, Urge Unfulfilled

在击败灵虚子、白衣秀士、小骊龙、青背龙，完成麋道人、马天霸支线后，将依次获得成就“山中斗狼第三难”“长蛇隐迹第六难”“不济于谷十五难”“苦海成冰二十七难”“歪门邪道四十四难”“壮志未酬五十一难”。在游戏英文版中，共计八十一一个成就，针对其中的六十七个，译者均采用英语中的常见修辞——头韵。用单词首字母相同发音模仿原文四字格的韵律，在准确表意的同时，最大程度地贴合了中文的音韵美，又符合英语用户的语言审美习惯，兼具简洁性与可读性。本地化团队致力于在保留原作独特风格的同时，兼顾目标受众的文化接受度，通过精准的翻译调适，拉近作品与读者之间的审美距离，实现文化视野的有机融合。

(二) 传统唱词翻译

《黑神话：悟空》仿照文言形式，在游戏人物对话、影神图中出现了大量诵经禅唱、民歌小调、打油诗等多种中式传统诗词曲调和特色唱法。唱词设计别出心裁、匠心独具：在形式上模仿文言诗体，句尾押韵、节奏鲜明；在内容上铺陈剧情背景、提示

战斗打法，利于游戏叙事。

中西方诗歌在语言风格、句式结构、抒情方式、意象选择上具有较大差异，一直以来，诗歌翻译是文学翻译的一大难点，中西不同的文化背景容易在翻译过程中使文化内涵失落，难以传达神韵。特别是在游戏中，译文需要兼顾文化传播与玩家体验^[23]。对具有中国特色的传统唱词进行翻译，“既译出韵律，又译出深意”，需要译者综合运用意译、增译、省译等翻译方法和押韵、对照等英文修辞。

例3原文：黄风岭，八百里，曾是关外富饶地；

一招鼠患凭空起，乌烟瘴气渺人迹；

无父无君无法纪，为非作歹有天庇；

幸得大圣借佛力，邪风一时偃旌旗；

哪知不测奇祸起旦夕，那黄毛孽畜再回籍；

凶犯不死好得意，福星横尸却成谜。

译 文：Yellow Wind Ridge,a mighty ole's range,once buzzin' with joy and glee.

But the pesky rats took hold,a sudden unfold,turned it all barren and bleak.

The King got denied,rules thrown aside,evil connived,runnin' wild and free.

Wukong went to the Bodhisattva to plead,granting this land a moment o' peace.

Yet before long,another disaster struck,the cursed beast returned on a killin' spree.

The hero,he lies there dead,with the truth hidden from ye and me…

游戏第二章开头，“三弦一响唱出黄土情”，一段激扬粗犷的陕北说书配合手拿三弦的无头僧动画，使无数国内外玩家热血沸腾。针对具有中国风味的传统唱词，译者综合运用意译、省译（The King got denied,rules thrown aside：省译“无父”“无法纪”）、头韵、尾韵（barren and bleak, denied and aside）方法，准确传达出了原文的意思。另外，整体译文保留原文韵脚“i ([i:])”，还原了中式唱词的韵式。同时，译者匠心独运，每一句中，精心设置相近音节数，确保翻译与画面、音效、交互设计等元素同步。伴随着轻快的响板节奏，海外用户也能够轻松地跟着曲调唱起来，大大增加了音乐的感染力。音、画、文三者结合，丰富的中国元素给海外用户以视觉盛宴，大胆的创新给他们以强烈的震撼力，拓展了读者的期待视野。

（三）角色名称翻译

游戏借用西游IP，其人物涉及“神仙世界”“人间世界”“幽冥界”“西方极乐世界”中的上百角色，类型丰富、性格迥异。角色名称文化内涵深厚，蕴含大量神话传说、宗教信仰、天文地理、阴阳五行等中国传统知识。中文版游戏中，角色命名形式多样、结构复杂多变。游戏延续原著语言风格，针对大多数角色，根据其物种、官职、服装或某种自然现象进行命名，暗示了人物外形、性格、法力等特征。另外，从美学角度，角色名称用词精辟独到，体现了独特的中式审美，给游戏的本地化翻译带来了巨大挑战。

例4 原文：黑熊精、玉面狸精、蟠虫精、蜻蜓精、小人参精、小灵芝精

译 文：Black Bear Guai, Fox Guai, Grasshopper Guai, Dragonfly Guai, Ginsengling, Lingzhiling

《黑神话：悟空》沿用了《西游记》尚“奇”贵“幻”的特征，利用“妖魔鬼怪”设定关卡。独特的“神怪文化”是中国文化的重要组成部分，在中国传统神话传说中，根据功力大小、修行程度、品格好坏，产生出妖、魔、鬼、怪、神、仙、精、灵等不同的角色。英语国家对于不同类型的“神怪”也有十分详细的划分，如：demon指基督教中的魔鬼，ghost指缥缈虚无的幽灵，monster指丑陋骇人的庞大怪物。由此可见，中英文语境下的“神怪”角色并不完全等同。“妖怪”是中国特有的文化意象，没有含义对等的英文单词，美剧《童话镇》（Once Upon A Time）曾采用音译，创造性地用“Yaoguai”特指中国文化中的妖怪。游戏中，译者借用前者用词，采用拼音不会产生歧义，且保留文化空白点更容易引发读者对角色形象的联想和猜测。

同样，译者通过音译引入了“精”“灵”“怪”等特定概念。但值得注意的是，考虑到读者接受，为扫除海外用户的游玩障碍，使玩家容易区分出不同派别，译者灵活变通，对“精”类妖怪的译法做了适当调整：动物类译为“Guai”，植物类译为“-ling”，如：“小人参精（Ginsengling）”“小灵芝精（Ginsengling）”与其他植物精（如：“小菌君：Fungiling”）的译法达成一致，以强化人物的类别属性。

译者采用音译，对原文进行异化，结合剧情能够帮助海外用户通过命名方式的细微差别对不同类型的妖怪进行区分。该译法充分尊重了读者的主观认知能力，通过创造适当的审美距离，既实现了译文与玩家视野的有机融合，又拓展了他们的期待视野。同时，通过拼音将中国的“神怪文化”译介入英文世界，是在读者期待视野之内的合理创新，能够激发西方对中国文化的好奇心。

（四）宗教用语翻译

游戏以“生死轮回，因果报应”的佛教教义为底色，融合了儒释道三家的哲学思想和内容，带有浓厚的宗教色彩。游戏的人物对话、画面旁白、背景音乐、人物介绍等文本中富含大量宗教用语，丰富深刻、意涵丰富，具有一定的隐喻性。宗教是一个国家或民族世界观的缩影，中西方的文化差异易导致翻译的“文化缺省”^[24]。针对此类文化负载词，既要忠实释义，又要准确对等，译者面临巨大的选择困境。

例5原文：尘缘已断，金海净干

译文：their ties are cut, and their lust is quelled

游戏第一章末尾的动画讲述了金池长老因贪念噬心最终玩火自焚的悲剧，观音菩萨反讽道：“若不披上这件衣裳，众生又怎知我尘缘已断，金海净干？”袈裟本为出家人的法衣，是看破红尘后“一心向佛”信仰的实体寄托，金池却视其为攀比利器，在贪欲的侵蚀下一步步走向灭亡。本句化用《西游记》第五十五回中的赞词：“割断尘缘离色相，推干金海悟禅心”^[25]。其中，“金海”即金色的海洋，喻指财欲、色欲等七情六欲，与前句“尘缘”相对应，表示出家人应远离纷扰、静悟禅心。译文采用英文对照修辞，对该句禅语进行意译，帮助海外用户参透了其中隐喻的得道真谛，既忠实地反映了原作，又容易被读者接受，缩小了目标读者与文本间的审美隔阂^[26]。

（五）粗俗话语翻译

粗俗语是指粗鲁、庸俗的话语，常含侮辱性，听来不悦^[27]。

作为口语的重要组成部分，粗俗语种类繁杂、内涵丰富，语用功能多样、修辞方式灵活，是价值观念、宗教文化、礼仪习俗、社会风气、生存状况的真实反映，是一个民族思维方式和文化传统独特体现。“言为心声”，语言是传情达意的工具。粗俗语通常包括以下四种语用功能：（1）宣泄负面情绪，表达对听话人的蔑视或者不满；（2）用于强调事情或说话的语气；（3）在受到惊吓或者面临出乎意料的状况时，表达惊讶、惊奇；（4）表示亲昵，在朋友、家人、熟人之间使用，用于显示关系亲昵^[28]。

在文学作品中，粗俗语作为重要的人物塑形工具，对人物性格的刻画、心境的映射、作品主旨的体现具有画龙点睛的作用。因中西文化的不对等性，在对粗俗语进行翻译时，若选择“净化翻译”，对不雅粗语避而不译，易造成文化失衡，译文满足“雅”却失了“信”，是对原文的不忠诚；若一味直译，对脏字俗词译无巨细，却降低了作品档次，译文满足了“信”却失了“雅”。对游戏的粗俗话语进行翻译，正确的方法是将原文的意识准确地反映到译文上来^[28]。

例6原文：估摸老贼借了大师兄的道行，把这破袋子又缝补了一番。

译文：Yellowbrow must have woven Wukong's strength into it. That bastard.

在第三章的后续情节中，天命人和猪八戒误入黄眉大王的宝物后天袋之中，原文中猪八戒对黄眉蔑称为“老贼”，咒骂黄眉借悟空精气功力大增，语气不屑、态度鄙夷，表达了八戒对黄眉无耻行为的憎恶、鄙视。中文语境下，“老贼”指老而无德者，汉字“老”和“贼”分别对对象的年龄和道德品质的优劣做了限

定。译者将其译为“That bastard”，虽未明确保留“老”的年龄信息，但通过“bastard”的强烈贬义实现了对原词核心“贼”的情感内涵的传递。省去“老”字不译，虽可能造成部分文化细节的流失，但从游戏翻译的逻辑来看，让“玩家立刻理解并产生共鸣”比严格的字面翻译更重要。另外，在英语中，“bastard”常隐含“非正统出身”或“背叛者”之意，用在此处暗示了黄眉“伪佛”的身份，增强了文本的多层解读性。适度增译能够帮助传达游戏人物的情感和性格，利于人物形象的塑造，符合海外观众对作品的审美期待。

三、结束语

《黑神话：悟空》的英译实践表明，从接受美学视角出发审视游戏本地化，不仅关涉语言的转化，更体现为一场深层次的文化对话与意义重构。译者需在“忠实源文本”与“服务目标用户”之间寻求动态平衡，合理运用“以异化为主、归化为辅、创译强化”的多元策略，既保留中式叙事的审美张力与文化意蕴，又有效降低跨文化理解的障碍，从而增强译文的接受度与感染力。

游戏作为文化输出的新载体，其本地化翻译实则承载着文化传播与价值重塑的双重使命。通过富有创造性的翻译实践，将中华优秀传统文化有机融入全球玩家的审美经验与认知体系之中，有助于实现中国文化的创造性转化与创新性发展，进而推动中国叙事在全球语境下的有效表达与积极传播。

参考文献

- [1] O'HAGAN M, MANGIRON C. Game localization: Translating for the global digital entertainment industry [M]. Amsterdam: John Benjamins, 2013.
- [2] ESSELINK B. A Practical Guide to Localization [M]. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2000.
- [3] JIMENEZ-CRESPO M. Localization in translation [M]. London: Routledge, 2024.
- [4] MARCO PIRRONE, ARIANNA D' ULIAIA. The Localization of Software and Video Games: Current State and Future Perspectives [J]. Information, 2024, 15(10): 648.
- [5] PYAE A. Understanding the role of culture and cultural attributes in digital game localization [J]. Entertainment Computing, 2018(26): 105–116.
- [6] 杨颖波, 王华伟, 崔启亮. 本地化与翻译导论 [M]. 北京: 北京大学出版社, 2011: 27.
- [7] 王华树, 刘明. 本地化技术研究纵览 [J]. 上海翻译, 2015(3): 78–84.
- [8] 苗菊, 朱琳. 本地化与本地化翻译人才的培养 [J]. 中国翻译, 2008, 29(5): 30–34.
- [9] 崔启亮. 高校 MTI 翻译与本地化课程教学实践 [J]. 中国翻译, 2012, 33(1): 29–34.
- [10] 韩林涛, 刘和平. 语言服务本科人才培养：“翻译+技术”模式探索 [J]. 中国翻译, 2020, 41(3): 59–66.
- [11] 陈奇. 目的论视角下游戏本地化翻译策略研究：以游戏《饥荒》英译汉为例 [D]. 北京外国语大学, 2017.
- [12] 马骏嘉. 生态翻译学视角下游戏本地化翻译策略研究：以《原神》为例 [D]. 北京外国语大学, 2023.
- [13] 肖宁涵. 纽马克翻译理论视角下电子游戏本地化翻译：《英雄联盟》中国大陆与中国台湾版本的对比研究 [D]. 福建师范大学, 2020.
- [14] H.R. 姚斯, R.C. 霍拉勃. 接受美学与接受理论 [M]. 周宁, 金元浦译. 沈阳: 辽宁人民出版社, 1987: 3, 8, 31.
- [15] HANS ROBERT JAUSS. Aesthetic Experience and Literary Hermeneutics [M]. Trans by MICHAEL SHAW, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1982.
- [16] W. 伊瑟尔. 审美过程研究—阅读活动：审美响应理论 [M]. 霍桂桓, 李宝彦译. 北京: 中国人民大学出版社, 1988, 46.
- [17] 魏晓红. 接受美学视野下文学作品的模糊性及其翻译 [J]. 上海翻译, 2009(2): 61–64.
- [18] 马萧. 文学翻译的接受美学观 [J]. 中国翻译, 2000(2): 47–51.
- [19] 洪明. 论接受美学与旅游外宣广告翻译中的读者关照 [J]. 外语与外语教学, 2006(8): 56–59.
- [20] 苏俊安. 从接受美学角度探讨体育外宣翻译中的读者关照：以南京青奥会网站为例 [J]. 科技信息, 2012(26): 43–44.
- [21] 杨群艳. 接受美学与电影字幕翻译研究 [J]. 电影文学, 2011(14): 151–152.
- [22] 崔凤娟, 谢琳. 真、善、美原则下《万物之生》字幕翻译评析 [J]. 当代外语研究, 2024(6): 79–88.
- [23] 汪宝荣, 刘涛. 基于受众反应的电游视听翻译探讨 [J]. 当代英语研究, 2022(4): 46–57.
- [24] 王大来. 从翻译的文化功能看翻译中文化缺省补偿的原则 [J]. 外语研究, 2004(6): 68–70.
- [25] 吴承恩. 西游记 [M]. 北京: 人民文学出版社, 1980.
- [26] 慧净法师. 净宗法师·观经四帖疏 [M]. 台北: 济公堂文教基金会, 2006.
- [27] 方梦之. 译学词典 [M]. 上海外语教育出版社, 2004, 186.
- [28] 田俊. 语用视角下莫言小说《蛙》中粗俗语的英译探析 [J]. 教育科学, 2016(6): 268–269.