

# 多模态话语分析角度下的电子游戏本地化研究 ——以《巫师3: 狂猎》为例

蒲星宇

成都外国语学院, 四川 成都 611844

**摘要:** 本研究以《巫师3: 狂猎》这款游戏为案例, 从多模态话语分析的视角出发, 深入探究这款游戏在本地化翻译方面的策略与成效, 同时, 本研究通过对比游戏前后两个简体中文译本, 分析原译本的错误与更正后译本的正确性。研究旨在提升翻译质量, 避免错误, 并探讨多模态元素间的协调统一, 以更好传递游戏的文化内涵与艺术魅力。

**关键词:** 多模态话语分析; 游戏本地化; 翻译研究; 《巫师3: 狂猎》

## Multimodal Discourse Analysis of Video Game Localization: A Case Study of The Witcher 3: Wild Hunt

Pu, Xingyu

Chengdu International Studies University, Chengdu, Sichuan, 611844, China

**Abstract:** This study uses The Witcher 3: Wild Hunt as a case study to examine the strategies and effectiveness of localized translation through multimodal discourse analysis. It compares the original and revised Simplified Chinese translations, highlighting errors in the original and improvements in the corrected version. The goal is to enhance translation quality, minimize errors, and achieve better integration of multimodal elements to convey the game's cultural and artistic essence.

**Keywords:** Multimodal discourse analysis; Game localization; Translation research; The Witcher 3: Wild Hunt

DOI: 10.62639/sspis12.20240102

### 引言

近年来, 随着电子游戏行业的快速发展和全球化趋势的加剧, 电子游戏已经成为一种重要的文化现象, 具有广泛的影响力。其作为一种综合艺术形式, 不仅包含了语言、视觉、声音等多种元素, 还融合了叙事、文化、历史等多方面内容。《巫师3: 狂猎》(The Witcher 3: Wild Hunt) 是其中的典型代表, 作为波兰游戏公司 CD Projekt Red 开发的角色扮演游戏, 其深厚的斯拉夫文化背景和复杂的树状叙事结构深受全世界玩家喜爱。2015年 CDPR 推出《巫师3》时, 主角杰洛特的世界没有简中字幕更没有中文配音。简体中文地区的玩家只有参考繁体字幕玩游戏。2018年11月7日, 在发售了长达三年半时间之后, CDPR 为《巫师3》更新了简体中文字幕。2022年, 在发售7年之后, 《巫师3: 狂猎》进入次世代版本, 并追加了官方中文配音。种种变化, 离不开中国市场的积极表现、海外厂商的商业策略转型, 以及本土人才结构的积淀与壮大。

本研究将以《巫师3: 狂猎》这款游戏为案例, 从多模态话语分析的视角出发, 深入探究这款游戏在本地化翻译方面的策略与成效。核心目的在于通过对比分析该游戏简体中文本地化团队的前后两个译本, 详细剖析原译本的错误所在, 并论证更正后译本的正确性。最终, 本研究期望能够

探讨如何有效运用多模态话语分析理论提升翻译质量, 防止类似错误的再次发生, 并探讨在多模态元素间实现协调与统一的方法, 以更好地传达游戏的文化内涵和艺术魅力。

### 一、多模态话语分析理论

多模态话语分析 (Multimodal Discourse Analysis, 简称 MDA) 是一种综合研究多种符号系统在具体语境中如何协同传递意义的理论和方法。该领域的形成和发展主要归功于来自英国的语言学家 Gunther Kress 和来自荷兰的语言学家 Theo van Leeuwen 的开创性工作。二者被广泛认为是多模态话语分析的主要提出者和奠基人。多模态话语分析的研究对象不仅限于语言文字, 还包括视觉、听觉、触觉等多种符号资源。以下是多模态话语分析的几个关键概念和理论基础:

#### (一) 多模态资源 (Multimodal Resources)

多模态话语分析强调语言、图像、声音等多种模态资源的整合使用。这些模态资源在日常交流中共同作用, 形成完整的意义传递体系。例如, 广告中的文本、图片、颜色和音乐等元素共同构成了广告的整体效果。

#### (二) 社会符号学 (Social Semiotics)

社会符号学是多模态话语分析的重要理论基础之一。该理论认为, 符号 (如文字、图像) 和

(稿件编号: IS-24-2-F001)

**作者简介:** 蒲星宇 (2000—), 男, 汉族, 四川攀枝花人, 本科学历, 成都外国语学院 2021 级在读, 主要研究方向为本地化翻译。

意义的产生是社会文化实践的结果, 不同的文化和社会群体会赋予相同符号不同的意义。多模态话语分析利用这一理论, 研究不同符号在不同语境下的意义建构。

(三) 模态间的协同 (Intersemiotic Complementarity)

模态间的协同指的是不同模态之间如何相互补充、强化或对比, 以传达更丰富的意义。例如, 在电影中, 画面和音效的配合可以创造出特定的情绪效果, 而这种效果单独通过文字或图像难以达到。

## 二、多模态话语分析视角下的游戏本地化

游戏本地化 (Game Localization) 是指通过翻译、调整、适配等手段, 使一款原本针对特定地区或市场开发的电子游戏适应并融入其他地区的语言、文化、市场环境的过程。这一过程通常包括文本翻译 (如菜单、对话框、游戏剧情等)、语音配音、图像调整 (如界面布局、颜色、字体等), 以及文化适应 (确保游戏内容符合目标地区的社会价值观、风俗习惯和法律要求等)。

游戏本地化的目的是让游戏在不同国家和地区都能获得良好的用户体验, 促进游戏的全球销售和文化传播。随着全球游戏市场的不断扩大和跨文化交流的日益频繁, 游戏本地化已成为游戏开发过程中不可或缺的一环。

在多模态话语分析的视角下, 游戏本地化不仅关注文本翻译的准确性, 还强调图像、声音、动画等多种模态元素在翻译过程中的协调与统一。这是因为电子游戏作为一个综合性的艺术形式, 其信息的传递和接收依赖于多种模态元素的共同作用。

## 三、相关研究文献数据

就当前中国知网搜索结果来看, 涉及“多模态翻译”关键词的文献共 1762 篇, 其中含中文学术期刊 881 篇, 外文学学术期刊 28 篇, 学位论文 711 篇 (其中硕士论文为 653 篇, 博士论文为 58 篇)。经研究比对后发现, 国内多模态话语分析研究已应用于多种领域。

例如, 段泓毅 (北京外国语大学, 2023) 就动画剧集《英雄联盟: 双城之战》中文字幕进行了多模态研究: 作者指出, 过去的研究方法往往忽视了视觉和听觉元素对字幕理解的影响。于是在通过结合 Gunther Kress 与 Theo van Leeuwen 的视觉语法理论, 并分析了动画剧集的字幕与视觉、听觉信息之间的互动关系之后, 作者以多模态研究的方法成功弥补了过去研究的不足之处。此外, 作者在探索字幕如何帮助观众理解和欣赏动画内容的作用时, 也揭示了字幕在视觉和听觉信息传达中的同时, 为字幕本地化工作提供了有效且准确的启发。

除了上述提到的字幕方面应用之外, 商祥艳 (中国石油大学, 2020) 将视角投向了漫画领域:

作者认为, 以往的翻译方法多集中于文本层面的直译和意译, 但 these 方法常忽略漫画中的非语言元素 (如人物动作、表情、背景等), 导致翻译结果缺乏原作的情感和文化内涵。作者以多模态话语分析为框架, 对文化、语境、内容和表达四个层面进行归纳和分析, 并将其研究成果应用于实际的漫画翻译任务, 使翻译后的内容不仅准确传递了文本信息, 还有效保留了原作的情感和文化氛围, 取得了良好的效果, 恰恰证明了多模态分析的有效性和实用性。

但若以“游戏本地化 多模态翻译”为关键词, 搜索结果则显示仅有两篇学位论文涉足, 说明在游戏本地化领域, 多模态翻译研究还处于起步阶段。考虑到游戏产业的全球化发展, 这一领域蕴含着巨大的研究潜力和应用价值, 值得学术界和业界进一步探索和挖掘。

## 四、多模态话语分析角度下《巫师 3: 狂猎》本地化

游戏是综合的艺术, 它能创造出引人入胜的互动体验, 既可以被阅读, 也能被聆听。正因如此, 像《巫师 3: 狂猎》这样的海外 3A 大作, 其本地化工程尤为复杂。在如此庞大的项目中, 一个主角的台词数量可能高达上万句。翻译与演绎的任务艰巨, 几乎可以称之为二次创作。据本地化团队官方公布的数据, 《巫师 3: 狂猎》中有配音的台词总数高达 62,760 条, 相当于 42 部《哈利·波特与魔法石》或 57 部《死侍》的配音量。若以一线配音公司每天完成 300 句台词的正常工作量为基准, 仅配音本身便需要 210 个工作日, 这还不包括选角、后期处理、导入和验收等环节。

面对如此庞大的工程, 出现一些错误在所难免。但值得称赞的是, 该游戏的本地化团队精益求精, 不断优化翻译, 甚至重新录音, 堪称业界典范。以该团队的本地化翻译为例, 本研究将从多模态话语分析的视角出发, 深入探讨文本与图像模态的协同以及文本与视听模态的协同, 分析这些本地化翻译的成效。

### (一) 文本与图像模态的协同

在多模态话语分析中, 文本和图像是两种重要的模态。文本是语言的书面形式, 通过文字表达意义。而图像则是一种非语言的符号资源, 通过视觉元素 (如线条、色彩、形状等) 来表达意义。文本和图像相互补充、相互强化, 共同构建出更加完整和准确的意义。

#### 例 1 Leshens——鹿首精

原文 Leshens 是 Lesly (又称 Lesli) 的拼写变体, 音译为“莱辛斯”。它是斯拉夫神话与东欧民间传说中的神秘生物, 常常以森林的守护者、森林之化身或精灵的身份出现。在《巫师 3: 狂猎》中, Leshens 作为森林的守护者, 是古老而强大的生物, 与大自然紧密相连。它们的外形独特, 如同森林精怪, 身体覆盖着树皮与枝叶, 面部被鹿的头骨掩盖, 长有巨大的鹿角, 且常有狼群与乌鸦伴其左右 (如图 1 所示)。在游戏中, 游戏

主角,专业的狩魔猎人(Witcher)杰洛特(Geralt of Rivia)会在各种任务和委托中遭遇 Leshens, 这些任务展现了《巫师3: 狂猎》中丰富的民间传说和黑暗奇幻元素。



图 1

该游戏的汉化团队将 Leshens 译为“鹿首精”就是文本与图像的协同的完美体现。首先从文本模态的角度来看,“鹿首精”这一译名直接描述了 Leshens 的关键特征——鹿的头颅。这种描述性的命名方式使得玩家在听到或读到这个名字时,能够立即在脑海中形成关于该角色的基本形象。这个译名也符合中文语境下对于神秘生物或精灵的命名习惯,易于被玩家接受和理解。

其次将视角转向图像模态,可以发现游戏中 Leshens 的形象设计融合了鹿的头部特征和人类的主体结构,加之树木相关的元素将二者联系在一起,共同形成了一个独特的生物形态。这种设计使得“鹿首精”这一译名与游戏中的视觉形象紧密相连。

再者就跨文化语境的角度而言,“精”在中文中有多重含义,其中之一是指某种超自然的生物或精灵。在这里,“精”被用来翻译 Leshens,是因为它准确地传达了 Leshens 作为游戏中一个具有神秘、超自然力量的角色的特点。

综上所述,游戏本地化团队在这一词的翻译上充分体现了文本与图像的协同作用,同时也展现了高度的文化敏感性和策略性,不仅成功地保留了角色的核心特征和文化内涵,还使其更加符合目标市场玩家的文化背景和认知习惯。

## (二) 文本与视听模态的协同

从多模态话语分析的视角出发,游戏本地化过程中,原文、字幕与配音之间的协同关系显得尤为关键。原文作为游戏内容的核心,为整个本地化流程奠定了基础;字幕则充当了沟通的桥梁,将原文转化为玩家易于理解的文字形式;而配音则通过声音的艺术,将游戏情境、角色情感

及剧情发展生动地传递给玩家。这三者间的紧密配合,确保了玩家能够全面且深入地理解和体验游戏内容。接下来,我将结合 B 站 up 主“团子 PAPA”的分享,深入探讨《巫师3: 狂猎》简体中文团队与粉丝如何通过合作,实现本地化翻译在多模态下的高度协同。

表 1

序号	原文(英文)	次世代版原文中文译文	次世代版更新后中文译文
1	Thanks, for everything.	谢谢,什么都行。	谢谢你的热心,老板娘。
2	-Nice to be together again, wouldn't you say? -Just missing Ciri.	-又聚在一起了,真不容易。 -嗯。我只是想希里了。	-又聚在一起了,真不容易。 -嗯。我只是想希里了。(配音) -嗯,就是少了希里。(字幕)
3	Now fly!	快逃吧!	翱翔吧!

## 例 2 “Thanks, for everything.”

第一句台词是游戏男主角杰洛特在白果园的酒吧里与老板娘的对话,原文“Thanks, for everything.”直译过来就是“谢谢你帮助的一切”,而简体中文次世代版的译文貌似犯了一个低级错误,将其译为“谢谢,什么都行”。其实,笔者认为这是一个“高级”错误,这是游戏简中本地化团队没有充分理解这款游戏规则所造成的结果。

《巫师3: 狂猎》是一款可以让玩家自由选择对话顺序的游戏,以这句台词发生之前的场景为例,白果园酒吧的老板娘问候杰洛特与其老师兼同伴维瑟米尔一行二人,并说道“太谢谢你们了…吃喝都算我的。想来点什么?”此时,屏幕上出现了四个对话选项:1. 我们在找一个女人……; 2. 让我瞧瞧你都有什么。; 3. 生意挺不错的。; 4. 有人悬赏狮鹫(jiù)吗?而“Thanks, for everything.”这句台词是在玩家选择了选项 1,询问失踪的爱人叶奈法的相关情况,老板娘也提供了相关信息后才出现的。由此判断,这句台词是男主感谢老板娘所提供的信息。而简中本地化团队却没有理解这个游戏规则,误以为这句是男主对老板娘问两位需要什么的答案,所以译为“谢谢,什么都行”。这导致玩家在玩到这个场景时,对“什么都行”这句台词不知所云。在玩家的提醒之下,本地化团队发现了这个错误,并及时在游戏版本更新中进行更正,最终让台词与交际场景保持一致,达到文本与视听模态的协同。

## 例 3 “Just missing Ciri.”

第二句台词发生的背景是杰洛特带着被诅咒的畸形侏儒乌马(疑似是杰洛特失踪的女儿希里)回到猎魔人大本营凯尔·莫罕要塞,与众人探讨解除乌马诅咒的办法。当杰洛特与猎魔人同事兰伯特交谈时,这段对话便产生了。

从游戏本身来看,本地化团队似乎没有充分考虑到后续杰洛特的回应“别哪壶不开提哪壶。”这句话明显表达了杰洛特对兰伯特的责怪。如果

兰伯特的话被解读为“想念”，那么杰洛特的回应就会显得不合逻辑，他应该会回答“我也一样”之类的话。这也反映出本地化团队对兰伯特这一角色的理解不够深入：他自大且言辞尖锐，但重情重义、关心朋友，典型的“刀子嘴豆腐心”。考虑到剧情，当时所有人都误以为乌马是希里被诅咒后的模样，兰伯特看到“希里”变成丑陋的侏儒，既为希里的遭遇感到不公，又苛责杰洛特作为父亲的失职。因此，兰伯特的回答“Just missing Ciri.”从角色性格和剧情发展来看，都不太可能是“想念希里”这种委婉的表达。

再从语法结构来看，“Just missing Ciri.”是一句非谓语动词短语，常用于客观描述，不带有强烈的情感色彩。如果使用“我只是想希里了。”这样的翻译，不仅增加了句子的复杂性，破坏了原句的简洁性，还加入了不必要的主观情感，与原文不符。

由于这段配音无法重录，本地化团队选择仅修改字幕，保留原中文配音。这一举措虽然会造成文本与视听模态的不完全匹配，影响玩家的游戏体验，但同时也提醒了玩家此处存在歧义，并保障了部分使用英文配音中文字幕的玩家的体验。权衡利弊后，这确实是在缺少新配音条件下的最佳解决方案。

例4 “Now fly!”

第三句台词是杰洛特的恩师维瑟米尔在临终前对希里发出的呼喊。这句话直译为“快飞吧！”，初看似乎难以理解，但关键在于它的听众——希里。在设定中，希里(Cirilla)的名字源自上古符文Zireael，意为“燕子”，因此“fly”一词实际上是对希里名字含义的巧妙呼应。

此外，理解这句台词还需结合其背后的剧情：当反派狂猎军团入侵凯尔·莫罕，企图夺走希里时，维瑟米尔与军团大将激战却不幸落败，被其扼住咽喉以要挟希里。在希里即将向狂猎投降的危急时刻，维瑟米尔奋力反抗，反被其扭断脖子，在临终前，他向希里发出了这句呼喊。维瑟米尔的“Now fly!”既表达了对希里现状的担忧，希望她不要因自己而陷入敌人的圈套；也寄托了对希里未来的美好祝愿，希望她能像她的名字一样自由翱翔，不再受任何束缚。

综合以上分析，无论是直译的“快飞吧！”还是旧版次世代中译的“快逃吧！”都难以准确传达台词的深层含义。在游戏更新至次世代版之前，英配中字的版本中一直采用的是“翱翔吧！”，这一翻译既深入人心，又得到了广大玩家的认可。这一改动既满足了大多数玩家的期望，也更好地实现了台词与情景的契合，实现了文本与视听模态的和谐统一。

## 五、结论与展望

本研究发发现游戏本地化翻译的成功与否，关键在于能否在兼顾不同文化背景玩家的接受度和游戏体验的同时，从多模态视角保持原作的精髓。在翻译过程中，《巫师3:狂猎》的本地化团队不

仅将原作的台词含义准确传达了出来，还通过重新配音与演绎，确保了人物声音的真实性和表现力，为玩家提供了更加身临其境的游戏体验。尽管在如此庞大的本地化项目面前难免会出现一些差错或疏漏，但是瑕不掩瑜，而且该游戏本地化也及时发现并纠正这些问题，做到对翻译质量的持续性优化，为业界树立了典范。

展望未来，本研究希望多模态话语分析理论能更加深入于游戏本地化过程中。同时，本地化团队也应充分利用生成式人工智能在文本、图像、声音等多模态翻译方面的优势，提高工作效率和质量。

### 参考文献:

- [1] Gunther Kress, and Theo van Leeuwen. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed., Routledge, 2006.
- [2] Carey Jewitt, and Gunther Kress. *Multimodal Literacy (New Literacies and Digital Epistemologies)*. New ed., Peter Lang Inc., International Academic Publishers, 2003.
- [3] Linda J. Ivanits. *Russian Folk Belief*. 1st Paperback ed., Routledge, 1992.
- [4] 段泓毅. 基于英文动画剧集《英雄联盟:双城之战》中文字幕的多模态研究[D]. 北京外国语大学, 2024.
- [5] 商祥艳. 多模态视角下的漫画翻译研究[D]. 中国石油大学(北京), 2022.