

doi:12.3969/j.issn.1672-0598.2014.05.022

# 中国原创网游的语言变异与英译\*

张 义

(东北财经大学 国际商务外语学院,辽宁 大连 116025)

**摘 要:**在中国原创网游在国际市场的影响力不断增长之际,原创网游的翻译却一直未能引起网游开发企业的足够重视,成为影响与制约这些原创网游的商业价值和文化内涵的不利因素。本文欲从语言变异入手,剖析和探究这种网络语言在语音、词汇、语义和句法四个方面的语言变异现象,提出语言变异的英译原则和策略,以期为中国原创网游的英译实践带来一些有益的启示。

**关键词:**中国原创网游;语言变异;英译;《剑侠情缘3》;《冒险王》;《武侠Q传》;《晴空物语》  
**中图分类号:**H315.9 **文献标志码:**A **文章编号:**1672-0598(2014)05-0152-06

## 引言

近年来,国内网游开发企业积极开拓海外市场并取得了令人瞩目的成绩。《2012年中国游戏产业报告》指出,40家国内网游企业自主研发的177款网游产品打入国外市场,实现销售收入5.7亿美元,同比增长57.5%。2013年的相关数据表明,中国原创网游的海外收入高达18.2亿美元,同比增长219.3%。目前,网游产业已发展成中国文化创意产业的重要引擎和出口主力。一大批知名的国内网游企业,例如完美世界、巨人、盛大、金山和网易等积极参与海外市场竞争并占有一席之地。同时,炎龙科技、趣游、第七大道和凯特乐游等新锐网游企业也大力发展海外市场,从而使中国原创网游的海外发展之路越来越宽广。

在原创网游的“产品”出口和“文化”输出过程中,翻译工作起步晚、底子薄,一直未能引起足

够的重视。由于原创网游的英译缺陷,产品的商业价值和文化内涵均受到了不良影响。目前,国内学术界尚未对中国原创网游的语言变异现象进行研究。一方面,国内研究多集中在网络语言变异现象及其成因和规范等方面,鲜有涉足网络游戏语言的变异问题。另一方面,有部分学者研究网游语言的特点,但关注的是网游玩家使用的网络语言,而非网游语言本身。鉴于此,本文将从原创网游的语言变异入手,重点分析原创网游在语音、词汇、语义和句法四个层面的语言变异现象,以期提出切实可行的英译策略。

## 一、语言变异:中国原创网游的重要表现手段

### (一)语言变异

所谓“语言变异”,是指“作家出于表达的需

\* [收稿日期]2013-05-14

[基金项目](L13DYY040)辽宁省社会科学规划基金项目“中国原创网游英译的传播策略研究”

[作者简介]张义(1971—),男,陕西西安人;东北财经大学国际商务外语学院副教授,硕士,主要从事翻译理论和应用文体翻译研究。

要,有意在特定的语境中突破语音、词汇和语法等系统的种种常规而采取的一种变通用法”<sup>[1]</sup>。语言变异是原创网游实现特殊表达效果的重要手法,也是网游语言的重要特色和魅力。相比之下,“语言变体”则是截然不同的概念。方梦之先生指出,“任何语言都不是划一的统一体,语言都依据使用地点、时间和环境的不同而发生着变化,产生多种多样的语言变体。”<sup>[2]</sup>简而言之,“语言变异”是一种打破语言常规和惯例的变通做法,而“语言变体”则是指由教育程度、社会地位、交际目的和语境等客观因素的差异造成的语言表现形式的变化。

## (二) 语言变异与中国原创网游

原创网游的语言信息主要涵盖“操作说明、网游术语、任务介绍和人物对白”<sup>[3]</sup>。除了有关游戏指令、鼠标、快捷键和任务状况等的操作说明之外,网游术语、任务说明和人物对白都存在大量的语言变异。事实上,语言变异已成为原创网游的一种突出的语言现象。这一点主要体现在以下4个方面:

### 1. 语言变异与传统文化

传统文化不仅是原创网游取之不尽的素材宝库,也是构成原创网游的基本要素。在原创网游中,传统文化渗透在网游术语、操作说明、任务介绍、人物对白、古诗词、谚语和俗语等不同语言形式之中。换言之,网游语言是传统文化传播的重要途径和手段。传统文化信息的传播既有常规表达形式(如“轩辕剑”),也有非常规表达形式(如“牛魔王”),即语言变异。相比之下,后者会取得更独特的传播效果。

作为年轻人,网游玩家崇尚创新,蔑视传统,追求自由开放的生活。在网游环境中,网游玩家希望能摆脱语言规范和标准的制约,真正拥有一种无拘无束的游戏体验。因此,作为一种新奇独特的语言表达方式,语言变异可吸引游戏玩家对传统文化的关注,逐渐使他们了解并喜爱传统文化。因此,在原创网游中,语言变异成为传统文化得以传承与创新的有效手段。

例如,在《剑侠情缘3》中,人物名“初级庖丁训练师”便是很好的例证。“庖丁”一词源于《庄子·养生主》。但凡读过《庖丁解牛》的人都清楚,“庖丁”是指“一位姓丁的厨师”。通过将“庖丁”这个文化词与“初级”和“训练师”这两个现代感十足的词语搭配成新词,这种词汇变异使传统文化重新焕发了活力。

### 2. 语言变异与网游语境

网络游戏为游戏玩家营造出一种超越现实的虚拟世界。当他们置身于这种虚拟世界时,他们仿佛化身为拯救芸芸众生的神灵、驰骋古代战场的勇士、拥有各种离奇经历的冒险家、穿越时空的旅行家等等。事实上,这种五彩缤纷、鲜明生动的虚拟世界不仅借助于声音、图像和视频等多媒体手段,也离不开独特的网络语言。

原创网游吸收了大量的网络语言并运用了独特的语言变异手段,这一切让游戏玩家置身于一种虚拟的语言环境之中,而虚拟的语境便成为虚拟世界的重要组成部分。显然,语言变异有效地服务于游戏玩家所处的虚拟游戏环境,为玩家营造出一种亦真亦假、虚实相济的网游语境。

例如,“声望商店”在现实生活中是不存在的。然而,在网游的虚拟世界里,“声望商店”却是游戏玩家获取商品的重要场所。只有达到了规定的声望水平,游戏玩家才有资格购买物品。显然,“声望商店”这一词汇变异营造出了网游特有的虚拟语境。

### 3. 语言变异与口语化风格

口语化风格是原创网游最突出的语言特点。相对于书面语,口语包含着很多反常规、不规范的语言用法,即语言变异。在原创网游中,语言变异成为实现口语化语言风格的重要手段。这方面的例子可谓俯拾皆是。例如:“燃烧吧,偶滴青春,燃烧吧,偶滴梦想!”(语音变异);“时间就是银子”(词汇变异);“嘿咻,嘿咻,看我不到!”(句法变异);“你消遣我呢!快给我走开!”(词义变异)。不难看出,上述引文中的划线部分均为语言变异。语言变异手段生动形象地表现了口语化

的语言风格。

#### 4. 语言变异与幽默效果

在原创网游中,风趣幽默的网游语言更能吸引年轻的网游玩家,而幽默的语言效果往往离不开突破常规、出人意料的语言表达形式。换言之,语言变异是原创网游实现幽默化语言效果的有效途径。具体来说,幽默效果可通过以下几种语言变异实现。(1)谐音,如“一碗情深”与“一往情深”谐音。(2)套用,如“冲动是妖孽”套用了“冲动是魔鬼”这句俗语。(3)方言,如“这可是小女人的活儿。咱村的女娃儿就懂。”(4)借用,如“这些臭要饭的,简直跟小强一样,打不完啊!”其中“小强”一词出自电影《唐伯虎点秋香》,特指蟑螂。

上述分析表明,语言变异是原创网游重要的语言表达手段,直接影响原创网游的游戏内容和语言效果。因此,在原创网游的英译过程中,认清和分析语言变异技巧就显得格外重要。

## 二、中国原创网游的语言变异

原创网游的语言变异主要体现在以下四个层面:语音变异、词汇变异、语义变异和句法变异。

### (一) 语音变异

原创网游的语音变异主要通过谐音和叠音这两种手段表现出来。其中,前者是通过同音或近音的方式代替原词,后者为同音或近音的字词重复使用。

#### 1. 谐音法

原创网游的谐音变异主要有两个来源:常见的网络语言和特有的网游语言。就前者而言,网络语言中的谐音变异渗透到原创网游之中。例如,“和尚霸王和乞丐们又出现了,我滴妈呀!”(《武侠Q传》)在这句话中,“滴”为“的”的谐音词。目前,“我滴妈”这种表达方式已为网游玩家普遍认可。至于后者,不同的网游会有其独特的谐音变异方式。例如,“蝙蝠虾”(蝙蝠侠)和“牛僕王”(牛魔王)则为《冒险王》这款网游特有的语音变异。

#### 2. 叠音法

相对于谐音变异,叠音变异的数量较少,但具

有更鲜明的特点。例如,在网游《晴空物语》中,有这样一段话“这些可恶的火红蕈花妖首领咕叽咕叽,都躲在泥沼深处,不断繁殖出新的火红蕈花妖散布剧毒花粉。”其中,“咕叽咕叽”本来是一个拟声词,但在此却成为NPC(Non Player Character)非玩家控制角色人物名,用法颇为新奇。

### (二) 词汇变异

在原创网游中,词汇变异无疑是最突出、比重最大的一种语言变异现象。具体来说,词汇变异主要表现为违反常规的词汇搭配。这既有对约定俗成的成语、俗语和谚语进行颇具创意的套用和改动,也有将毫无逻辑关系的词语进行特殊的组合。例如,“符到病除”“时间就是银子”“面目扭曲”和“趁胜追击”等当属第一种情况,而“原则速行鞋”和“有声望的袍子”等属于第二种情况。这种普遍存在的词汇变异现象使原创网游的语言生动形象、轻松诙谐、亦真亦假,营造出一种特殊的网游语境。

### (三) 语义变异

就语义变异而言,原创网游借用了大量存在词义变异的网络用语,例如,“腐女”“宅男”“小萝莉”“盒饭男”等这些人物名,还有“老虎不发威当我们是哈喽KT!”“解决小马哥,让强盗们明白什么是月亮惹的祸”。这些网游词语在网游玩家之中大量使用,并成为原创网游语言的重要组成部分。此外,一些普通词语在原创网游中被赋予了特殊的含义。例如,“你消遣我呢!快给我走开!”这里,“消遣”背离了常见的意思“打发时光或消闲解闷”,被赋予了特殊的含义,即“拿某人开心”。

### (四) 句法变异

句法变异充分体现了原创网游语言对于传统语言规范的颠覆和背叛,达到了意想不到的语言效果。例如,在网游《冒险王》中,“不想当商人的厨师不是好送货员!”便是很有代表性的例子。从传统句法规范讲,这句话的逻辑和思维混乱,无疑是一个病句,无法传达出任何实质性的含义。但追根溯源,我们发现了拿破仑的名言“不想当将军的士兵不是好士兵”。这句名言后经相声演

员郭德纲颇具创意的演绎,变成了“不想当裁缝的厨子不是好司机”。由此看来,网游中的这句话无意传达实质性内涵,主要为了体现一种诙谐幽默的效果。

### 三、中国原创网游的语言变异与英译策略

在英译过程中,译者需对语言变异现象给予足够的重视,采用多种灵活有效的英译技巧,努力在英译本里重现这种语言变异手段所传递的信息和内涵。

#### (一) 语言变异的英译原则

##### 1. 认清语言变异

英译时,译者应重视原创网游中的语言变异现象,及时发现并认清语言变异。同时,译者还需深入分析原创网游使用语言变异的真实意图,将语言变异置于特定的语境之中,搞清语言变异在原创网游中发挥的特殊语言作用。

##### 2. 再现语言效果

鉴于中西文化和英汉语言之间的固有差异,在英语中重现汉语的语言变异实属不易。因此,译者应将再现语言变异所负载的内涵作为主要关注对象,通过灵活运用不同的翻译技巧,力争实现译文与原文在语言表达效果上的对等。

##### 3. 注重语言简洁

简洁易懂的口语化风格是原创网游的主要语言风格。英译时,译者需充分考虑非语言传播手段,例如视频、图像和声音等的作用,尽量确保语言变异经英译后简洁明了、清晰易懂,从而使游戏玩家能在最短时间内获取充分有效的语言信息。

#### (二) 语言变异的英译策略

语言变异是一种背离传统和常规的语言表现手法。英译时,译者既可采用常规的翻译方法,也可运用一些灵活变通、创意十足的技巧。笔者认为,译者可运用下列翻译技巧来处理原创网游的语言变异。

##### 1. 错译错法

所谓“错译错法”,此处是指“采用某些项变

异来翻译原文的语言变异现象”<sup>[4]</sup>。为了重现语言变异表达的特殊语言效果,例如诙谐幽默的语气、生动形象的语感、口语化的风格,译者可尽量保持汉语的语言变异形式不变,通过使用英语中的某些变项,从而实现译文和原文在语言形式和语言效果两方面的对等。

这种英译技巧尤其适用于语音变异。例如,作为“一往情深”的谐音变异,“一碗情深”包含着轻松诙谐的语言色彩。倘若按“一往情深”进行翻译,则译文“passionate devotion”。在传达语义时,却使幽默的语感荡然无存。在这种情况下,将“一碗情深”直译为“a bowl of devoted love”后,原文的语言变异效果便在译文中得以再现。同理,“我滴妈”可译作“me mummy”(而非“my mummy”);“蜘蛛虾”可译作“spider wimp”(而非“spiderman”);“牛馍王”可译作“Bull Bun King”(而非“Bull Demon King”)。

此外,错译错法还适用于词汇变异,具体来说,主要适用于以下两种情况:其一,通过重现原文对成语、俗语和谚语的创意性改动,译文便可取得独特的语言效果;其二,针对原文中无逻辑关系词汇的特殊组合的情况,在译文中保留这种组合是最佳策略。例如,“时间就是银子”和“符到病除”便属于第一种情况。通过“银子”和“符”这两个词,原创网游将玩家带回到了中国古代那个商贸活跃、但科技落后的时代。因此,英译时,译者可保持原文在词汇搭配上的变异特点,分别将它们译为“time is silver” and “effective amulet”。相比之下,“初级庖丁训练师”和“声望商店”当属网游特有的语言表述方式。对于这种现实生活中不存在的概念,“junior cook trainer”和“reputation shop”这种错译错法才最能再现原语的独特含义。

对于某些句法变异而言,如果保持原文逻辑和思维混乱的句法特点,反而能再现依托句法变异所传达的特殊语言效果,因此错译错法便是一种有效的英译技巧。例如,“不想当商人的厨师不是好送货员!”不难看出,这句话无法使用常规的翻译技巧进行处理,而保持原貌恐怕是上策。

因此,笔者建议将该句译作“The cook who doesn't want to be a businessman isn't a good delivery boy.”

## 2. 修正法

所谓“修正法”,此处是指“使用常规语言来翻译原文的语言变异现象”<sup>[4]</sup>。具体来说,当原文的语言变异很难或无法在译文中再现,且采用常规的语言手段来翻译这种语言变异,并不会对语言效果造成不利影响时,译者便可采用修正法进行翻译。

这种译法适用于某些词汇变异、词义变异和句法变异。例如,在词汇变异中,“面目曲扭,似乎死前受了极大折磨,异常痛苦。”和“看来情势已经渐渐好转了,我们必须趁胜追击。”显然,这两句话的“面目曲扭”和“趁胜追击”分别是“面目扭曲”和“乘胜追击”的变异表达。我们发现,就语言效果而言,变异前和变异后的两种表达并无根本性的区别。因此,第一句话可译作“With twisted looks, they seemed to have suffered a lot before their death.”第二句话可译为“As the situation is changing for better, we must pursue the enemy troops in retreat.”

同理,修正法也适用于句法变异和语义变异。以句法变异为例,在“嘿咻,嘿咻,看我不到!”这句中,“看我不到”便是“看不到我”的句法变异。依照后一种表达来翻译原文,并不会影响原文的语义传达。因此,该句话可译为“(Gaspng), you can't see me now.”在语义变异中,修正法是指还原语义变异背后的真实语义,然后按真实语义来翻译原文,例如,“这些臭要饭的,简直跟小强一样,打不完啊!”其中,“小强”为“蟋蟀”一词的语义变异。鉴于此,该句可翻译成“You damned beggars, just like cockroaches, are always making troubles.”

## 3. 融入法

在分析文学作品中人物的非标准语言的翻译技巧时,刘荣和周江林提出了“融入法”这一翻译技巧。他们认为,“融入法是指采用各种手法,如搭配变异、逻辑混乱等将原文中非标准言语化入

译文,再现原文的要旨。”<sup>[5]</sup>显然,“化入”乃为该技巧的要义所在。笔者以为,“化入”是指,在译文无法或很难通过对应的变项或常规性语言来重现原文的语言变异时,转而借助于间接的语言表现方式,力争重现原文的语言效果。这种翻译技巧也适用于原创网游的语言变异。

在《剑侠情缘3》中,有多个颇为相似的NPC名,即“魑魅魍魉”“魑魑魅魍”“魑魑魅魑”“魑魑魑魑”“魑魑魑魑”和“魑魑魑魑”。略加分析后,我们发现,第一个NPC名“魑魅魍魉”为常规的语言表达方式,而后面的五个NPC名则为第一个的变异表达,主要通过字词顺序的重新组合而来。“魑魅魍魉”原指中国古代传说中的妖魔鬼怪,现常比喻各种坏人或恶势力。在这款网游中,“魑魅魍魉”实为“坏人、恶棍”之意,译作“devil”倒也贴切。然而,五个存在词汇变异的NPC名却很是棘手。一方面,我们很难在译文中找到对应的变项来重现原文的词汇变异。另一方面,如果按上述的修正法来处理,那么这六个NPC名岂不完全相同了,根本达不到区分NPC的基本作用。鉴于此,译者可采用灵活变通的手法,将“魑魅魍魉”译为“Devil No.1”,依次类推,其余五个NPC名则可译作“Devil No.2”、“Devil No.3”、“Devil No.4”、“Devil No.5”和“Devil No.6”。这种译法不仅抓住了这些NPC名的核心内涵,即“坏人,恶棍”,又达到了辨别和区分NPC的作用。

当然,针对原创网游的语言变异现象,译者有必要视具体情况而采用合适的译法。有时,译者需综合运用上述的两种,甚至三种翻译技巧,才能达到重现原文语言效果的目的。

## 四、结语

作为原创网游重要的语言表现手段,语言变异的英译直接关系到原创网游的商业价值和文化内涵。在处理原创网游的语言变异现象时,译者可充分发挥英语的各种变异手段,不拘泥于原文中具体的语言变异状况,采用灵活变通的英译技巧,最大限度地再现原文的深层内涵和语言

效果。

---

[参考文献]

- [1] 连桂华.小说语言变异研究[D].福州:福建师范大学, 2008.
- [2] 方梦之.中国译学大辞典[M].上海:上海外语教育出版社, 2011:155.

- [3] 张义.功能论视角下的中国原创网游英译[J].辽宁工程技术大学学报, 2011(5): 514.
- [4] 刘卫东.语言变异的翻译策略[J].外语与外语教学, 2005(5):48-49.
- [5] 刘融,周江林.文学作品中人物非标准言语的翻译手法初探[J].山东师大外国语学院学报,2001(3):101.

(责任编辑:杨睿)

## Deviations of Language Use in China's Original Network Games and Their English Translation

ZHANG Yi

*(School of International Business Communications, Northeast University of Finance and Economics, Liaoning Dalian 116025, China)*

**Abstract:** With the increasing of the impact of China's original network games in international market, the translation of the original network games has not been paid enough attention to by the developing enterprises for the network games, which becomes an adverse factor to affect and limit the commercial value and cultural connotation of these original network games. This paper analyzes and studies the language phenomenon from such four aspects as the phonetic, lexical, semantic and syntactic deviations of language use based on language deviation, and proposes the feasible English translation principles and strategies on such deviations so that some positive enlightenments are provided for the future English translation practices for China's original network games.

**Key words:** China's original network games; deviations of language use; English translation; JX3; The King of Adventure; The Legend of East; Glory Destiny Online