

壹、前言

在電腦發明並逐漸普及後，電玩遊戲隨之崛起，其發展過程及階段皆有詳細的學術或研究紀錄，但電玩遊戲本地化研究的開端卻無跡可尋。O'Hagan 和 Mangiron 在他們合著的作品《Game Localization》中表示，起初電玩遊戲開始透過本地化方式進軍全球各地市場時，遊戲研究學者對於電玩遊戲本地化領域並未展現出太大興趣 (46)；儘管電玩遊戲本地化自 1980 年代就已付諸實行，研究學者卻一直到 2000 至 2010 年這段期間才開始較為積極地研究這項主題 (O'Hagan 及 Mangiron 2013:26)，使得電玩遊戲本地化成為本地化研究中的新興研究領域。

此現象或許與電玩遊戲的本質有重大關係；電玩遊戲是在電腦發明之後衍生出的產品，因此電玩遊戲本地化的過程自然也離不開電腦技術及平台。然而，如同 Williams 在其著作《Theories of Translation》中所指出，西方翻譯理論學家多來自人文藝術背景，而且在他們所浸淫的教育及學術文化中，人文學科和社會科學往往與科學、工程學及科技壁壘分明 (2013:79)。因此，當電玩遊戲本地化剛開始實行時，翻譯理論學家或許根本不具備所需的科技知識或能力，自然也無法針對電玩遊戲本地化進行深度研究。此外，由於電玩遊戲本地化的實作媒體平台和傳統的紙筆翻譯大為不同，必須將諸多技術性問題納入考量，所以直接套用傳統翻譯理論亦有其困難之處。以本研究的目標對象行動遊戲為例，由於遊戲介面（如手機或平板電腦的螢幕）通常較一般個人電腦為小，因此遊戲開發人員有時會限制譯文的字元長度；如果超過字元長度限制，實際顯現出的翻譯文句就會遭到截斷而變得不完整，因此譯者可能必須捨棄原文中部分細節或直接改寫原文。再者，電玩遊戲的版面配置也會影響譯者的翻譯方式；例如有時基於外觀設計的原因，譯者不能自由改動語序，又或者是因遊戲採用畫面會隨螢幕方向而改變的顯示機

制，而導致翻譯方式有諸多限制等等。上述幾點，都可能是電玩遊戲本地化的研究起初並未受到太多重視的理由。

如今情況已與先前大不相同。隨著全球化的影響，遊戲開發商的市場目標不再僅限於當地，而是放眼至國際；許多業者也發現，本地化能夠有效協助遊戲在海外市場取得亮眼成績，因此積極鼓勵進行本地化¹。近年來，台灣和大陸都各自提出了一些遊戲本地化的研究，例如諸葛蓓芸於 2013 年發表的〈遊戲中文化策略之探討〉²、蕭伯燁於 2018 年發表的〈創意翻譯於電玩在地化之應用：以遊戲《俠盜獵車手 V》為例〉³、符陽於 2013 年發表的〈游戏软件本地化中游戏文本翻译研究〉⁴，以及李昕航於 2018 年發表的〈游戏本地化翻译过程中的错误研究及解决策略〉⁵等，但這些研究的主旨俱非探討行動遊戲本地化的不同語言版本差異。至於繁簡中文翻譯的比較研究，儘管數量頗多，卻大多僅止步於指出兩個語言版本間的差異，鮮少深入探討造成差異的理由。因此，本研究以《模擬市民免費版》這款人生模擬行動遊戲的各種「愛好」頭銜為分析材料，試圖從社會文化的觀點，了解大陸簡體中文和台灣繁體中文本地化版本之間的差異可能是由哪些原因所造成。

¹ 舉例來說，大型數位發布服務供應商 Google Play 便於其網誌、開發人員網站及 YouTube 等平台積極鼓勵開發人員為自己的數位內容進行本地化，並分享了許多成功案例。例如 Android Developers 網站曾以《Zombie Ragdoll》這款遊戲為例，介紹該遊戲開發商將遊戲內容及遊戲資產進行本地化後，來自非英語系市場的下載率占總下載率的 80%，在原本遊戲業績表現不佳的市場，使用率也顯著提升。

² 本研究應用 Daniel Gile 的認知負荷 (Cognitive Load) 理論，探討《戰爭機器》(Gears of War) 系列遊戲中的翻譯錯誤發生原因，並提出相關建議，希望能協助譯者避免因認知超載而導致錯譯。

³ 本研究對《俠盜獵車手 V》(Grand Theft Auto V) 進行遊戲個案研究，探討遊戲公司採用創譯 (Transcreation) 的主要目的，並歸納出四種不同的創譯策略，旨在強調創譯對於遊戲本地化的重要性。

⁴ 本研究以功能學派中 Christiane Nord 的理論為基礎，並以遊戲《星际争霸 II》(StarCraft II) 的官方簡體中文版為分析語料，將遊戲本地化的特點進行歸納及分類，探討可供遵循的遊戲本地化原則及策略。

⁵ 本研究於分析遊戲本地化中常出現的翻譯問題後提出解決方法，希望能藉由遊戲的本地化版本提升玩家對於遊戲的喜愛程度。

貳、文獻探討及理論框架

一、社會、文化與翻譯

由於本研究旨在從社會文化觀點探討台灣及大陸行動遊戲本地化版本的差異，因此有必要詳細審視社會、文化與翻譯之間的相互關聯。社會和文化之間無疑是息息相關的；Tyulenev 在其 2014 年的作品《Translation and Society》中表示：「文化有如社會的倉庫，是用於存放對社會而言可接受、有必要的活動選項。」⁶ (23)；換句話說，文化對於社會中的人群就有如劃分出思維參照準則的界線。語言則是社會化的根基，因為每個人都必須先向所在社會中的其他人學習語言，才能利用語言與他人溝通，進而成為社會的一份子。而語言如果是讓所有人類得以相互交流了解，進而組成團體社會的支柱，翻譯便是在根根支柱之間搭起的橋樑，讓使用不同語言的團體社會能夠互通消息；因此翻譯活動從本質上來說便是一種社會化活動，而譯者自然也是社會化的個體，在從事翻譯時勢必會受到社會的影響。

譯者進行翻譯時，不但要理解原文的意義及文化，還要用譯文文化可接受及了解的文句傳達出其意涵，所以也有人認為：「譯者翻譯的並非語言，而是文化」⁷ (轉引自 House 2009：72)。譯者在擔任兩種文化之間的協調者時，難免會遇到許多文化衝突或隔閡，必須絞盡腦汁設法提供出良好的翻譯。Tyulenev 認為，正是在這種時刻，深植於譯者心中的價值觀才會顯現出來；他將此比喻為潛伏於地下的力量從地殼裂縫中湧出的過程 (2014：8)，並表示：「表面上許多翻譯決策都是譯者自己的決定，但事實上，譯者的個人意志背後往往潛藏著導致他們做出這些決策的社會根基。」⁸；換句話說，譯者的翻譯決策實際上會受到自己的社會文化成長環境以及意識形態左右。因此，接下

⁶ 原文：“Culture is a repository of options of socially acceptable and warranted activities.”

⁷ 原文：“One does not translate languages but cultures.”

⁸ 原文：“on the surface many decisions translators make appear as their own. The social underpinnings of their decisions, however, always lurk behind their individual wills”

來本文將介紹台灣與大陸兩地之間的社會文化背景差異，以便探討研究中發現的翻譯傾向差異緣由。

(一) 歷史文化

台灣於 17 世紀受到荷蘭及西班牙的殖民，一直到明末清初鄭成功來台擊敗荷蘭才結束這段西方殖民統治。明鄭時期，大批來自福建省的漢族移民湧入台灣。根據國家發展委員會委託國立政治大學原住民族研究中心所做的〈我國族群政策發展之研究〉，河洛（或稱「福佬」）民族占台灣人口的 70%，使得他們所說的閩南方言成為台灣的主要方言（2016：16）。清朝在甲午戰爭中戰敗後，於 1895 年將台灣割讓給日本，台灣開始了長達 50 年的日治時期。在這段期間，日本政府於台灣推動皇民化運動，鼓勵台灣人說日語，並讓台灣人接受日本教育，許多日語詞彙因此至今仍保留在台灣的日常用語中；日本歸還台灣並撤出後，台日雙方依然一直維持友好關係，至今在文化上也持續不斷互通有無。國共內戰爆發後，國民黨於 1949 年率領中華民國政府撤退至台灣。為了獲得國際影響力以及與中國共產黨抗衡的力量，中華民國政府於 1954 年和美國簽訂了《中美共同防禦條約》，不但接受美國的經濟援助，也大量接觸美國文化，並採取極度親美的態度。

在中國這方面，知名學者暨翻譯家嚴復於 1896 年翻譯赫胥黎的《天演論》時，於〈譯例言〉一節中提出了「譯事三難」，也就是「信、達、雅」三原則（劉宓慶 2008：239）。劉宓慶認為「譯事三難」論處於「中國譯論史上的傳統命題的範圍之內……也是在我國古典哲學——美學的傳統的研究領域之內」且「嚴復之後的理論，都沒有脫出文藝美學的範圍。『三難』之說，積久而著。」（2008：239）。1911 年辛亥革命失敗後，中國知識份子認為如要救國，必須透過翻譯西方思想以培養新中國文化，因此著名的作家暨翻譯家魯迅與其他有志之士共同發起了「新文化運動」。魯迅大力主張翻譯西方思想首重「忠實」傳達原文理念，並表示為達此目的，即使需要犧牲譯文流暢性也不足為惜（蔡漢玲 2012：97）。之後，從 1931 年延續至 1945 年的中國抗日戰爭在中國大陸

點燃了強烈的仇日情結和激烈的反日活動；這段時期中國引進的日本文化及詞彙量大幅下降（李敬 2009：29）。此外，由於美國於國共內戰期間提供國民黨和中華民國政府金援，因此共產黨和中華人民共和國採取敵美態勢，並與蘇聯等共產主義國家聯手，不但隔絕了美國文化的影響，也減少了西方詞彙的吸收量。一直到美國尼克森總統於 1972 年訪陸，兩國情勢才開始稍有緩解（蔡漢玲 2012：93）。

（二）語言特徵

大陸簡體中文與台灣繁體中文除了字型架構以外，還有許多使用習慣上的差異。根據李敬於 2009 年所做的研究，繁體中文由於字體結構較為複雜，與英文字母搭配在一起時可以呈現出更為顯著的對比效果；以「CNN 電視新聞網」與「CNN 电视新闻网」這兩個例子相互比較，可以看出繁體中文字與英文字母的搭配確實展現出較為明顯的對比（21）。再者，台灣民眾在日常對話中較習慣直接使用英文，例如台灣政論節目主持人經常會邀請觀眾「Call in」到節目中發表自己的意見（22），旅客到飯店登記入住時也會對櫃台人員說：「我要 check in。」，顯然在日常用語中使用英文已成為台灣的主流詩學。

另外，李敬在這份研究中的調查也發現，在五四運動過後，中國變得較為注重傳達外來詞彙的意義，因此會對外來詞彙進行修改，直至該詞彙符合中國用語的常規，能夠自然融入中文（30）。相對地，將外來詞彙融入中文時，台灣人則較常採用音譯。以「cheese」這個英文詞彙為例，台灣人通常直接以音譯的「起司」稱呼這種食品，大陸則稱之為「奶酪」，不但明確指出其原料，也形容了其外型觀感（27）。

（三）政府監管及法律規範

美國獨立監察機構 Freedom House 於 2018 年針對各國政府對人民的資料及網際網路存取權控管程度，做了一份「國家網路自由度」(Freedom on the Net Countries) 調查。這份調查的滿分為 100 分；分數越高，代表該國人民所享有的資料及網際網路存取自由度越低。調查結果顯示，中國的得分為 88 分，高居各國清單首位，遭標記為「不

自由」(Not Free)。2019 年，Freedom House 又做了一項「全球國家自由度」(Freedom in the World Countries) 調查，同樣以 100 分為滿分；分數越高，代表該國人民所享有的整體自由度越高。在這份調查中，台灣獲得的總分高達 93 分，而中國則只獲得 11 分。

中國政府一直以來都對國內的網際網路和資料存取行為進行十分嚴密的監控，對海外媒體及內容的進口也施加了嚴格限制。世界貿易組織 (WTO) 在 2009 年公布的爭端解決小組報告中，曾指責中國未針對「戲劇電影、DVD、音樂、書籍、期刊等著作權密集產品的進口及發行」⁹善加履行其應盡之義務，反而對進口產品和美國發行機構提出歧視性要求，因此要求中國政府加以改善 (Office of the United States Trade Representative 2009)。除此之外，Freedom House 在 2018 年發表的〈中國國家報告〉(China Country Report) 中也指出：

在 2017 年 10 月舉行的第 19 屆中國共產黨全國代表大會前幾個月便開始加強監管作業……政府官員……設法禁制來自外國的競爭內容，包含娛樂內容。使用者人數最多的幾個中國影片分享網站皆將外國電影及電視節目移除，《週六夜現場》等熱門美國節目也遭標示為「非法內容」並受到移除。¹⁰

除了嚴密的政府監控機制外，中國的執法機關也針對特定業界的用語及詞彙制訂了嚴格法規。以廣告業為例，2015 年修訂的《中华人民共和国广告法》第九條第三項明確規定：「广告不得有下列情形：……(三) 使用“国家级”、“最高级”、“最佳”等用语」。此外，中華人民共和國主要國家通訊社新華社也接連發佈了一系列新聞報導禁用詞，例如「最著名」、「最先进」、「最新技术」等，提及演藝人員時，也禁止使用「巨星」、

⁹ 原文：“importation and distribution of copyright-intensive products such as theatrical films, DVDs, music, books and journals”

¹⁰ 原文：“Censorship further tightened in the months leading up to the 19th Communist Party Congress in October 2017,.... Officials...sought to suppress competing content from foreign countries, including entertainment. Foreign movies and television shows were removed from China’s top video-sharing websites, while popular American shows such as Saturday Night Live were labelled as ‘illegal content’ and removed.”

「天王」、「男神/女神」、「影帝/影后」等詞彙 (河南日报网 2018)。簡而言之，中國的法律基本上禁止使用過度強調優越性的文字用語來描述人事物。

相對而言，台灣的法律條文內容並未像上述大陸條文如此具體。舉例來說，《消費者保護法》第 22 條僅表示：「企業經營者應確保廣告內容之真實，其對消費者所負之義務不得低於廣告之內容。」(2015)，《公平交易法》第 21 條亦僅述及：「事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。」(2017)；如上所見，台灣的廣告相關法律條文並未明確禁止使用特定用語或詞彙，僅僅陳述了商品及廣告應該遵守的基本原則。兩相比較之下，大陸不但監管機制較台灣嚴格許多，法律條文也相對較為嚴謹。

二、安德烈·勒菲弗爾 (André Lefevere)

比利時翻譯學家安德烈·勒菲弗爾以多元系統理論 (Polysystem Theory) 為基礎，發展出自己的一套理論，在翻譯理論發展的「文化轉向」(Cultural Turn) 方面扮演了十分重要的角色 (Munday 2011: 127)。勒菲弗爾認為「掌握權勢的人可以影響文學系統，進而『改寫』文學」¹¹ (O'Hagan 及 Mangiron 2013: 236)，並主張譯者在選擇翻譯策略時，會受到三種語外因素的影響：(1) 文學系統內的專業人士：例如評論家、老師、譯者；(2) 文學系統外的贊助：贊助者包括特定歷史時期有權勢或影響力的人物 (例如德國 1930 年代的希特勒)、出版商和政黨等團體，以及學術期刊等規範文學發行及文學概念的組織，而贊助所帶來的影響力又包含三項元素，亦即意識型態、經濟和地位；(3) 主流詩學：指文學手法及當代社會認定的文學角色概念 (轉引自 Munday 2011: 128-129)。

勒菲弗爾表示：「在翻譯過程的每個層面中都可以看到，如果語言考量和意識型態和/或詩學考量相互衝突，通常後者會勝出。」¹² (轉引自 Munday 2011: 130) 對勒菲

¹¹ 原文：“those who are in a position of power can influence the literary system and can therefore ‘rewrite’ literature”

¹² 原文：“On every level of the translation process, it can be shown that, if linguistic considerations enter into

弗爾而言，譯者本身的意識型態或贊助因素施加在譯者身上的意識型態，是翻譯時最重要的考量¹³，而詩學考量則是指目的語文化的主流詩學 (Munday 2011: 130)。這個理論也可應用在遊戲本地化的過程中，《模擬市民免費版》裡就有一個十分貼切的例子。

2018年8月30日，在中華人民共和國國家主席習近平的指示下，教育部、國家衛生健康委員會等八個部門聯合印發了《綜合防控兒童青少年近視實施方案》，目標是「力爭實現全國兒童青少年總體近視率在2018年的基礎上每年降低0.5個百分點以上」(教育部等八部門 2018)。根據這項方案，中華人民共和國國家新聞出版署必須「實施網絡遊戲總量調控，控制新增網絡遊戲上網運營數量，探索符合國情的適齡提示制度，採取措施限制未成年人使用時間」(教育部等八部門 2018)。這項要求反映出中國政府對於民眾玩遊戲的態度，並且也實際體現在遊戲的呈現方式中。圖 1 是《模擬市民免費版》英文版本 (亦是來源語版本) 的遊戲載入及場景切換畫面，其中僅顯示遊戲的標誌、遊玩提示，以及告知玩家遊戲正在連接至伺服器的系統訊息。



圖 1：《模擬市民免費版》英文版本的遊戲載入及場景切換畫面 (不含警告訊息)

conflict with considerations of an ideological and/or poetological nature, the latter tend to win out.”

¹³ 此處的「意識型態」是指操控譯者行動的習俗、常規或信念 (Munday 2011: 129)。

圖 2 則是《模擬市民免費版》簡體中文版本的遊戲載入及場景切換畫面；除了上述資訊外，又多出兩行警告訊息：「抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。」



圖 2：《模擬市民免費版》簡體中文版本的遊戲載入及場景切換畫面（含警告訊息）

《模擬市民免費版》除了英文原版外，另外提供 11 個其他語言的本地化版本，但在所有版本中，僅有簡體中文版本的遊戲載入及場景切換畫面額外加入了警告訊息。這則警告訊息雖然並非由譯者譯出的文字，但這段文字在遊戲場景中出現的事實，反映出中國有關當局這位政治贊助者試圖藉由強力監管娛樂媒體，打造出他們所期望的遊戲環境。換句話說，從這個例子中，可以看出具有權勢的贊助者能對遊戲本地化環境及主流詩學帶來極大的影響和約束，對中國的遊戲本地化從業人員造成制約，導致譯者在翻譯時必須留意眾多規定，進而失去部分翻譯決策上的自由。

參、研究分析標準

由於本研究的分析材料幾乎皆為名詞或形容詞詞彙/片語 (僅有 2 個句子), 無法直接套用以完整語句或篇章為分析材料的傳統翻譯策略, 因此本研究參考了 Chesterman (轉引自 Owji 2013)、Vinay 和 Darbelnet (轉引自 Munday 2011) 以及 Mona Baker (Baker 1992) 提出的翻譯策略, 然後依照研究材料的需求, 彙整出 11 種經過重新定義的翻譯策略, 作為研究分析標準。以下將逐一介紹這 11 種策略及其定義:

1. **增補**: 這項策略是指在譯文中加入原文未明確存在的元素 (Owji 2013), 例如台灣版本將「跳水」愛好的「Master」(直譯:「大師」) 頭銜譯為「跳水大師」。然而, 若是加入的元素會導致譯文在程度或等級方面較原文更高, 則歸類為「增強」策略, 例如台灣版本將「射箭」愛好的「Public Hazard」(直譯:「公害」) 頭銜譯為「大公害», 譯文顯然較為誇飾。
2. **借詞**: 這項策略是指直接在譯文中使用來源語的詞彙 (Munday 2011); 本研究針對此項策略採取較為寬鬆的定義, 只要譯文中留有任何原文的英文字母, 即視為使用了借詞策略, 例如台灣版本將「講故事」愛好的「B Movie Narrator」頭銜譯為「B 級片旁白», 便算作借詞策略。
3. **增強**: 這項策略是指使用程度或等級較原文詞彙更高的譯文詞彙進行翻譯, 例如台灣版本將「保齡球」愛好的「The Perfect Bowler」(直譯:「完美保齡球員」) 頭銜誇飾為「完美保齡球之神」。此項策略是筆者在分析研究資料時根據觀察到的翻譯傾向自行創造的策略。
4. **概化**: 這項策略是指使用較原文概略籠統的譯文詞彙進行翻譯, 包含使用上位詞 (Baker 1992), 例如大陸版本將「巧克力師」愛好的「Grand Ganacher」(直譯:「甘納許大師」) 頭銜譯為「巧克力宗師」。¹⁴本策略與「省略」策略的不同之處在於,

¹⁴「甘納許」(Ganache) 是將巧克力與鮮奶油混合製成的甜點淋醬或夾餡, 嚴格來說並不算是巧克力。

採用本策略的譯文並未捨去原文中任何元素，反而是以擴大涵蓋範圍的方式進行翻譯。

5. **直譯**：這項策略是指直接以通順且符合文法的同義詞彙將原文翻成譯文 (Munday 2011)。本研究針對此項策略亦採取較為寬鬆的定義，使用類義詞或者變換同義詞彙順序的譯文也算作直譯。舉例來說，大陸版本將「班級搗蛋鬼」愛好的「Veteran Vaudevillian」(直譯：「經驗豐富的雜耍演員」) 頭銜譯為「杂耍老鳥」，儘管譯文詞彙順序與原文相反，也視為直譯。
6. **外來語**：這項策略是指將來源語及目的語以外的第三種語言直接用於譯文中 (Owji 2013)；本研究將來源語和目的語以外的語言及方言皆視為外來語。例如大陸版本將「時尚獵手」愛好的「Fashion Flailer」頭銜譯為「时尚顽主」¹⁵，台灣版本則將「Fashionista」頭銜譯為「時尚達人」¹⁶。
7. **省略**：這項策略是指譯文中省去原文中的某些元素 (Baker 1992)，例如台灣版本將「魔藥調製」愛好的「Pot Stirrer」(直譯：「大鍋攪拌師」) 頭銜譯為「攪拌師」，省略了「Pot」(「鍋」) 這個詞。如原文帶有某種文化意涵，譯文卻捨去該文化元素，也視為省略策略。例如「狗狗夥伴」愛好的「Pawsitively Friends」頭銜帶有雙關元素，大陸版本的譯文「亲密好友」卻未將原文中的「Paw」(「腳掌」) 譯出，因此視為使用了省略策略。
8. **改寫**：這項策略是指根據原文的意義或涵義自由進行闡釋的翻譯方法，譯文可能會忽略原文中的詞彙元素 (Owji 2013)。使用這項策略的譯文時常會進行詞性轉換，與「詞性轉換」策略的不同之處在於，使用「改寫」策略的譯文意思可能會與原文略有出入，例如台灣版本將「騷莎舞」愛好的「Flailing Fiasco」(直譯：「胡亂揮舞的大失敗」) 頭銜譯為「腳步不穩」，並未完全按照原文詞彙進行翻譯，也沒有依照原文翻譯成名詞，而是直接表達其中涵義。

¹⁵ 「顽主」為北京方言，意指在非正規/專業領域有特別專長的人。

¹⁶ 「達人」為日文詞彙，意指專家。

9. **替換**：這項策略是指將來源語的詞彙替換為帶有文化意涵的目的語詞彙，或是將帶有文化意涵的來源語元素，替換為意義雖不相同，但可為目的語讀者帶來同樣效果的詞彙 (Baker 1992)。在本研究中，玩文字遊戲的原文字串也視為帶有文化意涵，因為以目的語直譯這類字串無法傳達出原文意欲表達的意義及效果。舉例來說，「網路喵喵」愛好的「Feline Good」頭銜，以字形相似的「Feline」（「貓科動物」）取代原本的「feeling」（「感覺」）以達到語帶雙關的幽默效果；台灣版本於是以中文貓叫聲擬聲詞「咪」取代原譯「感覺這麼好」中發音相似的「麼」，將此頭銜譯為「感覺這咪好」，以傳達原文包含的雙關效果。
10. **音譯**：這項策略是指使用目的語的字符表達來源語詞彙的發音 (Munday 2011)，例如台灣版本將「巧克力師」愛好的「Grand Ganacher」頭銜譯為「甘納許大師」。
11. **詞性轉換**：這項策略是指在不改變原文意義，僅改變詞性的情況下進行翻譯 (Munday 2011)，例如台灣版本將「音樂表現力」愛好的「Big Hitter」（直譯：「大力敲擊者」；名詞）頭銜直接譯為「大力敲擊」（動詞），僅變更詞性，並沒有更動任何詞彙的意義。

肆、翻譯傾向導因分析

本研究共收集了 207 個《模擬市民免費版》愛好頭銜，並透過量化分析計算兩種中文版本各自採用的翻譯策略數量和百分比，量化分析的結果如表格 1 所示。由於本研究旨在分析策略差異，為了集中研究焦點，分析前已先將錯譯刪除¹⁷，再加上每個頭銜字串使用的策略數量不一定相同，所以無法直接以策略採用次數為單位進行比較，因而改以各個策略占整體策略的百分比值作為比較單位。

¹⁷ 僅刪除嚴重錯譯；不會影響玩家理解的誤譯仍保留為分析材料。舉例來說，大陸版本將「魔藥調製」愛好中的「Pot Stirrer」頭銜譯為「攪拌棍」，容易令人誤解為物品而非人類頭銜，因此算作錯譯不納入分析材料中。相較之下，「冰雕」愛好中的「Snowcone Maker」頭銜應是指「刨冰製作者」，而台灣版本誤將其直譯為「角錐冰製作者」，但在此語境中並不顯得特別突兀，因此予以保留。

從表格 1 中可看出大陸及台灣版本最常採用的翻譯策略皆為「直譯」和「改寫」，但在大陸版本中，僅這兩項策略就占了全體策略的 84%，高出台灣版本的 66.4% 許多，且大陸版本完全沒有使用「借詞」策略，因此繁體中文版本所使用的策略相對多樣化。此外，大陸版本的「直譯」策略所占百分比高達 71.4%，也較台灣版本高出許多；本研究推測大陸譯者慣用直譯策略的原因，可能是受到嚴復及魯迅這兩位文壇掌棋手所提倡的翻譯原則所影響，證明文學系統中的專業人士確實會對社會主流詩學及譯者的翻譯決策造成影響。

表 1 大陸簡體翻譯版本和台灣繁體翻譯版本的策略採用次數及百分比

策略	大陸簡體中文翻譯		台灣繁體中文翻譯	
	次數	百分比	次數	百分比
增補	7	3.5%	19	8.4%
借詞	0	-	3	1.3%
增強	1	0.5%	17	7.5%
概化	2	1.0%	2	0.9%
直譯	142	71.4%	103	45.6%
外來語	1	0.5%	11	4.9%
省略	9	4.5%	3	1.3%
改寫	25	12.6%	47	20.8%
替換	8	4.0%	11	4.9%
音譯	2	1.0%	6	2.7%
詞性轉換	2	1.0%	4	1.8%
總計	199		226	

得到量化分析的結果後，本研究再透過質化分析，針對兩種版本使用比例差異最大的幾項策略，以及原文具有明確特色的幾組頭銜，找出其譯文的特徵，最後歸納出四項較為顯著的翻譯傾向，並根據第貳節所提及的社會文化觀點與勒菲弗爾的理論探討這些翻譯傾向的發生原因：

一、台灣版本較常使用「增強」策略，使譯文呈現出誇飾傾向。

如以百分比值進行比較，台灣版本採用「增強」策略的比例是大陸版本的 15 倍。舉例來說，針對「彩妝師」愛好的最高級頭銜「Model Maker」，大陸版本僅使用直譯策略將其譯為「模特工厂」，而台灣版本則運用增強策略將此頭銜譯為「名模製造大師」；再以「手指繪畫」愛好的第 5 級頭銜「Artist」為例，大陸版本依然僅將其直譯為「藝術家」，而台灣版本則再次使用增強策略將此頭銜譯為「指畫藝術大師」，以強調此頭銜的等級程度較高。

這兩個版本之所以會有這麼大的差異，可能是因為兩地法規內容的具體程度不同。如同前文所述，中國針對廣告及新聞報導的用語和詞彙制訂了嚴格法規，並且在條文中直接提出了明確的禁用詞示例；從這些禁用詞例中可以觀察到，中國政府希望相關人士避免使用「最好」等強調極致優越性的詞彙。雖然廣告和新聞的法規看似與遊戲本地化無關，但實際上文字產業都會特別關注與用詞相關的規定，本地化產業自然也是如此，因此這些明文禁用優越性詞彙的法規，會導致本地化業者為求謹慎而避免使用這類詞彙；事實上，在筆者的個人工作經驗中，確實見過客戶要求大陸譯者不許使用上述禁用詞。相較之下，台灣的法規僅列出基本行為準則，並未提出任何明確禁用詞彙，因此台灣譯者在進行翻譯時沒有這層顧忌，能使用增強策略強調該模擬市民的愛好等級較高，也能透過誇飾譯文來吸引玩家的注意力。這個現象顯示出具有強勢地位的贊助者（在此例中為中國相關政府機構）如何對譯者的翻譯環境及選擇設下限制，甚至利用意識型態的力量影響他們的翻譯決策。

二、大陸翻譯版本展現出「歸化」傾向。

從表格 1 可看出，台灣版本的外來語、借詞和音譯詞策略使用率都較大陸版本為高；本研究發現，大陸譯者不但從未使用「借詞」策略、極少使用外來語（僅一例），似乎還會避免在譯文中使用英文，或者是在某個詞彙兼具音譯和意譯中文翻譯的情況下，刻意選擇意譯的翻譯版本。以「青少年偶像」愛好的「Karaoke Specialist」頭銜為例，台灣版本的翻譯為「卡拉 OK 專家」；儘管大陸簡體中文裡也有「卡拉 OK」一詞，大陸譯者卻選擇將此頭銜譯為「练歌房专家」。再以同一愛好的「Em-TV Award Winner」頭銜為例；這個頭銜改編自實際存在的「MTV Award」，而大陸也有「MTV 音乐录影带大奖」此一既有翻譯，但大陸譯者卻沒有像台灣譯者一樣將此頭銜直接譯為「Em-TV 獎得主」，而是選擇捨去「Em」這兩個英文字母，將此頭銜譯為意義稍有不同的「电视奖得主」。

大陸譯者的上述翻譯決策，使《模擬市民免費版》的簡體中文翻譯呈現出「歸化」(Domestication) 的傾向。「歸化」是美國翻譯學家 Lawrence Venuti 於 1995 年提出的翻譯概念，意指譯者在譯文中儘量減少外國語言（來源語）的元素，並以本國（目的語）的文化價值觀取而代之，儘可能讓讀者感覺不到譯者的存在。與「歸化」相反的做法稱為「異化」(Foreignization)，也就是在譯文中保留外國語言的元素，讓讀者透過文字體驗異國文化 (Munday 2011; 146-147)。而大陸版本之所以會展現出「歸化」傾向，或許與其歷史背景有關。上文曾提及，中國在抗日戰爭期間產生了極度仇日的情緒，因此日本詞彙吸收量曾一度大幅減少；與美國和其他民主國家的敵對關係，也導致西方文化有很長一段時期在國內難以傳播。此外，嚴復及魯迅這兩位文壇巨擘所強調的「信」及「忠實」翻譯原則，對中國翻譯界造成了深遠影響；中國在五四運動過後的外語翻譯主流詩學著重於忠實傳達原文意義，翻譯外來詞彙時較少採用音譯，多使用意譯，在翻譯中用到借詞、音譯詞及外來語的機會自然較少。相對而言，台灣在歷史上曾經歷多次外國殖民統治，對於外國語言及文化都採取較為開放的態度；如今，在日常用語中直接使用英

文是台灣的主流詩學，而且在台灣的外來語中，日文詞彙所占的比例超過一半（李敬 2009：22），所以台灣翻譯版本較偏向異化的現象也就不足為奇。

除了上述歷史緣由外，政府法令或許也是大陸翻譯版本「歸化」傾向背後的推手。中國國家新聞出版廣電總局曾推出一系列遊戲發行審核的修訂法規，其中〈出版境外著作權人授權的互聯網遊戲作品審批〉裡的一項規定表示「遊戲名稱……原則上不允許使用簡化漢字以外的字符」；雖然此項規定並未提及遊戲內文字也只能使用簡體漢字，但確實顯示出有關當局對於在遊戲相關內容中使用外國字符抱持否定的態度。遊戲發行商、開發商及大陸譯者在法律如此嚴格、監控機制如此嚴密的作業環境下，很可能會將此項規定貫徹至所有遊戲內容的翻譯，以免誤觸法網。若以勒菲弗爾的理論來審視這種現象，大陸譯者可能是無意識（或有意識）受到處於強勢地位的贊助者（在此例中為遊戲主管機關）影響，試圖提供符合該贊助者期望的譯文，因而使得翻譯呈現出「歸化」傾向。

三、大陸版本經常選擇忽略原文字串中的雙關元素。

《模擬市民免費版》的文體風格活潑幽默，經常使用通俗俚語、自創詞或雙關語。遇到語帶雙關的原文字串時，台灣版本會使用各種策略，力求讓譯文呈現出原文試圖透過雙關手法創造的幽默效果，而大陸版本則大多選擇忽略雙關元素，僅譯出原文大意。舉例來說，「網路喵喵」愛好的「Catch the Mewment」頭銜將英文裡的貓叫聲擬聲詞「Mew」和「Moment」（「時刻」）結合在一起，自創出一個雙關詞。針對這個頭銜，台灣譯者選擇將「Catch the Moment」的翻譯「捕捉一瞬間」中的「一」用發音相似的中文貓叫聲擬聲詞「咪」取代，譯為「捕捉咪瞬間」，不但傳達出原文的意義，同時也兼顧了雙關的效果；而大陸版本則直接忽略原文的雙關元素，將此頭銜譯為「定格这一刻」。造成此現象的原因或許與中國政府對民眾長時間玩遊戲抱持的負面態度有關。

在《模擬市民免費版》這款人生模擬遊戲中，每位玩家都可以創造屬於自己的模擬市民，然後指派任務給他們，協助他們培養愛好、發展職涯等，以獲得各種獎勵，而且在這款遊戲中，時間的流動速度與真實世界相同；換句話說，假如玩家指派模擬市民去

完成一項在遊戲內需費時六小時的任務，那麼玩家自己實際上也必須等待六個小時才能獲得任務獎勵。因此，玩家在這款遊戲上花費越多時間，能獲得的獎勵越多。為了吸引玩家持續遊玩，並鼓勵他們透過執行任務提升等級，遊戲才會提供幽默有趣的各種等級頭銜名稱，以激起玩家將所有頭銜集齊的慾望。然而，從先前的簡體中文版本載入畫面例子可以看出，中國政府並不贊成民眾長時間玩遊戲，甚至透過添加原版沒有的警告訊息來抑制玩家的遊玩慾望，所以大陸譯者並沒有提供有趣頭銜翻譯的動機，發揮創意提供幽默翻譯的動力也就相對較低。這種現象再次證實了勒菲弗爾的理論，顯示處於強勢地位的贊助者可對譯者的意識形態及其翻譯環境造成強大的影響。

四、大陸譯者並未察覺電影改編字串與實際電影間的關聯。

《模擬市民免費版》中有部分原文字串是改編自電影的標題或內容；遇到這類字串時，台灣譯者會以電影的標題原譯或電影內容為基礎進行翻譯，而大陸譯者則似乎並未發覺原文字串和改編電影之間的關聯。舉例來說，「幼兒遊戲屋」愛好的「Reservoir Cat」頭銜是改編自電影《Reservoir Dogs》，這部電影在大陸和台灣都各自有既定譯名；台灣依據電影的情節將其譯為《霸道橫行》(開眼電影網 2019)，而大陸則有《水庫狗》及《落水狗》兩種譯名(時光網 2019)。針對此頭銜，台灣譯者直接在標題原譯中加入「貓」的元素，將原譯改編為「貓行霸道」；相對地，大陸譯者則將此頭銜譯為「倉庫貓」，由於「Reservoir」遭到誤譯，因此可以判斷譯者當時應該不知道原電影標題的譯名。另一個例子是「伸展台走秀」愛好的最高級頭銜「Blue Steel」，這個詞彙來自美國喜劇電影《Zoolander》¹⁸，是指電影主角 Derek Zoolander 在攝影時必定會擺出的招牌表情。由於 Derek Zoolander 是世界頂級模特兒，因此這個最高級頭銜所隱含的意義，是指達到這個等級的模擬市民已經成為全球知名模特兒。針對此頭銜，台灣版本採用改寫策略，將其譯為「天仙下凡」；大陸版本同樣採用改寫策略，但其譯文「霹靂天使」卻顯得不甚合適。「霹靂」一詞原指急而響的雷，所以經常用於形容行動俐落有力，甚

¹⁸ 台灣譯為《名模大間諜》(開眼電影網 2019)。

至帶有侵略性的人事物，例如「霹靂小組」；以這個詞形容模特兒，顯得格格不入。此外，「霹靂天使」事實上是另一部電影《Charlie's Angels》¹⁹在中國的其中一個譯名（時光網 2019），所以本研究將此翻譯認定為誤譯，並推測譯者在翻譯當時並不曉得原文字串和改編電影之間的關聯。

這個現象或許也與中國的歷史背景有關。如同先前所述，在國共內戰期間和國共內戰後，台灣和大陸分別採取親美及反美的態度。根據蔡漢玲的考證，台灣在接受美國金援的同時，也引進了大量美國電影。從 1950 年到 1960 年，在台灣發行的美國電影數量高居各市場排行榜，美國電影成為台灣民眾普遍的娛樂消遣；到了 1980 年代，台灣甚至成為美國電影的主要海外市場之一。於此同時，中國民眾則是對好萊塢電影惡評不斷，認為這些電影象徵資本主義，是西方帝國主義用於摧毀中國經濟與文化的工具。1950 年韓戰爆發後，中國政府更將美國電影完全驅逐出境，一直到中國文化大革命於 1976 年結束，美國電影才得以重返中國市場；換句話說，中國有將近 30 年的期間完全沒有接觸到美國電影（2012：44-93）。

除此之外，如同先前所述，中國政府在國內實行相當嚴密的監管機制；除了控管玩家的遊戲體驗外，更對海外媒體內容的進口以及國內民眾的網際網路及資料存取權施加諸多限制。由於無法確認大陸譯者在翻譯電影改編字串時，是何時在網路上查到了哪些資料，因此本研究利用間接的方式來調查大陸譯者可取得的網路資訊量。根據 Alexa Internet Inc. 於 2019 年 6 月 4 日提供的網站流量排名資料，在台灣擁有最多流量的網站是 Google.com (“Top Sites in Taiwan”)，在大陸則是 Baidu.com (百度；“Top Sites in China”)。Google 早在 2010 年便因為中國的國家監控網路爭議而停止在中國提供搜尋引擎服務，其他許多服務也遭到中國國家防火牆的封鎖，因此中國目前最多人使用的搜尋引擎為百度。此外，根據 2019 年 6 月 4 日於 Alexa Internet Inc. 網站針對過去 90 天內全球網路流量及參與度所擷取的資料，Google 排名第 1，並且有 2,321,244 個網

¹⁹ 台灣譯為《霹靂嬌娃》(開眼電影網 2019)。

站連線至 Google.com²⁰ (“Google Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic”); 百度則排名第 4，且僅有 145,557 個網站連線至 Baidu.com²¹ (“Baidu Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic”)。這些數據顯示出台灣譯者與大陸譯者透過網路所看到的資訊量有龐大落差，可能也造成大陸譯者在翻譯電影改編字串時可查詢到的相關資訊較少。綜合上述各種原因，本研究推論比起台灣譯者，大陸譯者可取得海外電影相關資料的機會或許比較少，因而導致他們沒有發現電影改編字串與實際電影之間的關聯。

伍、結論

本研究的目標是從社會文化的角度，分析大陸及台灣行動遊戲本地化版本之間的差異，並探索造成這些差異的原因。分析結果證實，譯者身處的社會文化環境確實會影響譯者提供的翻譯，而文學系統中的專業人士以及文學系統外的贊助者（如政府）也的確會成為左右社會主流詩學的強大力量，從而影響譯者的翻譯決策。譯者不但要擔任兩種文化之間的協調者，也必須了解贊助者的期望以及當代的主流詩學；在各點之間取得平衡的過程中，譯者在自己身處的文化裡培養出的意識型態可能就會表露於譯文之中。

本研究嘗試從過去較少受到注意的社會文化角度探討遊戲本地化這個新興研究領域，希望能為遊戲譯者帶來一些啟發，並讓大眾認識到翻譯策略決策與譯者社會文化背景之間的關聯性。不過，本研究僅針對一種遊戲類型中的部分翻譯內容進行分析，所以獲得的結果或許不夠全面，期待日後其他對遊戲本地化有興趣的學術人員能對更多遊戲類型和更多種類的遊戲內文進行研究，並納入大陸譯者的意見，如此想必能獲得更多更為中立且有價值的洞見。

²⁰ 每週更新資訊。

²¹ 每週更新資訊。

陸、參考文獻

- Alexa Internet Inc. "Baidu Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic." baidu.com Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic - Alexa, 2019. 4 Jun. 2019
<<https://www.alexacom/siteinfo/baidu.com>>
- . "Google Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic." google.com Competitive Analysis, Marketing Mix and Traffic - Alexa, 2019. 4 Jun. 2019
<<https://www.alexacom/siteinfo/google.com>>
- . "Top Sites in China." Alexa - Top Sites in China, 2019. 4 Jun. 2019
<<https://www.alexacom/topsites/countries/CN>>
- . "Top Sites in Taiwan." Alexa - Top Sites in Taiwan, 2019. 4 Jun. 2019
<<https://www.alexacom/topsites/countries/TW>>
- Android Developers. "Localization Improves Zombie Ragdoll Engagement at Launch." 26 Feb. 2019 <<https://developer.android.com/stories/games/rvappstudios-zombie>>.
- Baker, M. In Other Words: A Course Book on Translation. London, UK: Routledge, 1992.
- Freedom House. "China." China Country Report, 11 Feb. 2019. 14 May 2019
<<https://freedomhouse.org/report/freedom-net/2018/china>>.
- . "Freedom on the Net Countries." Freedom on the Net Countries, 2018. 14 May 2019
<<https://freedomhouse.org/report/countries-net-freedom-2018>>.
- . "Freedom in the World Countries." Freedom in the World Countries, 2019. 14 Jun. 2019
<https://freedomhouse.org/report/countries-world-freedom-2019?order=field_fiw_aggregate_score&sort=desc>
- House, J. Translation. Oxford, UK: Oxford University Press, 2009.

Munday, J. *Introducing Translation Studies*. London, UK: Routledge, Taylor & Francis Group, 2011.

O'Hagan, M., & Mangiron, C. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam, Netherlands: John Benjamins Publishing Company, 2013.

Owji, Z. "Translation Strategies: A Review and Comparison of Theories." *Translation Journal*, 2013. 26 Feb. 2019 <<https://translationjournal.net/journal/63theory.htm>>.

Tyulenev, S. *Translation and Society*. New York, NY: Routledge, 2014.

Williams, J. *Theories of Translation*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2013.

"World Trade Organization Report Upholds U.S. Trade Claims Against China." Office of the United States Trade Representative 12 Aug. 2009. 3 Jun. 2019 <<https://ustr.gov/about-us/policy-offices/press-office/press-releases/2009/august/world-trade-organization-report-upholds-us-trade-cl>>.

《公平交易法》，全國法規資料庫，2017年，

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=J0150002>，2019年5月24日讀取。

《中华人民共和国广告法》，中国政府网，2015年4月24日，

http://www.gov.cn/zhengce/2015-04/25/content_2853642.htm，2019年5月23日讀取。

〈出版境外著作权人授权的互联网游戏作品审批〉，国家新闻出版广电总局网站，

<http://www.sapprft.gov.cn/sapprft/contents/7063/293282.shtml>，2019年5月20日讀取。

〈名模大間諜 Zoolander〉，開眼電影網，2019年6月2日，

<http://app2.atmovies.com.tw/film/fZen00196229/>，2019年6月2日讀取。

李昕航：〈游戏本地化翻译过程中的错误研究及解决策略〉，《海外英語（上）》，第 2 期（2018），頁 105-106。

李敬：〈大陆与台湾外来词对比研究〉，碩士論文，河北：河北大學，2009 年。

《消費者保護法》，全國法規資料庫，2015 年，

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=J0170001>，2019 年 5 月 24 日讀取。

國立政治大學原住民族研究中心：〈我國族群政策發展之研究〉，國家發展委員會網站，2016 年 6 月，

<https://ws.ndc.gov.tw/Download.ashx?u=LzAwMS9hZG1pbmlzdHJhdG9yLzEwL3JlbGZpbGUvNTY0NC8yNjA5Ni8zN2ExOWM1YS1jOTQzLTRkMWMtYWE0ZS1mNjJkMzVlZGY3NjYucGRm&n=5oiR5ZyL5peP576k55m85bGV5pS%2F562W5LmL56CU56m2LnBkZg%3D%3D&icon=..pdf>，2019 年 5 月 15 日讀取。

符阳：〈游戏软件本地化中游戏文本翻译研究〉，碩士論文，湖南：南華大學，2013 年。

教育部等八部门：〈教育部等八部门关于印发《综合防控儿童青少年近视实施方案》的通知〉，中华人民共和国教育部網站，2018 年 8 月 30 日，

http://www.moe.gov.cn/srcsite/A17/moe_943/s3285/201808/t20180830_346672.html，2019 年 5 月 22 日讀取。

〈落水狗 (1992)〉，时光网，2019 年，movie.mtime.com/11258/details.html，2019 年 6 月 2 日讀取。

〈新华社又公布一批禁用词，“老板”不能随便叫了〉，河南日报网，2018 年 2 月 26 日，

baike.baidu.com/reference/20139960/5c00MjB34jDZ-ty8nMMjJ1J9XGOkTMartTJABQg1_whjW6sqn7HWMwSgetj2vi7kCJkhE785ZVnPNipSXC-C3pudoneYqEwtvkHxXbFceTAz3cIHWc-L，2019 年 5 月 24 日讀取。

劉宓慶：《當代翻譯理論》，第五版，台北：書林出版有限公司，2008 年。

諸葛蓓芸：〈遊戲中文化策略之探討〉，碩士論文，彰化縣：國立彰化師範大學，2013 年。

蔡漢玲：〈好萊塢電影片之台灣與中國譯名比較研究〉，碩士論文，新北市：天主教輔仁大學，2012 年。

蕭伯燁：〈創意翻譯於電玩在地化之應用：以遊戲《俠盜獵車手 V》為例〉，碩士論文，彰化縣：國立彰化師範大學，2018 年。

〈霹靂嬌娃 (2000)〉，時光網，2019 年，<http://movie.mtime.com/11506/details.html>，2019 年 6 月 2 日讀取。

〈霸道橫行 Reservoir Dogs〉，開眼電影網，2019 年 6 月 2 日，
<http://app2.atmovies.com.tw/film/fRen40105236/>，2019 年 6 月 2 日讀取。

〈霹靂嬌娃 (2000) Charlie's Angels (2000)〉，開眼電影網，2019 年 6 月 2 日，
<http://app2.atmovies.com.tw/film/fCatm0894056/>，2019 年 6 月 2 日讀取。