三美论视域下 MOBA 类型游戏的本地化审美再现
——以《英雄联盟》国服译本为例

陈　力
（扬州大学）
DOI：10.65285/RWYSHKX.V2I7.002

摘　要：现如今，全球化发展影响着人们生活的方方面面，电子游戏早就不是单纯的休闲娱乐工具了，它同时还是一条文化交流的重要渠道，而游戏本地化里翻译这一环也就愈发显得要紧，译文是好是坏，直接牵动着玩家的体验。好的译文既能为游戏添几分吸引力，也能把玩家的沉浸感和代入感往强里推；译文要是还拘泥于字面意义的传递，就很难满足他们对丰富游戏体验的那份追求了。本文把《英雄联盟》英文原版和官方汉译版本里的角色独白和名称拿来做研究对象，以“三美论”为理论框架，探一探汉译版本呈现出的美学特征。看下来的结果是，汉译不少地方从中国古代意象里找灵感，译文既紧紧贴着角色形象，也带着语言优美、对仗工整这些特点，能给游戏本地化翻译实践提供一些有用的参考。
关键词：三美论；翻译策略；游戏本地化；《英雄联盟》

Aesthetic Representation in the Localization of MOBA Games from the Perspective of the Three Beauties Theory: A Case Study of the Chinese Translation of League of Legends

Li Chen
Yangzhou University

Abstract: Against the background of globalization, video games are no longer simple tools for leisure and entertainment. They serve as an important channel for cultural exchange, making translation an increasingly vital part of game localization. Translation quality directly influences player experience. A fine translation can boost the appeal of the game and enhance players' sense of immersion. By contrast, translations limited to literal transfer fail to meet players' demand for a rich gaming experience. This paper selects character names and monologues from the original English version and official Chinese translation of League of Legends as research materials. Taking the Three Beauties Theory as the theoretical framework, it explores the aesthetic characteristics embodied in the Chinese translation. The results show that the Chinese translation draws heavily on classical Chinese imagery. Closely aligned with character images, the translations feature elegant language and neat parallelism. The findings can provide practical references for game localization translation.
Keywords: Three Beauties Theory; translation strategies; game localization; League of Legends

前言：

数字娱乐产业这几年扩张得相当快，我国电子游戏行业也随之透出勃勃生机。跟着这一势头，翻译在游戏本地化里早已不只是一道附属工序，它正一步步变成左右产品成败的关键变量。Chandler et al.（2011:21）就提到，本地玩家会以什么方式作出反应，跟他们各人身处的环境关系不小，宗教、种族、语言这些都算在里头。这便逼着游戏本地化翻译一轮接一轮地迭代，一边把文化适配做扎实，一边把价值维度拓展开，最终仍要落回它最核心的指向上——造出市场效益、挣到商业价值。

从理论建构这一层来审视，美学视野一旦介入，游戏本地化翻译研究就等于多开了一扇观照的窗口，相关探讨也就有办法从纯粹策略分析的窠臼里挣脱出来。与此同时，美学的适用范围不再被文学翻译的固有畛域圈住，它正一点点往其他翻译类型上延展，并逐渐收获认可与接纳。

从功能这一层看过去，游戏翻译既替玩家营造出视听上的娱乐体验，也担着地域文化跨语际传播的媒介职责。本文特意把《英雄联盟》里的汉译文本挑出来做考察对象，拿许渊冲“三美论”当理论支点，系统审视译本在审美复现与文化调适这两层上究竟做了哪些策略选择，同时也给翻译美学理论介入游戏翻译研究添一个具象化的实证支点。

落到实践维度上，美学作为一条指导原则，能释放出三重效能。头一重，它实实在在能把游戏本地化翻译的整体水准往上抬一抬。游戏本地化翻译要是只满足于把信息递过去，那难免显得单薄；非得把艺术品格和审美意蕴揉进去，译文才可能达到更高一层的表达。第二重，它有助于涵养玩家的审美感知，让玩家在游玩途中借此拿到更深一层的审美体验，同时也能在一定程度上把公众对游戏长

期抱着的刻板成见和负面认知给矫正过来。

一、许渊冲“三美论”与电子游戏翻译之适配性

（一）三美论核心内涵

许渊冲所倡“三美论”，乃其翻译思想之枢要，于汉诗翻译领域运用尤广。许氏以为，汉诗之美可析为意美、音美、形美三重维度，译者在转换过程中须兼顾三者，此即“三美论”之所由起。就既有研究而言，翻译美学之探讨长期以文学文本为阵地，诗歌更居其要津。然伴随中西文化交流日趋深入，翻译活动已延伸至诸多领域，学界亦随之将目光投向美学对翻译的渗透，以及中国美学翻译观在实践中的规约与启示。此类关注尤见于两端：一为全球化语境下翻译美学与商务英语文本之交融，二为美学视域下字幕翻译之蔚然兴起

（二）《英雄联盟》国服翻译与三美论之契合性

MOBA 这类游戏功能性极强，玩家常常得在一瞬间就把技能效果看明白，所以翻技能名称和描述的时候，把机制讲清楚才是头等大事，别的都得往后排。《英雄联盟》的本地化翻译跟“三美论”之间，其实存在着一种内在的，甚至可以说天然的贴合。魏义桥（2024:78）认为，有声文字的翻译会因类型不同而显出巨大差别。单从文本内容来看，游戏英雄取自多元文化谱系，技能设定与角色独白里装着丰沛的情感体验和悠远意境，这就给意美的传达铺好了一层可依托的文本底子。译者在处理过程中大量化用中国古典文学、神话传说这类文化资源，译文一边延续着原作的精神内核，一边也浸上了本土审美趣味，跟“三美论”的核心就这么深度吻合起来。

二、《英雄联盟》国服翻译中的“三美”呈现

（一）意美：意境与深层内涵的传递及审美共鸣

所谓意美，讲的是译者在语际转换的过程里，得把原作那层意境精准地复现出来，这里头既包括文本所寄寓的象征意蕴，也牵涉到它的深层旨趣。在许渊冲看来，追求意美不能只停在传递“字间之意”上，更要紧的是把“言外之意”给复活过来，如此才能唤起读者在审美层面上的共鸣。

例 1.

原文：In carnage, I bloom, like a flower in the dawn.（英雄独白）

译文：我于杀戮之中盛放，亦如黎明中的花朵。

分析：这句独白出自戏命师烬，是一位痴迷于谋杀艺术的笑面杀手。英文原句用“In carnage”这个介词短语打头，语气接近于一种冷静的陈述或描述，而汉译把“我于杀戮之中盛放”挪到了前面，于是一句客观描述转眼间就成了充满主体意识的宣言，烬这个角色身为“艺术家”的那种掌控感也就跟着立了起来。后半句将“like a flower in the dawn”处理成“亦如黎明中的花朵”，同样见功力，“黎明”在中文语境里本就带着破晓、新生与希望的象征意味，跟“杀戮”的黑暗之间拉出一种极致的张力。这正是“意美”所看重的东西——不只是把字面意义递过去，更要把原文的深层意蕴激活，让玩家在读到的瞬间生出强烈的审美共鸣。

例 2.

原文：Here’s a tip, and a spear behind it！（英雄独白）

译文：一点寒芒先到，随后枪出如龙！

分析：赵信的这句独白精彩绝伦，英文“tip”兼有“尖端”与“告诫”的双关意味，若直译为“这里有个枪尖，后面还有一杆枪”，虽存字面，却失其锋芒。汉译以“一点寒芒”对应“tip”，将抽象的“提示”转化为枪尖寒光这一可视、可感的具象，既保留了“尖端”的本义，又以“寒芒”暗含杀意与警告，完成了对原文双关的审美补偿。此即意美所谓不滞于“字间之意”，而求“言外之意”的传达，进一步贴合赵信作为长枪武将的角色气质，唤起玩家更具画面感的共鸣。

例 3.

原文：Xayah & Rakan（英雄名称）

译文：霞 & 洛

分析：霞与洛在游戏设定里是一对羁绊深重的伴侣，这两个名字放到中文里并排一摆，本身就对仗得起来。从许渊冲“意美”理论的视角去看，把 Xayah 与 Rakan 译成“霞”和“洛”，妙就妙在没有被音译的“字间之意”框住，而是使劲在汉语文化语境里重新搭出一种“言外之意”的审美共鸣。“霞”“洛”二字并置之后，中文读者一进入接受视野，就很容易被勾起王勃《滕王阁序》里“落霞与孤鹜齐飞”那句名句的记忆。典故这么一植入，两个英雄的名字就不再是孤零零的标签了，反倒成了一句经典诗意的浓缩索引。

（二）音美：韵律、节奏与音调的营造和优化

音美关心的是译文在听觉这一维度上呈现出什么样的审美效果，它要求译者把韵律、节奏、音调这些听觉要素重新组合一番，把原诗特有的那股音乐性给复现出来。许渊冲的论述里，韵律算得上诗歌艺术生命的枢机，所以翻译的时候得“借用译语诗人喜见乐用的格律，选择和原文音似的韵脚，借助双声、叠韵、重复等方法”，音美才落得了地。不过他并不赞成对“音似”做机械式的死追，而是力主到译入语的韵律传统里头去找审美层面的对等。

例 4.

原文：What is broken can be reforged!（英雄独白）

译文：断剑重铸之日，骑士归来之时！

分析：该句台词来自英雄锐雯。英文原句是散文化的格言体，音节错落，节奏偏于陈述。汉译则将其改造为两个六言句：“断剑 / 重铸 / 之日，骑士 / 归来 / 之时”，形成鲜明的 2—2—2 音步结构，两句话字数相等、顿逗相同、句法平行，读来铿锵整饬，具有汉语骈偶句式的庄重感。许渊冲主张“借用译语诗人喜见乐用的格律”，此译正是借六言对句的整齐节奏，替代英文散句的松散节拍，使台词从“说明性语句”升格为“宣言性诗句”，在听觉上更易记诵、更具仪式感。

例 5.

原文：Fate weaves on, be the stone（英雄独白）

译文：命数如织，当为磐石。

分析：英文原句为两个祈使短句，音节数分别为三与三，结构简省，语调近乎格言式的命令。汉译将其扩展为两个四言句：“命数 / 如织，当为 / 磐石”，形成二二顿逗的稳定音步结构，读起来朗朗上口，更表现了英雄岩雀的决心，让玩家更有代入感。

例 6.

原　文：Death is like the wind; always by my side. A sword’s poor company for a long road.（英雄独白）

译文：死亡如风，常伴吾身。长路漫漫，唯剑作伴。

分析：该台词来自英雄亚索，其为流浪剑客，被宗派同门诬陷而走上逃亡之路。“长路漫漫”中“漫漫”为叠韵（màn-màn），以同一音节的重叠模拟路途的绵延不尽，是汉语诗歌以声摹状的传统手法。“死亡如风”与“常伴吾身”句尾“风”“身”同以 -eng/-en 鼻韵收束，构成近韵呼应；“漫漫”与“作伴”则共享 -an 韵腹，形成跨句的类韵回环。此译未强押严格韵脚，却以叠韵、近韵、类韵在句内与句间织出细密的听觉网络，正合许渊冲“不机械追求音似，而在译语韵律习惯中寻找审美对等”之旨。

（三）形美：句式结构的规整与适配

形美所指向的，是译文在视觉层面的审美品格，其要义在于句式长短、对仗工整等形式要素能否与原作形成有效呼应。许渊冲主张，形美应“尽量做到诗句长短和对仗工整的形似，至少要做到大体整齐”，借由视觉结构上的映照来深化审美体验。与此同时，他也明确强调，形美终究处于辅助地位，须以意美与音美为依归，切忌“为形害意”。

例 7.

原文：Pale grew thy cheek and cold, colder thy kiss.（英雄独白）

译文：面如霜下雪，吻如雪上霜。

分析：这段独白出自英雄亚索和锐雯，引自诗人拜伦的《春逝》。从形美的角度去看，这版译文的精妙之处就在于它靠高度凝练的视觉对称，把原文的情感结构精准地重构了出来。工工整整的十个字里，译文压根没提原句中的“冷”字，却巧借“雪上加霜”这个成语里的雪和霜，让字字都对应得上；读者拿到手的可不只是一个“冷”的认知，更是一个“冷”的形状。形美在游戏翻译里的价值恰在这里——它不满足于让玩家“理解”台词，而是要台词在被看见的那一瞬间，就把情感的传递一并做完。

例 8.

原文：Never one, without the other.（英雄独白）

译文：执子之魂，与子共生。

分析：千珏由羊灵与狼灵构成，二者不可分离，“Never one, without the other”正是对这一共生关系的陈述。汉译“执子之魂，与子共生”以对仗句式将“不可分离”转化为视觉上的成双成对：两句如影随形，缺一不可，形式本身即成为意义的隐喻。其翻译以四言等长立其形，以“子”字反复通其气，以对仗句式喻其共生。译文在视觉层面将一句英文否定平行句锻造为汉语的对偶短句，使形式本身参与意义的建构，堪称游戏本地化翻译中形美实践的简练范例。

结语：

《英雄联盟》的汉化实践，可谓对许渊冲“三美论”美学旨趣的一次深度回应。译者将意美、音美、形美熔于一炉，使译文既承载文化厚度，又焕发审美光彩。其操作路径，是从英雄背景、音韵节奏与句式形态三端切入，并巧妙织入本土意象与表达惯例，遂令翻译不再止步于信息搬运，而跃升为跨文化沟通的纽带。此一实践，既为游戏深耕中国市场提供了助力，也为后续本地化翻译昭示了方向：以尊重原作内核为底线，以贴合本土审美为进路，方可切实提升译文的感染力，最终实现文化传播与市场价值的双重跃迁。

参考文献：

[1]CHANDLER H M，DEMING S O. The game localization handbook[M]. Massachusetts：Jones & Bartlett Publishers，2011.

[2] 江婷婷 . 许渊冲的翻译美学思想研究 [J]. 芒种 ,2026(02):115-117.

[3] 满铭洁 . 文化杂糅视角下全球性游戏 IP 的本地化实践研究 [D]. 广东外语外贸大学 ,2025.

[4] 魏义桥 , 常晓宏 . 国产游戏有声文字翻译的文化输出效果分析——以《原神》语音文本翻译为例 [J]. 品位・经典 ,2024(11):78-81.

[5] 许渊冲 . 翻译的艺术 [M]. 北京 : 五洲传播出版社 ,2006:73.

[6] 张沐玉 . 生态翻译学三维转换视角下 FPS 类型游戏的本地化策略——以《无畏契约》中的语音文本为例 [J]. 英语广场 ,2026(13):28-31.

作者简介：陈力（2002 年 8 月 -）、男、汉、江苏镇江人、硕士在读、研究方向：英语笔译。