

# 多模态话语分析视角下《原神》游戏字幕翻译探究

## ——以角色 PV《神女劈观》为例

陈超\*, 刘玉园

山东科技大学 山东青岛

**【摘要】**文章以多模态话语分析理论作为切入视角,探究《原神》游戏中角色 PV《神女劈观》的字幕翻译策略及其对中国传统戏曲的传播助力。通过文化、语境、内容、表达四个层面的分析,揭示了字幕翻译如何结合视觉、听觉等多模态手段实现文化再表达与协同意义构建。研究指出,《神女劈观》凭借其多模态表达方式,成功吸引了海外观众,不仅使游戏角色深入人心,也为戏曲文化传播提供了新的思路与实践范例。

**【关键词】**多模态话语;《神女劈观》;字幕翻译;戏曲传播

**【收稿日期】**2026 年 2 月 16 日

**【出刊日期】**2026 年 3 月 30 日

**【DOI】**10.12208/j.ssr.20260083

### A multimodal discourse analysis of subtitle translation in *Genshin Impact*: a case study of the character PV *The Divine Damsel of Devastation*

Chao Chen\*, Yuyuan Liu

Shandong University of Science and Technology, Qingdao, Shandong

**【Abstract】**This paper investigates the subtitle translation strategies employed in the character PV "The Divine Damsel of Devastation" from the game Genshin Impact, using multimodal discourse analysis as a theoretical framework. It further explores how these strategies contribute to the global dissemination of traditional Chinese opera. By analyzing the cultural, contextual, content, and expressive dimensions, the study reveals how subtitle translation, in conjunction with visual and auditory modalities, facilitates cultural re-expression. The findings suggest that the multimodal presentation of "The Divine Damsel of Devastation" has successfully attracted international audiences, not only deepening the impression of the game's characters but also offering new perspectives and practical models for the transmission of opera culture.

**【Keywords】**Multimodal discourse; *The Divine Damsel of Devastation*; Subtitle translation; Opera dissemination

#### 1 引言

传统戏曲作为中华文化瑰宝,凝聚着深厚的文化底蕴。但多重因素下,戏曲的对外传播一直以来并不理想。《原神》游戏凭借自身平台优势,推出以戏曲为特色的角色“云堇”,将戏曲元素融入流行歌曲演唱形式,契合数据时代的快节奏,有效提升了中国戏曲的国际传播度。

《神女劈观》为开放世界游戏《原神》中戏曲风格角色云堇的剧情动画作品,以戏曲表演的形式呈现,讲述了仙女申鹤为保护村民挺身而出的传奇故事。全片 2 分 37 秒,于 2022 年 1 月 5 日在《原神》2.4 版本中发行。截至 2025 年 3 月 3 日,该视频在 Bilibili 平台播放量达 3606.6 万,YouTube 官方视频播放量也突破

1147 万次,远超预期。

本文以张德禄教授 2009 年提出的多模态话语分析理论框架为基础<sup>[1]</sup>,分别从文化、语境、内容、表达层面选取实例,探索如何通过字幕翻译在目标语受众中实现全面准确的意义传递,实现戏曲文化传播。

#### 2 多模态话语分析理论

多模态话语指运用听觉、视觉、触觉等多种感觉,通过语言、图像、声音、动作等多种手段和符号资源进行交际的现象<sup>[1]</sup>。

多模态话语最早是 Roland Barthes 在 20 世纪 70 年代开始研究并归纳出多模态语篇中的图像关系<sup>[2]</sup>。但多模态话语分析理论真正兴起于 20 世纪 90 年代, Kress 和 Van Leeuwen 合著 *Reading Images: the Grammar of*

\*通讯作者: 陈超

*Visual Design* 一书, 以系统功能语法为基础, 开始研究多模态语法, 将语法延伸到视觉方面, 探讨图像的功能<sup>[3]</sup>。O'Halloran, K.L. 则运用系统功能语言学进行多模态符号探索, 尤其分析了数学语篇<sup>[4]</sup>。随着多模态话语分析领域的不断推进, 各类研究思路与方法相继涌现。

国内对多模态话语分析最早见于李战子《多模式话语的社会符号学分析》, 介绍和引进了“视觉语法”, 对多模态话语的社会符号学分析进行深入探讨<sup>[5]</sup>。胡壮麟聚焦于社会符号学中的多模态化现象, 探讨了多模态符号学与多媒体符号学的区别<sup>[6]</sup>。张德禄则综合前人成果, 建立起一个多模态话语分析的综合框架, 包括文化、语境、内容、表达四个层面, 为后续学者开展相关研究提供了理论支撑<sup>[1]</sup>。本文正是基于此框架, 以《原神》游戏动画《神女劈观》的字幕翻译作为研究语料, 揭示传统戏曲文化对外传播的协同意义构建过程。

### 3 多模态话语分析视角下《神女劈观》的字幕翻译

#### 3.1 文化

文化层面是使多模态交际成为可能的关键层面, 交际的传统、交际的形式和技术都是由这个层面来决定的<sup>[1]</sup>。

《神女劈观》作为带有戏曲色彩的动画, 浓缩了中国传统文化, 具有大量用典。字幕翻译服务于国际版游戏就要考虑到受众接受度问题。

#### 例 1: 蛛丝枉结魂幡飘

译文: The cobwebs overgrown, the grave-shrouds a-fluster

魂幡为中国特有的丧葬文化产物, 在英语文化里没有直接对应的词。这里官方采取的套译的手法, 选取英文中涵义相近的 shroud 作为替换词。

魂幡全名引魂幡, 是丧葬时垂直悬挂的招引鬼魂的旗子。此风俗源于古人认为人死后灵魂不会随肉体消亡, 会在生前熟悉之地游荡, 难以顺利抵达阴间。故制作引魂幡将其插在坟墓上, 引导亡魂随肉体入墓安息。裹尸布为西方天主教基督教中包裹耶稣尸体的布, 耶稣死亡进入裹尸布, 又从其中复活获得新生。两者文化涵义相近, 在一定程度上填补文化空缺, 实现跨文化类比联想, 帮助受众理解。

#### 例 2: 鹤归不见昔华表

译文: The crane returned to a home without luster

这里运用了鹤归华表的典故, 感叹人世的变迁。出自晋·陶潜《搜神後记》卷一: 丁令威是辽东人, 在灵虚山学道成仙。千年后他化鹤返乡, 停在城中华表之上, 见城郭依旧、人事已非, 便作诗感叹世事变迁, 随后冲

天而去。

这里的 crane 既指典故里丁令威所变之鹤, 又以 crane 这一意象代指申鹤。故此句一方面指典故里的鹤归来见不到昔日的华表柱, 也指申鹤回归故土不见昔日的光景, 使用了双关的修辞手法。但无论是典故还是双关都难为国际受众体会, 所以直接进行意译, 简化表达。

这种文化转换策略显著提升了海外观众的接受度。例如, YouTube 评论区中广泛出现如“Props to them for sticking with their culture, hope to see more like this”等积极反馈, 表明通过多模态手段与恰当的字幕翻译, 传统文化元素不仅被接受, 还激发了跨文化共鸣。

#### 3.2 语境

根据系统功能语言学理论, 语境主要分为文化语境和情景语境<sup>[7]</sup>。多模态话语的文化语境是整个文化的意义潜势, 在内部表现为这个文化所共有的意识形态, 在外部表现为这个文化的社会系统, 在社会行为上由体裁结构潜势表现<sup>[8]</sup>。

#### 例 3: 鹤归不见昔华表

蛛丝枉结魂幡飘

因果红尘渺渺

烟消<sup>[9]</sup>

译文: The crane returned to a home without luster

The cobwebs overgrown, the grave-shrouds a-fluster

But one bond upon her

This world could not muster<sup>[9]</sup>

(此处的故事背景是: 申鹤因失去双亲等种种原因, 对凡世了无眷恋, 同时被仙人救起进入神界进行修仙。时光飞逝, 等申鹤为修行再次回到故乡时, 自己的事迹成为传唱的历史故事, 与自己相关的人事也均已不再。)

文化语境下, 鹤归华表以及魂幡等都是具有典故的文化负载词, 需要一定的文化内涵才能读懂, 依赖于文化语境。在字幕翻译中, 因为时空限制, 加上中外文化差异, 对这些典故采取了意译、减译等处理手段以期海外友人能够理解, 实现传播效益最大化。

在多模态话语分析综合框架中, 语境层面主要指情景语境<sup>[1]</sup>。情景语境由三个变项组成: 话语范围、话语基调以及话语方式<sup>[10]</sup>。情景情境下, 话语范围即云堇演唱一个如背景所述的故事; 话语基调包含云堇、视频里的角色观众以及虚拟的观众(观看此动画的游戏玩家等); 话语方式是书面语加唱词, 包含诸多典故。

### 3.3 表达

表达方面,也是媒体方面,包括语言的和非语言的两大类,同时语言的包括纯语言的和伴语言的两类,非语言的包括身体性的和非身体性的两类<sup>[1]</sup>。

#### (1) 语言表达

《神女劈观》在语言表达上的处理主要体现在唱词和念白高度贴合传统戏曲。

例 4: 秋鸿折单复难双

痴人痴怨恨迷狂

译文: Tow loving souls by death cruel parted

In madness and grief, a dark path started<sup>[9]</sup>

纯语言层面,实现了文化差异处理与表达准确度的平衡;使用大量的典故,提升唱词的整体文化深度;同时语言风格具有明显的古典色彩,采用了文言文和现代汉语相结合的方式,增强了语言的文学性和艺术性。伴语言层面,无论是原文还是译文,都使用押韵、对仗等技巧,在字体和布局上给人工整之感;且在念白中,语气的抑扬顿挫也起到了表达和强化情感的作用。

#### (2) 非语言表达

身体性媒体主要体现在动画人物的移动,尤其是给“云堇”添加一些京剧身形动作和手势等,具有文化特色。

非身体性媒体中,最突出的是剪纸和皮影戏风格的运用。这是《神女劈观》中最显著的视觉元素。许多的山、水、草、木都使用剪纸的形式进行表达,营造独特的视觉美感。同时,也运用色彩进行辅助表达。比如运用黑色、紫色等表现申鹤父亲为复活爱人进入歧途。此外,音乐和音效也是《神女劈观》的最显著的元素之一。采用中国传统戏曲的旋律和节奏,再添加音效,表达不同的情感和氛围,使人沉浸其中。最后是先进的动画技术和后期处理,以视频形式将一切传达给观众。

### 3.4 内容

内容层面由意义层面和形式层面组成,意义层面包括概念、人际与谋篇意义;在形式层面上,有语言、图觉、声觉以及感觉,不同模态的形式特征相互关联,共同体现话语意义<sup>[1]</sup>。

#### (1) 意义方面

概念意义关注话语所传达的具体信息和概念。所以字幕翻译应对概念内容有深刻的理解以便准确传达。人际意义在于人际关系的呈现以及其中所蕴含的文化价值,需要字幕翻译将这些准确传递到目标语言中。

例 5: 天伦散去绛府邀

译文: Their abiding place filling paternal bonds rent

此处的绛府为中国神话中仙人居住的场所,出自“保神气于绛府,闭淫宫而开悟”。这里的绛府是指申鹤进入仙府修仙,官方也将原典进行意译,将用典简化满足国际受众的需求。

但这里的翻译也有不足之处。“天伦”指自然的伦常关系,申鹤父母双亡,失去了人间至亲,此为“天伦散”。但翻译版本为“paternal bonds”单指了与父亲的关系。官方这么处理可能是默认所有人都知道申鹤母亲早已去世,再在文案里点明父亲的消亡就表明了双亲逝去。但从字幕翻译的直接性出发,个人认为翻译为“parental bonds”会更加易懂。同时,在倡导性别平等的今天“paternal bonds”有以父亲代指双亲从而忽略母亲的嫌疑。所以翻译为“parental bonds”会更加合适。

#### (2) 形式方面

##### 1) 具体模态效果

语言模态方面,唱词模仿传统戏曲形式,不仅格式工整,也韵律也具有高度统一性。韵律按位置分,分为头韵,腹韵和尾韵。全部字幕几乎每一句都将头韵、腹韵以及尾韵综合使用。

头韵:

例 6: 天伦散去绛府邀

译文: Their abiding place filling paternal bonds rent  
其中的 place 和 paternal 压辅音/p/。

腹韵+头韵:

例 7: 若非巾幗拔剑人皆命丧

译文: But by her cold steel was death averted

But 和 by 压头韵/ba/, by 是长音/a/, But 是短音/ʌ/。

her 和 averted 压腹韵/ə/。

声觉模态方面,全篇采用中西乐器结合的方法,既有中国传统的古筝、唢呐、二胡等,也有西方的电吉他、电子琴、架子鼓等,再由国家一级京剧演员杨扬进行专业演唱,具有多重音乐效果。

正是不同的乐器、人声、旋律、节奏等元素相互配合,形成了特定的声觉语法,作用于情感和氛围塑造。同时,还与其他模态相互配合形成了多模态的协同表达,进一步丰富了故事的意义和情感深度。

##### 2) 综合模态效果

在视频第 9 秒,随着类似于拉开舞台帷幕一样的开场,云堇背影出现,字幕“可叹”(语言)与歌声(声觉)同时出现,此时以剪纸作为背景(图觉),背景右侧中间有一女性人物缓缓走下(图觉)。随着视频以云堇转身进行转场,进入第二幕,女性人物消失,所配合

的是字幕“秋鸿折单复难双/ Tow loving souls by death cruel parted”（语言）以及云堇本人也运用戏曲手势表达分离（图觉）。

这个在背景里的出现又消失的女性人物就是申鹤的母亲。其出现暗示开头申鹤小时候母亲尚在世，到第二幕消失暗指她因病逝世。于此同时其消失与云堇的戏曲手势配合，字幕翻译中的 parted 又与之配合，再加上完美的唱腔，将不同形式进行组合，综合表达意义。

#### 4 结语

本文以多模态话语分析理论为框架，从《原神》游戏角色 PV 动画《神女劈观》中选取实例进行了深入分析。研究从文化、语境、内容、表达四个层面展开，探讨了不同角度下字幕翻译如何同视觉、听觉等多模态相结合，实现文化再表达以及协同意义构建，并通过数据论证了该剧的传播效果。

《神女劈观》将中国传统戏曲元素与游戏动画相融合，借助多模态表达与字幕翻译，成功引发海内外观众对戏曲文化的兴趣，有效推动了中国传统戏曲的国际传播。国内外戏曲工作者可借鉴其经验与创新思路，助力戏曲文化进一步“扬帆出海”。

#### 参考文献

- [1] 张德禄. 多模态话语分析综合理论框架探索[J]. 中国外语, 2009, 6(01): 24-30.
- [2] 朱永生. 多模态话语分析的理论基础与研究方法[J]. 外语学刊, 2007, (05): 82-86.
- [3] 张娇. 西方杂志封面的多模态话语分析[D]. 黑龙江大学, 2014.
- [4] O' HALLORAN K. Multimodal discourse analysis: systemic functional perspectives[M]. London: Continuum, 2004.
- [5] 李战子. 多模式话语的社会符号学分析[J]. 外语研究, 2003(05): 1-8+80.
- [6] 胡壮麟. 社会符号学研究中的多模态化[J]. 语言教学与研究, 2007(01): 1-10.
- [7] HALLIDAY M A K. Explorations in the functions of language[M]. London: Edward Arnold, 1973.
- [8] 张德禄. 系统功能理论视阈下的多模态话语分析综合框架[J]. 现代外语, 2018, 41(06): 731-743.
- [9] 吴禹灏. 国产本土游戏的外译研究[D]. 上海外国语大学, 2023.
- [10] HALLIDAY M A K. Language and society: Vol.10 in the collected works of M. A. K. Halliday[M]. London & New York: Continuum, 2007.
- [11] 吕健, 吴文智. 多模态话语分析视角下影片《金陵十三钗》的字幕翻译研究[J]. 上海翻译, 2012(04): 36-38.
- [12] 张德禄. 多模态话语的文化语境——社会符号学视角[J]. 天津外国语学院学报, 2016, 23(06): 1-7+78.
- [13] 张德禄. 多模态话语中的情景语境[J]. 解放军外国语学院学报, 2018, 41(03): 1-9+159.

**版权声明:** ©2026 作者与开放获取期刊研究中心 (OAJRC) 所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



**OPEN ACCESS**