

LIONBRIDGE

GAMES

從翻譯到 文化在地化

電玩遊戲本地化的過去、現在和未來

電玩本地化包羅萬象，絕不限於文字和配音。遊戲本地化早期多為單純翻譯，產業企劃方向演變至今已截然不同，能細緻地處理複雜內容，將遊戲行銷至在地市場，推廣遊戲給在地玩家，讓其對文本產生共鳴，邀**世界各地**玩家共同暢玩，同享感動。



「Kiss off」是個晦澀用語，意指魯莽無禮地把人趕走。雖然這是道地的美加俚語，但屬於比較冷門的措辭，黑道分子用這句話來威脅人也稍嫌勁道不足。

回顧過去 30 年，本地化品質有顯著提升。SEGA 的《莎木》即是一例，此遊戲既是經典之作，更是如今熱門《人中之龍》系列的精神泉源。《莎木》於 2000 年發行，當時開發商雖了解本地化的極大獲利潛力，卻不清楚具體操作。

本地化需求很高：過去十年間，業界的收益成長了一倍有餘，專攻遊戲本地化的公司如雨後春筍般湧現。儘管翻譯技術大幅進步，業界卻尚未充分認識敘事本地化的複雜程度。



《莎木》是少數首批即投入數百萬美元到電玩本地化的遊戲，但仍與許多前作一樣面臨大量問題。翻譯無人檢查、配音偏離角色、錄音模糊不清，這些問題只是序曲；缺少專精本地化的語言專家，更是讓**對白糟糕到十分可笑的地步**。其中一句台詞甚至令人捧腹：「傻瓜，滾開！」(Kiss off twit!)，至今仍是本系列狂粉頻繁提及的例子。

而《莎木 II》與原版同時開發，並於次年發行，同樣面臨類似的本地化挑戰。雖然配音員馬虎的演技碰巧成為遊戲的一大魅力，但《莎木 II》的英語配音被做成許多網路迷因，正顯示出當時的遊戲本地化品質低落。

正如《莎木》本地化專員傑里米·布勞斯坦 (Jeremy Blaustein) 接受《GameSetWatch》採訪時所述，當時的狀況「比大家所知的還要慘不忍睹」。



2015 年熱門大作《人中之龍 0》橫空降世後，產業的演進就更一覽無遺。同樣出自 SEGA 的《人中之龍 0》，從發售之初即風靡全球，至今熱度不減，在各地皆廣受好評，光是在 Steam 上的銷量就超過 200 萬份。

正如猜測，《人中之龍 0》能成功，極大程度歸功於遊戲出色的本地化表現。遊戲翻譯不僅正確，還很自然，旁徵博引在地流行文化、俚語，甚至促進日本與西方之間的文化互動與深度交流。

詼諧的改編、出色的配音，還有對異文化與本地文化的細緻拿捏，讓《人中之龍 0》為電玩本地化樹立高標，而該遊戲的精妙之處和影響更遠不止於此。

文化在地化是什麼？

對許多遊戲玩家來說，《人中之龍 0》和其他 2010 年代末期發行的敘事性遊戲，是首次窺見電玩遊戲本地化這個新興概念。掌握文化的細膩之處、處理地緣政治敏感議題，因應日益緊密相連的世界所帶來的影響，儼然已成為一門獨立學問；許多出版商、開發商和語言服務供應商都將此視為本地化的未來。

全新登場：文化在地化。

Lionbridge Games 內容品質總監 Eva Herreros 表示：「可以這樣想，翻譯就是將一種語言轉換成另一種語言，僅此而已。這只是打破理解藩籬的第一步。本地化則是指利用流行文化典故、俚語和特定的視聽元素，量身打造更符合當地客群世界觀的遊戲，提供更具有吸引力的沉浸體驗。本地化注重語言流暢、文風句式一致、用語精心斟酌，以產出更自然、更接近玩家母語的內容。然而翻譯與本地化仍不足以真正跨越鴻溝，這也就是文化在地化大顯身手的時候。」

「文化在地化」是種過程，力圖將創意內容融入目標文化的脈絡。

Herreros 表示：「要抓住原始內容的意圖，將其內化並重建框架，呈現給玩家時不僅須保留原文訊息和目的，同時還要考慮文化規範和社會價值觀。」

語言編修的 3 個層級

區分翻譯、本地化、文化在地化非常重要，因為針對全球客群編修內容時，每個過程涉及的層面各不相同。



翻譯

重點在目標語言的語言正確性。
(也就是要正確傳達原文訊息)



本地化

擴大範疇，根據目標客群的語言和地區偏好進行調整。主要聚焦於確保翻譯適合目標市場(市場與客群相異，目標客群是更具體的指涉)。本地化常見任務為：

- 腳本編修 (例如：縮短對話以符合文字方塊大小或搭配過場動畫的節奏)
- UI 格式調整 (例如：文字方向、術語、配色等)
- 數字格式 (例如：日期、貨幣、單位 / 度量等)
- 名稱本地化 (例如：武器、法術、地點、角色等)
- 語氣檢查 (例如：敬語、正式程度等)



文化在地化

配合目標客群的文化規範、社會價值觀和地緣政治敏感議題，深入探究並提供沉浸式體驗，讓客群產生文化共鳴。只有這個語言的編修層級能真正觸及玩家，無論是打造專屬體驗或提供情感價值。文化在地化常見任務為：

- 敘事編修 (例如：變更遊戲內事件，避免與現實中的歷史事件雷同)
- 角色編修 (例如：改變角色的年齡、背景、服裝等)
- 遊戲機制編修 (例如：課金就贏公式、難度、節奏等)
- 補充脈絡 (例如：加入遊戲內註解、增加物品說明、調整對話等)
- 地緣政治審閱 (例如：掌握不同地區的非常規語言、種族、族群、性傾向、政治、宗教等議題)

文本轉換是一切全球化策略的核心，但文化在地化以**玩家為本**，將遊戲體驗提升到更高境界。從遊戲開發的初期階段，就務必意識到不同目標文化的人對於某些遊戲機制、故事情節和角色會有何觀感。開發人員、本地化團隊和發行商都應該要能發現可能引起緊張的因素，並了解如何處理。

Lionbridge Games 敘事設計主管 Ji Shin 表示：「這需要非常深入地探究，超越字幕、配音、使用者介面，甚至是武器和名稱翻譯的層級。那些都是翻譯和本地化要處理的部分。這裡要思考的是敘事。考量細微的語音和視覺線索。考量遊戲玩法，像是玩家的目標、挑戰和獎勵，然後問自己：『這一切與目標文化的地緣政治方面有關聯嗎？那跟宗教呢？跟法律呢？跟時事和歷史事件呢？』」

一款遊戲在經過文化審閱過程後可能會有很大的不同，這是預料之中的事。不過，文化在地化並不是隨意改變內容。

Lionbridge Games 歐洲內容交付總監 Baptistin le Blanc 解釋道：「文化在地化的一大棘手層面就是在異文化感與熟悉感之間取得平衡。舉例來說，我們可能會保留遊戲的原始地名、角色名稱或文化典故，但視需要補充脈絡或解釋，以便目標客群理解和欣賞這些元素。透過這種方式，我們希望能創造一種貼近目標客群文化的熟悉體驗，同時仍然保留遊戲原本的魅力與意圖。」

想想一個名叫「魔君」的角色。亞洲玩家可能會想：「意思是這個人是惡魔嗎？還是他很霸道？還是他不是人類？他是怎麼壞法？」光看這個名字，沒有多少亞洲玩家會對這個角色有正面印象。在多數文化中，「魔」常象徵著純粹的邪惡。而在西方國家，「魔」卻有可能是指魔幻，有時象徵著力量。

文化在地化團隊會努力了解開發人員的原始意圖，並找到一種能讓目標受眾理解的方式來傳達這個意圖，例如可以透過將名稱本地化，或者提供能讓人辨識其含義的脈絡資訊（或是重新設計一個沒那麼容易引發爭議的角色——用「魔」代表邪惡？不對吧！）。

「文化在地化的一大棘手層面就是在異文化感與熟悉感之間取得平衡。」

— Lionbridge Games 歐洲內容交付總監
Baptistin le Blanc

為什麼文化在地化很重要？

您可能覺得文化在地化只是為全球化錦上添花，但事實並非如此。本地化專家致力於讓遊戲流暢且引人入勝，而文化在地化專家則負責建立發行商和玩家之間尊重的基礎，有此基礎才能打造引發共鳴的體驗。換句話說，文化在地化負責打下基礎，讓編修過後的內容能受到肯定和喜愛。

儘管大家普遍認為文化在地化「只是為了迎合」、「不怎麼重要」，但這其實對於吸引和留住玩家至關重要。有沒有深入考慮到世界觀的建立與文化，是好遊戲與優秀遊戲的區別。

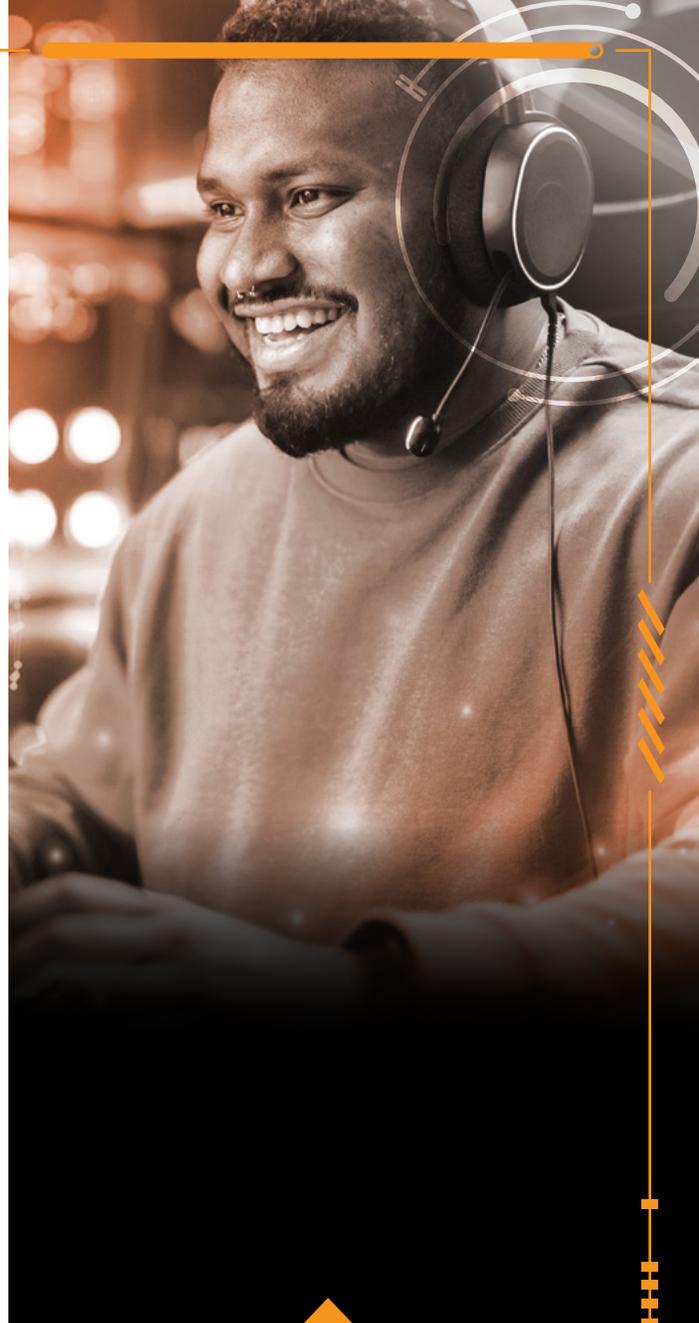
Shin 強調：「就像任何健康的人際關係一樣，開發者和玩家之間需要一定程度的尊重和理解。如果玩家感到困惑或被冒犯，又怎麼能期望他們喜歡您的遊戲呢？不管『翻譯』得有多好，如果讓人感覺與自己的文化疏遠或脫節，那也不是好的寫作。營造合適的氣氛有助於確保您的遊戲經得起時間考驗。」

遊戲可以用來促進多元和包容。遊戲是了解他人生活的絕佳機會，讓我們能夠探索可應用在現實中的觀念。真實再現人類的經驗，對於遊戲的成功至關重要。

文化在地化有助於孕育這些能深深打動人心的體驗。它可以讓玩家與遊戲內容建立更深入的連結，並引發更強烈的情緒反應。這種體驗能將休閒性質的玩家變成終身粉絲，並創造強烈的社群意識，而這樣的社群會是貴重無比的資產。玩家如果感覺受到重視，就更有可能購買周邊商品、宣傳您的遊戲，並試玩你的其他作品。

「就像任何健康的人際關係一樣，開發者和玩家之間需要一定程度的尊重和理解。如果玩家感到困惑或被冒犯，又怎麼能期望他們喜歡您的遊戲呢？不管『翻譯』得有多好，如果讓人感覺與自己的文化疏遠或脫節，那也不是好的寫作。」

— Lionbridge Games
敘事設計主管 Ji Shin



Herreros 表示：「情緒就像個鉤子。當你認同角色及其故事時，這些感覺就會成為錨鉤，讓你沉浸其中。如果一款遊戲能呈現出包容與尊重，你就更有可能培養出社群意識並與其他玩家建立連結，同時透過他們和遊戲本身學習和成長。受到歡迎、看見、聽見和認可，總讓人感到開心。」

所以文化在地化也能促進市場滲透，自然不令人意外。過去十年來，『**Can't Read, Won't Buy (看不懂就不買)**』的現象越演越烈。採行本地化策略能增加營收是眾所周知的事實，但是文化在地化更能確保您在本地化投資上獲得最高的回報。透過營造豐富、尊重和吸引人的氣氛，您就能擴大目標受眾，並避免讓原本可能會喜歡您遊戲的玩家失去興趣。

如果做好文化在地化，還可以讓 IP 擴展到不同形式的媒體，包括電影、電視影集、書籍等等。

在其他媒體重新打造世界時，來源素材（在這個例子中就是遊戲）必須有影響力與一貫性。這將能讓衍生作品得到更高的品質、更強的情感渲染力，當然還有更忠實的粉絲。

Herreros 指出：「現在遊戲多如繁星，脫穎而出是關鍵。多付出一分努力實現包容性與貼近各種不同文化的遊戲，可以真正吸引玩家的注意力，進而使遊戲在競爭中具有實實在在的優勢。就我個人而言，我也相信這是一件對的事。」

不過，頂尖的文化在地化並不僅能增強玩家體驗。除了包容性之外，文化在地化還能避免遊戲因為冒犯他人或在文化上失禮而引起糾紛。這有助於避免公關災難、營收損失、聲譽受損，甚至是因缺乏敏感度而招致法律後果。

「現在遊戲多如繁星，脫穎而出是關鍵。多付出一分努力實現包容性與貼近各種不同文化的遊戲，可以真正吸引玩家的注意力，進而使遊戲在競爭中具有實實在在的優勢。就我個人而言，我也相信這是一件對的事。」

— Lionbridge Games 內容品質總監
Eva Herreros

無可忽視的問題：DEI (多元、平等與包容)

我們就不拐彎抹角了。相當長時間以來，DEI 一直是遊戲界相當有爭議性的話題，而且未來很有可能持續如此。這是個細膩的議題，而且不斷被曲解。不過儘管「覺醒」和「ESG」等話題關鍵字模糊了討論焦點，但有一個重要概念可以突破各種聲浪，也就是異化。

想像上學或工作一整天後，你打開了自己最喜歡的新遊戲。你剛開始玩主線故事的最新劇情，解鎖了一個新區域。你正在探索美麗而陌生的世界，受其豐富的色彩、新穎的建築和迷人的音景所感動。

然後突然間，有個備受喜愛的配角，你原本以為是盟友的角色，卻開了一個嘲笑肥胖的無禮玩笑。

更糟的是，這句話沒有引起反彈，甚至沒有人意識到這個發言。你無法再沉浸在遊戲中，而是思考著為什麼在這個超脫塵世的世界觀裡還會需要在意體重。在充滿翅膀、尾巴和鱗片的世界裡，為什麼編劇會選擇讓一個角色開那種玩笑？這無疑是個陳腔濫調的例子，但也是許多人能感同身受的例子。

Shin 表示：「遊戲要包含敏感內容不是不可以，並沒有人要禁止什麼。但您必須自問，您遊戲裡的每一項元素會如何影響到玩家的體驗。這句對白在遊戲脈絡中意味著什麼？是否以有意義的方式對劇情有所貢獻？這個角色這樣說是否合情合理？如果您發現某些內容以脫節或不必要的方式批評特定群體，那就不應該了。」



只有

38%

的玩家表示相信大型電玩公司在設計遊戲時會考慮像他們這樣的人。

[來源：Glaad]



5 分之 1

的活躍遊戲玩家表明自身為 LGBTQ。

[來源：Glaad]



超過

3 分之 2

的非裔、西班牙裔、亞裔和太平洋裔美國人遊玩電玩遊戲。

[來源：ESA]



53%

玩家認為開發者有責任讓遊戲和遊戲空間更具包容性。

[來源：Glaad]



半數

玩家表明自身為女性。

[來源：Statista]



44%

玩家表示曾在遊戲平台上經歷或目睹種族主義和仇恨言論。

[來源：Preply]

雖然有很多關於在遊戲中增加族群形象呈現及支持盟友意識的聲浪，但是邁向健全多樣性的第一步在電玩遊戲時常受到忽視。

Shin 表示：「許多人把提倡 DEI 視為更『進步』的表現，爭先恐後地盡可能多多塞入有色人種、LGBTQIA+、女性或身心障礙角色。雖然族群形象呈現很重要，但是這種多元化的方式既不坦率，長期來看也是有害的。」

玩家可以透過你執行多元化的方式看穿你的意圖。如果只是做最低限度的努力去加入一位「多元」角色，從一開始就會十分明顯。更何況這可能適得其反，導致更嚴重的反彈。

舉例來說，加入一個身心障礙角色 ... 刻畫的身心障礙特質卻不合理。遊戲內描繪的角色身心狀態誇大過度、不切實際而且前後不一。更糟糕的是，想像一個遭受了失能傷害的主角，後來傷害卻莫名其妙地神奇消失。

這對身心障礙社群而言根本不是種鼓勵。這種顯然缺乏基本研究和努力的行為，只是在傷口上撒鹽。

Shin 表示：「總歸來說就是不要異化你的受眾。拋棄『不賺錢就不值得做』的想法。這是對的事，所以值得去做。」

想要創造一種讓所有玩家都覺得有如量身打造的體驗是個高尚的目標，但是打造一種不會讓任何玩家感到特別受排斥的體驗則是必要的事。

務必讓你的世界、角色和他們在遊戲脈絡中的互動方式不會讓玩家感到不受重視、被冒犯或被排斥。



「想要創造一種讓所有玩家都覺得有如量身打造的體驗是個高尚的目標，但是打造一種不會讓任何玩家感到特別受排斥的體驗則是必要的事。」

文化在地化如何進行？

文化在地化是一個鉅細靡遺的過程，需要深入了解來源文化和目標文化，還要了解創作理念。這必須從遊戲構思階段就開始實行，因為這牽涉遊戲最基礎的部分。從敘事和角色設計，到配音和本地化測試，製作和全球化過程的每個環節都受到文化在地化的影響。

自訂角色名字或性別形象呈現等設計，甚至會反映在遊戲程式碼上。

但是文化在地化專案是有一套整體結構的，包括分析階段，再來是編修和品質保證測試。

Le Blanc 解釋 Lionbridge Games 的流程：

- **第一步**，我們的團隊會分析遊戲的原始脈絡，確保我們深入了解故事、角色、主題與文化的細微內涵。
- **接下來**，我們會與對目標文化有深入了解的當地文化顧問和語言專家密切合作。他們會指引我們編修遊戲內容。在這個階段，我們會與開發商 / 發行商保持密切聯繫，以防我們偏離遊戲的初衷。角色矩陣、語言風格指南和地區 DEI 規章等工具可以協助我們的譯者和敘事團隊忠於遊戲的文化理念。
- **最後**，我們會實施大範圍的品質保證測試，確保本地化的遊戲符合原始宗旨和真實特色。

透露這個流程乍看之下似乎是一種商業風險，但是 le Blanc 表示，握有公式，不代表握有解法。

「單憑這些知識並不足以提供頂尖的文化在地化。需要正確的經驗、人才、基礎架構和工作流程，才有辦法達成。透露我們的流程對我們的業務並不構成威脅。事實上，我們認為這個主題應該更廣為人知，也很樂意分享我們的專業知識。文化在地化流程的相關資訊如果易於取得，不僅能促進全業界的發展，也能讓開發商和發行商在尋找合作夥伴時做出更具見識的選擇。」



「文化在地化流程的相關資訊如果易於取得，不僅能促進全業界的發展，也能讓開發商和發行商在尋找合作夥伴時做出更具見識的選擇。」

開發商和發行商如何尋找本地化和文化在地化支援？

讓每個層面都達到身歷其境的感受不是一件容易的事。需要深入了解的不只是目標語言，還有目標文化。不僅如此，了解文化也還只算是一半；另一半是找到能夠實踐的資源，而且要能實踐得妥善。好消息是，現今電玩遊戲本地化公司數量眾多。然而必須記住，並不是所有廠商都能夠提供深入的文化審閱。

開發商和發行商應該尋找具備以下條件的本地化公司：

- » 廣泛經驗
- » 全球基礎架構
- » 在目標地區有當地人力
- » 合格的語言專家和譯者

- » 具有通過審核的地緣政治審閱及多元包容技能的人才
- » 專屬的專案管理團隊
- » 專屬的內容與敘事設計團隊
- » 與主題專家和非政府組織具有穩固的關係
- » 資料式流程與工具
- » 從開發到發布後的全方位服務方針

選擇合作夥伴的另一個重要因素是良好的謙遜態度。文化在地化團隊必須經驗豐富，且要足夠謙遜，知道何時需要外部資源。經驗不足的本地化公司不知道自己缺少的知識，也沒有能力尋求正確合格的幫助。找到符合上述標準的供應商，將大幅提升您的本地化內容品質。

文化在地化無疑會對遊戲產業今後的發展帶來深遠的影響。這是超越語言的概念，旨在接納更全球化和多元化的受眾。

隨著遊戲本地化公司持續提供更在地的遊戲體驗，我們很可能（也希望）在全球看到更包容的產業。本質上，文化在地化蘊含的意味就是未來遊戲不會只是翻譯或本地化，而是真正的全球化。



您最棒的合作夥伴

歡迎造訪我們的服務頁面，了解我們如何協助開發者與發行商打造極致的遊戲體驗。

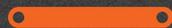
如需深入了解，歡迎造訪

GAMES.LIONBRIDGE.COM



關於 LIONBRIDGE GAMES

我們熱愛遊戲，同時也肩負使命，為全球遊戲玩家帶來不同凡響的遊戲體驗。2013 年，一群熱血玩家在全球最大的本地化公司創立 Lionbridge Games。我們在 Lionbridge 的全球基礎架構上，組織了專為遊戲服務應運而生的菁英團隊，以創新方式提供優質的遊戲服務，真正做到「科技為本，全球連線」。



如需深入了解，歡迎造訪

GAMES.LIONBRIDGE.COM



LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge. 著作權所有，並保留一切權利。