

# 多模态话语分析视角下《黑神话：悟空》的歌曲英译 ——以《勿听》为例

张庆福 田野

山东建筑大学, 中国·山东 济南 250101

**摘要:** 在数字时代的背景下, 游戏产业已成为文化输出的重要媒介, 其文本翻译质量影响着跨文化传播的效果。本研究以《黑神话: 悟空》章节曲《勿听》为例, 基于多模态话语分析理论, 探究其多模态文本翻译内容, 从语言、视觉、听觉的多模态协同策略进行分析, 为提升国产 3A 游戏翻译质量、提高文化输出效能提供理论借鉴和实践参考。

**关键词:** 多模态话语分析; 游戏翻译; 《黑神话: 悟空》

## English Translation of Songs in "Black Myth: Wukong" from the Perspective of Multimodal Discourse Analysis —— Taking "Do Not Listen" as an Example

Zhang Qingfu, Tian Ye

Shandong Jianzhu University, China Shandong Jinan 250101

**Abstract:** In the context of the digital age, the gaming industry has become an important medium for cultural export, and the quality of text translation affects the effectiveness of cross-cultural communication. This study takes the chapter song "Do Not Listen" from "Black Myth: Wukong" as an example, and, based on multimodal discourse analysis theory, explores the translation content of its multimodal text. It analyzes the synergistic strategies across language, visual, and auditory modalities, providing theoretical reference and practical guidance for improving the translation quality of domestic AAA games and enhancing cultural export effectiveness.

**Keywords:** Multimodal discourse analysis; Game translation; "Black Myth: Wukong"

### 0 引言

在数字时代背景下, 游戏产业已成为一种重要的跨文化传播媒介, 游戏文本也由最初的单一文字叙事发展成语言、音频、画面等多种元素融合的多模态文本, 而它所具有的传播价值也不再局限于娱乐范畴, 在文化交流和情感共鸣方面也具备重要功能<sup>[1]</sup>。在众多的游戏文本中, 游戏歌曲就是一种多模态文本类型, 它可以对游戏内容进行补充说明, 也可以起到渲染氛围的作用, 其翻译效果对于跨文化传播有着至关重要的作用。

《黑神话: 悟空》这款游戏以中国四大古典名著之一《西游记》为创作背景, 带有浓厚的中国特色以及文化底蕴, 是国产 3A 游戏走向世界的一个代表作, 《黑神话: 悟空》的游戏音乐也受到了国内外玩家的喜爱<sup>[2]</sup>。游戏章节插曲《勿听》更是游戏叙事的点睛之笔, 这首歌以天蓬与紫蛛儿的爱情悲剧为故事线索, 集中体现了东方文化中“求不得”的经典情感内核与“轮回宿命”的传统哲学思想, 在音韵之美、情感共鸣、文化特色三个方面具有鲜明

特征, 这首歌曲的翻译并非简单的文字翻译, 而是致力于实现音韵适配、情感传递与文化内涵的三维平衡, 具有鲜明的游戏歌曲翻译特殊性。

当下的游戏翻译研究领域, 现有成果多聚焦于字幕、术语、剧情文本等单模态或低模态融合文本的英译策略与质量评估, 针对游戏歌曲这类具备语言、听觉、视觉的多模态文本的研究较为薄弱, 既缺乏针对性的翻译理论框架构建, 结合具体经典案例的分析也不足, 难以满足数字时代游戏多模态文本跨文化传播的现实需求, 对游戏歌曲这类特殊文本的翻译实践的有效指导也有限, 亟需展开针对性的专题研究。

聚焦游戏歌曲这一多模态高度融合的细分文本, 丰富多模态话语分析理论在游戏歌曲翻译领域的应用场景与实践路径, 打破多模态翻译研究多聚焦于文字、图像融合的局限<sup>[3]</sup>。根据游戏歌曲所具有的语言、听觉和视觉三种模态属性, 在音韵、情感以及画面的协同的基础上建立多模态翻译模式, 探索这一模式在音频类多模态文本翻译中应

用的逻辑和重点,为多模态翻译在游戏歌曲这一领域的研究提供补充,也为影视插曲、文化主题歌曲等同类多模态文本的翻译研究提供可参考范式。

以《黑神话:悟空》章节曲《勿听》为典型案例,总结游戏歌曲翻译中的“音韵适配、情感传递、文化转译”,对国产游戏歌曲进行跨文化翻译实践具有一定参考价值。同时,将研究成果延伸至影视插曲、文化主题歌曲等类似多模态音频文本上,在各种音频类文化文本的跨文化翻译方面也起到一定实践指导作用,使中国文化借助音频文本这一易传播且容易引起共情的载体实现有效出海,提高中国文化的跨语境传播效果与国际影响力。

## 1 多模态话语分析理论概括

多模态话语分析(Multimodal Discourse Analysis, MDA)是研究游戏歌曲“语言+听觉+视觉”融合文本的核心理论基础,其核心是突破单一语言文本的分析局限,聚焦不同模态的意义构建、互动协同与整体表意,适配游戏歌曲多模态共生的文本特征。话语分析的概念可以追溯到20世纪50年代初,由美国语言学家Harris提出。他于1952年在Language杂志发表了题为Discourse Analysis的论文,这标志着话语分析作为一门独立的研究领域开始崭露头角。20世纪60年代Halliday创立系统功能语言学,主要在语言层面对多模态话语进行研究,是研究多模态话语的重要理论基础之一,其中的系统是指任何语言层次(如音系、语法、语义等)中纵聚合关系的呈现<sup>[4]</sup>。对多模态话语的分析主要有三个学派。分别是Kress&vanLeeuwen以系统功能语法为基础的社会符号学学派,Norris(2004)以互动语言学为基础的社会互动学学派以及Forceville以认知语言学为基础的认知语言学学派<sup>[5]</sup>。

## 2 《勿听》介绍

《勿听》(Listen Not)是国产3A游戏《黑神话:悟空》第四回“曲度紫鸳”(紫云山盘丝岭章节)的结尾动画主题曲,该曲于2024年8月20日随游戏上线同步发行,由游戏科学与8082Audio联合出品,收录于《黑神话:悟空》游戏音乐精选集。《勿听》在游戏中承担重要的叙事功能,是紫云山盘丝岭章节情感高潮的升华。此曲作为结尾动画专属配乐,与CG画面、角色表演深度融合,是典型的多模态复合文本<sup>[6]</sup>。

## 3 《勿听》英译的多模态话语分析

### 3.1 语言模态

例1:

源文本:晚霜,朝露,昙花,苍狗

译文: Like mist, Like dew, Like frost, Like snow

原词“晚霜、朝露、昙花、苍狗”均为中式具象瞬逝意象,是语言模态承载“世事无常、美好易逝”核心语义的关键。“晚霜、朝露”译为“Like mist/Like dew”,词汇表意与原意象高度契合:“dew(朝露)”为直译,完美保留“晨生午逝”的瞬逝性;“mist(薄雾)”与“晚霜”均为夜间和清晨的自然意象,虽具象不同,但都具备“朦胧、易散”的特征,且单音节词汇(mist/dew)简洁流畅,适配歌曲的旋律停顿,满足听觉模态的音韵适配要求,实现了语言模态与听觉模态的基础协同。“昙花”的核心内涵是“昙花一现”的极致短暂与美好,是中式文化中“美好事物转瞬即逝”的经典意象;“苍狗”出自“白云苍狗”,核心内涵是“世事变幻无常、万事皆非定数”,是抽象的隐喻意象;“frost”的“冰冷、萧瑟”与“snow”的“洁白、易落”,虽与“昙花”的“美好短暂”“苍狗”的“变幻无常”具象语义不同,但情感基调高度契合——均指向“遗憾、怅惘、无常”的负面情感,与原词通过意象传递的“爱情悲剧、求而不得”的情感内核一致。原词“晚霜/朝露/昙花/苍狗”采用中式排比修辞,以四个结构一致的具象意象形成“层层递进的瞬逝感”,是语言模态实现修辞表意与情感强化的核心手段;译者以“Like mist/Like dew/Like frost/Like snow”的统一结构,实现了排比修辞的形式重构,保持了语言模态的修辞表意功能,通过四个并列的明喻意象,继续强化“万事皆易逝”的核心语义,让西方玩家通过英文熟悉的明喻排比,感知原词的情感节奏。

例2:

源文本:听错了风,又怎么会有以后?

译文: How can there be a future looking at the wrong hope?

原词“黑夜不过白昼”以及“听错了风又怎么会有以后”是中式含蓄散句,句式灵活、情感直白,十分贴合歌曲的叙事节奏;译者将其分别译为“It dies in the morning glow”和“You misheard the wind, no future to know”,采用英文简单句和押韵句式,完成了句式结构的跨语言适配,既贴合英文的表达习惯,又满足该游戏歌曲自身句式简洁、歌词押韵的听觉模态标准,实现了语言模态与听觉模态的高效协同。“黑夜不过白昼”核心语义是“黑夜终会过去,白昼终将到来,万事皆有定数,逝去的终究会逝去”,暗含“缘法易逝、无需执念”的情感,此处译者未直译,而是以“It dies in the morning glow”的简单句进行意译,将抽象哲思转化为具象的景物描写(“一切都在晨

光中消逝”)，既贴合英文的直观表达习惯，又准确把我了“逝去”的情感内涵，同时“glow”为双元音结尾，符合歌曲的押韵要求，兼顾了语义表意和听觉适配。“听错了风又怎么会有以后”，原句是中式无主句，句式简洁、留白感强，“听错了风”是隐喻，指“错付了心意、误判了缘法”；译者以“looking at the wrong hope”精准还原“听错了风”的语义本质：摒弃“风”的具象载体，直接概括出背后“错执虚妄希望、误判情感缘法”的核心语义，无增义、无减义，让语言模态的语义表达更直接、更精准；用“How can there be a future”完整还原了“又怎么会有以后”的语义内涵，表明“错误的执念”这一因由最终会导向“不圆满的未来”这一结果，让译法的语义链与原词完全一致，实现了语言模态语义表达的跨语言等效。

### 3.2 听觉模态

在多模态话语分析里，游戏歌曲的听觉模态是进行情感传递和多模态协同的重要部分，它和语言模态的匹配程度影响着歌曲的听觉效果和情感表达的效果。《勿听》作为《黑神话：悟空》的章节音乐动画，以悲戚舒缓、缥缈怅惘为旋律背景基调，它的英译从押韵模式的重新构筑和音节数与节奏的匹配两个层面着手，主要目的是更好的贴合原曲听觉质感、符合歌曲押韵的要求、强化悲剧情感在听觉上的感受，既做到了语言模态与听觉模态的高度协同，又保留了原曲的核心听觉情感。

押韵是听觉模态的重要因素，原词中文押韵模式以尾字协韵、句内叠韵为特征，通过韵律的反复循环来强化“求不得”的悲戚情感与叙事的连贯性，是构建原曲听觉美感的关键。英译没有机械复刻中文歌词的押韵形式，而是基于英文词汇发音特征和歌曲旋律节拍进行跨语言押韵重构，在听觉效果上实现了跨语言的等效还原。原词中文的尾字“霜”“露”“花”“狗”“风”“后”，形成了舒缓、绵长的韵律感，契合悲戚基调。英译“mist”“dew”“frost”“snow”均为单音节尾词，尾音均为清辅音和短元音组成，形成“轻而不散、缓而不滞”的韵律节奏，与原曲四句排比的舒缓旋律高度契合；“听错了风又怎么会有以后”译为“How can there be a future looking at the wrong hope?”，“future”“hope”为双音节与单音节的尾韵呼应，音标 /ju:/ 与 /əʊ/ 为近韵，既适配英文句式的音韵节奏，又还原了原词“风”“后”的句间协韵效果，使得韵律回环感与原曲一致。

例 3:

源文本：云卷，云舒，风清，雨骤

译文：Days warm, Days hot, Days mild, Days chill

游戏歌曲的听觉模态中，音节数与节奏匹配是模态协同的重点，语言模态的音节数需与原曲旋律的节拍数、停顿点、旋律起伏精准契合，否则会出现旋律脱节的问题。《勿听》原曲旋律以“2/4 拍舒缓节奏、均等节拍停顿、轻起轻落的旋律起伏”为特征，英译通过“单音节核心词汇优先、句式音节精简、句内停顿适配”的策略，精准控制每句译词的音节总量与节奏分布，让英文译词的发音节奏与原曲旋律的节拍节奏完全匹配，实现了“词融于曲”的效果。原词“云卷、云舒、风清、雨骤”为四字单字意象，对应原曲旋律的“一字一拍、四拍一句”，是最典型的词曲契合的段落。英译将其均译为“Days+ 单音节名词”的结构 (Days warm/Days hot/Days mild/Days chill)，每句均为 2 个音节，完美匹配原曲“四拍一句”的节拍规律，“Days”占一拍，单音节名词占一拍，剩余两拍为旋律留白，与原词“单字占一拍、留白两拍”的听觉节奏高度一致，使词曲衔接自然、发音短促清晰，完全无“赶拍”或“拖拍”的问题，实现了核心段落音节与节奏的精准适配。

### 3.3 视觉模态

《勿听》动画片尾天蓬与紫蛛儿的剪影闪回片段，与歌词相配合，完成了“相恋欢喜 - 离别哀愁 - 美好易逝 - 执念不朽 - 宿命诀别”的情感与叙事递进，以水墨冷调剪影、蒙太奇镜头切换、关键帧长停顿、东方留白式空镜为视觉模态核心特征，通过视觉语言传递出浓烈的“求不得”悲剧感与宿命感。

例 4:

源文本：欢喜，或者哀愁，绽放或者不朽，有缘无份下一世莫回眸。

译文：The joy, Or the sorrow, Ephemeral, or eternal, Told us that it's false, That in next life, say no.

此段对应的歌词及译文，配合动画视频完成了从“美好到悲剧、从执念到诀别”的线性情感叙事。“欢喜或者哀愁”译为“The joy, Or the sorrow”，直接以英文基础情感词汇对应“相恋牵手”与“离别相望”的画面，语言的对立式表达放大了视觉画面中“美好与悲剧”的落差，让情感递进更清晰。“绽放或者不朽”摒弃原词“绽放”“不朽”的具象动词表达，重构为“ephemeral (转瞬即逝的)”和“eternal (永恒的)”的抽象对立形容词，贴合画面中守望镜头“持续反复”的视觉体验，让西方玩家无需理解“绽放 / 不朽”的东方含蓄表达，即可通过词汇感知画面的“美好易逝、执念难消”。以“it's false”直接点出“有缘无

份”，以“say no”直白化表达“莫回眸”的诀别态度，让语言的决绝与画面的诀别形成语义与视觉的双重呼应。

此段的剪影闪回画面，采用东方水墨的冷调美学，画面以黑、白、灰为基底，点缀淡蓝的月光、浅白的风雪，无任何鲜艳色彩，营造出悲戚、怅惘、宿命、清冷的核心氛围；同时，画面的情感从“欢喜”到“哀愁”再到“诀别”，呈现出“短暂温暖→彻底冷调→宿命留白”的氛围变化。

#### 4 结语

本文以多模态话语分析为理论基础，从语言、听觉、视觉三个模态对《黑神话：悟空》的章节主题曲《勿听》进行研究分析，旨在揭示多模态分析框架下游戏歌曲的翻译。研究认为，《勿听》的英译版本很好地抓住游戏歌曲多模态文本的特点，在音韵共鸣、情感一致、文化传播三个层面都取得了良好效果，既使译文与原文歌词契合度高，达到“词曲合一、词画合一”，又使西方玩家通过三重感官获得共鸣，高手到东方悲剧情感以及东方文化内涵，对游戏歌曲多模态英译实践具有重要借鉴意义。本研究仅选取《勿听》一首中式古风游戏歌曲进行分析，而没有涉及不同类型、风格、叙事背景的游戏歌曲进行比较或补充，因此得出的研究结论仅能符合《勿听》自身所具有的文本特点与多模态属性，不能适用于所以游戏歌曲英译的场景中，具有一定的局限性。基于对目前关于《勿听》歌词英译的多模态研究进行分析，当前研究存在对象单一、缺乏

实证等局限，今后的研究需要以“拓展广度、强化深度、创新维度”的核心思路，从拓展研究范围、补充实证支撑以及探索技术融合三个方面开展工作，丰富和完善多模态翻译方法论的研究水平的实践意义，促进游戏歌曲多模态英译研究向更加系统化、实证化、智能化。

#### 参考文献：

- [1] 刘淼聪, 黄秋儒. 数字人文视域下国产游戏推动中华文化输出与传播——以《黑神话：悟空》为例[J]. 工业设计, 2025,7(03):63-72.
- [2] 王艺璇. 守正创新, 走好中华优秀传统文化的“出圈”之路——以《黑神话：悟空》的音乐为例[J]. 新校园, 2026,(02):117-118.
- [3] 燕道成, 彭天媛. 多模态叙事视阈下传统文化符号的跨媒介转化与传播——从《西游记》到《黑神话：悟空》的符号重构实践[J]. 传媒, 2026,(03):43-45.
- [4] 王亚博, 刘卓媛. 多模态话语分析视角下外宣纪录片《万象中国》字幕汉英翻译研究[J/OL]. 内蒙古农业大学学报(哲学社会科学版), 2026,(02):1-11.
- [5] 韩雨佳. 日本政治漫画的多模态话语分析[J]. 语言与文化研究, 2026,34(02):261-264.
- [6] 姚婷, 何高大. 多模态话语分析视角下《黑神话：悟空》英译赏析与翻译模型构建[J]. 名作欣赏, 2025, (33): 182-184.