



泰国网络游戏翻译人员汉语水平分析

AN ANALYSIS OF NETWORK GAME TRANSLATOR'S CHINESE LEVEL IN THE ONLINE GAME MARKET OF THAILAND

吴菲菲 *

赵平 博士 **

摘 要

网络游戏在国际上有很大的市场，特别是中国的网络游戏产业发展迅速。中国的网页游戏及移动游戏开发和应用处于全球领先水平。一方面中国网络游戏研发商和发行商计划扩大规模，进入泰国市场扩展其业务。另一方面，泰国网络游戏市场也积极引入和翻译中国的网络游戏软件，以促进泰国网络游戏市场的发展。本论文研究的是通过中国网络游戏在泰国的应用，了解和分析网络游戏中-泰翻译人员的中文水平，说明这一领域泰国网络游戏的发展现状，以及泰国用户和玩家付费玩游戏的情况。论文通过资料分析和问卷调查法，掌握中文网络游戏软件在泰国市场应用情况，泰国网络公司从事中国网络游戏翻译人员的工作情况。

关键词： 泰国网络游戏 中-泰翻译 汉语水平 网络游戏市场

ABSTRACT

Online games business is one of the biggest industries in the world, especially Chinese online games market, which is the biggest and fastest growing one at the current environment. Online PC games has been a very big market since 2000's, and in the past decades we see big growing trends for Mobile Games as well, where China is a region with wealth of many game developers and publishers. Now, more publishers imports Chinese games to Thailand, as well as China's local publishers, giving rise to language localization service, which is continuously growing in Thailand. In this Thesis, Chinese games penetration to Thailand is analyzed in able to reflect Chinese language understanding of such interpreters and business growth status and potential of Thailand online games business and Thai gamers' paying behavior is observed.

Keywords: Online game in Thailand, Chinese to Thai translation, Chinese proficiency test, Online game market

*PIMOLWAN SAMREJPRASONG 泰国华侨崇圣大学中国语言文化学院 2016 年文学硕士（商业汉语）

**ZHAO PING; Dr. 指导老师：泰国华侨崇圣大学中国语言文化学院 M. A. (CBC) 教师



บทคัดย่อ

ตลาดเกมออนไลน์เป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่มีขนาดใหญ่ของโลกโดยเฉพาะตลาดเกมออนไลน์ของจีนและเป็นตลาดที่โตเร็วที่สุดในขณะนี้ ไม่ว่าจะเป็นเกมพีซีออนไลน์หรือเกมออนไลน์บนโทรศัพท์มือถือล้วนเป็นธุรกิจระดับแนวหน้าของโลก ธุรกิจเกมออนไลน์ของประเทศจีนนั้นมีผู้พัฒนาเกมและผู้ให้บริการเกมมากมายและขนาดใหญ่ ปัจจุบันนี้ธุรกิจเกมประเทศจีนได้ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมในประเทศไทยจึงมีเรื่องการแปลภาษาเกิดขึ้น เพื่อให้ธุรกิจนี้ได้เติบโตในประเทศไทยต่อไปงานวิจัยฉบับนี้ได้วิเคราะห์ธุรกิจเกมออนไลน์ของประเทศจีนเข้าสู่ตลาดประเทศไทยเพื่อสะท้อนถึง ความเข้าใจระดับความรู้ภาษาจีนของนักแปลภาษาและสภาพการเติบโตของธุรกิจเกมออนไลน์ในประเทศไทยรวมถึง สถานการณ์เกมเมอร์ไทย งานวิจัยฉบับนี้ยังได้วิเคราะห์ข้อมูลและสำรวจแบบสอบถามต่าง ๆ เกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์ประเทศจีนเข้าสู่ตลาดประเทศไทย เพื่อให้เข้าใจการทำงานของนักแปลที่อยู่ในบริษัทเกมออนไลน์ในประเทศไทยอย่างแท้จริง

คำสำคัญ : เกมออนไลน์ประเทศไทย แปลจีน-ไทย ระดับความรู้ภาษาจีน ตลาดเกมออนไลน์

绪论

一、研究背景和意义

网络游戏（简称网游）就是在登陆互联网的状态下，与其他玩家一起进行的，由某个公司或个人提供游戏服务器终端的通过网络实现的多人在线游戏模式，与之区别的就是单机游戏和局域网联机游戏。网络游戏或在线游戏，软件，信息，数据，客户端，网页浏览器及其他终端形式，现在的网游，包括产品和服务通过互联网等信息网络，移动通信网络，通过信息网络向公众提供的游戏。其他终端，是指在手机，个人数字处理器，游戏机和网络访问计算机网络信息的信息。

本论文的选题主要依据中国网络游戏在泰国市场的推广情况。目前，中国网络游戏产业发展迅速，并在很多国家进行推广，也包括泰国。而泰国在推广中国网络游戏时，需要把汉语翻译为泰文，因此对翻译人员的汉语水平要求就很高。而语言翻译，最重要的是表达清楚、解释得体，但泰国与中国的文化是有很大的差异，尤其是在语言方面。所以在泰国推广中文网络游戏，汉语的泰文翻译就变得十分重要了。本论文选题的来源是汉语网络游戏在泰国市场上的经营状况，是在泰国市场上所面临的各种问题。

二、研究范围、主要内容与目的、途径与方法和创新性

(一) 研究范围

通过研究中国网络游戏在泰国推广情况和对泰国网游翻译人员的问卷调查,分析网游翻译人员的中文水平,调查了10个翻译人员10家泰国发行上,评估翻译质量和市场效果。通过分析研究指出网络游戏翻译人员提高中文水平对市场营销,网游推广的重要性。发现网游中泰翻译人员存在的问题,提出解决问题的方法和改进措施。

(二) 研究主要内容与目的

1. 通过研究中国网络游戏在泰国推广情况和对泰国网游翻译人员的问卷调查分析网游翻译人员的中文水平,评估翻译质量和市场效果。

2. 通过分析研究指出网络游戏翻译人员提高中文水平对市场营销,网游推广的重要性。

3. 发现网游中泰翻译人员存在的问题,提出解决问题的方法和改进措施。

本论文主要研究的是中文网络游戏在泰国市场的开发、推广和应用的情况;分析中国网络游戏对泰国市场的影响和发展状况;对中国网络游戏翻译人员进行问卷调查,分析调查结果,对网游中-泰翻译人员的中文水平和翻译情况进行评估,指出目前存在的问题,提出改进措施。

(三) 研究途径与方法

通过定性研究和定量研究方法,搜集有关中国和泰国网络游戏市场的资料,调查在泰国市场中国网络游戏的推广现状,调查中文网络游戏翻译人员的情况,调查网络游戏公司经营管理情况。

(四) 研究创新性

目前有关网络游戏方面的论文有很多,但对中国网络游戏翻译方面的研究还没有进行,本论文的创新主要体现在:

1. 首次对中国网络游戏翻译成泰文的情况进行研究。
2. 论文通过对中国网游的泰译,揭示中国网游在泰国网游市场的推广和应用情况。
3. 分析泰国网游翻译人员的中文水平和翻译质量,发现问题,提出解决问题的建议。

三、网络游戏影响方面的研究

1. 哈尔滨工业大学王艺诺在《网络游戏的用户选择与使用影响因素研究》中说明了中国网络游戏用户规模已经趋向饱和。在这样一种背景下,对用户实施有针对性的网络游戏开发,吸引用户并守住用户尤为重要。论文探究了用户选择和使用网络游戏行为的影响因素,一方面可以帮助企业吸引消费者,另一网面可以帮助其抓牢消费者。不但具有理论意义,也具有实践意义。(王艺诺,2011)

2.李文娟在《东南传播》杂志上发表了《网络游戏文化浅析》的论文，文中分析了网络游戏的文化产业发展问题，指出网络游戏作为目前最为盛行的休闲娱乐方式之一，对整个社会经济发展起着越来越重要的作用，同时，它对于整个社会的文化与社交等方面也产生着重要的影响。论文以网络游戏为例来探讨这种网络文化与传统文化的比较，以及其特性，同时也指出它所带来的的一些负面影响。(李文娟，2009)

四、中国网络游戏在泰国市场的应用

游戏业已日益成为了世界娱乐产业的龙头。目前游戏业的发展十分迅猛，它呈现出超越其他服务行业的势头，从上世纪 80 年代开始，已经有 30 多年的历史，而且至今仍然在飞速前进。现在市面上不断有新的游戏推出，吸引着全世界的玩家，游戏种类从最早的 80-90 年代电视游戏，发展到 21 世纪的网络游戏、电脑游戏，然后到 2014 年又细化到了网络平台、主机平台、移动平台这三种主要硬件类别。在这个 30 年里，中国、日本、美国产生出了最好的游戏研发商和运营商，这三个国家也已经成为了世界游戏交流中心。

网络游戏（简称网游）是在登陆互联网的状态下，与其他玩家之间的互动交流、娱乐和休闲。由某个公司或个人提供游戏服务器终端的通过网络实现的多人在线游戏模式，与之区别的就是单机游戏和局域网联机游戏。网络游戏或在线游戏，包括软件、信息、数据、客户端、网页浏览器及其他终端形式。现在的网游（包括产品和服务），通过互联网、移动通信网络等信息网络，向公众提供的游戏。

网络游戏发展至今有客户端游戏（PC）、网页游戏（WebGame）和移动网游戏（Mobile Game）三种类型。

客户端游戏：是玩家应该将游戏的客户端下载并安装到自己的电脑中，目前客户端游戏主要有大型多人在线角色扮演类网络游戏（MMORPG）和大中型休闲网络游戏。

网页游戏：又称无端网游或者浏览器游戏，是基于网络浏览器的多人在线互动游戏，用户无需下载客户端，只要打开网页就可以玩网页游戏。主要有角色扮演、战争策略、社区养成等。

移动网游戏：是用户使用手机等移动终端连网游戏，主要分为 iOS 游戏和 Android 游戏两大系统。主要游戏类型为棋牌类、休闲竞技类和社区互动，以及平台类游戏等。

网络游戏有许多类型，现在也成为全球第一大娱乐产业，人们通过游戏表达自己的理想和愿望。网络游戏还是一种虚拟社区，在游戏的过程中，各个玩家之间结成了非常复杂的虚拟社会关系，朋友、同盟、恋人、敌人等。一些游戏的公会系统更始让玩家之间形成了一种较为长期的虚拟社会关系。在网络游戏的世界里，人们俨然就是在一个小小的社会的缩影之中扮演自己所想扮演的角色。

（百度网站，[online]）

（一）泰国网络游戏发展历史

网络游戏进入了泰国可以分为网络游戏使用 Lan 的系统和网络游戏使用互联网上。关于网络游戏使用 Lan 系统在 2002 年进入了，那时代 Counter Strike 游戏是最欢迎，研发商是美国的 Valve Corporation 公司。但是网络游戏使用互联网上在 2000 年进入，最好游戏来泰国是 King of King，由

Just Sunday 公司开发，他们从韩国买游戏版权，然后 Ragnarok Online，由 Asiasoft 公司运营商，也是从韩国 Gravity 公司买版权。这两款让泰国网络游戏市场非常繁荣，有很多网吧创建起来，然后在 2003-2006 年就有不断泰国网络游戏的公司发行。到现在 2015 年泰国市场有 200 款游戏以上开启。

2015 年，泰国网络游戏的市场增长了 15%。根据 SIPA 的数据，看到 2014 年的数据，泰国网络游戏市场相比 2013 年增长达到 14.7%，市场总价值 7,835 亿泰铢，并 2015 年底市场增长超过 15%。现在泰国已经进入了 Digital Content 时代，由于泰国人使用智能型手机差不多 35 亿个手机，是 49% 泰国智能手机用户几乎每天都会登陆社交平台。泰国网络游戏市场的总价值长大达到 5,732 亿泰铢，移动游戏 143.9 亿泰铢，客户端离线游戏是 180.1 亿泰铢。

现如今，泰国网络游戏用户使用 PC 电脑和手机玩游戏比较多。泰国网络游戏市场发展非常迅速。有超过 100 种新网络游戏陆续被推出。在 2010 年，泰国网络游戏市场竞争更加激烈，尽管网络游戏的玩家人数未有增长，但是预计今年将会迎来新一轮增长趋势。主要的原因可能是现在的互联网服务供应商正全力扩展覆盖全国的宽带网络，另外网络游戏服务商持续推出吸引新用户群体的网络游戏。

Newzoo 研究数据指出了泰国网络游戏市场情况：泰国总人口 6790 万，网民数 2110 万，玩家数 1470 万，付费玩家 830 万，付费玩家人均年消费额 27.76 美元。2014 年泰国的游戏市场规模高达 2.3 亿美元，也是东南亚游戏消费最高的国家。泰国年复合增长率达到了 30.9%，且栖身为全球 TOP 20 游戏市场。此外 Newzoo 预计泰国地区的游戏市场规模将从 2014 年的 2.3 亿美元增长至 2017 年的 4.9 亿美元，增长率为 213%。

泰华农民研究中心发布报告表示，现在泰国的手机网络游戏发展非常迅速。如今使用手机玩在线游戏，已经成为绝大多数手机用户主要的休闲娱乐方式之一。主要原因是手机设备方便灵活，可以随时随地玩游戏，另外还能很容易地邀请朋友圈和社交媒体群组的朋友一起玩游戏。吸引更多有消费行为的玩家来玩手游，并且快速开拓更广阔的市场，尤其是扩展上班族年龄层使用智能手机和平板电脑。(shink-gamebiz.blogspot, [online])

在 2015 年泰国网络游戏本土运营商，它们从海外购买游戏版权在泰国市场推广：Asiasoft 是泰国最大的网络游戏公司之一、True Digital Plus 集团、Garena Online Private Limited、ini3 Digital、Winner Online、I Digital Connect (idcc)、Gen C、Wavegame Interactive、7zeed、GAME[R]US、Infinity999、Kidjaplay。中国研发商进入泰国投资的运营商：完美世界 (Perfect World) 是一家总部位于中国的领先的网络游戏开发商和运营商、金山软件 (Kingsoft) 是国内最早的互联网软件企业之一、昆仑游戏 (Koramgame) 是北京昆仑在线网络科技有限公司旗下客户端游戏研发/运营平台、乐檬互动 (Lemongame) 成立于 2012 年 8 月份,是由多名业内精英创办的一家多语种游戏发行公司、SNSplus, Inc. 不只是国际性社群、网页及行动装置游戏的营运公司。

(二) 中国网络游戏发展历史

中国网络游戏的发展源头应当追溯至 2000 年，华彩公司在大陆发行了第一款多人角色扮演类网络游戏——《万王之王》。这是一款真正意义上的中文网络图形游戏，而且凭借着本身优秀的游戏质量，以及特殊的历史条件，所以《万王之王》当之无愧的成为了中国第一代网络游戏的王者之

作。在 2001 年，华义将《石器时代》带入了中国大陆。其特点是开创性的点卡计费模式与会员平台，以及更是开创式的出现了被称为网络游戏的毒瘤（外挂）。随后，由于《万王之王》《石器时代》等游戏在商业上获得成功，网络游戏不断涌现出来。虽然早期的游戏缺陷很多，画质不高，剧情存在漏洞，甚至程序都会出现非常多的诟病，但是正因为有了这些游戏才让中国第一代网民了解了网络游戏的游戏规则，让他们认识到了网络游戏的魅力，其带给人精神上的满足是现实生活所完全无法比拟的。从此网络游戏这个新兴产业进入了中国这块无比广阔的市场，中国的网游市场走上了飞速发展的黄金十年。2002 年，陈天桥带着一款韩国的二流网络游戏《热血传奇》回到中国，开始了他的梦想。这款当年不被任何人看好的网络游戏，却在中国市场取得了巨大的成功。2002 年 11 月，盛大官方公布《传奇》在线人数突破 65 万，传奇注册用户已经达到 7000 万。2004 年 9 月，史上最卖座网游——暴雪推出的《魔兽世界》在美服开放，这款网游巨作在韩国仅仅发布一周就拥有了 200 万玩家。2005 年 4 月，第九城市代理的《魔兽世界》公测，更是拥有 350 万魔兽世界玩家而现在全球范围内魔兽世界已经拥有了超过 1000 万的玩家。这更是一款拉动了中国电脑硬件升级的游戏。魔域的问世代表了中国魔幻类游戏的崛起，也让中国自主原创的网游又提升了一个层次。到 2009 年中国网络游戏市场规模为 258 亿元人民币。其中：国产网络游戏市场规模达到 157.8 亿元人民币，同比增长 41.9%，占总体市场规模的 61.2%。自主研发的网络游戏已然成为国内网络游戏市场的支柱。中国市场上共有约 361 款网络游戏处于开放测试或者商业化运营阶段，与 2008 年相比新增加了 68 款。2009 年全年总共有 115 款网络游戏产品通过文化部的审查或备案，其中国产游戏 80 款，进口游戏 35 款。

从市场结构来看，大型多人同时在线角色扮演游戏(MMORPG)仍然是市场的主导力量，2009 年 MMORPG 占整体网络游戏市场的比例约为 79%，市场规模达到 203.8 亿元。高级休闲游戏的增长速度在加快，2009 年高级休闲游戏占整体网络游戏市场规模的比例约为 13.8%，市场规模达到 35.5 亿元。（豆瓣小组网站，[online]）

（三）网络游戏运营商与研发商的情况

网络游戏产业链的主要组成部分为：游戏研发商、游戏运营商、游戏渠道商、游戏玩家、以及电信资源提供商等，如下图所示：



在上述网络游戏产业链中：

1. 游戏研发商负责游戏服务器端、客户端等软件的开发工作，通过拟订游戏开发计划，组织策划、文案、美工、编程等各种资源完成网络游戏的初步开发，再经过内外部的多轮测试加以完善后向玩家正式推出运营。

2. 游戏运营商负责提供网络游戏的运营平台，在取得游戏的使用权或所有权后，架设服务器组安装服务器端软件，在网站上提供客户端软件的下载链接，并对游戏进行推广、运营维护以及客户服务等。

3. 游戏渠道商是游戏运营商和最终游戏玩家之间的中间商，通过其销售渠道为游戏运营商提供销售游戏点卡的服务，一般包括游戏支付平台商、游戏分销商及游戏合作运营商等。

4. 电信资源提供商是提供互联网接入和移动电话等基础电信业务，以及提供服务器托管、带宽租用，服务器租用等 IDC 服务的企业，如 CS Loxinfo 公司。（赵晓微，2014）

中国有很多中小型的研发商，想拓展海外市场，首选的方式是独家代理给某一发行商由他们统一负责，研发商只负责游戏的版本更新和运维工作。目前东南亚担任游戏运营商的公司比较多，大致可以分为两种类型，一类是中国发行公司在泰国的落地团队，另一类是泰国本地公司。2015 年，泰国本地的一些运营商在手机游戏领域已经开始有所成绩，比如 True Digital Plus, ini3, Asiasoft, 还有一家新加坡的公司叫 Garena。

泰国网络游戏市场吸引大批中国网络企业来投资，包括客户端游戏、网页游戏、移动网游戏。因为现在移动网游戏最受欢迎。在移动互联网领域，泰国的用户市场非常巨大，在总人口 6700 万人口中几乎人手一部手机，智能手机普及率超过 50%。Line 是泰国人非常喜欢使用的通话和信息交流的手机软件，现在每天活跃用户有 2000 万了。另一个软件是 Facebook，注册用户将近 3000 万。泰国本国的 3G 网络非常发达，4G 正在普及，速度快。泰国融合了中西方和本国各种文化，中国的游戏产品几乎不需要做过大的修改就可以直接在泰国上线。由于泰国本土游戏的研发公司非常少了，本地没有游戏产品开发能力。这给中国游戏公司进入泰国提供了很多商机，先行者博雅和昆仑游戏已经取得非常不错的成绩。2015 年以来相继有中国的中小型研发和发行公司在不断尝试，现在泰国的游戏市场已经成为中国游戏企业的天下。

（四）中国网络游戏进入泰国市场的情况

现如今中国的网络游戏产业发展非常快，已经成为中国互联网的支柱产业之一。目前海外市场是一个很重要目的的市场，特别是泰国、越南、印尼、马来西亚、新加坡和菲律宾是东南亚区域游戏市场。2015 年泰国市场价值超过 3,070 - 3,140 亿泰铢，与 2014 年相比增长了 15.4-18.0%，因此许多中国网络游戏研发商和发行商想扩大规模进入泰国市场来扩展网络游戏业务。

在 2015 年，泰国网络游戏的市场已经增长了 15%，预计在 2016 可能增长达到 26.1%。根据 SIPA 的数据，2014 年的泰国网络游戏市场与 2013 年相比增长了 4.7%，市场总价值 7,835 亿泰铢。预计 2015 年底市场增长超过 15%。在 2016 年会扩展到 26.1%。数据显示泰国网络游戏市场将不断发展，玩家充值也会更多，并且不少网络游戏进入泰国市场。根据 SIPA2014 年的数据，泰国网络游戏市场的总价值达到 5,732 亿泰铢，移动游戏 143.9 亿泰铢，客户端离线游戏 180.1 亿泰铢。在泰国移动游戏的方面，泰国进入了 Digital Content 时代。根据调查数据，泰国玩家喜欢游戏类型可以分为 2 个大类型，第一类型是无 Hard Core，大多数玩家在手机玩游戏，74% 的玩家喜欢休闲游戏。第二类型是 Hard Core，玩家在 PC 上玩网络游戏，其中 59% 玩家喜欢 MOBA、其次是 FPS，第三是 MMORPG。分析调查数据，在 2014 年泰国玩家继续增加，已经进入到了 Digital Content 时代，网络游戏产业将不断增长发展。

五、中国网络游戏泰语翻译状况

目前进入泰国市场的网络游戏大部分是中国网络游戏。因为中国网络游戏的市场很大，质量不错，而且游戏版权价格不高。另外中国网络游戏的系统和内容符合泰国的玩家，图像好。中国网络游戏软件不局限于中国文化风格，是多元化的，容易进入泰国市场。中国网络游戏要进入泰国市场需要解决网络游戏的翻译问题，把中文网络游戏翻译成为泰文版本。在翻译中必须具有专业水平，因为网络游戏的语言词汇是具有专业性的。如果网络游戏的翻译人员没有玩游戏的经验，对网络游戏内容中一些专门用语就不会翻译。在泰国，各个运营商在对中国网络游戏的翻译上是不同的。有些运营商雇佣 Outsorce（外购商家，从外国供应商等处获得货物或服务），有的把新游戏给他们翻译，有的是公司有翻译人员，这样可以比较快和比较方便地翻译游戏的内容。

本次问卷调查，调查了 10 家泰国的运营商，他们有自己的翻译人员，他们主要负责是翻译网络游戏，以及跟中国合伙人沟通。从调查中可以了解泰国运营商网络游戏翻译人员的翻译过程。首先在 Excel 中查看游戏内容，然后把它们翻译成为泰文。在游戏内容中分别游戏故事、角色名、NPC 名、任务内容、技能、副本、竞技场、物品名、怪物名和属性等。如果不理解游戏的系统，在翻译时会有点困难。本次问卷调查了 10 个翻译人员，10 家泰国运营商。这些运营商是：7 Zeed Co., Ltd, Gen c inspire corporation Co. Ltd, Entertainment Games Translation Co., Ltd, Wavegame Interactive Co., Ltd, Games R Us Co., Ltd, SNSplus (THAILAND) Co., Ltd, Infinity 999 Co., Ltd, Perfect World (Thailand) Co., Ltd, KidJaPlay Co., Ltd, Kongzhong (thailand) co., Ltd。这些泰国运营商有自己的翻译人员，他们的汉语水平良好。对翻译人员来说，在汉语的听、说、读、写方面都是非常重要的。在问卷调查中，这些翻译人员都喜欢玩网络游戏，他们表示只有玩过网络游戏，才能更好地了解网络游戏的内容和系统，有助于把汉语网络游戏更好地翻译成泰文。为了深入了解目前中国网络游戏在泰国市场和中文网络游戏翻译成为泰语版本的情况，本次研究对泰国网络游戏运营公司中的翻译人员进行了问卷调查。调查时间是 2015 年 8 月到 2015 年 9 月。调查方式为问卷访问调查。本次共调查了 10 个翻译人员。

六、对泰译人员中文水平的评估

（一）网络游戏汉泰翻译方面

根据对泰国网络游戏运营商的调查，大部分翻译人员的汉语水平是能够胜任翻译工作的。通过对 10 名泰译人员的调查，有 7 人（70%）的汉语水平比较好，能顺利翻译中文的网络游戏，有 3 人（30%）的汉语水平一般，基本上可以胜任翻译工作。

(二) 在提高汉语水平方面

在问卷调查中, 6 名泰译人员想提高说话的水平, 占泰译人员的 60%, 这反映出大多数人员希望在会话方面提高汉语水平。在提高听力方面有 1 人, 占 1%, 在提高写作能力方面有 2 人, 占 2%, 在提高翻译水平方面有 1 人, 占 1%。

(三) 在对自己汉语水平满意方面

在问卷调查中, 有 5 人认为还不满意, 占 50%, 有 4 人认为一般, 占 40%, 只有 1 人认为满意, 占 1%。这反映出有大多数泰译人员对自己汉语是不满意的, 在整体上泰译人员的汉语水平还不能完全满足泰译工作的需要。

(四) 在是否需要加强汉语能力方面

根据问卷调查, 10 名泰译人员都表示要加强汉语能力, 占 100%。这说明提高汉语水平是所有泰译人员的需要, 因为只有提升汉语水平才能更好地了解中国文化, 深入理解中文的含义。中国网络游戏中人物所处的历史背景和文化背景, 才能更加准确地翻译中文网络游戏中的语汇和意思, 用更加贴近中国原意的泰文来翻译, 提高网游的质量, 增加网游的趣味性。

(五) 在具体加强汉语能力方面

1. 词汇方面: 增加汉语的词汇量, 掌握更多的汉语词汇, 是提高泰译人员翻译水平的一个重要方面。没有掌握一定的汉语词汇量, 特别是生活用语, 对中国网络游戏中的人物对话, 游戏情节就不能很好地理解和翻译。

2. 语法方面: 有了一定的词汇, 并不能保证就可以翻译正确。中文的语法和语言习惯与泰文是不一样的。对泰译人员来说, 了解和掌握汉泰之间语法不同和语言使用习惯的不同, 也同样是重要的。

3. 小说方面: 中国网络游戏的研发商非常喜欢把一些有名的小说用来制作成网络游戏。这就要求泰译人员在对中国网络游戏进行翻译时, 要对这些小说的故事情节, 人物特点和性格, 身份地位和故事背景有较好的了解, 适当地阅读这些网络游戏的原版小说, 如中国著名的古典小说《三国演义》、《水浒》、《西游记》和中国武侠小说, 如金庸、古龙和梁羽生等。这样泰译人员才能正确理解网络小说中的情节和人物对话, 进行正确翻译, 否则就有可能出现与游戏中的人物话语和性格特点不同的错误翻译, 削弱游戏本身的故事性、生动性和趣味性。

4. 商务方面: 有些翻译人员也负责跟中国网络游戏的研发人员进行沟通, 所以提高泰译人员的汉语沟通能力, 加强汉语听说方面的能力也是不能忽视的。如果在汉语沟通方面出现障碍, 或产生误解, 就会影响泰中网络游戏的商务沟通和翻译工作。通过以上的分析, 泰国运营商要更好地把中国网络游戏引入泰国市场, 泰译人员的汉语水平, 文化知识和网络专业技能是三大重要的因素。目前泰国网络游戏的市场增长迅速, 需要更多的网络游戏中泰翻译人员。根据开泰研究中心的资料, 2016 年中国网络游戏将不断进入泰国市场, 泰国玩家继续增多, 预计泰国网络游戏的发展将不断扩展。为了适应泰



国网络游戏的快速发展，全面提高泰译网络游戏人员的汉语水平是非常重要的。从问卷调查中看到，这些泰译人员都不太满意自己目前的汉语水平，都希望在某一方面得到加强和提高。

另一方面，作为泰国网络游戏的运营商，在引进中国网络游戏的同时，也要在对泰译人员的管理方面进行改进，要加强对泰译人员的汉语培训，招聘汉语水平高的翻译人员，以提高中国网络游戏的翻译质量，促进中国网络游戏在泰国市场的发展。

七、中国网游中译泰出现的主要问题

通过对泰译人员的调查，在网游翻译中常见的问题是在中-泰语言的互译方面。这些问题主要是：

1. 中文翻译成泰语后语句过长

由于中文和泰文在文字、语法和用语等方面有很大的不同，有时候中文只需一个字就能表达的语义，泰文则需要很多字符才能表达完整。所以当翻译游戏内容的时候，为避免翻译过来的泰语语句过长，翻译人员应该首先了解文本大意，用通俗易懂且符合本地化语境的泰语进行翻译，尽量意译，取代逐字翻译。这样既能表达完整内容，又不会使译文过长，导致网络游戏画面不美观。

2. 网络游戏专有名词不能按原文翻译

在网络游戏中有很多专有名词，如游戏的功能、设置、规则等。若对游戏设计不了解，或完全没有亲自玩过游戏就很难理解，就不能正确贴切地对游戏中的专有名词进行翻译。在网游翻译中，有英文的专有名词，如：

——AFK - Away from Keyboard，离开键盘。这意味着玩家离开了他的电脑。

——De-Buff -对一个单位施放一个具有负面效果的魔法使之战斗力降低。

——MOB -怪物。

——Puller -负责吸引怪物的玩家。

——IF-铁炉堡

——De-Buff -对一个单位施放一个具有负面效果的魔法使之战斗力降低。

有中文的专有名词，如：

——撞墙：指派出自己所有部队去打一个比自己实力强出很多的对手。或本以为可以将对方破防，但没想到自己的损失比对方大出很多。

——压秒：压秒分为团体压秒与单人压秒。

——追商：自己在交易中心挂出资源，在与别人交易之后，可以在交易中查看状况。

——狼：是指专门掠夺为生的玩家

——羊：是指没有反抗能力的玩家，通常被狼长期掠夺。

——锁城：一般用于确定攻击目标；为防止对方攻城连续不断的向该玩家支援1个士兵；造成对方无法使用攻城道具。

——平仓：利用一对一电脑商人交易的方法把资源兑换成自己需要的比例，需要帝国币。

所以，在对中文网络游戏的翻译时既要有良好的中文水平，也要有对网络游戏的专业知识和专门用语的了解和掌握。

3. 切勿删除文本代码

游戏翻译人员在把游戏内容本地化时，通常会将游戏中所有界面的文案，以 Excel 表格的形式进行存储记录。为了方便讲译文导回游戏，一般在 Excel 表格里每行文案都会对应一行相应的代码。翻译时需要特别注意，切勿删除或修改这些代码。有些翻译人员会不注意，导致文本错乱，严重时可能导致游戏运行出错。

4. 同一款游戏尽量由专人负责

同一款游戏尽量由同一位翻译人员从头至尾负责。否则不但翻译风格不同，也会对后续的校对工作带来麻烦。游戏内容中会有很多新生词，比如角色名、物品名、技能名、怪物名、任务、属性等，如果多位翻译人员分别负责的话，同一个文本在游戏里很可能会出现多种翻译，会导致玩家对游戏中的同一事物出现不同名称而感到困惑。

5. 中文成语和泰文成语的差别

中国的网络游戏中，经常会使用一些成语。在翻译中文成语时一是要正确理解中文成语的含义，二是要用能与中文对应的泰文。因为中泰文化语言的差异，中泰成语的含义不可能都完全相同，所以在翻译时要注意，否则会产生误解或翻译上的不确切。

6. 提高翻译速度，加快推出新的网络游戏

由于翻译文档比较大，内容非常多，一款游戏内容差不多有 80,000 - 200,000 个字，翻译完成需要 1-2 个月，为了加强网络游戏市场的竞争力，快速推出新的网络游戏，翻译人员需要加快翻译进度。所以翻译人员要提高自己的中文水平和翻译水平是非常必要的。

7. 不了解技术术语与中文释义不明

翻译人员在翻译游戏会遇到不少网络术语和相关的技术词汇。如果翻译人员对这些大量的术语和专业不熟悉，就要花时间查找，影响翻译的速度。另外，游戏内容有很多新生词，专属于游戏领域，并没有较权威的中文释义，比如副本、血槽等。这种情况就需要翻译人员广泛查阅资料，联系语境来翻译。

8. 古代汉语的翻译，很多中国网游会将古代小说改版成游戏，例如：泰国玩家非常喜欢的三国主题。游戏中有很多内容涉及到古代汉语、古代诗词，如果翻译人员缺乏这方面的知识和语言水平，不懂得诗词的含义，就不能准确翻译，使网络游戏失去特有的文化内涵和文化特色。

9. 中国游戏的专有角色名

角色扮演游戏 (Role-playing game)，简称为 RPG。游戏类型的一种，宽泛的游戏类型。在游戏中，玩家负责扮演这个角色在一个写实或虚构世界中活动。玩家负责扮演一个或多个角色，并在一个结构化规则下通过一些行动令所扮演的角色发展。玩家在这个过程中的成功与失败取决于一个规则或行动方针的形式系统 (Formal system)。(角色扮演游戏, [online], 2016.) 在许多游戏尤其是 RPG 游戏中，五花八门的角色名几乎都是中文的，如何把网络游戏中的不同角色翻译成合适的泰文，是翻译人员在翻译中需要好好推敲的。



10. 翻译内容的语境不明翻译人员在翻译时看到的只是被翻译的那一部分，往往不了解翻译内容的完整情景和语境，很容易在翻译时由于不了解上下文内容和情节而产生翻译上的错误和不连贯。所以翻译人员最好在翻译开始时，先体验一下整个游戏，对游戏的情节有一个大概的了解，熟悉游戏内容的语境，这样才能把游戏翻译好。

八、解决问题的方法和改进建议

要搞好中文网络游戏的翻译，提高翻译的质量和水平，泰译人员要有良好的汉语水平，丰富的文化知识，好的翻译技术等。所以，对泰译人员来说，首先要提高的汉语水平，加强对中国文化知识的了解，对中国文学作品的了解。这方面的改进和提高不是短期的，而是长期的，要靠平时的能力学习和经验的积累。对网络运营商来说，要重视对翻译人员的培训，提高翻译人员的中文水平和翻译技巧。另一方面，针对翻译中出现的问题，具体改进的建议和措施是：

1. 在翻译游戏之前或翻译的过程中，都需要先熟悉和体验游戏软件，不要逐字逐句地翻译，在了解游戏内容的背景，前后情节和语言内涵后再翻译，以保证翻译内容的准确和恰当。翻译时最好采用意译，缩短语句的长度，做到既能反映中文网络游戏的意思，又能符合泰国语言的习惯。

2. 翻译前先试玩游戏，熟悉游戏中的每个功能、设计和环节等。对于游戏中的专有名词切不可在不理解的情况下逐字翻译。

3. 翻译时切勿删除文本代码，以免造成文本发生错乱，上下文和内容不能衔接。

4. 翻译时要和其他翻译同事积极沟通，最好是每个翻译人员负责一个游戏，以避免多人翻译同一个软件，造成错乱和翻译风格不一致。这样既可以保证同一款游戏中的内容前后一致，也能统一翻译风格。

5. 遇到游戏中有中文成语时，如果没有十分把握，应该首先查阅中文成语的意思，再对照汉泰词典，然后翻译成泰文，选用相对应的泰语，以免出现错译。

6. 安排好自己的工作进度，保证按期完成翻译工作。

7. 了解游戏类型与游戏玩法，参考游戏形象与风格，掌握翻译风格。

8. 了解网络游戏是来自什么文学作品，要事先了解原著的内容，对翻译的内容有一个基本了解，在翻译时才能正确把握游戏中的人物性格和语言特色，使被翻译的内容贴近原版的内容。

9. 遇到游戏中的固定搭配、术语等，可以通过上网查询网络游戏用语，也可以先翻译成英语，帮助理解，尽量做到翻译正确。

10. 对于游戏的角色名，翻译人员不必音译或逐字翻译，可以在了解游戏风格后，自己创造新的角色名。比如游戏背景是欧洲，角色名可以更贴近欧洲的人名风格。

11. 翻译前应该先试玩一下游戏，对游戏的整个情况有一个全面的了解，知道翻译的内容处于游戏中的何种位置、是什么场景，以保证翻译的质量和准确。

泰国网络游戏市场积极引入和翻译中国的网络游戏软件，以促进泰国网络游戏市场的发展。目前泰国已经成为中国重视发行网络游戏的重要市场。由于中国网络游戏快速发展，中国研发的网络游戏通过泰国营运商被不断地翻译成泰文，受到泰国玩家的欢迎，给泰国网络游戏业的发展带来了丰富的经济收益。为了把更多更好地把中国网络游戏引进泰国市场，泰国网络游戏营运商需要聘用



汉语水平好，对中国文化有一定了解，具有良好的中泰翻译技能的网络翻译人员。目前已经有不少中国的网络游戏被引进了泰国市场，新的中国网络游戏正在不断地被翻译成泰文将进入泰国市场。本论文研究的目的就是分析中国网络游戏在泰国市场的应用，分析泰国网络游戏翻译人员的中文水平，翻译情况，发现翻译中遇到的问题，了解泰国网络运营商对泰译人员的培训和管理情况，对中文网络游戏的翻译情况做一个比较全面的分析研究。

参考文献

王艺诺. 网络游戏的用户选择与使用影响因素研究[D]. 哈尔滨工业大学, 2011

百度网站, “手机游戏常见类型及英文缩写你知道多少” [Online], (<http://tieba.baidu.com/p/3175481316>)

李文娟. 网络游戏文化浅析[J]. 东南传播, 2009, (11)

豆瓣小组网站, “中国网络游戏的历史与发展” [Online], (<https://www.douban.com/group/topic/13735797>)

赵晓微. 中国网络游戏行业发展研究报告[D]. 投资管理中心, 2014

shink-gamebiz.blogspot “ประวัติเกมออนไลน์ในประเทศไทย” [ออนไลน์] แหล่งที่มา :

<http://shink-gamebiz.blogspot.Com/2013/03/history-of-game-online.html>

