这次我们小组根据老师给的第三个问题做了翻译障碍研究

PPT主要分为这样几个板块：先回顾老师视屏里的相关内容，然后再根据老师所讲以及我们自己的一些体会讲解这三部分内容，也就是对老师问题的回答，最后再小结，提供一些解决方案。

首先根据视屏内容，造成翻译障碍的是这三部分因素：主体客体及工具，然后老师还为我们提供了专业性的解决方案。那么我们小组借鉴了这样的思路，也从不一样的角度提出了一些自己的看法。

首先，我们认为翻译中总是会牵扯到文化，文化是翻译不得不顾忌的因素，也是造成障碍的主因。所以分成这样几点来讲解影响翻译的文化因素：从众所周知的历史地理，到思维审美，再上升到价值观以及民族文化的因素。比如说历史因素就常常具有特定含义，机器翻译很难把握。好比“鸿门宴”，从汉语意思我们通常都可以更具对历史的了解感受到尔虞我诈。但翻译成Hongmen feast可能就要顾及读者的历史文化背景，加一些解释的部分。如a trap这样的修饰词或者限定词。再一个是地域文化因素，受地理的限制我们可能对哪怕最常用最简单的词，南北都有不一样的解读。然后是思维方式，汉语思维可能比较绕，内敛，要委婉，人是要悟的，很多事直接说了也就没啥意思了。英语的魅力却恰恰在直截了当，要有逻辑，目的是让人明白。比如说下面这个例子是非常常见的，汉语先描述花花叶叶，你要不懂的，后面才告诉你我这是在描述春天。英语就常用总分会更地道更符合他们的思维模式。审美呢就常常出现在诗歌的翻译当中。要押韵要形式要对仗要平仄。下面有个例子我就不赘述了。再者，价值观，最明显的就是中华文化重整体，西方文化中个体。这个差距体现在生活的方方面面。最后这一点我觉得还挺有意思的，是我们组S和Q提出来的。

接下来，我们讲讲一些翻译障碍比较多的领域。首先是诗歌和政治文本，牵扯到美学，价值观以及价值观操控，主要都是文化因素引起的翻译障碍。前文有例子。在一个是法律，医学这样的翻译，主要是由翻译客体专业性引起的翻译障碍，一般对译文的对等性和精确性要求很高。就好比offer和cataract这两个我们非常常见的词，给与，瀑布，到了法律和医学文本当中就有完全不同的意思。

游戏本地化复杂，涉及多媒体，在翻译过程中存在各个方面的问题，有法律，文化，用户界面等因素造成的挑战。通过梳理文献，还有我们组达乐乐同学为了做这一部分专门玩了几天游戏。最终我们的出了以下结论：影响游戏翻译的因素出现在文本、游戏、受众三个层次。

文本层侧指游戏本地化时，单纯文字、语言、文化方面的影响因素。具体如下：