



เรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม

วิเคราะห์การแปลเกมออนไลน์จีนเป็นภาษาไทย :

กรณีศึกษา บริษัท I2I จำกัด

AN ANALYSIS OF CHINESE-THAI TRANSLATION IN GAME ONLINE

BUSINESS : A CASE STUDY OF I2I COMPANY

中国网络游戏汉泰翻译调查研究
—以成都地瓜网络科技有限公司为例

รัตพิมล บุญเรืองประภา (武小妹)

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเชิงธุรกิจ)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

พ.ศ. 2560

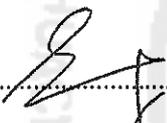
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

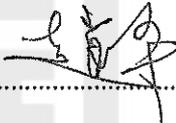
วิเคราะห์การแปลเกมออนไลน์จีนเป็นภาษาไทย : กรณีศึกษา บริษัท I2I จำกัด
AN ANALYSIS OF CHINESE-THAI TRANSLATION IN GAME ONLINE BUSINESS :
A CASE STUDY OF I2I COMPANY

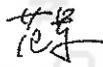
中国网络游戏汉泰翻译调查研究
—以成都地瓜网络科技有限公司为例

รัตพิมล บุญเรืองประภา (武小妹)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ ตรวจสอบและอนุมัติให้
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเชิงธุรกิจ)
เมื่อวันที่ 2 กรกฎาคม พ.ศ. 2560

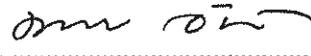

.....
Assoc. Prof. Dr. Shang Hongyan
ประธานกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

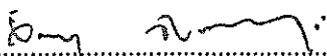

.....
Dr. Zhao Ping
อาจารย์ที่ปรึกษา

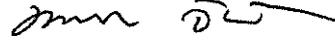

.....
Assoc. Prof. Dr. Fan Jun
กรรมการ


.....
Dr. Zhao Ping
กรรมการ


.....
รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ จันทโรนานนท์
กรรมการ


.....
รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ จันทโรนานนท์
ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
(ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเชิงธุรกิจ)


.....
รองศาสตราจารย์อื้อสยา จันทร์วิทยานุชิต
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย


.....
รองศาสตราจารย์ ดร.พรพรรณ จันทโรนานนท์
คณบดีคณะภาษาและวัฒนธรรมจีน

วิเคราะห์การแปลเกมออนไลน์จีนเป็นภาษาไทย กรณีศึกษา บริษัท I2I จำกัด

รัตพิมล บุญเรืองประภา 586011

ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาจีนเพื่อการสื่อสารเชิงธุรกิจ)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ZHAO PING, Ph.D.

บทคัดย่อ

ตลาดเกมออนไลน์ประเทศไทยเป็นอุตสาหกรรมที่มีขนาดใหญ่และพัฒนาอย่างรวดเร็ว ตลาดเกมออนไลน์ประเทศไทยได้กลายเป็นตลาดที่สำคัญสำหรับตลาดเกมออนไลน์ของประเทศจีน บริษัทพัฒนาเกมในประเทศไทยนั้นยังมีจำนวนไม่มาก เพราะเหตุนี้จึงดึงดูดบริษัทพัฒนาเกมออนไลน์ประเทศจีนเข้ามาจำนวนมาก จุดประสงค์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คือการวิจัยการแปลเกมของบริษัทเกม I2I จำกัด พร้อมทั้งการจัดการเกมออนไลน์จีนในตลาดเกมประเทศไทย ทั้งนี้ยังได้วิจัยการทำงานของนักแปลเกม และความสำคัญของการนำเกมออนไลน์จีนเข้าสู่ตลาดเกมออนไลน์ประเทศไทย

จุดประสงค์หลักของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คือการวิจัยระดับภาษาจีนของนักแปลเกมภาษาจีนเป็นภาษาไทย และการพัฒนาเกมออนไลน์ประเทศจีนสู่การแข่งขันในตลาดเกม รวมถึงการพัฒนาในระดับภาษาจีนของนักแปล และข้อเสนอแนะในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากการแปลเกม

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ใช้วิจัยโดยใช้แบบสอบถามและวรรณกรรม โดยวิเคราะห์จากนักแปลเกมบริษัท เกม I2I จำกัด 5 คน และผู้เล่นเกมบริษัทเกม I2I 30 คน ซึ่งเนื้อหาหลักของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คือ ภาพรวมในการพัฒนาตลาดเกมออนไลน์ประเทศจีน โดยดูจากสถานการณ์ทางธุรกิจเกมของบริษัทเกม I2I จำกัด วิเคราะห์และสอบถามสถานการณ์การแปลและระดับภาษาจีนของนักแปลของบริษัทเกม I2I จำกัด ซึ่งถึงการขาดแคลนนักแปลเกมมืออาชีพและปัญหาที่เกิดขึ้นจากการไม่มีความรู้เรื่องวัฒนธรรมจีน วิเคราะห์ปัญหาต่าง ๆ ที่นักแปลภาษาเจอระหว่างการแปลเกม และแนะนำเสนอแนะแนวทางการแก้ไขเพื่อการพัฒนาที่ดีขึ้น

คำสำคัญ : เกมออนไลน์ประเทศจีน นักแปลภาษาจีนไทย ระดับความรู้ภาษาจีน นักแปลเกม

**AN ANALYSIS OF CHINESE-THAI TRANSLATION IN GAME ONLINE BUSINESS :
A CASE STUDY OF I2I COMPANY**

RATPIMON BOONRUANGPRAPHA 586011

MASTER OF ARTS (CHINESE FOR BUSINESS COMMUNICATION)

THESIS ADVISORY COMMITTEE : ZHAO PING, Ph.D.

ABSTRACT

Thailand Online Game Market is big and fast growing. Thailand has become important for Chinese online games market. There are few online game companies in Thailand, so Thailand Game Market is attracted Chinese online game companies. The purpose of this thesis is analyze I2I Game Company in Game translation situation, analyze how to take Chinese Game enter Thailand Game Market, analyze about translators' work situation and The importance of the Chinese online game enter to Thailand Game Market.

The purpose of this thesis is to analyze Chinese skill level of Chinese-Thai translators, to strengthen China's online games in the Thai Game Market, to improve Chinese Skill level of translators including pointing out translation problem and suggestion.

This thesis survey by using questionnaire and literature research, analyze 5 translators and 30 players of I2I game company. Also summarize the development of China's online games market of taking I2I Game Company, to research Game translation situation, and translators' work situation, pointed out the lack of professional of Game online Translators, and problem in lack of Chinese cultural knowledge , also analyzes and evaluates by survey translators and gamers, points out the game translation problems and give suggestions for improvement.

Keywords: Chinese Online game, Chinese - Thai translator, Chinese Level,
Online Game translation

中国网络游戏汉泰翻译调查研究 ——以成都地瓜网络科技有限公司为例

武小妹 586011

文学硕士学位（商业汉语）

指导教师：赵平 博士

摘 要

泰国已经成为中国发行网络游戏的重要市场。泰国本土网络游戏研发公司非常少，缺乏游戏产品开发能力，由此吸引了不少中国网络游戏公司进入泰国网络市场。本论文研究的对象是成都地瓜网络科技有限公司，通过分析成都地瓜网络科技有限公司网络游戏的汉泰翻译情况，说明商业汉语在把中国网络游戏投入泰国市场的重要作用，中国网络游戏的汉泰翻译工作，对中国网络游戏进入泰国市场的重要性。

本论文研究的目的是分析该公司网络游戏的汉泰翻译人员的中文水平，加强中国网络游戏在泰国网络市场的竞争力，提高公司汉泰翻译人员中文水平和加强汉语翻译技能，指出网络游戏汉泰翻译中存在的问题，提出改进的建议和解决的方法。

论文研究通过问卷调查和文献资料研究方法，对掌握的资料和信息进行定量和定性分析到达研究的目的。本次研究调查了该公司 5 位汉泰翻译人员和 30 名该公司网络游戏的玩家。论文研究的主要内容是概述了中国网游市场的发展，以及成都地瓜网络科技有限公司情况；调查分析了地瓜公司网络游戏翻译人员汉语水平情况和翻译情况，指出了网络游戏的汉语翻译人员在专业词汇上的不足，在对中国文化知识的了解上以及对中文词汇的掌握上对存在的问题。论文对网络翻译人员与游戏玩家的调查进行了分析和评估，指出了网络游戏翻译中遇到的问题，提出了改进的建议。

关键词：中国网络游戏；汉泰翻译人员；汉语水平；网络游戏翻译；

目 录

| | |
|------------------------|-----|
| บทคัดย่อภาษาไทย | I |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ | II |
| 摘要 | III |
| 目录 | IV |
| 表目录 | V |
| 图目录 | VI |
| 绪论 | 1 |
| 一、选题的背景、目的和意义 | 1 |
| 二、与论文选题有关的国内外研究综述 | 2 |
| 三、主要研究的内容和创新性 | 5 |
| 四、研究途径与方法，以及要解决的主要问题 | 5 |
| 第一章 成都地瓜网络科技有限公司概况 | 6 |
| 第一节 泰国网络游戏市场的发展 | 6 |
| 第二节 中国网络游戏在泰国市场的情况 | 16 |
| 第三节 地瓜网络科技有限公司的营运情况 | 24 |
| 第二章 地瓜公司网络游戏翻译人员汉语水平调查 | 29 |
| 第一节 对网络游戏翻译人员的基本要求 | 29 |
| 第二节 网络游戏翻译人员的基本情况 | 32 |
| 第三节 翻译人员的汉语水平和使用情况 | 35 |
| 第三章 对网络翻译人员和游戏玩家的调查分析 | 39 |
| 第一节 对网游汉泰翻译人员调查的评估 | 39 |
| 第二节 对网络玩家对游戏翻译的反映的评估 | 40 |
| 第三节 网络游戏翻译汉泰翻译中的问题 | 44 |
| 第四节 提高汉语翻译水平促进网络游戏发展 | 50 |
| 结 语 | 52 |
| 参考文献 | 54 |
| 附 录 | 56 |
| 致谢 | 64 |
| ประวัติผู้เขียน | 65 |

表目录

| | | |
|---------|------------------------|----|
| 表 1.1.1 | 2016 年全球游戏收入概况 | 7 |
| 表 1.1.2 | 东南亚六个游戏收入高的国家 | 10 |
| 表 1.2.1 | 地瓜网络科技有限公司的中国网络产品汉语翻译表 | 23 |
| 表 1.2.2 | 网络游戏中的一些汉泰翻译 | 24 |
| 表 2.3.1 | 国际汉语能力标准(HSK) | 36 |
| 表 2.3.2 | 汉泰翻译人员汉语使用力自我评估情况 | 37 |
| 表 2.3.3 | 汉泰网游翻译人员汉语使用情况表 | 38 |



图目录

| | | |
|----------|---|----|
| 图 1.1.1 | 2017 年全球手游 APP 的收入 | 8 |
| 图 1.1.2 | 2016 年东南亚地区手游市场 | 8 |
| 图 1.1.3 | 2016 年东南亚地区手游市场 | 9 |
| 图 1.1.4 | 东南亚游戏增长最快的五个国家 | 9 |
| 图 1.1.5 | 泰国玩家使用多种网游设备 | 11 |
| 图 1.1.6 | 泰国网游消费情况 | 12 |
| 图 1.1.7 | 在 Facebook 用户中, 70% 的男性和 69% 的女性是 18-34 岁 | 12 |
| 图 1.1.8 | 2014-2017 年, 泰国的游戏收入 | 13 |
| 图 1.1.9 | 泰国的游戏产业 | 13 |
| 图 1.1.10 | 泰国玩家喜欢的游戏风格 | 14 |
| 图 1.1.11 | 泰国玩家付费与没付费的游戏种类 | 15 |
| 图 1.1.12 | 2017 年东南亚国家的游戏收入 | 15 |
| 图 1.2.1 | 传统游戏行业产业链 | 16 |
| 图 1.2.2 | 2012 年至 2018 年中国网络游戏市场规模 | 17 |
| 图 1.2.3 | 泰国在华留学生玩中国网游《决战紫禁》 | 21 |
| 图 1.3.1 | 成都地瓜网络科技有限公司在泰国的公司标识 | 25 |
| 图 1.3.2 | 魔王与公主游戏 | 26 |
| 图 1.3.3 | 热血仙境游戏 | 26 |
| 图 1.3.4 | 大航海游戏 | 27 |
| 图 1.3.5 | 战吕布游戏 | 27 |
| 图 2.1.1 | 热血仙境游戏 | 30 |
| 图 2.1.2 | 魔王与公主游戏 | 30 |
| 图 2.1.3 | 战吕布游戏 | 31 |
| 图 2.1.4 | 大航海游戏 | 31 |
| 图 2.2.1 | 翻译人员国籍 | 32 |
| 图 2.2.2 | 翻译人员性别 | 32 |
| 图 2.2.3 | 翻译人员年龄 | 33 |
| 图 2.2.4 | 翻译人员的教育程度 | 33 |
| 图 2.2.5 | 翻译人员的工作年限 | 34 |

| | | |
|---------|----------------|----|
| 图 2.2.6 | 翻译人员的汉语水平 | 34 |
| 图 2.2.7 | 翻译人员需要加强的汉语能力 | 35 |
| 图 3.2.1 | 游戏玩家的国籍 | 40 |
| 图 3.2.2 | 游戏玩家的性别 | 40 |
| 图 3.2.3 | 游戏玩家的年龄 | 43 |
| 图 3.2.4 | 浏览玩家的教育程度 | 41 |
| 图 3.2.5 | 玩家玩游戏的时间 | 42 |
| 图 3.2.6 | 玩家玩游戏的种类 | 42 |
| 图 3.2.7 | 玩家对游戏语言翻译质量的反映 | 43 |
| 图 3.2.8 | 网络游戏语言对玩家的影响情况 | 44 |
| 图 3.3.1 | 网络游戏翻译中的错误内容 | 46 |
| 图 3.3.2 | 网络游戏翻译中的错误内容 | 46 |
| 图 3.3.3 | 网络游戏翻译中的错误内容 | 47 |

绪论

一、 选题的背景、研究目的和意义

网络游戏，英文名称为 Online Game 或者 Network game，又称“在线游戏”，简称“网游”。指以互联网为传输媒介，以游戏运营商服务器和用户计算机为处理终端，以游戏客户端软件为信息交互窗口的旨在实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就的具有可持续性的个体性多人在线游戏。

东南亚新兴市场国家尤为引人注目，到 2016 年，该地区手游市场产业规模将高达 21 亿美元。在 2015 年，全球游戏市场规模为 918 亿美元，在这里面，亚洲地区公司创造了 362 亿美元，占比为 32%。而苹果和谷歌凭借 App Store 和 Google Play 两个应用商店，在亚洲地区一共获得了 30 亿美元的收入。东南亚游戏市场拥有了 8500 万的游戏玩家，收入已达到 6.6 亿美元，随着全球移动游戏的高速增长，当地游戏产业收入额预计将在未来的三年之内达到 12 亿美元。泰国在 2012 到 2016 年之间，手机游戏产业的年增长速度预计为 27.3%，是其他产业增长速度的 4 倍。

亚洲已取代北美成为最大的游戏市场，如今，中国的游戏市场规模达到了 220 多亿美元，近 1500 亿人民币，也超过了美国，成为全球第一。中国的网络游戏产业已经成为中国互联网的支柱产业之一，海外市场目前是一个重要的目标市场，特别是泰国在东南亚市场扮演重要的角色。在 2013 年，估计市场价值超过 10 亿元。许多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来扩展其业务。

泰国总人口 6720 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 该地区游戏市场规模 2.3 亿美元，泰国也是东南亚游戏消费最高的国家。泰国也是个社交性非常强的国家，人们喜欢通过各种社交媒介向外展示自己的生活会、想法等，也乐于接受外界的反馈。49%泰国智能手机用户几乎每天都会登陆社交平台。Line 和 Facebook 是泰国用户偏好的社交平台。泰国 6790 万总人口中，有 3500 万互联网用户，4460 万移动互联网用户，3000 万 Facebook 社交用户，2620 万 YouTube 视频用户，2400 万 Line 用户。

由于中国网游发展迅速，中国开发的网游已被被泰国网游公司引进泰国市场，泰国网游公司把中国网游翻译成泰文。商业汉语的使用，网游汉泰翻译的质量，翻译人员的汉语水平等都影响着中国网游在泰国市场的发展。在泰国网络游戏市场发展迅速，不少中国网络游戏被引进入泰国网络游戏市场。这说明

网络汉泰翻译应用在泰国网络游戏市场的重要作用。泰国网络游戏市场的快速发展不仅促进了泰国经济的发展，也加强了泰国与中国的经贸关系。

（一）本论文研究的目的

本论文研究的目的是分析该公司网络游戏的汉泰翻译人员的中文水平，加强中国网络游戏在泰国网络市场的竞争力，提高公司汉泰翻译人员中文水平和加强汉语翻译技能，指出网络游戏汉泰翻译中存在的问题，提出改进的建议和解决的方法。

（二）本论文选题的意义

通过分析成都地瓜网络有限公司网络游戏的汉泰翻译情况，说明商业汉语在把中国网络游戏投入泰国市场的重要作用，中国网络游戏的汉泰翻译工作，对中国网络游戏进入泰国市场的重要性。

二、本选题研究领域国内外的研究动态及发展趋势

有关汉泰翻译方面的研究，已经有一些学者从不同的视角进行了研究。但专门对网络游戏汉泰翻译的研究很少。根据目前所掌握的资料，有关汉泰翻译方面的研究涉及到以下几个方面：

（一）有关汉泰翻译应用的研究：

1. 中国学者梁源灵写了《泰汉翻译理论与实践》（重庆大学出版社 2009），论文进行了泰汉两种语言的对比，分析了词义的选择和运用，研究了翻译的方法和技巧，翻译中的增补，省略和重复等泰汉翻译方面的问题。

2. 中国学者兰夏玲发表了题为《论 CBE 理论在高职泰汉翻译课程中的创新与实践》的论文（新教育时代电子杂志，教师版 2015）。论文根据 CBE 理论强调以胜任岗位需求为导向，分析了受教育者职业能力的培养，提出在实际教学中如何培养学生的翻译工作意识。

3. 中国学者蔡惠敏撰写了《汉泰经贸词语互译研究》的论文（西南大学 2013），论文以《泰汉-汉泰经贸词典》作为研究对象，对该书进行全面研究，梳理常见的翻译错误，逐条进行辨析、一一订正其错误。论文说明了汉泰经贸词语互译研究的重要性，简要介绍了《泰汉-汉泰经贸词典》，阐述了经贸词汇的定义和经贸词汇的特点，介绍了汉语经贸词汇的类别和泰语经贸词汇的类别。

4. 中国学者邢晓姿的《汉泰喻体及其翻译策略对比研究》论文（浙江大学，人文学院浙江大学 2010）认为比喻是中国人和泰国人最常用的辞格之一。论文指出比喻运用了世界万物之间存在着的相似特征作为客观条件，比喻的形

成还要靠创造者主观上的观察、体验。比喻创造者应善于捕捉事物的相似点。论文指出从文化语言学角度来看，喻体是最具有研究价值的比喻成分，虽然汉泰语是两种不同的语言，但对同一种喻体，汉泰民族所赋予的象征意义和价值标准有时可能相同或相似。

5. 吴菲菲的硕士论文《泰国网络游戏翻译人员汉语水平分析》（泰国华侨崇圣大学 2016）分析了中文网络游戏在泰国市场上的发展状况，以及泰国游戏运营商与中国运营商的合作。通过对几家泰国网络开发公司的调查，分析了网络游戏中译泰人员的中文水平和翻译情况，指出这项翻译工作对促进和扩大泰国网络游戏市场的重要性，通过对网络游戏翻译人员的调查，评估翻译人员的中文水平和翻译质量，分析了汉泰翻译中的网络词汇的译法，指出了存在的问题，提出了解决问题的方法和改进措施。

（二）有关泰国网络游戏市场的研究：

1. 中国学生黄福东写了《泰国网络游戏业展望》（泰国泰华农民研究中心出版 2010），泰华农民研究中心预期，预期 2010 年将出现增长趋势，原因是互联网服务供应商正全力扩展覆盖全国的宽带网络，新老网络游戏服务商持续推出吸引新用户群体的网络游戏。此外，成立网络体育游戏俱乐部以提高泰国青少年的网络游戏技能，使之达到参加国际性比赛的水平，也会对网络游戏市场起到推波助澜的作用。2010 年泰国网络游戏市场总值可望达到 49 亿泰铢左右，比 2009 年增长约 14%。值得注意的是，网页游戏和游戏控制台也开始加入竞争，这将进一步激化网络游戏市场的竞争。

2. 泰国学生 Teeranet 写了《分析消费者行为，营销策略和战略管理为了在网游企业增加市场份额——以永亚集团公共有限公司为例》（泰国商会大学 2013），对永亚公司消费者行为的研究，这些消费者就分成两组：一、消费者在网吧玩游戏，二、一般的消费者。消费者对这家公司的游戏的满足度，还有这家公司对营销遇到什么问题。这家公司怎么解决问题，如果跟别的游戏公司对比怎么把公司成功。

3. 泰国的研究员写了《游戏有助于孩子更聪明》（MGR 网站出版 2016），从学生 12000 个人来研究，在研究方面，让他们考试关于数学，科学，结果就是喜欢玩游戏学生们的考试成绩高的。从这个研究来看，游戏对学生们有用。游戏能帮助磨练技能，也可以增加学生们的性思维水平。这样看来，玩游戏的学生们的数学功能，读写功能有进步。研究的结果可能在学生梦选择游戏，他们可能选择对他们的是对的游戏，合适的游戏。

(三) 有关中国网络游戏在国外市场的研究：

1. 中国学生黄福东写了《中国网络游戏进入东南亚市场的前景分析》(特区经济出版 2011), 论文讲关于中国网络游戏进入东南亚市场, 网络游戏在中国经过多年的快速发展, 已形成一定的市场规模, 产生了良好的经济效益, 并带动了相关产业和产品的发展。随着中国网络游戏的逐步成熟, 依托深厚的历史、文化底蕴和众多的游戏开发商、运营商, 其走出国门, 向海外扩张势在必行。东南亚国家近来经济持续高速发展, 经济实力大增, 加上受中华文化的影响, 这就为中国网络游戏提供了潜力巨大的市场。

2. 来自皮书数据库发表了题为《中国游戏进入泰国市场的路径和策略研究》(社会科学文献出版 2015) 本论文着力研究中国网络游戏进入泰国市场的路径和策略, 研究包括国际市场的本土化, 并基于整合营销传播理论的视角来分析泰国游戏市场, 研究泰国玩家(目标消费者)对中国游戏的态度及想法, 并据此指出当前所遇到的问题, 以期对泰国网络游戏市场情况有更深入了解, 并通过本土化和整合传播营销的策略, 提升中国网络产业在泰国市场的份额。研究方法方面, 本文采取定量研究, 并根据目标消费者, 设计了泰语版的调查问卷。

3. 泰国人玲玲写了《2015 年是中国的游戏年》(mofang 网站出版 2015) 到 2015 年, 中国游戏的收入增长得多; 605.1 十亿人民币, 增长 21.9%, 在中国的移动游戏市场收入达到 209.3 十亿人民币, 增长 67.2%, 对国外来说, 中国游戏市场是很强大, 会增长很多收入。很多国外就要支持中国游戏。在竞争度来讲, 中国移动的新兴产品是快速增长。

三、主要研究的内容和创新性

(一) 研究的主要内容

本论文研究的主要内容是

1. 成都地瓜网络科技有限公司网络游戏汉泰翻译人员的翻译情况。
2. 该公司网络汉泰翻译人员的汉语水平情况, 如中文水平, 汉语技能, 翻译情况等
3. 对问卷调查取得的相关资料进行统计分析和评估。
4. 指出网络游戏汉泰翻译中出现的问题, 如汉泰水平、翻译技能和语言差异对翻译的影响, 公司管理和汉语培训等。
5. 通过分析研究, 对出现的问题提出改进的建议和解决方法。

（二）研究的创新性

本论文研究的创新性体现在通过分析一家中国网络公司在泰国开拓中国网络游戏的经营情况，研究了泰籍汉泰翻译人员的中文水平和翻译工作情况，说明了泰籍翻译人员具有良好的汉语知识和中国文化知识对搞好网游翻译工作的重要性，指出了中泰语言文化的融合，翻译团队的合作，对中国网游产品投入泰国网游市场的促进作用。

四、研究途径与方法，以及要解决的主要问题

（一）研究的方法和技术路线

- 1) 文献研究：对中国网络游和泰国网络游戏市场发展的分析
- 2) 调查研究：对成都地瓜网络有限公司网络游戏汉泰翻译人员的基本情况，中文水平，翻译工作等进行调查分析和评估。
 - 调查 5 位的中文网络游戏翻译人员的情况（通过问卷调查）
 1. 性别、年龄、文化程度、学历和中文水平，
 2. 翻译水平和工作情况
 - 调查 30 位的游戏玩家的情况（通过问卷调查）
 1. 性别、年龄
 2. 对游戏语言的影响
 - 成都地瓜网络游戏公司经营管理情况，对网络游戏汉语翻译人员的招聘和培训管理。

通过文献分析法和问卷调查法，对相关资料和问卷调查结果进行定性和定量分析，说明成都地瓜网络科技有限公司的网络游戏汉泰翻译情况。研究泰国游戏公司翻译人员的汉语水平，翻译中存在的问题，提出改进的建议。

（二）要解决的主要问题

1. 充分掌握所要分析的资料，做好问卷调查，列出详细的、有用的调查问题，以提供分析之用。
2. 做好对所得资料的统计分析，并从中进行评估，指出问题。
3. 对调查资料进行分析，针对网络游戏翻译中出现的问题提出解决的方法和改进措施。

第一章 成都地瓜网络科技有限公司概况

第一节 泰国网络游戏市场的发展

一、 网络游戏产品特点

很多人对网络游戏很感兴趣，原因就是游戏的魅力，今日如果人们不知道该做什么，他们就把手机起来跟朋友聊天，玩 Facebook，玩游戏等等。人们就用游戏消磨时间。玩游戏的时候可以让很多成年人回到童年。童年的玩家也能看到游戏的创造性，这样看来，游戏也有很多好处的。

网络游戏是网络游戏的简称，英文说法是 Online Game，直译过来就是“在线游戏”的意思。目前网游是以互联网为依托，依靠服务器端来运行游戏和客户端来连接游戏，人们通过客户端实现娱乐、休闲、交流和取得虚拟成就，具有相当可持续性的个体性多人在线游戏。

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于局域联机游戏。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、移动通信网络等信心网络，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：是用户用手机等移动终端连网游戏，主要分为 IOS 游戏和 Andriod 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。^[1]

[1] 吴菲菲：《泰国网络游戏翻译人员汉语水平分析》，泰国华侨崇圣大学硕士论文，2016，第 8 页

二、游戏业的概况

目前全球平板和智能机手游收入将突破 250 亿美元，手游玩家数将突破 15 亿，手游设备已经成为全球玩。

今年的全球手游市场收入将达 462 亿美元（约合人民币 3186 亿），相比 2016 年的 386 亿美元增长了 19%，而 2016 年的同比增长率则为 26%。借着《精灵宝可梦 Go》的快速增长，在 2016 年的 GooglePlay 全球收入榜上位居第四、在 iOS 收入榜上位居第八。《战争游戏》开发商 MZ（原名 Machine Zone）在 iOS 收入榜上则排名第四。值得一提的是，收入榜上的前十名大部分被来自亚洲的手游公司所占据。^[1]



图 1.1.1 2017 年全球手游 APP 的收入 资料来源：Newzoo 站

亚太地区是 2014 年全球最大的手游市场，占据全球手游总收入的 48% 左右。游戏研究公司预测 2017 年全球移动游戏市场规模将达到 354 亿美元。^[2] 2015 年，全球游戏市场规模为 918 亿美元，在这里面，亚洲地区公司创造了 362 亿美元，占比为 32%。而苹果和谷歌凭借 App Store 和 Google Play 两个应用商店，在亚洲地区一共获得了 30 亿美元的收入。

到 2016 年，全球游戏总产值将达到 996 亿美元，其中，亚洲地区高达 450 亿美元，占比为 45%。而亚洲手游市场产业估值为 160 亿美元，占亚洲游戏产业比重为 36%。在 2016 年，手游也将超越 PC 和主机，成为亚洲地区游戏产业收入最高的来源。^[3]

[1] 腾讯游戏站：《2017 全球手游收入将达 3186 亿 2020 年达 4483 亿》

<http://games.qq.com/a/20170427/023354.htm>

[2] 魔方网站：2015 年亚太手机游戏市场详细分析报告

<http://c.mofang.com/guonei/122-368772-1.html>

[3] 手游那点事站：《2016 年东南亚手游市场规模将增至 21 亿美元》

表 1.1.1 2016 年全球游戏收入概况

| 变动 | 排名 | 国家 | 人口 (M) | 上网的人率 | 一共的收入 |
|-----|----|-------|---------|-------|----------|
| ▲ 1 | 1 | 中国 | 1,382.3 | 788.8 | 24,368.8 |
| ▼ 1 | 2 | 美国 | 324.1 | 293.6 | 23,598.4 |
| - | 3 | 日本 | 126.3 | 117.6 | 12,447.6 |
| - | 4 | 韩国 | 50.5 | 44.6 | 4,047.3 |
| - | 5 | 德国 | 80.7 | 72.4 | 4,018.7 |
| - | 6 | 英国 | 65.1 | 61.1 | 3,830.2 |
| - | 7 | 法国 | 64.7 | 56.7 | 2,737.9 |
| - | 8 | 西班牙 | 46.1 | 37.6 | 1,812.0 |
| - | 9 | 加拿大 | 36.3 | 32.8 | 1,792.2 |
| - | 10 | 意大利 | 59.8 | 41.3 | 1,742.1 |
| - | 11 | 俄国 | 143.4 | 110.1 | 1,414.4 |
| ▲ 1 | 12 | 巴西 | 209.6 | 136.4 | 1,274.8 |
| ▼ 1 | 13 | 澳大利亚 | 24.3 | 21.5 | 1,199.7 |
| - | 14 | 墨西哥 | 128.6 | 67.0 | 1,125.8 |
| - | 15 | 台湾 | 24.0 | 21.1 | 987.8 |
| - | 16 | 吐绶鸡 | 79.6 | 46.8 | 755.5 |
| - | 17 | 印度尼西亚 | 260.6 | 56.7 | 704.4 |
| ▲ 1 | 18 | 马来西亚 | 30.8 | 22.8 | 539.5 |
| ▼ 1 | 19 | 荷兰 | 17.0 | 16.1 | 521.3 |
| ▲ 1 | 20 | 泰国 | 68.1 | 28.7 | 521.3 |

资料来源：gametoutiao 站

东南亚新兴市场国家尤为引人注目，到 2016 年，该地区手游市场产业规模将高达 21 亿美元。

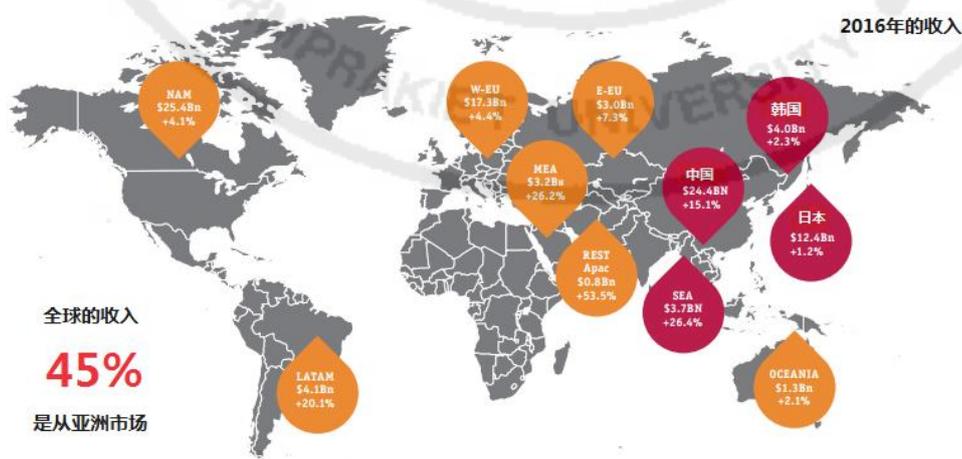


图 1.1.2 2016 年东南亚地区手游市场 资料来源：Newzoo 站

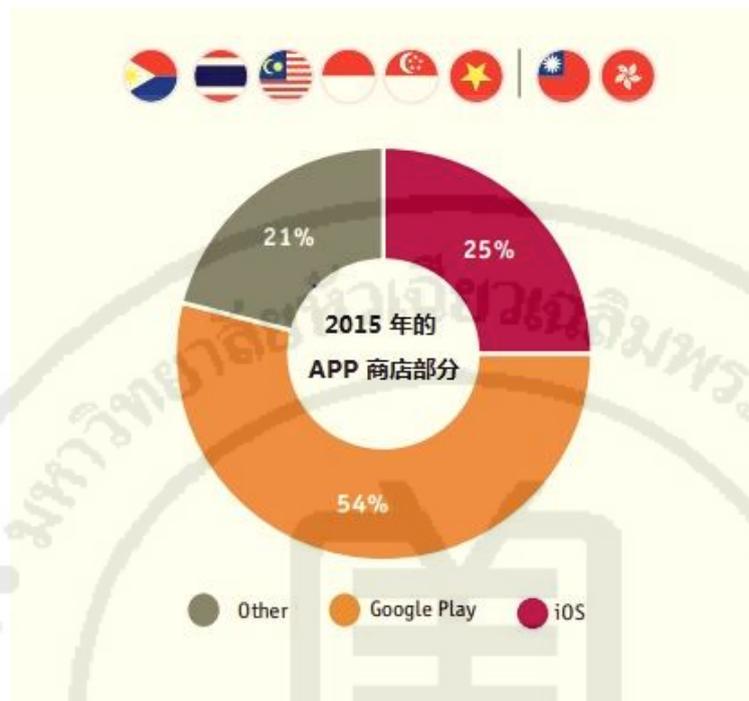


图 1.1.3 2016 年东南亚地区手游市场 资料来源：Newzoo 站

东南亚游戏增长最快的五个国家分别是：印度尼西亚，菲律宾，越南，泰国和马来西亚。这五个国家中，网游玩家与手游玩家重合的比例较高。

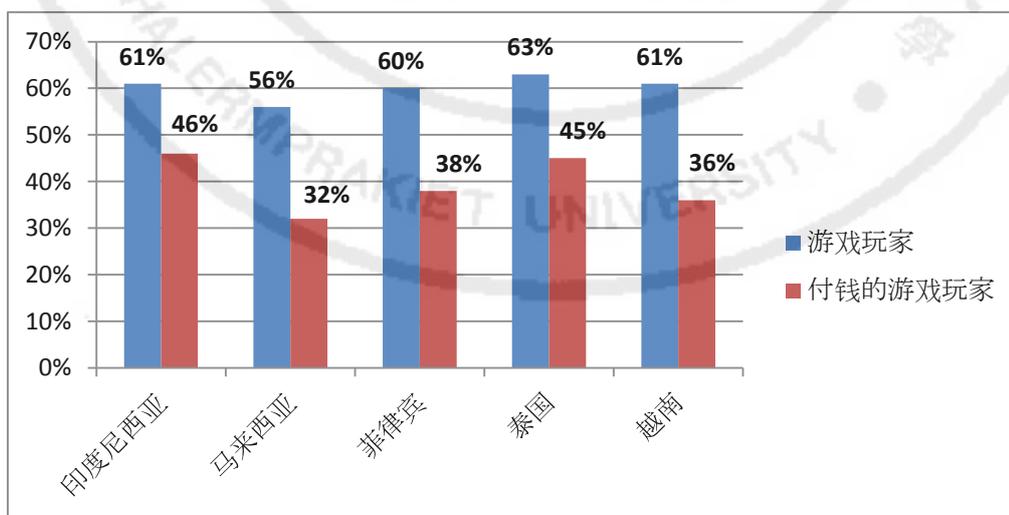


图 1.1.4 东南亚游戏增长最快的五个国家 资料来源：Newzoo 站

从上图中我们发现，这五个国家中，泰国有 63%的玩家每月至少玩一次网游和手游，占比最高；马来西亚这一比例最低，但也达到了 56%。综合来看，这五个国家每月至少玩一次网游和手游的玩家占比达到 61%，愿意在两个平台（电脑和手机）上付款的玩家比例为 40%。不同的国家，其游戏产业具体比例构成各不相同。据统计，东南亚地区除了泰国、越南、柬埔寨、马来西亚、新加坡、印尼等六个国家之外，还包括香港和台湾两个地区。该地区 2015 年手游收入为 14 亿美元，到 2016 年，这一数值将上升至 21 亿美元，占整个游戏产业的比例为 56%。^[1]

三、泰国网络游戏市场的概况

说到游戏企业，泰国也是游戏的国家之一，泰国还是很高的游戏收入的国家。

表 1.1.2 东南亚六个游戏收入高的国家 资料来源：Newzoo 站

| 国家 | 人口 | 上网人数 | 人均国内生产总值 |
|-------|------|------------|----------|
| 泰国 | 67M | 21M (31%) | \$9,900 |
| 马来西亚 | 30M | 21M (71%) | \$17,500 |
| 越南 | 93M | 45M (48%) | \$4,000 |
| 新加坡 | 5.5M | 4.1M (75%) | \$62,400 |
| 菲律宾 | 100M | 42M (42%) | \$4,700 |
| 印度尼西亚 | 253M | 53M (21%) | \$5,200 |

[1] 手游那点事站：《2016年东南亚手游市场规模将增至21亿美元》，
<http://www.sykong.com/2016/05/122284>

在 2012 到 2016 年之间，手机游戏产业的年增长速度预计为 27.3%，是其他产业增长速度的 4 倍。截止到 2013 年底，东南亚游戏市场拥有了 8500 万的游戏玩家，收入已达到 6.6 亿美元，随着全球移动游戏的高速增长，当地游戏产业收入额预计将在未来的三年之内达到 12 亿美元。小编也将在未来对东南亚游戏市场进行持续报道，以期对有兴趣进入该市场的国内游戏开发者有所参考价值，继上两期的越南和新加坡专题之后，本期为大家介绍的游戏人均付费最高的国家就是泰国。^[2]

泰国是东南亚地区的第二大智能手机市场，并且其在全球应用收入排名已进入前 20，泰国在 2016 年其手游市场将会突破 2.11 亿美元。游戏玩家数量有 1930 万，付费玩家占 55%。一般泰国人使用多种设备玩网游。如图下：



图 1.1.5 泰国玩家使用多种网游设备 资料来源：Creative Team

泰国总人口 6740 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 该地区游戏市场规模 2.3 亿美元，泰国也是东南亚游戏消费最高的国家。Line 和 Facebook 是泰国用户偏好的社交平台。泰国 6740 万总人口中，有 3500 万互联网用户，4460 万移动互联网用户，3000 万 Facebook 社交用户，2620 万 YouTube 视频用户，2400 万 Line 用户。

[2] yeahmobi 站：《东南亚手机游戏市场分析：泰国》，http://www.yeahmobi.com/cn_newsshow-36-328-1.html

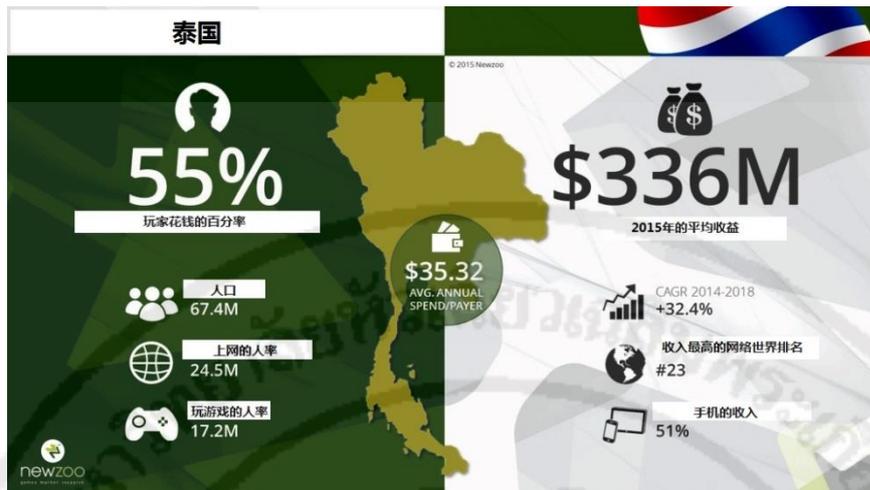


图 1.1.6 泰国网游消费情况 资料来源：Creative Team

Facebook 网游用户年龄情况



图 1.1.7 在 Facebook 用户中，70% 的男性和 69% 的女性是 18-34 岁

资料来源：钱海站

1. 泰国的手游市场环境

东南亚国家将成为未来 1-2 年手游市场的增长爆发区。其中各项规模和盈利条件最为成熟的市场-泰国将在 2016 年迎来新一轮的爆炸式增长，其次为印尼与越南。



图 1.1.8 2014-2017 年，泰国的游戏收入 资料来源：Newzoo

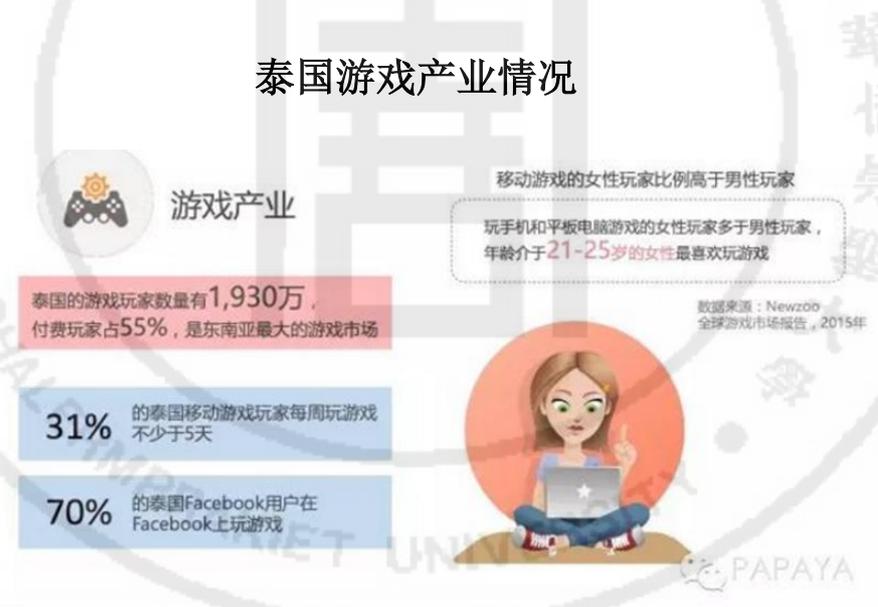


图 1.1.9 泰国的游戏产业 资料来源：Newzoo

在这些手游市场增长爆发区域中，下面详细介绍了手游用户的支付渠道和习惯、手游用户的产品类型喜好：

2. 手游用户的支付渠道和习惯

在泰国，一般的玩家喜欢玄幻、动漫等类似的题材，美术风格倾向于可爱型



图 1.1.10 泰国玩家喜欢的游戏风格 资料来源：Google 站

总体而言，在亚太地区尤其东南亚，由于金融环境以及用户行为习惯的因素，只有较小部分用户选择手游的官方支付渠道，绝大多数用户依然青睐第三方支付渠道如短代和点卡。根据泰国的最新数据统计，手机游戏官方支付约 20%，第三方支付约 80%。手机游戏中第三方支付的短代渠道约占 30-40%，点卡约占 60-70%。

3. 泰国的游戏内容禁忌

1. 勿涉及皇室、国王的内容
2. 勿涉及泰国近代史，包括缅甸入侵战争、一战二战与泰国相关的部分
3. 赌博类游戏无法通过运营商公开渠道推广，包括运营商官方商店、当地游戏媒体等。

4. 客户支付情况

泰国年复合增长率达到 30.9%，且进入了全球 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%。泰国付费玩家占比达到了 49%。但与东南亚其他国家不同的是，泰国付费玩家人数最多的为赛车游戏，而动作、格斗、射击可以看出泰国玩家的喜好很欧美化。

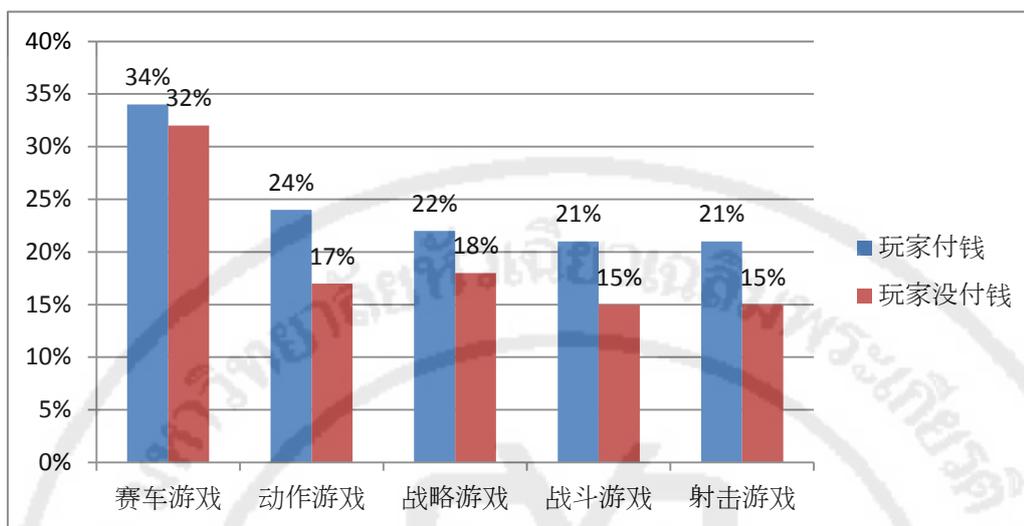


图 1.1.11 泰国玩家付费与没付费的游戏种类 资料来源：Gamelook 站

泰国的游戏收益高，2015 年泰国的游戏市场规模达 3.36 亿美元，世界排名 23，并以每年 32.4% 的速度在增长，其中 51% 的收益来自移动端。预计 2017 年整个东南亚市场的游戏收益将超过 22 亿美元，作为东南亚最大的游戏市场，泰国的游戏市场规模将突破 5.41 亿美元。

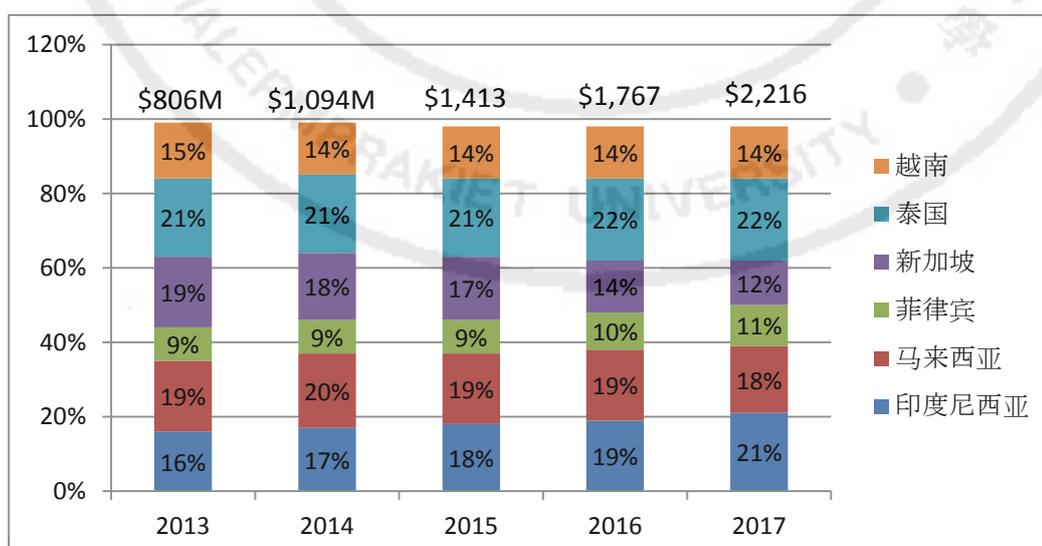


图 1.1.12 2017 年的东南亚国家的游戏收入 资料来源：钱海站

第二节 中国网络游戏在泰国市场的情况

一、中国网络游戏的概况

传统游戏产业的主要参与者包括游戏开发商、游戏发行商、游戏渠道商、用户。传统的游戏行业产业链如下图所示：



图 1.2.1 传统游戏行业产业链 资料来源：中国产业信息网

1、中国游戏市场规模概况

根据易观智库发布的统计数据，2014 年中国网络游戏市场规模为 1,097.0 亿元，首次突破了千亿元的规模，2015 年中国网络游戏市场规模为 1,361.8 亿元，较 2014 年增长 24.1%。2012 年至 2015 年年均复合增长率为 30.11%，保持了较高的增长速度。预计至 2018 年中国网络游戏市场规模有望达到 1,515.9 亿元，2015 年至 2018 年年均复合增长率为 3.64%，未来中国网络游戏市场的整体规模将继续保持增长，整体增速趋于平缓。

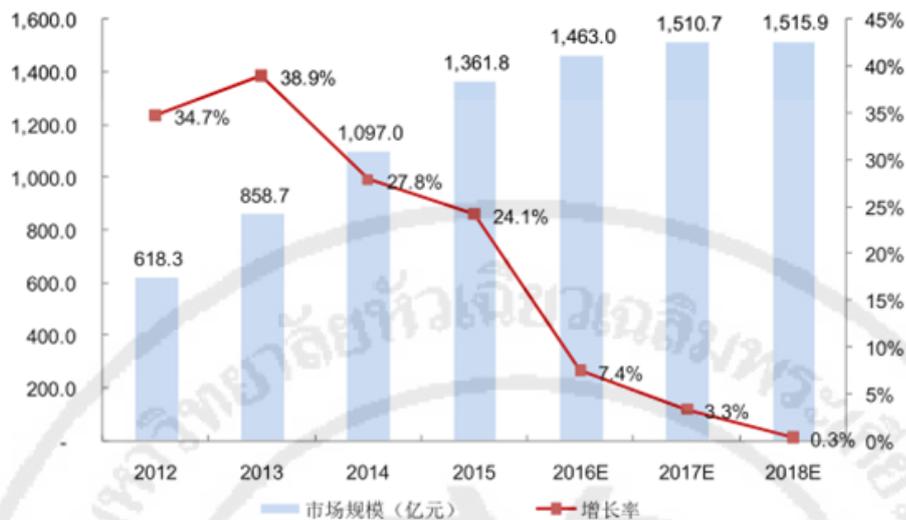


图 1.2.2 2012 年至 2018 年中国网络游戏市场规模 资料来源：中国产业信息网

中国网络游戏行业整体发展环境良好，特别是移动网络游戏的较低创业门槛，推动了网络游戏经营主体数量的增加。根据文化部发布的《2014 中国网络游戏市场年度报告》，2014 年全国新增具有网络游戏运营资质的企业 1,183 家，截至 2014 年底，具备网络游戏运营资质的企业累计达到 4,661 家。此外，在产品供给方面，网络游戏类型也更加多样化，移动网络游戏产品数量和规模迅速增长。

2013 年，中国客户端网络游戏用户数量约达到 1.52 亿人，同比增长 8.6%；实际销售收入达到 536.6 亿元人民币，同比增长 18.9%。按游戏类型划分，客户端网络游戏可分为角色扮演类和休闲竞技类，2013 年角色扮演类游戏收入为 352.9 亿元，占比 65.8%；休闲竞技类收入为 183.7 亿元，占比 34.2%。2014 年，中国客户端游戏用户数量约 1.58 亿人，同比增长 3.9%。

2、中国游戏产业未来发展趋势

移动互联网成必争之地，客户端游戏 IP 加速转化为移动游戏产品移动互联网的快速发展给移动网络游戏带来了良好的市场前景。大多数客户端游戏企业与网页游戏企业均布局移动游戏领域，或已推出移动游戏产品；另外，部分游戏企业基于同一 IP 还会同时推出客户端网络游戏、网页游戏和移动游戏产品。

二、中国网络游戏进入泰国市场的情况

在中国互联网市场红利空间逐渐收窄之后，中国的创业企业和投资机构开始将目光转向了海外。东南亚由于人口、地缘优势以及经济发展状况，成为海外布局的重要选择。而泰国作为印尼之后的东南亚第二大经济体，成为吸引中国创投的热门地区。海外目光的聚焦，让泰国的创业投资活跃度在过去的四年由冷变热。2012年，泰国获得融资的创业企业仅3家，但2016年上半年已经达到71家，创业公司总量也突破2000家。这里面，有不少就是来自中国的互联网出海企业。

与此同时，泰国吸引了包括中国资本在内的全世界VC机构的注意。中国互联网巨头在泰国的投资尤其大手笔，其中包括阿里和腾讯。在泰国普遍面临B轮难的困境下，来自中国的产业资本有望收割市场的红利。^[1]

中国的网络游戏产业已经成为中国互联网的支柱产业之一。在《2013年中国游戏产业报告》中中国游戏市场用户数量达4.9亿人，销售收入831.7亿元。中国网络游戏产业不仅在国内迅速发展，同时也向海外拓展，中国网络游戏出口规模已经达到5.7亿美元。仅2012年，就有40家中国企业自主研发的177款网络游戏进入海外市场。近年来，中国网络游戏产业已经成为中国文化产业出口重要组成部分，越来越多的中国文化通过网络游戏这个窗口，让全世界了解中国文化。

在海外市场当中，东南亚市场算是中国游戏出口的重点区域之一。IDC著名调研公司估计在东南亚国家（涉及6个国家，印度尼西亚、越南、泰国、马来西亚、新加坡、菲律宾）网络游戏市场价值达到122.13亿泰铢（24.23亿元）。IDC估计2014年价值增长到149.25亿泰铢（29.85亿元）。目前泰国网络游戏发展正处于成熟阶段。在2013年，估计市场价值超过50亿泰铢（大概10亿元）。从2012年到2013年，从41家发行商增加到47家，玩家账号数量超过6000万。移动网络的发展和高速网络运营竞争力也是让泰国网络游戏不断地发展的推动因素之一。2013年，移动游戏的玩家数据大概800万人。在泰国市场，广告媒体依然是推广中国网络游戏最有效且最易控制市场营销成本的路径。广告媒体对受访者选择中国游戏的影响程度最多。在传统媒体的使用中，网络游戏杂志中的网络游戏信息易激起泰国玩家的兴趣。通过新媒体使

[1] 中国财富网：《泰国创投活跃度4年来由冷变热》，<https://www.zhongguocaifu.com.cn/news/details-37582.html>

用手机平台的应用和聊天程序里的漫画帖子也能激发泰国玩家的对游戏的兴趣，漫画帖子更是成为众多游戏玩家下游戏的重要渠道。^[1]

在泰国，中国游戏很受欢迎的。泰国玩家也喜欢玩中国游戏，原因就是游戏的风格，游戏的特点。中国网游在海外有市场，除了凭借游戏本身的品质外，更得益于中国传统历史与文化的魅力。以在中国的泰国留学生为例，虽然因为男友着迷中国游戏而讨厌中国游戏，但是当他真正进入中国网游《决战紫禁》的“龙隐秘境”副本后，被中国网游的画面以及人物所惊叹，那种想要通关的欲望和兴奋，让这个泰国留学生在无形之中对国产游戏产生了好奇心和探索欲望。从中可以看到，中国诸多传统经典网游作品在海外都极具吸引力，具有很好的市场。早期开拓海外市场的完美世界，其旗下诸多游戏作品都远销东南亚。如早期的《诛仙》、《完美世界经典版》、《赤壁》等作品，都是深受海外玩家喜爱。这些作品，无一例外都是带有中国传统文化色彩，不管是从服饰造型，还是从题材、内容、和剧情上都传承着中国的文化底蕴。^[2]



图 1.2.3 泰国在华留学生玩中国网游《决战紫禁》 资料来源：3DMGame 站

三、中国网游在泰国市场的分析

中国网游产品要进入泰国市场，除了硬件方面即网游产品要好，在软

[1] 张志龙（泰国）：《中国网络游戏进军泰国市场的广告策略》，上海交通大学媒体与设计学院《金田》杂志，2015

<http://www.xzbu.com/6/view-6708935.htm>

[2] 凤凰网游戏：《从泰国男玩中国网游被虐谈海外市场前景》

http://games.ifeng.com/netgame/csnews/detail_2014_04/30/36104440_0.shtml

件方面即网游泰语翻译也要好。因此对成都地瓜网络科技有限公司来说，具有一个高质量的泰籍汉泰翻译团队是非常重要的。就目前来说，把中文网游产品翻译成泰语版使中国网游产品投入泰国市场的主要工作。为此成都地瓜网络科技有限公司招聘了五名泰籍网游汉泰翻译人员。他们主要负责把中国网游产品翻译成泰语版网络游戏。根据问卷调查得到的资料，本次研究对成都地瓜网络科技有限公司网络游戏翻译人员汉泰翻译的情况进行了分析。中国网游产品进入泰国市场有以下三个方面：

1. 网游翻译的文化因素

中国网游产品之所以能够进入泰国市场的一个重要原因是中国网游产品的文化因素。2015年8月21日，游戏茶馆主办了中泰游戏行业对接会，得到了腾讯游戏、18183、魔方网、17173、搞趣网、游戏多、硬核联盟、蜜蜂网特约媒体支持，到场上百位泰国本土的游戏企业与从中国过来是十几名游戏企业代表交流合作。在移动互联网领域，泰国的用户市场成熟度很高，总人口6700万几乎人手一部手机，智能手机普及率超过50%，Line在泰国每天活跃用户有2000万，Facebook的注册用户将近3000万。同时泰国本国的3G网络非常发达，速度快，流量费用低。在民族文化上泰国是东南亚地区最为开放的国家，因为大力发展旅游业，所以融合了中西方和本国各种文化，^[1]使反映中国文化的网游产品在经过汉泰翻译后，不再需要多少修改就得以投入泰国市场。

2. 中国网游在泰国网游市场的竞争

网游市场存在着激烈竞争。在中国网游市场的竞争情况是：经过多年的发展，中国网络游戏行业已经形成了以综合型互联网企业、游戏研发企业和游戏运营企业为主要竞争参与者的市场格局。以腾讯、网易、盛大、完美世界等为代表的综合型互联网企业凭借强大的资金优势、庞大的客户基础和大量的技术积累基本完成了对游戏全产业链的布局，业务领域涉及客户端游戏、网页游戏和移动游戏的研发、发行与运营等，在行业内具有较强的影响力，大多已在资本市场上市。^[2]

[1] 游戏茶馆网：《问道泰国：中国游戏企业的新红海市场》，
<http://www.youxichaguan.com/news/7778.html>

[2] 中国产业信息网：《2016年中国网络游戏行业整体市场规模及行业竞争格局分析》，
<http://www.chyxx.com/industry/201605/416959.html>

中国自主研发网页游戏和移动游戏海外市场行业集中度均较低，不存在具有绝对控制力的龙头企业。2014 年，中国自主研发网页游戏海外销售收入达到 9.5 亿美元，销售额排名前五的企业分别是广州 Proficient City、昆仑万维、智明星通、R2Games、杭州诺游，其占比分别为 10.17%、7.76%、7.13%、6.44%、5.09%，其余企业各自占比均不足 5%。2014 年，中国自主研发移动游戏海外销售收入为 12.73 亿美元，销售额排名前五的企业分别是昆仑万维、易幻 efun、智明星通、博雅互动、成都尼毕鲁，占比分别为 10.07%、9.85%、4.46%、4.32%、3.12%。^[1]

根据泰国学者 JettanarChanmano 的研究：在泰国网游市场，泰国玩家对开发网络游戏国家的满意度或感兴趣的程度排序依次是：中国、韩国、日本、美国和泰国。游戏的平台的排名方面，中国网络游戏的满意度或感兴趣程度排名第四。游戏的类型的排名方面，中国网络游戏的满意度或感兴趣程度排名第四。按照选择中国网络游戏的因素，样本对其他国家的漫画或者幻想小说的内容，不断更新与游戏的发展，泰语翻译的准确度和各种各样游戏里的产品对泰国玩家最有影响进行研究调查。目前，泰国玩家在中国网络游戏中遇到的最大问题是泰文翻译版本质量差，但游戏质量水平不高的问题影响较小。^[2]

除了游戏 CP 和发行大举进入泰国之外，游戏相关的支付和广告平台也开始在泰国渗透，今年以来新近崛起的东南亚第三方支付公司 BluePay 是完全的中国公司，创始团队来自华为，具有多年在东南亚与运营商打交道的经验，整合了当地三大运营商的短信和点卡支付通道，并且因为是中国公司非常了解中国游戏公司的各种需求，在商务沟通上也非常顺畅，因此也侵蚀了不少本地支付公司 MOL 的市场份额。另外一家做支付的中国公司优贝支付的野心更大，除了做游戏的支付接入之外，还计划在泰国从事互联网金融方面的业务。另外，从事泰国及东南亚流量生意的中国公司也越来越多，昆仑游戏的第三方应用商店 iMobile 和上海恺英的 XY 助手也都积累了数百万用户，泰国的游戏产业已经成为中国公司的天下。^[1]

3. 中国网游产品的投入与翻译程序

在网游产品竞争的环境下，泰国是一个值得发展的有利市场。对中国

[1] 中国产业信息网：《2016 年中国网络游戏行业整体市场规模及行业竞争格局分析》，
<http://www.chyxx.com/industry/201605/416959.html>

[2] 泰国 JettanarChanmano：《中国游戏进入泰国市场的路径和策略研究》，上海交通大学，硕士论文 2015。

万方数据：http://d.g.wanfangdata.com.cn/Thesis_D828185.aspx

[1] 游戏茶馆网：《问道泰国：中国游戏企业的新蓝海市场》，
<http://www.youxichaguan.com/news/7778.html>

网络游戏公司来说，要把中国网络游戏产品投入泰国市场，打算在泰国发行自己开发的网络游戏，基本步骤有三个：

第一步：要把网络游戏产品本地化，内容需要贴切当地文化，把中国的网游产品翻译成泰语版本。

第二步：接入本地化支付，单纯靠App Store和Google Play的信用卡支付会损失很多用户，接入有运营商支付和线下支付渠道的第三方是必备的。

第三步：本地化推广。由于泰国的用户大部分都是在App Store和Google Play上下载游戏，基本上不存在中国这么复杂的安卓第三方商店，所以在推广上基本上到处买CPI的量，以及优先选择Facebook和Admob。

另外，还可以尝试一些本地化的广告联盟线下推广等渠道。这些基本上都是计算投资回报率(Return On Investment ,ROI)的投放方式。广告投放技巧是游戏海外发行最重要的一环。^[2]

成都地瓜网络科技有限公司基本上就是按照以上三个步骤在泰国经营销售中国网游产品的。在这个三个步骤中，本论文分析研究的重点是该公司的网游产品的汉泰翻译的情况。网游的汉泰翻译与传统的文学、资料和影视翻译不同，有其自己的特点和翻译程序。成都地瓜网络科技有限公司开发泰国网游市场，要把很多中国网络游戏产品投入泰国市场，其中主要的工作就是对网游的汉泰翻译。该公司为此招聘了5个泰籍汉泰翻译人员。这些翻译人员每人负责翻译2-3个网游产品的翻译工作。公司招聘的这些翻译人员也都是网游的爱好者，熟悉对网游的操作和玩法，知道网游的基本功能，可以将游戏发至对方，让对方参与这款游戏。

成都地瓜网络科技有限公司网游翻译程序是：

第一步程序：泰方翻译人员先下载一款要翻译中文版游戏，玩一玩游戏，了解和熟悉这款游戏的内容和玩法。

第二步程序：在翻译前，翻译人员还有知道游戏的种类、特色、不同人物、神怪的特点与功能等。

第三步程序：中国团队准备好需要翻译的网络游戏内容，把这些内容放在 Excel，然后翻译人员分别进行翻译。

[2] 同上

表1.2.1 地瓜网络科技有限公司的中国网络产品汉语翻译表

地瓜网络科技有限公司的中国网络产品的汉语翻内容

| | |
|----------|------------------------------|
| S C | S C |
| string | string |
| describe | describe |
| 任务描述 | รายละเอียดภารกิจ |
| 击败吕布 | เอาชนะลิโป้ |
| 击杀一个盔甲兵 | กำจัดทหารเกราะ1คน |
| 击杀一个胖子兵 | กำจัดทหารอ้วน1คน |
| 打败关羽 | เอาชนะกวนอู |
| 击杀10个敌军 | กำจัดทหารศัตรู10คน |
| 没有武将阵亡 | ไม่มีขุนพลพลีชีพ |
| 打败张飞 | เอาชนะเตียวหุย |
| 击杀5个敌军 | กำจัดทหารศัตรู5คน |
| 没有武将阵亡 | ไม่มีขุนพลพลีชีพ |
| 击杀张曼成 | กำจัดจางมานเจิง |
| 击杀10个敌军 | กำจัดทหารศัตรู10คน |
| 没有武将阵亡 | ไม่มีขุนพลพลีชีพ |
| 击败黄巾头领 | เอาชนะหัวหน้าโจรโศกผ้าเหลือง |
| 击杀10个敌军 | กำจัดทหารศัตรู10คน |
| 没有武将阵亡 | ไม่มีขุนพลพลีชีพ |
| 击败张角 | เอาชนะเตียวจ๊ก |
| 180秒内通关 | 1ผ่านด่านใน80วิ |
| 没有武将阵亡 | ไม่มีขุนพลพลีชีพ |
| 90秒内打败张角 | เอาชนะเตียวจ๊กใน90วิ |
| 血量在50%以上 | HP50%ขึ้นไป |
| 没有武将阵亡 | ไม่มีขุนพลพลีชีพ |

| | | | |
|-------------|------------------------|---|---|
| 指引 决 战遗迹 | แนะนำซาก ศึกตัดสิน | 每日必玩又有新玩法啦 [ffe200]决战遗迹[-]]中, 轮番打倒你的对手! 哇, 开启装备精炼了耶! | ทุกวันต้องเล่นมีเกมใหม่ๆมาแล้วจ้า [ffe200]ซากศึกตัดสิน [-]โจมตีศัตรูให้พ่ายแพ้! ว้าว หลอมไอเทมเปิดแล้วจ้า! |
| 精炼 | หลอม | | |
| 商城购 物 | ใช้จ่ายมอลล์ | 哇! 商城居然有[ffe200]不要钱[-]的[ffe200]小鸡腿[-]] !快买一个吃吃看有没有初恋般的感觉! ? | ระวัง! ในมอลล์มี[ffe200]ไม่เสียเงิน[-]ของ[ffe200]น้อง ไก่[-]! รีบไปลองซื้อกินสักอันสิ ดูสิว่าจะสัมผัสได้ถึง ความรู้สึกตกหลุมรักครั้งแรกไหม! ? |
| 扫荡副 本 | กวาดล้าง ต้นเจี้ยน | 获取经验哪里强? [ffe200]主线副本[-]]来扫荡! 选择任意1个[ffe200]三星副本[-]] 消耗[ffe200]扫荡券[-]]就可以立即扫荡哦~ say#扫荡获得的奖励与普通战斗 是一样的~ say#[ffe200]参照宠物突破进化需求[-]]去扫荡副本, 一举两得! | ได้รับEXPเก่งตรงไหน? [ffe200]มากกว่าล้าง[-]ต้นเจี้ยน สัก! เลือก[ffe200]อย่างใดอย่างหนึ่งของต้นเจี้ยน3ดาว[-]]ใช้[ffe200]ม้วนกวาดล้าง[-]ก็จะสามารถเข้ากวาดล้าง ทันที~ say#รางวัลที่ได้จากการกวาดล้างจะเหมือนกับ การต่อสู้ทั่วไป~ say#[ffe200]โดยการกวาดล้างต้นเจี้ยน ตามการพัฒนาสัตว์เลี้ยง[-]เท่ากับยิงนัดเดียวได้นกสองตัว! |
| 萌宠守 宝 | สัตว์น้อยซิง สมบัติ | 从天而降万宝炉! 以后每天都可以炼宝了哦~ 从这里就 可以打开萌宠守宝 say#每次炼宝都可以获得基础奖励 和宝物 say#丹炉空间越大, 每次可炼的宝物也越多! s ay#现在自己试试看, 2小时后可以收获了我! | หมิ่นเตาหลอมที่มาจากสวรรค์! ต่อไปสามารถใช้ฝึก หลอมได้ทุกวันแล้วนะ~ โดยสามารถเปิดสัตว์น้อยซิงสมบัติ ได้จากที่นี่ say#ทุกครั้งที่คุณหลอมจะได้รับรางวัลพื้นฐานและ สมบัติ say#เตาหลอมพื้นที่ยิ่งมาก ไอเทมที่หลอมได้ก็ยิ่ง มาก! say#มาลองด้วยตัวเองสิคะ หลัง2ชั่วโมงก็รับได้ แล้ว! |
| 宠物印 记 | มาร์คสัตว์เลี้ยง | 印记解锁! 宠物可以觉醒了哦~ 选择一个宠物或宠物[0] 消耗灵兽之石就能召唤印记! 印记召唤成功! 点击这里 就能觉醒哦~ say#看, 刚召唤的印记属性已经被激活了 哦! say#对印记属性不满意的话还可以重新召唤哦! | มาร์คปลดล็อค! ปล่อยสัตว์เลี้ยงได้แล้วจ้า ~ เลือกสัตว์เลี้ยง 1ตัวหรือสัตว์เลี้ยง[0]หลังใช้หินภูตสัตว์จะสามารถเรียกมาร์ค ! เรียกสำเร็จ คลิกที่นี่ก็จะสามารถปล่อยได้~ say#ดูสิ คุณสมบัติของมาร์คที่เรียกมาถูกระงับแล้ว! #sayหากไม่ |

中国团队把要翻译的网络游戏内容分为：人物名、怪物名和物品名称等。泰籍翻译人员根据这些分类的词汇进行翻译。由于这些翻译人员已经熟悉了这些游戏，所以就能比较好地翻译这些网游词汇。

表1.2.2 网络游戏中的一些汉泰翻译

| | |
|-------------------------|----------------------------------|
| 充值排行榜 | อันดับเติมเงิน |
| 充值排行榜 | อันดับเติมเงิน |
| 邀请码认证成功 | โค้ดยืนยันสำเร็จ |
| 公会战决赛积分奖励 | รางวัลคะแนนกิลด์วอร์รอบตัดสิน |
| 充值活动 | กิจกรรมเติมเงิน |
| 公会战预选赛积分奖励 | รางวัลคะแนนกิลด์วอร์รอบคัดเลือก |
| 充值活动 | กิจกรรมเติมเงิน |
| mall | mall |
| 宝石宝袋 x1 | ถุงอัญมณี x1 |
| 修炼突破合剂 x1 | สารผสมบรรลุปาพิญ x1 |
| 高级装备宝箱 x1 | หีบสมบัติไอเทมขั้นสูง x1 |
| 豪华装备宝箱 x1 | หีบสมบัติไอเทมหรู x1 |
| 星阵礼盒 x1 | ห่อค่ายดาว x1 |
| 藏宝材料礼盒 x1 | ห่อวัสดุหีบซ่อนสมบัติ x1 |
| 高级火墙触发 x1 | ปลอยกำแพงไฟขั้นสูงx1 |
| 高级雷电触发 x1 | ปลอยสายฟ้าขั้นสูง x1 |
| 高级冰霜触发 x1 | ปลอยน้ำแข็งขั้นสูง x1 |
| 熔岩之剑 x1 熔岩之杖 x1 熔岩之刃 x1 | ดาบลาวา x1 คทาลาวา x1 มีดลาวา x1 |
| 高级原石礼盒 x1 | ห่อหินกำเนิดขั้นสูง x1 |

网络游戏翻译有自己的翻译特点。网络游戏翻译成泰语版本时不一定都要把游戏中的内容翻译成泰语。如果用英语或英文代码话，熟悉网络的玩家也都懂。在泰国，不少英文词汇都是用泰语拼音的，跟英语的发音差不多，所以在网络游戏翻译时，如果是英语部分或可以使用英语代码的部分，就直接用英语或英文代码，不用再翻译成泰文了。如果是中文部分就直接翻译成泰文。

第四步程序：网络翻译的校对和检查。翻译人员翻译完后，中国团队就把翻译好的泰语放在游戏版本中，然后就让翻译人员与其他的员工玩一玩泰语版的游戏，检测一下看看有什么问题和需要改进的地方没有。如果多次测试后翻译后的网络游戏没有问题，就可以投放泰国市场了。

第三节 地瓜网络科技有限公司的营运情况

成都地瓜网络有限公司是一家从事无线网络娱乐产品研发、运营的创新型公司。该公司坚持以原创、创新为宗旨，致力于制作出真正符合用户需求的产品。公司自 2013 年成立以来，不断吸纳行业内优秀人才，团队核心成员均来自腾讯、Gameloft、数字天空、Tap4Fun 等知名游戏公司，游戏行业从业经验平均不低于 8 年，代表作有《Pocket Chef》《奥德赛》《蜘蛛侠 3》《QQ 降

龙》《QQ 战国》《幻想春秋》《天下无双》《神奇蜘蛛侠 2》《龙之力量》《皇冠炸金花》等。团队负责人均来自国内知名游戏公司，拥有多年游戏开发与制作经验，他们一直坚持勇于创新，致力于为玩家提供更优质的数字娱乐体验。

成都地瓜网络科技有限公司进入泰国网络游戏市场的时候，把公司的名字改成 I2I 有限公司，为了让客户容易记住。



图 1.3.1 成都地瓜网络科技有限公司在泰国的公司标识 资料来源：游戏茶馆站

成都地瓜网络科技有限公司在其创始人兼 CEO 彭新龙是一个游戏忠实玩家，他在海外学习游戏制作的 5 年多的时间里，关注着中国游戏行业的发展，市场环境以及制作技术，坚信移动互联网和无线技术将会是下一个改变人类的科技浪潮。彭新龙在 2013 年创建了成都地瓜网络科技有限公司，致力于互联网和网络游戏的产品研发、运营。由他担任制作人的第一款手游《热血仙境》，被业内评选为“十佳值得期待产品”和“年度最具潜质游戏”。该公司意识到泰国的游戏市场的重要性，中国网游产品进入泰国的游戏市场不仅是一个机遇也是一个挑战。现在他们把很多中国游戏投入泰国市场，如《热血仙境》等，这个游戏已经有泰语版本了。

成都地瓜网络科技有限公司在泰国设立的 I2I 有限公司两年来，与很多公司合作，比如 MOL 公司，ZTEICT（深圳中兴网信科技有限公司）等等。他们也把很多网络游戏投入泰国市场，翻译成为泰国版本。目前由成都地瓜网络科技有限公司把中国网游产品翻译成泰语的产品有：

1. 魔王与公主游戏 (泰语 : แองเจิ้ลลุยพิภพ)



图 1.3.2 魔王与公主游戏 资料来源：I2I 游戏站

2016 年最梦幻童话题材 ARPG 手游《魔王与公主》圆儿时梦想。游戏采用 3D 模型和 2D 玄幻类场景，画风唯美，动作特效炫酷华丽。丰富的玩法系统，首创全开放式交易系统。时尚的时装，酷炫的羽翼，追求美的极致。最萌宠物，伴你打到魔王，拯救公主。^[1]

2. 热血仙境游戏 (泰语 : ยุทธภพไม่ครบบาท)



图 1.3.3 热血仙境游戏资料来源：I2I 游戏站

这是一款由 37 手游推出的即时, 仙侠, 角色扮演类手机游戏, 游戏画面精美, 简单易懂, 自一上市就深受广大手游玩家喜欢, 不过并不是所有玩家都愿意为此买单, 因此有相当一部分玩家希望找一款类似热血仙境的游戏来玩。^[2]

[1] 小皮站：《魔王与公主游戏介绍》，<http://www.xiaopi.com/game/15371.html>
网站：<http://bnm.i2igame.com/> 粉丝主页：<https://www.facebook.com/bam.i2igame>
下载: Google Play：<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.i2igame.bnm>
App Store：<https://itunes.apple.com/th/app/id1124294988>

[2] 游戏之家站：《热血仙境》，<http://rxxj.sjwyx.com/down/> 网站：<http://y.i2igame.com/>
粉丝主页：<https://www.facebook.com/y.i2igame>,
下载：Google Play：<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.i2igame.fatesaga>
App Store：<https://www.apple.com/itunes/download/>

3. 大航海游戏（泰语：Sea Overlord）



图 1.3.4 大航海游戏 资料来源：I2I 游戏站

这款游戏是以 16 世纪欧洲《大航海时代》为舞台的在线模拟海洋冒险游戏。玩家在游戏中作为在大航海时代生活的人，驾船展开世界之旅。游戏让玩家在世界中的海洋中航行、以世纪大发现为目标、赚取金钱，努力从事海盗的事业，过着捕鱼的生活，享受着人与人的邂逅。^[1]

4. 战吕布游戏（泰语：Clash of legends- สามก๊ก）



图 1.3.5 战吕布游戏 资料来源：I2I 游戏站

作为首款三国不操作 MOBA 手游，游戏《战吕布》以三国为主题，丰富传统的 ARPG 玩法，在“武将培养”的基础上带来全新突破。该款从多玩化游戏

[1] 吧哈姆特站：《大航海游戏》，<https://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=7501#> 基本介绍
网站：<http://so.th.i2igame.com/>
粉丝专区：https://www.facebook.com/so.i2igame/?hc_ref=SEARCH&fref=nf
下载：Google Play <http://goo.gl/SWINyh>

方向出发，植入以节奏感极强的 MOBA 竞技、实时对战等，为玩家打造了一个不止于 ARPG 的挂机式 MOBA 三国竞技世界。^[1]

成都地瓜网络科技有限公司选择这些游戏进入泰国，是因为泰国人喜欢游戏比较可爱的形式，游戏系统比较丰富，对各种各样的玩家，还有玩家可以卖游戏的物品，就能让玩家更感兴趣并能够得到收益。



[1] 资讯中心站：《战吕布游戏》，<http://www.gk99.com/mobin/20170228/172600.html>

网站：<http://aresth.i2igame.com/>

粉丝专区：<https://www.facebook.com/coh.i2igame/>

下载：Google Play：<http://www.game-tep.com/mobile-stores/clash-of-legends-%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%81%E0%B9%8A%E0%B8%81>

第二章 地瓜公司网络游戏翻译人员的汉语水平调查

第一节 对网游翻译人员的基本要求

为了开拓泰国网游市场，把中国网游产品投入泰国市场，成都地瓜网络科技有限公司（简称地瓜公司）不仅需要开发和引入中国的网游产品，还需要把中国网游产品的语言部分翻译成泰文，把中文版的中国网游产品变成泰文版的中国网游产品，这样才能适合泰国网游市场的需要，让泰国玩家了解游戏的内容，文化背景，操作步骤，游戏的规则等，被泰国网游玩家所接受。因此，对地瓜公司来说，要把中国网游产品打入泰国市场，汉泰翻译人员的中文水平，具有一定的网游知识和中国文化知识，以及具有一定的汉泰翻译知识是非常重要的。地瓜公司对招聘的中国网游汉泰翻译人员除了要具有汉泰翻译能力外，还要喜欢玩网游，懂得玩网游，懂得网游的专用术语和词汇，这样才能翻译好网游。

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，就不能做好网游的翻译。在网游翻译中，有很多英文的专有名词，如：**Hit Point (HP)**，表示 在游戏生活中的角色；**Energy Bar (EN)**，表示电源板的（在游戏生活中的法术）；**XP System (EXP)**，表示为了拿起经验在 RPG 的游戏种类（发展游戏的个性）；**Re-Spec**，表示再开始等。^[1] 除了英文，也有中文的专有名词，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。或本以为可将对方破防，但没想到自己的损失比对方大出很多。

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。

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。

压秒：压秒分为团体压秒与单人压秒。

这些词汇都是网游术语，如果翻译人员没有玩过网游，对这些网游术语不了解，或不太清楚，就不能正确地翻译出来。在网游翻译中会有碰到一些翻译上的问题，如中文版本的语言比较长，翻译成泰语时，要把其翻译成短句。网络游戏的句子如果长的话，会让玩家不感兴趣，不容易快速认读，影响玩家玩

[1] Online Station 站：《游戏玩家语言》，<http://www.online-station.net/feature/feature/15641>

网游的速度。另外，翻译人员有时也不能生硬地把中文翻译成泰文，翻译中文的网游词汇时，既要符合中文的意思，又要用生动有趣的泰文词汇加以对应。这就要求汉泰翻译人员不仅要有好的中文水平，还要有好的泰文水平；不仅要了解中国的语言文化，还有能与泰国的语言文化比较好地融合起来。

下面的图就是成都地瓜网络科技有限公司已经翻译成泰语版本的网络游戏。

1. 热血仙境的游戏



图 2.1.1 热血仙境游戏 资料来源：I2I 游戏站

2. 魔王与公主游戏



图 2.1.2 魔王与公主游戏 资料来源：I2I 游戏站

3. 战吕布游戏



图 2.1.3 战吕布游戏 资料来源：I2I 游戏站

4. 大航海游戏



图 2.1.4 大航海游戏 资料来源：I2I 游戏站

第二节 网游翻译人员的基本情况

为了深入了解成都地瓜网络科技有限公司的翻译情况，网络游戏翻译人员中文水平基本情况与网络游戏翻译人员的翻译情况，本次研究对成都地瓜网络科技有限公司的翻译人员进行了问卷调查。调查时间是 2016 年 11 月到 2016 年 12 月。调查方式为问卷访问调查。本次共调查了 5 个翻译人员。

本次对成都地瓜网络科技有限公司的翻译人员的情况调查设计了三个部分，第一部分是基本资料，第二部分是有关汉语基础知识的掌握，第三部分是汉语网络游戏翻译成为泰语的情况，遇到什么问题，解决问题的方法等等。

一、国籍、性别

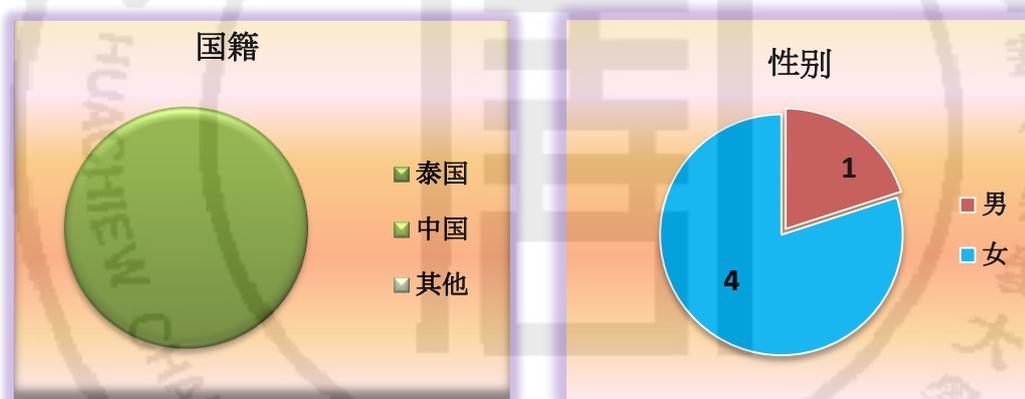


图 2.2.1 翻译人员国籍

图 2.2.2 翻译人员性别

表中显示：成都地瓜网络科技有限公司的 5 位翻译人员都是泰国人，没有中国人或者其他国家的。在泰籍翻译人员中有 1 位是男性，有 4 位女性。

二、年龄

翻译人员年龄



图 2.2.3 翻译人员的年龄

成都地瓜网络科技有限公司的 5 位翻译人员都是年轻人，他们的年龄都是在 20 -13 岁左右。年龄在 21- 25 岁的有 2 位，年龄在 26- 30 岁的有 3 位。

三、教育程度

翻译人员的教育程度

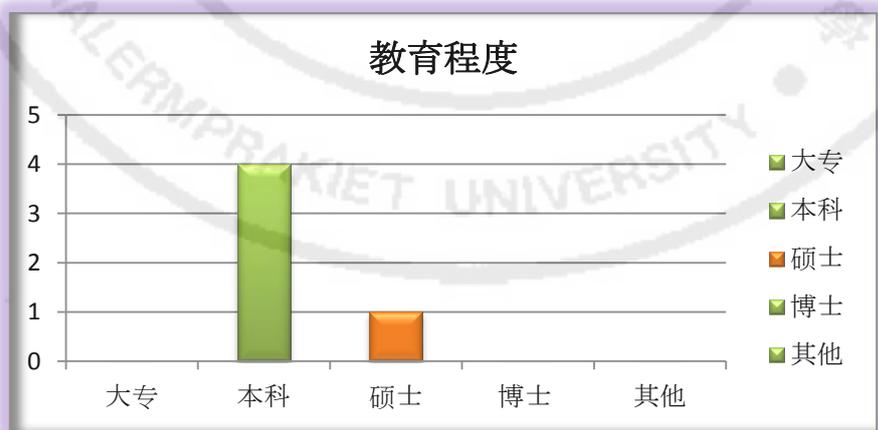


表 2.2.4 翻译人员的教育程度

成都地瓜网络科技有限公司的 5 位翻译人员的教育程度比较高。从表中能看到：有 4 位翻译人员的教育程度是大学本科，有 1 位翻译人员的教育程度是硕士。

四、工作年限

翻译人员的工作年限

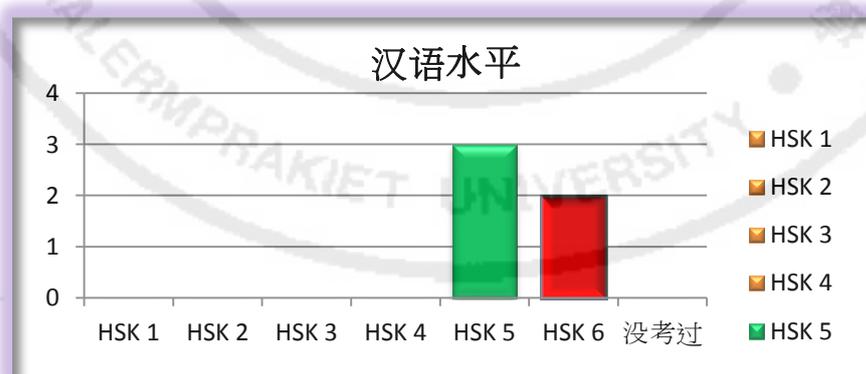


图 2.2.5 翻译人员的工作年限

成都地瓜网络科技有限公司的 5 位翻译人员的工作年限不是很高。工作年限在两年以下的有 3 人，工作经验 3-5 年的有 2 人。

五、汉语水平情况

翻译人员的汉语水平



图

2.2.6 翻译人员的汉语水平

从表中看到，成都地瓜网络有限公司的翻译人员都参加过 HSK 考试，他们的汉语考试成绩比较好。有 3 个翻译人员通过了 HSK5 级，有 2 个翻译人员通过了 HSK6 级。

六、需要加强哪方面的汉语能力

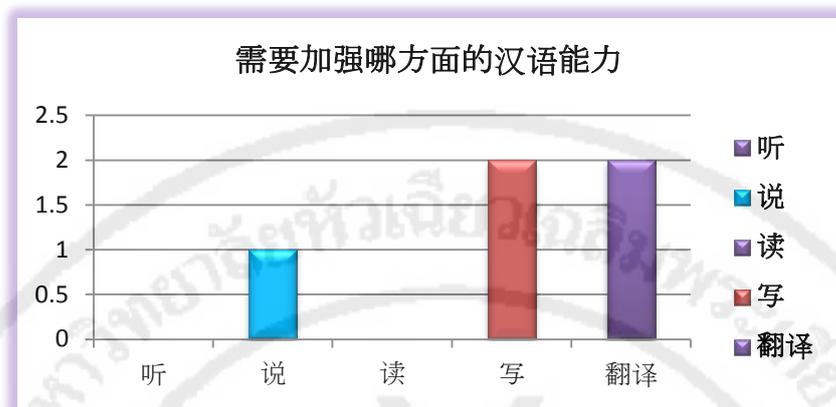


图 2.2.7 翻译人员需要加强的汉语能力

表中显示，成都地瓜网络科技有限公司的 5 位翻译人员都需要加强他们的汉语能力。有 1 位翻译人员认为需要加强说话方面，有 2 位认为要加强写作。另外 2 位认为要加强翻译方面的汉语能力。

第三节 翻译人员的汉语水平和使用情况

为了说明地瓜网络科技有限公司的网游产品汉泰翻译人员汉语水平的具体情况，本次研究对该公司的翻译人员进行了问卷调查。以下图表反映了该公司网游汉泰翻译人员汉语水平和使用情况。

一、汉语水平情况

在地瓜网络科技有限公司从事汉泰翻译的泰籍人员有五位，问卷调查反映了他们汉语水平情况。根据问卷调查，成都地瓜网络科技有限公司翻译人员的汉语水平比较好。5 个翻译人员的 HSK（中国汉语水平考试）在 5-6 级之间。HSK 各等级与《国际汉语能力标准》的对应关系如下表所示

表 2.3.1 国际汉语能力标准 (HSK)

| HSK ^๑ | 词汇量 ^๑ | 国际汉语能力标准 ^๑ |
|---------------------|--------------------|-----------------------|
| HSK 六级 ^๑ | 5000+ ^๑ | 五级 ^๑ |
| HSK 五级 ^๑ | 2500 ^๑ | |
| HSK 四级 ^๑ | 1200 ^๑ | 四级 ^๑ |
| HSK 三级 ^๑ | 600 ^๑ | 三级 ^๑ |
| HSK 二级 ^๑ | 300 ^๑ | 二级 ^๑ |
| HSK 一级 ^๑ | 150 ^๑ | 一级 ^๑ |

通过 HSK (一级) 的考生可以理解并使用一些非常简单的汉语词语和句子, 满足具体的交际需求, 具备进一步学习汉语的能力。

通过 HSK (二级) 的考生可以用汉语就熟悉的日常话题进行简单而直接的交流, 达到初级汉语优等水平。

通过 HSK (三级) 的考生可以用汉语完成生活、学习、工作等方面的基本交际任务, 在中国旅游时, 可应对遇到的大部分交际任务。

通过 HSK (四级) 的考生可以用汉语就较广泛领域的话题进行谈论, 比较流利地与汉语为母语者进行交流。

通过 HSK (五级) 的考生可以阅读汉语报刊杂志, 欣赏汉语影视节目, 用汉语进行较为完整的演讲。

通过 HSK (六级) 的考生可以轻松理解听到或读到的汉语信息, 以口头或书面的形式用汉语流利地表达自己的见解。^[1]

从 HSK 汉语能力的标准中可知, 该公司的泰籍汉泰翻译人员在听说读写方面都具有比较好的水平。另外, 在问卷调查中, 这五位汉泰翻译人员对自己的汉语水平和翻译能力的评估是:

[1]中国汉办网: HSK 汉语考试成绩标准, http://www.hanban.edu.cn/tests/node_7486.htm

表 2.3.2 汉泰翻译人员汉语能力自我评估表

| 汉语能力 | 很强 | 强 | 一般 | 低 | 很低 |
|------|----|---|----|---|----|
| 听 | 0 | 4 | 1 | 0 | 0 |
| 说 | 0 | 1 | 4 | 0 | 0 |
| 读 | 0 | 2 | 3 | 0 | 0 |
| 写 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 |

从以上表格中可以看到该公司汉泰翻译人员自我汉语水平使用情况的评估:

- 1. 听力方面:** 有 4 个翻译人员认为他们的听力能力强, 有 1 个翻译人员就觉得他们的听能力是一般的。
- 2. 会话方面:** 有 1 个翻译人员觉得他的说话能力强, 4 个人就觉得一般。
- 3. 阅读方面:** 有 2 个翻译人员觉得他们的阅读能力强。另外 3 个认为他们的阅读能力一般。
- 4. 书写方面:** 有 3 个翻译人员认为能力一般。另 2 个人认为他们的书写能力低。

从问卷调查中分析, 总的来说, 地瓜网络科技有限公司汉泰翻译人员的中文能力属于中等水平, 基本上可以达到网络游戏汉泰翻译工作的要求。为了搞好为了游戏的汉泰翻译工作, 该公司的汉泰翻译人员在读写和翻译方面需要加强对中文知识掌握和对中国文化知识的了解。另外, 在对他们的汉泰翻译水平和汉泰翻译使用率方面进行问卷调查时, 他们都给予了最高的 5 分。

二、汉语使用率情况

在问卷中, 对该公司汉泰翻译人员汉语使用情况进行了调查。作为汉语网络游戏翻译人员, 其主要工作就是翻译, 汉语是他们工作的语言环境。但是作为翻译人员, 他们与中文接触主要是读写, 把中文网络游戏翻译成泰语版的网络游戏。对对该公司的问卷调查反映了这些情况。以下表格反映了该公司翻译人员在对汉语听说读写方面使用的情况。

表 2.3.3 汉泰网游翻译人员汉语使用情况表

| 汉语使用率 | 很高 | 高 | 一般 | 低 | 很低 |
|-------|----|---|----|---|----|
| 听 | 0 | 3 | 1 | 1 | 0 |
| 说 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 |
| 读 | 0 | 3 | 2 | 0 | 0 |
| 写 | 0 | 0 | 3 | 2 | 0 |

1. 听力方面

有 3 个翻译人员认为听力使用比较多，因为在公司，老板与他们沟通比较多，其他 2 个翻译人员在工作中使用较少。

2. 会话方面

有 3 个翻译人员工作中有时会用汉语与公司的中国同事沟通，其他 2 个翻译人员则较少使用。

3. 阅读方面

有 3 个翻译人员反映他们的工作中用汉语阅读时间多，因为翻译游戏的时候，需要首先看懂游戏中的中文才能翻译。其他 2 个翻译人员在阅读方面做的不多。

4. 书写方面

对网络游戏的汉泰翻译人员来说，主要是把游戏中的中文提示和内容部分翻译成泰语，所以对翻译人员来说，用汉语书写的工作不多。从表格中可以看到，有 3 个翻译人员反映在写的方面使用一般，其他 2 个反映较少使用。

第三章 对网游翻译人员和游戏玩家的调查分析

第一节 对网游汉泰人员调查的评估

一、网游翻译人员的总体情况

根据问卷调查，成都地瓜网络科技有限公司五名泰籍翻译人员都具有一定的工作经验，最短的是2年以下，最长的是5年。在学历方面，4个是大学本科学历，1个是硕士学历。在汉语水平方面，有3名通过HSK5级考试，2名通过是HSK6级考试，都取得了汉语水平考试的优良成绩。通过汉语能力的自我评估，他们都认为的汉语水平都达到了网络翻译工作的要求，但也是需要进一步提高的。

在问卷调查中，他们对自己的汉语能力进行了评估。他们大都认为自己在读写方面比较好，在听说方面有些翻译人员认为比较弱，需要在今后的工作加强。在翻译工作方面，他们都能胜任。他们在进入地瓜网络公司前也是在泰国的网络游戏公司从事翻译工作。汉泰网络翻译是他们最主要的工作，大量时间是做网络游戏汉泰翻译。

二、汉语水平的提高

根据调查结果，五个泰籍汉泰翻译人员虽然以前都通过了中国官方的汉语水平HSK考试，并取得了5和6级的成绩，但他们在问卷调查中表示，他们还要提高自己的汉语水平和翻译水平。这里面有一个重要因素就是文化因素。中国网络游戏不仅是简单的娱乐，它也蕴含着中华文化，包括丰富的汉语语言文化和历史文化知识等。在网游翻译工作中，泰籍翻译人员接触的越多，就越会感到提高中文水平和中国文化知识的重要性。

通过问卷调查来分析，为了进一步翻译好中国网络游戏产品，地瓜网络科技有限公司泰籍翻译人员需要在以下几个方面加强汉语能力和提高翻译水平：

1. 在词汇方面：增加汉语词汇量，提高对不同汉语词汇的理解和解析。
2. 在语法方面：泰语语法跟汉语语法不一样，如果不明白或者不知道，翻译的时候就有出现语病和用词不确切，甚至出现错误。
3. 在阅读文学作品方面：网络游戏虽然是一种娱乐，但中国网游产品中也蕴含着中国文化知识，历史或现当代的故事，如果没有阅读过这些经典和非常

流行的通俗武打作品，对游戏中的内容，故事情节和人物特点完全不了解，只是掌握一些语言词汇和语法知识，也是不能高质量地翻译好网络游戏的。

第二节 网游玩家对游戏翻译的反映的评估

为了深入了解成都地瓜网络科技有限公司的翻译情况，我还研究成都地瓜网络科技有限公司的游戏玩家。为了看看翻译人员的工作结果是什么样？游戏翻译的内容是不是合适，玩家有没有不明白的地方。本次研究对成都地瓜网络科技有限公司的游戏玩家进行了问卷调查，我就跟公司谈一谈，放这个问卷调查在游戏网站，如果谁做这个问卷，就能受到游戏的礼物。调查时间是 2017 年 4 月到 2017 年 5 月。本次共调查了 30 个游戏玩家。

一、网络游戏玩家的基本情况

本次对成都地瓜网络科技有限公司的游戏玩家的情况调查设计了两个部分，第一部分是基本资料，第二部分是对游戏翻译的内容。

1. 国籍、性别

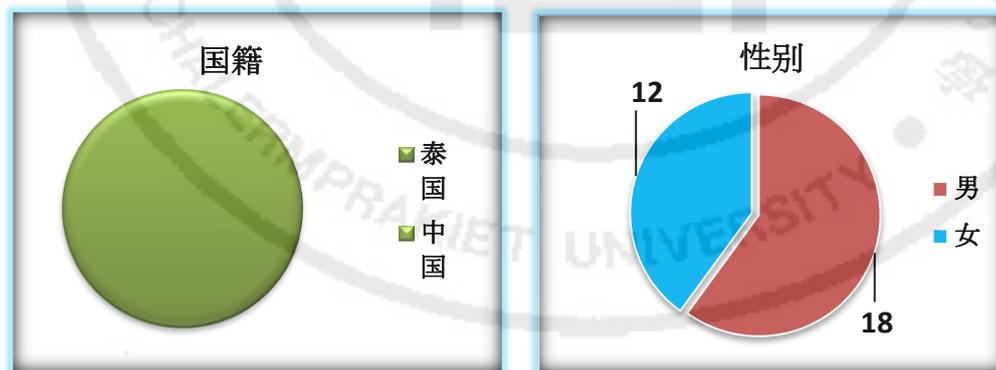


图 3.2.1 游戏玩家的国籍

图 3.2.2 游戏玩家的性别

表中显示：成都地瓜网络科技有限公司的 30 位游戏玩家都是泰国人，原因就是游戏是泰国版本。

2. 年龄

游戏玩家年龄

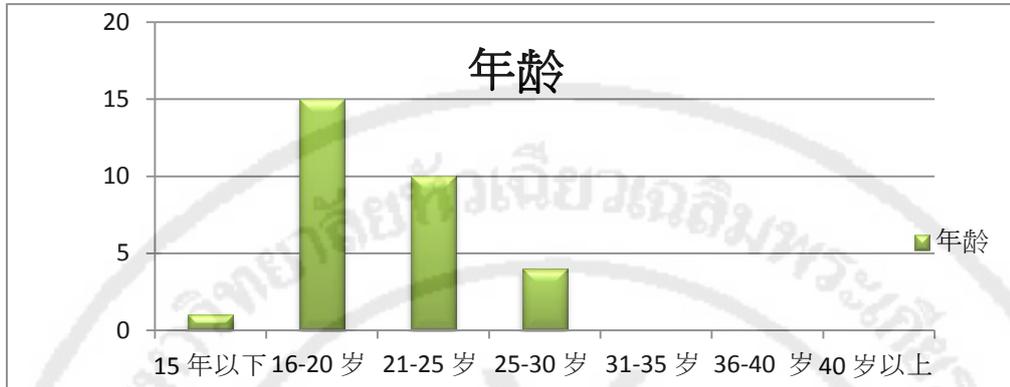


图 3.2.3 游戏玩家的年龄

成都地瓜网络科技有限公司的 30 位游戏玩家都是年轻人，他们的年龄都是在 20 -30 岁左右。年龄在 21- 25 岁的有 20 位，年龄在 26- 30 岁的有 10 位。成都地瓜网络科技有限公司的 30 位游戏玩家都是年轻人因为他们的游戏对年轻人比较合适，有各种各样的游戏方式，可爱，武打 等等

3. 教育程度

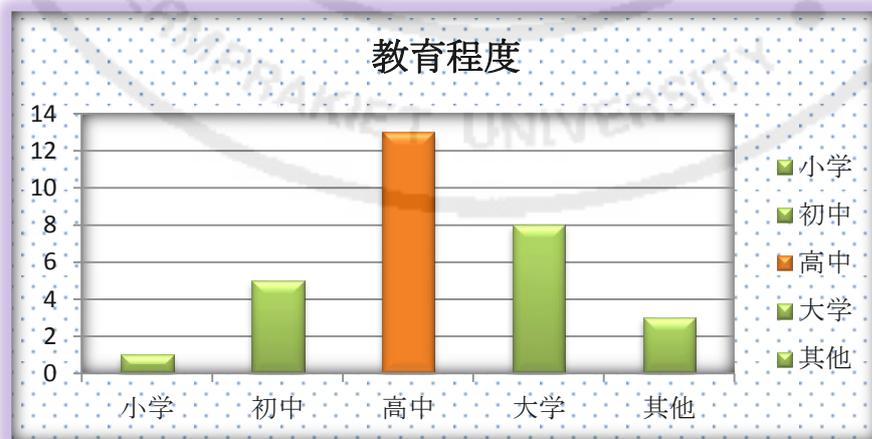


图 3.2.4 游戏玩家的教育程度

成都地瓜网络科技有限公司的 5 位游戏玩家的教育程度比较低，大部分是高中与大学。从表中能看到：有 1 位游戏玩家的教育程度是小学，有 5 位游戏玩家的教育程度是初中，有 13 位游戏玩家的教育程度是高中，有 8 位游戏玩家的教育程度是大学，有 4 位游戏玩家可能已经毕业了。

4. 玩游戏的时间

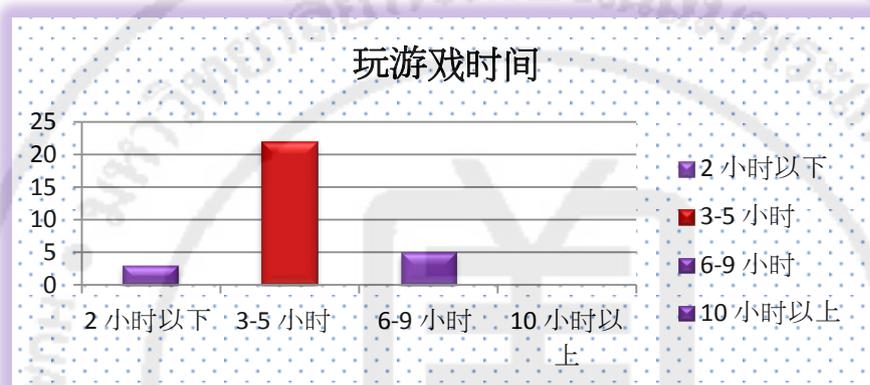


图 3.2.5 玩家玩游戏的时间

成都地瓜网络有限公司的游戏玩家都喜欢玩游戏。有 3 位玩游戏不到 2 个小时，有 22 位玩游戏 3-5 小时，有 5 位玩游戏 6-9 小时。

5. 玩游戏种类

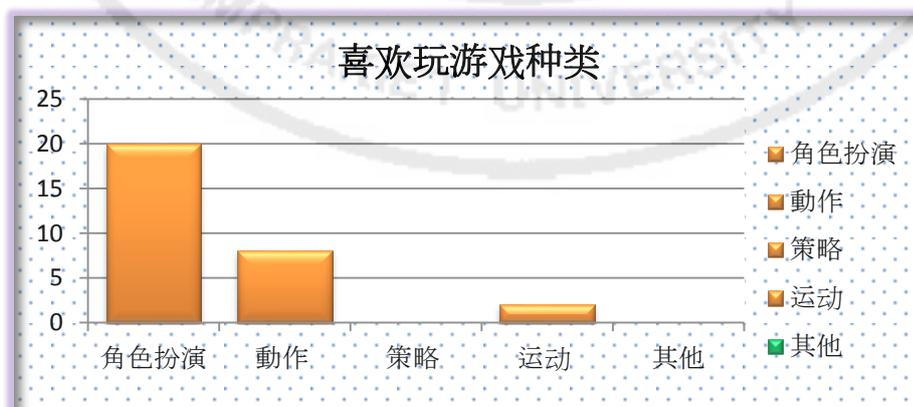


图 3.2.6 玩家玩游戏种类

从表中看到，成都地瓜网络有限公司的游戏玩家大部分都喜欢玩角色扮演的游戏种类。有 20 位游戏玩家喜欢玩角色扮演游戏，有 8 位游戏玩家喜欢动作游戏，有 2 位游戏玩家喜欢玩运动游戏。

二、网络游戏玩家对翻译好的游戏的反映

为了说明地瓜网络科技公司的游戏玩家情况，本次研究对该公司的游戏玩家进行了问卷调查。以下图表反映了该公司网游玩家的情况。

1. 多数玩家不注重游戏语言翻译的好坏

被调查的玩家都喜欢玩成都地瓜网络有限公司的游戏，他们对游戏风格很感兴趣。但有些玩家对游戏语言要求不高，看的懂就可以了。

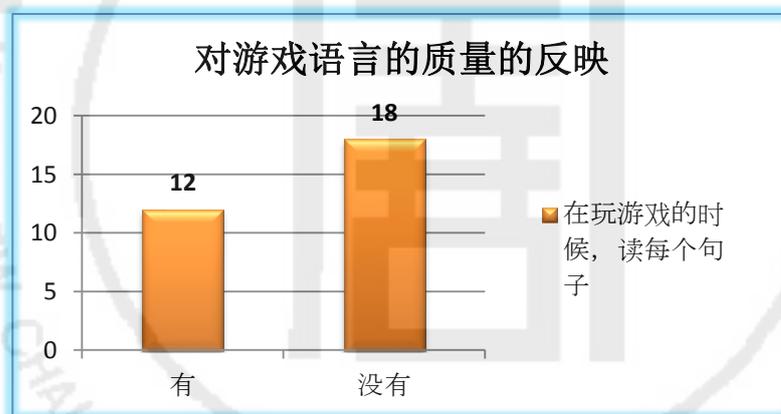


图 3.2.7 玩家对游戏语言翻译质量的反映

通过被调查的 30 位游戏玩家的反映，他们在玩游戏时，有 18 位表示没有关注游戏里每个语言，有 12 位表示比较认真地看游戏的语言，会读每个游戏中的话语。

2. 网络游戏的好坏是吸引玩家的主要因素

从图 3.2.8 中可知，有 22 名玩家表示网络语言翻译的好坏，不会影响他们玩游戏。也就是说这些玩家关注的是游戏本身好不好玩，吸引他们和影响他们的主要是网游本身。所以他们一般不会认真看游戏中的每个句子，只要知道怎样玩就可以了。

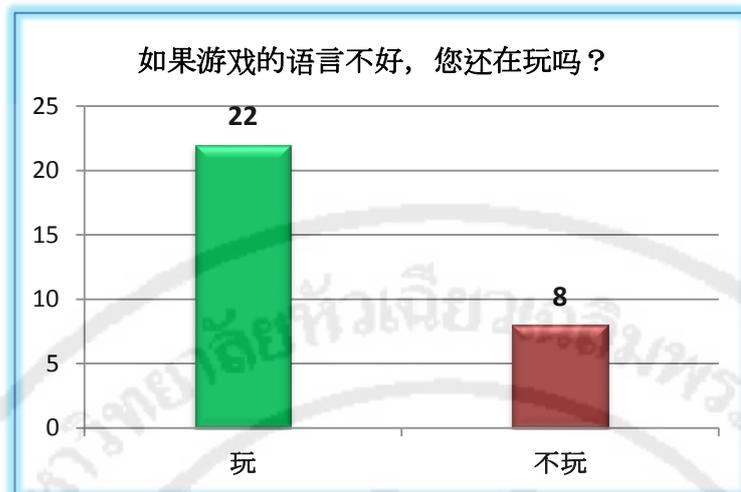


图 3.2.8 网络游戏语言对玩家的影响情况

图 3.3.8 显示，30 名玩了地瓜网络科技有限公司翻译成泰文游戏的玩家，有 22 位表示游戏的翻译语言好坏不影响他们玩游戏，占 73%。有 8 位，占 27% 表示，会比较认真看游戏的翻译语言，如果游戏语言不好，会不玩这个游戏的。这个调查说明，游戏翻译语言的好坏对大多数玩家没有什么影响，但对少数玩家有影响。

第三节 网络游戏汉泰翻译中的问题

从问卷调查中，我们可以看到泰籍汉泰翻译人员在网络游戏产品的翻译中遇到了各种各样的问题，这些问题主要是：

一、网游术语的翻译问题

网络游戏有很多自己专门的术语。所以每个翻译人员在翻译网络游戏时就需要对这些网游术语有一个清楚和比较全面的了解，否则是不能完成网游翻译工作的。这些网游术语很多是指导玩家怎样操作游戏的重要术语。网游术语翻译错了，网游就不玩下去了。因此在网游翻译中，正确、清楚地翻译网游术语是非常重要的。网游翻译人员需要加强对网游术语的了解，掌握新的网络术语，熟悉游戏的操作，怎样才能准确地翻译好网络游戏。

在网络游戏翻译中，还有一些术语是用英文的，这些不需要翻译，因为这些术语已经被玩家所普遍接受，再翻译成泰文就没有必要的。如：

Hit Point (HP) - 在游戏中的生活角色。
Energy Bar (EN) - 是电源板的 (在游戏中的法术)
XP System (EXP) - 为了拿起经验在 RPG 的游戏种类 (发展游戏的个性)
Party - 游戏玩家的团队 (喜欢玩一样游戏种类)
Level Grinding - 泵体游戏水平 (常用在 RPG 的游戏种类)
Re-Spec - 再开始 Death Match - 摔角的 (对手死就是赢的)
MOB - 怪物 Puller - 负责吸引怪物的玩家
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

除了英文，也有中文的专有名词，如：

撞墙：表示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。或本以为可一将对方破防，但没想到自己的损失比对方大出很多。

平仓：表示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。

锁城：表示一般用于确定攻击目标；为防止对方飞城连续不断的向该玩家支援一个士兵；造成对方无法使用飞城道具。

追商：表示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。

压秒：表示压秒分为团体压秒与单人压秒。

这些专门术语是否要翻译，还是译音，或如何翻译才能让玩家能够理解和懂得，这些都是需要进一步研究和讨论的。

不了解技术术语和对中文释义不明也是翻译中出现的一个问题。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不熟悉，就要花时间查找，也影响翻译的速度。另外，网络游戏会有很多的词汇，有些是游戏专用术语，并没有较权威的中文释义。这种情况就需要翻译人员广泛查阅资料，根据游戏内容、情节和语境来翻译。

二、玩家反映网络翻译中出现的问题

成都地瓜网络科技有限公司的游戏玩家反映，游戏翻译中有不太标准的地方。如图下：



图 3.3.1 网络游戏翻译中的错误内容

翻译错的内容就是：โปรดตรวจสอบในจำนวน 5 คน สำเร็จเติมเงินครั้งแรก
 这个句子是有问题的，就是读的时候不是完全明白。对的句子应该是：
 โปรดตรวจสอบ 5 คนแรกที่เติมเงินสำเร็จ



图 3.3.2 网络游戏翻译中的错误内容

图 3.3.2 显示游戏翻译错的内容就是：มนุษย์ไม่เคยเจอเทพ ถ้าไม่ไปพบ แต่ถึงได้เจอก็ไม่ใช้เพราะเทพ

这个句子是有问题的，阅读的时候会产生误解或完全不明白



图 3.3.3 网络游戏翻译错的内容

图 3.3.3 中显示了游戏翻译中错的内容，比如：เรียก，这个句子是有问题的，这个句子应该是：เรียก。这些都是翻译错误的例子。这些错误并没有反映到地瓜网络游戏科技有限公司，翻译人员也还没有发现这些翻译上的问题。

三、翻译风格问题

每个翻译人员有不同的翻译方法，不一样的风格，这一特点主要反映在翻译出来的作品的语言和词汇的运用上。对文学作品来说，翻译出来的作品要反映出原作的风格特点，语言风采。对网络游戏来说，翻译出来的作品要反映不同游戏类型的风格特点。每个游戏有不同的内容和情节，有神怪类，有武侠类，有卡通类，休闲娱乐类，奇幻类和枪战类等等。所以这就要求翻译人员不仅要了解中文的语言风格，还有对相应的泰语有所了解，只有这样才能翻译好网络游戏。比如说，可爱的游戏应该用可爱的语言翻译，武打片的游戏，不能用符合武打气质的语言词汇来翻译等。成都地瓜网络有限公司在让泰籍翻译人员翻译网络游戏时，会先根据网络游戏的种类确定了翻译的风格，然后，让翻译人员要根据不同类型的游戏种类和风格特点进行翻译。如果翻译人员的翻译风格不一样，翻译的句子就不一样，例如：

中文：每天在线一定时长皆可领取修炼小礼物！：

翻译成泰文：ทุกวันออนไลน์ตามเวลาที่กำหนดจะได้รับรางวัลบำเพ็ญเล็กน้อย
ออนไลน์ตามเวลาที่กำหนดในทุก ๆ วันก็จะได้ของรางวัลเล็กน้อย ๆ
จะได้รับของบำเพ็ญได้ ถ้าคุณออนไลน์ทุกวันตามเวลาที่กำหนด

中文：吸收伤害

翻译成泰文：ดูดรับความเสียหาย; ได้รับความเสียหาย; เจอความเสียหาย

中文：有 10% 几率获得星阵挑战令一枚

翻译成泰文：มีโอกาส 10% ได้รับคำสั่งทำดวลค่ายดาว 1 ป้าย

คุณมีโอกาสรับคำสั่งในการทำดวลค่ายดาว 1 ป้าย 10%

คุณมีโอกาส 10% ที่จะได้รับ 1 ป้ายคำสั่งทำดวลค่ายดาว

不同的翻译人员有不同的翻译风格，翻译的句子也就不一样，例如：

中文：分手或者离婚后坐骑消失、再次结婚需要重新购买

翻译成泰文：หลังจากแยกทางหรือหย่าร้างพาหนะจะหายไปด้วย เมื่อแต่งงานใหม่ต้องทำการซื้อใหม่

中文：四个传送门里只有一个是进入下一层，两个是回到第一层，最后一个回到主城。

翻译成泰文：ประตูวาร์ปทั้ง 4 จะมีเพียง 1 ประตูที่สามารถผ่านไปด่านต่อได้ มี 2 ประตูจะกลับไปยังชั้น 1 อีก 1 ประตูจะพากลับไปยังเมือง

中文：每次活动会随机刷新 5 个迷宫入口 NPC 在野外场景。

翻译成泰文：ทุกครั้งที่เริ่มกิจกรรมจะรีเฟรชทางเข้า 5 ทาง NPC จะอยู่ฉากข้างนอก

中文：每次占卜会给愿望池增加 5000 金币

翻译成泰文：ทุกครั้งที่ทำนายจะช่วยเพิ่ม Gold ในบ่ออธิษฐานศักดิ์สิทธิ์ 5000 Gold

虽然翻译的风格不一样，但是意思是差不多的。在网络游戏翻译时，公司会根据游戏的种类来选择翻译人员，哪个翻译人员翻译风格，合适哪个游戏，就选哪个人去翻译那个游戏。

四、译成泰语语句较长问题

由于中文与泰语的书写不同，表达方式不同，在把中文翻译成泰文后常常会出现句子比较长的问题，不适合网络游戏的操作。网络语言要简单明了，易读易懂。比如，在翻译中国成语时，就会碰到这方面的问题。中国成语往往四个字，言简意赅，寓意深长。但翻译成泰语后就比较长了。文学作品中还可以

接受，但在网络游戏中就不行了。所以当翻译游戏中出现的成语或俗语时，翻译人员就应该了解游戏的内容，知道应该用哪个词汇来翻译，掌握中文成语的中心意思，用简短的泰语来代替。这些都是翻译人员在今后的网络游戏翻译中需要提高的翻译水平和中泰双语词汇的掌握程度。有时候中文翻译成泰语，语句较长，原因是可能如果句子太短的话，不能包括所有的内容，可能意思会改变，读的时候会遇到问题，玩家不明白，所以翻译出来的句子就比较长了。

四、翻译经验与翻译速度问题

网络游戏翻译不是简单的文字翻译。如果没有一定的工作经验，没有一定的玩网游的经验，以及中泰语言的掌握程度和语言水平，就不可能顺利翻译网络游戏的。因为网络市场竞争激烈，网络游戏公司会不断推出新的网络游戏，这就要求网络游戏翻译人员不断总结经验，积累网游词汇，不断提高自己的翻译水平，才能适应不断发展的网络翻译市场。

另外，一般来说网络游戏文档比较大，翻译的时间也比较长。当网络公司开发出新的游戏后，就需要尽快翻译出来，抢占游戏市场，吸引更多的玩家，以增加网络公司的收益。这就要求网络公司能很快滴把新的网络游戏翻译出来。因此，翻译速度的问题是网络公司需要注意的问题。如果不能尽快推出新的网络游戏，导致网络游戏的翻译时间长，就不利于网络市场的竞争。所以，这也要求翻译人员提高翻译速度和翻译水平。

五、代词使用问题和古代汉语的翻译问题

在网络游戏翻译中，会碰到一些代词翻译问题。汉语的人称代词有第一人称，如我/吾/余，第二人称如你/你们/汝/尔，第三人称如他/她/他们等。每一部分的人称代词都有不少。泰语也有一些人称代词，在翻译网络游戏如果不注意，就会用错代词。

另外，在中国网络游戏中有不少是从中国古代经典小说改成游戏版本的。比如从《西游记》改编的《梦幻西游》，《快乐西游》和《笑闹天宫》等；有从《三国演义》中改编的《三国争霸》、《三国鼎立》和《QQ 三国》等；有从《水浒传》改编的《水浒 Q 传》等。如果把这些小说网络游戏翻译成泰文版，翻译人员就会遇到不少古代汉语的表达形式和语言特色等。如果翻译人员缺乏对这些古典文学作品的了解，不了解这些作品中典型人物的性格和特点，缺乏这方面的文化知识和语言词汇，就不能很好地翻译这些游戏，可能翻译出来的

网络游戏失去文化色彩、人物特点和语言特色。因此对泰籍翻译人员来说，加强这方面的语言知识和文化知识是必要的。

第四节 提高汉语翻译水平促进网络游戏发展

通过对成都地瓜网络科技有限公司泰籍汉泰翻译人员汉语水平情况和对网络游戏的汉泰翻译情况的问卷调查，我们可以看到，提高翻译人员的汉语水平和翻译水平是非常必要的。

翻译人员需要在翻译的准确性上，游戏内容的理解上，汉语文化知识的了解上，翻译技巧上和汉泰语言词汇的掌握上下功夫，努力提高汉语阅读能力和对汉泰语言词汇的掌握能力。

以下是通过调查研究后对这些翻译人员如何提升汉语翻译水平和翻译水平的建议和改进措施：

一、接触不同版本网络游戏

网络游戏翻译人员平时多玩一些不同类型的游戏，这样会帮助翻译人员知道其它游戏的功能，操作步骤和网络用语，有助于增加他们的网络词汇，了解不同网络游戏的特点。，在多接触不同版本的网游同时，也增加了翻译人员翻译游戏的经验。

二、提高汉语水平，增加中国文化知识

根据问卷调查中泰籍翻译人员的自我评估，泰籍翻译人员虽然都通过了HSK考试，成绩是6级或5级。但是考试成绩好，不代表实际上能够很好地使用中文。在自我评估中泰籍翻译人员认为他们的中文会话不是很好，需要提高。在用中文写方面，也是比较差的。这与他们工作的语言环境有关，也与具体的工作有关。他们的主要工作是笔头翻译，是阅读中文，他们不是搞口头翻译，需要良好的中文会话能力。另外，他们主要书写的是从中文翻译过来的泰文，而不是把泰文翻译成中文，所以他们在用中文书写方面不好。然而，为了搞好网络游戏翻译工作，作为汉泰翻译人员，需要全面提高自己的中文水平，因为中文听说读写能力的提高，是相辅相成的。

在问卷调查中我们还看到，由于缺乏对中国文化历史知识的了解，有时不

能准确生动地翻译中国的网络游戏，降低了网络游戏的质量。因此，在提高中文水平的同时，作为网络游戏翻译人员还应该多了解中国文化知识，阅读中国一些经典历史故事，多了解一些中国的传统文化，这对提高翻译人员的文化素质是好的，对今后的网络游戏翻译工作是有益的。

三、做好翻译工作提高翻译水平

在调查中反映出网游翻译人员在翻译中会出现一些翻译问题。比如翻译错误；翻译不确切；对一些中文的词汇不能很好地理解，不知如何翻译；缺乏对中国文化历史故事的了解；翻译成泰文后句子较长不易阅读；翻译中有时会删除文本代码，造成文本发生错乱，上下文和内容不能衔接，以及翻译风格与原版本不一致等。

针对以上问题，翻译人员需要不断总结经验，在翻译中善于发现自己在哪些方面不足，根据在翻译中出现的问题，来改进自己的翻译工作。另外做好翻译工作，除了提高个人的翻译水平外，还要发挥翻译团队的作用。除此以外，地瓜网络科技公司为了开发泰国网络游戏市场，不断提高网络游戏的翻译质量，应该有培训泰籍翻译人员的计划，加强对翻译人员的管理和培训。

总的来说，翻译水平的提高是与中文水平的提高和泰文水平的提高联系在一起的，是与对中泰两国语言文化知识的掌握程度联系在一起的。对网络公司和翻译人员来说，只有采取综合措施，才能做好网络游戏的翻译工作。

结 语

泰国网络市场发达，网络游戏市场很大。泰国已经成为中国发行网络游戏的重要市场。泰国本土网络游戏研发力量不足，缺乏游戏产品开发能力，由此吸引了不少中国网络游戏公司进入泰国网络市场。由于中泰文化上的交融，中国不少网络游戏产品被泰国网游玩家接受，不需要多少修改，主要把网络游戏中中文翻译成泰文就可以直接在泰国上线，投入泰国网游市场了。

为了让中国网络游戏产品进入泰国游戏市场，经营公司需要专业的中泰翻译人员。目前有关中国网络游戏在泰国网络游戏市场方面的论文和分析已有不少，但本论文是通过一家中国在泰国的成都地瓜网络科技有限公司，分析在该公司工作的泰籍汉泰网络翻译人员的中文水平和工作情况。论文以成都地瓜网络科技有限公司为例，调查研究分析了该公司从事网游产品的泰籍汉泰翻译人员的汉语水平状况，以及中国网游产品在泰国市场的投放情况。

泰国已经成为中国重视发行网络游戏的重要市场。目前已经有不少中国网络游戏被引进了泰国游戏市场，中国网络游戏受到泰国玩家的欢迎，本论文的目的是说明中国游戏进入泰国游戏市场的情况和商机。研究中国公司在泰国的经营情况，分析和评估该公司泰籍汉泰翻译人员的汉语水平，翻译工作和汉泰语言差异对翻译的影响，在分析研究的基础上指出网络游戏翻译中遇到的问题，提出改进的建议和解决的方法。

本论文采用的是文献资料分析和问卷调查的方法，分析成都地瓜网络有限公司汉泰翻译人员的中文水平和翻译工作，与对游戏玩家分析，并对相关资料和问卷调查结果进行定性和定量分析。目前有关于中国网络游戏在泰国网络游戏市场的情况的相关论述和分析已有不少。本论文研究的创新性体现在通过分析一家中国网络公司在泰国开拓中国网络游戏的经营情况，研究了泰籍汉泰翻译人员的中文水平和翻译工作情况，说明了泰籍翻译人员具有良好的汉语知识和中国文化知识对搞好网游翻译工作的重要性，指出了中泰语言文化的融合，翻译团队的合作，对中国网游产品投入泰国网游市场的促进作用。

论文研究概述了中国网游市场的发展和成都地瓜网络科技有限公司在泰国的经营状况。通过问卷调查，论文分析了地瓜公司泰籍网络游戏翻译人员的汉语水平和翻译工作情况。在分析研究的基础上，论文对如何提高泰籍翻译人员的中文水平和做好翻译工作提出了改进措施，论文指出翻译人员需要进一步提高中文水平，加强对中文词汇的掌握和对中国文化的了解，掌握更多的网络术语，多接触各种不同的网络游戏的种类，不断总结和积累翻译经验，加强翻译

团队的合作，在提高中文水平的同时也要提高泰文的水平。这些措施有利于提高网络游戏的翻译质量，加强中国网络游戏在泰国市场的竞争力。



参考文献

中文文献

- [1] 蔡惠敏. 汉泰经贸词语互译研. [D]. 西南大学, 2013 年
- [2] 卓武扬. 网络游戏产业研究. [D]. 江西财经大学学报, 2004 年
- [3] 奚声慧. 网络游戏产业之经济学分析[D]. 上海社会科学院, 2007 年
- [4] 周建平. 游戏教学观论要[D]. 教育理论与实践, 2002 年
- [5] 吴菲菲. 泰国网络游戏翻译人员汉语水平分析[D]. 泰国华侨崇圣大学, 2016 年
- [6] 梁源灵. 泰汉翻译理论与实践. [D]. 平装, 2013 年
- [7] 黑龙江省创联文化传媒有限公司. 论 CBE 理论在高职泰汉翻译课程中的创新与实践[J]. 新教育时代电子杂志, 2016 年
- [8] 浅海. 泰国游戏市场. [D]. 浅海站, 2014 年
- [9] 手游 TV. 东南亚手机游戏市场分析: 泰国. 来源:
http://www.yeahmobi.com/cn_newsshow-36-328-1.html
- [10] 白鲸社区. 2016 年东南亚手游市场规模将增至 21 亿美元. [D]. 手机那点事, 2016 年
- [11] IMG.A. 东南亚手机游戏市场介绍. 来源 : <http://sea.imgawards.com/zh-hans/%E6%96%B0%E9%97%BB/%E4%B8%9C%E5%8D%97%E4%BA%9A%E6%89%8B%E6%9C%BA%E6%B8%B8%E6%88%8F%E5%B8%82%E5%9C%BA%E4%BB%8B%E7%BB%8D/>
- [12] 游戏陀螺 . 2015-2016 越南手游市场透视: 规模是泰国的 1.5 倍, ARPPU 近 28 美金. [D]. 微众圈, 2016 年
- [13] 泰国手机市场推广必知. 来源 :
<http://www.zenith100.com/a/zixun/shouyopinpaixinwen/2016/0912/72.html>
- [14] 批很. 东南亚网络游戏市场分析[D]. 2013 年 . 来源:
<http://wenku.baidu.com/view/f6e1582b192e45361066f5d5.html?re=view>
- [15] mengyao . 2015 年亚太手机游戏市场详细分析报告 [D]. 2015 年. 来源: <http://c.mofang.com/guonei/122-368772-1.html>
- [16] 魔王与公主游戏介绍. 小皮站. 来源:
<http://www.xiaopi.com/game/15371.html>
- [17] 热血仙境, <http://rxxj.sjwyx.com/down/>
- [18] 大航海游戏, <https://acg.gamer.com.tw/acgDetail.php?s=7501>

- [19] 资讯中心. 战吕布游戏. [D]. 游戏港口, 2017 年
- [20] 我爱水煮鱼. 游戏的分类, 知识普及 . [D]. 有意思吧, 2014 年
- [21] 北京正点国际投资咨询有限公司. 最新泰国网络游戏行业投资风险及前景预测报告. [D]. 正点国际, 2015 年
- [22] 腾讯游戏 2017 全球手游收入将达 3186 亿 2020 年达 4483 亿. [D]. 产业新闻. 2017 年
- [23] 深度揭秘泰国市场游戏付费玩家占比达 49% [D], 2016 年
- [24] 白鲸社区. 揭秘泰国游戏市场付费玩家占比巨高 [D]. 2016 年
- [25] 北京正点国际投资咨询有限公司. 最新泰国网络游戏行业投资风险及前景预测报告(2016-2020 年) . [J]. 2015 年
- [26] 英信翻译. 校对译员谈游戏翻译经验. [D]. 译技点拨, 2015 年

泰文文献

- [27] MARKETEEER CONTENT. (2016) ตลาดเกม. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://marketeer.co.th/archives/88902> (17 พฤศจิกายน 2559)
- [28] pinkle. (2015) ตลาดเกม... เรื่องเล่นที่ไม่ใช่เรื่องเล่น. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <https://www.signature.in.th/0010012/> (22 มิถุนายน 2560)
- [29] กรุงเทพธุรกิจ. (2016) ตลาดเกมในไทย 'ไม่ซบ' ผู้เล่นยังคึก-เจ้าของเทคโนโลยีฯ ยังสู้. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.bangkokbiznews.com/news/detail/731170> (13 ธันวาคม 2559)
- [30] MARKETEEER CONTENT 2. (2014) เทรนด์ตลาดเกมออนไลน์ผ่านมือถือ 2558. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://marketeer.co.th/archives/28324> (12 ธันวาคม 2559)
- [31] VPN4Games Blog . (2015) รายได้ของตลาดเกมไทยในปี 2015. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.vpn4games.com> (29 ธันวาคม 2559)
- [32] Fayossy. (2015) เรื่องที่ควรรู้เกี่ยวกับตลาดเกมออนไลน์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <https://www.marketingoops.com/reports/behaviors/> (17 พฤศจิกายน 2059)
- [33] Must Play. (2016) TOP 10 อันดับเกมมือถือยอดนิยมในประเทศจีน. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.mustplay.in.th/content/page/> (20 ธันวาคม 2559)
- [34] newzoo. (2015) 10 อันดับ ประเทศที่มีรายได้จากเกมส์สูงสุดปี 2015. [ออนไลน์] แหล่งที่มา : <http://www.vpn4games.com/> (17 พฤศจิกายน 2559)

附录一

成都地瓜网络科技有限公司翻译人员技能 问卷调查表

(แบบสอบถามความสามารถด้านภาษาจีนของพนักงานบริษัท I2I จำกัด)

尊敬的受访者：

您好！首先感谢您提供您的时间参与本次的问卷调查。本问卷调查的目的是研究成都地瓜网络科技有限公司翻译人员的汉语水平，汉语使用情况，翻译的情况，再翻译过程中的基本情况于遇到的问题。

本调查是为商业汉语专业的硕士学位论文提供分析研究的数据资料。本问卷调查不涉及商业机密，采取无记名方式，对您提供的资料我们将予以保密。请根据您的实际情况逐项填写。非常感谢您的合作和支持。

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน แบบสอบถามฉบับนี้จะนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์การศึกษาในระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาจีนในการสื่อสารทางธุรกิจของมหาวิทยาลัยหัวเฉียว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการการใช้ทักษะภาษาจีนในการแปลเกมภาษาจีนเป็นไทยของพนักงานแปลบริษัท I2I จำกัด รวมถึงข้อมูลต่าง ๆ อาทิเช่น ระดับทักษะภาษาจีนของนักแปล สถานการณ์การแปลเกม และปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะที่แปลเกม

จึงขอความกรุณาให้ท่านพิจารณาตอบแบบสอบถามตามข้อเท็จจริง ทั้งนี้ข้อมูลและคำตอบทั้งหมดในแบบสอบถามจะถูกปกปิดเป็นความลับ และทั้งนี้จะไม่มีการระบุชื่อผู้ตอบแบบสอบถามและผลการศึกษาวิจัยจะเป็นเพียงภาพรวมของการทำวิจัยศึกษาเท่านั้น ไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสอบถาม แต่อย่างไรก็ตาม ขอขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

成都地瓜网络科技有限公司翻译人员技能的问卷调查

第一部分：基本资料

(ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป)

(กรุณาใส่เครื่องหมาย ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด)

1. 您的性别 (เพศ) 男 (ชาย) 女 (หญิง)
2. 国籍 泰国 中国
 其他 (请说明) (อื่นๆ โปรดระบุ) _____
3. 您的年龄 (อายุ)
 21-25 岁 (ปี) 26-30 岁 (ปี) 31-35 岁 (ปี)
 36-40 岁 (ปี) 41-45 岁 (ปี) 46-50 岁 (ปี)
 50 岁以上 (มากกว่า 50 ปีขึ้นไป)
4. 您的教育程度 (การศึกษา)
 大专 (วิทยาลัย) 本科 (ปริญญาตรี) 硕士 (ปริญญาโท)
 博士 (ปริญญาเอก) 其他 (请说明) (อื่นๆ โปรดระบุ)

5. 您的工作年限 (อายุการทำงาน)
 2 年以下 (น้อยกว่า 2 ปี) 3-5 年 (ปี)
 6-9 年 (ปี) 10 年以上 (มากกว่า 10 ปี)
6. 您的汉语水平 (ระดับภาษาจีน)
 HSK 1 HSK 2 HSK 3
 HSK 4 HSK 5 HSK 6
 没考过 (ไม่เคยสอบ)
7. 您认为需要加强哪方面的汉语能力 (ท่านต้องการพัฒนาความสามารถภาษาจีนด้านไหน)
 听 (ฟัง) 说 (พูด) 读 (อ่าน)
 写 (เขียน) 翻译 (การแปล)
 其他 (请说明) (อื่นๆ โปรดระบุ) _____

第二部分：有关汉语基础知识的掌握

(ส่วนที่ 2 : การเข้าใจเกี่ยวกับความรู้ด้านภาษาจีน)

(กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ตารางด้านล่างที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด)

一、您工作中的汉语使用率 (ความบ่อยของการใช้ภาษาจีนในการทำงาน)

| 汉语使用率 (การใช้ ภาษาจีน) | 很高 (อย่างมาก) | 高 (มาก) | 一般 (ปานกลาง) | 低 (น้อย) | 很低 (น้อยมาก) |
|------------------------------|------------------|------------|-----------------|-------------|-----------------|
| 听 (ฟัง) | | | | | |
| 说 (พูด) | | | | | |
| 读 (อ่าน) | | | | | |
| 写 (เขียน) | | | | | |
| 翻译 (การแปล) | | | | | |

二、您使用汉语能力的情况 (ความสามารถในการใช้ภาษาจีน)

| 汉语能力 (การใช้ ภาษาจีน) | 很高 (อย่างมาก) | 高 (มาก) | 一般 (ปานกลาง) | 低 (น้อย) | 很低 (น้อยมาก) |
|-----------------------------|------------------|------------|-----------------|-------------|-----------------|
| 听 (ฟัง) | | | | | |
| 说 (พูด) | | | | | |
| 读 (อ่าน) | | | | | |
| 写 (เขียน) | | | | | |
| 翻译 (การ แปล) | | | | | |

第三部分：汉泰网络游戏翻译的情况

(ส่วนที่ 3 : การใช้ภาษาจีนในการแปลเกม)

(กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด)

1. 您做过翻译人员了没有 (คุณเคยทำงานเป็นนักแปลมาก่อนหรือไม่)

有 (เคย) 没有 (ไม่เคย)

2. 您认为使用汉语翻译网络游戏内容做得如何 (คุณคิดว่าการใช้งานด้านภาษาจีนของคุณเป็นอย่างไร)

很好 (ดี) 较好 (ค่อนข้างดี) 一般 (ปานกลาง) 不好 (ไม่ดี) 差 (แย่)

3. 您对自己的汉语水平是否满意 (ท่านพอใจกับระดับภาษาจีนของตนเองหรือไม่)

满意 (พอใจ) 不满意 (ไม่พอใจ)

4. 对您翻译的工作是否满意 (ท่านพอใจกับการแปลงานของตนเองหรือไม่)

满意 (พอใจ) 不满意 (ไม่พอใจ)

5. 您认为需要在哪方面提高汉语水平 (ท่านคิดว่าตนเองต้องพัฒนาภาษาจีนด้านไหน)

听 (ฟัง) 说 (พูด) 读 (อ่าน)

写 (เขียน) 翻译 (การแปล)

其他 (请说明) (อื่น ๆ โปรดระบุ) _____

6. 您认为您是否需要加强汉语能力方面的学习 (คุณคิดว่าคิดต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมด้านภาษาจีนอีกหรือไม่)

需要 (จำเป็น) 不需要 (ไม่จำเป็น)

6.1 如果需要加强汉语能力方面, 哪些方面您需要的 (ถ้าจำเป็น คุณต้องการเรียนรู้เพิ่มเติมภาษาจีนด้านไหน)

法语 (ไวยากรณ์) 生词 (คำศัพท์) 中国文化 (วัฒนธรรมจีน)

中国小说(นวนิยายจีน) 其他 (请说明) (อื่น ๆ โปรดระบุ)

7. 您认为您的汉语能力对您的工作如何 (คุณคิดว่าความสามารถด้านภาษาจีนของตัวเองต่อการทำงานเป็นอย่างไร)

基本可以满足工作需要 (สามารถทำงานได้ครบถ้วน)

不能 完全工作的需要, 有一定的压力 (ไม่สามารถทำงานได้ครบถ้วน มีความกดดันเล็กน้อย)

没有把握, 有很大的压力 (ไม่มีความมั่นใจ มีความกดดันมาก)

往往遇到问题 (มีปัญหาเสมอ ๆ)

其他 (请说明) (อื่น ๆ โปรดระบุ) _____

8. 您喜不喜欢玩网络游戏 (ท่านชอบเล่นเกมออนไลน์หรือไม่)

喜欢 (ชอบ) 不太喜欢 (ไม่ค่อยชอบ) 不喜欢 (ไม่ชอบ)

8.1 如果喜欢玩网络游戏，目前您喜欢哪种游戏，是什么游戏？ (ถ้าคุณชอบเล่นเกมออนไลน์ ปัจจุบันนี้คุณเล่นเกมประเภทอะไร และเล่นเกมอะไรบ้าง)

8.2 玩网络游戏对您的翻译能力有没有帮助？ (การเล่นเกมมีส่วนช่วยทำให้การแปลของคุณดีขึ้นหรือไม่)

是 (ใช่) 不是 (ไม่ใช่)

9. 当您翻译网络游戏内容的时候，您认为哪个部分是最难？ (ในช่วงเวลาที่คุณแปลเกมนั้น ส่วนในที่ยากที่สุด)

游戏内容 (เนื้อหาเกม) 物品名 (ชื่อไอเทม) 怪物名 (ชื่อมอนสเตอร์)

其他 (请说明) (อื่นๆ โปรดระบุ) _____

10. 当您翻译网络游戏内容时候，您遇到的生词就是您学过的？ (ในช่วงเวลาที่คุณแปลเกมนั้น คำศัพท์ที่คุณเจอในเกมนั้นเป็นคำศัพท์ที่เคยเรียน)

是 (ใช่) 不是 (ไม่ใช่)

11. 您认为翻译网络游戏中会遇到什么问题 (ท่านคิดว่าการแปลเกม เจอปัญหาอะไรบ้าง)

12. 如果翻译网络游戏中会遇到问题，您如何解决那些问题 (ถ้าเจอปัญหาในขณะที่แปลเกม คุณจะแก้ไขปัญหานั้นอย่างไร)

13. 作为一个成都地瓜网络科技有限公司的翻译人员，您是否喜欢这份工作，或者您对这份工作有什么建议 (ในฐานะที่ท่านเป็นนักแปลในบริษัท I2I คุณชอบงานนี้หรือไม่ หรือคุณมีอะไรจะแนะนำต่องานนี้หรือไม่)

附录二

成都地瓜网络科技有限公司游戏玩家 问卷调查表

(แบบสอบถามความเข้าใจภาษาของเกมออนไลน์บริษัทบริษัท 121 จำกัด)

尊敬的受访者：

您好！首先感谢您提供您的时间参与本次的问卷调查。本问卷调查的目的是研究成都地瓜网络科技有限公司的翻译内容，为了让游戏翻译发展。

本调查是为商业汉语专业的硕士学位论文提供分析研究的数据资料。本问卷调查不涉及商业机密，采取无记名方式，对您提供的资料我们将予以保密。请根据您的实际情况逐项填写。非常感谢您的合作和支持。

เรียน ผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน แบบสอบถามฉบับนี้จะนำมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์การศึกษาในระดับปริญญาโท สาขาวิชาภาษาจีนในการสื่อสารทางธุรกิจของมหาวิทยาลัยหัวเฉียว โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการแก้ไขการแปลเกมออนไลน์ เพื่อให้ภาษาเกมออนไลน์นั้นถูกต้องและเหมาะสม

จึงขอความกรุณาให้ท่านพิจารณาตอบแบบสอบถามตามข้อเท็จจริง ทั้งนี้ข้อมูลและคำตอบทั้งหมดในแบบสอบถามจะถูกปกปิดเป็นความลับไม่มีการระบุชื่อผู้ตอบแบบสอบถาม และผลการศึกษาวิจัยจะเป็นเพียงภาพรวมของการทำวิจัยศึกษาเท่านั้น ไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสอบถามแต่อย่างใด ขอขอบคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม

成都地瓜网络科技有限公司游戏玩家的问卷调查

第一部分：基本资料

(ส่วนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไป)

(กรุณาใส่เครื่องหมาย ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด)

1. 您的性别 (เพศ) 男 (ชาย) 女 (หญิง)
2. 您的年龄 (อายุ)
 15 岁以下 (ต่ำกว่า 15 ปี) 16-20 岁 (ปี) 21-25 岁 (ปี)
 26-30 岁 (ปี) 31-35 岁 (ปี) 36-40 岁 (ปี)
 40 岁以上 (มากกว่า 40 ปีขึ้นไป)
3. 您的教育程度 (การศึกษา)
 小学 (ชั้นประถม) 初中 (ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น) 高中 (ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย)
 本科 (ปริญญาตรี) 其他 (请说明) (อื่นๆ โปรดระบุ) _____
4. 您平时玩游戏多长时间 ? (ปกติคุณเล่นเกมออนไลน์ต่อวันกี่ชม)
 2 小时以下 (น้อยกว่า 2 ชั่วโมง) 3-5 小时 (ชั่วโมง)
 6-9 小时 (ชั่วโมง) 10 小时以上 (มากกว่า 10 ชั่วโมง)
5. 您喜欢玩哪类游戏? (เกมออนไลน์แนวไหนที่คุณชอบ)
 角色扮演 (เกมส์ RPG) 动作 (เกมส์ ACT) 策略 (เกมส์วางแผน)
 运动 (เกมส์กีฬา) 其他 (请说明) (อื่นๆ โปรดระบุ) _____

第二部分：游戏的翻译内容

(ส่วนที่ 2 : ภาษาที่ใช้ในเกมออนไลน์)

(กรุณาใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลของท่านมากที่สุด)

1. 您喜欢玩成都地瓜网络科技有限公司的哪个游戏？ (คุณชอบเล่นเกมออนไลน์เกมไหนของบริษัท I2I จำกัด)
 - 魔王与公主游戏 (แองเจิ้ลเดอะพิภพ) 热血仙境游戏 (ยุทธภพไม่ครบบาท)
 - 战吕布游戏 (Clash of legends- สามก๊ก) 大航海游戏 (Sea Overlord)
 2. 为什么您喜欢玩外国的游戏？ (ทำไมคุณถึงชอบเล่นเกมต่างชาติ)
 - 游戏的风格 (รูปแบบของเกม) 游戏的图片 (ภาพประกอบของเกม)
 - 游戏种类 (ประเภทของเกม) 其他 (请说明) (อื่นๆ โปรดระบุ) _____
 3. 您对成都地瓜网络科技有限公司的游戏语言有什么影响？ (คุณรู้สึกว่าคุณาษาในเกมของบริษัท I2I จำกัด เป็นอย่างไร)
 - 很好 (ดี) 较好 (ค่อนข้างดี) 一般 (ปานกลาง) 不好 (ไม่ดี) 差 (แย)
 4. 您玩游戏的时候，您有没有读每个句子？ (เวลาคุณเล่นเกม คุณอ่านทุกประโยคในเกมหรือไม่)
 - 有 (ใช่) 没有 (ไม่ใช่)
 5. 如果游戏的语言不好，您还在玩吗？ (ถ้าภาษาในเกมไม่ดี คุณจะเลิกเล่นเกมนั้นไหม)
 - 玩 (เล่น) 不玩 (ไม่เล่น)
 6. 如果在游戏上，玩游戏的时候，有不明白的语言吗？ (มีประโยคในเกมที่อ่านแล้วไม่เข้าใจความหมายหรือไม่)
 - 有 (มี) 没有 (ไม่มี)
 - 6.1 ถ้ามี ช่วยยกตัวอย่างเกม และประโยคในเกม (ถ้ามี的话，请您给我们例子？ (ถ้ามี ช่วยยกตัวอย่างเกม และประโยคในเกม)
-

致 谢

本论文的完成得到了很多人的帮助和支持。首先我要感谢我的论文指导老师赵平博士。赵平老师给我提出了很多建议和意见。同时，我也要感谢每位华桥崇圣大学中国语言的老师，感谢他们的帮助。我也要感谢我的同学，在学习中我们互相帮助，一起参加活动，这些都给我留下了难忘的回忆。

我还要感谢成都地瓜网络有限公司的老板、翻译人员与游戏玩家。他们给了我很多帮助，给我提供了很多公司的信息和分析研究的资料。

最后我要感谢我的家人，他们给了我很大的支持与鼓励。没有他们，我是不能完成这个论文的。

武小妹

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - สกุล นางสาวรัตพิมล บุญเรืองประภา (武小妹)
วัน เดือน ปีเกิด 21 ธันวาคม 2531
ที่อยู่ปัจจุบัน 16/9 หมู่ 9 ถนนถวิลราชภูร์บูรณะ ตำบลบ่อพลับ อำเภอเมือง
จังหวัดนครปฐม 73000

ประวัติการศึกษา
พ.ศ. 2552 คณะศิลปศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
ศิลปศาสตร์บัณฑิต (ภาษาอังกฤษธุรกิจ)

ประวัติการทำงาน
พ.ศ. 2553 – 2554 เจ้าหน้าที่ Customer Service บริษัท Savills Property จำกัด
พ.ศ. 2557 – 2559 เจ้าหน้าที่ Operation Specialist บริษัท Bluedolphin IT จำกัด

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานในปัจจุบัน
พ.ศ. 2559 – ปัจจุบัน เจ้าหน้าที่เลขานุการ บริษัท Pepsi-Cola (Thai) Trading จำกัด