



Università
Ca' Foscari
Venezia

**Corso di Laurea
magistrale**

in Lingue e Civiltà
dell'Asia e dell'Africa
mediterranea

Tesi di Laurea

**Tradurre
l'esperienza di
gioco**

I videogiochi giapponesi e
Final Fantasy fra traduzione e
creatività

Relatrice

Dott.ssa Caterina Mazza

Correlatore

Dott. Pierantonio Zanotti

Laureanda

Erika De Boni

Matricola 856567

Anno Accademico

2019 / 2020

Ringraziamenti

Dedico questa tesi ai miei genitori, che mi hanno sempre sostenuto durante questi cinque anni di studi.

Vorrei anche ringraziare tutti coloro che mi sono stati vicino in questo periodo. Ringrazio Cristina, che mi ha sempre incoraggiato ad andare avanti. Un grazie va alle mie compagne di corso, Margherita e Maria, che hanno condiviso con me questo percorso. E, infine, ringrazio le mie amiche Valentina, Elisa e Giulia, sempre pronte ad ascoltarmi quando ne avevo bisogno.

INDICE

要旨	4
INTRODUZIONE.....	8
I videogiochi di ruolo e l'importanza della narrazione	8
Le aziende giapponesi e i videogiochi di ruolo	9
I criteri sulla selezione del caso studio	10
Struttura dell'elaborato	11
CAPITOLO 1 - STORIA DELLA TRADUZIONE DEI VIDEOGIOCHI	13
Introduzione.....	13
Gli esordi	13
Gli anni Ottanta e le prime traduzioni	16
Gli anni Novanta fra errori e progressi.....	21
Gli anni Duemila	27
Ultime tendenze.....	32
Conclusione	34
CAPITOLO 2 - LE CARATTERISTICHE DELLA TRADUZIONE DEI VIDEOGIOCHI	36
Introduzione.....	36
2.1. CONSTRAINED TRANSLATION.....	37
La traduzione e il <i>game code</i>	37
Restrizioni di spazio, restrizioni di tempo	38
Restrizioni di contesto	40
Restrizioni culturali	44
2.2. TRADUZIONE E CREATIVITÀ.....	50
Tradurre l'esperienza di gioco	50
Tradurre l'umorismo.....	51
Il processo di <i>transcreation</i> secondo Mangiron e O'Hagan.....	55
Conclusioni.....	58

CAPITOLO 3 - LA TRADUZIONE DEI VIDEOGIOCHI NEI TRANSLATION STUDIES	60
Introduzione.....	60
Traduzione e localizzazione	60
Traduzione videoludica e traduzione audiovisiva: le sfide ai Translation Studies	62
Videogiochi e Translation Studies: Skopostheorie	65
Possibili limitazioni delle teorie funzionaliste	69
<i>Domestication e foreignization</i>	72
Descriptive Translation Studies.....	78
Il Giappone e i Translation Studies	79
Conclusione.....	82
CAPITOLO 4 - STUDIO DEL CASO: <i>FINAL FANTASY VII REMAKE</i>	84
Square Enix e la serie <i>Final Fantasy</i>	84
La localizzazione della serie.....	87
<i>Final Fantasy VII Remake</i> : caratteristiche e ricezione.....	92
Studio del caso: metodologia applicata	95
Analisi delle strategie con esempi	96
Traduzione letterale	96
Trasposizione.....	98
Modulazione	100
Adattamento culturale.....	100
Omissione	103
Esplicitazione.....	103
<i>Core translation</i>	104
<i>Transcreation</i>	105
Risultati e considerazioni sul caso studio.....	109
CONCLUSIONI.....	114
Da pratica secondaria a settore specializzato	114
La traduzione dei videogiochi tra vincoli, creatività e teoria	115
La traduzione dei videogiochi come parte di un fenomeno complesso	116
BIBLIOGRAFIA	120
SITOGRAFIA E RIVISTE ONLINE	124

要旨

論文の構成

本稿では、日本製のテレビゲームの翻訳が考察される。本論文はスクリーンテキストに現れる日本語の台詞を中心にしている。特に、日本語の台詞はどのような翻訳基準を通してイタリア語版と米国版翻訳されているかという問題に焦点をあてる。

テレビゲームの翻訳世界において、日本は他の国と比べて長い経験がある。日本の会社はゲーム業界がまだ若かった 1980 年代にゲームを開発するようになり、テレビゲームが生まれた国、アメリカに自分の製品を輸出しようとしていた。その 1980 年代末に日本のゲームにはすでに日本語のテキストが含まれるようになったので、その内容を英語圏のプレイヤーにわからせるには、翻訳が不可欠だった。このような事情を踏まえ、第一章では日本製のゲーム翻訳の歴史を述べていく。特に、それ以前は存在しなかった分野として、日本製ゲームの翻訳は試行錯誤を重ねて発展してきたということを明らかにする。

第二、三章では、ゲーム翻訳の特徴が述べられる。現在、テレビゲームの翻訳は「ローカライズ」に属している分野であり、輸出国のプレイヤーに対応させようとする傾向が見られる。そのため、日本語の原作版が他の言語に翻訳されるときに、スクリーンテキストの内容に対して書き換え、変更、それから削除も起こることが少なくない。こういう特性は原作への忠実を目指す小説の翻訳からはかけ離れている。それは、テレビゲームは娯楽の製品とみなされているからである。

テレビゲームをローカライズしたら、内容を小説のようにそのまま翻訳してはならない。原作版が日本語版だとしたら、テレビゲームの内容は日本人の典型的なプレイヤーの知識や文化に沿って作られている。言葉遊び、こっけいさ、それから日本史や文化から取られた物事も含まれている。しかし、輸出国の典型的なプレイヤーは別の教養を持っているの

で、日本に密着している特性が理解できないかもしれない。それに、そのプレイヤーはテレビゲームを楽しむどころか、もともと楽しいはずだった内容を侮辱として誤解してしまう恐れもある。それらの理由で、翻訳版の内容に変更が起こり得る。また、テレビゲームの中核は「プレイヤーに楽しみをもたらすこと」なので、翻訳者は輸出国の典型的なプレイヤーのために、内容をもっと楽しくするようにする傾向も見られる。日本語から離れて、内容を創造力を使って自由に変え、時には輸出国の文化やポップカルチャーから取られた特徴をわざとテキストに入れることもある。このように、テレビゲームの翻訳は伝統的な翻訳論からかけ離れ、「翻訳」に新しい意味を付け加えてきた。

本論文の対象はどのように英語訳（アメリカ版）とイタリア語訳が原作版のスクリーンテキストを扱い、また、どのようにその内容を目標のプレイヤーに向かって変更させているかということである。この目的のため、本論文は『ファイナルファンタジーVII リメイク』（スクウェア・エニックス、2020年）の一部を対象として扱う。まず、原作品のスクリーンテキストに現れる台詞を収集した。その後、日本語から翻訳されたイタリア版とアメリカ版の台詞を調べて、日本語の台詞と比較していった。これにより、二つのバージョンがどのような翻訳対策に傾いたかと検討した。

研究対象の選択基準

『ファイナルファンタジーVII リメイク』は三つの根拠に沿って、研究対象として選択された。

第一に、『ファイナルファンタジー』はロールプレイングゲーム（以下RPG）といったジャンルに属している。RPGとは、プレイヤーがゲームの物語の主人公を演じ、虚構の世界を回りながら物語を展開させていくというジャンルである。物語を展開させる方法はゲームのシリーズによって異なるが、様々な敵との戦闘に勝ち、または迷路に似た構造で

あるダンジョンをクリアしてその中にあふれる謎を解決するのがその一般的な方法である。こういうゲームはプレイヤーが自分のペースで展開させるもので、プレイヤーこそが物語に積極的に参加する存在であると同時に、物語を受け手として楽しむ観客でもある。虚構の世界やその背景に起こる物語がRPGの中核となるので、それを語るスクリーンテキストやその中にある言語も非常に重要な役割を果たしている。こういうスクリーンテキストの内容は日常会話に似た自然な話し言葉を使っている台詞である。

それは研究上で最も興味深い材料だとされている。原作版ならば、虚構の世界内のキャラクターの台詞や喋り方などは日本人の典型的なプレイヤーの言語能力、教養、価値観に基づいて書かれている。このように書かれた台詞は虚構の世界に活きた感じを伝える。翻訳版でもそれを再現するために、原語から離れる傾向が明白に見られる。

第二に、『ファイナルファンタジー』は1990年代から翻訳され、その時期から現在に至るまでRPGのシリーズとして世界中で非常に有名だ。こういう状況にはシリーズの内容や特徴だけではなく、英語を始め、他言語への翻訳も大きく貢献したということが考えられる。

確かに、『ファイナルファンタジー』を開発した会社、スクウェア・エニックス（開発元のスクウェア社とエニックス社が2003年に合併）は、1990年代末から自分のテレビゲームに対してだんだん厳しいローカライズ・翻訳基準を求めるようになってきた。他のゲーム会社と違い、スクウェア・エニックスは社内翻訳者に努め、社員に製品の翻訳を担当させる傾向が見られる。それは、会社自身ができる限り翻訳の経過を管理するということであり、それは自社のテレビゲームの翻訳を重要視している証拠である。

第三の基準はスクウェア・エニックスとそのテレビゲームの翻訳の扱い方こそである。会社が主に重視しているのは日本語や翻訳言語能力だけではなく、クリエイティブなライティングでもある。会社のウェブサイトを書いてあるように、トランスレーターに認められ

ているのは「単に言葉を置き換えるだけでなく、作品やキャラクターのイメージを理解した上で、それぞれの国の文化や習慣に合った『活きた言葉』を創り出すことのできる、クリエイティブなセンス」である。

このような文章はテレビゲームのローカライズに対する態度を明らかにする。会社の基準により、達成すべき目的は輸出国に対応できるバージョンを創り出すことのようにある。そのためには、その国の文化や常識に合わない点を変更することが許されている。同時に、原作品の中心的な内容が輸出国のプレイヤーにも伝えられるように、翻訳に対して自由でクリエイティブなセンスが認められている。

このように、テレビゲームの翻訳は原作への忠実とクリエイティブな翻訳手段を混ぜている。目標の国の基準を考えながら、原作品の「楽しみ」を翻訳言語にも伝えるのはテレビゲームの翻訳の特徴だとされている。本論文は選択されたゲームの原作テキストをアメリカ版とイタリア版の翻訳に比べて、この二つの翻訳版がどのような対策を使って「楽しみ」を伝えたのかを明らかにする。

INTRODUZIONE

Questo elaborato verterà sull'analisi delle caratteristiche della traduzione dei videogiochi giapponesi. In particolare, si esaminerà in che modo le lingue inglese e italiana dialogano con i testi di questi videogiochi e con quali processi li modificano, o li preservano, al momento di presentarli al proprio pubblico ricevente (*target audience*). Per questo proposito, si prenderà in esame come caso studio la prima parte di *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020): verranno elencate le strategie di traduzione impiegate dalla versione in lingua inglese (statunitense) e in lingua italiana, con lo scopo di evidenziare le somiglianze e le differenze nel loro approccio rispetto al testo originale in lingua giapponese.

I videogiochi di ruolo e l'importanza della narrazione

La traduzione applicata al videogioco sta occupando una posizione sempre più importante all'interno dell'industria. Con il progressivo aumentare della complessità dei videogiochi, la componente testuale ha ormai assunto un ruolo indispensabile per permettere ad un giocatore di immergersi appieno nell'esperienza videoludica.¹

Questa considerazione si applica in modo rilevante nel caso di un genere in particolare di videogiochi, il cosiddetto “gioco di ruolo” (*role-playing game*, sotto abbreviato con RPG), una tipologia nata inizialmente come gioco da tavolo per poi entrare nel mondo dei computer e delle console videoludiche.

La maggior parte delle definizioni concorda sul fatto che negli RPG uno o più giocatori assumono il ruolo di personaggi immaginari, i quali, seguendo regole specifiche, agiscono in un'ambientazione fittizia spesso tratta da scenari della letteratura fantasy e fantascientifica. I giocatori esplorano così l'ambientazione interagendo con i suoi elementi e seguendo una storia, con la quale normalmente si prosegue portando a termine incarichi specifici (superare un *dungeon*, sconfiggere un avversario, cercare informazioni, risolvere enigmi, eccetera.).

Role-playing games is a word used by multiple social groups to refer to multiple forms and styles of play activities and objects revolving around the rule-structured creation and enactment of characters in a fictional world. Players usually individually create, enact, and govern the actions of characters, defining and pursuing their own goals, with great choice in what actions they can attempt. The game

¹ Miguel Á. BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*, Londra/New York, Routledge, 2015, pp. 1-2.

world usually follows some genre fiction theme and is managed by a human referee or computer. There are often rules for character progression, tasks, and combat resolution.²

Si viene così a creare un genere in cui il giocatore è allo stesso tempo sia la parte ricevente della trama, in quanto al di fuori delle vicende di gioco, sia partecipante attivo degli eventi di gioco, in quanto lui stesso manovra i personaggi. Amano Naomi, nella sua disamina sulle dinamiche narrative degli RPG, li inquadra con le parole chiave “mondo di gioco”, “storia”, “partecipazione” e “condivisione”: i giocatori di RPG sperimentano la storia che si svolge nel mondo fittizio, partecipano attivamente ad essa e condividono la trama e l’ambientazione, direttamente o indirettamente, con gli altri giocatori e con i creatori stessi.³ Secondo Yahiro Shigeki, in questo modo gli RPG utilizzano l’elemento dell’interazione per mettere nelle mani del videogiocatore una parte della narrazione, creando così un livello di coinvolgimento che altri media non riescono a raggiungere.⁴

Questa preponderanza della narrazione, avente la stessa importanza dell’aspetto ludico, fu il motivo per cui gli RPG si sono configurati come un genere con quantità di testo molto maggiori rispetto ad altri. In particolare, il testo a cui si fa riferimento è di tipo verbale, ossia le parti scritte coinvolte nello sviluppo della trama o dell’ambientazione di gioco che forniscono indizi e informazioni. Ciò avviene soprattutto tramite dialoghi o espedienti come la visualizzazione di materiale scritto presente all’interno del gioco (cartelli, articoli di giornale, frammenti di libri e diari, eccetera). Poiché il testo verbale è il perno della trama di un gioco di ruolo, l’analisi delle strategie di traduzione che ruotano intorno ad esso aiuta a comprendere quali aspetti della narrazione originale vengono mantenuti e quali, invece, subiscono modifiche.

Le aziende giapponesi e i videogiochi di ruolo

In questa tesi il materiale trattato riguarderà quasi esclusivamente videogiochi giapponesi su console come fonte di testo originale (in particolare di genere RPG) e le versioni inglese e/o italiana come opere in traduzione.

I primi videogiochi di ruolo prodotti in Giappone non nacquero come idea “autoctona”, ma erano stati profondamente influenzati dalle produzioni statunitensi, che consistevano nei giochi di ruolo da tavolo (*Dungeons & Dragons*) e nei primissimi videogiochi del genere che erano stati realizzati per computer, come *Wizardry* o *Ultima*.⁵

² José P. ZAGAL, Sebastian DETERDING, “Definitions of Role-Playing Games”, in José P. ZAGAL, Sebastian DETERDING (a cura di), *Role-Playing Game Studies*, Londra/New York, Routledge, 2018, p. 46.

³ Citato in YAHIRO Shigeki, *Terebi gēmu kaishakuron josetsu: Assanburāju* (Introduzione alla teoria sull’interpretazione dei videogiochi: assemblaggio), Tokyo, Gendaishokan, 2005, p. 151.

⁴ Ibidem.

⁵ Douglas SCHULES, John PETERSON, Martin PICARD, “Single-Player Computer Role-Playing Games”, in ZAGAL, DETERDING (a cura di), *Role-Playing Game Studies*, cit., p. 114.

Le aziende giapponesi furono però le prime a trasportare gli RPG nelle console, influenzando profondamente il genere. Si stima che la prima console domestica di Nintendo (Famicom, la più venduta della sua generazione), a ciclo completo annoverasse fra gli RPG un numero pari a circa l'11,5% di tutti i titoli disponibili, preceduti solo dal genere dei videogiochi d'azione.⁶ Inoltre, fra le serie RPG che riscossero maggiori incassi su questa console si possono trovare due serie di origine giapponese, *Dragon Quest* (Enix, 1986-) e *Final Fantasy* (Square, 1987-).⁷ Da queste informazioni si può dedurre che le aziende giapponesi in questione esercitarono fin da subito un ruolo rilevante in questa tipologia di videogiochi. A queste si affiancarono presto altre serie affini al genere, fra le quali si citano come esempi *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-), *Tales of* (Bandai Namco, 1995-), *Pokémon* (Game Freak, 1996-) e *Kingdom Hearts* (Square Enix, 2002-). Il successo dei modelli di RPG proposti da queste *software house* è testimoniato dal fatto che queste serie non hanno ancora concluso il loro ciclo vitale, continuando a essere seguite a livello internazionale.

I criteri sulla selezione del caso studio

Queste circostanze stanno alla base della scelta di portare *Final Fantasy VII Remake* come oggetto di studio del caso. La decisione, infatti, ha seguito tre criteri. Innanzitutto, come spiegato sopra, *Final Fantasy* è una serie RPG, la tipologia più indicata su cui effettuare un'analisi sulle strategie traduttive in quanto genere ricco di testo verbale. In secondo luogo, questa serie fu tra le prime in assoluto ad emergere come franchise di RPG di successo, caratteristica che non è venuta meno nel corso del tempo, come dimostrato dal seguito vasto e affezionato di cui tuttora gode. Ciò implica che *Final Fantasy* annovera una lunga esperienza in termini di traduzione e di localizzazione, cosa che permette di tracciare l'evoluzione di questi processi. Attualmente infatti, come terzo punto, l'azienda produttrice Square Enix svolge una funzione attiva nella gestione degli stessi. I suoi traduttori lavorano a stretto contatto con gli sviluppatori, sono composti da personale sia interno all'azienda (*in-house*) sia assunto come *freelance* e sono coordinati da un manager della localizzazione.⁸ La serietà con cui viene trattata la localizzazione dei videogiochi è dimostrata anche dai requisiti che l'azienda richiede ai traduttori nell'apposita pagina web di riferimento per i candidati al ruolo. Infatti, non ci si limita ad esigere una padronanza assoluta in giapponese e nella lingua per cui si fa richiesta, ma a questo requisito viene affiancata anche la capacità di scrittura creativa. Questa abilità sembra essere tenuta in grande considerazione, tanto che è obbligatorio redigere un breve componimento su

⁶ SCHULES, PETERSON, PICARD, "Single-Player Computer...", cit., p. 117.

⁷ Ibidem.

⁸ SQUARE ENIX, "Final Fantasy VII Remake rōkaraizu chīmu intabyū" (Intervista al team di localizzazione di *Final Fantasy VII Remake*), *Final Fantasy Portal Site*, 2020, <https://jp.finalfantasy.com/topics/221>, consultato il 4/01/2021.

un personaggio di uno dei *franchise* dell'azienda.⁹ L'obiettivo è valutare sia le competenze linguistiche del candidato sia la sua capacità di sfruttarle attivamente generando un testo originale. La richiesta è ancora più singolare se si considera che, in confronto, nel campo delle abilità informatiche si esige solo una conoscenza delle principali applicazioni, come Word o Excel.¹⁰ Ciò viene motivato affermando che “è importante avere un'attitudine alla creatività. Non ci si deve limitare a rimpiazzare una lingua con un'altra, ma avere una piena comprensione dell'opera e dei personaggi e con questa dare alla luce una lingua viva che si adatti alla cultura e alle abitudini di ciascun Paese”.¹¹

L'affermazione fa trapelare l'approccio dell'azienda alla localizzazione dei suoi prodotti: l'obiettivo sembra essere la creazione di versioni che si adeguino alle aspettative di ciascuna *target audience*, andando ad agire sugli aspetti dell'originale che possono risultare potenzialmente incomprensibili o inaccettabili. Al tempo stesso è incentivato un approccio più libero e creativo alla traduzione: lo scopo è generare un'opera tradotta che, con le strategie impiegate, possa dialogare con la *target audience* in un modo non necessariamente identico alla lingua originale, senza però allontanarsi dalle tematiche del titolo di partenza. Come affermano Mangiron e O'Hagan, “in this way, greater freedom to manipulate the text is accepted, but closely guided by the original message and how the text fits with the feel of the gameplay in the eyes of the target players, often making the translation process more akin to creative writing”.¹²

Da questo ragionamento consegue che Paesi diversi richiederanno modalità di traduzione diverse. Con l'analisi di *Final Fantasy VII Remake* e delle caratteristiche delle traduzioni in inglese e in italiano, ci si propone di esaminare le loro caratteristiche e le dinamiche che le muovono.

Struttura dell'elaborato

Nel primo capitolo si esamineranno le circostanze in cui si è affermata la traduzione dei videogiochi giapponesi e in che modo essa si è evoluta. Si cercherà di spiegare come il Giappone si trovò nella posizione di occuparsi fin da subito di esportare i propri videogiochi, in primis verso il mercato anglofono. Inizialmente costellati da prove ed errori, i processi di traduzione conobbero un lento consolidamento che cominciò ad avvenire tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila.

⁹ Informazioni tratte da <https://www.jp.square-enix.com/recruit/career/freelance/translator/>, consultato il 6/01/2021.

¹⁰ Ibidem.

¹¹ Ibidem.

¹² Minako O'HAGAN, Carmen MANGIRON, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2013, p. 184.

Nel secondo capitolo si procederà a elencare le caratteristiche della traduzione dei videogiochi. In particolare, si vedrà come essa sia soggetta a due tendenze contrastanti. In primo luogo, la traduzione dei videogiochi affronta una serie di restrizioni legate alla sua doppia natura di *software translation* e di prodotto destinato all'exportazione. A questa caratteristica si affianca però la necessità di una traduzione creativa e originale; questo bisogno è dettato dal fatto che un videogioco si configura come un prodotto di intrattenimento, e in quanto tale deve essere capace di rielaborare il divertimento fornito dal titolo originale in uno consono per il contesto in cui viene esportato. Per questo fine, un testo può dunque subire alcuni cambiamenti nel contenuto della traduzione, secondo la logica che privilegia la fedeltà all'esperienza di gioco piuttosto che quella alla parola scritta.

Il terzo capitolo tratterà la posizione che la traduzione dei videogiochi ricopre all'interno dei Translation Studies. Dopo avere chiarito in che modo i termini "traduzione di videogiochi" e "localizzazione" si distinguono l'uno dall'altro, si procederà a spiegare in che modo queste categorie possono costituire una sfida ai Translation Studies e come, di contro, questi ultimi possano essere applicati, se non nei videogiochi in ogni loro *asset*, almeno alla loro parte testuale.

Il quarto e ultimo capitolo verterà interamente sullo studio del caso. Innanzitutto, si chiariranno le circostanze in cui si è affermata la serie di *Final Fantasy* e le caratteristiche che la contraddistinguono. In seguito, si vedrà come si è evoluta la traduzione della serie, facendo riferimento anche alla situazione italiana. Per finire, seguirà la spiegazione di come è stato condotto lo studio del caso insieme alle considerazioni su quanto ricavato.

CAPITOLO 1 - STORIA DELLA TRADUZIONE DEI VIDEOGIOCHI

Introduzione

Questo capitolo verterà sull'evoluzione della traduzione dei videogiochi giapponesi, dai primi inizi fino alla situazione attuale. Analizzare la storia dell'industria videoludica giapponese risulta particolarmente interessante per due motivi. Innanzitutto, il Giappone fu uno dei primi Paesi assieme agli Stati Uniti ad avviare e a consolidare la propria posizione nel settore dei videogiochi, raggiungendo il suo apice negli anni Novanta e continuando tutt'oggi a svolgere un ruolo di rilievo nonostante il suo netto ridimensionamento. Inoltre, a causa dell'egemonia dell'inglese e dell'industria americana nel settore tecnologico, gli Stati Uniti si affermarono come il partner commerciale più rilevante per le esportazioni. Il Giappone si ritrovò quindi fin dagli esordi a dialogare con una realtà linguistica differente. Man mano che la tecnologia permetteva di creare videogiochi sempre più complessi, le industrie giapponesi dovettero affrontare con sempre maggiore frequenza lo scoglio della localizzazione e della traduzione, in primis dal giapponese all'inglese e in seguito con altre lingue con l'espandersi delle esportazioni. Le modalità con cui erano gestite le traduzioni non furono un successo immediato, ma costituirono un insieme di prove ed errori che fu via via affinato con il tempo, sospinte soprattutto dal successo che i videogiochi riscuotevano presso i maggiori Paesi importatori.

Esaminare lo sviluppo della traduzione non solo fornisce una delucidazione oggettiva sulla storia della localizzazione dei videogiochi giapponesi, ma aiuta anche a comprendere come sia cambiato l'approccio delle software house nei confronti del mercato estero. La traduzione, infatti, da processo collaterale preso in considerazione solamente in un secondo momento divenne un elemento indispensabile per poter raggiungere quanti più videogiocatori possibili, incentivo che a sua volta promosse lo sviluppo di tecniche di traduzione sempre più precise. Tutto ciò fa comprendere come le software house giapponesi siano state coinvolte fin dagli inizi e in prima persona nella traduzione dei videogiochi, contribuendo ad influenzare questa pratica fino ad oggi.

Gli esordi

I primi videogiochi commercializzati furono i videogiochi arcade, che comparvero agli inizi degli anni Settanta negli Stati Uniti. Il primo videogioco arcade ad essere rilasciato al grande pubblico fu *Computer Space* (1971), seguito dal ben più popolare simulatore di ping-pong, *Pong* (1972). Questi videogiochi erano caratterizzati da una grafica in bianco e nero estremamente stilizzata, senza alcun testo. Alla fine del decennio si diffusero i primi giochi arcade a colori e i primi testi all'interno della

schermata di gioco. Tuttavia, questi testi si limitavano per lo più a termini semplici, come “Time”, “Score” o “Game Over”. L’estrema semplicità dei videogiochi e dei termini rendeva superflua ogni necessità di localizzazione.

La situazione iniziò a cambiare quando, agli inizi degli anni Ottanta, alcune aziende giapponesi cominciarono ad esportare i propri videogiochi arcade negli Stati Uniti e in Europa. Anche in questo caso, la quantità di testo era estremamente ridotta. Inoltre, espressioni come “Game Over” o “High Score” erano già redatte in inglese.¹ Ciò avveniva non solo a causa dell’egemonia delle compagnie di videogiochi statunitensi che si erano affermate nel decennio prima, ma anche perché l’informatica era ancora agli esordi e i computer supportavano unicamente l’alfabeto latino.² Nonostante ciò, questi videogiochi furono i primi a subire alcune modifiche a favore del Paese di importazione. Non si trattava di traduzioni vere e proprie, bensì di adattamenti di natura sociolinguistica.

Uno degli esempi più citati in merito è *Pac-Man* (Bandai Namco, 1980), il famoso videogioco arcade della compagnia Namco, tra i primi ad avere un protagonista principale riconoscibile e ad essere oggetto di *merchandising*. La semplicità e l’aspetto iconico di *Pac-Man* resero il gioco un successo sia in Giappone sia, in seguito, negli Stati Uniti.³ Il titolo dell’originale giapponese era *Puck-Man*, la traslitterazione dell’onomatopea *paku-paku*, che descrive il movimento rapido di apertura e chiusura della bocca mentre si mangia. Quando *Puck-Man* venne esportato negli Stati Uniti, l’assonanza con una parola ingiuriosa in lingua inglese costrinse l’azienda a cambiare il titolo in *Pac-Man*, modificando di conseguenza la schermata del gioco e le insegne del cabinato.⁴ Si può dire che *Pac-Man* fu uno dei primi videogiochi a subire una modifica, seppur minima, al fine di evitare incidenti con la *target culture*. Come si vedrà in seguito, lo sviluppo dei videogiochi negli anni a venire avrebbe reso i problemi di carattere linguistico e culturale sempre più rilevanti e difficili da ignorare.

Anche i nomi dei quattro fantasmi nemici di *Pac-Man* subirono delle modifiche. In giapponese si chiamano Akabei (Rosso), Pinkī (Rosa), Aosuke (Blu) e Guzuta (Lento), nomi che descrivono le qualità di ogni personaggio. In lingua inglese cambiarono drasticamente, diventando Blinky, Pinky, Inky e Clyde. Minako O’Hagan e Carmen Mangiron notano in questo adattamento l’intenzione di mantenere la chiave umoristica dei quattro personaggi.

These translation choices indicated the importance of pithy and punchy-sounding renditions, even to the point of choosing entirely new names in the target text. This reflected both the pragmatic criterion

¹ Minako O’HAGAN, Carmen MANGIRON, *Game Localization: Translating for the Global Entertainment Industry*, Amsterdam e Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2013, p.49.

² Miguel Á. BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*, New York, Routledge, 2015, p.1.

³ Simon EGENFELDT-NIELSEN, Jonas Heide SMITH, Susana Pajares TOSCA, *Understanding Video Games: The Essential Introduction (Third Edition)*, New York e Londra, Routledge, 2016 (Prima edizione 2008), pp. 78-79.

⁴ O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., p. 49.

of space constraints of the game's user interface as well as the product's ultimate goal of providing some amusement to the end player.⁵

Infatti, l'umorismo era uno dei punti distintivi di *Pac-Man*; il protagonista e i fantasmi comparivano nelle scene di intermezzo tra i livelli, con il doppio scopo di suscitare ilarità nel giocatore e di fungere da breve pausa. Con il suo gameplay nonviolento, i personaggi di aspetto grazioso e l'umorismo, *Pac-Man* segnò un distacco dai giochi a tema spaziale e soprattutto, popolari all'epoca, e per la prima volta avvicinò ai videogiochi persone di ogni età.⁶ Inoltre, le modifiche apportate nella versione inglese rappresentano il primo embrione della traduzione dei videogiochi; l'adattamento del titolo e dei nomi dei personaggi denotano attenzione, rispettivamente, alla lingua del Paese di importazione e al mantenimento dell'umorismo presente nell'originale giapponese.

Oltre a *Pac-Man*, un altro titolo giapponese subì alcuni cambiamenti nella versione inglese. Si trattava di *Donkey Kong* (1981), prodotto da Nintendo, che vide la prima comparsa del personaggio omonimo e di Mario. In particolare, è degna di nota la storia dietro al nome di quest'ultimo. Il nome Mario fu scelto dalla Nintendo of America proprio per questo mercato; in effetti, nella versione giapponese il protagonista era noto semplicemente come Jump-Man. Preoccupato del fatto che il nome Jump-Man fosse troppo astratto e poco attraente per il pubblico nordamericano, lo staff decise di dargli il nome più concreto di Mario, in onore del locatore dell'ufficio.⁷ Pensato inizialmente per il mercato nordamericano, in seguito il nome Mario venne adottato universalmente.

Da questo aneddoto si possono ricavare due considerazioni. Innanzitutto, emergono l'arbitrarietà dietro a questi adattamenti e la tendenza ad attribuire nelle versioni esportate un'identità più concreta a personaggi che in giapponese erano anonimi.⁸ In secondo luogo, la successiva adozione del nome Mario sia per il mercato giapponese sia per il mercato internazionale rivela come il mercato videoludico giapponese e nordamericano si influenzassero a vicenda. Mia Consalvo osserva come questi due mercati, sebbene fossero in competizione, fossero allo stesso tempo caratterizzati da una convergenza di interessi nel mondo videoludico, e come marchi apparentemente giapponesi o statunitensi non fossero privi di influenze transnazionali; come il nome del personaggio Mario nacque in America, così Atari, l'azienda statunitense che mantenne l'egemonia nel campo dei videogiochi fino alla metà degli anni Ottanta, doveva il suo nome ad un vocabolo del gioco giapponese del *go*.⁹

⁵ Ibidem.

⁶ Mark J. P. WOLF, "Video Game Stars: Pac-Man", in Mark J. P. WOLF (a cura di), *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008, p. 74.

⁷ Chris KOHLER, *Power Up: how Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, New York, Dover Publications, 2016, p. 42.

⁸ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., pp. 49-50.

⁹ Mia CONSALVO, "Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture", *New Media & Society*, 8, 1, 2006, pp. 119-120.

Pac-Man e *Donkey Kong* costituirono così i primi modesti esempi di adattamento che da un lato permisero l'ingresso in un mercato con preferenze diverse da quelle del Paese d'origine e, dall'altro, diedero inizio a un'industria videoludica che negli anni a venire sarebbe diventata “a hybrid encompassing a mixture of Japanese and American businesses and (more importantly) cultures to a degree unseen in other media industries, especially in regard to US popular culture”.¹⁰

Gli anni Ottanta e le prime traduzioni

Negli anni Settanta comparvero negli Stati Uniti i primi modelli di console domestiche, che permettevano l'accesso ai videogiochi da casa. In questo decennio Atari ottenne l'egemonia sul mercato videoludico convertendo i videogiochi arcade per le proprie console domestiche. Tuttavia, a partire dal 1983 il progressivo declino di Atari, in crisi a causa di videogiochi di qualità scadente, portò ad un radicale cambiamento della situazione e lasciò spazio alle aziende concorrenti. Tra queste figurava Nintendo, che riuscì a conquistare il mercato nordamericano ed europeo con la sua console a 8 bit NES (Nintendo Entertainment System, nota in Giappone come Famicom). Il successo travolgente della console, che permetteva ai programmatori di sviluppare videogiochi sempre più sofisticati, fece guadagnare a Nintendo l'egemonia sul mondo videoludico per quasi un decennio e risollevò un mercato caduto in crisi.¹¹

Conseguentemente all'ascesa di Nintendo, cominciarono ad essere esportati sempre più titoli giapponesi, i quali occuparono una buona fetta di mercato nei videogiochi per console. Tuttavia, esportare questi videogiochi richiedeva uno sforzo maggiore rispetto a quanto avvenuto in passato. Console come il Famicom erano diventate capaci di contenere testi e dialoghi in hiragana e katakana, seppure brevi a causa delle limitazioni nella quantità di testo memorizzabile dall'hardware. Pertanto, semplici modifiche come quelle attuate con *Pac-Man* non sarebbero più state sufficienti. Il problema non era limitato solo alle caselle di testo, ma si estendeva alla sempre maggiore complessità dei videogiochi. Infatti, i programmatori potevano ormai sviluppare videogiochi aventi intrecci di trama, dai più lineari ai più articolati.

Accenni di trama potevano essere visti già nei videogiochi arcade antecedenti. Tra questi figura il già citato *Donkey Kong*. Chris Kohler sottolinea come *Donkey Kong* fosse riuscito a stabilire una trama semplice inserendo una breve scena introduttiva (*cut-scene*), cosa che mancava alla maggior parte dei videogiochi dell'epoca. In questa scena, Donkey Kong scala un edificio in costruzione con una ragazza in spalla che grida “Help!”. Arrivato in cima, Donkey Kong ghigna contro il personaggio

¹⁰ Ibidem, p. 120.

¹¹ CONSALVO, “Console Video Games and Global Corporations...”, cit., p. 124.

controllato dal giocatore e comincia a lanciargli dei barili. Secondo Kohler, questa scena introduttiva svolge due compiti: innanzitutto delinea l'ambientazione (un cantiere) e la vicenda (il rapimento di una ragazza ad opera di Donkey Kong). In secondo luogo, fa intuire al giocatore che l'obiettivo è salvare la ragazza scalando l'edificio, riuscendo allo stesso tempo a delineare il carattere del nemico: il ghigno di Donkey Kong rivela che ricorrerà a tranelli per ostacolare la partita.¹² Tuttavia, come nel caso di *Pac-Man*, la schermata di gioco di *Donkey Kong* conteneva solo qualche vocabolo in lingua inglese; la trama si snodava soprattutto grazie a brevi scene animate. L'introduzione di caselle di testo nei videogiochi giapponesi portò con sé la potenzialità di uno *storytelling* più articolato e, con esso, la necessità di una traduzione propriamente detta, il cui scopo fosse quello di rendere comprensibile al pubblico un'opera in lingua straniera. I lievi adattamenti che avevano caratterizzato i videogiochi precedenti non sarebbero più bastati. Ci si stava avviando verso un una fase in cui

Although it is still possible to find games that have intuitive mechanics and easy control schemes, the game experience is not only concerned with mere button mashing but rather with the immersion of the player in the game world, however briefly, and this requires the skill and art of translation. Video games have become far too complex for international fans to guess what they are supposed to do to derive the rules from the game, beat it and enjoy it without appropriate translation.¹³

Bisogna ricordare che, a differenza di oggi, in questo periodo le uniche lingue prese in considerazione per la traduzione dei testi all'interno dei videogiochi restavano l'inglese e il giapponese. Altre lingue sarebbero comparse solo a partire dalla metà degli anni Novanta, iniziando dalle cosiddette E-FIGS, acronimo per inglese, francese, italiano, tedesco e spagnolo. Il mercato videoludico avrebbe considerato lingue di altri Paesi solamente negli anni Duemila.

Tuttavia, in questo periodo cominciarono ad essere tradotte le confezioni e i manuali cartacei dei videogiochi di maggior successo. Solitamente queste traduzioni avvenivano dall'inglese e coinvolgevano il tedesco, il francese, lo spagnolo, l'italiano e l'olandese. I testi all'interno del videogioco, al contrario, restavano in inglese. Questo genere di traduzione parziale dei materiali legati ad un videogioco prende il nome di *box and docs*.¹⁴

In questo periodo la traduzione dei videogiochi era ancora nella sua fase iniziale. Un videogioco veniva tradotto in un secondo momento, solitamente solo se aveva riscosso successo nel Paese d'origine. Inoltre, come spiega Jon Corliss, le limitazioni tecnologiche e di personale, unite alla mancanza di un'esperienza consolidata nel campo, incisero in negativo su queste traduzioni.

¹² KOHLER, *Power Up...*, cit., pp. 38-39.

¹³ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p.1.

¹⁴ *Ibidem*, p. 163.

Development teams at the time were relatively small (often a single individual), and even these functional translations could preoccupy a programmer with significant technical hurdles, such as implementing alternate character sets and managing limited cartridge memory. Most of the translations themselves were of reliably poor quality (a programmer with a phrase book). Of course contemporary software suffers a good measure of poor translation; however, video games from the 1980s and early 1990s have achieved a certain notoriety for an unrivalled quantity of (often memorably) inadequate translation. Perhaps a consequence of technological and financial limitations, and the growing pains of a nascent games industry, translations ranging from the unintentionally comical to the wholly nonsensical became almost commonplace during the period.¹⁵

Spesso chi si occupava di traduzione non era una figura specializzata, ma si limitava ad avere qualche conoscenza della lingua straniera. Questa tendenza rimase fino agli inizi degli anni Novanta, periodo in cui cominciarono a diffondersi progressivamente sia traduttori professionisti sia processi di localizzazione più rigorosi.

Pertanto, sebbene la traduzione stesse occupando una parte sempre più importante all'interno dell'industria, nella prima fase refusi e frasi grammaticalmente scorrette abbondavano in parecchi titoli, sia per arcade sia per console domestiche. Bisogna notare che questi errori non interessavano solo i videogiochi secondari, ma anche quelli che godevano di una maggiore notorietà.

Uno degli esempi in proposito è *Metroid* (Nintendo, 1986) la famosa serie fantascientifica pubblicata in Giappone per Famicom e l'anno successivo nella versione inglese per NES. All'avvio della partita compare un messaggio che spiega l'obiettivo del gioco (in particolare distruggere una forma di vita robotica chiamata Cervello Madre). Nella versione giapponese, *kikai seimeitai*¹⁶ è un termine attestato nella letteratura fantascientifica che indica un robot con vita propria. Al contrario, nella versione inglese viene tradotto come “the mechanical life vein”, terminologia che non trova riscontro nel vocabolario fantascientifico inglese e che, quindi, genera confusione nel giocatore.

¹⁵ Jon CORLISS, “All Your Base Are Belong to Us! Videogame Localization and Thing Theory”, Columbia University, 2007, <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>, consultato il 29/06/2020.

¹⁶ Testo originale: キカイセイメイタイ (機械生命体).

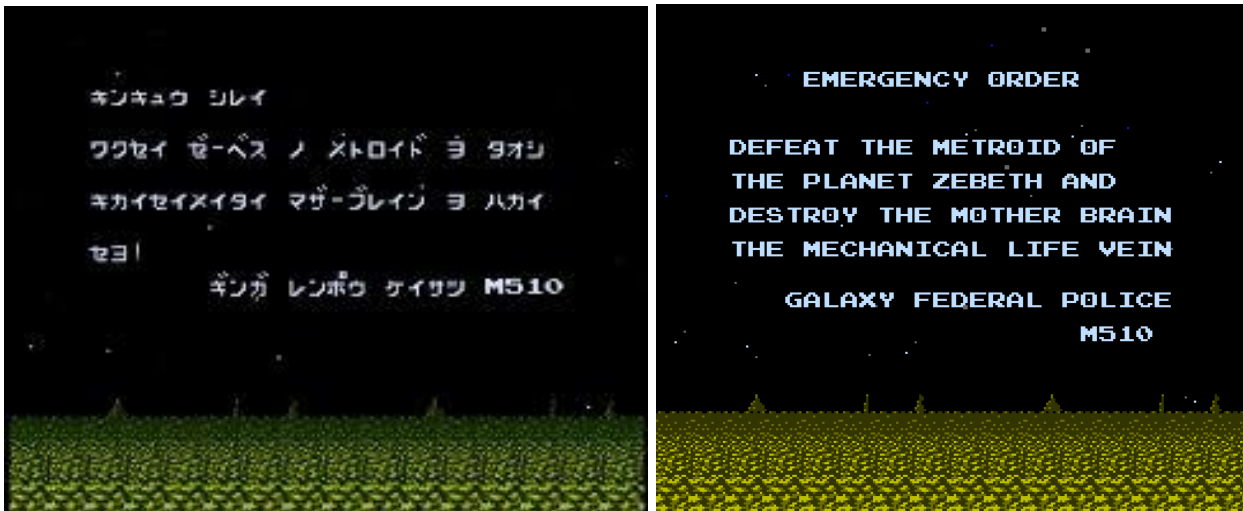


Immagine 1.1. *Metroid* (1986), ©Nintendo: la versione giapponese (1986) e inglese (1987)¹⁷ a confronto.

Un altro fatto degno di nota è il testo giapponese, redatto interamente in katakana. Come detto in precedenza, console come il Famicom erano in grado di contenere testi in hiragana e in katakana. Se da una parte ciò costituiva un miglioramento rispetto all’alfabeto inglese, dall’altro lato l’impossibilità di usare i kanji si ripercuoteva sulla leggibilità del testo e sulla complessità dei *kango* utilizzabili. Come si può notare, una soluzione per rendere più comprensibile il testo era distanziare le parole con una spaziatura. Tuttavia, si può supporre che, insieme alla mancanza di personale specializzato, la difficoltà dei *kango* scritti in katakana abbia contribuito a generare scelte errate di traduzione.

In altri casi, la mancanza di *proofreading* causava frasi con seri problemi di ortografia e di grammatica. Alcuni errori furono considerati talmente comici da rendere celebri titoli che altrimenti sarebbero rimasti sconosciuti. Uno di questi è l’ampiamente citato *Zero Wing* (Toaplan, 1992) un *port* di un videogioco arcade per la console SEGA Mega Drive. La versione inglese divenne famosa per il numero enorme di errori grammaticali e, soprattutto, per la frase “All your base are belong to us”. Tradotta dal giapponese *kimitachi no kichi ha subete CATS ga itadaita*¹⁸ (“Tutte le vostre basi sono in mano nostra”), questa frase spopolò nel web nei primi anni Duemila e assurse a simbolo delle traduzioni incerte (denominate spesso con il termine derogativo *english*) che caratterizzavano i videogiochi del periodo.

¹⁷ Immagini tratte rispettivamente da <https://www.zel-life.com/entry/metroid> e da [http://infogiocchi.altervista.org/arcade.htm#Metroid_\[PlayChoice-10\]_\(1986,_Nintendo\)](http://infogiocchi.altervista.org/arcade.htm#Metroid_[PlayChoice-10]_(1986,_Nintendo)), consultati il 6/07/2020.

¹⁸ Testo originale: 君達の基地は、全てCATSがいただいた。

Fatti simili si riscontravano anche nei videogiochi importati in Giappone. Tra questi acquisì fama *S.T.U.N. Runner* (1989), un videogioco arcade di Atari. *S.T.U.N. Runner* venne lasciato quasi interamente in inglese. Tuttavia, curiosamente la frase “Insert Coin” fu tradotta in giapponese con *koin ikko ireru*. La traduzione appare strana non solo per la scorrettezza grammaticale, ma anche perché sembra trascurare i precedenti del mondo videoludico giapponese. Come spiegato in precedenza, la limitata capacità tecnologica degli arcade degli anni Settanta e dei primi anni Ottanta, che consentiva il solo utilizzo dell’alfabeto latino, aveva reso perfettamente comprensibili al pubblico frasi come *Insert Coin* o *Push Start Button*. Come avvenne con “All your base are belong to us”, in Giappone *koin ikko ireru* divenne una citazione scherzosa ripresa più volte in media differenti.¹⁹ Nonostante l’enorme quantità di traduzioni di scarso livello che caratterizzavano questi anni, a esse cominciarono ad affiancarsi scelte traduttive che denotavano una maggiore sensibilità al pubblico della *target culture*. Il traduttore Clyde Mandelin porta come esempio *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), il primo titolo della celebre saga prodotta da Nintendo. Nella sua analisi del videogioco nelle due versioni, Mandelin nota che nell’immagine sotto il testo inglese riesce ad emulare una lingua non standard esattamente come la sua controparte giapponese. Infatti, nella versione originale il mercante si esprime utilizzando il dialetto di Osaka. Il testo inglese cerca di trasporre questa particolarità usando un registro meno formale (*somethin’, ya*), denotando un’attenzione ai particolari non ancora così diffusa all’epoca.²⁰

¹⁹ Clyde MANDELIN, “Games with Bad Translations into Japanese”, *Legends of Localization*, 2019, <https://legendsoflocalization.com/games-with-famous-bad-translations-into-japanese/>, consultato il 2/07/2020.

²⁰ Clyde MANDELIN, “The Legend of Zelda”, *Legends of Localization*, <https://legendsoflocalization.com/the-legend-of-zelda/first-quest/#shop-guy>, consultato il 6/07/2020.



Immagine 1.2. *The Legend of Zelda* (1986), ©Nintendo: Confronto fra la versione in lingua giapponese (1986) e in lingua inglese (1987).²¹

Sempre in questo periodo comparvero i primi esempi di traduzione che, rispetto alla lingua originale, conferivano un valore aggiunto al testo. Mangiron e O’Hagan citano *Super Mario Bros. 3* (Nintendo, 1988) come un primo esempio di quello che loro definiscono *transcreation*. Nel livello finale del gioco, la principessa Peach della versione giapponese si limita a dire “Arigatō! Yatto kinoko no sekai ni heiwa ga modorimashita. Oshimai!” (“Grazie! Finalmente è tornata la pace nel Mondo dei Funghi! Fine”). Nella versione inglese, invece, la principessa conclude il gioco in modo più scherzoso: “Thank you. But our princess is in another castle! ...Just kidding! Ha ha ha! Bye bye”, una battuta che è una citazione ad una frase ricorrente nel gioco. Il risultato è che “the newly created line injects intertextuality and humour into the closing scene of the game [...] the creative addition by the translator breathes new life into the TT [Target Text]”.²²

Gli anni Novanta fra errori e progressi

Gli anni Novanta portarono con sé un notevole cambiamento nelle console domestiche.

Nel 1990 Nintendo lanciò sul mercato la console a 16 bit SNES (Super Nintendo Entertainment System). Tuttavia, l’egemonia di Nintendo cominciò a vacillare; infatti, mentre lo SNES restava relegato alla bidimensionalità, verso la metà degli anni Novanta alcune aziende rivali iniziarono a proporre console con hardware più potenti che potevano portare sul televisore videogiochi in 3D. Le

²¹ Immagini tratte da <https://legendsoflocalization.com/the-legend-of-zelda/first-quest/#shop-guy>, consultato il 14/07/2020.

²² O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., pp. 53-54.

aziende in questione erano SEGA e, soprattutto, Sony Interactive Entertainment, che nel 1994 lanciò il suo primo prodotto, la console a 32 bit PlayStation.

Questa console utilizzava il CD-ROM, che consentiva di produrre videogiochi con una maggiore capacità e a costi più contenuti rispetto alle cartucce utilizzate da Nintendo. Inoltre, PlayStation poteva contare su una vasta gamma di titoli di successo, tra i quali alcuni esclusivi per questa console (come *Crash Bandicoot*, *Resident Evil* o *Silent Hill*). Per concludere, alcune serie che in precedenza erano comparse su console rivali vennero spostate su PlayStation a causa delle sue prestazioni migliori in termini di grafica, animazioni e audio. È il caso di *Final Fantasy*, un franchise dell'azienda Square inizialmente rilasciato per le console Nintendo. Il suo primo titolo per PlayStation, *Final Fantasy VII* (Square, 1997), “became a huge mainstream success and redefined the role-playing game genre, which up until then had been only a niche market outside Japan”.²³ PlayStation pose fine al dominio di Nintendo nelle console domestiche, tanto che nemmeno la console a 64 bit Nintendo 64, uscita nel 1996, riuscì a riconquistare il primo posto nelle vendite.²⁴

Le console degli anni Novanta, a partire da quelle a 16 bit, cominciarono a impiegare sempre più estensivamente i kanji. Questo liberò i produttori dalle restrizioni sul vocabolario utilizzabile in lingua giapponese, una problematica che aveva influenzato le console di generazioni precedenti. Inoltre, l'impiego dei kanji al posto del solo hiragana o katakana permise loro di includere molte più informazioni nel medesimo spazio di testo. Dall'altra parte, l'introduzione dei kanji portò con sé nuove problematiche nelle traduzioni, specie nelle lingue europee. Infatti, queste ultime in generale richiedono uno spazio di testo maggiore rispetto al giapponese per esprimere la stessa frase;²⁵ di conseguenza, poteva capitare che il testo tradotto non rientrasse nei limiti degli spazi consentiti.

Questa era una problematica presente soprattutto nelle console a 16 bit, le cui ROM di cartucce di gioco restavano penalizzate da uno spazio di memoria limitato. Ted Woolsey, traduttore impiegato alla Square Soft negli anni Novanta, in un'intervista ricorda che, lavorando su *Final Fantasy VI* (1994), dovette rifare l'intera traduzione per due volte, in quanto il testo inglese iniziale sforava del 300-400% lo spazio consentito.²⁶

²³ Dominic ARSENAULT, “System Profile: Sony PlayStation”, in WOLF (a cura di), *The Video Game Explosion...*, cit., p. 180.

²⁴ Ibidem, p. 178.

²⁵ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., p. 53.

²⁶ Chris JOHNSTON, “Transcription of Ted Woolsey Interview”, *Player One Podcast*, 2007, <http://www.playeronepodcast.com/2007/02/15/transcript-of-ted-woolsey-interview/>, consultato il 14/07/2020.

Convertire un testo giapponese nell'alfabeto latino occupava una grande quantità di memoria nella cartuccia, tanto che in un'altra intervista Woolsey ammise che il rifacimento della traduzione, seppur necessario, lo lasciò insoddisfatto a causa delle informazioni che dovettero essere tagliate.²⁷

Al problema dello spazio di memoria si aggiungeva quello degli errori di grammatica e di ortografia, una questione che affliggeva molti videogiochi già a partire dal decennio precedente a causa di personale scarsamente specializzato. In effetti, sempre Woolsey conferma che alla traduzione di *Final Fantasy IV* (Square, 1991, rilasciato con il nome di *Final Fantasy II* nella versione in lingua inglese) lavorò una sola persona, attorniata da pochi aiutanti improvvisati.

They had a person who spoke some English and she did her best with Final Fantasy II, which was her game. I didn't have a chance to work on that game. When I talked to the guys that hired me, the senior VP and then the finance guy, they basically had spent some 24 hour blocks of time late into the evenings, trying to rewrite the text as best they could without ever having played the game. They found so many issues with the screen text when they started reading it, they figured they should take a shot at it. So it was a mess.²⁸

Di conseguenza, il rischio che la traduzione fosse caratterizzata da criticità era abbastanza elevato. Tuttavia, non sempre questi refusi possono essere attribuiti a scarse conoscenze linguistiche. Talvolta essi venivano tralasciati poiché i programmi di videoscrittura erano impossibilitati a correggerli. In un'intervista Richard Honeywood, traduttore di Square Soft, spiega che ciò era dovuto alla codifica del testo secondo il sistema Shift-JIS, che costringeva i traduttori a redigere il testo inglese in doppio byte. A causa di ciò, i programmi di videoscrittura non riconoscevano il testo come inglese e non rilevavano i refusi.²⁹

Infine, le aziende che pubblicavano titoli per le console di Nintendo erano obbligate ad adeguarsi alle sue direttive in termini di traduzione. Infatti, per mantenere i videogiochi accessibili a tutti, Nintendo proibiva che nelle traduzioni comparissero termini (o immagini) indicanti morte, sangue, droghe, alcol, culti religiosi e scene di carattere sessuale.³⁰ Modifiche simili coinvolgevano non solo la parte testuale, ma anche il comparto grafico. Yahiho Shigeki ha esaminato ventidue videogiochi del genere RPG che furono tradotti fra il 1989 e il 1996, paragonando la versione giapponese con la corrispettiva in lingua inglese. Stando ai suoi risultati, in tredici casi su sedici sono state eliminate citazioni religiose (appartenenti soprattutto alla fede cristiana), in sedici titoli su ventidue allusioni legate alla

²⁷ Nadia OXFORD, "Ted Woolsey Remembers Final Fantasy 6, Evading Nintendo's Censorship Rules, and the Early Days of Localization", *Usgamer.net*, 2020, <https://www.usgamer.net/articles/ted-woolsey-localization-translator-profile-nintendo-final-fantasy-6>, consultato il 14/07/2020.

²⁸ JOHNSTON, "Transcription of Ted Woolsey Interview", cit.

²⁹ Wesley FENLON, "The Rise of Squaresoft Localization", *IUP.com*, 2011, <https://web.archive.org/web/20111011032804/http://www.iup.com/features/squaresoft-localization?pager.offset=1>, consultato il 9/07/2020.

³⁰ OXFORD, "Ted Woolsey Remembers Final Fantasy 6...", cit.

sessualità e in quindici su diciassette la tematica dell'alcol.³¹ Yahiro attribuisce a queste modifiche varie motivazioni, che si possono dividere grossomodo in due gruppi. Innanzitutto, un ruolo importante era svolto dal contesto socioculturale degli Stati Uniti, che risultava particolarmente sensibile al problema della rappresentazione delle minoranze e che, quindi, promuoveva la rimozione di frasi considerate come discriminatorie, specie se di contenuto razziale o di genere.³² Inoltre, sembra che parte delle modifiche fosse dovuta anche ai timori che circondavano i videogiochi: essendo dei prodotti che coinvolgono attivamente chi vi partecipa, negli Stati Uniti era diffusa la percezione che i contenuti legati a elementi come violenza, alcol, sesso e linguaggio discriminatorio incidessero negativamente sui videogiocatori delle fasce più giovani.³³ A partire dal 1994, il sistema di classificazione dei videogiochi americano ESRB (Entertainment Software Rating Board) fu ideato proprio sulla base di queste considerazioni, sancendo di fatto la concretizzazione di criteri che prima erano applicati in maniera informale e fungendo da modello per i successivi sistemi di classificazione.³⁴

Per fare un esempio, sempre restando sulla traduzione di *Final Fantasy VI*, Woolsey fu costretto a operare molte censure, comprese alcune sulla tematica del suicidio. Nella scena riportata, Celes medita di gettarsi dal promontorio, rievocando quanto dette in precedenza da Cid. Nella versione giapponese Cid afferma esplicitamente che dalla rupe si lanciano molte persone che, colte dalla disperazione, hanno deciso di togliersi la vita. Nella traduzione invece, stando a Cid, le persone si limitano a tuffarsi per riprendere coraggio quando si sentono giù di morale.

³¹ YAHIRO Shigeki, *Terebi gēmu kaishakuron josetsu: Assanburāju* (Introduzione alla teoria sull'interpretazione dei videogiochi: assemblaggio), Tokyo, Gendaishokan, 2005, pp. 15-21.

³² Ibidem, pp. 25-26.

³³ Ibidem, p. 28.

³⁴ Ibidem, pp. 29-30.



Immagine 1.3. *Final Fantasy VI* (1994), ©Square Enix (ex Square): il suicidio della versione giapponese diventa un “leap of faith” in traduzione.

Questa situazione durò fino all’introduzione del sistema di classificazione dei videogiochi in base alle fasce d’età. Fu uno dei motivi per cui le aziende aventi in programma titoli per un pubblico più maturo decisero di migrare verso Sony PlayStation.

Queste problematiche possono fare pensare che negli anni Novanta la traduzione dei videogiochi fosse rimasta ad un livello generalmente mediocre. In effetti, Mangiron e O’Hagan affermano che, eccezion fatta per alcuni casi di adattamento efficace, in questo decennio continuarono a uscire traduzioni di scarsa qualità, attribuite alle limitazioni tecnologiche degli hardware e alla carenza di personale specializzato.³⁵

In effetti, negli anni Novanta la tendenza generale restava quella di assumere un numero estremamente limitato di traduttori, talvolta improvvisati come tali. Questo avveniva perché nella maggior parte dei casi le aziende ritenevano il Giappone il proprio mercato principale. Un motivo per cui queste aziende erano restie a investire nel mercato internazionale va ricercato nella percezione dei gusti dei videogiocatori, in particolare riguardo agli RPG giapponesi. A dispetto del successo di molti titoli giapponesi per NES e SNES, si tendeva a credere che i videogiocatori statunitensi (all’epoca i maggiori fruitori) preferissero i videogiochi d’azione rispetto ai giochi di ruolo, che invece avrebbero avuto poche possibilità al di fuori del Giappone.³⁶

Nemmeno i titoli che in seguito sarebbero diventati i franchise più noti erano esenti dai tipici difetti di traduzione già elencati. Per esempio, nonostante l’eccezionale numero di vendite che *Final Fantasy*

³⁵ O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., pp. 56-58.

³⁶ John SZCZEPANIAK, "Localization: Confessions by Industry Legends", *Hardcore Gaming 101*, 2009, <https://web.archive.org/web/20160309235102/http://www.hardcoregaming101.net/localization/localization.htm>, consultato il 3/09/2020.

VII raggiunse a livello internazionale, al progetto lavorò un solo traduttore, senza il sostegno di un adeguato gruppo di revisori linguistici.³⁷

Tuttavia, in questo stesso periodo (soprattutto a partire dalla metà degli anni Novanta), cominciò a farsi strada la necessità di un sistema di localizzazione e di traduzione più organizzato ed efficace. Grazie alla maggiore diffusione delle console domestiche in Nord America e in Europa e grazie all'enorme successo che stavano avendo i titoli giapponesi, le aziende sviluppatrici cominciarono a considerare sempre di più questi mercati come fonte indispensabile di introiti e, di conseguenza, investirono più risorse nella traduzione e nella localizzazione dei loro prodotti.

Un'altra conseguenza della crescente popolarità dei videogiochi fu che le traduzioni smisero di essere relegate al solo inglese; infatti, a partire dalla seconda metà degli anni Novanta le aziende giapponesi iniziarono a presentare i loro videogiochi anche in altre lingue, in primo luogo il francese, il tedesco e lo spagnolo. Alla fine del secolo a queste si aggiunse anche l'italiano, formando così la dicitura FIGS³⁸ per indicare le traduzioni effettuate in questi idiomi.

Di fronte a questa crescente popolarità, divenne urgente porre rimedio ai refusi e gli errori grammaticali che caratterizzavano i videogiochi delle ere NES e SNES. A questo scopo Nintendo iniziò ad assumere non solo traduttori specializzati, ma anche scrittori che curassero lo script dei videogiochi per il pubblico anglofono. A partire da titoli come *Donkey Kong Country* (Rareware e Nintendo, 1994) e *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), venne reclutato personale che si occupasse della qualità della traduzione.³⁹ Inizialmente, il team di localizzazione non si limitava a tradurre il testo di un videogioco, ma si occupava di molti altri incarichi, fra cui dare un *feedback* sui punti innovativi di un videogioco, tradurre i manuali, impostare le confezioni e preparare i filmati per le pubblicità.⁴⁰ Già nei primi anni Duemila però i ruoli si sarebbero diversificati e il personale sarebbe stato riunito in un'unica organizzazione sotto il nome di Nintendo Treehouse, il dipartimento dedicato alla traduzione e al controllo della qualità del videogioco.

L'esempio di Nintendo è un indicatore del tentativo di porre rimedio a tutti quegli errori ortografici e grammaticali che, pur compromettendo la qualità di un videogioco, restavano difficili da controllare e da eliminare. Per ovviare a questa problematica non bastava rendere più sistematici i processi di localizzazione e di traduzione, ma bisognava anche incoraggiare la comunicazione sia fra i traduttori e gli sviluppatori sia fra la sede principale e le filiali estere.

³⁷ FENLON, "The Rise of Squaresoft...", cit.

³⁸ Sigla per French, Italia, German, Spanish.

³⁹ Jason SCHREIER, "Nintendo's Secret Weapon", *Kotaku*, 2014, <https://kotaku.com/inside-the-treehouse-the-people-who-help-make-nintendo-1301809672>, accesso effettuato il 2/09/2020.

⁴⁰ GAME INFORMER, "Interview: Bill Trinen of Nintendo", *Game Informer*, 2003, <https://web.archive.org/web/20031205115536/http://www.gameinformer.com/News/Story/200310/N03.1010.1805.22997.htm>, consultato il 4/09/2020.

Dopo il successo dei titoli *Final Fantasy VII* e *Xenogears* (1998), anche Square Soft decise di potenziare la sua sede a Los Angeles e di assumere nuovo personale che apportò alcune innovazioni nel processo di traduzione, secondo quanto riportato da Honeywood.

This was the catalyst to hire editors to review translators' writing, and to make sure translators cross-check each other's work. This led us to establish best practices such as planning properly for the worst case, allowing for familiarization and glossary creation periods, and so on, that later became standard. We also began to create our own tools to help with the translation and file conversion and slowly increased our headcount to match the growing needs of our titles.⁴¹

Inoltre, la sede principale cominciò a convocare i traduttori principali a intervalli regolari, affinché questi rimanessero in costante contatto con gli sviluppatori e gli scrittori a capo del progetto. L'aumento dei traduttori, l'impiego dei revisori linguistici (noti come LQA tester) e il potenziamento della comunicazione con la sede principale fecero sì che le traduzioni dei progetti successivi acquisissero una maggiore coerenza e fluidità, permettendo di minimizzare gli errori tipografici.⁴²

I difetti che caratterizzavano le traduzioni negli anni Novanta furono un'esperienza fondamentale che permise di gettare le basi per una pianificazione più accurata del processo. Gli anni Novanta, inoltre, contribuirono a rendere popolare il genere dei videogiochi di ruolo. RPG come *Chrono Trigger* (Square Soft, 1995), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), e i videogiochi della serie *Pokémon* (Game Freak, 1996-) avevano ormai reso celebre il genere anche tra il pubblico di oltremare.

Pertanto, si può affermare che questo decennio fece da pietra miliare per i dipartimenti di localizzazione, il cui sviluppo sarebbe continuato negli anni successivi.

Gli anni Duemila

Il mercato delle console domestiche, che fino al decennio prima era dominato da Sony e da Nintendo, vide l'ingresso di un'azienda americana, Microsoft. Essa lanciò la sua prima Xbox nel 2000, sebbene il primato di vendite fosse rimasto a Sony con la sua nuova PlayStation 2 (2000). Nintendo invece manifestò la tendenza di immettere nel mercato console domestiche che facevano affidamento più sulle sue serie di successo che non sulla potenza dell'hardware.⁴³ Tuttavia, Nintendo avrebbe assunto il primato nell'area delle console portatili, come Game Boy Advance (2000) e Nintendo DS (2004). In particolare, quest'ultima riuscì a conquistare il favore di un vasto pubblico poiché, sebbene molto meno sofisticata rispetto alle console prodotte da Sony o Microsoft, presentava una maggiore

⁴¹ FENLON, "The Rise of Squaresoft...", cit.

⁴² Ibidem.

⁴³ Leonard HERMAN, "The Later Generation Home Video Game Systems", in WOLF (a cura di), *The Video Game Explosion...*, cit., p. 168.

accessibilità di prezzo e comandi facilmente intuibili anche per i giocatori più giovani o occasionali. Pertanto, Nintendo, rispetto alle aziende concorrenti, attirò un bacino di utenza composto da persone in cerca di un intrattenimento più semplice e meno impegnativo in termini di tempo e di prezzo.⁴⁴

Sony, Microsoft e Nintendo restano tuttora le principali aziende produttrici di console, domestiche o portatili, di videogiochi.

A partire dalla metà del decennio si assistette alla progressiva ascesa dei videogiochi di origine statunitense ed europea, che occuparono il mercato delle console PlayStation 3 (2006) e Xbox 360 (2005). Questi videogiochi, dotati di una grafica più vicina al realismo, riscosero il successo del pubblico nordamericano ed europeo, sottraendo il dominio del mercato alle aziende giapponesi. Un'altra novità che iniziò ad affermarsi in questo periodo è che i videogiochi non provenivano più esclusivamente da aziende specializzate o da software house; infatti, si affermarono anche videogiochi prodotti da persone che non facevano parte di grandi aziende, ma che costituivano piccoli team indipendenti. Questo genere di videogiochi prende il nome di videogiochi *indie* (indipendenti), i quali puntano non tanto sulla grafica o sulle animazioni quanto piuttosto sull'originalità dei temi e dei contenuti. Queste piccole compagnie per la prima volta furono messe in grado di pubblicare i loro prodotti su PlayStation 3, Xbox 360 e Nintendo Wii (2006) sfruttando la connessione Internet e la maggiore capacità di memoria di queste console, le quali consentivano di scaricare contenuti digitali grazie ai rispettivi negozi online (PlayStation Store e Microsoft Store).⁴⁵ In contrasto con questa tendenza, in Giappone si verificò il fenomeno opposto: la riluttanza dei consumatori giapponesi a comprare console nuove, unita alla difficoltà delle aziende nell'adattarsi ai nuovi sistemi di PlayStation 3 e di Xbox 360, causò una produzione minore di nuovi titoli di successo rispetto a quanto avvenuto con i videogiochi per PlayStation 2.⁴⁶

Tutti questi fattori, uniti all'inserimento nel mercato delle console di aziende nordamericane ed europee, ebbero come conseguenza un notevole ridimensionamento del ruolo di quelle giapponesi. Infatti, se nel 2002 il mercato giapponese deteneva il 50% del mercato videoludico mondiale, nel 2010 la cifra era crollata al 10%.⁴⁷

Pertanto, si può affermare che alla fine del decennio il mercato videoludico aveva ormai acquisito un carattere molto più eterogeneo grazie all'ingresso sia di aziende di Paesi diversi sia di gruppi di sviluppatori indipendenti.

⁴⁴ Tristan DONOVAN, *Replay: The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.

⁴⁵ Sam BYFORD, "Japan Used to Rule Video Games, So What Happened?", *The Verge*, 2014, <https://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved>, ultimo accesso effettuato l'11/09/2020.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Mark CIESLAK, "Is the Japanese Gaming Industry in Crisis?", BBC, http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9159905.stm, consultato il 13/10/2020.

Le console di nuova generazione come PlayStation 2 e Xbox si servivano del DVD, che incrementava ulteriormente la capacità dei videogiochi: subentrarono una grafica ancora più accurata, contenuti audio più nitidi, la possibilità di inserire doppiaggi fluidi e filmati (*cut-scenes*) sempre più raffinati e una primitiva esperienza di gioco online. In particolare, quest'ultima caratteristica sarebbe stata sfruttata più intensivamente nelle console di generazione successiva.⁴⁸

La conseguenza della maggiore complessità dei videogiochi fu l'incremento esponenziale di materiale da tradurre. Questo materiale non era più solo testuale, ma anche audio nel caso di doppiaggi. Inoltre, va ricordato che per esportare i videogiochi più famosi non sarebbe stata sufficiente una traduzione in inglese: accanto ad essa, era ormai tassativo includere le lingue dell'acronimo FIGS. A fronte di ciò, i costi per la traduzione aumentarono a dismisura. Per ridurre questi costi le aziende giapponesi adottarono varie strategie. Innanzitutto, la cosiddetta *full localization*, ossia la traduzione dei testi corredata da un doppiaggio completo, fu limitata all'inglese. Per le altre si applicava la cosiddetta *partial localization*, che prevede la traduzione del materiale testuale senza l'accompagnamento di un doppiaggio in quella lingua. Inoltre, a causa del numero sempre maggiore di lingue richieste in traduzione, si diffuse la tendenza di affidare alcuni progetti di traduzione ad agenzie linguistiche esterne (note come Language Service Provider). Questa strategia prende il nome di *outsourcing*, in contrasto con il modello *in-house* che prevede invece che le traduzioni vengano affidate a personale interno all'azienda produttrice.

Per quanto riguarda il processo di traduzione *in-house*, in questo periodo si assistette ad un incremento di traduttori con abilità di programmazione, capaci di lavorare con caratteri diversi e di trovare soluzioni riguardo la loro codificazione. Per esempio, alla Square Soft il traduttore Honeywood riuscì a programmare un font proporzionale in grado di impiegare meno spazio per le lettere più sottili, così da incrementare lo spazio disponibile per il testo. Inoltre, il problema della codificazione della traduzione in lettere a doppio byte che caratterizzava i videogiochi degli anni Novanta fu risolto prima grazie a strumenti che convertivano il testo e in seguito con l'introduzione dell'ASCII esteso.⁴⁹

In continuità con gli anni precedenti, la traduzione veniva avviata solo dopo il completamento della versione giapponese. Le aziende più importanti avevano implementato criteri più rigidi in seguito alle esperienze del passato, soprattutto riguardo ai titoli più famosi. È questo il caso di Nintendo, secondo quanto rivelato dal traduttore Bill Trinen in una sua intervista. Stando alle sue dichiarazioni, al gruppo di traduttori veniva normalmente chiesto di completare il videogioco in giapponese prima di procedere con la traduzione.

⁴⁸ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., pp. 58-60.

⁴⁹ FENLON, "The Rise of Squaresoft...", cit.

So we play through the games first and then we get the text in and we work concurrently [...] but on any game we'll have a translator or multiple translators, in the case of *Animal Crossing*, and a writer. So the translator will start, and then the writer will pick up a week or two later and kind of work in parallel. Then we exchange information back and forth, and if there happens to be a message that we haven't seen in the game yet, or the translator hasn't seen we'll have to check context because Japanese is a very subject free language where everything is kind of implied so if you don't have context it's hard to pick out what the meaning might actually be.⁵⁰

Il processo tale per cui una traduzione viene avviata solamente dopo il completamento del videogioco in lingua originale è noto con il nome di *post-gold*. Questo rimase il *modus operandi* delle aziende di videogiochi giapponesi per buona parte del decennio. Tale approccio aveva, tuttavia, delle implicazioni, la principale delle quali era il ritardo di parecchi mesi che distanziava la versione giapponese dal resto delle altre lingue. Infatti, normalmente veniva innanzitutto rilasciato il videogioco originale, il quale era seguito prima dalla versione nordamericana e solo più tardi da tutte le altre. Tuttavia, questo approccio comportava alcuni rischi. Come nota Bernal-Merino, i videogiochi sono prodotti il cui apice si registra nel momento di maggiore interessamento della comunità di videogiocatori, ossia durante il suo lancio. Pubblicare un videogioco a distanze temporali importanti poteva spingere un consumatore a comprare copie da mercati dove esso era già in commercio, anche tramite canali non ufficiali (fenomeno che può sfociare nel mercato grigio), oppure a rivolgersi alla pirateria.⁵¹ Sebbene la traduzione *post-gold* fosse stata la sola pratica ad essere applicata fino a questo periodo, in precedenza il problema era stato attenuato da una minore diffusione di Internet e dell'*e-commerce*. Oltre a queste osservazioni, come detto in precedenza l'industria videoludica giapponese era entrata in contrazione a partire dalla seconda metà del decennio, a causa della concorrenza delle aziende nordamericane ed europee. La maggiore competizione di mercato fu un ulteriore elemento che influì sul mutare progressivo dei processi di traduzione.

Per minimizzare le perdite e per raggiungere più consumatori possibili allo stesso tempo, a partire dalla fine del decennio venne delineato il cosiddetto modello *sim-ship* (simultaneous shipment), che prevede il lancio simultaneo (o comunque a distanze ravvicinate) dello stesso videogioco in tutto il mondo.

Se da un lato il sistema *sim-ship* risolveva i rischi descritti sopra, dall'altro faceva sorgere ulteriori problemi. Innanzitutto, il processo di traduzione doveva essere completamente rivisto; non poteva più avvenire dopo il completamento della versione originale, pena l'impossibilità di lanciare simultaneamente tutte le versioni programmate. Era necessario che la traduzione cominciasse molto

⁵⁰ GAME INFORMER, "Interview: Bill Trinen...", cit.

⁵¹ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 167.

prima, quando il videogioco era ancora in fase di sviluppo, ma per rendere possibile ciò occorreva ripensare completamente il modo in cui le traduzioni erano gestite. Non mancarono momenti in cui l'applicazione di questo metodo suscitò incomprensioni e difficoltà, soprattutto durante i primi tentativi. Tom Slattery, uno dei traduttori che lavorò sulla versione statunitense di *Final Fantasy XIII* (2009), racconta in un'intervista le complicazioni che sorsero durante il progetto.

There was no infrastructure there to support simultaneous development and localization. There were no content freeze deadlines to ensure we were translating with appropriate final context. Cut scenes were still changing after we completed the English voice recording. We probably translated the entire voice script about four or five times. We would translate blindly from text, and then see an early render and say, "Oh, no, that doesn't work. Better rewrite that scene." Then some placeholder audio would show up and we'd realize our lines probably wouldn't match the timing or the emotion that would be on the characters' faces. Rewrite again, and then rinse, repeat with final audio, motion capture, and endless fine-tuning. We had scripts from the writers, videos of events, transcripts of the actual Japanese voice data, and the latest game build, but all four would be different and none of them final.⁵²

Da questa intervista si può dedurre che il problema maggiore era la traduzione effettuata "alla cieca", senza il contesto finale di riferimento. Di conseguenza, capitava spesso che il contenuto del testo o della battuta in traduzione non fosse coerente con il filmato corrispondente o con la situazione descritta in una scena particolare. Questa limitazione non era presente nel modello *post-gold*, tramite cui il traduttore lavorava con un prodotto già completo e, quindi, era al corrente di tutto il suo contenuto. Nel caso di aziende che si servivano di personale *in-house* come Square Enix (ex Square Soft), il problema era alleviato grazie alla collaborazione fra gli sviluppatori e i traduttori. La necessità di una continua interazione fra questi due gruppi fu uno dei motivi per cui i traduttori di Square Enix iniziarono ad essere trasferiti dalle filiali all'estero alla sede principale. La mancanza di contesto non influenzò tanto i casi di traduzione *in-house* quanto piuttosto i videogiochi tradotti in *outsourcing*; questi ultimi venivano penalizzati ulteriormente a causa della comunicazione limitata fra i traduttori freelance e la software house, come si vedrà più avanti.

Bisogna notare però che, nel caso dell'industria giapponese, il modello *sim-ship* rimase limitato a pochi videogiochi e in particolar modo ai titoli più noti (come per l'appunto *Final Fantasy XIII*). La maggior parte delle software house avrebbe continuato a preferire le traduzioni *post-gold* almeno fino agli inizi del decennio successivo, quando si iniziò ad implementare il modello *sim-ship* per una gamma di titoli sempre più vasta.

⁵² Michael A. CUNNINGHAM, "Inside Gaming - Interview with Former Square Enix Translator Tom Slattery", *RPGamer*, 2012, <https://archive.rpgamer.com/features/insidegaming/tslatteryint.html>, ultimo accesso effettuato il 8/09/2020.

Nel primo decennio degli anni Duemila l'industria dei videogiochi era ormai consolidata. Il settore della traduzione poteva vantare personale professionale, con un buon numero di traduttori e revisori con abilità di programmazione, i quali tendevano a lavorare con un videogioco finito seguendo un processo dettato dall'azienda. L'espansione del mondo videoludico e la diffusione sempre più capillare di Internet costrinsero il settore a cercare soluzioni alternative e più rapide rispetto al modello *post-gold*. La maggiore novità nel campo della traduzione fu proprio lo spostamento da questo modello verso lo *sim-ship*, il quale portò con sé una serie di conseguenze che si rifletterono sul lavoro di un traduttore.

Ultime tendenze

I videogiochi sono un mercato in continua espansione: secondo i dati raccolti da IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association), in Italia il giro d'affari del settore nel 2019 ha registrato una crescita dell'1,7% rispetto all'anno precedente.⁵³ Secondo le statistiche di ISFE a livello europeo la percentuale è del 3% e, con circa il 44% del totale degli introiti, le console (domestiche e portatili) costituiscono i dispositivi più usati per videogiocare.⁵⁴ Tuttavia, ciò che ha registrato la crescita più notevole non è stato tanto il mercato degli hardware e delle copie fisiche dei videogiochi, quanto piuttosto i contenuti digitali. Infatti, negli ultimi anni si è assistito all'affermarsi degli store online delle console (PlayStation Store, Microsoft Store o Nintendo eShop), i quali offrono una vasta gamma di servizi internet a pagamento, a partire da abbonamenti per giocare online o copie digitali di videogiochi. Come conseguenza dell'espansione dei servizi internet, un videogioco non è più limitato alla sola copia fisica, né il gameplay si esaurisce in essa: è ormai comune che, per ampliare l'esperienza offerta da un videogioco, le aziende ricorrono alla vendita di ulteriori contenuti in formato digitale che non sono compresi nella versione iniziale. Esempi di questi contenuti sono le micro-transazioni, che offrono oggetti e piccoli contenuti bonus, oppure i cosiddetti DLC (*downloadable content*), contenuti scaricabili che aggiungono vere e proprie espansioni a livello di funzionalità e trama in un videogioco. Si può affermare che i contenuti online sono diventati uno strumento fondamentale dell'industria videoludica, in grado di supportare e dare una vitalità potenzialmente a lunghissimo termine a videogiochi che altrimenti perderebbero popolarità dopo poco tempo.

⁵³ IIDEA, *I Videogiochi in Italia nel 2019. Dati sul mercato e sui consumatori*, 2019, p. 13, <https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl>, consultato il 7/10/2020.

⁵⁴ ISFE (Interactive Software Federation of Europe), *Key Facts 2020*, 2020, pp. 4-5, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>, consultato il 7/10/2020.

A livello globale, il mercato videoludico, sia nelle copie fisiche sia nei contenuti digitali, si è espanso così tanto da richiedere la traduzione in molte più lingue rispetto all'inglese e al gruppo FIGS. Ad esse si sono ormai affiancati l'olandese, il portoghese brasiliano, il cinese (tradizionale e semplificato), il coreano, il russo, il polacco e negli ultimi anni anche il turco.

I costi elevati che accompagnano questi elementi hanno reso imprescindibile l'adozione del modello *sim-ship*, così da recuperare il più possibile le spese di produzione. Oltre al problema dei costi, il massiccio impiego di piattaforme *e-commerce*, che permettono di acquistare con facilità prodotti a livello internazionale, accentua i problemi che il modello *post-gold* aveva cominciato a dare già nei primi anni Duemila. Pertanto, il processo di traduzione a videogiochi completato è stato impiegato in misura sempre minore, tanto da essere stato quasi completamente abbandonato nei casi delle maggiori aziende.

Il modello *post-gold* continua però ad essere utilizzato per la traduzione di alcuni videogiochi indie. Poiché essi costituiscono realtà più piccole e dal budget limitato, i loro prodotti di norma sono intercettati da un pubblico molto meno numeroso rispetto ai videogiochi di punta delle maggiori aziende (i cosiddetti “videogiochi tripla A”). Di conseguenza, gli sviluppatori indie non subiscono le stesse pressioni concorrenziali delle loro controparti impiegate nelle software house principali, permettendo loro di adottare un modello di traduzione che in altre circostanze si rivelerebbe deleterio per le vendite.

A causa della maggiore semplicità degli *asset* e brevità del gioco, è comune che alla traduzione lavorino pochissimi traduttori, a volte uno solo, di solito assunti da un Language Service Provider o come freelance. Spesso i traduttori che lavorano con questi giochi non si occupano solo della traduzione, ma svolgono anche altre mansioni, in una modalità simile a quanto avveniva con la localizzazione nelle sue prime fasi dell'industria videoludica. In un'intervista alla rivista *Famitsu*, Fukuichi Keiko, la traduttrice che ha lavorato all'edizione giapponese del videogioco di ruolo *Undertale* (Toby Fox, 2015), afferma che il suo lavoro non era limitato alla sola traduzione, ma si estendeva anche alla revisione e alla correzione linguistica del gioco nella fase di *test play*, oltre a dovere rispondere ai feedback dell'addetto al *debugging*.⁵⁵ Inoltre, talvolta accade che gli sviluppatori indie siano coinvolti direttamente nel progetto di traduzione, supervisionando il processo di localizzazione o fornendo loro stessi direttive specifiche, similmente a quanto si registra con il modello *in-house* delle maggiori aziende. Per esempio, il creatore di *Undertale*, Toby Fox, durante la

⁵⁵ FURUYA Yōichi, “UNDERTALE, VA-11 Hall A, Owlboy nado wo tekakeru jitsuryokuha hon'yakusha ni kiku. Gēmu hon'yaku no daigomi to kurō to...” (Intervista ai traduttori di “UNDERTALE”, “VA-11 Hall A” e “Owlboy”. Le gioie e i dolori della traduzione dei videogiochi), *Famitsu*, 2019, <https://www.famitsu.com/news/201909/05173852.html>, consultato il 26/11/2020.

fase di traduzione giapponese del primo capitolo di *Deltarune* (2018-), fornì direttive precise su alcuni pronomi personali da usare in sostituzione dell'*I* dell'originale inglese. In un post su Twitter,⁵⁶ afferma che fu lui a suggerire di utilizzare il pronome *ore* per la co-protagonista Susie e *boku-sama* per l'antagonista Lancer, probabilmente per meglio rispecchiare la personalità aggressiva della prima e la natura infantile del secondo.

Sebbene i videogiochi indie tendano, salvo alcune eccezioni, a non avere la stessa popolarità o la stessa raffinatezza di *asset* che caratterizza invece i prodotti delle maggiori *software house*, essi restano una componente importante per il mercato videoludico e rivelano la medesima attenzione alle problematiche della localizzazione.

Conclusioni

Laddove in precedenza i videogiochi erano prodotti da qualche decina di persone, oggi i titoli più importanti richiedono una folta squadra composta da direttori, programmatori, designer, animatori, compositori, ingegneri audio e game tester, a cui va aggiunto il team di localizzazione, interno oppure esterno all'azienda. Inoltre, in presenza di filmati è obbligatorio l'impiego di doppiatori in più lingue; nel caso di videogiochi prodotti in Giappone, le lingue dotate di doppiaggio sono nella maggior parte dei casi almeno due, giapponese e inglese.

I videogiochi attuali sono prodotti talmente complessi da avere ben poco in comune con i loro precursori. I titoli moderni possono essere considerati “pieces of art that combine video, audio and narrative techniques to make compelling stories in which players do not observe the advance of the game but take part and perform an active role in the development of the story”.⁵⁷

In conclusione, i videogiochi, partendo dai primi titoli per cabinati arcade dalle meccaniche semplici, si sono sviluppati fino a diventare delle vere e proprie opere di intrattenimento multimediale che immergono il giocatore in un mondo di cui è partecipe, sia a livello ludico (il giocatore interviene direttamente sul mondo di gioco e lo influenza) sia a livello narrativo (nel caso in cui il videogioco sia imperniato su una trama). Tali caratteristiche hanno spinto Bernal-Merino a definire i videogiochi sotto l'acronimo MIES (Multimedia Interactive Entertainment Software), sigla che secondo la sua teoria ingloberebbe ogni qualità di un videogioco moderno, contraddistinguendolo allo stesso tempo da altre forme di intrattenimento.⁵⁸

⁵⁶ <https://twitter.com/tobyfox/status/1058382978156498944>, consultato il 26/11/2020.

⁵⁷ Alberto FERNÁNDEZ COSTALES, “Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation”, *Monographs in Translation and Interpreting (MonTI)*, 4, 2012, p. 390.

⁵⁸ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., pp. 15-16.

Per immergere il giocatore all'interno del mondo del videogioco il linguaggio e le traduzioni svolgono quindi una parte fondamentale: a differenza di quanto avveniva nei primi anni dell'industria, nei prodotti moderni le istruzioni e le interazioni sono fondamentali per la comprensibilità del gioco. Una mancata cura del linguaggio o di una traduzione possono non solo causare incomprensioni e distacco nel videogiocatore, ma anche compromettere la reputazione dell'azienda sviluppatrice, come si vedrà in maggior dettaglio nel capitolo successivo.

Per questo motivo, a partire soprattutto dagli anni Novanta, periodo in cui il mercato internazionale acquisì un peso sempre maggiore, i processi di traduzione furono sottoposti a miglioramenti e a una più ferrea regolamentazione. Attualmente, sebbene non manchino casi controcorrente, la traduzione dei videogiochi gode ormai di un livello di considerazione alto ed è caratterizzata da meccanismi e qualità specifici.

CAPITOLO 2 - LE CARATTERISTICHE DELLA TRADUZIONE DEI VIDEOGIOCHI

Introduzione

In questo capitolo verranno analizzate le modalità e le caratteristiche che contraddistinguono il campo della traduzione nell'industria dei videogiochi.

Poiché i videogiochi sono software che necessitano di un hardware per poter funzionare, che si tratti di una console, un PC o uno smartphone, la loro traduzione può essere considerata una tipologia di *software translation*. Con questo termine si intende “la traduzione di ogni componente dell'interfaccia utente (UI) di un'applicazione software, come le finestre di dialogo, i menu e i messaggi di comunicazione e di errore che compaiono sullo schermo”.¹ Per questo motivo, la traduzione dei videogiochi condivide molte caratteristiche con la traduzione di software, soprattutto per quanto riguarda le limitazioni affrontate. Tuttavia, come osservano Mangiron e O'Hagan, ciò che la rende una categoria non perfettamente allineata con la traduzione di software è l'elevato grado di originalità e creatività di cui un traduttore può fare uso: infatti, non sono rari i casi in cui il testo tradotto subisce una trasformazione radicale di contenuti che lo distanzia dall'originale, un processo che le due studiosi definiscono *transcreation*.²

L'obiettivo di questo capitolo è analizzare i due aspetti di limitazione e creatività che contraddistinguono la traduzione dei videogiochi. Nella prima parte si cercherà di esaminare tutti i vincoli presenti nei lavori di un traduttore del settore; tali limitazioni spaziano dagli aspetti tecnici a quelli più indiretti, che riguardano sia l'organizzazione dell'industria sia le relazioni con i Paesi verso cui si esportano le traduzioni. Nella seconda parte del capitolo verranno presi in esame gli aspetti creativi che caratterizzano la traduzione dei videogiochi. In particolare, si noterà come il divertimento del videogiocatore e la comicità siano i fattori che incidono maggiormente su scelte traduttive che si allontanano drasticamente dall'originale. Come si osserverà, infatti, ciò che si cerca di preservare in una traduzione non è semplicemente la fedeltà al testo originale, ma soprattutto la fedeltà all'esperienza che un videogioco vuole offrire. Proprio a tale scopo, un videogioco non nasce come un'opera che resta immutata, ma è soggetto a operazioni di *transcreation* drastiche, che modificano

¹ Bert ESSELINK, *A Practical Guide to Localization*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2000, p. 57.

² Carmen MANGIRON, Minako O'HAGAN, “Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation”, *Journal of Specialised Translation (JoSTrans)*, 2006, https://jostrans.org/issue06/test_utf_inc.php, consultato il 26/10/2020.

non solo il testo (l'aspetto che ci si limiterà ad affrontare in questo elaborato), ma talvolta anche il design dei personaggi, gli sfondi e la colonna sonora.³

2.1. CONSTRAINED TRANSLATION

La traduzione e il *game code*

A differenza di quanto avveniva fino agli anni Novanta, la traduzione non è più effettuata in un secondo momento e a prodotto finito, bensì viene progettata e sviluppata durante la creazione del videogioco stesso. Heather Maxwell Chandler e Stephanie O'Malley Deming, traduttrici impiegate nell'industria, affermano che la traduzione va considerata a partire dal *code base* stesso del gioco: esso dovrebbe essere programmato per includere quanti più caratteri possibili, così che ogni segno e carattere compaiano correttamente nell'interfaccia utente.⁴

Oltre ad un *game code* che sia *localization-friendly*, è necessario che gli sviluppatori siano consapevoli delle problematiche che un traduttore affronta nell'ambito della traduzione di software, soprattutto se questi è un membro esterno all'azienda. Infatti, il testo contenuto in un *game code* non si presenta come un testo unico e dal senso compiuto; al contrario, ha un carattere frammentato ed è composto da stringhe inserite in un codice di tag e di variabili. Per “stringa” si intende un testo immagazzinato di lunghezza più o meno importante (da una singola parola a un paragrafo), la taglia e il contenuto del quale sono dettati dal contesto, dalla funzione e dal significato.⁵ Proporre ai traduttori un codice eccessivamente complicato e non *localization-friendly* può compromettere la leggibilità delle stringhe e, di conseguenza, anche la traduzione stessa. Nel peggiore dei casi può succedere che il testo tradotto non venga visualizzato correttamente o che il codice sorgente sia involontariamente manomesso, portando a potenziali malfunzionamenti nel gioco.⁶ Per minimizzare simili incidenti, i programmatori normalmente estraggono il testo e lo propongono ai traduttori per lo più sottoforma di fogli di calcolo: in questo modo i traduttori riescono a lavorare con un linguaggio comprensibile, mentre i programmatori a lavoro finito potranno inserire le stringhe di testo tradotte nel *game code* senza rischi di manomissione.⁷

³ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., p. 199.

⁴ Heather MAXWELL CHANDLER, Stephanie O'MALLEY DEMING, *The Game Localization Handbook (Second Edition)*, Sudbury (Massachusetts), Jones & Bartlett Publishers, 2011, p. 5.

⁵ Eric HEIMBURG, “Localizing MMORPG”, in Keiran DUNNE (a cura di), *Perspectives on Localization*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2006, p. 139.

⁶ Gianna TARQUINI, “Translating the Onscreen Text Blindfolded: Possibilities and Impossibilities”, in Carmen MANGIRON, Pilar ORERO, Minako O'HAGAN (a cura di), *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, Berna, Peter Lang, 2014, pp. 160-162.

⁷ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 144.

Restrizioni di spazio, restrizioni di tempo

Poiché la traduzione dei videogiochi ricade sotto la categoria della traduzione dei software, essa presenta le sue tipiche problematiche. Una di queste è la limitazione di spazio: infatti, ciascuna stringa ha un numero massimo di caratteri che non è possibile superare. Qualora si oltrepassi il limite massimo tollerato di lunghezza di stringa, come risultato il testo nel prodotto finito apparirà tronco o difficilmente leggibile. Normalmente la problematica sorge quando la lingua della versione tradotta ha una lunghezza di caratteri superiore rispetto a quella della lingua originale. Alla Games Creator Conference del 2018, stando a quanto riporta la rivista *Famitsu*, si parlò del processo di localizzazione di *Final Fantasy XV*, durante il quale si verificò questo problema con la traduzione tedesca. Sebbene l'originale giapponese rientrasse negli spazi stabiliti, nella versione tedesca, trattandosi di una lingua che impiega mediamente più caratteri per parola, i vocaboli si sovrapponevano l'uno con l'altro. In quel caso, il problema fu risolto con un aggiustamento dell'interfaccia utente.⁸



Immagine 2.1. Game Creators Conference 2018:⁹ la mancanza di spazio causa lo sfioramento e la sovrapposizione del testo nella versione tedesca (©Square Enix).

⁸ TOBE Mamiya, “‘Final Fantasy XV’ rōkaraizu tte tsuraewa. ‘12 gengo dōji hatsubai’ no ura ni atta shirarezaru doryoku to ha?” (La localizzazione di *Final Fantasy XV*, che impresa! Quali sono state le difficoltà dietro la pubblicazione contemporanea in dodici lingue?), *Famitsu*, 2018, <https://www.famitsu.com/news/201804/03154859.html>, consultato il 10/12/2020.

⁹ L'immagine è tratta da ibidem, <https://www.famitsu.com/news/201804/03154859.html>, consultato il 10/12/2020.

Tuttavia, non sempre simili modifiche sono possibili. Nel caso di *Final Fantasy XV*, ciò fu attuabile a causa della tendenza di Square Enix a porre sotto il suo diretto controllo il processo di localizzazione dei suoi titoli più famosi, avendo quindi la possibilità di risolvere immediatamente questi problemi all'interno dell'azienda. In altri casi, la mancanza di tempo per attuare modifiche così importanti costringe i traduttori ad adottare soluzioni alternative. Ne consegue che la restrizione di spazio inciderà inevitabilmente sulla gestione del testo. Il traduttore è costretto a selezionare traduzioni più concise riassumendo le parti ritenute superflue, un processo che avviene a sua discrezione. In alcuni casi può capitare che si opti per delle abbreviazioni, come nella traduzione italiana di *Final Fantasy VIII* (1999) in un'immagine riportata qui sotto.

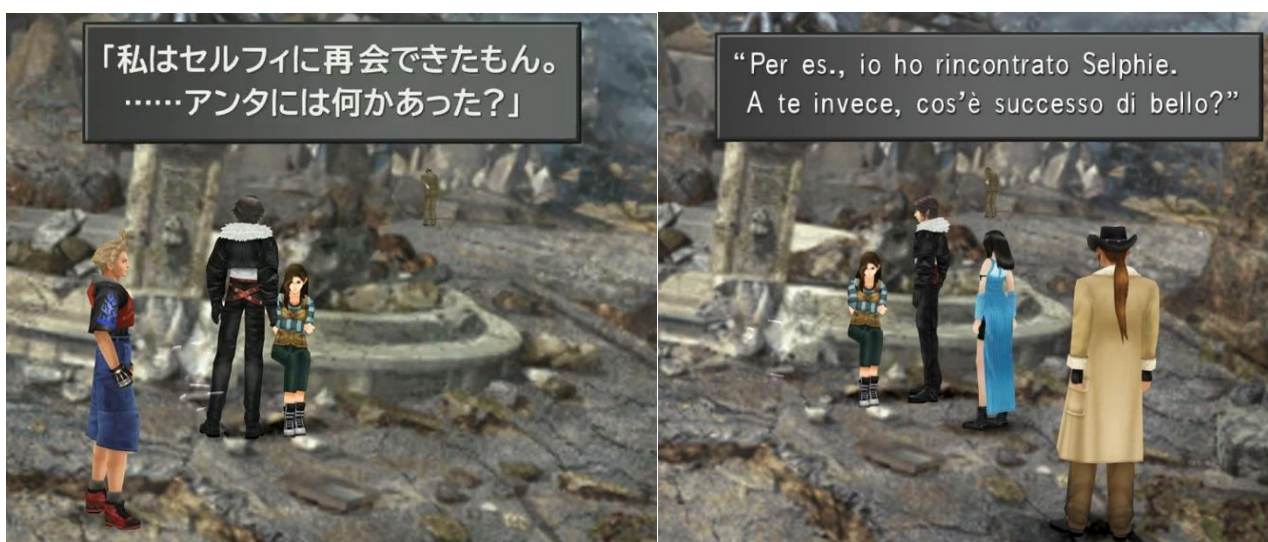


Immagine 2.2. *Final Fantasy VIII Remastered* (1999-2019), ©Square Enix: La versione italiana riporta un'abbreviazione nel testo del dialogo. La versione giapponese, al contrario, non presenta questa caratteristica.

Si può notare che il dialogo riporta “per esempio” nella sua forma contratta “per es.”. Se si fa un paragone con la versione giapponese, si può notare che in quest'ultima il testo è mostrato regolarmente. Probabilmente la scelta di inserire un'abbreviazione è stata dovuta proprio a causa dei limiti di spazio della stringa, sebbene nel caso dei dialoghi *in-game* ciò sia abbastanza insolito. In effetti, le abbreviazioni sono molto più comuni nelle opzioni di menu, mentre nella sfera dei dialoghi si preferisce cercare soluzioni alternative.

Annelies Van Oers, che nel suo studio ha analizzato la traduzione olandese del videogioco *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003), elenca fra le strategie impiegate l'omissione, ossia l'eliminazione di frammenti giudicati irrilevanti per la comprensione del testo. Van Oers ipotizza che le omissioni siano

applicate non solo per togliere eventuali ridondanze nel testo tradotto, ma anche per rientrare nei limiti di spazio.¹⁰ Nella sua analisi dei problemi legati alla traduzione del testo *onscreen* nei videogiochi, Gianna Tarquini riporta tattiche simili nelle traduzioni italiane dei casi da lei studiati, nelle quali vengono utilizzate riduzioni per fronteggiare la scarsità di spazio (per esempio, l'originale "Be sure not to hit" viene ridotto a "schiva").¹¹ Inoltre, Tarquini rileva che per questo motivo anche i revisori stessi, durante la fase di *proof-reading*, tendono a ridurre le frasi giudicate eccessivamente lunghe.¹²

Oltre alle limitazioni spaziali vanno tenute in considerazione anche le tempistiche e i ritmi di lavoro. Infatti, per venire incontro alle esigenze del modello *sim-ship* i traduttori cominciano a lavorare sul videogioco dallo sviluppo (o dal modello beta) e devono terminare entro la data del suo lancio. Di conseguenza, i traduttori, interni o esterni che siano, hanno a disposizione un lasso di tempo tendenzialmente ristretto per concludere la traduzione. A questa restrizione si aggiunge il fatto che il materiale su cui si lavora potrebbe essere incompleto o soggetto a modifiche, come quanto avvenuto con la traduzione di *Final Fantasy XIII* nell'intervista citata nel capitolo precedente.

Inevitabilmente, anche questo tipo di restrizione influisce sulla qualità della traduzione. In mancanza di tempo, infatti, un traduttore può essere costretto ad applicare in larga parte la traduzione letterale. Secondo Van Oers, la mancanza di tempo è uno dei motivi che giustificano la prevalenza della traduzione letterale in *Beyond Good & Evil*, poiché questa strategia è l'opzione più facile, rapida e sicura; strategie più creative potrebbero dare risultati migliori, ma richiedono una quantità di tempo ben maggiore.¹³ Attenersi ad una traduzione letterale è vantaggioso anche nel caso in cui ci si trovi di fronte a frasi ambigue. Impiegare strategie più creative comporta il rischio di allontanarsi eccessivamente dal significato originale causando possibili incomprensioni. L'ambiguità di certe frasi non sempre fa parte dello scopo del videogioco; talvolta essa sorge quando i traduttori non sono al corrente del contesto in cui compaiono tali frasi, un problema che spinge a parlare di un altro genere di restrizione.

Restrizioni di contesto

Un altro problema che si riscontra durante la traduzione è legato alla natura frammentaria delle stringhe. Anche nel caso in cui il testo originale venga organizzato tramite fogli di calcolo, ciò non

¹⁰ Annelies VAN OERS, "Translation Strategies and Video Game Translation: A Case Study of *Beyond Good and Evil*", in MANGIRON, ORERO, O'HAGAN (a cura di), *Fun for All...*, cit., pp. 137-138.

¹¹ Gianna TARQUINI, "Translating the Onscreen Text Blindfolded: Possibilities and Impossibilities", in MANGIRON, ORERO, O'HAGAN (a cura di), *Fun for All...*, cit., pp. 159-160.

¹² *Ibidem*.

¹³ VAN OERS, "Translation Strategies...", cit., pp. 146-147.

cambia il fatto che ciascuna entrata del file costituisce una stringa slegata dalle altre. Poiché il materiale non forma un testo dal significato coerente, la traduzione viene eseguita senza un contesto preciso di riferimento; una frase o poche parole decontestualizzate possono creare incomprensioni e ambiguità. Il problema si accentua qualora un'azienda si serva di traduttori in *outsourcing*: laddove un impiegato *in-house* è più facilitato a contattare sviluppatori e scrittori qualora ne avesse bisogno, lo stesso non si può dire per chi lavora presso un Language Service Provider. Infatti, se un traduttore *in-house* può essere messo al corrente del contesto di un videogioco, nel caso di agenzie esterne una compagnia potrebbe essere restia a condividere informazioni dettagliate su di esso. Ciò può essere causato da una scarsa conoscenza del settore della traduzione,¹⁴ da timori di pirateria,¹⁵ oppure da direttive aziendali che impediscono di far trapelare informazioni sul videogioco ritenute confidenziali.¹⁶

Una soluzione impiegata dalle aziende è fornire una colonna in cui vengono caricate informazioni utili al traduttore per contestualizzare ciascuna stringa; informazioni simili, per esempio, possono specificare se una stringa si riferisce ad una voce del menu, ad un comando o a una parte di dialogo, in modo tale da fugare le ambiguità che possono sorgere, specie nel caso di stringhe formate da poche parole.¹⁷

Tarquini afferma che, in assenza di questo supporto, le ambiguità presenti nei progetti da lei supervisionati tendevano ad essere risolti guardando alle informazioni paratestuali (appunti mandati dall'azienda) oppure facendo affidamento su programmi per computer di traduzione assistita (*CAT tools*). Qualora ciò non sia possibile, si inviavano richieste di chiarimento al coordinatore oppure direttamente agli sviluppatori.¹⁸ Quando il contesto di riferimento viene a mancare, ciò si ripercuote sulle scelte che si compiono nella resa del testo. Come già accennato in precedenza, l'assenza di informazioni specifiche sul contesto può spingere ad impiegare soluzioni più ortodosse come la traduzione letterale. Attenersi al significato originale evita deviazioni dal discorso che potrebbero essere cruciali per comprendere un dato evento nel videogioco. Tuttavia, con questa scelta c'è il rischio di creare una traduzione piatta e banale. Il localizzatore specialista Alexander Smith in una sua intervista afferma che l'obiettivo di un traduttore di videogiochi è evitare quanto più possibile la strategia letterale, soprattutto per quanto riguarda la narrativa diegetica.

¹⁴ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 103.

¹⁵ Frank DIETZ, "Issues in Localizing Computer Games", in DUNNE (a cura di), *Perspectives on Localization*, cit., p. 132.

¹⁶ Xiaochun ZHANG, "Terminology Management in Video Game Localisation", in MANGIRON, ORERO, O'HAGAN (a cura di), *Fun for All...*, cit., p. 200.

¹⁷ TARQUINI, "Translating the Onscreen Text...", cit., pp. 166-167.

¹⁸ *Ibidem*, pp. 167-168.

Context is everything when translating. If you're widely read and widely exposed to the culture, you'll be able to understand a particular line in a game from the perspective of the writer and the Japanese gamer. This frees you from a literal translation. The goal then becomes to leave the word-for-word text behind, and create something that will be as significant to the English audience as it was to the original audience. If you don't really know how a particular line sounds to a Japanese audience, you might misfire when transposing it into English--or worse, offer up a direct word-for-word translation that leaves the game sounding bland because that line that had a vivid life and cultural context in the original is just an unanchored string of words in the target language.¹⁹

Sebbene il fulcro della dichiarazione riguardi l'importanza di padroneggiare la lingua e la cultura del Paese di origine di un videogioco, le conseguenze dell'ignoranza di questi elementi sono le medesime di quelle che l'ignoranza del contesto di una stringa porta con sé: impossibilità di apprezzare pienamente l'atmosfera in cui avviene un dialogo e appiattimento generale della traduzione.

La mancanza di informazioni contestuali non incide solo sul senso e sulla qualità di una frase all'interno del gioco, ma anche sull'esperienza videoludica nella sua interezza. Nel caso di filmati dotati di doppiaggio, una traduzione effettuata senza la consapevolezza del contesto è deleteria per la comprensione della scena, in quanto si corre il rischio che i tre elementi del doppiaggio, della traduzione e del filmato non siano coerenti l'uno con l'altro.

La vaghezza del contesto incide anche sulla coerenza della terminologia usata all'interno del videogioco. Se ad un progetto lavorano più traduttori senza il supporto di un glossario che raccolga e classifichi i termini, nel videogioco si riscontreranno traduzioni diverse per indicare la stessa cosa. Xiaochun Zhang nel suo studio porta l'esempio di un videogioco online cinese, *Jx3 online*, nella cui traduzione inglese un personaggio viene rinominato con ben quattro appellativi differenti: incoerenze simili generano la confusione e la critica dei videogiocatori.²⁰ Nel peggiore dei casi, una traduzione incoerente può provocare quello che Frank Dietz definisce "linguistic plot-stopper", ossia un errore di traduzione che impedisce al giocatore di portare al termine la partita.²¹

Questi rischi potenziali spingono autori come Dietz, Mangiron e O'Hagan a raccomandare che l'azienda incentivi i contatti con i Language Service Provider qualora opti per la strategia *outsourcing*: idealmente i traduttori dovrebbero avere contatti frequenti con gli sviluppatori, con almeno un referente fra questi ultimi, in modo tale che i problemi posti dai traduttori siano indirizzati alle persone opportune. Oltre a una comunicazione efficace, viene comunemente sottolineata

¹⁹ "Localization Tactics: a Conversation with Alexander O. Smith", *Square Haven*, 2007, <https://squarehaven.com/news/2007/04/27/Localization-Tactics-A-Conversation-with-Alexander-O-Smith/>, consultato il 17/09/2020.

²⁰ ZHANG, "Terminology Management...", cit., pp. 203-204.

²¹ DIETZ, "Issues in Localizing Computer Games", cit., p. 125.

l'importanza di documenti che includano istruzioni specifiche sulle traduzioni da effettuare, le scadenze del progetto, i documenti riguardo alle caratteristiche e alla trama del videogioco e i glossari. In particolare, i glossari devono includere la terminologia ricorrente nel videogioco e la terminologia standard specifica della console in questione.²²

Zhang aggiunge che una terminologia esaustiva è importante soprattutto nel caso di nomi propri di personaggi, oggetti e luoghi. Questi glossari idealmente dovrebbero includere la definizione del termine, eventuali genere grammaticale e coniugazione, la sua funzione e in quale contesto compare. A ciò vanno aggiunti eventuali commenti sul registro linguistico utilizzato o da impiegare in una data situazione, per esempio nel caso in cui venga utilizzata una lingua regionale, non standard oppure addirittura inventata.²³ Tutte queste informazioni sono utili soprattutto quando non è possibile prendere diretta visione del videogioco, in quanto minimizzano il margine di errori e incongruenze. Per ovviare a simili inconvenienti, Bioware redige un “IP Glossary” a beneficio dei traduttori che contiene informazioni minuziose sul mondo di gioco di ciascun titolo. In aggiunta a ciò viene fornita anche la cosiddetta “Character Bible”, che contiene tutti i trascorsi e le motivazioni dietro ogni personaggio.²⁴

Le restrizioni imposte dal testo frammentato, la decontestualizzazione che ne deriva e le limitazioni di spazio delle stringhe portano Tarquini ad affermare che la traduzione di videogiochi può essere considerata come un esempio di “constrained translation”, ossia una traduzione vincolata. Tarquini riprende questa definizione da Christopher Titford, che l’aveva originariamente usata nell’ambito del sottotitolaggio per indicare una traduzione soggetta a condizionamenti dettati dalla natura multimediale del mezzo di comunicazione.²⁵ Sebbene nessun tipo di traduzione sia esente dai vincoli dettati dal medium, il concetto di “traduzione vincolata” mette in luce tutti i limiti che inevitabilmente incidono sulle scelte compiute durante il processo di traduzione.

Tuttavia, i vincoli non si fermano all’ambito tecnico e aziendale, ma si estendono anche alla sfera culturale: cosa è accettabile tradurre e cosa bisogna modificare affinché un videogioco risulti pubblicabile in un dato Paese?

²² O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., pp. 119-120.

²³ ZHANG, “Terminology Management...”, cit., pp. 207-209.

²⁴ GDC 2010 (Game Developers Conference 2010), “GDC2010, Bioware ga kataru chōtaisaku RPG wo rōkaraizu suru shuhō” (Game Developers Conference 2010: Bioware racconta il procedimento con cui localizza i suoi grandi RPG), *GameBusiness*, 2010, <https://www.gamebusiness.jp/article/2010/03/16/1309.html>, consultato il 9/12/2020.

²⁵ TARQUINI, “Translating the Onscreen Text...”, cit., p. 150.

Restrizioni culturali

I videogiochi vengono ideati come beni di largo consumo da esportare in quanti più Paesi possibili. Tuttavia, un videogioco non si limita ad essere un prodotto commerciale e un'opera finalizzata all'intrattenimento. Esso è, inevitabilmente, un prodotto che risente anche della cultura e del contesto in cui viene progettato. Dall'umorismo ai giochi di parole, fino ad arrivare al linguaggio corporeo e facciale dei personaggi, un videogioco riflette inevitabilmente specificità del Paese da cui provengono i suoi sviluppatori. Queste considerazioni hanno spinto Kate Edwards a dare una definizione al legame fra cultura e mondo dei videogiochi considerando la prima come "the accumulated, managed content of a specific context".²⁶ Secondo Edwards, questa definizione di cultura, seppur estremamente semplificata, permette di inquadrare come il concetto di cultura venga preso in considerazione da uno sviluppatore o da una software house quando decidono di esportare un videogioco. Ciascuna località viene considerata come una cultura avente "a combined set of 'content assets' that clearly define the look, feel, sound, taste and general nature of the culture in very much the same way the content assets of a game define the look, feel, sound and general nature of the unique game world".²⁷ In questo modo, quando un videogioco presenta un contenuto che si pone al di fuori, o addirittura in contrasto, con l'insieme di contenuti (o norme) di una specifica località, è possibile che il contenuto in questione susciti una reazione negativa nel videogiocatore.

Ne consegue che, nel momento in cui viene presa in considerazione l'esportazione in altri Paesi, subentra la problematica di rendere un videogioco accettabile e divertente a videogiocatori di territori molto diversi fra di loro. Generalmente parlando, quindi, la traduzione deve tenere conto della differenza, accentuata o meno, di percezioni e di valori tra la cultura che ha prodotto il videogioco e la cultura che lo riceve. In questo caso c'è chi utilizza il termine di localizzazione (traduzione) culturale, ossia

the adaptation of visuals, sound and scripts conceived in one language by members of one culture to another language and another culture, in such a way that they seem at once fully consistent with the assumptions, values and other boundaries and outlooks of the second culture, and internally consistent within the semiotic strategies of the original video game text, visuals and sound.²⁸

In primo luogo, l'adattamento di contenuti visivi, audio e scritti è necessario poiché non tutti gli elementi del videogioco originale risultano accettabili da parte di una cultura ricevente. Infatti, ciascun Paese impone criteri ben specifici che un'azienda deve rispettare, pena il blocco delle vendite

²⁶ Kate EDWARDS, "Beyond Localization: An Overview of Game Culturalization", in MANGIRON, ORERO, O'HAGAN (a cura di), *Fun for All...*, cit., pp. 293-294.

²⁷ Ibidem, p. 294.

²⁸ Francesca DI MARCO, "Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games", *Revista Tradumàtica*, 5, 2007, <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>, consultato il 3/10/2020.

del videogioco. Tra i criteri più stringenti figurano gli argomenti che possono facilmente diventare tabù: raffigurazioni del sangue e della violenza oppure riferimenti espliciti al sesso e alla religione. La volontà di non incorrere in simili incidenti era uno dei motivi che spingeva negli anni Novanta Nintendo of America ad attuare la censura rigida di cui si è già parlato.

In realtà, tali precauzioni erano giustificate dal fatto che all'epoca ancora non esisteva un sistema di classificazione per i videogiochi. Essi sarebbero comparsi a partire dal 1994, con l'ESRB negli Stati Uniti, per poi diffondersi progressivamente in molti altri Paesi (ad esempio, con il sistema PEGI adottato dall'Unione Europea o la classificazione CERO in vigore in Giappone). Questo genere di classificazione suddivide i videogiochi in base alle fasce d'età consigliate per il prodotto, di solito tenendo conto di fattori come la presenza di violenza, linguaggio scurrile o discriminatorio, sesso o scene horror. Di fronte a videogiochi pensati per un pubblico più giovane, il traduttore deve tenere in considerazione queste restrizioni e operare delle scelte specifiche. Francesca Di Marco afferma che scelte simili non sono rare nel caso di videogiochi giapponesi, nei quali tendenzialmente vigono criteri più allentati rispetto ad altri Paesi: i traduttori devono valutare gli standard etici e morali del Paese di importazione e proporre eventuali modifiche dei contenuti dei testi per evitare di incorrere in situazioni problematiche.²⁹ Esse comprendono l'addolcimento di un linguaggio eccessivamente volgare o la rielaborazione completa di scene potenzialmente offensive. Nel caso qui sotto è riportato un esempio di restrizione in termini di linguaggio scurrile. In questa scena di *Final Fantasy VII*, il Barret della versione giapponese afferma chiaramente *kusatta piza* ("dannata pizza"). Diverso è invece il caso della versione nordamericana: la traduzione inglese scelta per *kusatta piza* agli occhi dei videogiocatori statunitensi sarebbe apparsa molto più scurrile di quanto l'espressione originale desse a intendere per il pubblico giapponese. Considerando il fatto che *Final Fantasy VII* è stato pubblicato con il rating Teens (dai tredici anni in su), si è deciso di sostituire l'espressione incriminata con simboli che mascherano l'enunciato. Così facendo, pur oscurando la volgarità propriamente detta, il videogiocatore avrebbe ugualmente compreso il registro di Barret.

²⁹ DI MARCO, "Cultural Localization...", cit.



Immagine 2.3. *Final Fantasy VII Remastered* (1997-2015), ©Square Enix: nella versione inglese si è ritenuto necessario oscurare parte del testo, laddove nella versione giapponese è mostrato regolarmente.

Tuttavia, l'esistenza di questi sistemi di classificazione non garantisce l'assoluta certezza che un videogioco che presenta una o più di queste categorie venga pubblicato nel suddetto Paese. Ogni Stato può riservarsi di mettere al bando un videogioco qualora violi ulteriori eventuali restrizioni, che possono essere derivate da motivi culturali, storici o politici. Uno degli esempi più lampanti in questo senso è la Germania, la quale fino al 2018 proibiva la raffigurazione nei videogiochi di svastiche e altri simboli richiamanti il nazismo. Inoltre, i videogiochi che mostravano spargimenti di sangue, decapitazioni e linguaggio discriminatorio non solo non potevano essere venduti ai minorenni, ma nemmeno essere pubblicizzati in televisione, nei giornali o nelle riviste.³⁰ Sebbene nel 2018 sia caduto il veto assoluto sui simboli nazisti, i videogiochi con simili contenuti vengono tuttora valutati caso per caso dalle autorità competenti.

Incidenti culturali nei contenuti dei videogiochi possono suscitare una reazione negativa non solo nelle autorità, ma anche nei consumatori stessi. Questo si verifica quando un contenuto, pur non violando veti ufficiali come quelli descritti sopra, viene recepito da una comunità locale di videogiocatori (ma anche da persone estranee ai videogiochi) come offensivo. Incidenti simili sono innumerevoli e riguardano software house appartenenti a vari Paesi.

Tra gli esempi più recenti figura *Persona 5* (2016/2017), un RPG dell'azienda Atlus. Questo videogioco nella sua prima versione, disponibile esclusivamente in giapponese e in inglese, scatenò alcune polemiche tra gli utenti in Europa e negli Stati Uniti. La controversia riguardava una scena in

³⁰ Alex PHAM, Scott SANDELL, "In Germany, Video Games Showing Frontal Nudity Are OK, but Blood Is Verboten", *Los Angeles Times*, 2003, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-jun-09-fi-german9-story.html>, consultato il 22/09/2020.

cui comparivano due personaggi omosessuali e il modo in cui questi erano stati raffigurati. Le due comparse non avevano un nome ed erano note solamente come *hige no haeta onē* (髭の生えたオネエ, “Effeminato barbuto”) e *kinniku-shitsu no onē* (筋肉質のオネエ, “Effeminato nerboruto”), appellativi che furono tradotti con “Scruffy Romantic” e “Beefy Trendsetter”. Nella scena criticata i due fermano un personaggio (uno studente delle superiori) e gli rivolgono apprezzamenti espliciti, portandolo infine via con loro nonostante le sue proteste. Questo intermezzo dalla durata molto breve era probabilmente inteso come scena comica, ma gli elementi che lo caratterizzavano portarono alcuni giocatori euro-americani ad accusare Atlus di avere ritratto gli unici personaggi esplicitamente omosessuali in luce negativa, come caricature e come predatori.³¹

Nel tentativo di correggere la scena incriminata, Atlus decise di modificarla nell’edizione espansa del videogioco, *Persona 5 Royal* (2019/2020). Innanzitutto, i due personaggi vennero rinominati con nomi propri in sostituzione degli appellativi dell’edizione precedente. Nella versione giapponese i dialoghi dell’episodio furono resi più indiretti, mentre nelle versioni europee e nordamericana furono completamente riscritti. Ora i due si avvicinano al personaggio affermando di volerlo aiutare a vestirsi come un drag, avendolo visto osservare un bar drag dall’esterno e fraintendendone le intenzioni.³²

In un’intervista, il traduttore di Square Enix Alexander Smith tratta di una questione simile parlando della sua esperienza con *Bravely Default* (Silicon Studio e Square Enix, 2011), in cui si decise di alzare l’età dei personaggi per evitare di creare reazioni spiacevoli nel pubblico, e con *Xenoblade Chronicles X* (Monolith Soft, 2015), in cui furono tolte alcune funzioni di *customization* per i personaggi femminili.

Something intended to be simply humorous or risqué in a Japanese game might come across to an American gamer as creepy or worse, as pedophilia [...] Keeping the problematic content in there with the intent of preserving the creator’s original vision is misguided, because the creator presumably didn’t intend for the audience to feel uncomfortable or offended. The original vision is better served by making adjustments so the new audience appreciates the work on (as closely as possible) the same terms as the original audience.³³

³¹ Laura DALE, “Atlus Tried, and Failed, to Fix Persona 5’s Most Controversial Scene”, *Polygon*, 2020, <https://www.polygon.com/2020/3/31/21199516/persona-5-royal-edits-changed-scene-ryuji-homophobia-controversy>, consultato il 16/11/2020.

³² Ibidem.

³³ Patrick KLEPEK, “From Japan, with Changes: The Endless Debate over Video Game ‘Censorship’”, *Kotaku*, 2015, <https://archive.is/UHp2E#selection-2029.0-2029.540>, consultato il 16/11/2020.

Misure di questo calibro rientrano in quella che Kate Edwards definisce *reactive culturalization*, ossia il tentativo di evitare scelte che potrebbero danneggiare la reputazione di un videogioco e dell'azienda a livello locale, oppure il tentativo di porvi rimedio.³⁴

Un esempio di un'applicazione a priori ed efficace di *reactive culturalization* è presente in *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds* (Nintendo, 2013). Clyde Mandelin fa notare che alcuni dialoghi sono stati cambiati significativamente nella versione inglese. La modifica riguarda gli effetti di una pietra magica posseduta dalla regina della tribù degli Zora. Nella versione giapponese, la pietra è il segreto di bellezza della regina e quando le viene sottratta guadagna improvvisamente peso, incastrandosi nella fontana. Dai dialoghi della versione in lingua inglese, invece, si evince che la pietra in questione ha la funzione di tenere sotto controllo i poteri della regina, sottolineando l'urgenza di riavere indietro lo strumento.³⁵ Mandelin ipotizza che probabilmente il cambiamento è legato al problema del sovrappeso, specie nel caso dei minori e particolarmente diffuso negli Stati Uniti, e alle accuse di *body shaming* che Nintendo of America aveva già subito con altri titoli.³⁶ Una conferma di ciò si può avere confrontando le due edizioni con la versione italiana, che mantiene i contenuti della versione originale. Sia la versione giapponese sia quella italiana fanno trapelare un'atmosfera tragicomica riguardante quanto accaduto, mentre al contrario l'edizione in lingua inglese mantiene toni più sobri.

Dialoghi giapponesi	Dialoghi inglesi	Dialoghi italiani
女王サマの美のヒミツ、スベスベ石が盗まれたゾラ...	I can't believe that guy came in and stole the smooth gem right out from under our gills!	Hanno rubato la pietra liscia, il segreto della bellezzora della nostra regina...
スベスベ石を泉に入れないと何が起こるか...	That finless jerk thought it was just some sparkly thing! But The queen needs it to contain her power!	Se la pietra liscia non è nella fontanzora, chissà che succede...
...さっそくおかしくなるゾラ...	She'll keep bloating up!	Beh... ha subito una strana trasformazora... blub.

³⁴ Kate EDWARDS, "Beyond Localization: An Overview of Game Culturalization", in MANGIRON, ORERO, O'HAGAN (a cura di), *Fun for All...*, cit., p. 290.

³⁵ Clyde MANDELIN, "Fat, Beauty, and A Link Between Worlds' Localization", *Legends of Localization*, 2018, <https://legendsoflocalization.com/fat-beauty-and-a-link-between-worlds-localization/>, consultato il 9/12/2020.

³⁶ Ibidem.

…巨大化したゾラ	But our poor queen...	...si è gonfiata a dismisura!
このままじゃ泉から出られないゾラ...	We've got to get that smooth gem back, or else!	Così non riesce a uscire nemmeno dalla fontanella...

Tutti questi elementi potrebbero far dedurre che la traduzione dei videogiochi non si ponga come una riproduzione fedele dei contenuti originali, ma bensì come un compromesso continuo con la cultura del Paese che ha prodotto il videogioco e la cultura del Paese verso cui lo si vuole esportare. Va ricordato che le restrizioni applicate ai contenuti non sono esclusive dei videogiochi; esse interessano, o hanno interessato, un po' tutti i mezzi di comunicazione, a partire dalla letteratura. André Lefevere porta come esempi le testimonianze di autori e traduttori della storia della letteratura europea per dimostrare che ogni traduzione risente inevitabilmente di tre fattori: l'ideologia (del traduttore o del suo Paese), l'elemento patrocinante (che pone condizioni sul testo da tradurre) e la poetica (la resa di un testo in uno stile appetibile per i lettori).³⁷ Lefevere vede questi fattori per lo più sotto una luce negativa e repressiva. Tuttavia, tali restrizioni non escludono la nascita di elementi di innovazione.

Translators operate under the constraints listed above. They most definitely do not do so in a mechanistic universe in which they have no choice. Rather, they have the freedom to stay within the perimeters marked by the constraints, or to challenge those constraints by trying to move beyond them. Practicing translators are beginning to be aware of such constraints, and of the ways their predecessors have devised to deal with them. Scholars interested in the study of translation and cross-cultural communication are beginning to realize that the study of translation is much more than mere normative rule-giving designed to ensure the production of the "best" possible translations.³⁸

Un traduttore può superare questi vincoli o, nel caso in cui ciò sia impossibile, esaminare strategie per aggirarli o per creare dei compromessi. Inoltre, la consapevolezza dell'esistenza di questi vincoli aiuta a inquadrare la traduzione non solo nel suo aspetto linguistico, ma in uno di più ampio respiro. Ciò è particolarmente vero nel caso della traduzione dei videogiochi: sebbene i vincoli elencati in questa prima parte non siano facilmente rimovibili, essi sono anche il punto di partenza che permette di ridimensionare il concetto di fedeltà ad un testo originale, concepito come aspetto non negoziabile per ottenere la migliore delle traduzioni possibili.

³⁷ André LEFEVERE, *Translation, History, Culture: A Sourcebook*, Londra e New York, Routledge, 1992, pp. 5-9.

³⁸ *Ibidem*, p. 9.

Nelle prossime pagine si vedrà come tale concetto sia ulteriormente indebolito dallo scopo principale che muove la traduzione di un videogioco: il divertimento del fruitore, un obiettivo che lascia spazio ad un margine di creatività non riscontrabile in altri generi di traduzione.

2.2. TRADUZIONE E CREATIVITÀ

Tradurre l'esperienza di gioco

Sebbene i traduttori di videogiochi, per i motivi già elencati, siano tenuti a rispettare le limitazioni imposte a loro, ciò non significa che la traduzione sarà un prodotto inferiore rispetto all'originale. Come la traduzione letteraria, nonostante i suoi vincoli, “can introduce new concepts, new genres, new devices, and the history of translation is the history also of literary innovation, of the shaping power of one culture upon another”,³⁹ così la traduzione dei videogiochi, di fronte ai limiti che la caratterizzano e di fronte alle barriere linguistiche e culturali, cerca di creare qualcosa di nuovo e di significativo anche per il videogiocatore che ne usufruirà. Come si vedrà più avanti, questo genere di traduzione, in misura molto maggiore rispetto al più ortodosso testo scritto, costringe a rivedere il significato di “fedeltà all'originale” che ha caratterizzato buona parte dei Translation Studies del XX secolo.

Di Marco afferma che la localizzazione e la traduzione nei videogiochi si inseriscono in un contesto di ibridismo: si deve riconoscere che un videogioco è limitato dalla cultura che lo produce ed essere in grado di prenderne le distanze.

Cultural localization is about unsettling, recombination, hybridization, ‘cut and mix’; it is a process that stands between so-called reader-oriented or ‘domesticating’ translation and source-oriented or faithful translation. The cultural localization of video games involves the question of objectivity, neutrality and the transparency of the representation of the original version. Considering the categories of the ‘true’ and the ‘authentic’, it explores the limits of a video game as a cultural product and distances itself from a faithful representation and an accurate reproduction of cultures, attempting to achieve a series of hybridizations.⁴⁰

Tali ibridismi sono perseguiti nell'ottica che muove la traduzione: preservare l'esperienza di gioco e soddisfare le aspettative dell'utenza dei vari mercati. Secondo quest'ottica, i videogiocatori che non hanno accesso all'originale dovrebbero sperimentare lo stesso divertimento con la versione tradotta. A essere tradotta, quindi, è l'esperienza di gioco, come afferma anche Fukuichi nell'intervista già citata.

³⁹ Susan BASSNETT e André LEFEVERE, “Preface”, in LEFEVERE, *Translation, History...*, cit., p. xi.

⁴⁰ DI MARCO, “Cultural Localization...”, cit.

Se [nell'originale] una situazione fa ridacchiare, voglio che faccia ridacchiare anche nella versione giapponese, se fa ridere a crepapelle desidero che produca lo stesso effetto anche in traduzione. La stessa cosa vale per i momenti di paura o di commozione. Non è così facile: essendo [inglese e giapponese] lingue profondamente diverse, una perfetta corrispondenza è impossibile, e persone diverse hanno reazioni diverse. Però, nei limiti del possibile, cerco di ricostruire la stessa esperienza. Per questo quando io traduco un videogioco la mia priorità sopra ogni cosa è ricostruire la stessa esperienza di gioco anche in lingua giapponese.⁴¹

La medesima affermazione è fatta anche da Mangiron, che argomenta come il traduttore non debba restare fedele al testo originale, ma piuttosto all'esperienza di gioco complessiva dell'originale.

Players should not feel they are playing a translated version of the game, and the presence of the translators should not be felt in the game. The primary function of a video game is to provide entertainment and pleasure to the players. [...] They [i traduttori] are allowed to modify, adapt or omit any elements, such as jokes or cultural references that could break the illusion of originality of a game due to a cultural bump or oddity.⁴²

Si può quindi affermare che le decisioni prese dal traduttore sono pesantemente influenzate dalle esigenze della *target audience*. Quello che ne risulterà sarà un prodotto che dà al traduttore un buon margine di creatività nelle scelte traduttive. Infatti, i traduttori hanno facoltà di modificare i contenuti considerati troppo specifici dal punto di vista culturale, sostituendoli con adattamenti più comprensibili per il pubblico pensato.

Tali adattamenti avvengono tramite strategie di traduzione specifiche, le quali vengono prese laddove una traduzione letterale sia impossibile oppure poco desiderabile. Tra i casi che presentano queste caratteristiche una parte rilevante viene ricoperta dalla traduzione della comicità.

Tradurre l'umorismo

Uno degli elementi che più è soggetto a drastici cambiamenti è sicuramente lo humour. Come afferma Delia Chiaro, infatti, lo humour può rivelarsi un pessimo viaggiatore: poiché è legato alla lingua e alla cultura che lo ha originato, non appena varca confini geografici rilevanti l'umorismo perde la sua carica comica.⁴³ Trasmettere con efficacia i momenti comici e le battute di spirito è considerato di

⁴¹ FURUYA Yōichi, "UNDERTALE, VA-11 Hall A, Owlboy nado wo tekakeru jitsuryokuha hon'yakusha ni kiku. Gēmu hon'yaku no to kurō to..." (Intervista ai traduttori di "UNDERTALE", "VA-11 Hall A" e "Owlboy". Le gioie e i dolori della traduzione dei videogiochi), cit.

⁴² Carmen MANGIRON, "The Importance of Not Being Earnest: Translating Humour in Video Games", in Delia CHIARO (a cura di), *Translation, Humour and the Media*, Londra e New York, Continuum International Publishing Group, 2010, pp. 92-93.

⁴³ Delia CHIARO, "Translation and Humour, Humour and Translation", in Delia CHIARO (a cura di), *Translation, Humour and Literature*, Londra e New York, Continuum International Publishing Group, 2010, p. 1.

fondamentale importanza nel mondo videoludico, che si propone di coinvolgere e divertire il giocatore.

Nella sua intervista, Bill Trinen sottolinea l'importanza che gli sviluppatori e i traduttori di Nintendo attribuivano alla parte umoristica fin dai primi anni Duemila, soprattutto per quanto riguardava i giochi di parole e la loro resa. Trinen afferma che la parte più difficile risiedeva proprio nell'individuare i giochi di parole, di cui gli scrittori giapponesi facevano largo uso, e trovare un espediente per trasmettere la medesima giocosità anche nella traduzione.

So we go through that, and then the guys at EAD [Nintendo Entertainment, Analysis and Development, n.d.a.] – the writers tend to be very fond of puns in Japanese, and so that's where a lot of the challenge is. A lot of times it's not so much translating their puns as it is finding, okay, this where they're cracking a joke and we need to figure out a joke that's somewhat relevant here and we need to find a way to make this funny too.⁴⁴

Tuttavia, nonostante le difficoltà dichiarate dal traduttore, si possono identificare alcuni casi in cui per tradurre l'umorismo è sufficiente ricorrere ad una traduzione letterale.

I casi in questione si verificano quando le gag comiche riguardano l'interazione fra i personaggi oppure le meccaniche di gioco stesse (sfondamento della quarta parete). Poiché generalmente sia la caratterizzazione dei personaggi sia il gameplay restano inalterati tra la versione originale e quelle tradotte, di conseguenza i momenti comici che sfruttano questi elementi non subiscono sostanziali modifiche. Qui può tornare utile la differenza che viene usata per distinguere *referential* (o *conceptual*) *humour* e *verbal humour*. Nel primo, la comicità risiede nel contenuto di una storia o di un evento, mentre il secondo fa affidamento sul linguaggio usato per esprimerlo (come giochi di parole, frasi vaghe o ambigue, parole omofone o dal suono simile).⁴⁵ Sebbene la distinzione fra i due non sia così netta, di norma il *conceptual humour* si presta ad una maggiore traducibilità rispetto al *verbal humour*. Questo avviene perché la comicità del *verbal humour* tende a sfruttare le peculiarità sintattiche o lessicali della lingua per generare la battuta di spirito.

Nel caso in cui la comicità derivi dall'assonanza di alcune parole, può verificarsi che le due lingue coinvolte condividano vocaboli che riproducono lo stesso effetto sonoro. Nella tabella sotto viene riportato un esempio tratto dal primo capitolo di *Deltarune* (Toby Fox, 2018), un videogioco di ruolo tradotto anche in lingua giapponese. La sequenza di frasi si ottiene esaminando più volte alcuni armadietti: in questo caso, la battuta consiste nel fatto che un videogiocatore cerca di esaminare gli armadietti nel tentativo di ottenere oggetti, azione a cui il testo risponde sottolineando ripetutamente ed esageratamente che sono chiusi. Dal punto di vista verbale, l'originale inglese gioca

⁴⁴ "Interview: Bill Trinen...", cit.

⁴⁵ Graeme RITCHIE, "Linguistic Factors in Humour", in CHIARO (a cura di), *Translation, Humour...*, cit., p. 34.

sull'allitterazione delle parole *lock*, *locker* e *locked*. In lingua giapponese, l'effetto sonoro di questo tipo di *verbal humour* può essere replicato in maniera analoga senza la necessità di apportare modifiche, poiché *rokkā* e *rokku* sono vocaboli che originariamente erano prestiti importati dall'inglese.

Versione inglese	Traduzione giapponese
The locker is locked.	ロッカーはロックされている。
The locker's lock is locked.	ロッカーのロックはロックされている。
The lock's locker is locked.	ロックのロッカーはロックされている。
The locker's lock's locker is locked.	ロッカーのロックのロッカーはロックされている。

Questi casi, tuttavia, sono estremamente rari; nella maggior parte delle situazioni il *verbal humour* perde completamente di significato al di fuori del linguaggio usato.

Si prenda, per esempio, la serie *Animal Crossing* (2001-) di Nintendo. Questi titoli sono caratterizzati da un'atmosfera leggera e giocosa e, di conseguenza, presentano una grande quantità di frasi scherzose che tendono a cadere nel *verbal humour*. Pertanto, non è raro trovare frasi come la seguente, tratta dall'ultimo capitolo della serie, *Animal Crossing: New Horizons* (2020).

タイを釣り上げた！こりゃめでタイ！！

L'umorismo della frase è creato attorno alla parola タイ (“dentice”, tradotto in inglese con *snapper* e in italiano con “lutiano rosso”): essa viene ripresa nell'ultima parola めでたい (lieto evento), la quale è scritta come めでタイ per sottolineare la battuta. Si tratta di un gioco di parole (*pun*), ossia un accostamento di termini basato sui fenomeni di assonanza, consonanza, allitterazione o di omofonia (come in questo esempio).

Secondo Chiaro, davanti a una situazione simile un traduttore può avere quattro alternative:

- 1) lasciare la frase invariata e tradurla letteralmente;
- 2) sostituire la battuta con una che sarà recepita dalla cultura ricevente;
- 3) utilizzare un'espressione idiomatica al posto di una battuta di spirito;

4) ignorare la battuta e ometterla dalla traduzione.⁴⁶

Nei videogiochi, il fattore discriminante delle scelte possibili è l'obiettivo che muove la traduzione, ossia lasciare quanto più possibile invariata l'esperienza di gioco trasmessa dall'originale. Di conseguenza è necessario mantenere quantomeno la scherzosità dell'umorismo e, pertanto, si può escludere la quarta strategia, che raramente viene applicata.

Se la traduzione viene effettuata tenendo conto del fine della frase (umorismo e arguzia), allora nemmeno una semplice traduzione letterale risulterà efficace: l'omofonia di タイ e めでタイ andrà perduta, così come andrà perduto il gioco di parole ad essa legato.

In questi casi, la soluzione che viene normalmente applicata è mantenere il soggetto della battuta ma creando un gioco di parole completamente nuovo. Si prendano come esempi le traduzioni italiana e inglese:

Ho preso un lutiano rosso! L'avrò messo in imbarazzo?

I caught a red snapper! It looks pretty dapper!

La versione italiana impernia la battuta sul fatto che il pesce si chiami lutiano rosso, colore associato appunto con l'imbarazzo. La versione inglese gioca sulla rima tra *snapper* e *dapper*, parole che sono simili non solo nel suono ma anche nel significato, poiché entrambe possono essere usate per descrivere una persona vestita alla moda.

Tale strategia potrebbe essere identificata come una tipologia di adattamento così come definito da Vinay e Darbelnet. Secondo questi due studiosi, l'adattamento si applica laddove nel testo originale si trovi un contenuto o una situazione che risulterebbe incomprensibile in un testo tradotto e che occorre quindi sostituire con termini più familiari (come la sostituzione di "cricket" con "Tour de France" nel contesto di "sport popolari in un Paese").⁴⁷ Inoltre, Chiaro afferma che la traduzione dell'umorismo ha molti aspetti in comune con quella della poesia, in quanto entrambi sfruttano il linguaggio fino agli estremi e rendono arduo trovare una soluzione interlinguistica. Come conseguenza, la questione dell'equivalenza viene tralasciata in favore di un approccio orientato al *target text*, tale per cui ad assumere rilevanza è la funzione del testo tradotto: la battuta può essere completamente diversa da quella iniziale, ma se il lettore la riconoscerà come un testo non serio, allora lo scopo sarà stato raggiunto.⁴⁸

⁴⁶ CHIARO, "Translation and Humour...", cit., pp. 11-12.

⁴⁷ Jean-Paul VINAY, Jean DARBELNET, *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*, trad. di Juan C. SAGER, M. J. HAMEL, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 1995, p. 39.

⁴⁸ Delia CHIARO, "Humor and Translation", in Salvatore ATTARDO (a cura di), *The Routledge Handbook of Language and Humour*, New York, Routledge, 2017, p. 421.

Nel caso dell'esempio riportato, i risultati finali sono diversi dal punto di vista formale, ma lo scopo della frase originale (suscitare ilarità, leggerezza e arguzia) è stato mantenuto. La creatività esercitata in queste due traduzioni consente di trasmettere le stesse sensazioni della frase giapponese.

Il processo di *transcreation* secondo Mangiron e O'Hagan

Gli esempi riportati in precedenza rendono chiaro che perfino il *verbal humour* non può essere catalogato come intraducibile: esso viene comunque sottoposto a traduzione, sebbene questa non si basi sui criteri dell'equivalenza formale. Tale processo certamente non è una caratteristica esclusiva della traduzione dei videogiochi, ma si può trovare in una grande varietà di situazioni, dalla pubblicità alla letteratura alla traduzione audiovisiva.

Ciò che rende la traduzione dell'umorismo nei videogiochi peculiare rispetto ad altri generi è il fatto che spesso viene aggiunta di proposito una battuta o una frase scherzosa anche laddove nell'originale non è presente.

In questo passaggio di *Final Fantasy XV*, i protagonisti devono aspettare che l'auto venga riparata prima di proseguire il loro viaggio. A questa informazione segue questo scambio di battute, le quali subiscono un notevole grado di variazione.

Versione giapponese	Traduzione letterale	Versione inglese
しばらくここに滞在か	Per un po' saremo fermi qua.	And now we play the waiting game.
どんくらいかかるんだろ	Chissà quanto ci vorrà.	Never liked that game.
まあ、のんびり行こーぜ	Beh, rilassiamoci un po'.	Never any good at it, either.

Come si può osservare, nell'originale la conversazione si svolge senza risvolti comici. Al contrario, nella versione tradotta è stata completamente trasformata: ora i protagonisti fanno una serie di battute scherzose l'uno su quanto detto dall'altro.

Una tendenza simile era stata fatta notare da Mangiron e O'Hagan nel loro caso studio di *Final Fantasy X-II*. In particolare, nella versione statunitense di quest'ultimo compare un personaggio che parla il Cockney, nonostante nell'originale detto personaggio si esprimesse in un giapponese standard. Un altro degli esempi fatti dalle due studiose riguarda *Final Fantasy X* (Square, 2001): quello che nel videogioco giapponese è un concerto che prende il nome del luogo immaginario che lo ospita, 雷平原ライブ (*raiheigen raibu*, letteralmente “concerto della piana dei fulmini”) in traduzione inglese

diventa invece noto come Yunapalooza. Il nome è un gioco di parole tra il nome di una protagonista del videogioco (Yuna) e Lollapalooza, un festival di musica rock che si tiene negli Stati Uniti.⁴⁹

Questo processo può apparire una scelta ai limiti di ciò che normalmente viene definito traduzione, in quanto il testo tradotto non ha più legami con il testo originale. Inoltre, potrebbe essere considerata una procedura ancora più estrema di quella che Vinay e Darbelnet individuavano nell'adattamento. Infatti, se l'adattamento è una scelta spesso obbligata per un traduttore, altrettanto non si può dire per questa strategia. Nell'esempio tratto da *Animal Crossing*, scegliere di non tradurre le frasi scherzose avrebbe compromesso la funzione delle stesse (il giocatore non avrebbe capito il tono non serio della frase). Al contrario di ciò, se si osserva l'esempio riportato da *Final Fantasy XV*, una traduzione più letterale di una frase come しばらくここに滞在か non avrebbe influito sulla comprensione del messaggio del testo (esprimere il disappunto del parlante). Nonostante queste premesse, in quello scambio di dialoghi si è deciso di accentuare il tono sarcastico in traduzione, portando ad una modifica consistente del contenuto iniziale. Il medesimo ragionamento può essere attribuito ai due esempi tratti da Mangiron e O'Hagan: tradurre una frase in giapponese standard usando un inglese regolare e il termine *raiheigen raibu* con uno di lessico equivalente non avrebbe portato a incomprensioni.

Tuttavia, questo genere di traduzione conferisce un valore nuovo al testo del videogioco. In tutti e tre i casi riportati, sebbene con modalità diverse, i contenuti dell'originale giapponese sono stati trasformati in qualcosa di diverso: la traduzione non solo fornisce un valore aggiunto rispetto alla versione di partenza, ma ha l'effetto di coinvolgere maggiormente il videogiocatore, ricorrendo ad un semplice scambio di battute nel primo esempio e ad una citazione ad elementi linguistici e culturali della *target audience* negli altri due casi. In questo modo, il testo tradotto con questi criteri acquisisce una vitalità propria che non è presente nella versione originale.

L'estrema creatività e libertà di questo approccio hanno spinto Mangiron e O'Hagan a definirlo non come un semplice adattamento ma come una categoria a sé stante, a cui hanno dato il nome di *transcreation*. Il termine è tratto dal poeta e traduttore brasiliano Haroldo de Campos, che lo coniò negli anni Sessanta: rigettando la dicotomia originale/traduzione, *transcreation* è un termine che rivalutava la traduzione come ricreazione o creazione parallela rispetto all'originale, nata dalla cannibalizzazione, digestione e rielaborazione di quest'ultimo. Il processo viene paragonato ad un vampirismo e ad una trasfusione di sangue, che “unsettles the primacy of origin, recast both as donor and receiver of forms, and advances the role of the receiver as a giver in its own right, further

⁴⁹ Carmen MANGIRON, Minako O'HAGAN, “Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation”, *The Journal of Specialised Translation* (JoSTrans), 2006, https://jostrans.org/issue06/test_utf_inc.php, consultato il 5/10/2020.

pluralizing (in)fidelity”.⁵⁰ Mangiron e O’Hagan si ricollegano a questo termine e lo applicano alla traduzione dei videogiochi proprio perché il termine *transcreation* ha in sé una carica eversiva che il concetto di adattamento non riesce a coprire e perché esso sottolinea come un traduttore non sia un semplice imitatore, ma un vero e proprio creatore di contenuti.⁵¹ In effetti, secondo le due studiose la *transcreation* non copre solo il linguaggio verbale, ma può investire tutti gli aspetti di un videogioco. Talvolta, infatti, vengono modificati drasticamente non solo i testi, ma anche il design dei personaggi, parti di gameplay, immagini e, nei casi più estremi, anche la colonna sonora.

Inoltre, la *transcreation*, nella maggior parte dei casi, non è la strategia dominante, ma viene utilizzata a fianco di strategie più ortodosse. Mangiron e O’Hagan spiegano bene il motivo per cui ciò avviene.

Translators need to unpack the play experience potential in the game for a new set of players with different linguistic and socio-cultural backgrounds. Transcreation at times poses a greater risk, as we have seen, because of its extended scope of modification, while the other side of the coin is that translation that is too timid and ST-driven is more likely to fail to convey the excitement and the sense of fun packed in the source/original content.⁵²

Nei casi più estremi, un utilizzo esteso della strategia della *transcreation* porterà a un prodotto finale che risulterà completamente diverso rispetto all’originale. Tuttavia, non sempre tale risultato costituisce un demerito. Ornella Lepre analizza un caso simile, avvenuto con il videogioco *Osu! Tatakae! Ōendan!* (iNis, 2005). Questo videogioco è identificabile come un *rhythm game*, un genere in cui il videogiocatore deve completare una canzone o una coreografia compiendo le azioni giuste nel momento corretto. *Osu! Tatakae! Ōendan!* ha come protagonisti tre studenti cheerleader che prestano soccorso ai personaggi in difficoltà suonando varie canzoni, tratte da successi della musica J-pop e J-rock.

Lepre fa notare come *Osu! Tatakae! Ōendan!* fosse un titolo che non si prestava bene al mercato internazionale, poiché presentava troppe citazioni allo stile di vita giapponese per poter essere esportato con una semplice traduzione. I tre studenti cheerleader infervorati dal loro compito, le canzoni giapponesi, gli *haiku* che comparivano a fine livello, le difficoltà di uno studente *rōnin* e molti altri elementi sarebbero risultati sconosciuti alla maggior parte dei videogiocatori e dunque avrebbero rappresentato una barriera notevole nell’immersione nel gioco.⁵³ Questo spinse la software house a transcreare l’intero contenuto del videogioco: *Osu! Tatakae! Ōendan!* fu rilasciato nel

⁵⁰ Else Ribeiro Pires VIEIRA, “Liberating Calibans: Readings of *Antropofagia* and Haroldo de Campos’ Poetics of Transcreation” in Susan BASSNETT, Harish TRIVEDI, (a cura di), *Post-Colonial Translation: Theory and Practice*, Londra/New York, Routledge, 1999, p. 95.

⁵¹ O’HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., pp. 198-199.

⁵² Ibidem, p. 200.

⁵³ Ornella LEPRE, “Divided by Language, United by Gameplay: An Example of Ludological Game Localization”, in MANGIRON, ORERO, O’HAGAN (a cura di), *Fun for All...*, cit., pp. 122-123.

mercato estero con il titolo di *Elite Beat Agents* (iNis, 2006) e con i contenuti radicalmente modificati. I tre studenti divennero un trio di agenti in divisa, l'intera colonna sonora fu sostituita con canzoni popolari negli Stati Uniti e le storie dei personaggi da aiutare completamente riscritte.

I cambiamenti attuati in *Elite Beat Agents* rispetto all'originale ricordano, per motivazioni, i pesanti adattamenti (*hon'an*) che subivano le opere di fiction europee e nordamericane nel Giappone dei primi anni dell'era Meiji. Infatti, per rendere familiari ai lettori dell'epoca opere che altrimenti sarebbero risultate incomprensibili, si era soliti riproporre le stesse sotto spoglie giapponesi, rendendole più "familiari". Come era avvenuto a suo tempo con gli *hon'an*, i profondi cambiamenti attuati con *Elite Beat Agents* avevano come obiettivo la familiarizzazione di un contesto che sarebbe stato altrimenti percepito come eccessivamente estraneo dal pubblico ricevente.

Tuttavia, come Lepre fa notare, nel caso di *Elite Beat Agents* ciò fu possibile principalmente grazie a due fattori. Innanzitutto, il videogioco funzionava su Nintendo DS, che, in quanto console portatile, ha prestazioni inferiori rispetto ad una console domestica; di conseguenza, riprogrammare l'intero videogioco non avrebbe avuto un costo così proibitivo.⁵⁴ In secondo luogo, la trama e la narrazione giocavano un ruolo di secondo piano rispetto al gameplay, che era il vero fulcro di *Osu! Tatakae! Ōendan!* e di *Elite Beat Agents*.⁵⁵ In questo caso, era dunque possibile modificare le storie episodiche senza penalizzare l'esperienza ludica, la quale rimase invariata malgrado l'elevato numero di cambiamenti.

Pertanto, questo procedimento è stato possibile solo perché non intaccava il fulcro del videogioco, incentrato sulla performance con le canzoni. Una strategia simile, al contrario, non è auspicabile per i videogiochi che, come quelli di ruolo, annoverano la trama fra i pilastri del gameplay: una sua modifica cambierebbe drasticamente l'esperienza di gioco.

Si può quindi affermare che la libertà di approccio della *transcreation* non è arbitraria, né il rapporto con l'originale viene completamente tranciato. Spesso queste scelte sono effettuate tenendo conto del fattore del divertimento, nel tentativo di rendere l'esperienza di un videogioco tradotto non inferiore a quella dell'originale.

Conclusioni

In questo capitolo sono stati presi in esame gli aspetti principali della traduzione dei videogiochi.

In particolare, si è notato come questo tipo di traduzione sia caratterizzato da una doppia natura. Da un lato, si riscontrano i limiti tipici della *software translation*, con vincoli legati alla natura del *game*

⁵⁴ Ibidem, p. 123.

⁵⁵ Ibidem, p. 114.

code, allo spazio, alle tempistiche e, talvolta, all'assenza di un contesto chiaro su cui basarsi per effettuare una traduzione. Allo stesso tempo, è emerso come nei videogiochi, in quanto software di intrattenimento, il fattore ludico rivesta un ruolo talmente significativo da influenzare non solo la traduzione dei testi, ma in certi casi anche gli *asset* in senso lato (grafica, design, colonna sonora). Talvolta, la traduzione finale risulta così diversa che apparentemente sembra non avere più alcun legame con il testo originale. La creatività che trapela dalle traduzioni non dovrebbe però essere considerata arbitraria e slegata dalla versione di partenza. Originale e traduzione condividono l'obiettivo che un videogioco si prefigge di raggiungere, ossia regalare al videogiocatore un'esperienza significativa in termini di gameplay, sia esso incentrato sull'azione o sulla trama. È proprio in base a quest'ottica che possono essere spiegate scelte traduttive che a volte sfociano nella strategia di *transcreation* come intesa da Mangiron e O'Hagan.

In order to recreate a gameplay experience that is equivalent to that provided by the original, game localization operates at all levels from linguistic manipulations at the micro level to the macro level of the product as a whole, retaining not only functionality but also the intended affective appeal to the end users. In this way, game localization needs to work in a broad framework so as to recreate and relocate the original game experience in the target culture and in a given target player setting in both a technical and a socio-cultural context.⁵⁶

In base a quanto esaminato, si può affermare che la traduzione dei videogiochi è regolata principalmente da due fattori: le restrizioni, che pongono un limite alle scelte possibili, e lo scopo, che a volte incoraggia una creatività assente in altri generi di traduzione.

Proprio la notevole influenza che può esercitare l'obiettivo di un videogioco ha spinto molti studiosi ad analizzare questo tipo di traduzione adottando l'approccio della *Skopos Theory* di Vermeer, come si vedrà meglio nel prossimo capitolo.

⁵⁶ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., p. 198.

CAPITOLO 3 - LA TRADUZIONE DEI VIDEOGIOCHI NEI TRANSLATION STUDIES

Introduzione

Questo capitolo si propone di esaminare la posizione che la traduzione dei videogiochi ricopre all'interno dei Translation Studies. In primo luogo, si specificheranno le sfumature di significato che contraddistinguono il termine traduzione di videogiochi da quello più usato di localizzazione. Si cercherà di dimostrare come questa distinzione sia influenzata da una visione ancora tendenzialmente ristretta del termine traduzione come fenomeno esaminato dai Translation Studies, ancora orientati verso una concezione classica di testo. Tuttavia, i videogiochi non sono il primo medium a metterla in discussione: già prima di essi, la sfida era stata proposta da tutti quei mezzi di comunicazione il cui funzionamento non era affidato al solo testo. Fra questi esempi, si possono elencare volantini pubblicitari, opere teatrali, fumetti ma, soprattutto, il mondo del cinema e della traduzione audiovisiva. In particolare, quest'ultima, come i videogiochi, ha subito un notevole ritardo prima della sua introduzione nella ricerca accademica. A causa dei punti di somiglianza fra le due discipline, verranno delineate le caratteristiche che le accomunano e che hanno costituito la maggiore sfida per i Translation Studies.

Nella seconda metà del capitolo verranno esaminate tutte le teorie legate ai Translation Studies che, secondo studiosi come Bernal-Merino, Mangiron e O'Hagan, possono fungere da punto di partenza per uno studio accademico della traduzione dei videogiochi. L'obiettivo è comprendere in che modo i punti sollevati da ciascuna delle teorie elencate possano essere collegati allo studio della traduzione dei videogiochi.

Traduzione e localizzazione

La maggior parte degli studi esistenti sulla traduzione dei videogiochi non utilizza il termine *Game Translation*, bensì *Game Localization*. Questo avviene sostanzialmente per due motivi. Il primo consiste nel fatto che normalmente con il termine traduzione si indica solo il processo atto a modificare le parti testuali. Poiché i videogiochi sono un tipo di software, essi non sono costituiti esclusivamente da testo, ma anche da contenuti non verbali. Quando gli studi non si limitano all'aspetto testuale si adotta il termine più generico di localizzazione. Per questo motivo, è universalmente diffuso l'utilizzo del termine localizzazione per inglobare tutti gli *asset* che subiscono un qualsiasi tipo di modifica avente come fine l'esportazione. In effetti, localizzazione può essere definita come

The processes by which digital content and products developed in one locale (defined in terms of geographical area, language and culture) are adapted for sale and use in another locale. Localization involves: (a) translation of textual content into the language and textual conventions of the target locale; and (b) adaptation of nontextual content (from colors, icons and bitmaps, to packaging, form factors, etc.) as well as input, output and delivery mechanisms to take into account the cultural, technical and regulatory requirements of that locale. In sum, localization is not so much about specific *tasks* as much as it is about the *processes* by which products are adapted.¹

Il secondo motivo, forse il più interessante, risiede nella percezione di una discrepanza fra le pratiche della localizzazione e la traduzione intesa nel senso tradizionale del termine, ossia quella riguardante il testo scritto. In particolare, tale discrepanza concerne soprattutto la frammentazione del testo tipica dei software (e dei videogiochi). Anthony Pym osserva che il legame fra localizzazione e traduzione tradizionale diventa problematico proprio a causa della non linearità dei testi e della non visibilità del contesto che caratterizzano la traduzione dei software. Pym afferma che tutte le teorie della traduzione, dall'equivalenza naturale agli approcci funzionali, si sono basate sul presupposto che un traduttore lavorasse su testi interi, sui quali, malgrado restrizioni di varia natura, manteneva un certo grado di controllo. Tuttavia, nel caso della traduzione del software ciò verrebbe a mancare e il traduttore potrebbe non avere più alcuna visione d'insieme, costringendo, nel peggiore dei casi, a ripiegare su un approccio semplicistico come l'equivalenza frase per frase.² Esselink sembra confermare la mancanza di un testo tradizionale come una differenza sostanziale fra le pratiche della localizzazione e la traduzione "classica", aggiungendo inoltre che le prime, a differenza della seconda, pongono una maggiore enfasi sull'aspetto tecnologico.³ Anche Bernal-Merino, nel suo studio sulla localizzazione dei videogiochi, riconosce che ciò che contraddistingue un traduttore di questo campo è lo spettro di abilità che vengono richieste, fra le quali elenca anche una buona conoscenza nell'ambito tecnologico e informatico (come la capacità di lavorare con una varietà di format di file e di software).⁴

Sembrerebbe, quindi, che il termine localizzazione applicato ai videogiochi porti alcune implicazioni nel suo utilizzo. Da una parte, esso viene usato per abbracciare tutte quelle pratiche che il solo termine traduzione non riesce a coprire (come la modifica del materiale non testuale). Allo stesso tempo, l'assimilazione della traduzione dei videogiochi nella categoria della localizzazione implica che fra quest'ultima e il termine più generico "traduzione" esistano delle differenze. Tali differenze vengono individuate soprattutto nella natura del testo, frammentato e talvolta decontestualizzato, e nella natura

¹ Keiran J. DUNNE, "A Copernican Revolution", in DUNNE (a cura di), *Perspectives on Localization*, cit., p. 4.

² Anthony PYM, *Exploring Translation Theories*, Londra/New York, Routledge, 2010, pp. 129-130.

³ ESSELINK, *A Practical Guide to Localization*, cit., p. 4.

⁴ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 2.

del medium su cui la traduzione dei videogiochi si appoggia, il quale intreccia la traduzione con il linguaggio informatico e di programmazione.

Come una conseguenza di queste implicazioni, la traduzione dei videogiochi ha faticato ad essere riconosciuta come un genere di traduzione degno di essere esaminato da un punto di vista teorico, ed è a lungo rimasta confinata a un contesto pratico e funzionale. Pertanto, fino a tempi recenti si è privilegiato l'aspetto meccanico della traduzione (*come tradurre*), senza tuttavia esaminare le strategie e gli approcci traduttivi dietro il loro funzionamento.

Traduzione videoludica e traduzione audiovisiva: le sfide ai Translation Studies

La traduzione dei videogiochi occupa quindi una posizione marginale all'interno dei Translation Studies. Nonostante fosse una pratica già avviata negli anni Ottanta, essa faticò ad emergere nel mondo accademico. Basti pensare che le prime pubblicazioni che ne trattano risalgono ai primi anni Duemila ed erano inizialmente limitate ad articoli su rivista e a capitoli di opere a stampa. Il primo manuale dedicato alla localizzazione dei videogiochi, *The Game Localization Handbook* di Stephen O'Malley e Heather Maxwell Chandler, uscì nel 2005 e, sebbene sia stato aggiornato nelle edizioni successive, rappresenta a tutt'oggi il principale punto di riferimento pratico della materia. A partire da questo periodo si è assistito ad un sensibile incremento degli studi del settore, i quali però tendono a preferire la forma più ridotta dell'articolo o del singolo capitolo, mentre le opere in volume restano in numero modesto.

A causa del fatto che tale posizione sia stata, in parte, dovuta alla natura del testo e del medium, Patrick Zabalbeascoa ha ipotizzato che l'uso del termine localizzazione per indicare la traduzione dei videogiochi sia sintomatico di una visione ristretta della natura della traduzione, ancora eccessivamente legata ai mezzi tradizionali di comunicazione. Secondo Zabalbeascoa questo sarebbe dovuto al fatto che i Translation Studies si siano concentrati per lo più su come tradurre i testi scritti piuttosto che analizzare la traduzione come un atto di comunicazione.⁵ Tuttavia, va precisato che Zabalbeascoa non si concentra tanto sulla localizzazione quanto piuttosto sulla traduzione audiovisiva, intesa come l'insieme delle pratiche legate al sottotitolaggio e al doppiaggio.

Questa considerazione traccia, quindi, un collegamento fra la traduzione videoludica e quella audiovisiva, in particolare riguardo al loro rapporto con i Translation Studies.

Il problema della predominanza della traduzione intesa come "traduzione di testi" era, infatti, già emerso in precedenza proprio con la traduzione audiovisiva. In effetti, traduzione di videogiochi e

⁵ Patrick ZABALBEASCOA, "Translation in Constrained Communication and Entertainment", in Jorge DÍAZ CINTAS, Anna MATAMALA, Josélia NEVES (a cura di), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*, Amsterdam/New York, Rodopi, 2010, p. 30.

traduzione audiovisiva hanno molti aspetti in comune, il principale dei quali è che entrambi possono essere catalogate come traduzioni multimediali.

Per multimedia si intende “l’elaborazione e la presentazione simultanea di informazioni tramite due o più media” e, nello specifico, “l’elaborazione e la presentazione di testo, immagini, animazione e video, a cui si aggiunge generalmente il parametro dell’interattività”.⁶ Pertanto, le traduzioni multimediali possono essere grossomodo intese come tutte quelle traduzioni che dialogano con questa varietà di segni.

Come la traduzione di videogiochi, anche la traduzione audiovisiva faticò ad emergere come disciplina. Tale traguardo venne raggiunto solo a partire dal 1995 e grazie a fattori concomitanti che Yves Gambier identifica nel centenario della nascita del cinema, nell’interesse verso la disciplina mostrato dalle minoranze linguistiche e nel boom di tecnologie e di servizi elettronici.⁷ Secondo quanto riporta Gambier, prima degli anni Novanta gli studi del settore evidenziavano soprattutto il lato pratico legato alle difficoltà, tecniche o linguistiche che fossero, prendendo in esame casi studio di film tratti da fonti letterarie o interviste aneddotiche di sottotitolatori e doppiatori. I primi studi sulla traduzione audiovisiva si affermarono su un campo pratico, senza tracciare né una visione sistematica di cosa si intendesse per “traduzione audiovisiva” né caratteristiche distintive del settore rispetto ad altre forme di traduzione.⁸ Ciò costituisce un ulteriore punto in comune con la traduzione dei videogiochi. Infatti, come si è visto nel primo capitolo, le preoccupazioni primarie delle software house nei confronti della traduzione dei videogiochi erano di natura fondamentalmente pratica (eliminare gli errori di traduzione, affrontare le restrizioni tecnologiche degli hardware, organizzare il processo di localizzazione in maniera efficiente). Come era accaduto con la traduzione audiovisiva, inizialmente nessuno si occupò di fondare una disciplina specializzata fornendole basi teoriche.

Data la somiglianza di questi due generi nella loro partenza e nel loro sviluppo come discipline traduttive, è logico supporre che il loro ingresso faticoso nel campo accademico condivida cause simili.

Riguardo alla traduzione audiovisiva, Bernal-Merino elabora tre motivazioni che giustificherebbero il ritardo con cui questa pratica professionale è stata riconosciuta.

- 1) I prodotti audiovisivi sono recenti se paragonati a media più tradizionali.

⁶ Patrick CATRYSE, “Multimedia and Translation: Methodological Considerations”, in Yves GAMBIER, Henrik GOTTLIEB (a cura di), *(Multi)Media Translation: Concepts, Practices, and Research*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2001, p. 1.

⁷ Yves GAMBIER, “Recent Developments and Challenges in Audiovisual Translation Research”, in Delia CHIARO, Christine HEISS, Chiara BUCARIA (a cura di), *Between Text and Image: Updating Research on Screen Translation*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2008, pp. 12-13.

⁸ *Ibidem*, p. 15.

- 2) La ricerca sulla traduzione si è spesso concentrata sulla letteratura poiché molti dibattiti nascevano nel contesto della linguistica e della letteratura comparata.
- 3) Fino a poco tempo fa esisteva nel mondo accademico uno stigma nei confronti dello studio della cultura popolare e dell'intrattenimento di massa.⁹

Le cause elencate da Bernal-Merino sembrano confermare la reticenza ad occuparsi di fenomeni traduttologici non strettamente limitati all'aspetto linguistico e testuale. Inoltre, a causa delle comunanze fra questo tipo di traduzione e quella videoludica, questi tre punti possono essere di conseguenza applicati anche alla traduzione dei videogiochi per spiegare la loro marginalità nel campo accademico.

Il divario esistente fra la parola e il resto dei segni non verbali viene fatto notare anche da Jorge Díaz Cintas nel campo della traduzione audiovisiva. In particolare, egli ricerca le cause nella tendenza del cinema a privilegiare gli aspetti non verbali (effetti speciali, musiche, ma soprattutto la fotografia) a quelli verbali (le battute degli attori), specie per quanto riguarda le opere di intrattenimento. Questa peculiarità giustificherebbe in parte perché non solo i Translation Studies, ma perfino gli studi sul cinema e sui media abbiano prestato una minore attenzione all'aspetto linguistico.¹⁰ Poiché i videogiochi sono un fenomeno molto più recente rispetto al cinema e alla televisione e sono un software principalmente rivolto all'intrattenimento, non è un azzardo supporre che si siano configurate tendenze (e di conseguenza dei pregiudizi) simili a quelli fatti notare da Díaz Cintas.

Appare ormai chiaro come la traduzione audiovisiva e quella videoludica, in quanto traduzioni multimediali, costituiscano una frontiera in parte ancora inedita per i Translation Studies.

In particolare, le caratteristiche che le accomunano e che rappresentano la maggiore novità sono quelle che Yves Gambier e Henrik Gottlieb indicano come tipiche della traduzione multimediale.

- 1) La crucialità del lavoro di squadra, sia esso simultaneo e non lineare oppure cumulativo.
- 2) I traduttori operano spesso con testi intermedi, spesso ancora soggetti a cambiamenti, che sfidano la dicotomia tra fonte originale e traduzione.
- 3) La funzione dei testi multimediali prevale spesso sulla loro leggibilità e sull'accettabilità, categorie che sono ancorate soprattutto alle norme grammaticali, sintattiche e lessicali.
- 4) Le caratteristiche di cui sopra costringono ad una revisione di come la traduzione viene studiata in ambiente universitario, altrimenti sempre più distaccato dal mondo professionale.¹¹

⁹ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 45.

¹⁰ Jorge DÍAZ CINTAS, "Audiovisual Translation Comes of Age"; in CHIARO, HEISS, BUCARIA (a cura di), *Between Text and Image...*, cit., pp. 3-4.

¹¹ Yves GAMBIER, Henrik GOTTLIEB, "Multimedia, Multilingua: Multiple Challenges", in GAMBIER, GOTTLIEB (a cura di), *(Multi)Media Translation...*, cit., p. xi-xii.

Secondo Gambier e Gottlieb, la traduzione audiovisiva e, in generale, la traduzione multimediale costringono i Translation Studies a rivedere le modalità in cui nell'ultimo secolo è stato affrontato il tema della traduzione, incoraggiando a prendere in maggiore considerazione gli aspetti comunicativi e culturali a fianco di quelli linguistici e testuali.¹² Inoltre, i due studiosi notano che la pluralità dei media coinvolti comporta una conseguente pluralità di autori. Tale fatto minerebbe il concetto di autorità di un prodotto, che non è più riconducibile ad una sola personalità, e di conseguenza anche il significato di originalità e di fedeltà.

It forces us to rethink concepts like "original" "meaning", "faithfulness", "acceptability", "readability", "usability" – concepts which involve consideration of source text/culture(s), the medium, communication models, distribution channels, the ability of the audience to participate in the reconstruction of meaning. The different shifts of paradigm brought about by new media involve the interpretive process, the authority of a written text, the role of functional equivalence, and the addressing of an audience – to give just some examples.

[...] It changes the work of translating and revising, for a long time submitted to written language standards, "textual" conventions. It leads us to take a fresh look at the translator's competencies and practices, at the ways of recruiting and testing, and hence at training methodology.¹³

Tutto ciò porta alla conclusione che i problemi affrontati dalla traduzione audiovisiva nel tentativo di farsi riconoscere come disciplina hanno preceduto quelli che ancora oggi affronta la traduzione (e la localizzazione) videoludica. Inoltre, la posizione ancora marginale dedicata alla localizzazione dimostra come le sfide già mosse dalla traduzione audiovisiva non siano state completamente risolte o integrate.

Videogiochi e Translation Studies: Skopostheorie

Questa difficile assimilazione è ulteriormente complicata dal fatto che i Translation Studies sono una disciplina accademica relativamente recente. Infatti, lo stesso nome Translation Studies in uso oggi fu proposto per la prima volta da James Holmes solo nel 1972, in un periodo in cui la traduzione aveva conosciuto una rapida crescita. A ciò si aggiunge il fatto che questa disciplina è sempre stata caratterizzata da un ampio spettro di teorie e di metodologie di ricerca a causa della sua interdisciplinarietà. Infatti, gli studi sulla traduzione derivano da discipline accademiche tradizionali, come la linguistica, la critica letteraria, la filosofia e l'antropologia, e per questo motivo esiste una varietà di approcci che risentono inevitabilmente di queste influenze. Ne consegue che i Translation Studies tendono a frammentarsi in ramificazioni che includono un'ampia gamma di metodi di studio,

¹² Ibidem, p. xix.

¹³ Ibidem, pp. xix-xx.

che vanno da modalità più empiriche a studi più teorici.¹⁴ Tale frammentazione rende complicato il tracciamento di una definizione di cosa si intenda per traduzione, poiché ciascuna teoria cercherà di formulare una risposta che risulterà diversa dalle altre.

Da una parte, la relativa novità della disciplina e la diversificazione dei Translation Studies hanno contribuito a rallentare l'assimilazione di generi di traduzione affermatasi più di recente. Tuttavia, la presenza di così tante ramificazioni e scuole di pensiero ha costituito un bacino da cui chi si è occupato di traduzione di videogiochi ha attinto per analizzare le modalità che regolano tale professione. Bernal-Merino afferma che i modelli teorici già esistenti nei Translation Studies possono essere utili per identificare concetti applicabili anche nella localizzazione dei videogiochi, sebbene auspichi un approccio più olistico considerando il linguaggio multimediale e interattivo che la caratterizza.¹⁵

Di seguito, si procederà ad elencare le teorie che presentano elementi utili da cui partire per esaminare la traduzione dei videogiochi.

Come detto nel precedente capitolo, Mangiron e O'Hagan individuano nel divertimento uno dei fattori principali che spingono un traduttore a prendere certe decisioni durante il processo di traduzione. Questo avviene perché l'aspetto ludico e interattivo è parte integrante dell'esperienza che offre un videogioco ed è ciò che lo contraddistingue da altre forme di intrattenimento (romanzi, cinema, teatro e simili). Tali considerazioni hanno spinto Gonzalo Frasca, fin dagli inizi dei Video Game Studies, a invitare gli studiosi del settore a non limitarsi ad un approccio puramente narratologico, ereditato dai campi della letteratura e del cinema e inizialmente applicato estensivamente ai videogiochi. Frasca, infatti, fu tra i primi a sostenere che i videogiochi si distinguevano proprio perché non erano basati sulla sola rappresentazione (composta per lo più dalla narrazione), ma anche e soprattutto sulla simulazione. Quest'ultima è definita come la possibilità di reagire in prima persona agli stimoli di un ambiente fittizio che mantiene alcuni dei comportamenti di quello su cui è stato modellato.

Traditional media are representational, not simulational. They excel at producing both descriptions of traits and sequences of events (narrative). A photograph of a plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane. A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e., "it's a normal landing" or "it's an emergency landing"), but she cannot manipulate it and influence how the plane will land since film sequences are fixed and unalterable. By contrast, the flight

¹⁴ Laurence VENUTI, "Translation Studies: An Emerging Discipline", in Laurence VENUTI (a cura di), *The Translation Studies Reader*, Londra/New York, Routledge, 2000, pp. 1-2.

¹⁵ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 242.

simulator allows the player to perform actions that will modify the behavior of the system in a way that is similar to the behavior of the actual plane.¹⁶

L'approccio che tiene in considerazione questo aspetto dei videogiochi e identifica nella simulazione e nella partecipazione al gioco il loro tratto distintivo è definito ludologico. Come ricorda lo stesso Frasca, la ludologia non nega la narratologia, ma afferma che la narrazione di un videogioco non ne costituisce il tratto fondante.¹⁷ Ciò si può evincere dal fatto che non tutti i titoli sono incentrati su una struttura narrativa, come visto in precedenza con il genere del *rhythm game*.

Questa considerazione sull'importanza dell'aspetto interattivo si riflette inevitabilmente nel modo in cui la traduzione viene analizzata. Infatti, se si parte dalla supposizione che la componente narrativa non occupa un ruolo preponderante in un videogioco ma convive con l'aspetto ludico, ne consegue che le teorie della traduzione ristrette alla rappresentazione del messaggio del testo non offriranno buoni margini di studio. Le teorie incentrate sull'equivalenza, secondo Bernal-Merino, possono essere utili principalmente per aspetti collaterali, fra cui la creazione di glossari, ma il loro focus sul testo è eccessivamente vincolante e non tiene in considerazione la varietà di mezzi e segni dei prodotti interattivi di intrattenimento.¹⁸ Per questo motivo, le cosiddette teorie dell'equivalenza tendono a non fornire spunti significativi in questo contesto.

Quando Mangiron e O'Hagan parlano del divertimento come fattore incisivo non solo ribadiscono la centralità dell'aspetto ludico, ma definiscono il divertimento stesso come fine in grado di influenzare una traduzione. Le due studiose impostano la loro analisi su un approccio funzionalista, appoggiandosi in particolare sulla cosiddetta *Skopostheorie*.

Con questo termine si definisce una corrente di pensiero che si affermò negli anni Ottanta e che viene generalmente contrapposta al paradigma dell'equivalenza. Per *Skopostheorie* si intendono tutti quegli studi tali per cui ogni traduzione (oppure ogni azione ad essa legata) si origina per raggiungere un fine specifico. Quest'ultimo è lo scopo comunicativo (*skopos*) che il traduttore si prefigge di ottenere con il pubblico a cui la traduzione è indirizzata.

Fra gli studiosi più accreditati nello sviluppo della *Skopostheorie* viene citato Hans Vermeer, che nelle sue tesi sposta il focus dello studio della traduzione dal contenuto del testo originale alle meccaniche che influenzano il traduttore. In particolare, quest'ultimo è considerato l'esperto di traduzione che riceve consultazione da un cliente, il quale gli affida un incarico con istruzioni più o meno specifiche. Il testo originale perde, quindi, la sua centralità in favore di fattori estranei ad esso.

¹⁶ Gonzalo FRASCA, "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", in Mark J. P. WOLF, Bernard PERRON (a cura di), *The Video Game Theory Reader*, Londra/New York, Routledge, 2003, pp. 223-224.

¹⁷ Ibidem, p. 222.

¹⁸ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 243.

As its name implies, the source text is oriented towards, and is in any case bound to, the source culture. The target text, the *translatum*, is oriented towards the target culture, and it is this which ultimately defines its adequacy. It therefore follows that source and target texts may diverge from each other quite considerably, not only in the formulation and distribution of the content but also as regards the goals which are set for each, and in terms of which the arrangement of the content is in fact determined.¹⁹

Pertanto, Vermeer sostiene che, a seconda degli obiettivi del traduttore e del contesto della *target culture*, possono potenzialmente generarsi testi tradotti che soddisfano obiettivi diversi rispetto a quelli adempiuti dal testo originale nel contesto in cui è stato prodotto.

Spesso tale corrente di pensiero è stata posta in contrasto con i sostenitori della centralità del testo originale. In realtà, Vermeer stesso affronta simili obiezioni affermando che ad essere criticato è l'assunto che esista un'unica traduzione corretta e migliore rispetto alle altre. Inoltre, ribadisce che la *Skopostheorie* non è contraria al principio di fedeltà, ma piuttosto lo ingloba in sé. Infatti, la fedeltà all'originale è uno *skopos* fra i tanti possibili, così come lo possono essere sia una traduzione maggiormente adattata alla *target culture* sia tutte le soluzioni che si pongono fra i due estremi.

True translation, with an adequate *skopos*, does not mean that the translator must adapt to the customs and usage of the target culture, only that he can so adapt. [...] What the *skopos* states is that one must translate, consciously and consistently, in accordance with some principles respecting the target text.²⁰

È necessario osservare che la particolarità di questa corrente non sta nell'aver individuato gli obiettivi di un traduttore o la possibile influenza della *target culture* come fattori rilevanti. In effetti, già negli anni Sessanta Eugene Nida, nonostante il fulcro del suo lavoro fosse l'analisi di diverse tipologie di equivalenza, argomentava che fra gli elementi che portano alla nascita di traduzioni differenti figurano il pubblico a cui ci si vuole rivolgere e lo scopo del traduttore, il quale non necessariamente combacia con quello dell'autore originale.²¹

Il ruolo dello scopo e della *target culture* erano, dunque, già stati evidenziati ben prima che le teorie funzionaliste venissero inquadrare come correnti di pensiero. Ciò che la *Skopostheorie* fa emergere in misura particolare è la figura del traduttore come esperto dei campi della lingua e della comunicazione interculturale, a cui dovrebbe essere garantito il diritto ad un parere sul lavoro commissionatogli e, possibilmente, anche il verdetto finale.

Si possono quindi comprendere i motivi per cui le correnti che si rifanno alla *Skopostheorie* abbiano attirato l'interesse di chi si è occupato di traduzione di videogiochi. Innanzitutto, poiché le teorie

¹⁹ Hans J. VERMEER, "Skopos and Commission in Translational Act" (trad. di Andrew Chesterman), in VENUTI (a cura di), *The Translation Studies Reader*, cit., pp. 222-223.

²⁰ Ibidem, p. 228.

²¹ Eugene NIDA, "Principles of Correspondence", in VENUTI (a cura di), *The Translation Studies Reader*, cit., pp. 127-128.

funzionaliste si concentrano sui processi decisionali e sugli obiettivi di chi si occupa di traduzione, esse non sono necessariamente limitate a tipologie di testo classiche. Al contrario, sono applicabili anche in tutti quei campi che non si occupano di soli testi scritti, come appunto nel caso dei videogiochi. Furono proprio gli approcci funzionalisti a porre enfasi sul fatto che le metodologie di traduzione variano con le tipologie di testo e con i mezzi di comunicazione impiegati. Katharina Reiss teorizzò che diverse tipologie di testo richiedevano diverse strategie di traduzione. Reiss ha il merito di riconoscere che il testo non è necessariamente limitato alla componente linguistica, ma può essere accompagnato da elementi extra-linguistici: nella tipologia che lei definisce *multi-medial text type*, il testo verbale si presenta come parte di una componente più grande. Esso viene quindi stilato tenendo in considerazione le informazioni aggiuntive fornite da sistemi semiotici non linguistici, quali possono essere gesti ed espressioni facciali, ma anche le componenti di un'opera teatrale, le immagini e la musica. Tutti questi elementi, secondo Reiss, devono essere tenuti in considerazione nel momento in cui il testo viene tradotto.²² Queste argomentazioni si rivelano particolarmente utili nello studio della traduzione dei videogiochi proprio perché tengono in considerazione la potenziale natura multimediale del messaggio.

In secondo luogo, nell'elaborazione della sua *Skopostheorie* Vermeer ribadisce che le sue considerazioni non sono valide esclusivamente per i testi interi: il concetto di *skopos* può essere applicato anche a segmenti di testo.²³ Ciò sembra un'ulteriore risposta alle esigenze di chi si occupa di un elevato grado di frammentazione strutturale, come capita anche nei testi *in-game*.

Si potrebbe quindi affermare che le teorie funzionaliste apparentemente fungono da solida base per lo studio della traduzione dei videogiochi. Il fatto che tali correnti lascino spazio a un testo di carattere multimediale e frammentato e pongano il traduttore in una posizione di rilievo costituisce il presupposto ideale per la loro applicazione nel mondo videoludico.

Possibili limitazioni delle teorie funzionaliste

Tuttavia, simili approcci non sono privi di limitazioni. Fra le critiche mosse più di frequente si può trovare l'obiezione per cui la *Skopostheorie* non fornisce parametri solidi per definire in che cosa consista una "brutta traduzione". Se alla base di ogni traduzione c'è uno scopo, e una buona traduzione è un lavoro che ha adempiuto ad esso, diventa molto difficile delineare in cosa consista una "brutta traduzione" poiché la definizione di *skopos* tende ad essere nebulosa.²⁴ La conseguenza

²² Katharina REISS, "Type, Kind and Individuality in a Text: Decision Making in Translation" (trad. di Susan Kitron), in VENUTI (a cura di), *The Translation Studies Reader*, cit., pp. 164-165.

²³ VERMEER, "Skopos and Commission...", cit., p. 222.

²⁴ PYM, *Exploring Translation Theories*, cit., p. 58.

di questa affermazione è che l'etica della traduzione risulta compromessa: infatti, se ogni traduzione regolata da uno scopo è legittima, si rischia l'impossibilità di contestare eventuali scelte traduttive che altrimenti, secondo altri parametri, sarebbero giudicate come troppo estreme.

Situazioni simili si riscontrano spesso anche nella traduzione dei videogiochi. Uno degli esempi che potrebbero essere utilizzati per evidenziare i limiti della *Skopostheorie* applicata ai videogiochi riguarda il titolo *Ni no kuni: La minaccia della strega cinerea* (Level 5 e Studio Ghibli, 2011-2013). Quest'ultimo è un videogioco di ruolo sviluppato dalla *software house* Level-5 in collaborazione con lo Studio Ghibli, pubblicato nel 2011 in Giappone e due anni dopo nel resto del mondo. In esso compare un personaggio, Shizuku (reso in italiano come Lucciconio), il quale si esprime usando il dialetto di Osaka. Per sottolineare la deviazione dalla lingua standard, la traduzione italiana ha deciso di far parlare Lucciconio in dialetto romanesco.



Immagine 3.1. *Ni no kuni: La minaccia della strega cinerea* (2011-2013), ©Level-5 ©Studio Ghibli: il dialetto di Osaka della versione giapponese viene reso con il dialetto romanesco nella versione italiana.

Se si tenta di analizzare questa scelta traduttiva dal punto di vista dello *skopos*, la decisione è legittima perché il suo obiettivo potrebbe essere identificabile con il tentativo di riprodurre la modalità di espressione non standard del personaggio. Tuttavia, questa scelta non convinse interamente la community dei videogiocatori italiani, parte dei quali ritenne inappropriato avere associato un dialetto italiano ad un personaggio di fantasia. Queste critiche scaturiscono dalla percezione e dall'utilizzo nei media delle lingue regionali italiane.

Innanzitutto, i dialetti italiani in linea generale raramente vengono impiegati per tradurre lingue regionali di altri Paesi. Questa tendenza non riguarda esclusivamente i videogiochi ma rispecchia una generale diffidenza a utilizzare i dialetti locali in traduzione. Tale diffidenza ha permeato le traduzioni

italiane di ogni genere e le sue cause possono essere ricercate nel contesto storico e linguistico del Paese. Ciò viene fatto notare da Jennifer Varney nella sua analisi della traduzione italiana del 1946 de *L'amante di Lady Chatterley*. Varney osserva che curiosamente il traduttore, pur non applicando censure al contenuto dei dialoghi, aveva ritenuto opportuno non tradurre le parti originariamente in dialetto utilizzando una controparte locale, scegliendo invece di ripiegare su un italiano standard. Secondo Varney, ciò denota un tabù legato alla lingua e all'unità nazionale: utilizzare un dialetto, con le sue connotazioni rurali, per tradurre una delle opere della letteratura anglo-americana avrebbe esposto la fragilità dell'unità linguistica italiana e, di conseguenza, avrebbe fatto emergere l'inferiorità culturale percepita in Italia nel secondo dopoguerra.²⁵

In realtà, quello di *Ni no kuni* non è un caso isolato. Già la versione italiana di *Final Fantasy IX* (2000) presentava personaggi la cui parlata si rifaceva a lingue regionali come il sardo, il siciliano, il romanesco e il veneto. Analogamente a *Ni no kuni*, la scelta era stata dettata dalla volontà di rispecchiare la varietà linguistica presente nell'originale. Tuttavia, esiste una differenza che intercorre fra i due giochi, rappresentata dal doppiaggio. Infatti, mentre *Final Fantasy IX* non presenta alcun tipo di doppiaggio, *Ni no kuni* lo ha ricevuto, ma solo in giapponese e in inglese. Di conseguenza, nel caso della traduzione italiana si viene a creare una discrepanza fra quello che si ascolta e quello che si legge, causando confusione poiché le parti scritte in dialetto romanesco non sono seguite da un analogo doppiaggio. Secondo Mangiron, discrepanze simili spezzano la sospensione dell'incredulità nel videogiatore, motivo per cui i videogiochi dotati di doppiaggio ma che ricevono una localizzazione parziale evitano di ricorrere ai dialetti. Invece, questa strategia è limitata a quei videogiochi che non prevedono un doppiaggio, ossia che basano la loro narrativa sulle sole caselle di testo, oppure ai titoli che subiscono una *full localization*, la cui traduzione si estende quindi anche al doppiaggio.²⁶ In entrambi questi casi, l'inserimento di parti in dialetto è accettato perché non genera incoerenze fra ciò che viene udito e ciò che viene letto.

Un ulteriore fattore che può mettere in discussione questa scelta riguarda la traducibilità delle lingue vernacolari. Antoine Berman osserva che la tattica di tradurre un dialetto straniero con uno locale può avere come risultato, tra gli effetti indesiderati, la messa in ridicolo dell'opera originale. Questo perché, secondo Berman, il vernacolare è eccessivamente vincolato al contesto in cui viene utilizzato e perché una traduzione può avvenire solo fra lingue standard, che si propongono come idiomi più

²⁵ Jennifer VARNEY, "Lady Chatterley's Lover and the Case of the Strategically Placed Translator's Note", *Journal of Language and Translation*, 10, 1, 2009, pp. 189-190.

²⁶ Carmen MANGIRON, "Games without Borders: The Cultural Dimension of Game Localization", *Hermēneus*, 18, 2016, p. 197.

neutri e universali.²⁷ Pertanto, il dialetto romanesco di Lucciconio, pur essendo inquadrabile nello *skopos* di volere trasmettere la particolarità linguistica dell'originale, allo stesso tempo può essere percepito come straniante da un videogiocatore italiano che, non abituato ad associare quell'idioma ad un videogioco giapponese con la firma dello Studio Ghibli, potrebbe giudicarlo come un dettaglio fuori luogo.

Ciò che Berman critica nei confronti della resa di un dialetto con un altro è il rischio di un eccessivo allontanamento rispetto al contesto in cui nasce un'opera, cosa che lui indica con il termine di popolarizzazione. Questo concetto cela un dilemma più ampio che riguarda tutti quegli approcci che inquadrano la traduzione come un fatto della sola *target culture*: la totale assimilazione di un'opera che minimizza o cancella tutte quelle peculiarità che risultano scomode, o estranee, al pubblico ricevente. Ciò sminuirebbe quella che Berman definisce “la prova dello straniero”, il quale finisce per essere negato o naturalizzato invece di essere messo in relazione con la *target culture*.

È proprio questo il nodo a cui la *Skopostheorie* applicata alla traduzione dei videogiochi non riesce a far fronte: fino a che punto una traduzione libera e creativa può ignorare le specificità culturali di un videogioco prodotto in un dato Paese per venire incontro al divertimento di un videogiocatore?

Domestication e foreignization

Come osservato negli esempi precedenti, la traduzione dei videogiochi è caratterizzata da un grado di creatività notevole: qualora l'obiettivo sia avvicinare il prodotto al videogiocatore oppure evitare situazioni che danneggino la sua ricezione, un traduttore può decidere di modificare anche sostanzialmente il contenuto di un testo.

Tuttavia, una simile libertà di azione, sottomessa all'appetibilità di un videogioco nei mercati esteri, è stata talvolta messa in discussione nella sua legittimità e nella sua etica. Fra gli autori più espliciti nel muovere queste critiche compare Stephen Mandiberg, che prende in esame alcune delle scelte traduttive effettuate con l'edizione nordamericana di *Kingdom Hearts* (Square Enix). Mandiberg dichiara che la traduzione inglese tende a non rispettare la varietà linguistica e lessicale dell'originale giapponese. A sostegno di ciò, porta come esempio la traduzione effettuata per alcuni vocaboli. Nella versione giapponese esistono due strumenti denominati *La Vie en Rose* e *Sugisarishi omoide*: il primo richiama il francese in quanto collegato a “La Bella e la Bestia”, mentre il secondo evoca il mondo giapponese classico. La versione tradotta non rispecchia questi collegamenti poiché utilizza per entrambi vocaboli inglesi (Divine Rose e Oblivion): questa eterogeneità non emerge e la traduzione

²⁷ Antoine BERMAN, “Translation and the Trials of the Foreign” (trad. di Lawrence Venuti), in VENUTI (a cura di), *The Translation Studies Reader*, cit., p. 294.

risulta molto più omogenea.²⁸ Mandiberg considera questi elementi come una conseguenza del concetto di localizzazione, che si propone di esportare un videogioco rendendolo universale. Tuttavia, questa universalità dei videogiochi si concentra eccessivamente sull'aspetto ludico a discapito di quello linguistico.

Localization is the term used by companies when altering a product to fit within a particular target context. Originally, localization was meant to alter very minor elements such as date stamps or power levels, things considered outside linguistic or national difference. Under such a guise localization is a means of fitting a product into a market in such a way that its foreignness does not detract from its sales. However, it was quickly linked with the much more problematic linguistic translational elements so that the intricacies of language and difference are wiped out under a guise of selling a product.²⁹

Mandiberg percepisce il processo di localizzazione in contrasto con lo scopo di una traduzione. Secondo le sue conclusioni, il primo ignora le problematiche tipiche della seconda e, nel tentativo di addomesticare un videogioco rendendolo quanto più piacevole possibile per la *target audience*, tende a sorvolare sulla riproduzione di una varietà linguistica vicina a quella dell'originale.³⁰

Alla base del ragionamento di Mandiberg risiede la considerazione secondo cui l'esperienza ludica è ritenuta un fattore universale. Tale influenza si estende anche nei processi di traduzione, causando un'opacizzazione della varietà linguistica e, di conseguenza, il soffocamento di tutto ciò che ha un gusto eccessivamente straniero.

Queste considerazioni richiamano le riflessioni che le teorie di traduzione postcoloniali hanno introdotto nei Translation Studies. In particolare, Mandiberg si rifà alle teorie espresse da Lawrence Venuti riguardo ai metodi di traduzione letteraria dominanti nei Paesi anglofoni. Venuti osserva che un traduttore viene elogiato quando la sua traduzione è scritta in modo scorrevole, quasi come se non si tratti di un lavoro di traduzione bensì di un originale. Secondo Venuti, la scorrevolezza e la trasparenza di una traduzione in lingua inglese celano una volontà di assimilare e addomesticare lo straniero negando al tempo stesso la propria origine. Questa strategia si allineerebbe con un atteggiamento simile all'imperialismo culturale che caratterizzerebbe in particolare i Paesi anglosassoni, contribuendo a rafforzare la loro egemonia tramite l'appiattimento del diverso, che viene reso trasparente e, quindi, invisibile.

An illusionism fostered by fluent translating, the translator's invisibility at once enacts and masks an insidious domestication of foreign texts, rewriting them in the transparent discourse that prevails in English and that selects precisely those foreign texts amenable to fluent translating. Insofar as the

²⁸ Stephen MANDIBERG, "Translation (Is) Not Localization: Language in Gaming", *UC Irvine: Digital Arts and Culture*, 2009, p. 5.

²⁹ Ibidem, p. 2.

³⁰ Ibidem, p. 6.

effect of transparency effaces the work of translation, it contributes to the cultural marginality and economic exploitation that English-language translators have long suffered, their status as seldom recognized, poorly paid writers whose work nonetheless remains indispensable because of the global domination of British and American cultures, of English.³¹

Questo è un dilemma da cui nemmeno la traduzione dei videogiochi, pur con tutte le sue peculiarità, è esente. Infatti, talvolta capita che l'attenzione all'aspetto ludico e alla familiarizzazione di un videogioco rischino di portare a ciò che Venuti definirebbe un eccessivo grado di addomesticamento, anche laddove ciò non costituisca un impedimento alla comprensibilità di un videogioco. Questo approccio, secondo Bernal-Merino, sfida le interpretazioni più semplicistiche della *Skopostheorie* che aspirano a tradurre un videogioco in modo tale che possa passare per un originale, anche laddove i videogiocatori ricerchino un'esperienza di gioco che non elimini le differenze culturali.³²

Mangiron riporta come esempio di familiarizzazione linguistica percepita in negativo dal pubblico di videogiocatori quella avvenuta con l'edizione spagnola del gioco di ruolo *Little King Story* (*Ōsama monogatari*, 2009). La traduzione decise di includere un registro linguistico che si rifaceva al comico spagnolo Chiquito de la Calzada, famoso per la comicità basata su parole ed espressioni inventate. La scelta fu criticata a causa dell'uso estensivo che se ne fece, poiché le citazioni dal comico spagnolo erano state percepite come eccessivamente familiarizzanti e "inappropriate" per un videogioco di origine giapponese dall'estetica *kawaii*.³³ Pertanto, non sempre la strategia di addomesticamento dell'atmosfera di un videogioco porterà al risultato sperato, ma al contrario potrebbe compromettere l'immersione del giocatore nel videogioco stesso. Interagire con personaggi che parlano dialetti locali o fanno riferimenti a elementi della cultura ricevente può generare una sensazione di incongruità, specie nei videogiochi che affidano parte dell'esperienza offerta a tratti associati, nell'immaginario comune, come "giapponesi" (estetica, paesaggi, ecc.).³⁴

Tuttavia, ciò non significa che una strategia addomesticante risulti sempre inappropriata qualora ci si trovi di fronte ad elementi culturali specifici. In *Pokémon Oro HeartGold/Argento SoulSilver* (2009/2010), gli eventi di gioco si svolgono in una regione vagamente ispirata alla zona del Kansai. Fra le città visitabili è presente Enju City (in italiano Amarantopoli), che trae ispirazione da Kyoto: viene definita come una "città ricca di storia", gli edifici sono disegnati seguendo lo stile tradizionale giapponese, è possibile visitare due pagode (delle quali una è bruciata, probabilmente un riferimento all'incendio del Kinkakuji) e sfidare cinque *maiko* (denominate まいこはん in un omaggio al dialetto

³¹ Lawrence VENUTI, *The Translator's Invisibility* (Second Edition), Londra/New York, Routledge, 2002 (prima edizione 1995), pp. 12-13.

³² BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., pp. 244-245.

³³ MANGIRON, "Games without Borders...", cit., p. 197.

³⁴ *Ibidem*, p. 202.

di Kyoto). La versione italiana ha scelto di rinominare tutti i personaggi con nomi propri italiani, con la sola eccezione delle *maiko* (in italiano Kimono Girls) che mantengono nomi propri giapponesi. L'effetto di tale scelta risulta singolare se si considera che il design di molti personaggi si ispira al mondo religioso giapponese, richiamando l'immagine di monaci buddhisti e di sciamane. Nel caso del franchise *Pokémon*, tuttavia, ciò non ha attirato controversie. Questo si spiega con il fatto che *Pokémon*, come altri titoli giapponesi, tende a seguire la strategia denominata *mukokuseki* (senza nazionalità), secondo la quale i personaggi non presentano caratteristiche associabili a un Paese particolare e, laddove esse siano presenti, sono solo accennate sotto forma di omaggio. Per questo motivo, davanti ad una versione localizzata di un videogioco, un videogiocatore potrebbe non associarlo al Paese di origine proprio perché il titolo in questione si presenta come ciò che Koichi Iwabuchi definisce “culturally odorless commodities”: prodotti che, pur essendo riconosciuti come di origine giapponese, di fatto non cercano di riflettere o di esaltare lo stile di vita del Paese che li ha originati.³⁵ Questa è una caratteristica che, secondo Iwabuchi, i videogiochi condividono con i prodotti tecnologici e con l'industria dei manga e dell'animazione.³⁶

Tradurre *maiko-han* con Kimono Girls, quindi, non scalfisce l'esperienza di gioco nel suo complesso, in quanto Enju City/Amarantopoli è stata progettata per essere un semplice omaggio alla città che ospita la sede principale di Nintendo.

Oltre alle potenziali problematiche portate dall'addomesticamento, esistono anche alcuni rischi derivati dalla strategia opposta, ossia quando si cerca di mantenere come tali gli aspetti ritenuti stranieri. Venuti definisce *foreignization* (straniamento) tutti quegli approcci che evitano di dare al testo tradotto un'impronta o una lettura locale, scegliendo invece un metodo di traduzione che mini o metta in discussione i paradigmi vigenti nella *target culture*.

The “foreign” in foreignizing translation is not a transparent representation of an essence that resides in the foreign text and is valuable in itself, but a strategic construction whose value is contingent on the current situation in the receiving culture. Foreignizing translation signifies the differences of the foreign text, yet only by disrupting the cultural codes that prevail in the translating language. In its effort to do right abroad, this translation practice must do wrong at home, deviating enough from native norms to stage an alien reading experience – choosing to translate a foreign text excluded by literary canons in the receiving culture, for instance, or using a marginal discourse to translate it.³⁷

³⁵ Koichi IWABUCHI, “Taking Japan Seriously: Cultural Globalization Reconsidered”, in Koichi IWABUCHI, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham/Londra, Duke University Press, 2002, pp. 27-28.

³⁶ Ibidem, p. 28.

³⁷ VENUTI, *The Translator's Invisibility*, cit., pp. 15-16.

Pertanto, per straniamento si intende la strategia che spezza deliberatamente le convenzioni, linguistiche e culturali, del contesto in cui la traduzione opera. Bisogna però precisare che Venuti affermando ciò si riferisce alla letteratura. A differenza di un'opera letteraria, le stringhe di un videogioco non vengono tradotte con lo scopo di avere un impatto a lungo termine nel pubblico. Questo avviene sia perché un videogioco ha una durata di mercato sostanzialmente breve sia perché l'aspetto narrativo è accompagnato da quello ludico. Qualora in un videogioco la strategia straniante venga portata agli estremi, essa può portare ad un'esperienza ludica alienante.

In generale, nelle traduzioni professionali la strategia straniante compare nei casi in cui il videogioco è calato in un'ambientazione locale e ruota attorno ad essa. È ciò che succede, per esempio, nel già citato *Persona 5*, un gioco di ruolo in cui si vestono i panni di uno studente delle superiori di Tokyo. Per rispecchiare l'atmosfera del videogioco, la traduzione di *Persona 5* ha deciso di adottare un approccio che sottolinei il fatto che l'ambientazione è giapponese. Oltre a non apportare alcuna modifica ai nomi propri, nella traduzione talvolta vengono mantenuti suffissi onorifici come *-kun*, *-san* o *-senpai*, elementi che normalmente vengono tolti in quanto estranei al contesto linguistico della *target audience*.

Questa strategia presenta però diversi problemi qualora la si voglia applicare in maniera troppo estensiva. Nel caso di *Persona 5*, una parte delle attività di gioco comprende lo svolgimento di interrogazioni ed esami, che sono stati lasciati invariati. Tuttavia, le domande che vengono poste sono improntate sulla cultura generale di un videogiocatore giapponese, e alcune di esse sono talmente specifiche che un giocatore non familiare con il Giappone si troverà impossibilitato a rispondere. L'immagine qui riportata rappresenta uno dei casi più estremi: l'insegnante interroga il protagonista sui pezzi dello *shōgi* e vuole sapere a quale *kanji* corrisponde la forma corsiva mostrata. La domanda richiede la conoscenza del gioco *shōgi* e una discreta familiarità con la scrittura giapponese: nel testo non solo la parola *kanji* non è stata tradotta, ma si nomina anche la scrittura corsiva. Sono tutti concetti che risulteranno difficilmente comprensibili al giocatore medio, che sarà irrimediabilmente costretto a barare per conoscere la risposta. La conseguenza più rilevante è che i quiz proposti non saranno percepiti come una sfida ma come un rallentamento nel *gameplay*.

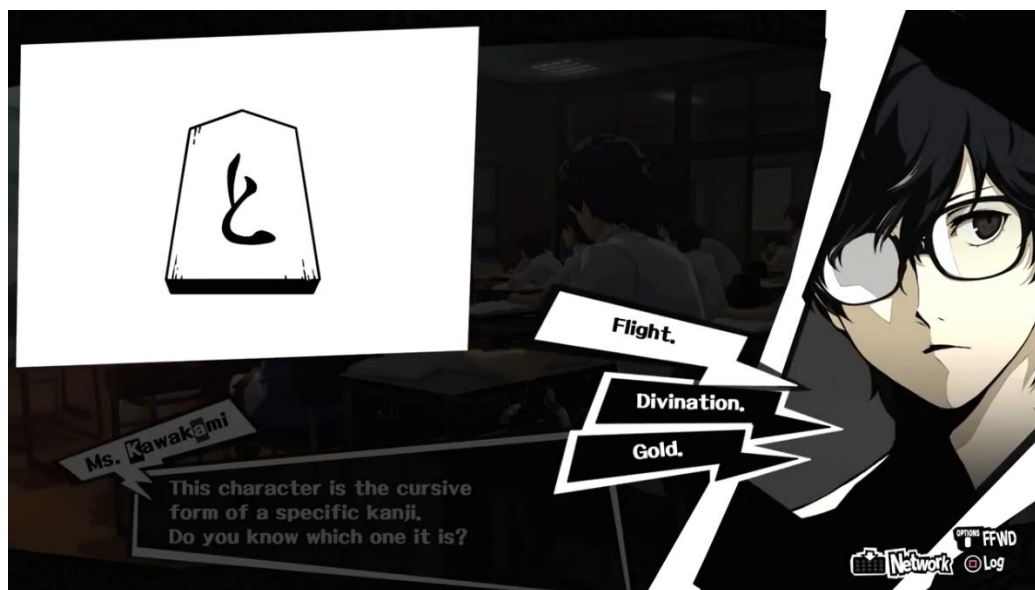


Immagine 3.2. *Persona 5* (2016-2017), ©Atlus: La decisione di mantenere una strategia straniante incide sulla comprensibilità della domanda.

Un ulteriore elemento che caratterizza la prima traduzione di *Persona 5* è l'estremo letteralismo. I suoi testi inglesi sono molto simili all'originale, in termini non solo di significato ma spesso anche di struttura, tanto che in alcuni casi presentano costruzioni simili a calchi linguistici, come in questo esempio.

Versione giapponese	Traduzione inglese
一口に大雨って言っても、国の数だけ色々降るみたいね。	Just to say "heavy rain", as many things fall as there are countries in the world.

Questo estremo approccio letterale, unito alla mancata familiarizzazione di nozioni ignote al videogiocatore medio, ha l'effetto di rendere l'esperienza videoludica estranea e alienante. La traduzione favorirà l'interpretazione di una realtà bizzarra e di ardua comprensione anche laddove invece l'intenzione era simulare, almeno in parte, uno scenario normale e comune (la vita di uno studente delle superiori di Tokyo). Si può dunque affermare che un eccessivo affidamento sulla resa letterale del discorso con l'obiettivo di calare il giocatore nell'atmosfera di gioco provoca paradossalmente il risultato opposto.

Sebbene *domestication* e *foreignization* mettano in luce problemi che la *Skopos* fatica ad affrontare, queste due categorie non possono essere applicate come fattore discriminante per

analizzare le strategie di traduzione nei videogiochi. Innanzitutto, esse sono categorie che Venuti usa in relazione alla letteratura, un genere che non prevede la partecipazione attiva del destinatario. In secondo luogo, *domestication* e *foreignization* sono concetti che restano strettamente legati alla teoria dell'equivalenza: il primo si riferisce ad una soppressione di alcuni tratti dell'originale e il secondo presuppone che esista qualche elemento dell'originale che può essere proposto in traduzione. Poiché non sempre l'equivalenza occupa un ruolo centrale nella traduzione dei videogiochi, analizzare le strategie impiegate facendo riferimento solamente a questi due concetti risulterà inefficace.

Descriptive Translation Studies

Il termine Descriptive Translation Studies (descrittivismo) fu utilizzato per la prima volta in modo ufficiale da Gideon Toury nel suo libro *Descriptive Translation Studies and Beyond* (1995). Con questo termine si indicano tutti quegli approcci il cui obiettivo generale non è delineare come dovrebbe essere una buona traduzione, bensì definire le caratteristiche di una traduzione e indagare su cosa viene considerato “traduzione”, tenendo però sempre in considerazione il contesto in cui è inserita. Gli approcci descrittivi invitano ad accantonare il dibattito sulla ricerca della traduzione migliore perché il concetto stesso di traduzione è relativo, mutevole e legato all'ambiente della *target culture*.³⁸ Infatti, secondo Toury una traduzione è considerata una traduzione solo fino a quando nel contesto in cui agisce verrà percepita come tale, caratteristica che viene definita con il termine *assumed translation*.³⁹

Tutto ciò che influisce sull'accettabilità di una traduzione e i criteri che vengono usati per definire un prodotto come tale sono da Toury identificate con il termine “norme”. Secondo Toury, le attività legate alla traduzione prima di essere linguistiche sono di natura culturale e sono incentrate sulla capacità di svolgere un ruolo sociale all'interno della comunità ricevente. Il traduttore che opera nella sua comunità è influenzato dalle sue norme, ossia restrizioni socioculturali acquisite da un individuo nella fase di socializzazione, le quali finiscono per riflettersi, in un modo o nell'altro, nelle decisioni che vengono prese in materia di traduzione. In questo modo, l'ambiente della *target culture* plasma come una traduzione possa essere considerata accettabile e con quali criteri venga giudicata.⁴⁰ Si precisa che le norme non sono leggi vincolanti che ogni traduttore è costretto a seguire, ma sono simili a pratiche o concezioni che fungono da standard su cui modellare la struttura di una traduzione. Secondo Pym, la teoria delle norme posiziona la teoria descrittiva a metà strada fra i paradigmi che

³⁸ PYM, *Exploring Translation Theories*, cit., pp. 65-66.

³⁹ Ibidem, p. 76.

⁴⁰ Gideon TOURY, “The Nature and Role of Norms in Translation”, in VENUTI (a cura di), *The Translation Studies Reader*, cit., pp. 199-201.

privilegiano l'equivalenza e gli approcci funzionalisti. La teoria delle norme consente di introdurre un relativo prescrittivismismo tipico dell'equivalenza, in quanto le norme influenzano cosa è definito come una "buona traduzione" in un dato contesto. Allo stesso tempo, il descrittivismo condivide con la *Skopostheorie* il relativismo che permea il termine traduzione, poiché entrambi assumono che non abbia un significato universale ma particolare, e la rivalutazione del ruolo della *target culture* nello studio della traduzione.⁴¹ Tuttavia, a differenza della *Skopostheorie* il descrittivismo tende a inscrivere lo scopo di una traduzione nel contesto più ampio del sistema della cultura ricevente: la funzione è la misura in cui un testo influisce nel sistema, ossia il grado con cui esso cambia, o rafforza, il discorso della cultura ricevente nei confronti della propria lingua, cultura o letteratura.⁴²

Il descrittivismo permette quindi di studiare le alterazioni che avvengono in una traduzione rispetto all'originale come scelte derivate dalle norme che regolano la *target culture*. Inoltre, permette di inglobare sia l'approccio funzionalista della *Skopostheorie* sia le istanze mosse dalle categorie di addomesticamento e straniamento, fornendo loro un contesto più generale. Nel caso della traduzione dei videogiochi, lo studio delle alterazioni dall'originale non solo terrebbe in considerazione l'importanza dell'aspetto ludico, ma consentirebbe di ipotizzare quanto la *target culture* sia recettiva o assimilativa nei confronti degli elementi contenuti nell'originale: le modifiche, testuali o meno, che ricorrono in una versione tradotta rivelerebbero quali norme regolano tali alterazioni, e se esse incoraggiano approcci più addomesticanti o più stranianti. Tuttavia, fra le possibili limitazioni Bernal-Merino ipotizza che il descrittivismo non è una strategia adatta per analizzare le abitudini videoludiche dei Paesi da poco entrati nel mercato, in quanto nei loro casi le abitudini e la cultura che ruotano attorno ai videogiochi potrebbero essere improntate su quelle dei maggiori Paesi produttori, Stati Uniti e Giappone.⁴³ Secondo Bernal-Merino, il descrittivismo può fornire risultati più attendibili se applicato ai due Paesi in questione, poiché le loro comunità di videogiocatori sono più radicate e, quindi, presentano un polisistema abbastanza forte da richiedere una manipolazione maggiore quando si localizza un videogioco proveniente dall'estero.⁴⁴

Il Giappone e i Translation Studies

Nello studio del fenomeno della localizzazione, o nello specifico della traduzione dei videogiochi, una caratteristica degna di nota riguarda la scarsità di studi in lingua giapponese. Ciò è

⁴¹ PYM, *Exploring Translation Theories*, cit., pp. 74-75.

⁴² Ibidem, pp. 72-73.

⁴³ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., pp. 243-244.

⁴⁴ Ibidem, p. 244.

particolarmente significativo se si considera come il Giappone sia stato fra i primi Paesi che, nell'ambito dei videogiochi, si avvicinò alla loro esportazione e traduzione.

In realtà, questo problema rientra in uno di dimensioni maggiori, che riguarda gli studi in lingua giapponese sui Translation Studies. Nel contesto contemporaneo giapponese, gli studi in questo campo sono caratterizzati da una discrepanza notevole fra la teoria e la pratica della traduzione.

Uno dei primi a far notare questa discrepanza fu Yanabu Akira, uno dei più prolifici studiosi di traduzione giapponese. Yanabu osserva che nonostante il Giappone, specie a partire dal periodo Meiji, sia stato un Paese che ha fatto un ampio uso delle pratiche della traduzione, gli studi teorici sulle modalità e sui principi della traduzione stessa sono sempre stati di numero esiguo, limitati a considerazioni e teorie di alcuni autori; Yanabu pone questa tendenza in contrasto con l'approccio europeo e americano, che invece hanno assistito ad una fioritura della disciplina teorica dei Translation Studies a partire dalla seconda metà del XX secolo.⁴⁵ L'argomentazione prende le mosse dal peso che ciascun contesto darebbe alle categorie di significante (*katachi, signifiant*) e di significato (*imi, signifié*). Inizia prendendo come esempio la storia turbolenta che lega il Cristianesimo alla trasmissione e alla traduzione del suo messaggio.

All'interno di questa storia, le traduzioni erano svolte in un clima molto rischioso. Chi le faceva rischiava il rogo, e le traduzioni diventavano anche delle micce in grado di scatenare guerre. Quello che si cercava di trasmettere a costo della vita era il significato (*signifié*) delle parole: cambiare la forma (*signifiant*) delle parole e trasmettere il significato contenuto al loro interno. Furono i Translation Studies a cominciare a domandarsi fino a che punto era possibile cambiare la forma per trasmetterne il significato.⁴⁶

Yanabu, quindi, traccia un collegamento fra la nascita dei Translation Studies e il rapporto che legava il Cristianesimo e i missionari al dilemma della traduzione del messaggio sacro, individuando nel secondo una possibile causa della prima.

Yanabu parla in seguito dei testi sacri del Buddhismo che giunsero in Giappone, facendo notare che essi continuarono a essere trasmessi in *kanbun* e a essere letti in *ondoku*. Sebbene i fedeli possano ascoltare l'interpretazione e la spiegazione dei sutra, la loro lettura ufficiale resta in *ondoku*: la pronuncia delle parole sembra condividere un legame indivisibile con il loro significato.⁴⁷ Yanabu sembra quindi individuare in questo legame che viene percepito fra la forma e il significato della parola una possibile giustificazione della scarsa diffusione della teoria della traduzione in Giappone.

⁴⁵ YANABU Akira, *Nihon no hon'yakuron: ansoroji to kaidai* (Il Giappone e le teorie di traduzione: antologia e annotazioni), Tokyo, Hōsei daigaku shuppanyoku, 2010, pp. 18-19.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Ibidem, p. 21.

Kayoko Takeda fa però notare che Yanabu non ha mai invocato lo stabilimento di una nuova disciplina incentrata sui problemi della traduzione, né ha mai interagito attivamente con gli esponenti internazionali dei Translation Studies.⁴⁸

Oltre a questa interpretazione, non è mancato chi ha fatto notare che i Translation Studies si siano tradizionalmente concentrati per lo più sulle lingue europee, in particolare sull'inglese: essi, pertanto, hanno avuto un'impronta fortemente eurocentrica che inevitabilmente è stata presa come punto di riferimento da studiosi di altri Paesi, nonostante una recente inversione di tendenza, come sottolineato da Mona Baker e da Gabriela Saldanha.⁴⁹

Takeda afferma che fino agli anni Duemila i tentativi di creare un settore accademico traduttologico in Giappone sono stati isolati e sporadici: la disciplina cominciò ad affermarsi solo agli inizi del XXI secolo.⁵⁰ Ciò fu dovuto a una concomitanza di fattori, che Takeda individua nella formazione di società accademiche a promozione della disciplina e nella diffusione delle loro corrispettive riviste. A queste novità seguì la pubblicazione di lavori che contribuirono a gettare le fondamenta di un dibattito sui Translation Studies applicati al contesto giapponese.⁵¹ Inoltre, vennero inaugurati corsi universitari per l'istruzione e la ricerca in interpretariato e in traduzione. A ciò si aggiunse il progressivo aumentare di scambi internazionali incentrati su questo campo di studi, un incremento dovuto anche al crescente numero di ricercatori che conducono studi sulla traduzione giapponese.⁵² La relativa novità della disciplina dei Translation Studies in Giappone giustifica quindi la carenza di materiale riguardo alla localizzazione e alla traduzione dei videogiochi. A queste considerazioni vanno aggiunte quelle di Masaomo Kondo e di Judy Wakabayashi, i quali illustrano come in Giappone allo stato attuale le opere accademiche che trattano la traduzione riguardano soprattutto l'ambito della letteratura comparata.⁵³ Date queste considerazioni, è possibile presupporre che con il progressivo consolidamento dei Translation Studies in Giappone compariranno anche studi incentrati su settori di traduzione di natura più recente.

⁴⁸ Kayoko TAKEDA, "The Emergence of Translation Studies as a Discipline in Japan", in Nana SATO-ROSSBERG, Judy WAKABAYASHI (a cura di), *Translation and Translation Studies in the Japanese Context*, Londra/New York, Continuum International Publishing Books, 2012, p. 13.

⁴⁹ Mona BAKER, Gabriela SALDANHA, "Introduction to the Second Edition", in Mona BAKER, Gabriela SALDANHA (a cura di), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, Londra/New York, Routledge, 2009 (prima edizione 1998), p. xx.

⁵⁰ TAKEDA, "The Emergence of Translation Studies...", cit., p. 15.

⁵¹ Ibidem, pp. 16-17.

⁵² Ibidem, p. 17.

⁵³ Masaomo KONDO, Judy WAKABAYASHI, "Japanese Tradition", in BAKER, SALDANHA (a cura di), *Routledge Encyclopedia...*, cit., p. 476.

Conclusion

Nella prima parte del capitolo, si è notato come la maggiore sfida delle traduzioni multimediali, come quella audiovisiva e dei videogiochi, sia inglobare nei Translation Studies anche lo studio di tutte quelle componenti che cadono al di fuori dei segni verbali: in particolare, nel caso della localizzazione, a subire modifiche non sono solo i testi, ma talvolta anche altri *asset*, come il design, parti di sfondo, e perfino la componente musicale.

La maggior parte delle correnti di pensiero che hanno segnato i Translation Studies sono antecedenti alla nascita dei videogiochi. Nonostante ciò, ciascuna delle teorie di traduzione fornisce materiale di studio che può essere applicato anche alla localizzazione. Innanzitutto, le teorie funzionaliste e la *Skopostheorie* pongono al centro il traduttore e il contesto in cui si trova ad operare, prendendo le distanze dalle correnti di pensiero che fanno dell'originale il fulcro del processo di traduzione. Inoltre, questo approccio funziona anche qualora il testo scritto sia frammentato o accompagnato da altri segni, poiché si occupa principalmente degli obiettivi e dei processi decisionali che muovono una traduzione. La *Skopostheorie*, quindi, giustifica le scelte che vengono prese nelle traduzioni di videogiochi, che si preoccupano di rendere l'esperienza videoludica attraente ad un pubblico estremamente eterogeneo e, allo stesso tempo, nel modo più vicino possibile a quella fornita dalla versione originale, obiettivo che non necessariamente viene onorato con una semplice fedeltà al contenuto originale.

Questa tendenza al funzionalismo talvolta sfocia in una eccessiva familiarizzazione del gioco. La problematica è indirizzata soprattutto dalle teorie di traduzione legate al post-colonialismo, le quali sottolineano come un addomesticamento indiscriminato dei contenuti possa essere riconducibile ad una volontà di neutralizzare gli aspetti scomodi di un videogioco proveniente dall'estero. Tuttavia, la strategia contraria, lo straniamento, può essere ugualmente problematica: qualora lo straniamento sia applicato troppo estensivamente, il risultato è un prodotto alienante e parzialmente incomprensibile. Come visto con il caso di *Persona 5*, la strategia portata alle estreme conseguenze potrebbe danneggiare l'esperienza videoludica nel suo complesso, poiché non fornisce al giocatore la possibilità di interagire pienamente con il mondo di gioco a causa delle barriere linguistiche e culturali che sono state lasciate intatte.

Il descrittivismo consentirebbe di inscrivere le problematiche degli studi postcoloniali e il funzionamento della *Skopostheorie* nelle norme che regolano il contesto della cultura ricevente. Le strategie di traduzione impiegate e il loro distanziamento o vicinanza all'originale rivelerebbero quale approccio caratterizza la cultura ricevente e il suo rapporto con il mondo dei videogiochi. Allo stesso tempo però il descrittivismo risulta indebolito nei casi di Paesi dal recente ingresso nel mercato

videoludico, in quanto saranno inevitabilmente influenzati dalle tendenze dei maggiori Paesi produttori.

Sebbene le teorie elencate non coprano tutti gli aspetti della localizzazione, esse possono fornire un punto di partenza nello studio della componente testuale del videogioco. Infatti, analizzare le strategie di traduzione delle stringhe alla luce delle teorie esistenti aiuta a inquadrare il legame fra videogioco e cultura ricevente. Inoltre, le teorie esaminate viceversa offrono anche una gamma di soluzioni possibili per un settore i cui prodotti hanno esigenze che variano sensibilmente a seconda del loro genere, della loro diffusione e del loro dialogo con il pubblico.

Different games require different translation strategies, depending on their genre and intended target audience. Translation studies can contribute to a more effective and systematic analysis of the cultural content of games with a comprehensive survey of current cultural adaptation techniques used in game localisation. This would provide guidance as to which global translation strategy is the most appropriate for different game genres and would help assess the degree to which target audiences prefer domesticating or foreignising versions of games for different game genres.⁵⁴

In conclusione, nonostante le limitazioni che sono state evidenziate nella prima parte, i Translation Studies possono così offrire una base teorica alla parte testuale del videogioco, fungendo da punto di partenza per lo sviluppo accademico della disciplina. Questo è particolarmente rilevante in tutti quei generi che fanno della trama e degli scambi dialogici il punto nevralgico dell'esperienza videoludica, come i videogiochi di ruolo.

Stando a queste considerazioni, nel capitolo seguente i punti evidenziati da ciascuna delle teorie verranno utilizzati per accompagnare l'analisi di un videogioco di ruolo appartenente ad una serie che ha segnato non solo la storia del genere, ma anche quella della localizzazione e della traduzione dei videogiochi giapponesi.

⁵⁴ MANGIRON, "Games without Borders...", cit., pp. 202-203.

CAPITOLO 4 - STUDIO DEL CASO: *FINAL FANTASY VII* *REMAKE*

Square Enix e la serie *Final Fantasy*

Square Enix si originò nel 2003 con la fusione di due aziende, rispettivamente Square Soft ed Enix. La compagnia ha posto la firma su una grande quantità di titoli e serie famosi, fra le quali si citano *Dragon Quest* (originariamente di Enix, 1986-) e *Kingdom Hearts* (originariamente di Square Soft, 2002-).

Tuttavia, la serie di maggiore spicco di Square Enix è rappresentata senza dubbio da *Final Fantasy* (1987-), nata sotto Square Soft. Il primo titolo della serie fu rilasciato per Famicom/NES per opera di Sakaguchi Hironobu, il quale in un'intervista afferma che l'ispirazione derivò dagli RPG per computer come *Wizardry* e *Ultima* e il suo sviluppo fu incoraggiato dal successo riscosso da Enix con *Dragon Quest*.¹ *Final Fantasy* e i titoli seguenti si delinearono come videogiochi di ruolo aventi caratteristiche specifiche: una di queste è la centralità della trama, ambientata in un mondo fantastico in cui il videogiocatore è libero di muoversi. Ciascun titolo presenta un'ambientazione diversa, la cui ispirazione può variare da un immaginario medievale a uno futuristico. Il giocatore si trova a manovrare un insieme di personaggi (i membri della squadra), la cui caratterizzazione si sviluppa insieme allo svolgimento della storia. Per avanzare nella trama, il giocatore è obbligato a sconfiggere gli avversari in combattimento, potenziando sempre di più la propria squadra. Il combattimento è dunque la meccanica centrale del gioco: in effetti, il titolo inizialmente ipotizzato per il primo videogioco era proprio *Fighting Fantasy*, che però fu scartato a causa dell'omonimia con un gioco da tavolo dal marchio registrato.² Di conseguenza, nel gameplay occupano uno spazio rilevante le meccaniche legate ai livelli di potenza, ai punti attacco e allo sblocco di armi, oggetti e abilità utili negli scontri, ottenibili sia proseguendo con la storia principale sia dedicandosi all'esplorazione e alle missioni secondarie. Per buona parte della storia della serie, il combattimento è rimasto improntato su un sistema a turni, per poi essere gradualmente abbandonato in favore di uno in tempo reale.

Un altro elemento distintivo della saga e, più in generale, delle produzioni di Square Enix, è il design dei personaggi, che ricalca uno stile vicino a quello di manga e anime, con cui il legame talvolta è esplicito: famosa, ad esempio, è la partecipazione di Toriyama Akira nel design dei personaggi della serie *Dragon Quest* e del videogioco *Chrono Trigger* (Square Soft, 1995). La centralità della trama e

¹ KUROKAWA Fumio, "FF umi no oya, Sakaguchi-shi: 'Fainaru' fantajī dewa nakatta!? FF to Square no monogatari" (Il padre di Final Fantasy, Sakaguchi, rivela: non era la fantasia 'finale'! La storia di FF e Square), *What's In*, 2017, <https://tokyo.whatsin.jp/80823/2>, consultato il 2/12/2020.

² Ibidem.

del combattimento, l'ambientazione esplorabile, la presenza di più personaggi giocabili e il design sono le caratteristiche più comunemente associate a *Final Fantasy*.

Mia Consalvo definisce Square Enix come un'azienda dalle disposizioni cosmopolite. Iniziative quali l'apertura di filiali all'estero, la collaborazione con Walt Disney Company nella creazione del franchise *Kingdom Hearts*, l'acquisizione di compagnie estere e il controllo della localizzazione dei suoi prodotti sarebbero indici rivelatori delle sue istanze transnazionali.³ Secondo Consalvo, queste disposizioni cosmopolite si riflettono anche nei videogiochi stessi, portando come esempio *Final Fantasy X*. Il videogioco viene descritto come un amalgama di elementi culturali di provenienze diverse, “a blending of world cultures [...] one that defied easy categorization as a ‘Japanese’ game, or any other nationality or ethnicity”.⁴ Ciascuno dei protagonisti della storia presenta un'estetica e un abbigliamento che citano una gran varietà di immaginari, dall'aspetto da surfista di Tidus ai richiami giapponesi del kimono di Yuna e Auron fino agli accenni giamaicani di Wakka; oltre a ciò, le vicende sono ambientate in un mondo ispirato, per paesaggio e mitologia, al sud-est asiatico.⁵

Il concetto di “amalgama culturale” è visibile anche nei paesaggi linguistici che compaiono all'interno dei videogiochi. Il mondo di Eos in *Final Fantasy XV* è caratterizzato da almeno tre lingue differenti, che evidenziano le differenze presenti nell'ambientazione e allo stesso tempo richiamano idiomi reali: nel regno di Lucis le insegne sono scritte in inglese, nella città di Altissia, ispirata a Venezia, la lingua usata è l'italiano, mentre nell'impero di Niflheim sembra che sia utilizzato il latino. In maniera analoga, in *Final Fantasy VII Remake* le insegne in lingua inglese convivono assieme alle loro controparti giapponesi.

³ CONSALVO, *Atari to Zelda...*, cit., pp. 119-120.

⁴ CONSALVO, “Console Video Games and Global Corporations...”, cit., p. 118.

⁵ Ibidem.



Immagine 4.1. *Final Fantasy VII Remake* (2020), ©Square Enix: I cartelli che compaiono nell’ambientazione di gioco sono caratterizzati da un bilinguismo inglese-giapponese.

Simili accorgimenti mettono in evidenza la volontà di ribadire l’impronta transnazionale della serie, fornendo a tutti i videogiocatori la possibilità di sperimentare un’ambientazione al contempo familiare ed estranea mescolando lingue diverse. L’incorporazione di lingue differenti all’interno del gioco rivela ulteriormente il ruolo centrale svolto dai traduttori, il cui contributo non si limita alla localizzazione di una singola edizione ma si estende anche nella cura di questi *asset* del videogioco. Da queste considerazioni emerge come il lavoro degli esperti linguistici non si limiti ad agire su una singola edizione tradotta, ma venga invece sfruttato anche per arricchire il contenuto e l’ambientazione del gioco stesso. Ciò è una conseguenza dell’approccio globale che Square Enix ha adottato nei confronti dei suoi titoli di punta. La localizzazione viene quindi trattata con un certo grado di serietà: ai traduttori non viene richiesta solo la padronanza su due idiomi, ma anche abilità corollari, dalla capacità di lavorare in gruppo e con tempistiche ristrette fino alla scrittura creativa. Che la creatività sia un fattore importante viene dimostrato anche dai requisiti che possono venire richiesti ai traduttori per l’affidamento di un incarico. Infatti, se si prova a controllare i criteri che Square Enix esige da un traduttore *freelance*, viene chiesto di consegnare un breve elaborato redatto nella lingua per cui ci si candida. L’argomento richiesto per l’elaborato in questione è molto specifico. In particolare, per l’inglese e l’italiano è necessario comporre un brano incentrato su un confronto fra uno dei protagonisti del videogioco e l’erede dell’antagonista del medesimo, oppure, nel caso di

tedesco, francese e spagnolo, si chiede di scrivere un testo dal punto di vista di un *villain* di un titolo di Square Enix scelto a piacere.⁶ È palese che l'obiettivo di queste richieste sia di natura duplice: mettere alla prova le capacità di scrittura creativa del candidato e, allo stesso tempo, verificare il suo grado di conoscenza dei *brand* dell'azienda. Questo perché, come viene illustrato anche nei dettagli dell'impiego, "è importante avere un'attitudine alla creatività. Non ci si deve limitare a rimpiazzare una lingua con un'altra, ma avere una piena comprensione dell'opera e dei personaggi e con questa dare alla luce una lingua viva che si adatti alla cultura e alle abitudini di ciascun Paese".⁷

In particolare, l'ultima frase rivela come per Paesi diversi possano essere applicate strategie di traduzione differenziate. Un'edizione italiana non avrà, per esempio, la stessa identica localizzazione di un'edizione nordamericana. Di conseguenza, è possibile analizzare le strategie applicate per evidenziare le differenze di approccio esistenti. Nel prossimo paragrafo, si illustrerà brevemente in che modo si è evoluta la localizzazione di *Final Fantasy* e, in particolare, si evidenzieranno le tendenze generali delle traduzioni italiane.

La localizzazione della serie

La serie iniziò a ricevere una traduzione a partire dal 1990, ma l'operazione interessava solo la lingua inglese e non veniva effettuata per tutti i capitoli, tanto che *Final Fantasy IV* (1991) e *Final Fantasy VI* (1994) furono esportati con i titoli rispettivi di *Final Fantasy II* e *Final Fantasy III*. Fu solo a partire da *Final Fantasy VII* (1997) che l'allora Square Soft decise di localizzare tutti i videogiochi principali della serie, includendo inizialmente il tedesco, il francese e lo spagnolo per poi ampliare progressivamente le lingue disponibili. *Final Fantasy VII*, in particolare, costituì un punto di svolta per le modalità con cui avvenivano i processi di traduzione. Come si è visto nel primo capitolo, le traduzioni precedenti della serie erano gestite in maniera allentata: a ciascun progetto lavorava un solo traduttore, talvolta solo improvvisato come tale, e senza il supporto di un addetto alla revisione linguistica. Questo avveniva perché il mercato estero era considerato in secondo piano rispetto a quello locale.

Tuttavia, il successo che *Final Fantasy VII* riscosse all'estero, a dispetto di una traduzione in parte penalizzata da una certa quantità di refusi e imprecisioni dovuti alla sua gestione, rivelò le potenzialità che la serie poteva avere anche al di fuori del Giappone. Sebbene Mia Consalvo affermi che Square, assieme ad Enix, fu una delle *software house* che riconobbero presto l'importanza di espandersi oltre i confini nazionali, approccio in parte dimostrato dall'apertura di filiali inizialmente in Nord America

⁶ Informazioni tratte da <https://www.jp.square-enix.com/recruit/career/freelance/translator/>, consultato il 9/12/2020.

⁷ Ibidem.

e in Europa,⁸ di fatto il perfezionamento della localizzazione avvenne solo dopo l'effettivo successo dei suoi videogiochi di punta. Pertanto, almeno per quanto riguarda la localizzazione, l'investimento in questo settore fu una conseguenza, e non una causa, della ricezione positiva dei propri videogiochi nel mercato estero. Un'ulteriore prova di ciò riguarda la gestione delle traduzioni francese, spagnola e tedesca di *Final Fantasy VII*: esse furono effettuate basandosi sull'edizione inglese e affidate ad agenzie esterne. La quantità ingente di errori che pesava su queste tre edizioni spinse l'azienda a porre sotto la sua diretta supervisione tutte le localizzazioni successive.

In questo modo, a partire da *Final Fantasy VIII* (1999), ogni localizzazione venne affidata a personale interno all'azienda (*in-house*), oppure a traduttori *freelance* strettamente supervisionati. Inoltre, il processo fu via via regolamentato per minimizzare il più possibile i danni derivati da traduzione e localizzazione di scarso livello. *Final Fantasy VIII*, per esempio, fu il primo videogioco della serie che beneficiò di più traduttori, supportati da revisori linguistici.⁹ Sempre *Final Fantasy VIII*, inoltre, si distinse dai titoli precedenti perché fu tradotto nelle lingue europee dell'acronimo FIGS direttamente dal giapponese, senza dunque utilizzare l'inglese come lingua di riferimento come era stato fatto con *Final Fantasy VII*. Successivamente, la localizzazione interessò un bacino sempre più consistente di lingue, tanto che con *Final Fantasy XV* (2016), se si esclude il giapponese, si arrivò a otto localizzazioni parziali (senza quindi un corrispettivo doppiaggio) e tre totali (inglese, francese e tedesco).

La traduzione italiana di *Final Fantasy VIII* segnò l'ingresso della serie nella scena italoфона. Essa non fu priva di difetti: non mancavano, infatti, refusi ortografici o costruzioni grammaticali non congeniali, sebbene nessuno di loro costituisse un ostacolo alla comprensione. In particolare, in certi casi alcune scelte, anche se grammaticalmente corrette, avevano come risultato l'indebolimento dell'atmosfera. Questo accade, per esempio, con il protagonista Squall. Nella traduzione italiana, quando si trova in disaccordo con l'interlocutore, Squall spesso risponde dicendo "Scusa". La battuta è una traduzione letterale di *warui na*, che però sottintende un tono sarcastico. Al contrario, l'italiano "scusa", nella sua forma esclusivamente scritta e in assenza di altri segni chiarificatori come il tono della voce, manca di questa interpretazione e può indurre il giocatore a credere che Squall si stia effettivamente scusando, deviando dalla caratterizzazione del suo personaggio.

Probabilmente questi difetti possono essere attribuiti alla novità dell'iniziativa. Square Soft aveva avviato solo da poco il potenziamento della localizzazione, che in precedenza aveva interessato esclusivamente la lingua inglese. La poca dimestichezza con il trattamento di questi processi può

⁸ CONSALVO, *Atari to Zelda...*, cit., pp. 110-111.

⁹ FENLON, "The Rise of Squaresoft Localization", cit.

avere influito sugli aspetti più deboli della localizzazione. Essa risulta comunque ben pianificata, se si conta che non ci si limitò a tradurre i testi mimetici e del menù, ma anche quelli grafici. Sebbene l'originale presentasse questi ultimi in lingua inglese, la localizzazione decise di renderli in lingua italiana.



Immagine 4.2. *Final Fantasy VIII Remastered*¹⁰ (1999-2019), ©Square Enix: la localizzazione italiana ha apportato modifiche anche ai testi che originariamente erano in lingua inglese.

Come si può osservare, la decisione interessò sia quei testi più strettamente legati al proseguimento della trama, come nel caso della prima immagine, che fornisce informazioni sulla strategia da seguire, sia nei punti dove non era strettamente necessario, come nel caso del testo a scorrimento all'interno dei treni della seconda immagine.

¹⁰ Le versioni *remastered* di *Final Fantasy VIII* utilizzano gli stessi testi dell'edizione originale per PlayStation.

Queste modifiche agli *asset* artistici sarebbero però diventate più sporadiche nei titoli successivi, a causa della maggiore complessità degli stessi. Tradurre le insegne per ogni lingua sarebbe diventato troppo dispendioso in termini di tempo e di costi.

Anche *Final Fantasy IX* (2000) fu localizzato in italiano partendo dalle stringhe giapponesi. Rispetto al titolo precedente, la traduzione italiana si presenta con un numero di imprecisioni nettamente inferiore e con un incremento dell'impiego di linguaggi non standard. La maggior parte di cambiamenti simili è stata fatta ad imitazione della diversità linguistica presente nell'originale, ma talvolta si hanno casi in cui la traduzione italiana aggiunge un ulteriore grado di creatività alla parlata di certe categorie di personaggi. Nelle immagini riportate qui sotto, è possibile mettere a confronto la battuta italiana dell'aristocratico con quella della sua controparte originale. Laddove il giapponese si limita a comunicare un registro raffinato, l'italiano aggiunge una vena comica ai membri della classe aristocratica fornendo a ciascuno di essi una erre moscia. Rispetto al titolo precedente, l'edizione italiana di *Final Fantasy IX* enfatizza le differenze caratteriali e sociali dei personaggi che popolano il mondo donando loro uno stile linguistico unico, innalzando allo stesso tempo anche il fattore comico.



Immagine 4.3. *Final Fantasy IX Remastered*¹¹ (2000-2017), ©Square Enix: la traduzione italiana aggiunge comicità alla parlata degli aristocratici mimando una erre moscia, rappresentata da una lettera V.

Le modalità di traduzione subirono un cambiamento con *Final Fantasy X* (2001). A partire da questo titolo, infatti, venne inserito il doppiaggio, il quale fu limitato però al giapponese e all'inglese. L'aggiunta di questa componente audio faceva sorgere un problema che riguardava tutte le altre

¹¹ Le versioni *remastered* di *Final Fantasy IX* utilizzano gli stessi testi dell'edizione originale per PlayStation.

versioni europee, le quali sarebbero state dotate solo del doppiaggio in lingua inglese. Qualora si fosse deciso di seguire la stessa strategia dei titoli precedenti e basare ogni traduzione sull'originale giapponese, inserendo al tempo stesso l'audio in lingua inglese, il testo scritto non sarebbe stato coerente con il doppiaggio. Ciò implicava che si sarebbe verificato un sostanziale scollamento fra quanto letto e quanto ascoltato da un videogiocatore. Per evitare questa incoerenza nelle edizioni che avrebbero ricevuto una localizzazione parziale, si decise di adottare una strategia mista: menù, tutorial, e messaggi di sistema sarebbero stati tradotti dal giapponese, mentre per i dialoghi doppiati ci si sarebbe basati sull'inglese.¹² Ciò valse anche per la versione italiana, che adottò così questo sistema di localizzazione dalle fonti miste. Questa strategia è rimasta invariata fino all'ultimo capitolo numerato della saga, *Final Fantasy XV*, la cui localizzazione fu gestita nello schema sotto riportato.

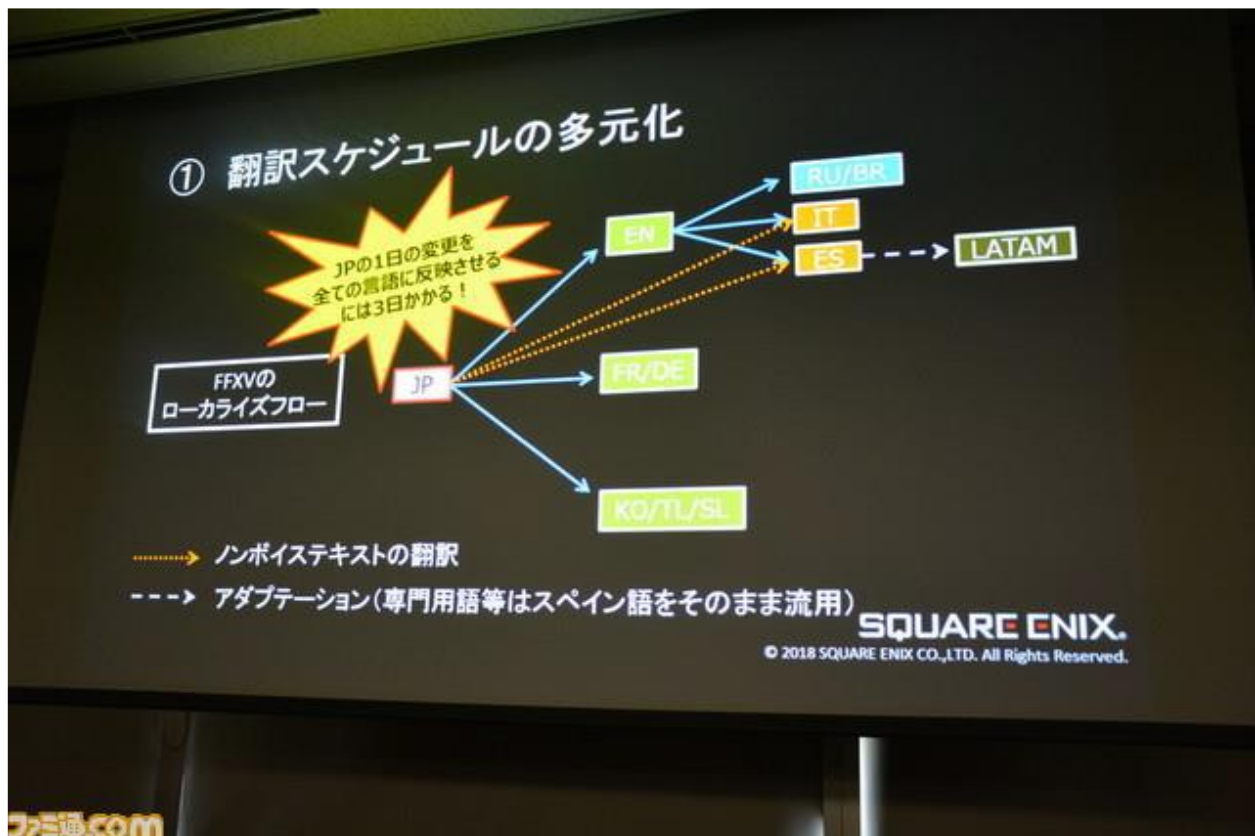


Immagine 4.4. Game Creators Conference 2018:¹³ lo schema indica che per l'italiano è stata scelta una doppia traduzione, dall'inglese per i dialoghi doppiati e dal giapponese per le altre tipologie di testi (© Square Enix).

¹² O'HAGAN, MANGIRON, "Games Localization: When Arigato...", cit., p. 59.

¹³ L'immagine è tratta da TOBE, "Fainaru Fantajī XV' rōkaraizu tte..." cit., <https://www.famitsu.com/news/201804/03154859.html>, consultato il 7/01/2021.

Seguendo questo schema, si evince che nella versione italiana i testi dialogici, dotati di doppiaggio, furono tradotti basandosi sulla lingua inglese, mentre il resto delle stringhe si rifece al giapponese. Nel caso di traduzioni dirette, se si osservano le strategie che vengono impiegate nelle edizioni italiane rispetto a quelle nordamericane, in generale si nota come le traduzioni italiane dal giapponese adottino un approccio molto più conservatore rispetto a quanto è osservabile con le localizzazioni giapponese-inglese. Infatti, salvo alcuni casi, la lingua italiana in *Final Fantasy* a livello semantico non si prende libertà eccessive rispetto allo *script* di partenza, contrariamente alla traduzione inglese che invece tende a sfruttare con più disinvoltura la strategia di *transcreation* illustrata da Mangiron e O'Hagan. Questo aspetto diventa ancora più evidente se si confrontano le strategie di traduzione che compaiono nella versione italiana e inglese dell'ultima pubblicazione della saga, *Final Fantasy VII Remake*.

***Final Fantasy VII Remake*: caratteristiche e ricezione**

Final Fantasy VII Remake è un videogioco di ruolo pubblicato da Square Enix nel 2020 per PlayStation 4. Il gioco si propone come rifacimento dell'originale *Final Fantasy VII*, rilasciato nel 1997 per la prima PlayStation. In particolare, *Final Fantasy VII Remake* copre solo la prima parte della trama complessiva del videogioco originale, riprendendo ed espandendo la fase iniziale del gioco ambientata nella città di Midgar. Nello specifico, la trama ruota attorno a Cloud, un ex soldato della Shinra, l'azienda che controlla la città di Midgar grazie alla sua costante fornitura di energia. Tramutatosi in mercenario e in tuttofare, Cloud viene assoldato dall'Avalanche, un gruppo di eco-terroristi che si oppongono alla Shinra e allo sfruttamento indiscriminato delle risorse del pianeta. Il videogioco segue il contrasto fra Cloud, i membri dell'Avalanche e l'azienda Shinra.

Final Fantasy VII Remake si discosta dal capitolo originale perché impiega quella strategia che Bjarnason ha definito ludo mix. Il termine deriva da media mix, la strategia con la quale si sfruttano media differenti per commercializzare prodotti che risalgono allo stesso *franchise*.¹⁴ Il termine ludo mix è stato coniato in seguito alla sempre maggiore rilevanza del settore dei videogiochi all'interno del fenomeno.¹⁵ Si prenda, come esempio, la serie *Pokémon*. Sebbene sia nata come serie di videogiochi, gran parte del successo internazionale di *Pokémon* è stato dovuto al suo espandersi in altri orizzonti: infatti, l'ascesa della saga è stata accompagnata da una longeva serie anime ancora in corso, che a sua volta ha incentivato la produzione di film di animazione, giochi di carte collezionabili e una gran varietà di merchandise. I videogiochi, la serie anime e i film restano però indipendenti

¹⁴ Nökkvi Jarl BJARNASON, "A Recipe for Disaster? The Emerging Ludo Mix and the Outsourcing of Narrative", *Proceedings of DiGRA*, 2019, p. 1.

¹⁵ *Ibidem*.

l'uno dall'altro: non è necessario guardare il cartone animato per comprendere le dinamiche di un videogioco *Pokémon*, e viceversa.

Il ludo mix può anche sfruttare media differenti per narrare lo stesso universo di gioco, suddividendolo in segmenti più o meno importanti. Ne consegue che, per comprendere pienamente la trama e l'ambientazione del videogioco principale, il giocatore sarà invitato a prendere visione delle parti di trama narrate in altri media, a differenza di quanto succede con *franchise* come *Pokémon*. Bjarnason porta come esempio di ludo mix che agisce in questa maniera *Final Fantasy XV*, che ritiene esserne l'esempio più sviluppato. La serie di *Final Fantasy XV*, oltre al videogioco principale uscito nel 2016, conta quattro DLC (*downloadable content*), una serie anime, un film in CGI, un *audio drama*, un romanzo e un manga. Oltre a ciò, sono stati prodotti un gioco per cellulare e un'edizione espansa del videogioco che include i DLC in aggiunta a nuovi livelli esplorabili.¹⁶ Ciascuno di questi elementi racconta una parte delle vicende che nel videogioco iniziale sono omesse o a malapena citate. Bjarnason collega questa strategia all'evoluzione del mondo videoludico avvenuta negli ultimi anni. Gli alti costi di produzione che hanno raggiunto i videogiochi avrebbero spinto i produttori di *Final Fantasy XV* a integrare la narrazione sfruttando media meno costosi e puntando più sulla caratterizzazione dei personaggi che non su una singola trama.¹⁷

Final Fantasy VII Remake è improntato su una strategia che sotto certi aspetti somiglia a quanto fatto con *Final Fantasy XV*. Anche l'originale *Final Fantasy VII*, infatti, ha generato una serie di prodotti atti a espanderne l'universo: il titolo principale del 1997 è stato seguito da un film in CGI che funge da sequel, un romanzo ambientato dopo gli eventi del film, due OVA, un videogioco prequel e un altro videogioco sequel. *Final Fantasy VII Remake* include nella narrazione una buona parte di ciò che è stato prodotto dal 1997 al 2020. A prova di ciò, nell'ambientazione sono stati inseriti molti personaggi che non comparivano nel videogioco principale, bensì nei titoli e nelle opere secondarie dello stesso universo. Il co-direttore Toriyama Motomu, in un'intervista, ha affermato che la loro inclusione era stata decisa fin dall'inizio, per approfondire e dare maggiore spazio a questi personaggi.¹⁸ Inoltre, il videogioco non si limita a proporre la prima parte delle vicende del titolo originale con un comparto tecnico più avanzato, ma cita anche alcune scene del film sequel e aggiunge sottoforma di *flash forward* gli eventi più iconici di tutto *Final Fantasy VII*. Ne consegue che il videogioco è stato creato con la presupposizione che il giocatore sia a conoscenza della trama e dei

¹⁶ Ibidem, p. 2.

¹⁷ Ibidem, p. 10.

¹⁸ SQUARE ENIX, "Final Fantasy VII Remake no sekai wo fukabori intabyū! Zenhen" (Approfondire il mondo di "Final Fantasy VII Remake": prima parte dell'intervista), *Final Fantasy Portal Site*, 2020, <https://jp.finalfantasy.com/topics/207>, consultato il 26/12/2020.

personaggi dell'universo, e in caso contrario sarà invitato a recuperare gli altri titoli della saga qualora voglia cogliere pienamente tutti gli eventi di gioco.

Tuttavia, sebbene ricordi quanto avvenuto con *Final Fantasy XV*, l'operazione di ludo mix non raggiunge gli stessi livelli di frammentazione. Laddove *Final Fantasy XV* era stato appositamente creato con carenze nella trama per lasciare spazio alla creazione di DLC futuri, la storia di *Final Fantasy VII Remake* si esaurisce nel medesimo titolo, il quale risulta un lavoro completo nonostante copra solo la prima parte del gioco originale. A prova di ciò, nelle recensioni non si riscontrano critiche che riguardano la dilatazione e la frammentazione della trama, come invece Bjarnason aveva registrato con *Final Fantasy XV*.¹⁹ Al contrario, in linea generale le recensioni critiche giudicano positivamente il videogioco, lodandone il comparto tecnico, il ritmo della narrazione e il sistema di combattimento modernizzato.²⁰

La versione italiana del videogioco finì sotto i riflettori del fandom proprio dal punto di vista della traduzione dei dialoghi. La localizzazione italiana di *Final Fantasy VII Remake*, infatti, abbandonò la metodologia mista che l'aveva caratterizzata fin da *Final Fantasy X* e decise di basarsi interamente sulla versione giapponese, dialoghi inclusi. La localizzazione restò però di tipo parziale: il doppiaggio non è disponibile in lingua italiana, ma solo in giapponese, inglese, tedesco e francese. Tuttavia, in *Final Fantasy VII Remake* è possibile selezionare la lingua del doppiaggio, laddove un tempo la scelta obbligata era l'inglese. Poiché una buona parte dei videogiocatori impostò il doppiaggio inglese, si verificò uno scollamento fra i contenuti della componente audio e la traduzione riportata dai testi italiani. Talvolta, lo scollamento rivela una differenza di significato molto marcata, come si può vedere dal dialogo seguente.

Traduzione italiana	Traduzione inglese	Testo giapponese
Riesci ad alzarti?	Can you walk?	立てるか？
Guarda che sono caduta apposta per vedere se mi aiutavi!	If I couldn't, believe me, you'd be the first to know.	助けてもらおうと思って、わざと転んでみたの
Sei un'ottima attrice.	I'll take that as a yes.	迫真の演技だったな

¹⁹ BJARNASON, "A Recipe for Disaster...", cit., pp. 2-3.

²⁰ La rivista giapponese *Famitsu* ha assegnato un punteggio di 39/40 (informazione tratta da <https://multiplayer.it/notizie/final-fantasy-7-remake-voti-sfiorano-perfect-score-su-famitsu.html>, consultato il 16/12/2020). Il sito *Metacritic*, che raccoglie un insieme di recensioni critiche, gli ha conferito 87/100 (<https://www.metacritic.com/game/playstation-4/final-fantasy-vii-remake/critic-reviews>, consultato il 16/12/2020).

Ciò che è interessante notare è il grado di differenza dei contenuti dell'una e dell'altra lingua: sebbene entrambe siano state tradotte dal giapponese, la differenza fra audio inglese e testo italiano è talmente marcata che ciò che si ascolta e ciò che si legge presentano contenuti completamente diversi, tanto che inizialmente, quando divenne possibile provare la versione *demo*, non furono in pochi a pensare che si trattasse di una serie di errori di traduzione nella versione italiana.²¹ Le perplessità in merito nascevano anche dal fatto che nella versione *demo*, che permetteva di giocare il primo capitolo, l'unico doppiaggio selezionabile era quello in lingua inglese.

Ciò che si è verificato deriva dalle strategie di traduzione impiegate nell'una e nell'altra edizione, le quali si avvicinarono al videogioco adottando approcci di base differenti e talvolta diametralmente opposti. Il caso studio presentato in seguito esaminerà e approfondirà queste strategie.

Studio del caso: metodologia applicata

Lo studio del caso verterà sull'analisi delle strategie di traduzione applicate nelle edizioni nordamericana e italiana di *Final Fantasy VII Remake* rispetto alla lingua giapponese.

Oggetto di studio saranno i testi dialogici in esso presenti. Poiché la narrazione di un videogioco di ruolo si sviluppa principalmente attraverso i dialoghi, il fulcro dell'analisi saranno proprio questi ultimi. Saranno quindi esclusi i testi extra-diegetici, ossia che non sono direttamente coinvolti nella narrazione del gioco: non verranno tenuti in considerazione i testi che compaiono nel menù di gioco e i messaggi di sistema, in quanto si pongono al di fuori dello svolgimento della storia. La decisione è inoltre giustificata dal fatto che i testi extra-diegetici seguono regole diverse rispetto a quelli dialogici a causa di circostanze particolari.

I testi del menù di gioco possono essere suddivisi in due categorie generiche: le stringhe legate agli aspetti esterni o agli aspetti interni del gameplay. Alla prima categoria corrispondono opzioni che includono il salvataggio o il caricamento della partita, che occupano una posizione paratestuale rispetto alla modalità di gioco. Al contrario, la seconda è incentrata sugli aspetti che hanno una diretta correlazione con il gameplay: si tratta per lo più di testi legati alla nomenclatura dell'equipaggiamento (armi, accessori, strumenti e incantesimi). Nel primo caso, le modalità di traduzione sono basate su una nomenclatura standardizzata secondo convenzioni universali dei videogiochi ("opzioni", "carica", "salva") oppure secondo vocaboli tecnici specifici dell'hardware di riferimento (Sony userà per PlayStation una convenzione diversa rispetto a Nintendo o Microsoft nella terminologia, per esempio, dei controller). Nel secondo caso, la terminologia usata per nominare l'equipaggiamento di gioco è

²¹ GAMESOURCE, "Final Fantasy VII Remake e la traduzione in italiano", *Gamesource*, 2020, <https://www.gamesource.it/editoriali/final-fantasy-vii-remake-e-la-traduzione-in-italiano/>, consultato il 16/12/2020.

basata, salvo alcune eccezioni, sulla convenzione e sull'esperienza dei videogiochi precedenti della serie. Infatti, in *Final Fantasy*, come in altre serie di giochi di ruolo, gli incantesimi e gli strumenti in generale subiscono poche modifiche di titolo in titolo. Ciò implica che questi oggetti sempre ricorrenti tenderanno ad essere resi con la medesima nomenclatura. In entrambe queste situazioni le strategie di traduzione non sono basate su scelte libere ma su convenzioni e, pertanto, non offrirebbero dati altrettanto interessanti.

Questo studio del caso su *Final Fantasy VII Remake* prende in esame i dialoghi dei primi tre capitoli in lingua giapponese, italiana e inglese. I dati sono stati raccolti utilizzando due metodi. Il primo è consistito nella presa visione dei contenuti di gioco tramite piattaforme di streaming online. I dati raccolti in questa maniera sono stati completati giocando personalmente al titolo, in modo tale da riuscire a catalogare anche le stringhe più secondarie. A ciascuna stringa catalogata è stato attribuito un numero massimo di due strategie di traduzione, a causa della relativa brevità della maggior parte dei testi. Infine, si è proceduto a stilare la percentuale in cui ogni strategia compariva nella versione italiana e in quella nordamericana, a cui è seguita un'analisi dei risultati.

Analisi delle strategie con esempi

Per l'analisi di *Final Fantasy VII Remake*, le stringhe sono state catalogate e raggruppate in otto categorie. Di seguito queste categorie verranno enumerate e corredate di esempi.

Traduzione letterale

Per traduzione letterale si intende una traduzione parola per parola, che si caratterizza per essere un “direct transfer of a SL text into a grammatically and idiomatically appropriate TL text in which the translators’ task is limited to observing the adherence to the linguistic servitudes of the TL”.²²

Annelies Van Oers, nel suo caso studio della traduzione olandese del videogioco *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003), afferma che la traduzione letterale si era rivelata la strategia più utilizzata con circa il 65% del totale. Van Oers attribuisce questo risultato a due cause: la carenza di tempo, che aveva spinto ad optare per quella che era stata ritenuta la strategia più rapida e sicura, e la condivisione da parte del contesto anglo-americano e olandese di elementi culturali in numero sufficiente da non necessitare di modifiche importanti.²³ Inoltre, a queste due considerazioni aggiunge che il contenuto

²² Jean Paul VINAY, Jean DARBELNET, *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*, (traduzione e edizione a cura di Juan C. Sager M.-J. Hamel), Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 1995, pp. 33-34.

²³ VAN OERS, “Translation Strategies and Video Game Translation...”, cit., pp. 145-147.

delle stringhe nella maggior parte dei casi non richiedeva una particolare creatività, trattandosi per di più di dialoghi dai contenuti semplici.²⁴

Le medesime riflessioni non possono essere applicate per *Final Fantasy VII Remake*. Infatti, che si tratti della traduzione italiana o di quella inglese, dalla catalogazione è emerso che la traduzione letterale è presente in quantità più ridotte, anche nei casi in cui il contenuto del testo non richieda strategie particolarmente creative. Il motivo di questo dislivello fra quanto esaminato da Van Oers e quanto rilevato in questo caso studio può essere giustificabile con le differenze strutturali fra il giapponese e le lingue in traduzione. Vinay e Darbelnet ammettono che la strategia letterale è comune soprattutto quando gli idiomi coinvolti appartengono alla stessa famiglia o quando condividono strutture grammaticali e concettuali, come succede con coppie come il francese e l'italiano o come il francese e l'inglese.²⁵

Pertanto, poiché il caso studio di Van Oers copre la coppia originale inglese-traduzione olandese, due lingue che hanno parecchie caratteristiche in comune, non è improbabile che la strategia letterale sia stata possibile anche a causa delle somiglianze in questione.

La medesima conclusione, tuttavia, non è applicabile nei casi di coppie di lingue con differenze strutturali più accentuate, come giapponese-italiano e giapponese-inglese. Poiché nessuna delle due coppie condivide il ceppo linguistico, la traduzione letterale non potrà essere applicata nella stessa misura che ha rilevato Van Oers con l'inglese e l'olandese. Infatti, a causa delle marcate differenze fra le lingue in questione, può accadere che una traduzione letterale sfoci nel fenomeno che viene talvolta chiamato *translationese*, termine con cui si indica una traduzione che rispecchia l'originale sia nel significato sia nella forma (sintassi). Il risultato è una traduzione che risulta innaturale agli occhi di chi ne usufruisce, perché le regole sintattiche vengono ignorate in favore di una fedeltà alla forma dell'originale.

Abbiamo già notato come nei videogiochi l'obiettivo principale della traduzione e della localizzazione è fornire un'opera che risulti facilmente comprensibile al giocatore e che, allo stesso tempo, trasmetta quanto più possibile la stessa esperienza di gioco dell'originale. Ne consegue che la traduzione dei testi tenderà a evitare tutte quelle costruzioni che possono risultare artificiose, poiché ostacolerebbero la comprensione e l'immersione del giocatore nell'opera.

Per questo motivo, nelle stringhe di *Final Fantasy VII Remake* prese in esame la traduzione letterale compare per lo più in frasi brevi, mentre per le stringhe più corpose sono privilegiate altre strategie.

²⁴ Ibidem, p. 148.

²⁵ VINAY, DARBELNET, *Comparative Stylistics...*, cit., p. 34.

Trasposizione

Vinay e Darbelnet definiscono con trasposizione il metodo che consiste nel sostituire la categoria grammaticale di una parola con un'altra senza modificare il significato del messaggio.²⁶

Le stringhe seguenti forniscono un esempio dell'applicazione di questa strategia.

おい！あそこで合流だ。ジ エシーを頼んだぞ	Ehi! Ci troviamo lassù. Aiuta Jessie!	Hey! We'll link up over there! Look after Jessie!
ここを行けば、バレットと 合流できるはず	Scendendo da qui dovremmo arrivare da Barret.	This route should lead us straight to Barret! Probably!
出口はこっち。急いで	L'uscita è di qua. Svelto!	I think I see an exit. Come on!

Come si può osservare, le traduzioni in questi esempi hanno cercato di riportare un messaggio simile a quello trasmesso dal testo giapponese, senza variazioni importanti. Tuttavia, per adempiere a questo obiettivo non hanno utilizzato la strategia letterale. Le traduzioni, infatti, presentano delle lievi modifiche, che tuttavia non intaccano il significato generale: in tutte e tre le versioni, Barret fissa un punto di incontro e chiede di aiutare Jessie, mentre quest'ultima fornisce indicazioni sulla via da seguire. Le traduzioni però non seguono pedissequamente la grammatica o il lessico delle stringhe originali. Nessuna delle due, per esempio, rende 合流 (*gōryū*, letteralmente “punto di incontro”) con un sostantivo, ritenendo più opportuno utilizzare un verbo per tradurre la richiesta di Barret. La trasposizione consiste in questo genere di procedure. Un ulteriore esempio di trasposizione avviene nell'ultima stringa della traduzione italiana, in cui il verbo 急いで (*isoide*, letteralmente “sbrigati”) viene sostituito con un aggettivo, “svelto”.

Nei casi delle traduzioni del giapponese in inglese o in italiano, questa strategia viene favorita rispetto a quella letterale poiché permette di sfruttare le proprietà strutturali di ciascuna lingua al fine di creare un testo più scorrevole.

Nell'esempio riportato qui sotto, il testo fornisce informazioni sul prossimo luogo da raggiungere per proseguire con la trama.

²⁶ Ibidem, p. 36.

この近所にね アパートがあ って部屋が空いてるんだ	Qui vicino c'è un appartamento con una stanza libera.	There's an empty apartment in a place just down the road.
------------------------------	--	--

Come si può notare, in entrambi i casi アパートがあって部屋が空いてるんだ non viene tradotto letteralmente, ma con una costruzione nominale: “un appartamento con una stanza libera” in italiano, “an empty apartment” in inglese. In questa situazione, la trasposizione aiuta a costruire una frase con solo un verbo, evitando così la struttura giapponese che, se applicata letteralmente, avrebbe reso il testo tradotto troppo lungo e ridondante.

In questo senso, una delle funzioni a cui la trasposizione adempie riguarda la costruzione della frase. Yoko Hasegawa riporta che una delle differenze presenti fra giapponese e inglese è costituita dalle costruzioni verbali e dalle costruzioni nominali. Infatti, se il giapponese preferisce utilizzare le prime, l'inglese (e l'italiano) tendono a privilegiare le seconde.²⁷ Parte del motivo risiede nello sfruttamento dei nomi astratti: secondo Hasegawa, se lingue come l'inglese hanno un ricco repertorio di nomi astratti che tendono a usare frequentemente, il giapponese al contrario ne presenta una quantità nettamente inferiore.²⁸

In realtà, in *Final Fantasy VII Remake* la trasposizione è spesso adottata anche per risolvere il problema contrario. Infatti, non sono rare le situazioni in cui il dialogo giapponese si conclude con un sostantivo. In questi casi, la trasposizione diventa un passo obbligatorio, in quanto l'italiano e l'inglese necessitano quasi sempre di un verbo per il funzionamento della frase, come accade appunto nell'esempio seguente.

もしかしてクラウドさん、入 団希望ッス？	Cloud, vuoi entrare nel gruppo anche tu?	Oh, hey, Cloud. Looking to join the neighborhood watch?
-------------------------	---	--

Pertanto, la trasposizione non è solo una scelta effettuata a discrezione del traduttore, ma talvolta può diventare anche una scelta obbligata.

²⁷ Yoko HASEGAWA, *The Routledge Course in Japanese Translation*, Londra/New York, Routledge, 2011, p. 172.

²⁸ Ibidem.

Modulazione

Alla tecnica della trasposizione viene affiancata la cosiddetta modulazione, che consiste in una variazione della forma del messaggio sfruttando un cambiamento del punto di vista.²⁹

爆発止まらねえな	Le esplosioni non si fermano...	They just keep on coming.
----------	---------------------------------	---------------------------

In questo caso, è possibile rilevare una modulazione inglese, facendo un paragone con l'originale e la traduzione italiana. Se quest'ultima applica qui una strategia letterale mantenendo la negazione dell'originale, la traduzione inglese inverte la frase conferendole una forma affermativa.

La modulazione viene applicata con lo stesso scopo della trasposizione, ossia rendere una traduzione più naturale per chi ne usufruisce. L'esempio seguente chiarisce come la modulazione possa essere usata per rendere la frase tradotta più scorrevole.

ときどき様子を見るように 大家さんから頼まれてるんだ	La padrona di casa mi ha chiesto di controllare ogni tanto come sta.	The landlady asked me to check on him now and then to make sure he's okay.
-------------------------------	--	--

In questo caso, la traduzione dell'originale forma verbale passiva in una forma attiva rende il messaggio più diretto e la frase più breve rispetto a quanto una strategia letterale potrebbe offrire. In particolare, un numero minore di parole non solo rende il messaggio più stringato, ma riduce le possibilità che un testo sfiori dallo spazio massimo consentito, un problema di cui si è già discusso nel secondo capitolo.

Adattamento culturale

Con questo termine si indicano tutti quei casi in cui un contesto che compare nell'originale viene modificato in uno che risulta più familiare o più appropriato dal punto di vista del lettore del testo tradotto. Il termine si basa sul concetto di traduzione (o più generalmente localizzazione) culturale come definito da Kate Edwards e Francesca Di Marco nell'ambito dei videogiochi: come si è già visto nel secondo capitolo, al momento dell'esportazione un videogioco può subire modifiche nei suoi *asset* per renderlo comprensibile, appropriato e divertente anche al pubblico del Paese di importazione. Se si prende in considerazione solo la parte testuale di un videogioco, questa strategia in generale viene applicata nei casi in cui gli elementi in questione, se lasciati inalterati, possono

²⁹ VINAY, DARBELNET, *Comparative Stylistics...*, cit., pp. 36-37.

compromettere la comprensibilità della situazione oppure addirittura rendere il messaggio offensivo o poco accettabile nella cultura ricevente.

L'adattamento culturale può agire in due modi. Esso assume una misura preventiva quando il contenuto viene modificato per evitare una reazione negativa del pubblico qualora l'argomento possa risultare offensivo.³⁰ La stessa operazione ha luogo anche quando il *rating* fissato per la versione tradotta è particolarmente basso: come osserva Di Marco, se un videogioco è venduto con una classificazione che lo rende adatto a tutte le età, è molto più probabile che il contenuto del testo subisca questo genere di modifiche.³¹ Non si sono però riscontrati casi di questa tipologia nelle versioni in lingua italiana e in lingua inglese di *Final Fantasy VII Remake*, un'assenza in parte giustificata dal *rating* del videogioco: infatti, tutte e tre le edizioni prese in esame lo consigliano per un pubblico adolescenziale, un *rating* sufficientemente alto da escludere le operazioni evidenziate da Di Marco.

In *Final Fantasy VII Remake*, l'adattamento culturale agisce principalmente nel secondo modo, ossia per favorire la trasmissione di contenuti che nell'originale sono legati da particolarità linguistiche o culturali. La seguente stringa costituisce un esempio abbastanza comune di situazioni in cui è necessario adattare un testo alle convenzioni del pubblico ricevente.

<p>ここなの、名前は天望荘。 部屋は2階ね</p>	<p>Eccoci al condominio Mirastelle. La stanza è al primo piano.</p>	<p>And here we are. Good ol' Stargazer Heights. You're on the second floor.</p>
--------------------------------	---	---

Come è noto, in Giappone il conteggio dei piani parte dal primo piano, mentre in Italia il piano corrispondente è noto come "piano terra". Nella traduzione italiana, quindi, è necessario specificare che il piano indicato dal parlante è il primo per non suscitare confusione nel videogiocatore. Questo accorgimento non si applica invece per la traduzione inglese, in quanto gli Stati Uniti seguono le stesse convenzioni giapponesi in proposito.

Un altro esempio di adeguamento culturale è rappresentato dalla rielaborazione dei contenuti comici. Come è stato osservato nel secondo capitolo, infatti, quando l'umorismo è legato alla parola (*verbal humour*), esso in traduzione subisce modifiche consistenti, in modo tale da mantenere anche in traduzione il carattere comico che l'originale rappresentava nel proprio contesto. Di Marco definisce

³⁰ EDWARDS, "Beyond Localization...", cit., p. 290.

³¹ DI MARCO, "Cultural Localization...", cit., pp. 4-5.

questa operazione *functional equivalence*: il traduttore adotta una riscrittura parziale del testo per riprodurre lo stesso effetto dell'originale.³²

Nella breve scena riportata in seguito, Barret chiede al protagonista Cloud quanti anni abbia. Quest'ultimo fraintende la domanda credendo che faccia riferimento agli anni di servizio e risponde indicandogli il suo rango nell'organizzazione militare di cui faceva parte. A questa risposta, Barret lo prende in giro sulla sua mancanza di senso comune.

おまえ、いくつだ？	Di' un po', quanti anni hai?	What are you, twenty-something?
ファーストだ ソルジャーには階級とは別にラ ンクがあって	Sono in prima. Nei SOLDIER non contano gli anni di servizio.	First. SOLDIER: First Class. Doesn't go into the twenties.
いくつって聞いたら歳じゃねえ のか？普通はよ	Normalmente quando ti chiedono gli anni si intende l'età!	The hell you talking about? I mean you age, not your goddamn rank!
おっと失礼、ソルジャー様が普 通のはずねえよな	Ah, scusa, i SOLDIER non sono gente normale.	Though, for all I know, a SOLDIER's rank could be the same as his age...
はいはい、ファーストね、1歳 かな？	Ma se sei in prima, allora hai sei anni!	Guess that'd make you a one- year-old, huh?
覚えとくぜ	Come sei grande!	Live and learn!

La traduzione italiana riesce a rielaborare il tono ironico di Barret nelle ultime stringhe giocando sull'ambiguità della parola "prima", che si riferisce sia al rango militare esistente in questo universo sia alla classe elementare italiana. In questo modo, è risultato possibile replicare un sarcasmo più sottile rispetto a quello dell'originale giapponese e della traduzione inglese, che invece si concentrano sulla parola *first* associandola al numero uno. Un altro fatto degno di nota è che la traduzione inglese ha ritenuto opportuno presentare e dare un contesto a questa battuta di Barret, cambiando completamente il significato della stringa precedente tramite la strategia della *transcreation*.

³² Ibidem, p. 6.

Omissione

Un’omissione si verifica quando in un testo si decide di tralasciare informazioni che, in traduzione, possono essere considerati ridondanti o superflui per la comprensione. Yoko Hasegawa la definisce una strategia drastica, che però può essere applicata se il testo originale è troppo ripetitivo oppure se esso contiene informazioni che risulterebbero non vitali o distraenti.³³

泣く子の腕さえひねる ソル ジャーといやあ神羅の番犬	Ecco il fedele mastino della Shinra, lo spietato SOLDIER.	SOLDIERS may attack on command, but I hear they make good guard dogs too.
マリンが眠っているの。静か にね	Marlene dorme. Parliamo piano.	Just so you know, Marlene’s still asleep.

Nel primo esempio, l’omissione riguarda la traduzione italiana, nel secondo invece la traduzione inglese. La traduzione italiana omette la prima metafora sarcastica di Barret (泣く子の腕さえひねる, letteralmente “torcere anche il braccio di un bambino in lacrime”) privilegiando un semplice aggettivo al suo posto (“spietato”), mentre nel secondo esempio Tifa non specifica la necessità di abbassare la voce, limitandosi a precisare che la ragazzina dorme.

La versione inglese ha deciso di omettere la specificazione poiché la costruzione stessa della frase la sottintende: tradurla nella sua interezza, quindi, sarebbe risultato ridondante. La traduzione italiana, invece, probabilmente ha ritenuto inopportuno cercare un corrispondente alla metafora di Barret in quanto sarebbe risultata una frase ripetitiva e troppo lunga: è già presente un’altra metafora che specifica l’opinione che il parlante ha nei confronti del personaggio principale. In entrambi i casi però non si tratta di informazioni essenziali per la trama, bensì di dettagli la cui traduzione non avrebbe influenzato in alcun modo la comprensione dell’universo di gioco.

Esplicitazione

Definita anche con il termine “contestualizzazione tramite aggiunta” da Mangiron e O’Hagan, l’esplicitazione è l’aggiunta di parole, frasi o informazioni che non sono presenti nel testo originale, a patto che il contesto permetta una simile operazione e che le informazioni aggiunte non siano false o fuorvianti.³⁴ In *Final Fantasy VII Remake*, questa strategia viene usata principalmente per due

³³ HASEGAWA, *The Routledge Course in Japanese Translation*, cit., p. 179.

³⁴ VAN OERS, “Translation Strategies and Video Game Translation...”, cit., p. 139.

motivi: per esplicitare una frase il cui significato è sottinteso e per completare le frasi che in originale risultano tronche. Di seguito sono riportati due esempi dell'uno e dell'altro tipo.

てめえマリンなにしやがった？	Ma cosa fai?! Non vedi che la spaventi?!	Hey! The hell you think you're doing, scaring my daughter like that!?
クラウドさんだって、星の未来を思う気持ちはオレたちとー	Sotto sotto, anche tu pensi al futuro del pianeta.	They may not think you're a true believer, but you know what I think?

Nel primo esempio, Barret rimprovera Cloud dopo che la figlia Marlene lo guarda intimorita. Se nell'originale si limita a chiedere adirato cosa ha fatto alla figlia, sia la traduzione italiana sia quella inglese precisano che Barret crede che Cloud abbia terrorizzato Marlene. Entrambe le traduzioni, quindi, specificano ciò che in giapponese era un significato sottinteso.

Nel secondo esempio, un personaggio secondario, Wedge, si rivolge sempre a Cloud, che sta lavorando come mercenario per conto dell'organizzazione Avalanche. Wedge, con questa battuta, sta cercando di dire che è convinto che il mercenario non li stia aiutando solo per il compenso in denaro ma perché condivide gli ideali dell'organizzazione (salvare il pianeta dallo sfruttamento intensivo dell'energia *mako*). Nella versione giapponese, però, è interrotto bruscamente da Cloud, che gli ribadisce il suo disinteresse. L'italiano e l'inglese al contrario hanno deciso di inserire la battuta completa che il Wedge giapponese non riesce a pronunciare per intero, probabilmente per motivi di chiarezza della frase.

Core translation

Il termine è citato da Van Oers, che lo riprende dallo studioso Diederik Grit. Con *core translation* si intende una strategia che fa sì che venga espresso solo il significato complessivo del testo originale.³⁵ A differenza dei fenomeni di trasposizione e modulazione, questa strategia si caratterizza per un cambiamento drastico della frase tradotta, la quale mantiene solo il significato generico del testo originale.

ちゃんとお守りよ	E se è il caso, difendi Tifa!	You'd better take care of her.
----------	-------------------------------	--------------------------------

³⁵ VAN OERS, "Translation Strategies and Video Game Translation...", cit., pp. 136-137.

私、けっこう強いからそれは大丈夫	Non preoccuparti, mi difendo da sola.	I'm pretty good at taking care of myself, you know.
------------------	---------------------------------------	---

In questa scena, un personaggio, Marle, intima a Cloud di difendere Tifa, la quale risponde affermando che non ha bisogno di protezione. Nonostante ciascuna versione rielabori lo scambio di battute con costruzioni e parole diverse, la scena si svolge grossomodo alla stessa maniera: Marle esprime preoccupazione per la sicurezza di Tifa, mentre quest'ultima cerca di rassicurarla.

Questa strategia può comparire anche quando ci si trova nell'impossibilità di applicare l'adattamento culturale per tradurre una certa espressione idiomatica. Qualora si verifichi questa situazione, si fa uso della *core translation* per descrivere il significato dell'espressione originale.

助かるよ。俺らじゃ歯が立たないんだ	Grazie davvero. Noi non avremmo speranze di farcela.	You're a lifesaver! Doubt anyone else around here stands a chance!
-------------------	--	--

Nell'esempio riportato compare l'espressione idiomatica 歯が立たない, che definisce una situazione che il parlante, pur al meglio delle sue abilità, non è in grado di risolvere. In entrambe le traduzioni si è preferito descrivere con altre parole l'espressione idiomatica al posto di cercarne una che fungesse da sinonimo. Si è dunque verificato un rimpiazzo più generico del testo originale con uno che ne mantiene solo il messaggio.

Transcreation

Questa strategia, già approfondita nel secondo capitolo, è un tipo di traduzione estremamente creativa, che si distacca dal testo di partenza per proporre un contenuto nuovo e originale.

Questi contenuti originali acquisiscono talvolta un significato unico, che funziona solo nel contesto in cui la versione tradotta viene giocata arricchendola di citazioni proprie della località interessata: in precedenza sono già stati citati alcuni esempi di Mangiron e O'Hagan sulla medesima serie (il nome 雷平原ライブ tradotto come Yunapalooza).

Anche *Final Fantasy VII Remake* non è esente da questo approccio, soprattutto per quanto riguarda la traduzione inglese. In questo esempio è possibile notare una peculiarità di quest'ultima: essa sfrutta la meccanica delle citazioni con l'obiettivo di indurre un videogiocatore a tracciare un collegamento

fra due elementi. Nelle stringhe qui riportate, il protagonista Cloud e il personaggio giocabile Barret ingaggiano uno scontro con un mini-boss.

ただの鉄くずだろ	È solo un ferivecchio.	Hah! We can take this hunk of junk!
攻撃力防御力ともとにけた違いだ なめてかかると死ぬぞ	È un blindato ad alto potenziale. Può ucciderci senza difficoltà.	That “hunk of junk” is a heavy weapon platform. If we rush in... we die.

La citazione è fatta da Barret, il quale apostrofa il mini-boss con il termine *hunk of junk*. Ciò è confermato dalla risposta di Cloud, che pone il termine in virgolettato. La citazione *hunk of junk* è particolare in quanto richiama la traduzione inglese dell'originale *Final Fantasy VII*. Infatti, Barret utilizzava le stesse parole nella medesima ambientazione di gioco.

ここもぶっ壊しちまえばただのガラクタだぜ	When we blow this place, this ain't gonna be nothin' more than a hunka junk.
----------------------	--

Con questa manovra, la nuova traduzione inglese ha utilizzato la *transcreation* per rivestire la battuta di un significato nuovo, collegandola al videogioco originale e alla sua traduzione e rievocando così nel videogiocatore le esperienze legate a quel titolo. Ciò è stato possibile perché gli script giapponese e inglese di *Final Fantasy VII Remake* sono completamente diversi rispetto a quelli del titolo originale. Infatti, a causa delle maggiori potenzialità offerte dalla piattaforma PlayStation 4, *Final Fantasy VII Remake* è in grado di espandere e di esplorare l'universo di gioco in modo molto più sistematico e approfondito rispetto a quanto fosse possibile con il videogioco originale, uscito sul primo modello di PlayStation. Come afferma in un'intervista Ben Sabin, un traduttore inglese che ha preso parte al progetto, la presenza del doppiaggio e l'impostazione di *cut-scene* in alta definizione, che si discostano molto dall'opera primaria, avevano reso impossibile riutilizzare lo stesso testo dell'originale senza alcuna modifica.³⁶

Per questo motivo, lo script giapponese e inglese sono stati rielaborati *ex-novo*, lasciando intatta solo una minima parte delle battute del titolo originale. La scelta della traduzione inglese di imperniare questa battuta su *hunk of junk*, quindi, crea un impatto emotivo che una strategia più ortodossa non

³⁶ SQUARE ENIX, “Final Fantasy VII Remake rōkaraizu chīmu intabyū” (Intervista al team di localizzazione di *Final Fantasy VII Remake*), *Final Fantasy Portal Site*, 2020, <https://jp.finalfantasy.com/topics/221>, consultato il 4/01/2021.

avrebbe potuto raggiungere, come dimostrato dall'originale giapponese e dalla controparte italiana. Quest'ultima, tuttavia, è limitata dal fatto di non essere in grado di sfruttare la *transcreation* in questo modo, poiché l'originale *Final Fantasy VII* non ricevette mai una traduzione italiana ufficiale.

Un'altra particolarità della traduzione inglese è la sua tendenza a fare un impiego molto più esteso e disinvolto di espressioni scurrili esplicite rispetto al giapponese. Questa peculiarità era presente anche nella localizzazione inglese del videogioco originale e riguardava i personaggi che in giapponese adottavano un registro estremamente colloquiale, in primis Barret. Questi si esprimeva con un linguaggio usato in un contesto informale da un parlante maschile a indicare una personalità aggressiva e dissacrante, come dimostrano il pronome *ore* scritto in katakana, le particelle finali *ze* e *zo*, gli appellativi ricorrenti *omae* e *temē* e infine le contrazioni verbali (come *janē* al posto di *janai* oppure *shiranē* invece di *shiranai*). La traduzione inglese non si limitava a simulare questo registro informale (utilizzando, per esempio, parole come *ain't*, *nothin'*, *hunka junk*), ma lo arricchiva intervallandolo con alcune imprecazioni, che tuttavia comparivano sottoforma di segni diacritici a mo' di censura.

Nel remake del 2020 il Barret giapponese mantiene lo stesso registro linguistico dell'originale, così come molti personaggi secondari inediti che popolano questa versione di Midgar. La traduzione inglese imita l'approccio preso dal lavoro precedente, ma al contrario di quest'ultimo non si preoccupa più di oscurare le volgarità. Di seguito, vengono riportate alcune battute tratte da un dialogo con uno dei suddetti personaggi secondari (in questo caso, un rivenditore di armi).

あのフィルターぜんぜん効果 ないぞ	Proprio te aspettavo! Il filtro è un disastro completo!	Hey! That last filter didn't do shit!
なんだあ? 効果ゼロなのに 払うかよ?	Cosa?! Dovrei pagare un filtro che non va?	The hell? You charging me for your busted-ass goods?
チンピラに見せる品はねえ 行った、行った	Per i mocciosi come te non ho niente. Fila!	Huh? I ain't got nothing for a punk-ass bitch like you! Get on outta here!

Come si può osservare, nella versione giapponese e nella traduzione italiana il parlante appare scortese piuttosto che scurrile. La versione inglese, invece, ha deciso di calcare proprio su quest'ultimo aspetto inserendo nelle battute intercalari volgari. Questo aspetto non compare solo per

incrementare il grado di scortesia del parlante, ma viene talvolta inserito anche dove non necessariamente la frase originale ne possiede uno, come si può notare nelle frasi riportate qui sotto.

おまけ目当てで？ありえない	Per un po' di sconto? Mai.	To get free shit? Not my style.
もうあきらめよう	Io ci rinuncio...	Ugh, screw this.

In entrambi i casi a parlare è Cloud. Il giapponese parlato dal protagonista è informale, ma più pacato rispetto al linguaggio di Barret. L'italiano segue una linea simile, adottando per Cloud un registro senza alterazioni degne di nota. Al contrario, l'inglese decide di inserire nelle battute in questione una sfumatura di significato aggiuntiva, che conferisce al protagonista un tono aggressivo che è assente nell'originale.

Ciò non significa che la *transcreation* venga qui utilizzata con l'intento dichiarato di aggiungere scurrilità al testo. Piuttosto, questa strategia opera in un contesto più ampio, ossia quello di rendere il ritmo dei dialoghi più movimentato e memorabile agli occhi di chi gioca. Si noti, come esempio, la seguente coppia di scambi. Il primo riguarda un dialogo fra Cloud e Barret, mentre il secondo avviene fra Cloud e Tifa.

しっかり狙えよ	Vai, pistolero.	Don't forget your aim.
はあ？なめるんじゃねえぞ	Fai poco lo spiritoso!	Oh yeah? And what about I aim for your head!?

ジョニー、大丈夫かな	Povero Johnny...	I... I'm worried about Johnny.
自分の心配をしたほうがいい。ここから離れよう	Poveri noi, se non ci allontaniamo subito.	I'm more worried about us. We gotta go, right?

Nel primo esempio, il Cloud giapponese si rivolge con un semplice ordine a Barret, il quale gli risponde piccato di non sottovalutarlo. L'italiano e l'inglese aggiungono una maggiore arguzia al testo, trasformando la battuta di Cloud in una sarcastica, a cui segue una minaccia poco velata.

Nel secondo caso entrambe le traduzioni creano un collegamento più diretto fra le due battute: Cloud riprende alla lettera quanto detto da Tifa per affermare la necessità di scappare dopo avere liberato un ostaggio e avere sconfitto delle truppe avversarie.

Queste interpretazioni hanno il vantaggio di rendere i dialoghi più coinvolgenti per il videogiocatore, anche laddove l'originale predilige una narrazione più diretta e sobria.

Ciò è visibile anche nell'esempio seguente, in cui un personaggio secondario di nome Johnny è interrogato da un soldato perché sospettato di avere rubato dell'esplosivo da un magazzino.

倉庫の入場記録におまへの ID が 刻まれてるんだ	Confessa! Il magazzino è stato aperto con il tuo tesserino.	So why don't you tell me why your ID popped when we were going over the warehouse logs!?
おい、なんかの間違いだ。神羅の 倉庫なんて近づいてもいない。ま さかジェシー？あのポニーテール が...	No, vi sbagliate! Io nel vostro magazzino non ci sono mai entrato! Ma forse quella tipa con la coda... Jessie...	Huh? You've got it all wrong! I've never gone anywhere near a Shinra warehouse! Unless it was Jessie... She jacked my ID!
ID はひっかけだ おまへの ID で神羅の施設に入れ るわけではないだろ	Ci sei cascato! Con il tuo tesserino non si entra neanche nei bagni della Shinra!	Your ID was never logged, dumbass. It would've never gotten you inside a Shinra installation in the first place!

Anche in questo dialogo si assiste ad una dinamica simile: sebbene qui non si discostino molto nei contenuti rispetto all'originale, entrambe le traduzioni nondimeno arricchiscono la narrazione inserendo segmenti che aumentano la prepotenza del soldato a capo dell'interrogatorio.

La *transcreation*, quindi, agisce principalmente in due modi: creando collegamenti con la cultura generale e videoludica del giocatore e cercando di coinvolgerlo maggiormente nella narrazione tramite l'aggiunta, o l'incremento, di contenuti assenti nell'originale.

Risultati e considerazioni sul caso studio

In totale, sono state rilevati 1377 casi di strategie di traduzione nella versione italiana e 1416 in quella statunitense. Queste sono state suddivise secondo lo schema di questo grafico.

Nome della strategia	Frequenza nella versione italiana	Frequenza nella versione statunitense
Traduzione letterale	300 (21,78%)	245 (17,30%)
Trasposizione	313 (22,73%)	171 (12,07%)
Modulazione	86 (6,24%)	77 (5,43%)
Adattamento culturale	55 (4%)	56 (4%)
Esplicitazione	113 (8,20%)	173 (12,21%)
Omissione	71 (5,15%)	56 (3,95%)
<i>Core translation</i>	317 (23,02%)	350 (24,71%)
<i>Transcreation</i>	122 (8,85%)	294 (20,76%)

Dall'analisi del caso studio emerge che la traduzione italiana ha privilegiato le strategie della trasposizione e della *core translation*, che, con rispettivamente il 22,7% e il 23%, rappresentano poco meno della metà delle stringhe tradotte. Dopo queste due strategie segue la traduzione letterale (21%). Le altre strategie costituiscono meno del 10% per ciascuna categoria.

La traduzione inglese ha invece optato per un approccio più creativo, con il 20,7% di *transcreation* che si affianca alla *core translation* con il 24%. La traduzione letterale si ferma al terzo posto con il 17%. Particolarmente usata è stata anche l'esplicitazione, con circa il 12% delle stringhe, una percentuale simile a quella della trasposizione.

Da questo caso studio emerge nettamente la differenza di approccio alla traduzione che è presente fra la versione italiana e quella inglese. La caratteristica che risalta maggiormente riguarda la strategia di *transcreation*: il numero di volte in cui compare nella traduzione inglese è più del doppio rispetto a quella italiana. Questo implica che la prima sfrutta un metodo di traduzione originale più sistematicamente e con maggiore disinvoltura rispetto alla seconda.

Una delle conseguenze di questo fenomeno influisce sulla caratterizzazione dei personaggi. Nella versione in lingua inglese di *Final Fantasy VII Remake*, a causa della creatività della traduzione, essi acquisiscono delle modalità di espressione uniche rispetto alle loro controparti giapponesi. Nella spiegazione sulla *transcreation* di cui sopra si era già osservato come l'inglese in particolare abbia accentuato, per esempio, l'inserimento di gergo volgare. Si era inoltre visto che simili manovre vengono effettuate con lo scopo di aggiungere *verve* al testo. Queste modifiche però non rimangono ristrette ai dialoghi, ma influenzano anche la caratterizzazione stessa dei personaggi. Abbiamo già potuto osservare come alcuni personaggi, a causa dell'inserimento del linguaggio colorito, abbiano acquisito toni più aggressivi laddove in origine manifestavano un atteggiamento sgarbato, oppure

come la traduzione di certe stringhe in chiave ironica abbia fornito ad altri personaggi un taglio sarcastico prima inesistente.

In generale, la traduzione inglese tende a rendere il contenuto dei dialoghi più esplicito rispetto all'italiano. Questa tendenza ad esplicitare ciò che in originale era vago o sottinteso viene accompagnata inevitabilmente da un mutamento della caratterizzazione dei personaggi, i quali assumeranno atteggiamenti più diretti.

Uno dei personaggi in questione è Jessie, un personaggio non giocabile che compare fin dal primo capitolo e che adotta un atteggiamento ammiccante verso Cloud. Tuttavia, se nei dialoghi giapponesi e italiani i riferimenti sono più velati, la traduzione inglese applica l'approccio contrario.

さあ、急ぎなさい	Dai, sbrighiamoci.	Go on. Shoo.
あれ、私といたい？でもほら、本命の魔晄炉が待ってる	Vuoi restare qui con me? Ti capisco, ma non è bello fare aspettare il reattore.	Aw, you're choosing me over the reactor? That's sweet, but I'll wait my turn. Go blow her mind.

I cambiamenti dei personaggi non riguardano solo la caratterizzazione, ma talvolta anche il lessico che adoperano. Una delle aggiunte più interessanti della traduzione inglese riguarda proprio alcune scelte di vocabolario riservate per alcuni personaggi. Infatti, talvolta capita che si inserisca nei dialoghi un linguaggio gergale proveniente dal mondo militare. In particolare, questa soluzione viene adottata nei confronti dei membri dell'organizzazione eco-terrorista Avalanche e soprattutto nel caso di Barret, che ne è il capo.

バクハーツ	Fire in the hole!
最高にうまいもんでも食っとけ	Now get some R&R. You've earned it.
ティファもすぐ来いよ	Double time, Tifa.

Questa scelta ha l'obiettivo di identificare con ancora più enfasi il fatto che i membri in questione appartengono ad un'organizzazione di stampo paramilitare e che si atteggiavano come dei soldati. La traduzione, quindi, sembra sfruttare questo tipo di gergo per aumentare la caratterizzazione dei personaggi.

Anche la traduzione italiana utilizza strategie creative di traduzione, ma a differenza dell'inglese lo fa in casi più circoscritti. In particolare, la *transcreation* viene usata tendenzialmente per conferire a una battuta un aspetto più arguto o sarcastico.

覇気がないね。疲れてんのかい	Che entusiasmo! Ti è venuto sonno all'improvviso?
観念しろ	Arrenditi!
こっちのセリフだ	Dopo di voi.

Si può dunque affermare che queste concessioni non raggiungono il grado di pervasività rappresentato dalla controparte inglese e non occupano il loro medesimo spazio, privilegiando invece strategie alternative.

Particolarmente usate dalla traduzione italiana sono la trasposizione e la *core translation*. Questo implica che la tendenza generale è stata quella di non allontanarsi eccessivamente dallo script originale: si è preferito seguirlo con una maggiore precisione cercando di mantenere al tempo stesso un italiano corretto e scorrevole. Questo obiettivo è stato raggiunto approntando modifiche nelle categorie grammaticali dove ritenuto necessario, come nel caso della trasposizione, oppure ricostruendo completamente la frase senza però intaccare il messaggio complessivo dell'originale, come è avvenuto con la *core translation*.

Infine, va sottolineata la quasi completa mancanza di casi in cui si è ricorso all'adattamento culturale. Ciò è probabilmente dovuto al fatto che non si sono riscontrati utilizzi di *verbal humour*, che costituisce la motivazione principale dietro questa strategia. Essa è rimasta limitata per lo più alla traduzione di frasi idiomatiche (*kan'yōgu*) e di modi di dire, come il seguente slogan.

これぞ、神羅魂！	La Shinra non si ferma!	That is Shinra's creed!
----------	-------------------------	-------------------------

Lo slogan è pronunciato da un impiegato della medesima. Come si può notare, sia il giapponese sia l'inglese optano per un lessico appartenente al campo semantico religioso e spirituale. La traduzione italiana, al contrario, mantiene il carattere di slogan della frase rielaborandolo però in modo più originale.

La dissonanza di approccio fra traduzione inglese e traduzione italiana è in parte giustificabile con il peso dei loro rispettivi mercati nel mondo videoludico. In particolare, per il Giappone gli Stati Uniti

costituiscono un partner commerciale più rilevante e di lunga data, come si era già visto nel primo capitolo. Gli Stati Uniti, infatti, sono il Paese che, insieme al Giappone, prima ha sviluppato una comunità consolidata di videogiocatori. Di conseguenza, questi Paesi assistono a una maggiore manipolazione del contenuto dei videogiochi affinché vengano quanto più possibile incontro al gusto del pubblico ricevente.³⁷ Questa situazione ha permesso alla localizzazione inglese di ricevere un investimento antecedente e molto maggiore rispetto alle localizzazioni in altre lingue.

A queste considerazioni va aggiunto che, nel caso di Square Enix, la più consolidata esperienza con la lingua inglese in questo ambito ha probabilmente consentito uno sviluppo maggiore dei procedimenti di traduzione. Oltre a ciò, bisogna aggiungere che il team di localizzazione inglese ha lavorato a stretto contatto con gli sviluppatori, ricevendo incarichi che andavano al di là della semplice traduzione delle stringhe. Ciò si evince da un'intervista al traduttore inglese Ben Sabin.

La maggior parte delle traduzioni dei nostri titoli avviene all'interno dello stesso ambiente aziendale in cui lavorano i programmatori e gli *scenario writer*. Ciò dà vita non solo a un'interazione più libera fra traduttori e sviluppatori, ma anche a un maggiore coinvolgimento del team di localizzazione nel progetto in tutte le sue fasi. Per fare un esempio, all'interno del videogioco c'erano alcune canzoni cantate in inglese. Noi avevamo ricevuto l'incarico di tradurre queste canzoni partendo dai testi [in giapponese] che aveva scritto il direttore, motivando le nostre scelte. Inoltre, abbiamo collaborato con gli sviluppatori per unificare e rendere coerente la terminologia della toponomastica.³⁸

Lo stretto coinvolgimento nella localizzazione di questi *asset* di gioco ha probabilmente consentito una maggiore familiarizzazione con il materiale di riferimento e, di conseguenza, una rielaborazione più minuziosa dei suoi contenuti.

In contrasto con questa situazione, il mercato italiano occupa una posizione più secondaria nel panorama videoludico. Ciò è dimostrato dal fatto che la localizzazione ricevuta sia stata di tipo parziale, senza che fosse fornito un doppiaggio come è invece avvenuto con l'inglese, il francese o il tedesco.

Si può quindi affermare che i due processi di traduzione analizzati confermano la tendenza delle localizzazioni italiana e inglese della serie *Final Fantasy*. Nella prima, si cerca di adottare strategie di traduzione il cui contenuto finale non si discosti eccessivamente dall'opera originale. Al contrario, la seconda sembra più incline a creare contenuti originali con modalità di traduzione più creative.

³⁷ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation...*, cit., p. 244.

³⁸ "Final Fantasy VII Remake rōkaraizu...", cit.

CONCLUSIONI

Da pratica secondaria a settore specializzato

In questo elaborato si è cercato di evidenziare tutte le caratteristiche notevoli della traduzione dei videogiochi in lingua giapponese.

Innanzitutto, nel primo capitolo si è tentato di tracciare l'evoluzione dei processi di traduzione. Sebbene Mangiron e O'Hagan affermino che il Giappone abbia avuto “the longest experience of localising games for radically different cultures”,¹ si è potuto osservare che le sue prime fasi furono di fatto costellate da errori e da approcci approssimativi. Negli anni Ottanta e negli anni Novanta le versioni inglesi dei videogiochi giapponesi abbondavano di frasi scorrette o incomprensibili che, da *All your base are belong to us* a *A winner is you*, rivelano come la traduzione occupasse una posizione secondaria e di scarsa importanza. Ciò era dovuto alla novità del medium del videogioco, che aveva solo da poco cominciato a inserire consistenti stringhe di testo nel *gameplay*. Inoltre, in queste prime fasi era diffusa fra le aziende giapponesi una certa reticenza a migliorare la tecnica della traduzione, soprattutto nel caso dei videogiochi di ruolo. Questi ultimi erano ritenuti un genere più amato dal pubblico giapponese che non da quello nordamericano; gli RPG erano considerati troppo di nicchia per essere esportati con successo.

Fu solo verso la seconda metà degli anni Novanta che la situazione iniziò a cambiare: l'espansione del mercato videoludico e il crescente successo di serie prodotte da aziende giapponesi costituirono un incentivo per una riforma generale della localizzazione. Questo avvenne perché, come affermano Chandler e Deming, i videogiocatori preferiscono usufruire di un videogioco nella loro lingua nativa in quanto permette loro di immergersi con più facilità nel titolo.² Una localizzazione e una traduzione di alta qualità aumentano quindi in modo rilevante i profitti e pongono anche un freno al fenomeno del mercato grigio.³ Un ulteriore cambiamento si ebbe nel secondo decennio del XXI secolo: in questo periodo le maggiori aziende giapponesi specializzate nei videogiochi adottarono il modello *sim-ship*, con cui si rilascia ogni versione localizzata contemporaneamente a quella originale oppure a distanza di pochi giorni. L'operazione era dettata dalla necessità di capitalizzare quanto più possibile sul videogioco sfruttando il margine di tempo in cui esso godeva di maggiore attenzione, ossia i mesi immediatamente successivi al rilascio. Ciò incise anche sulla traduzione: con il modello *sim-ship* si passò da un processo avviato solo dopo la conclusione dello sviluppo del titolo originale a uno che avveniva di pari passo con esso. La traduzione dei videogiochi, quindi, vide aumentare

¹ O'HAGAN, MANGIRON, *Game Localization...*, cit., p. 41.

² MAXWELL CHANDLER, O'MALLEY DEMING, *The Game Localization Handbook*, cit., p. 46.

³ *Ibidem*.

progressivamente la sua rilevanza: ciò che nelle fasi iniziali era un'operazione approssimativa divenne un elemento imprescindibile e intrecciato con lo sviluppo stesso del videogioco.

La traduzione dei videogiochi tra vincoli, creatività e teoria

Nel secondo capitolo sono state elencate in maggior dettaglio le caratteristiche di questo genere di traduzione. A causa dell'appartenenza del settore alla traduzione di software, le stringhe da tradurre subiscono tutte le limitazioni tipiche del campo, tanto che Tarquini definisce la traduzione dei videogiochi con il termine *constrained translation*.⁴ Il termine annovera tra questi vincoli i limiti di spazio, di tempistiche e di contesto. In particolare, le restrizioni di spazio riguardano la capienza delle stringhe: ciascuna, infatti, contiene un numero massimo di caratteri utilizzabili a cui il traduttore deve adeguarsi adottando varie strategie linguistiche. Inoltre, la traduzione delle stringhe deve essere effettuata con la conoscenza del contesto in cui ciascuna di esse è posta, pena un testo tradotto in maniera imprecisa o vaga. Per ovviare a questo problema, i traduttori possono lavorare a stretto contatto con gli sviluppatori, come si è visto nel caso di *Final Fantasy VII Remake*, oppure possono usufruire di fogli elettronici in cui vengono caricate informazioni utili per contestualizzare ciascuna stringa.

Le restrizioni non sono esclusivamente di carattere tecnico, ma si estendono anche nell'ambito culturale. Come si è visto, un videogioco è innanzitutto una forma di intrattenimento interattivo. Tuttavia, ciò che è considerato divertente, comico o accettabile nel Paese produttore non coincide spesso con i criteri della *target audience*, come si è potuto osservare con gli esempi che sono stati riportati. Un traduttore, quindi, può trovarsi nella situazione in cui è costretto a modificare radicalmente il contenuto di un testo per non suscitare perplessità o reazioni negative nel pubblico, cercando una soluzione più neutra che ottenga lo stesso effetto del testo originale. Questo richiede capacità che vanno oltre la semplice conoscenza linguistica, come nota anche Di Marco.

Knowledge of language and of notational conventions are merely the first requirements for a localizer. Other skills include an understanding of game mechanics, game jargon and genre conventions, and, undoubtedly, the ability to interpret the effect that the original aims to produce in the mind of the player and to generate a functional equivalent.⁵

Accanto a questi elementi che restringono in modi diversi il ventaglio di scelte possibili, la traduzione dei videogiochi possiede anche un lato creativo che non sempre è riscontrabile in altri media. Mangiron e O'Hagan ritengono che la causa sia da ricercare nella natura del videogioco, che si propone come un prodotto divertente da sperimentare in prima persona: la priorità, quindi, non è

⁴ TARQUINI, "Translating the Onscreen Text...", cit., p. 150.

⁵ CONSALVO, "Cultural Localization...", cit., p. 8.

semplicemente proporre lo stesso gameplay dell'originale, ma emulare l'esperienza stessa di gioco in un modo tale da dare l'impressione che la versione tradotta non sia affatto una traduzione.

For this reason, translators are often given *carte blanche* to modify, adapt, and remove any cultural references, puns, as well as jokes that would not work in the target language. Localisers are given the liberty of including new cultural references, jokes, or any other element they deem necessary to preserve the game experience and to produce a fresh and engaging translation. This type of creative license granted to game localisers would be the exception rather than the rule in any other types of translation.⁶

Il terzo capitolo si è concentrato su come la traduzione e la localizzazione dei videogiochi abbiano interagito con i Translation Studies. Si è notato che la relativa novità del settore, con la sua natura multimediale, e i pregiudizi che inizialmente lo circondavano causarono un certo ritardo nell'ingresso dei videogiochi nei Translation Studies come oggetto di studio. Inoltre, è stato appurato che la grande varietà di media che concorrono alla formazione dei videogiochi li renda più affini al settore della traduzione audiovisiva che non a quella testuale, che costituisce il campo più consolidato all'interno dei Translation Studies. Malgrado queste premesse, le teorie trattate nei Translation Studies possono comunque fungere da punto di partenza per analizzare le caratteristiche della traduzione delle stringhe testuali.

La traduzione dei videogiochi come parte di un fenomeno complesso

Infine, nell'ultimo capitolo si è cercato di analizzare le strategie di traduzione che hanno subito le stringhe in lingua inglese e in lingua italiana nel videogioco *Final Fantasy VII Remake*. I risultati hanno dimostrato che le traduzioni finali erano profondamente diverse l'una dall'altra, nonostante entrambe si siano basate sullo stesso materiale originale. Queste differenze sono così palpabili che i videogiocatori italiani che hanno messo a confronto le due versioni sono stati inizialmente indotti a credere che si fosse verificato un disguido nella traduzione in lingua italiana.

Ciò che è emerso dall'analisi delle stringhe riguarda principalmente la traduzione creativa. In particolare, la traduzione italiana ha registrato la tendenza a fare affidamento sulla *core translation*, rielaborando la struttura originale delle stringhe in modo tale da rendere il contenuto facilmente comprensibile al videogiocatore. Si riscontra quindi un certo grado di riscrittura creativa nella traduzione, ma di un tipo meno esuberante rispetto a quello scelto dall'edizione statunitense. Quest'ultima ha adottato invece un approccio in media molto più libero nei confronti dei contenuti. Ciò è testimoniato da una notevole divergenza nell'andamento dei dialoghi, i quali assumono toni più espliciti e fanno un impiego molto maggiore di ironia, arguzia o sarcasmo.

⁶ MANGIRON, O'HAGAN, "Game Localisation: Unleashing Imagination...", cit.

Da una parte, queste caratteristiche sembrano confermare le tendenze che Mangiron e O'Hagan avevano a loro tempo notato nel loro studio del caso su *Final Fantasy X* e *Final Fantasy X-2*. Le due studiose avevano osservato che la versione statunitense non si limitava ad adeguare i giochi di parole laddove necessario per la fruibilità del contenuto, ma andava oltre, includendo di proposito “references to US culture, as well as puns, sayings, and idioms that are absent in the original”.⁷ Ciò è sottolineato da un esempio che loro stesse riportano.

Original Japanese ⁸	Localised American version
<p>トブリ：ういうい! 大成功でしたねえ。雷 平 原 ラ イ ブ 。</p> <p>[Tobli: Goodie! It was a big success. The live concert in the Thunder Plains.]</p>	<p>Tobli: Yunapalooza was a super smasheriffic success!</p>

Mangiron e O'Hagan utilizzano questi esempi per dimostrare che la fedeltà all'esperienza di gioco prende il sopravvento sulla tradizionale fedeltà al testo scritto originale.

No oddities should be present to disturb the interactive game experience, and this is the reason why game localisers are granted *quasi* absolute freedom to modify, omit, and even add any elements which they deem necessary to bring the game closer to the players and to convey the original feel of gameplay. And, in so doing, the traditional concept of fidelity to the original is discarded. In game localisation, transcreation, rather than just translation, takes place.⁹

Tuttavia, queste affermazioni sono parzialmente smentite dall'analisi della traduzione italiana di *Final Fantasy VII Remake*. Infatti, sebbene abbia impiegato strategie che manipolano la struttura del testo, la traduzione italiana ha mantenuto la fedeltà al contenuto originale come un criterio significativo, come dimostrato dai livelli di *transcreation* molto più ridimensionati rispetto all'edizione statunitense. Questo dislivello indica che la creatività applicata alla traduzione non è una caratteristica assoluta del videogioco, ma può variare considerevolmente in base al Paese di esportazione. La creatività sembra essere assoggettata allo *skopos* che muove ciascuna traduzione: l'edizione statunitense, con la sua maggiore enfasi su una scrittura esuberante, sembra avere privilegiato una strategia che coinvolga il videogiocatore nell'esperienza affidandosi ad una serie di dialoghi di forte impatto emotivo. Al contrario, la versione italiana sembra avere optato per un

⁷ Ibidem.

⁸ Esempio tratto da ibidem.

⁹ Ibidem.

approccio tendenzialmente conforme al contenuto originale, preferendo agire principalmente a livello di struttura della frase e utilizzando le pratiche di scrittura creativa in maniera più sporadica.

In conclusione, il caso studio di questa tesi ha messo in luce che la traduzione dei videogiochi in lingua giapponese non è una pratica uniforme: ciascuna versione tradotta può seguire *skopoi* e criteri anche sensibilmente diversi tra di loro. Questo approccio sembra rientrare nell'orientamento transnazionale impiegato da Square Enix: riconoscendo che località diverse si avvicinano ai videogiochi con modalità diverse, l'azienda consente ai traduttori e, in generale, al team di localizzazione di adottare la strategia che più ritengono opportuna, facendosi allo stesso tempo garante della qualità della localizzazione stessa accentrandone il processo. La sua serie di punta, *Final Fantasy*, si presenta come un esempio emblematico di questo approccio: ai suoi titoli viene garantita una pratica flessibile di localizzazione, che subisce modifiche sensibili di edizione in edizione.

La varietà linguistica dei suoi traduttori assume un ruolo di primo piano anche nello sviluppo del videogioco stesso. Come si è visto, i *Final Fantasy* più recenti mescolano nell'ambientazione di gioco lingue di provenienza diversa, sfruttando la varietà di esperti linguistici che lavorano nel settore della localizzazione. Questa particolarità si congiunge con ciò che Mia Consalvo osservava in proposito del titolo predecessore *Final Fantasy X*, un lavoro che mescolava a livello visivo immaginari di provenienze diverse, generando di fatto un prodotto di ispirazione ibrida.¹⁰

Così *Final Fantasy* adotta per i titoli più recenti una narrazione che intreccia numerose citazioni visive e linguistiche. Così facendo, acquisisce i connotati di una serie che viene associata ad un'azienda giapponese famosa per i suoi RPG ma che al tempo stesso si propone come un prodotto dalle caratteristiche transnazionali. All'interno di questa strategia la localizzazione e la traduzione assumono un ruolo decisivo, sia come mezzo per raggiungere località diverse sia per confermare la narrazione transnazionale che traspare dai videogiochi stessi.

Per concludere, la traduzione dei videogiochi assume così una complessità che va oltre il concetto di creatività e di libertà delle strategie che la regolano. Essa diventa parte di un fenomeno più ampio che include la necessità di una localizzazione che vada incontro all'utente e la considerazione del videogioco come prodotto dal carattere tecnologico e culturale. Questa traduzione specialistica si pone così al centro di un sistema che equilibra rigidi standard tecnologici, strategie che spaziano dalle più consolidate alla vera e propria riscrittura creativa e la volontà di proporre l'opera originale nella sua esperienza di gioco, la quale può coincidere con la fedeltà al testo oppure distaccarsene completamente. Infatti, anche nei casi in cui più ci si discosta dal contenuto del testo, la versione che si genera viene comunque considerata un'opera tradotta da un lavoro originale.

¹⁰ CONSALVO, "Console Video Games...", cit., p. 118.

In questo modo, la localizzazione dei videogiochi lancia ai Translation Studies una sfida particolare, che invita a riconsiderare cosa si intende per “traduzione”.

BIBLIOGRAFIA

BAKER, Mona, SALDANHA, Gabriela (a cura di), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, Londra/New York, Routledge, 2009 (prima edizione 1998).

BERNAL-MERINO, Miguel Á., *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*, Londra/New York, Routledge, 2015.

CHIARO, Delia (a cura di), *Translation, Humour and Literature*, Londra/New York, Continuum International Publishing Group, 2010.

CHIARO, Delia, “Humor and Translation”, in Salvatore ATTARDO (a cura di), *The Routledge Handbook of Language and Humour*, Londra/New York, Routledge, 2017, p. 414-429.

CHIARO, Delia, HEISS, Christine, BUCARIA, Chiara (a cura di), *Updating Research in Screen Translation*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2008.

CONSALVO, Mia, “Convergence and Globalization in the Japanese Videogame Industry”, *Cinema Journal*, 48, 3, 2009, pp. 135–141.

CONSALVO, Mia, “Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture”, *New Media & Society*, 8, 1, 2006, pp. 117–137.

CONSALVO, Mia, *Atari to Zelda: Japan’s Videogames in Global Contexts*, Cambridge MA, The MIT Press, 2016.

DONOVAN, Tristan, *Replay: The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.

DUNNE, Keiran J. (ed.), *Perspectives on localization*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2006.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon, SMITH, Jonas Heide, TOSCA, Susana Pajares, *Understanding Video Games: The Essential Introduction (Third Edition)*, Londra/New York, Routledge, 2016 (Prima edizione 2008).

ESSELINK, Bert, *A Practical Guide to Localization*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2000.

FERNÁNDEZ COSTALES, Alberto, “Exploring Translation Strategies in Video Game Localisation”, *Monographs in Translation and Interpreting (MonTI)*, 4, 2012, pp. 385-408.

GAMBIER, Yves, GOTTLIEB Henrik (a cura di), *(Multi)Media Translation: Concepts, Practices, and Research*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins Publishing Company, 2001.

HASEGAWA, Yoko, *The Routledge Course in Japanese Translation*, Londra/New York, Routledge, 2011.

IWABUCHI, Koichi, “Taking Japan Seriously: Cultural Globalization Reconsidered”, in Koichi IWABUCHI, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham/Londra, Duke University Press, 2002, pp. 23-50.

KOHLER, Chris, *Power Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*, New York, Dover Publications, 2016.

LEFEVERE, André, *Translation, History, Culture: A Sourcebook*, Londra/New York, Routledge, 1992.

MANDIBERG, Stephen, “Translation (is) Not Localization: Language in Gaming”, in *Software/Platform Studies: Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, University of California Irvine, 2009.

MANGIRON, Carmen, ORERO, Pilar, O’HAGAN, Minako (eds.), *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, Berna, Peter Lang, 2014.

MANGIRON, Carmen, “The Importance of Not Being Earnest: Translating Humour in Video Games” in Chiaro, Delia (a cura di), *Translation Humour and the Media, Vol. II*, Londra/New York, Continuum International Publishing Group, 2010, pp. 89–107.

MAXWELL CHANDLER, Heather, O’MALLEY DEMING, Stephanie, *The Game Localization Handbook* (seconda edizione), Londra, Jones & Bartlett, 2012.

O’HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam/Philadelphia, John Benjamins, 2013.

O’HAGAN, Minako, ASHWORTH, David, *Translation-mediated Communication in a Digital World: Facing the Challenges of Globalization and Localization*, Londra, Cromwell Press, 2002.

O’HAGAN, Minako, MANGIRON, Carmen, “Games localisation: when *Arigato* gets lost in translation”, *New Zealand Game Developers Conference Proceedings*, Otago, University of Otago, 2004, pp. 57-62.

PERRON, Bernard, WOLF, Mark J. P. (eds), *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, 2003.

PYM, Anthony, *Exploring Translation Theories*, New York, Routledge, 2014.

SCHULES, Douglas, PETERSON, John, PICARD, Martin, “Single-Player Computer Role-Playing Games”, in José P. ZAGAL, Sebastian DETERDING (a cura di), *Role-Playing Game Studies*, Londra/New York, Routledge, 2018, pp. 107-129.

TAKEDA, Kayoko, “The Emergence of Translation Studies as a Discipline in Japan”, in Nana SATO-ROSSBERG, Judy WAKABAYASHI (a cura di), *Translation and Translation Studies in the Japanese Context*, Londra/New York, Continuum International Publishing Books, 2012, pp. 11-32.

VARNEY, Jennifer, “Lady Chatterley’s Lover and the Case of the Strategically Placed Translator’s Note”, *Journal of Language and Translation*, 10, 1, 2009, pp. 177-194.

VENUTI, Lawrence, *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, New York, Routledge, 1995.

VENUTI, Lawrence (a cura di), *The Translation Studies Reader*, Londra, Routledge, 2000.

VIEIRA, Else Ribeiro Pires, “Liberating Calibans: Readings of *Antropofagia* and Haroldo de Campos’ Poetics of Transcreation” in Susan BASSNETT, Harish TRIVEDI (a cura di), *Post-Colonial Translation: Theory and Practice*, Londra/New York, Routledge, 1999, pp. 95-113.

WOLF, Mark J. P. (a cura di), *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Westport, Greenwood Press, 2008.

YAHIRO Shigeki, *Terebi gēmu kaishakuron josetsu: Assanburāju* (Introduzione alla teoria sull’interpretazione dei videogiochi: assemblaggio), Tōkyō, Gendaishokan, 2005.

八尋茂樹、「テレビゲーム解釈論序説:アッサンブラージュ」、東京、現代書館、2005年。

YANABU Akira *hen*, MIZUNO Akira *hen*, NAGANUMA Mikako *hen*, *Nihon no hon'yakuron: ansorojī to kaidai* (Il Giappone e le teorie di traduzione: antologia e annotazioni), Tōkyō, Hōsei daigaku shuppankyoku, 2010.

柳父章編、水野的編、長沼美香子編、「日本の翻訳論。アンソロジーと解題」、東京、法政大学出版局、2010年。

ZABALBEASCOA, Patrick, “Translation in Constrained Communication and Entertainment”, in Jorge DÍAZ CINTAS, Anna MATAMALA, Josélia NEVES (a cura di), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*, Amsterdam/New York, Rodopi, 2010, pp. 25-40.

ZAGAL, José P., DETERDING, Sebastian, “Definitions of Role-Playing Games”, in José P. ZAGAL, Sebastian DETERDING (a cura di), *Role-Playing Game Studies*, Londra/New York, Routledge, 2018, pp. 19-50.

SITOGRAFIA E RIVISTE ONLINE

BJARNASON, Nökkvi Jarl, “A Recipe for Disaster? The Emerging Ludo Mix and the Outsourcing of Narrative”, *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference* (“Game, Play and the Emerging Ludo-Mix”), Kyoto, 2019, disponibile all’indirizzo http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_2019_paper_184.pdf

BYFORD, Sam, “Japan Used to Rule Video Games, So What Happened?”, *The Verge*, 2014, <https://www.theverge.com/2014/3/20/5522320/final-fight-can-japans-gaming-industry-be-saved>, ultimo accesso effettuato l’11/09/2020.

CIESLAK, Mark, “Is the Japanese Gaming Industry in Crisis?”, BBC, http://news.bbc.co.uk/2/hi/programmes/click_online/9159905.stm, ultimo accesso effettuato il 13/10/2020.

CONSALVO, Mia, “Visiting the Floating World: Tracing a Cultural History of Games Through Japan and America”, *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference* (“Situated Play”), Tokyo, Università di Tokyo, 2007, pp. 736-741, disponibile all’indirizzo <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.36257.pdf>

CORLISS, Jon, “All Your Base Are Belong to Us! Videogame Localization and Thing Theory”, Columbia University, 2007, <http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>, ultimo accesso effettuato il 29/06/2020.

CUNNINGHAM, Michael A., “Inside Gaming - Interview with Former Square Enix Translator Tom Slattery”, *RPGamer*, 2012, <https://archive.rpgamer.com/features/insidegaming/tslatteryint.html>, ultimo accesso effettuato il 8/09/2020.

DALE, Laura, “Atlus Tried, and Failed, to Fix Persona 5’s Most Controversial Scene”, *Polygon*, 2020, <https://www.polygon.com/2020/3/31/21199516/persona-5-royal-edits-changed-scene-ryuji-homophobia-controversy>, ultimo accesso effettuato il 16/11/2020.

DI MARCO, Francesca, “Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games” *Revista Tradumàtica*, 5, 2007, disponibile all’indirizzo <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>.

FENLON, Wesley, “The Rise of Squaresoft Localization”, *IUP.com*, 2011, <https://web.archive.org/web/20111011032804/http://www.iup.com/features/squaresoft-localization?pager.offset=1>, ultimo accesso effettuato il 9/07/2020.

FURUYA Yōichi, “UNDERTALE, VA-11 Hall A, Owlboy nado wo tekakeru jitsuryokuha hon’yakusha ni kiku. Gēmu hon’yaku no daigomi to kurō to...” (Intervista ai traduttori di “UNDERTALE”, “VA-11 Hall A” e “Owlboy”. Le gioie e i dolori della traduzione dei videogiochi), *Famitsu*, 2019, <https://www.famitsu.com/news/201909/05173852.html>, ultimo accesso effettuato l’8/01/2021.

古屋陽一、『「UNDERTALE」、 「VA-11 Hall A ヴァルハラ」、 「Owlboy」などを手掛ける実力派翻訳者に聞く。ゲーム翻訳の醍醐味と苦勞と……』、ファミ通、2019年。

GAME INFORMER, “Interview: Bill Trinen of Nintendo”, *Game Informer*, 2003, <https://web.archive.org/web/20031205115536/http://www.gameinformer.com/News/Story/200310/N03.1010.1805.22997.htm>, ultimo accesso effettuato il 4/09/2020.

GAMESOURCE, “Final Fantasy VII Remake e la traduzione in italiano”, *Gamesource*, 2020, <https://www.gamesource.it/editoriali/final-fantasy-vii-remake-e-la-traduzione-in-italiano/>, ultimo accesso effettuato il 16/12/2020.

GDC 2010 (Game Developers Conference 2010), “GDC 2010: Bioware ga kataru chōtaisaku RPG wo rōkaraizu suru shuhō” (Game Developers Conference 2010: Bioware racconta il procedimento con cui localizza i suoi grandi RPG), *GameBusiness.jp*, 2010, <https://www.gamebusiness.jp/article/2010/03/16/1309.html>, ultimo accesso effettuato il 9/12/2020.

GDC 2010, 『【GDC2010】 Bioware が語る超大作 RPG をローカライズする手法』、*GameBusiness.jp*、2010年。

IIDEA, *I Videogiochi in Italia nel 2019. Dati sul mercato e sui consumatori*, 2019, p. 13, <https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl>, ultimo accesso effettuato il 7/10/2020.

ISFE (Interactive Software Federation of Europe), *Key Facts 2020*, 2020, pp. 4-5, <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>, ultimo accesso effettuato il 7/10/2020.

JOHNSTON, Chris, “Transcription of Ted Woolsey Interview”, *Player One Podcast*, 2007, <http://www.playeronepodcast.com/2007/02/15/transcript-of-ted-woolsey-interview/>, ultimo accesso effettuato il 14/07/2020.

KLEPEK, Patrick, “From Japan, with Changes: The Endless Debate over Video Game ‘Censorship’”, *Kotaku*, 2015, <https://archive.is/UHp2E#selection-2029.0-2029.540>, ultimo accesso effettuato il 16/11/2020.

KUROKAWA Fumio, “FF umi no oya, Sakaguchi-shi: ‘Fainaru’ fantajī dewa nakatta!? FF to Square no monogatari” (Il padre di Final Fantasy, Sakaguchi, rivela: non era la fantasia ‘finale’! La storia di FF e Square), *What’s In*, 2017, <https://tokyo.whatsin.jp/80823/2>, ultimo accesso effettuato il 2/12/2020.

黒川文雄、『FF 生みの親坂口氏: 「ファイナル」ファイナルではなかった!? 「FF」と「スクエア」の物語』、*Whats’In*, 2017 年.

MANDELIN, Clyde, “Games with Bad Translations into Japanese”, *Legends of Localization*, 2019, <https://legendsoflocalization.com/games-with-famous-bad-translations-into-japanese/>, ultimo accesso effettuato il 2/07/2020.

MANDELIN, Clyde, “The Legend of Zelda”, *Legends of Localization*, <https://legendsoflocalization.com/the-legend-of-zelda/first-quest/#shop-guy>, ultimo accesso effettuato il 6/07/2020.

MANDELIN, Clyde, “Fat, Beauty, and A Link Between Worlds’ Localization”, *Legends of Localization*, 2018, <https://legendsoflocalization.com/fat-beauty-and-a-link-between-worlds-localization/>, ultimo accesso effettuato il 9/12/2020.

MANGIRON, Carmen, O'HAGAN, Minako, "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation", *The Journal of Specialised Translation*, 6, 2006, pp. 10–21, disponibile all'indirizzo http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php.

OXFORD, Nadia, "Ted Woolsey Remembers Final Fantasy 6, Evading Nintendo's Censorship Rules, and the Early Days of Localization", *Usgamer.net*, 2020, <https://www.usgamer.net/articles/ted-woolsey-localization-translator-profile-nintendo-final-fantasy-6>, ultimo accesso effettuato il 14/07/2020.

PHAM, Alex, SANDELL, Scott, "In Germany, Video Games Showing Frontal Nudity Are OK, but Blood Is Verboten", *Los Angeles Times*, 2003, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-jun-09-fi-german9-story.html>, ultimo accesso effettuato il 22/09/2020.

SCHREIER, Jason, "Nintendo's Secret Weapon", *Kotaku*, 2014, <https://kotaku.com/inside-the-treehouse-the-people-who-help-make-nintendo-1301809672>, accesso effettuato il 2/09/2020.

SMITH, Alexander O., "Localization Tactics: A Conversation with Alexander O. Smith", *Square Haven*, 2007, <http://squarehaven.com/news/2007/04/27/Localization-Tactics-A-Conversation-with-Alexander-O-Smith/>, ultimo accesso effettuato il 7/01/2021.

SQUARE ENIX, "Final Fantasy VII Remake rōkaraizu chīmu intabyū" (Intervista al team di localizzazione di *Final Fantasy VII Remake*), *Final Fantasy Portal Site*, 2020, <https://jp.finalfantasy.com/topics/221>, ultimo accesso effettuato il 4/01/2021.

スクエアエニックス、『ファイナルファンタジーVII リメイクローカライズチームインタビュー!』、*Final Fantasy Portal Site*、2020年。

SQUARE ENIX, "Final Fantasy VII Remake no sekai wo fukabori intabyū! Zenhen" (Approfondire il mondo di "Final Fantasy VII Remake": prima parte dell'intervista), *Final Fantasy Portal Site*, 2020, <https://jp.finalfantasy.com/topics/207>, ultimo accesso effettuato il 26/12/2020.

スクエアエニックス、『ファイナルファンタジーVII リメイク』の世界を深掘りインタビュー！～前編～、*Final Fantasy Portal Site*, 2020年.

SQUARE HAVEN, “Localization Tactics: a Conversation with Alexander O. Smith”, *Square Haven*, 2007, <https://squarehaven.com/news/2007/04/27/Localization-Tactics-A-Conversation-with-Alexander-O-Smith/>, ultimo accesso effettuato il 17/09/2020.

SZCZEPANIAK, John, "Localization: Confessions by Industry Legends", *Hardcore Gaming 101*, 2009, <https://web.archive.org/web/20160309235102/http://www.hardcoregaming101.net/localization/localization.htm>, ultimo accesso effettuato il 3/09/2020.

TOBE Mamiya, “‘Fainaru Fantajī XV’ rōkaraizu tte tsuraewa. ‘12 gengo dōji hatsubai’ no ura ni atta shirarezaru doryoku to ha?” (La localizzazione di Final Fantasy XV, che impresa! Quali sono state le difficoltà dietro la pubblicazione contemporanea in dodici lingue?), *Famitsu*, 2018, <https://www.famitsu.com/news/201804/03154859.html>, ultimo accesso effettuato il 7/01/2021.

戸部マミヤ、「『ファイナルファンタジーXV』ローカライズって辛えわ。“12言語同時発売”の裏にあった知られざる努力とは？」、ファミ通、2018年.

LUDOGRAFIA

Animal Crossing: New Horizons, Nintendo, 2020.

Beyond Good & Evil, Ubisoft, 2003.

Bravely Default, Silicon Studio e Square Enix, 2012.

Chrono Trigger, Square Soft, 1995.

Computer Space, Nutting Associates, 1971.

Crash Bandicoot, Naughty Dog, 1996.

Deltarune, Toby Fox, 2018.

Donkey Kong, Nintendo, 1986.

Donkey Kong Country, Rarehouse e Nintendo, 1994.

Elite Beat Agents, iNis, 2006.

Final Fantasy IV, Square Soft, 1991.

Final Fantasy VI, Square Soft, 1994.

Final Fantasy VII, Square Soft, 1997.

Final Fantasy VIII, Square Soft, 1999.

Final Fantasy IX, Square Soft, 2000.

Final Fantasy X, Square Soft, 2001.

Final Fantasy XIII, Square Enix, 2009.

Final Fantasy XV, Square Enix, 2016.

Final Fantasy VII Remake, Square Enix, 2020.

Kingdom Hearts, Square Enix, 2002.

Little King Story, Cing, 2009.

Ni no kuni: La minaccia della strega cinerea, Level 5 e Studio Ghibli, 2011.

Osu! Tatakae! Ōendan!, iNis, 2005.

Pac-man, Namco, 1980.

Persona 5, Atlus, 2016.

Persona 5 Royal, Atlus, 2019.

Pong, Atari, 1972.

Pokémon Oro HeartGold/Pokémon Argento SoulSilver, Game Freak, 2009.

Resident Evil, Capcom, 1996.

Silent Hill, Konami, 1999.

S.T.U.N Runner, Atari, 1989.

Super Mario Bros. 3, Nintendo, 1988.

Super Mario 64, Nintendo, 1996.

The Legend of Zelda, Nintendo, 1986.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Nintendo, 1998.

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, Nintendo, 2013.

Undertale, Toby Fox, 2015.

Xenoblade Chronicles X, Monolith Soft, 2015.

Xenogears, Square Soft, 1998.

Zero Wing, Toaplan, 1989.