



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

Analisi dell'uso creativo delle glosse interlineari nei videogiochi di Kojima Hideo

Relatore

Ch. Prof. Giuseppe Pappalardo

Correlatore

Ch. Prof. Paolo Calvetti

Laureando

Corrado Cucchi
Matricola 975439

Anno Accademico

2021 / 2022

INDICE

要旨	1
INTRODUZIONE	3
CAPITOLO 1 LE GLOSSE NELLA STORIA DELLA SCRITTURA GIAPPONESE	7
1.1 Sistema di scrittura e <i>script</i> del giapponese	7
1.1.1 <i>La complessità del sistema di scrittura del giapponese</i>	10
1.1.2 <i>Script e comprensibilità</i>	13
1.1.3 <i>Fattori che influenzano la scelta degli script</i>	15
1.2 La scrittura in Giappone.....	19
1.3 La comparsa delle glosse interlineari.....	22
1.3.1 <i>Le glosse nel periodo Tokugawa</i>	23
1.3.2 <i>Le glosse dall'epoca Meiji in avanti</i>	24
1.3.3 <i>Le glosse interlineari nella scrittura del giapponese</i>	26
CAPITOLO 2 GLOSSE INTERLINEARI E SOTTOTITOLI	36
2.1 Testo audiovisivo e <i>audiovisual translation</i>	36
2.2 Sottotitolazione	37
2.2.1 <i>Coesione intersemiotica nei sottotitoli</i>	38
2.2.2 <i>Coesione interculturale nei sottotitoli</i>	41
2.2.3 <i>Culture-Specific Items</i>	42
2.2.4 <i>Sottotitoli e accessibilità nei film e nei videogiochi</i>	44
2.3 Glosse interlineari come <i>loci translationis</i>	45
2.3.1 <i>Glosse nei sottotitoli: una risorsa in constrained translation</i>	47
CAPITOLO 3 ANALISI DELLE GLOSSE NEI VIDEOGIOCHI DI KOJIMA HIDEO	50
3.1 Domanda di ricerca	50
3.1.1 <i>Le glosse interlineari nei videogiochi</i>	50

3.2 Fonti primarie.....	51
3.2.1 <i>L'autore</i>	51
3.2.2 <i>Tematiche ricorrenti</i>	52
3.3 Metodologia.....	53
3.4 Analisi e discussione.....	54
3.4.1 <i>Policenauts (1996)</i>	54
3.4.1.1 <i>Sinossi</i>	54
3.4.1.2 <i>Glosse e script in Policenauts</i>	55
3.4.1.3 <i>Glosse e socioletto</i>	55
3.4.1.4 <i>Glosse e deittici</i>	62
3.4.1.5 <i>Glosse e macroallusioni intertestuali: Arma Letale</i>	64
3.4.1.6 <i>Glosse e registri linguistici</i>	65
3.4.2 <i>Metal Gear Solid (1998)</i>	66
3.4.2.1 <i>Sinossi</i>	66
3.4.2.2 <i>Glosse e script in MGS1</i>	67
3.4.2.3 <i>Glosse, nomi in codice e animali</i>	67
3.4.2.4 <i>Glosse e acronimi</i>	70
3.4.2.5 <i>Glosse e connotazioni interculturali: hero / 英雄</i>	73
3.4.2.6 <i>Glosse e livello di conoscenza dei personaggi</i>	74
3.4.3 <i>Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)</i>	76
3.4.3.1 <i>Sinossi</i>	76
3.4.3.2 <i>Glosse e script in MGS2</i>	77
3.4.3.3 <i>Glosse e deittici</i>	78
3.4.3.4 <i>Glosse e metalinguaggio ludico</i>	80
3.4.4 <i>Metal Gear Solid 3: Snake Eater (2004)</i>	82
3.4.4.1 <i>Sinossi</i>	82
3.4.4.2 <i>Glosse e script in MGS3</i>	83

3.4.4.3 <i>Glosse e tematiche principali: lealtà, patriottismo e relativismo culturale</i>	84
3.4.4.4 <i>Glosse, nomi in codice ed emozioni</i>	85
3.4.5 <i>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008)</i>	89
3.4.5.1 <i>Sinossi</i>	89
3.4.5.2 <i>Glosse e script in MGS4</i>	90
3.4.5.3 <i>Glosse e tematiche principali: SENSE</i>	90
3.4.5.4 <i>Glosse, iperonimi e sinonimi: PMC</i>	94
3.4.5.5 <i>Glosse e riferimenti intertestuali</i>	95
3.4.6 <i>Metal Gear Solid: Peace Walker (2010)</i>	96
3.4.6.1 <i>Sinossi</i>	97
3.4.6.2 <i>Glosse e script in MGSPW</i>	97
3.4.6.3 <i>Glosse e resa fonetica delle lingue straniere</i>	98
3.4.7 <i>Metal Gear Solid V: Ground Zeroes + The Phantom Pain (2014-15)</i>	102
3.4.7.1 <i>Sinossi</i>	102
3.4.7.2 <i>Glosse e script in MGSV</i>	103
3.4.7.3 <i>Glosse e obiettivi di missione: tāgetto</i>	103
3.4.7.4 <i>Glosse e resa fonetica dei toponimi</i>	104
3.4.7.5 <i>Glosse e lingue straniere</i>	106
3.4.8 <i>Death Stranding (2019)</i>	107
3.4.8.1 <i>Sinossi</i>	108
3.4.8.2 <i>Glosse e script in Death Stranding</i>	108
3.4.8.3 <i>Glosse e atteggiamento affettivo dei personaggi: BB e BT</i>	108
3.4.8.4 <i>Glosse e tematiche principali: strand</i>	112
3.4.8.5 <i>Glosse e giochi di parole interlinguistici</i>	114
3.5 <i>Conclusioni</i>	115
CONCLUSIONE	119
BIBLIOGRAFIA	122

SITOGRAFIA.....	126
LUDOGRAFIA.....	128

要旨

この論文の対象は小島秀夫監督によるビデオゲームにおけるルビの創造的な使用についてである。ルビは縦書きで文字の右に、横書きで文字の上に書かれ、日本語の書記体系の特殊な手段である。本来のルビの機能は単語の読み方を示す振り仮名という機能であり、現在でも一番広められている機能である。一般的に、振り仮名のような表音文字は平仮名とカタカナで書かれたが、理論的に、ルビは漢字、ローマ字、アラビア数字という他の日本語の書記体系の文字体系で書かれる。

ルビの創造的な使用という意味は振り仮名の機能以外のルビの使用になる。創造的な効果のために音声的、意味的、修辭的な機能をルビに頼る。ルビの創造的な使用について学問の技術水準は文学と漫画に限る。この論文を通じてビデオゲームにおけるルビの創造的な使用について最初の研究が挙げられる。世界中に有名な小島秀夫というゲームクリエイターによって創造されたビデオゲームの字幕に見られるルビが分析される。小島監督の作品は量的、質的な観点に興味深いルビの使用を見せる。というのは、ルビの数が多いだけでなく、多様なルビの使用の創造的な方法が見られることからである。

ビデオゲームの字幕のような窮屈な翻訳においてルビがリソースであるかどうか研究しようとする。字幕は空間的、時間的な制限が特徴づけられ、記号間粘着 (intersemiotic cohesion) と異文化間粘着 (intercultural cohesion) を守らなければならない。ロマーン・ヤーコブソンによって理論づけられた言語内翻訳、言語間翻訳、記号間翻訳の三種類の翻訳に基づく、ルビは翻訳のスポットという意味 *loci translationis* の新しい概念で定義されようとする。ルビは空間、時間、内容、音声、キャラクターの特性評価の間シンクロニーに貢献し、記号間粘着を守る。一方、CSI (Culture Specific Items) の翻訳のために有益な意味の拡大、あるいは意味の狭窄を可能にし、異文化間粘着にも貢献する。

第一章では、日本語の書記体系の発展の主な段階を提示する。特に、日本語の書記体系において使用される多様な文字体系の仕方について論じる。そして、ルビの歴史的な発展を提示する。最後に、文学と漫画におけるルビの使用について技術水準を提示する。

第二章では、字幕におけるルビについて論じる。Multimodality と multimediality という側面を考慮しながら、記号間粘着と異文化間粘着について理論を紹介する。さらに、映画のような他の視聴覚作品と比較し、ビデオゲームのアクセシビリティの制限を分析する。

第三章では、小島秀夫監督によるビデオゲームの字幕でルビの創造的な使用を分析する。選び出されたビデオゲームは『POLICENAUTS』（1996）、『METAL GEAR SOLID』（1998）、『METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY』（2001）、『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER』（2004）、『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』（2008）、『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』（2010）、『METAL GEAR SOLID V GROUND ZEROES』（2014）、『METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN』（2015）、『DEATH STRANDING』（2019）である。各作品では音声的、意味的、修辭的な機能に応じてルビの創造的な使用を分類する。調査のデータを通じてビデオゲームの字幕のためにルビがリソースかどうか結論する。

INTRODUZIONE

Le glosse interlineari rappresentano uno strumento unico del sistema di scrittura del giapponese. Se si considera che il loro utilizzo è già attestato nel *Kojiki* 古事記 del 712, prima opera superstita della letteratura giapponese, è evidente come il loro impiego sia profondamente legato allo sviluppo stesso della lingua e del sistema di scrittura giapponese. La loro funzione originaria era di ausilio alla lettura ed esse servivano a indicare al lettore la pronuncia intesa per determinate parole. Tale funzione è detta *furigana* 振り仮名 e corrisponde tutt'oggi alla varietà più diffusa di glosse interlineari in uso. Le glosse interlineari sono poste a destra del testo base nello *script* verticale e sopra di esso nello *script* orizzontale. Glosse fonetiche che indichino la pronuncia di parole del testo base, come nel caso del *furigana*, sono generalmente scritte utilizzando uno dei due alfabeti sillabici, *hiragana* 平仮名 e *katakana* カタカナ. Lo spazio reso disponibile dallo strumento delle glosse interlineari può tuttavia ospitare uno qualsiasi dei differenti *script* utilizzati all'interno del sistema di scrittura del giapponese, quali *hiragana*, *katakana*, *kanji* 漢字, *rōmaji* ローマ字 e numerali arabi. Glosse semantiche in *kanji* possono ad esempio indicare il significato di termini di origine straniera che appaiono in *katakana* nel testo base, oppure un acronimo in *rōmaji* può glossare la traduzione calco della sua forma estesa riportata in testo base. Due esempi, questi ultimi, di *uso creativo delle glosse interlineari*, oggetto di studio del presente elaborato.

Per uso creativo delle glosse interlineari sono da intendersi tutti gli impieghi delle glosse che esulano dalla mera funzione di *furigana*. Le glosse possono infatti essere sfruttate a fini creativi affidando loro determinate funzioni, che possono essere fonetiche, semantiche o retorico-stilistiche. Lo stato dell'arte sullo studio dell'uso creativo delle glosse interlineari si è finora concentrato su opere di letteratura e *manga*. Con il presente elaborato si intende proporre un primo studio di uso creativo delle glosse interlineari in opere videoludiche. Si analizzeranno nello specifico le glosse presenti nei sottotitoli dei videogiochi di Kojima Hideo 小島秀夫, *game designer* giapponese tra i più famosi del panorama videoludico internazionale, la cui produzione è caratterizzata da un utilizzo particolarmente rilevante delle glosse interlineari tanto dal punto di vista quantitativo, dato l'alto numero di glosse presenti, quanto dal punto di vista qualitativo, data la varietà di strategie a fini creativi con le quali le glosse vengono impiegate.

Attraverso l'analisi si vuole offrire un'interpretazione delle glosse interlineari quali risorsa all'interno di una forma di *constrained translation* come la sottotitolazione videoludica. Quest'ultima è difatti vincolata da stringenti esigenze spazio-temporali (Titford, 1982: 113), nonché dalla necessità di mantenere la coesione intersemiotica tra il sottotitolo e l'insieme dei restanti canali che costruiscono la semiosi audiovisiva, e la coesione interculturale nel caso in cui il sottotitolo o parte di esso preveda un *transfer* da una lingua-cultura a un'altra. Si cercherà di concludere sulla validità delle glosse interlineari quali risorsa in sottotitolazione alla luce dello spazio da esse reso disponibile, uno spazio che si propone di definire come *locus translationis*, nell'accezione tripartita di traduzione indicata da Jakobson e comprendente traduzione intralinguistica, traduzione interlinguistica e traduzione intersemiotica (1971: 261). Gli esempi presentati mostreranno come le glosse interlineari nei sottotitoli dei videogiochi possano svolgere ciascuna delle tre suddette forme di traduzione e come, nel farlo, contribuiscano al mantenimento della coesione intersemiotica e di quella interculturale: nel primo caso garantendo un alto livello di sincronia all'interno delle dimensioni dello spazio, del tempo, del contenuto, della fonetica e della caratterizzazione dei personaggi (Mayoral, 1988: 359); nel secondo caso fornendo possibilità di ampliamento o restringimento di significato utili nella resa interlinguistica dei cosiddetti *Culture-Specific Items* (Aixelá, 1996: 57).

Il primo capitolo offrirà, nella sua prima parte, una panoramica del sistema di scrittura del giapponese, soffermandosi sulla caratteristica presenza di *script* multipli al suo interno. Dal punto di vista diacronico si ripercorreranno le tappe fondamentali dello sviluppo della scrittura in Giappone, a partire dall'introduzione della lingua cinese scritta nel V secolo, passando per il riconoscimento della tecnologia della scrittura quale strumento separato dalla lingua e i conseguenti tentativi di adattamento dei caratteri cinesi alla lingua autoctona. Dal punto di vista sincronico si valuterà la complessità del sistema di scrittura del giapponese e le possibili giustificazioni dietro la scelta di mantenerlo. Si valuterà il tipo di relazione che intercorre tra gli *script* fonetici *hiragana* e *katakana* e lo *script* logografico dei *kanji*. Si porrà l'accento in particolar modo sugli utilizzi tendenzialmente riservati ai differenti *script*, così come sulle assunzioni stereotipiche legate a determinati *script* e sul loro possibile sfruttamento per diversi fini, tra i quali quello di indentificarsi o prendere le distanze da determinati gruppi. La seconda parte del capitolo tratterà delle glosse interlineari, fornendo anzitutto un resoconto delle tappe principali del loro sviluppo dal punto di vista storico: dalla loro nascita come annotazioni dei monaci impegnati nello

studio dei *sutra* cinesi, alla loro attestazione nel corso dei secoli in funzione di *furigana* atti a supportare il pubblico sempre maggiore di lettori di estrazione medio-bassa, fino alla controversia sul loro impiego in epoca Meiji, tra i conservatori, interessati al loro mantenimento in quanto permetteva loro di conservare lo *status quo* attraverso un sistema di scrittura complesso padroneggiabile da un'élite ristretta, e i riformatori, interessati alla democratizzazione della lingua attraverso l'abolizione delle glosse e la riduzione dei *kanji* in uso. Il capitolo si concluderà con la presentazione dello stato dell'arte sullo studio dell'uso creativo delle glosse interlineari nella letteratura e nei *manga*. Verranno riportate alcune delle definizioni in uso, indicando quelle che verranno seguite in questo lavoro, e alcune delle categorizzazioni elaborate in materia di strategie di uso creativo delle glosse.

Il secondo capitolo inquadra le glosse interlineari all'interno della sottotitolazione. Si evocerà la *multicanalità* che costituisce la semiosi complessiva di un qualsiasi prodotto audiovisivo, così come le dimensioni della *multimodalità* e della *multimedialità* che lo caratterizzano (Pérez-González, 2014: 186-187). Si presenteranno quindi alcuni attributi della sottotitolazione quale traduzione *scritta*, *aggiuntiva*, *immediata*, *sincrona* e *polimediale* (Gottlieb, 1992: 162). In seguito, verrà affrontata la dimensione della coesione intersemiotica, riportando le funzioni dei sottotitoli individuate da Marleau (1982: 274) ed elencando i vari codici coinvolti nella trasmissione del messaggio audiovisivo (Chaume, 2004: 17-22). Si passerà quindi alla dimensione della coesione interculturale, indicando gli ambiti di competenza del sottotitolatore (Balboni & Caon, 2015: 143-146) e le principali categorizzazioni dei *Culture-Specific Items* (Díaz Cintas & Remael, 2007: 201) (Antonini & Chiaro, 2005: 39) (Ranzato, 2016: 76-77). Verrà successivamente affrontato il tema dell'accessibilità nell'audiovisivo, sottolineando le relative lacune nel campo dei videogiochi rispetto ad altri tipi di audiovisivo come i film. Infine, verrà teorizzata la validità delle glosse interlineari quali *loci translationis*, una nuova definizione qui proposta per indicare la capacità delle glosse, nella loro triplice dimensione intralinguistica, interlinguistica e intersemiotica, di costituire una risorsa utile a garantire i diversi tipi di sincronia necessari all'interno di una *constrained translation* come la sottotitolazione videoludica.

Il terzo capitolo contiene l'analisi e discussione dell'uso creativo delle glosse interlineari nei videogiochi di Kojima Hideo. Le opere prese in esame sono *Policenauts* del 1996, *Metal Gear Solid* (MGS1) del 1998, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (MGS2) del 2001, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (MGS3) del 2004, *Metal Gear Solid 4: Guns of*

the Patriots (MGS4) del 2008, *Metal Gear Solid: Peace Walker* (MGSPW) del 2010, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (MGSV GZ) del 2014, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (MGSV TPP) del 2015 e *Death Stranding* del 2019. Alla presentazione dell'autore e delle tematiche principali seguirà la trattazione di ciascun videogioco. Si indicherà il numero e la natura delle combinazioni di *script* differenti nelle glosse di ciascuna opera e si individueranno, commentandole, strategie di uso creativo delle glosse interlineari basate sulle loro funzioni fonetiche, semantiche e retorico-stilistiche. I dati raccolti e analizzati supporteranno, nella conclusione, la valutazione delle glosse interlineari quale risorsa in sottotitolazione.

CAPITOLO 1

LE GLOSSE NELLA STORIA DELLA SCRITTURA GIAPPONESE

1.1 Sistema di scrittura e *script* del giapponese

La scrittura rappresenta in un certo senso la lingua parlata in forma visuale. Un sistema di scrittura è capace di riprodurre la quasi totalità delle potenzialità espressive della lingua parlata. Ciò è possibile grazie all'utilizzo di segni grafici (lettere o caratteri) per rappresentare, a seconda della tipologia di sistema di scrittura, i suoni o i significati della lingua. Sistemi di scrittura simili si sono sviluppati relativamente di recente nella storia dell'umanità, e probabilmente non più di 5000 anni fa. La differenza tra *sistema di scrittura* e *script* non è sempre netta, e i due termini risultano in certi contesti sovrapponibili. Gli studiosi Taylor e Taylor (2014: 9) affermano che il termine *sistema di scrittura* può essere utilizzato per discernere il tipo di sistema, sia esso alfabetico o logografico. In questa accezione piuttosto ampia, gli alfabeti latino, greco e cirillico rappresenterebbero *script* differenti del sistema di scrittura alfabetico. Un altro tipo di utilizzo prevede di indicare con il termine *sistema di scrittura* l'insieme di differenti *script* impiegabili per rappresentare un unico linguaggio. In questa seconda accezione, l'espressione *sistema di scrittura* del giapponese chiamerebbe in causa lo *script* logografico dei *kanji* e i due *script* alfabetici dei *kana*. Il termine *script* può altresì essere utilizzato per riferirsi a uno stile di scrittura, come nel caso degli *script* clericale e corsivo dei caratteri cinesi. In questo elaborato si seguirà la seconda accezione, e si considereranno *script* del sistema di scrittura della lingua giapponese i differenti set di caratteri utilizzabili per scrivere le parole. Verranno quindi considerati *script* differenti del sistema di scrittura giapponese *kanji*, *hiragana*, *katakana*, *rōmaji* e numerali arabi.

I caratteri cinesi sono di origine antichissima. Risalgono ad almeno 3400 anni fa, forse addirittura a 6000 anni fa, e sono tuttora utilizzati da un quarto della popolazione mondiale. Molti di questi caratteri sono nati come pittogrammi e oggi appaiono come configurazioni stilizzate di linee e di punti. Ciascun carattere cinese ha funzione logografica, rappresentando un'unità minima di significato, o morfema, e la pronuncia della relativa sillaba. Attorno al IX secolo, i giapponesi hanno sviluppato due alfabeti sillabici a partire dai caratteri cinesi. I giapponesi utilizzano quindi i caratteri cinesi, detti

kanji, assieme a due alfabeti sillabici, detti *hiragana* e *katakana*. A ciò si aggiunge l'uso occasionale dei *rōmaji*, le lettere dell'alfabeto latino (Taylor & Taylor, 2014: 13-14).

L'alfabeto latino è usato raramente nella lingua scritta giapponese. Lo si trova di solito nei simboli internazionali come formule chimiche e unità di misura, o negli acronimi. Questi ultimi corrispondono alle abbreviazioni delle corrispondenti espressioni straniere, spesso inglesi, e sono molto comodi in virtù della loro brevità, se paragonati alle espressioni giapponesi semanticamente equivalenti. In lettura vengono pronunciati come acronimi, nonostante i giapponesi possano non essere a conoscenza dell'espressione di origine completa. I giornali quotidiani tendono a introdurre una prima volta l'espressione in giapponese, seguita dall'acronimo tra parentesi, per poi utilizzare dalla volta successiva soltanto l'acronimo (Tranter, 2008: 136-137).

Lo sviluppo di *script* fonetici come *hiragana* e *katakana* può dirsi essere stato fondamentale nel raggiungimento di un alto tasso di alfabetizzazione tra i giapponesi, in quanto essi permettono di scrivere lessemi nativi e soprattutto morfemi grammaticali difficilmente rappresentabili con i caratteri cinesi (Taylor & Taylor, 2014: 15-16). Inizialmente, per scrivere i morfemi grammaticali i giapponesi utilizzavano i *kanji* per il loro valore fonetico, ignorandone il significato. La difficoltà maggiore era costituita dal fatto che ogni sillaba giapponese poteva essere rappresentata da numerosi *kanji* diversi. Problemi simili hanno spinto i giapponesi a sviluppare gli alfabeti sillabici in *kana* per supplire alle carenze dei *kanji* nel rappresentare la lingua giapponese (Taylor & Taylor, 2014: 284). Per una questione di convenienza, nel loro uso fonetico, tra *kanji* concorrenti venivano preferiti quelli dalla forma più semplice. A partire dal IX secolo, la moltitudine di scelte possibili è stata ridotta a un *kanji* preferito per ciascuna sillaba, e nel tempo questi *kanji* preferiti sono stati semplificati e hanno dato origine ai *kana*. Il significato letterale di *kana* 仮名 è quello di “nomi (caratteri) provvisori”, ossia i caratteri usati foneticamente, in contrapposizione ai *mana* 真名, “nomi (caratteri) veri”, ossia i caratteri usati semanticamente (Tollini, 2005: 215). Lo spettro semantico da cui si originerebbe il termine indica il carattere di qualcosa di temporaneo, non ufficiale o irregolare. Alla luce di questi significati, i *kana* appaiono come uno *script* secondario rispetto ai *kanji* (Taylor & Taylor, 2014: 285).

Taylor e Taylor riassumono alcune delle tappe fondamentali che hanno visto l'intreccio di *script* e alfabetizzazione nella storia del Giappone, come riportato in Tabella 1.

Epoca	Anni d.C.	Script e alfabetizzazione
Yamato	350 ca. – 710	Introduzione dei caratteri cinesi e del buddhismo.
Nara	710 – 794	Primi reperti di opere storiche e di poesia scritte in <i>kanji</i> .
Heian	794 – 1185	Sviluppo di <i>hiragana</i> e <i>katakana</i> ; racconti scritti in <i>kana</i> .
Muromachi	1333 – 1568	Romanizzazione del giapponese da parte dei missionari gesuiti.
Edo/Tokugawa	1600 – 1868	Adozione di alcuni termini europei; apertura di varie scuole di lettura.
Meiji	1868 – 1912	Forte presenza di termini europei; nuovi conii su modello cinese; istruzione obbligatoria di 4-6 anni; limitazioni al numero dei <i>kanji</i> in uso; diffusione di un uso frammisto di <i>kana</i> e <i>kanji</i> ; romanizzazione Hepburn e <i>nihon-shiki</i> .
Shōwa	1926 – 1989	Lista <i>Tōyō</i> ; <i>kunrei-shiki</i> e Hepburn diventano i sistemi di romanizzazione ufficiali.
	post-Seconda guerra mondiale	Istruzione obbligatoria di nove anni; linee guida per l'uso dei <i>kana</i> ; adozione dell'educazione mista; ingenti prestiti semantici dall'inglese; lista <i>Jōyō</i> ; semplificazione di centinaia di <i>kanji</i> ; scrittura orizzontale; popolarizzazione dei <i>manga</i> ; insegnamento dei <i>rōmaji</i> nelle scuole.
Heisei	1989 -	Nuova legge fondamentale sull'istruzione; cancellazione del sabato come giorno di lezioni; nuovi <i>kanji</i> aggiunti alla lista <i>Jōyō</i> .

Tabella 1. *Script* e alfabetizzazione in alcune epoche giapponesi (adattata da Taylor & Taylor, 2014: 256).

I *kanji* si prestano bene per scrivere parole di contenuto, ma non per scrivere i morfemi grammaticali della lingua giapponese. I *kana* si sono sviluppati a partire dai caratteri cinesi attraverso il seguente processo: *kanji* → *kanji* utilizzati per il loro valore fonetico → forme semplificate dei *kanji* → *kana*. Nel caso delle donne, lo *hiragana* costituiva l'unico *script* disponibile, essendo loro proibito l'apprendimento dei caratteri cinesi; per questo motivo lo si ritrova nella ricca produzione letteraria femminile di epoca Heian. Gli *hiragana* venivano altresì utilizzati per scrivere lettere, poesie, diari privati e racconti. Essi costituiscono una forma corsiva dei *kanji* originari ed evocano concetti di eleganza e di raffinatezza. In questo senso è possibile affermare che la scelta di questo *script* veicoli

l'*informazione semantica emozionale* associata al concetto di femminilità e che le potenzialità della lingua scritta travalichino la mera trasmissione di *informazione semantica neutra*. Nel corso dei secoli, le pratiche di scrittura hanno consolidato l'impiego degli *hiragana* per i morfemi grammaticali e dei *katakana* per i prestiti euroamericani e per le onomatopee. Il risultante impiego simultaneo di diversi tipi di *script* è una delle caratteristiche che rendono unico il sistema di scrittura del giapponese (Iwahara, 2003: 377-378). Tre tendenze sembrano emergere nella scelta dello *script* nei testi scritti giapponesi. La prima tendenza riguarda l'origine delle parole: sebbene generalmente scritte in *kanji*, le parole di origine giapponese possono essere scritte anche in *hiragana*, mentre per le parole di origine cinese si utilizzano solitamente i *kanji*, e per i prestiti stranieri il *katakana*. La seconda tendenza prevede la scelta consapevole di uno *script* inusuale per porre in enfasi una determinata parola, come spesso accade in campo pubblicitario. La terza tendenza mostra l'uso di *hiragana* o *katakana* al posto di *kanji* particolarmente difficili o poco usati per evitare errori di lettura (Iwahara, 2003: 378-379).

1.1.1 La complessità del sistema di scrittura del giapponese

L'unità ritmica e prosodica a cui si fa riferimento nella riflessione metalinguistica giapponese è detta *mora*. Le more vengono divise in indipendenti e speciali: del primo tipo sono le more costituite da una consonante e da una vocale, da una consonante palatalizzata seguita da una vocale, oppure da un'unica vocale; sotto il secondo tipo ricadono la nasale moraica, il fonema della geminazione consonantica e la seconda parte di una vocale lunga. Ciascuna mora corrisponde a un singolo grafema degli alfabeti sillabici, e da ciò emerge in maniera evidente come la segmentazione moraica di una stessa parola diverga dalla sua segmentazione sillabica. Nel caso di *kekkon* 結婚 "matrimonio", ad esempio, si contano quattro more e due sillabe (Pappalardo, 2020: 194-195). L'inventario fonetico giapponese consta di 108 more differenti, ed è uno dei più ridotti tra le lingue maggiori. Tale semplicità ha conseguenze positive e negative: dà origine a una grande quantità di omofoni, ma allo stesso tempo può essere rappresentato da un semplice alfabeto sillabico; può facilitare l'apprendimento del giapponese da parte degli stranieri, ma allo stesso tempo complicare l'apprendimento di lingue straniere da parte dei giapponesi. Instabile risulta inoltre la scrittura di prestiti stranieri in giapponese (Taylor & Taylor, 2014: 259).

Meno di 3,000 *kanji* vengono impiegati nei quotidiani e nelle riviste e, tra questi, 2,000 costituiscono il 99% dei *kanji* in uso. Questi circa 2,000 *kanji* di uso più frequente devono essere riconosciuti e imparati dai bambini giapponesi per diventare membri alfabetizzati della società. Delle numerose liste promulgate dal governo giapponese negli ultimi cento anni per limitare il numero di *kanji* di uso comune, le più importanti sono la lista *Tōyō* di 1,850 *kanji* e la lista *Jōyō* di 1,945 *kanji*. La lista *Tōyō* è stata stilata durante l'occupazione delle Forze alleate dopo la Seconda guerra mondiale e doveva trattarsi di una misura temporanea, in attesa che gli *script* del giapponese venissero sostituiti dall'alfabeto latino. La lista *Jōyō* era meno restrittiva e aggiungeva 95 *kanji* alla lista precedente, eliminandone 19. Il numero dei *kanji* di uso comune è stato esteso ulteriormente a 2,136 nel 2010 (Taylor & Taylor, 2014: 275). Libri di testo, giornali e documenti ufficiali tendono ad aderire alle liste ma, se come detto in precedenza, i 2,000 *kanji* di uso più frequente rappresentano il 99% di quelli utilizzati, il restante 1% consta di un altro migliaio di *kanji* utilizzati nei campi della scienza, della tecnologia, della letteratura e per i nomi di persona. Il Japanese Industrial Standards, ovvero gli standard seguiti da tutti i settori industriali regolati dal Japanese Industrial Standards Committee, contiene tre livelli di *kanji*: un primo livello di 2,965 *kanji* frequenti, un secondo livello di 3,388 *kanji* meno frequenti e un supplemento di 5,801 caratteri speciali e varianti e caratteri semplificati usati in Cina (Taylor & Taylor, 2014: 276). I 1,945 *kanji* della lista *Jōyō* sono associati a 4,087 pronunce. Spesso un *kanji* può mantenere lo stesso significato in entrambe le letture *on* e *kun*, altre volte a ciascuna lettura può essere associato un significato diverso, altre volte ancora un *kanji* può avere due letture *kun* distinte associate a differenti significati (Taylor & Taylor, 2014: 278).

Due usi della lingua che complicano ulteriormente la lettura dei *kanji* sono gli *ateji* 当て字 e i *jukujikun* 熟字訓. Gli *ateji*, letteralmente “*kanji* assegnati”, corrispondono a un uso fonetico dei *kanji* il cui significato è il più delle volte del tutto ignorato, come nel caso della parola *kirin* 麒麟 “giraffa”. I *jukujikun*, letteralmente “*kun* idiomatici”, prevedono che uno o più *kanji* vengano assegnati a una parola giapponese nativa, preservando il loro significato ma ignorando le pronunce normalmente associate, come nel caso di *fugu* 河豚 “pesce palla” (Taylor & Taylor, 2014: 279). Dopo la loro introduzione tra IV e V secolo, i *kanji* sono stati l'unica forma di scrittura usata in Giappone. L'uso esclusivo di caratteri logografici creava tuttavia dei problemi dovuti alle differenze tra giapponese e cinese in materia di uso dei morfemi grammaticali, in virtù delle differenze tipologiche tra le due lingue: isolante il cinese, agglutinante il giapponese.

Se è vero che i *kanji* sono altamente prestabili a scrivere parole di contenuto, come nomi, radici dei verbi e aggettivi, è altrettanto vero che si prestano ben poco a scrivere i morfemi grammaticali del giapponese. Come per le posposizioni, che hanno scarso valore semantico ma giocano un ruolo morfo-sintattico importante come marcatori di caso, per le desinenze di verbi e aggettivi che cambiano a seconda dei tempi e dei modi delle frasi.

Il sistema di scrittura del giapponese moderno presenta una grande complessità su più livelli. Il primo livello è costituito dal fatto che i *kanji* sono un insieme teoricamente aperto. Nel 1946, promulgando la lista *Tōyō*, il governo giapponese ha ristretto il numero di *kanji* utilizzabili nei documenti ufficiali e nei testi scolastici e, dal 1947, anche nei nomi di persona a 1,850. Tuttavia, la lista *Tōyō* di carattere prescrittivo è stata modificata e sostituita dalla lista *Jōyō* di 1,945 *kanji* e di carattere indicativo. Il secondo livello di complessità è dovuto alla mancanza di una corrispondenza biunivoca tra parole e *kanji*: alcune parole giapponesi possono essere scritte con due o più *kanji* diversi, con differenti sfumature di significato, mentre molti *kanji* possono essere utilizzati per scrivere due o più distinti morfemi o parole. Un terzo livello di complessità è infine dato dall'esistenza di più *script* compresenti, che permettono una flessibilità tale per cui in certi casi una parola a cui corrisponde un *kanji* possa anche essere scritta in *hiragana* o in *katakana* o anche in *rōmaji*. Le singole scelte di un autore possono essere dettate di volta in volta dalla volontà di attenersi alla lista *Jōyō*, o da considerazioni legate al livello di erudizione presunto del pubblico e alle sensazioni associate ai differenti *script*. Queste sensazioni derivano anche dall'associazione storica dello *hiragana* alle autrici donne e alla scrittura privata, e dei *kanji* agli autori uomini e alla scrittura edotta. Il risultato è che lo *hiragana* evoca una sensazione di morbidezza e i *kanji* una sensazione di formalità; oppure che, qualora sia possibile scegliere tra uno *script* e l'altro, i *kanji* siano preferiti dalle generazioni più anziane e gli altri *script* da quelle più giovani, essendo soprattutto il *katakana* avvertito come più moderno (Tranter, 2008: 134-135).

Tra le motivazioni generali che si possono ascrivere alla scelta dei giapponesi di mantenere un sistema di scrittura tanto complesso da richiedere l'apprendimento di *kanji*, *hiragana* e *katakana*, vi è quella della funzionalità nel riservare a ciascuno *script* uno scopo differente, oppure quella dell'utilità nel combinare i diversi *script* per far fronte, da un lato, alle esigenze grammaticali della lingua, dall'altro, alla necessità di disambiguare i numerosi omofoni presenti nel giapponese. L'efficienza dei *kanji* risiede infatti nella loro capacità di differenziare gli omofoni e di esprimere sottili differenze di significato,

impossibili da rendere con parole native giapponesi, come nel caso del verbo giapponese *toru* 取る, che può essere scritto con cinque *kanji* diversi, tutti contenuti nella lista dei *kanji* ufficiale con sfumature di significato diverse: 取る “prendere”, 採る “raccolgere”, 捕る “catturare”, 執る “compiere (un dovere)” e 撮る “scattare foto” (Taylor & Taylor, 2014: 305). D'altra parte, i due alfabeti sillabici *hiragana* e *katakana* presentano usi differenti. Gli *hiragana* sono utilizzati per i morfemi grammaticali, come le posposizioni dopo i nomi e le desinenze di verbi e aggettivi, per molti pronomi, qualche avverbio e qualche nome. I *katakana* vengono invece impiegati per i prestiti europei e cinesi moderni, per le onomatopoeie, per i nomi di certi animali e piante, e per nomi di elementi chimici. I *katakana* vengono usati il più delle volte per scrivere parole di contenuto a differenza degli *hiragana*, usati spesso per morfemi grammaticali, e il contrasto tra le linee angolate dei *katakana* e quelle più curve degli *hiragana* rende una distinzione aggiuntiva anche attraverso l'aspetto visivo. Quando utilizzati per indicare le pronunce dei *kanji*, gli *hiragana* indicano la lettura *kun* o giapponese, mentre i *katakana* la lettura *on* o cinese (Taylor & Taylor, 2014: 288-289). È tuttavia possibile aggiungere come terza motivazione la convenienza offerta dalla disponibilità di molteplici *script* nel veicolare *informazione semantica emozionale*. I giapponesi mantengono infatti delle forti associazioni emozionali nei confronti di ciascun tipo di *script*. Ad esempio, i *kanji* sono associati al carattere di mascolinità, gli *hiragana* a quello di femminilità, i *katakana* a quello di esoticità (Iwahara, 2003: 393).

1.1.2 Script e comprensibilità

Il sistema di scrittura del giapponese utilizza una varietà di *script*: caratteri cinesi, alfabeti sillabici *hiragana* e *katakana*, lettere latine e numerali arabi. Tutti gli *script* sono di origine straniera, e sono stati adottati e adattati dai giapponesi nel corso dei secoli. Seppur derivati dai caratteri cinesi, gli alfabeti sillabici in *kana* rappresentano uno sviluppo giapponese del tutto unico al mondo, altamente efficiente nel rappresentare il linguaggio giapponese, così come è efficiente l'intero sistema di scrittura del giapponese nel contemporaneo utilizzo di *script* differenti e di tipologie di parole diverse (Taylor & Taylor, 2014: 271-272).

La comprensione di un testo da parte dei lettori richiede diverse abilità: riconoscere le singole parole; metterle in relazione tra loro per capire la frase; mettere in relazione diverse frasi per capire il paragrafo; e infine estrarre il nocciolo del paragrafo, capitolo o

intero libro. Durante il processo di comprensione, i lettori distinguono le informazioni importanti da quelle meno importanti e si concentrano sulle prime. Per qualsiasi *script* i lettori sembrano utilizzare processi simili di comprensione per unità linguistiche più grandi di singole parole. Tuttavia, il riconoscimento delle singole parole sembra invece avvenire in maniera in qualche modo differente. Negli esperimenti sul riconoscimento delle parole, ai partecipanti vengono assegnati i seguenti compiti: pronuncia; riconoscimento di parole di senso, parole senza senso ma pronunciabili e parole senza senso e impronunciabili; categorizzazione semantica (Taylor & Taylor, 2014: 17-18).

Le differenze nell'accesso diretto e indiretto al significato e al suono delle parole tra i caratteri logografici cinesi e gli alfabeti sillabici fonetici giapponesi sono ben rappresentate nello schema seguente (Tab. 2), adattato da quello proposto da Taylor & Taylor.

<i>Script</i>	Grafi	Significato	Suono
Alfabeti sillabici giapponesi	やま	montagna	yama
	サン		san
Caratteri cinesi	山	montagna	shān yama, san san

Tabella 2. Accesso a significato e suono nei *kana* e nei *kanji* (adattata da Taylor & Taylor, 2014: 406).

In uno *script* fonetico come gli alfabeti sillabici, il significato di un morfema è ottenuto in maniera indiretta attraverso le sillabe convertite in suoni, mentre in uno *script* logografico come i caratteri cinesi il significato è ottenuto direttamente dal grafo. D'altra parte, la pronuncia è diretta negli *script* fonetici e indiretta in quelli logografici (Taylor & Taylor, 2014: 406).

Attraverso degli esperimenti è stato dimostrato che le parole scritte in *kana* sono percepite come più vicine al suono, mentre quelle scritte in *kanji* sono più vicine al significato. Nella fattispecie, veniva chiesto a dei giapponesi adulti di pronunciare nomi e verbi scritti in *kanji* e in *kana*, e successivamente di tradurli in inglese. I risultati mostravano che una stessa parola veniva letta più velocemente in *kana* che in *kanji*, mentre veniva tradotta più velocemente dai *kanji* piuttosto che dai *kana*. In generale, le parole vengono riconosciute più velocemente se rappresentate negli *script* a esse convenzionalmente associati. Altri esperimenti hanno dimostrato che il tipo di *script* influisce sulla capacità di memorizzazione di nuove parole. Lette a voce alta, parole di

due *kanji* venivano meglio ricordate delle corrispondenti forme in *hiragana*. Allo stesso modo, parole composte da singoli *kanji* venivano meglio ricordate di singoli grafi in *hiragana* o *katakana* (Taylor & Taylor, 2014: 410-413).

Testi scritti completamente in *hiragana* richiedono un tempo di lettura più lungo rispetto a testi in *kanji* e *hiragana*. Ciò avviene per i motivi seguenti (Taylor & Taylor, 2014: 371):

- 1) i lettori non sono abituati e non hanno pratica nella lettura di testi completamente in *hiragana*;
- 2) non emergono forme che possano guidare l'occhio al prossimo bersaglio su cui fissarsi;
- 3) il testo in soli *hiragana* è più lungo del testo in *hiragana* e *kanji*, dato che un *kanji* è spesso trascritto con diversi *hiragana*;
- 4) gli omofoni non sono agilmente distinguibili nei testi in solo *hiragana*;
- 5) il significato di una parola può essere ottenuto più velocemente attraverso un *kanji* logografico piuttosto che attraverso una serie di *hiragana* fonetici.

1.1.3 Fattori che influenzano la scelta degli script

Gli studiosi Smith e Schmidt richiamano alla necessità di studiare la scelta dello *script* in relazione non soltanto ad associazioni lessicali, ma anche alle implicazioni stilistiche e/o sociolinguistiche (1996: 48). Attraverso i loro studi, essi indagano quanto gli *script* possano rivelare dell'identità dello scrittore e operare come componenti *paragrafemiche* dello stile testuale, definendo tali componenti in parallelo a quelle *paralinguistiche* del discorso, come ad esempio un'intonazione sarcastica. Tra le assunzioni stereotipiche dei giapponesi nei confronti degli *script* essi riportano le seguenti (Tab. 3).

	Caratteristiche dello scrittore/lettore	Caratteristiche stilistiche
<i>Kanji</i>	maschio, mezza età o più anziano	erudizione
<i>Hiragana</i>	femmina, giovane	morbidezza o femminilità
<i>Katakana</i>	giovane, soprattutto maschio	modernità; cultura pop
<i>Rōmaji</i>	giovane, soprattutto femmina	commercialità

Tabella 3. Stereotipi degli *script* nel giapponese (adattata da Smith & Schmidt, 1996: 50).

Dietro la variabilità degli *script* nella lingua giapponese scritta, i due studiosi individuano esigenze dettate dal genere, dall'età del pubblico di riferimento e dall'effetto stilistico perseguito, concludendo che l'informazione *paralinguistica* nella comunicazione scritta non sia relegata al livello del lessico ma coinvolga anche il livello sottotestuale dello *script*. In particolare, nella scelta e nella combinazione di diversi *script* viene veicolata informazione sociolinguistica e stilistica (1996: 67).

A volte, a livello lessicale uno stesso concetto può veicolare sfumature di significato differenti se scritto con una parola straniera o con una parola sino-giapponese. Per quanto riguarda gli sport, ad esempio, i termini in *katakana* veicolano un carattere di amatorialità rispetto a quello di professionalità associato alle parole in *kanji*. Un'altra differenza riguarda la maggiore semplicità e velocità di scrittura dei prestiti euroamericani, soprattutto in forma troncata, rispetto alle controparti sino-giapponesi. Alcuni concetti possono essere espressi con tre lessemi differenti: uno nativo, uno sino-giapponese e uno euroamericano. In generale, le parole native hanno uno spettro semantico più ampio rispetto ai prestiti corrispondenti; le parole sino-giapponesi veicolano formalità, i prestiti euroamericani conferiscono sofisticatezza (Taylor & Taylor, 2014: 266).

Analizzando l'ampio numero di proposte di sistemi di scrittura fonetica della lingua cinese, presentate a partire dal 1892 in avanti, Chen identifica le seguenti quattro categorie di *script* fonetici in base alla loro relazione con lo *script* dei caratteri tradizionali (1999: 167-168):

- 1) *Auxiliary*: una scrittura fonetica per la quale è previsto un ruolo ausiliario e che non è intesa come un sistema di scrittura in senso stretto. Non intacca lo status dello *script* principale ed è usata soltanto per facilitare l'apprendimento dei caratteri attraverso note di pronuncia e trascrizioni.
- 2) *Supplementary*: una scrittura fonetica impiegata assieme ai caratteri in tutte le situazioni in cui questi vengono usati. I simboli fonetici vengono giustapposti ai caratteri, creando un nuovo tipo di simbolo composto di due parti, ovvero il carattere e l'annotazione fonetica della sua pronuncia; in alternativa, i simboli fonetici possono sostituire i caratteri in certe parti del testo, risultando in un sistema di scrittura misto.
- 3) *Alternative*: una scrittura fonetica che può adempiere a tutte le funzioni di base svolte dallo *script* tradizionale come sistema di scrittura. Si costituiscono in questo modo due sistemi di scrittura autonomi impiegati per fini differenti: uno per usi pratici,

relativi alla vita quotidiana; l'altro per usi più formali, come quelli letterario, legale e accademico.

- 4) *Superseding*: una scrittura fonetica ideata con l'intento di soppiantare il sistema di scrittura logografico. I sostenitori di un passaggio simile vedono nella scrittura fonetica la soluzione ai problemi di apprendimento legati ai caratteri cinesi e una maggiore adeguatezza alla società moderna.

Tranter riconosce la bontà di questa categorizzazione per lo studio di altre lingue che presentano più di uno *script*. In particolare, per il giapponese risultano efficaci le categorie *auxiliary* e *supplementary*. Infatti, la scrittura del giapponese è composta da tre *script* di base, quello logografico dei *kanji* e i due fonografici dei *kana*. Essi costituiscono *script* supplementari in quanto co-occorrono nello stesso testo assieme ad altri simboli, compresi l'alfabeto latino, considerabile un quarto *script*, segni di punteggiatura, simboli nativi che non rappresentano morfemi e non fanno parte degli altri *script*, come ad esempio il segno di ripetizione di un *kanji*, simboli internazionali, ecc. Il sistema di scrittura del giapponese prevede altresì l'impiego degli *script* come strumento metalinguistico ausiliario nella loro funzione di *rubi* ルビ: una stessa parola può essere scritta simultaneamente in due *script* diversi, uno in glossa all'altro (2008: 134).

Il fatto che la scrittura del giapponese costituisca un sistema aperto, combinato alla totale disponibilità di *script* di ogni genere offerta dalla tecnologia moderna, contribuisce da un lato ad aumentare la familiarità con sistemi di scrittura e lingue straniere, dall'altro permette di utilizzare con minori problemi *kanji* esterni alla lista *Jōyō* (Tranter, 2008: 145). Tranter instaura un paragone tra le funzioni della scrittura e le funzioni del linguaggio di Jakobson e propone di utilizzare queste ultime per descrivere scelte di *script* non convenzionali nella scrittura del giapponese. I risultati della sua comparazione sono riassunti nella Tabella 4 sotto riportata (2008: 146).

Device	Genre	Function
(i) <i>kanji</i> variation	fiction	poetic
(ii) unconventional ruby	manga; fiction	metalingual
(iii) paralinguistic / phonetic devices	manga; youth writing (handwriting)	emotive / poetic
(iv) emoticons <i>gyarumoji</i>	youth writing (not handwriting) youth writing (not handwriting)	emotive / poetic poetic

(v)	foreign language / script short: long	commercial; youth writing commercial	poetic poetic / phatic
-----	--	---	---------------------------

Tabella 4. Funzioni associate a scelte di *script* non convenzionali (adattata da Tranter, 2008: 146).

La scelta di uno *script* costituisce, al pari della scelta di una lingua, un segno di identità comunitaria. Le scelte di una lingua e di uno *script* da parte di una comunità o di un singolo presentano somiglianze sotto diversi punti di vista (Unseth, 2005: 20). Fasold riassume le possibili motivazioni nella scelta di una lingua nazionale nelle tre seguenti (1984: 248):

- 1) per identificare sé stessi con un altro gruppo;
- 2) per distanziare sé stessi da un altro gruppo;
- 3) per partecipare a sviluppi di portata più ampia, ad esempio nel caso in cui un certo *script* consenta un più facile accesso alla stampa. Questo criterio entra spesso in conflitto con i primi due e prevale nel caso in cui la tecnologia e il desiderio di instaurare relazioni con l'esterno superino la volontà di autoaffermazione culturale.

Unseth propone di adottare questi criteri anche alla scelta di uno *script*. A queste tre motivazioni per la scelta di una lingua, egli aggiunge nel caso degli *script* la seguente motivazione:

- 4) considerazioni linguistiche. Così come una lingua, sfavorita dal punto di vista affettivo, può venire scelta per ragioni utilitaristiche, legate ad esempio alla sua spendibilità nel commercio e nella tecnologia, così considerazioni linguistiche possono far prevalere uno *script* su un altro affettivamente favorito (2005: 22).

Molti dei fattori che possono influenzare il modo in cui le persone cercano di distanziare o identificare sé stesse con un certo *script* sono gli stessi che influenzano la scelta di una lingua: identità di clan, identità etnica, identità nazionale, identità politica, prestigio e religione (Unseth, 2005: 22).

Le persone usano il linguaggio per trasmettere le proprie idee agli altri. Allo stesso tempo, parlando una certa lingua o dialetto, esse mostrano affinità con un gruppo sociale o si distanziano da altri. La funzione identitaria della lingua è tanto importante quanto quella comunicativa. L'identità sociale è collegata alla lealtà, e non a caso il linguaggio fa parte della politica di ogni governo (Fasold, 2013: 375). Tre dei più importanti simboli

dell'identità nazionale sono la religione, il territorio e la lingua. La lingua è spesso di importanza critica per le nazionalità. Nei gruppi etnici non nazionali, l'abbandono della lingua a favore di un'altra sotto pressioni di tipo politico ed economico è più elevato. Ciò costituisce difatti il meccanismo più frequente di perdita della lingua (Fasold, 2013: 376-377).

1.2 La scrittura in Giappone

Il Giappone entrò in contatto con la scrittura come risultato degli scambi con la Cina, Paese che godeva di un alto prestigio sociale e considerato aver raggiunto un livello di civilizzazione più elevato. Fattori, questi, che ne favorirono l'elezione a modello da seguire in tutti i campi. La scrittura comparve in Giappone sotto forma di testi religiosi e filosofici buddhisti e confuciani scritti in cinese antico utilizzando i caratteri cinesi (Tollini, 2005: 14-15). Lo sviluppo di un utilizzo della scrittura nell'arcipelago tra V e VIII secolo fu dettato da ragioni sociopolitiche che andavano al di là della mera adesione al modello culturale cinese: la stabilizzazione di un regno capace di tenere sotto controllo tutte le aree che ricadevano nella propria zona di interesse necessitava dell'efficienza garantita dalla scrittura in campo di comunicazione, trasmissione e fissazione delle informazioni. A questa esigenza rivolta verso l'interno va aggiunta quella rivolta verso l'esterno di uscire dallo stato di isolamento geopolitico per entrare a far parte del grande universo sino-centrico, che ruotava attorno al prestigio e alla potenza della Cina e che garantiva accesso a possibilità di sviluppo culturale e commerciale (Tollini, 2005: 16).

Di qui la scelta di importare la lingua scritta, ovvero la lingua che consentiva la comunicazione diplomatica e amministrativa sia interna che esterna all'arcipelago. Questa lingua era basata sul cinese antico dei Classici e non rispecchiava la lingua orale impiegata in Cina all'epoca dell'importazione della lingua scritta in Giappone. Nell'intera area di influenza cinese, tale lingua era usata esclusivamente per la comunicazione scritta, un utilizzo paragonabile a quello del latino nei Paesi dell'Europa occidentale. Sin dalle prime fasi i giapponesi non si limitarono a importare la scrittura del cinese, ma importarono la lingua cinese, il *kanbun* 漢文, e la utilizzarono per la burocrazia e per forme selezionate della letteratura in virtù del forte prestigio a essa associato (Tollini, 2005: 17). Tale andamento fu dettato probabilmente anche dall'iniziale incapacità da parte dei giapponesi di distinguere il piano della lingua da quello della scrittura.

Distinzione resa ancor meno evidente dalla natura logografica del *kanbun*, i cui caratteri, i *kanji*, condensavano in sé valori semantici e fonetici. Questa sovrapposizione rendeva difficile separare il significato di un carattere dalla sua lettura e il piano della lingua come luogo dei significati dal piano della scrittura come luogo dei significanti. Ciò che permise un diverso utilizzo della scrittura fu la realizzazione del fatto che la scrittura consisteva in una tecnologia separabile dalla lingua cinese e impiegabile per altri fini, come ad esempio per la resa grafica della lingua autoctona del Giappone antico (Tollini, 2005: 19-20). Le numerose strategie differenti utilizzate a tale scopo si dividono tra: quelle che seguono un uso fonografico o logo-fonografico dei caratteri cinesi per scrivere la lingua autoctona orale in una forma la cui lettura dipende completamente o in parte dal testo scritto; quelle che utilizzano la lingua cinese per scrivere attraverso vari accorgimenti una forma della lingua autoctona scritta, la cui lettura è indipendente dal testo scritto (Tollini, 2005: 36).

L'utilizzo esclusivamente fonografico dei caratteri cinesi è detto *man'yōgana* 万葉仮名, per l'ampio utilizzo che ne viene fatto nell'antologia poetica dello VIII secolo *Man'yōshū* 万葉集, sebbene l'utilizzo sia attestato anche in altri testi in giapponese antico afferenti al periodo 700-800, come anche in testi già afferenti al periodo 800-1600 relativo al giapponese medio e premoderno. Il *man'yōgana* viene generalmente distinto in due sottocategorie, a seconda della provenienza del suono associato ai caratteri: si parla di *ongana* 音仮名, caratteri usati fonograficamente sulla base della lettura cinese, e di *kungana* 訓仮名, caratteri usati fonograficamente sulla base della lettura giapponese (Frellesvig, 2010: 14). Già all'interno del *Man'yōshū*, il *man'yōgana* travalica la semplice funzione di trascrizione fonetica per configurarsi come strumento creativo ed erudito utile alla creazione di giochi di parole e rebus, come quelli riportati da Calvetti:

“Così si ritrova la forma grafica 金風 (il primo carattere in giapponese viene usato per scrivere la parola giapponese *kane* ‘metallo’ ed il secondo per *kaze* ‘vento’) che non è però letta **kanekaze* bensì *akikaze* ‘vento autunnale’, poiché il ‘metallo’ nella teoria filosofica cinese dei cinque elementi è associato all’autunno e viene qui usato metaforicamente. Un altro esempio spesso citato è quello della sequenza 山上復有山 (lett. ‘sul monte vi è ancora un monte’) usata per il verbo *idu* ‘uscire’ poiché il logogramma che rappresenta questa parola è 出 costituito graficamente dalla sovrapposizione di due caratteri rappresentanti la parola *yama* ‘monte’ (山)” (1999: 59).

La lettura cinese, o lettura *on* 音, è quella introdotta assieme ai caratteri cinesi ed è impiegata solitamente nelle parole composte, i *kango* 漢語. La presenza di molteplici letture *on* è dovuta al diverso periodo, regione e canale d'importazione. Le tre seguenti sono le tipologie principali di letture *on* (Tollini, 2005: 41-42):

1. *goon* 吳音, o pronuncia Wu; importata dalla metà del VII fino allo VIII secolo dalla Cina meridionale attraverso la penisola coreana e basata sulla pronuncia del dialetto di Wu;
2. *kan'on* 漢音, o pronuncia Han; importata dallo VIII secolo fino alla fine del periodo Heian (794-1185) dalla Cina settentrionale, in particolare dal medio corso del Fiume Giallo lungo il quale sorgevano le capitali Chang'an 長安 e Luoyang 洛陽 al culmine della dinastia Tang (618-907); fu adottata come lettura ufficiale di corte nello VIII secolo;
3. *tōon* 唐音, o pronuncia Tang; importata dalla metà del periodo Heian in poi da monaci *zen* 禪 e da mercanti.

La lettura giapponese, o lettura *kun* 訓, associa a un carattere cinese la pronuncia di una parola autoctona semanticamente equivalente, difatti traducendo il valore semantico (*jigi* 字義) del *kanji*. Le traduzioni erano inizialmente variabili e si stabilizzarono per convenzione d'utilizzo con il passare del tempo. Tra i significati di *kun* vi è quello di spiegazione o interpretazione di una parola¹, e difatti l'utilizzo originario era di ausilio alla comprensione dei testi cinesi. Successivamente la lettura *kun* venne impiegata anche per scrivere la lingua autoctona, risultando in una scrittura semantica in *kun*, molto più concisa ed economica di una scrittura fonetica in *on* (Tollini, 2005: 45-47). L'utilizzo logo-fonografico dei caratteri cinesi più attestato nei testi in giapponese antico è il *senmyō-gaki* 宣命書き, utilizzato negli editti imperiali *senmyō* 宣命. Questo stile di scrittura prevede una chiara distinzione funzionale tra fonografi e logografi, impiegando i primi per gli elementi grammaticali e i secondi per gli elementi lessicali. Nel *senmyō-gaki* alcuni elementi grammaticali vengono scritti fonograficamente e in dimensioni ridotte rispetto al resto del testo (Frellesvig, 2010: 16).

¹ <https://www.weblio.jp/content/%E8%A8%93> (ultimo accesso: 22/09/22).

1.3 La comparsa delle glosse interlineari

La distinzione tra uso fonografico e logografico dei caratteri cinesi attraverso le diverse letture *on* e *kun* funge da preludio alla comparsa delle glosse interlineari nella scrittura del giapponese. Già nel *Kojiki* del 712 appaiono infatti delle glosse di ausilio alla lettura dell'opera, il cui stile utilizzava un complicato mix di caratteri usati fonograficamente e altri usati logograficamente. Lo stesso compilatore Ō no Yasumaro 太安万侶 riferisce della difficoltà di adattare la lingua giapponese alla lingua scritta cinese e informa i lettori che verranno impiegate, ove necessario, delle glosse indicanti la pronuncia da adottare per determinati *kanji*:

“Nei tempi antichi farsi intendere parlando era semplice. Come mettere le parole per iscritto resta un dilemma. Se i caratteri li si usa per quello che significano, nel narrare, i vocaboli non toccano le nostre corde più intime, ma se li si asserve tutti alle sonorità della lingua il testo si fa troppo lungo. Per cui ho scelto talora di mescolare nella stessa frase caratteri usati per quello che significano con caratteri usati per esprimere i suoni, talora di scrivere soltanto con caratteri usati per quello che significano. Le parole difficili le ho chiarite in note ma non ho aggiunto spiegazioni dove il senso è facile da capire” (2006: 35).

Inizialmente, la lettura dei caratteri nei testi scritti in cinese veniva indicata in glossa utilizzando *kanji* per il loro valore fonografico, come avveniva nel *man'yōgana*. I caratteri usati come *man'yōgana* andarono successivamente incontro a semplificazioni e diedero vita ai due alfabeti sillabici *katakana* e *hiragana* (Ariga, 1989: 312-313). Nel primo caso, la semplificazione è consistita nell'isolamento di una parte del *kanji* originale, mentre nel secondo caso in una corsivizzazione dell'intero carattere. Antenati dei *katakana* sono i *kunten* 訓点, segni apposti a latere o in calce ai *kanji* di testi cinesi a partire dalla fine dello VIII secolo per permettere, tramite il processo di lettura detto *kundoku* 訓読, di ristabilire nella resa orale l'ordine dei costituenti proprio della sintassi giapponese. Sotto forma di *kunten* apparivano anche fonogrammi, utilizzati per indicare la lettura dei caratteri, e speciali segni diacritici detti *okototen* 乎古止点 per indicare l'aggiunta di determinate particelle (Seeley, 1991: 62).

Il fatto che all'interno dei *kunten* si siano sviluppate forme semplificate dei *kanji* per isolamento di una loro parte è dettato dalle circostanze in cui questi segni venivano aggiunti ai testi. La loro aggiunta avveniva per mano di studenti di testi buddhisti e

confuciani durante le spiegazioni di un maestro, affinché potessero in seguito studiare autonomamente. Ciò prevedeva ristrettezze di tempo e di spazio, in quanto gli studenti dovevano prendere appunti mentre il maestro spiegava e nello spazio ristretto tra i caratteri. Le forme semplificate per isolamento erano più rapide da scrivere e occupavano meno spazio (Seeley, 1991: 66). Gli *hiragana* appaiono più raramente come *kunten* e il loro utilizzo è ampiamente attestato, a partire dall'epoca Heian, nella letteratura femminile e nella scrittura privata. In *hiragana* furono composti il *Genji monogatari* 源氏物語 di Murasaki Shikibu 紫式部 e il *Makura no sōshi* 枕草子 di Sei Shōnagon 清少納言, entrambi scritti agli inizi dell'XI secolo.

1.3.1 Le glosse nel periodo Tokugawa

Fino all'epoca Heian la scrittura era monopolio di una ristretta élite culturale composta da burocrati, studiosi, aristocratici, dame di corte e monaci. Anche nelle successive epoche Kamakura (1185-1333) e Muromachi (1336-1573) soltanto i samurai di alto rango, i monaci zen e gli aristocratici sapevano leggere e scrivere. Dal periodo Tokugawa in poi, tuttavia, l'alfabetizzazione si espanse a fasce sempre più larghe della popolazione. Piccole scuole private dette *terakoya* 寺子屋 istruivano sia i bambini delle aree rurali, sia quelli delle zone urbane di nuovo sviluppo. Il progresso economico dotò i cittadini di maggior tempo libero e della possibilità di acquistare beni di consumo come i libri, che potevano anche essere presi in prestito da biblioteche itineranti dette *kashihonya* 貸本屋. È proprio come ausilio alla lettura per i ceti medio-bassi che si ritrova, nelle opere di questo periodo, un ampio utilizzo di glosse di pronuncia (Ariga, 1989: 313-314). La seconda metà del periodo Tokugawa vede la fioritura del genere letterario del *gesaku* 戯作, “opere scritte per divertimento”. Gli autori di questo genere erano i *bunjin* 文人, uomini di lettere dediti alla pittura, alla poesia e alla narrativa in cinese, che si rivolgevano però in queste opere in giapponese al pubblico urbano dei *chōnin* 町人. Il diletto passava attraverso una satira dissacrante dell'etica confuciana allora imperante e del controllo da parte delle autorità (Bienati & Boscaro, 2012: 149). Comicità e ironia erano costruite anche attraverso un uso delle glosse che esulava dalla loro mera funzione didattico-mnemonica di ausilio alla lettura e si configurava come un uso creativo dal punto di vista semantico e retorico. Ariga si sofferma sull'analisi di opere appartenenti ai seguenti tre sottogeneri del *gesaku* (1989: 321-322):

- *kibyōshi* 黄表紙, opere comiche illustrate rivolte a un pubblico di *chōnin* e di samurai colme di riferimenti satirici a eventi e personaggi della contemporaneità;
- *yomihon* 読み本, opere in più volumi con finalità pedagogiche ed edificanti sulla traccia degli insegnamenti buddhisti e confuciani, rivolte a *chōnin*, samurai ma anche a donne a servizio dei *daimyō*;
- *kanbun gesaku* 漢文戯作, termine ombrello per una varietà di scritti in *kanbun* in prosa e in poesia di natura giocosa o comunque non impegnata, rivolti a samurai di alto rango e intellettuali.

La studiosa individua i seguenti utilizzi creativi delle glosse:

- combinazione di *kanbun* e glosse in *hiragana* per evocare significati alternativi col fine di veicolare satira sociopolitica (1989: 325-326);
- utilizzo di una stessa glossa in *hiragana* per *kanji* differenti, ognuno latore di una sfumatura di significato differente; strategia che permette di sfruttare la ricchezza semantica dei *kanji* senza rendere troppo difficoltosa la lettura (1989: 327);
- combinazione di parole in *kango*, veicolanti attributi di formalità, durezza ed esoticità, a glosse in *wago* 和語, veicolanti attributi di quotidianità, gentilezza e familiarità (1989: 327-328);
- giustapposizione di *kanbun* magniloquente a glosse in registro volgare; utilizzo comico di “glosse giocose” che la studiosa fa ricadere sotto il cosiddetto *gikun* 戯訓 (1989: 329).

1.3.2 Le glosse dall'epoca Meiji in avanti

L'epoca Meiji ha visto l'introduzione di numerosi concetti scientifici, filosofici e politici europei. Ciò è avvenuto grazie al conio di neologismi, detti *shinkango* 新漢語, che rendessero traduzioni calco degli originali attraverso nuove combinazioni di *kanji* (Gottlieb, 2005: 11). Questi termini venivano spesso accompagnati da glosse di lettura. In questo periodo, anche i giornali quotidiani, i documenti governativi e le opere letterarie venivano spesso pubblicati con glosse di lettura per ciascun carattere, utilizzo generalmente indicato con il termine *sō rubi* 総ルビ per distinguerlo dal *para rubi* パラルビ, nel quale solo alcuni caratteri sono glossati. Tra le opere letterarie del primo periodo Meiji pubblicate con *sō rubi* figurano *Ukigumo* 浮雲 di Futabatei Shimei 二葉亭四迷 del

1887-88, *Gan* 雁 di Mori Ōgai 森鷗外 del 1912-13 e *Kokoro* 心 di Natsume Sōseki 夏目漱石 del 1914 (Ariga, 1989: 317).

Fukuzawa Yukichi 福沢諭吉 era uno dei principali sostenitori, nel primo periodo Meiji, della necessità di riforme che limitassero l'utilizzo dei caratteri cinesi. Nella prefazione al suo manuale *Moji no kyō* 文字の教 del 1873, egli proponeva una drastica riduzione del numero di caratteri del vocabolario base a 1,000 e un tetto massimo di 2,000 o 3,000. Il suo allievo Yano Fumio 矢野文雄 annunciò nel 1877 che il giornale *Yūbin hōchi shinbun* 郵便放置新聞, che curava dal 1876 (Lebra, 1965: 2), avrebbe adottato il limite di 3,000 caratteri da lui proposto, raccomandando inoltre l'utilizzo universale dei *furigana*, che avrebbe permesso di colmare le lacune dei *kanji* e dei *kana* usati singolarmente, preservando al contempo i vantaggi di entrambi (Hannas, 1997: 41).

Così, prima della Seconda guerra mondiale e prima delle limitazioni ufficiali dei *kanji* in uso, la maggior parte delle pubblicazioni utilizzava i *furigana*. L'intento era quello di annullare lo iato tra i lettori con diverso grado di erudizione, in quanto permetteva di chiarire le letture di *kanji* poco usati. Allo stesso tempo, le glosse riducevano lo spazio bianco sulla pagina, rendendo la lettura visivamente più pesante. Inoltre, il loro impiego permetteva l'utilizzo di un ampio numero di caratteri con molteplici letture, e ciò deponeva in realtà a favore del mantenimento dello status quo, in quanto relegava la piena comprensione dei testi scritti a prerogativa dell'élite culturale. È per questo motivo che i conservatori appoggiavano l'utilizzo delle glosse, dietro l'apparente proposito di aiutare la popolazione a familiarizzare con *kanji* difficili. Per coloro che invece intendevano riformare e razionalizzare lo *script* giapponese, i *furigana* andavano eliminati del tutto (Gottlieb, 2016: 9-10).

Tra i principali detrattori delle glosse interlineari figura lo scrittore Yamamoto Yūzō 山本有三. Nel 1938, in postfazione all'opera *Sensō to futari no fujin* 戦争と二人の婦人, provocatoriamente scritta senza nemmeno una glossa, egli si scaglia contro il sistema dei *rubi*, definendolo uno strumento inutile che complica il processo di lettura e che incoraggia l'uso gratuito di *kanji* difficili, comprensibili soltanto a degli specialisti. Perché il Giappone potesse definirsi una nazione civilizzata era necessaria, secondo la sua opinione, una semplificazione del sistema di scrittura (Ariga, 1989: 318). In particolare, egli suggeriva la riduzione dei caratteri in uso attraverso l'abbandono dei *kanji* che non potevano essere letti senza l'ausilio di una glossa di lettura (Gottlieb, 2016: 131). Dopo la Seconda guerra mondiale, i riformatori implementarono le idee di

Yamamoto. Le istruzioni che accompagnavano la lista *Tōyō* di 1,850 *kanji*, pubblicata il 16 novembre 1946, ponevano come regola il non utilizzo delle glosse (Ariga, 1989: 320). La lista *Jōyō* del 1981 ha carattere meno restrittivo e, a differenza della *Tōyō*, indicava non tanto dei *limiti* quanto delle *linee guida* da seguire nell'impiego dei *kanji*, il cui numero passava dai 1,851 della lista precedente a 1,945 (Gottlieb, 2005: 62). Nella prefazione alla lista *Jōyō* viene inoltre riabilitato, soltanto nei casi dove strettamente necessario, l'utilizzo di *furigana* per la lettura di *kanji* poco noti (Unger, 1996: 121).

1.3.3 Le glosse interlineari nella scrittura del giapponese

Le glosse interlineari costituiscono uno strumento unico del sistema di scrittura del giapponese. Sono utilizzate per indicare la pronuncia o per aggiungere informazioni. Il loro uso più comune prevede che siano scritte in *kana* e poste, a seconda dell'orientamento verticale od orizzontale del testo scritto, a destra o sopra parole scritte in *kanji*. Tra i vari nomi utilizzati in riferimento a queste glosse figurano *bōki* 傍記 “note laterali”; *bōkun* 傍訓 “lettura *kun* laterale”; *bōchū* 傍注 “annotazioni laterali”; *tsukegana* 付け仮名 “*kana* aggiunti”; *yomigana* 読み仮名 “*kana* di lettura”; *furigana* 振り仮名 “*kana* allegati”. Un altro termine molto utilizzato è quello di *rubi* ルビ, espressione derivante dall'inglese *ruby*, indicante caratteri della misura di 5.5 punti tipografici e di grandezza simile alle glosse stampate nel primo periodo Meiji. Pur trattandosi di un termine coniato in riferimento alla tipografia britannica del XIX secolo, è impiegato in generale per indicare tutte le glosse interlineari, comprese quelle risalenti a manoscritti antecedenti al periodo Meiji (Ariga, 1989: 309). La tipologia di glosse interlineari di uso più comune è il *furigana*, glosse indicanti le pronunce convenzionali dei *kanji*. I *furigana* risultano indispensabili nel caso dei nomi di persona o dei toponimi, i cui *kanji* non sono inclusi nelle liste ufficiali e le cui pronunce sono inusuali. Possono essere impiegati con efficacia anche nell'insegnamento delle pronunce di nuovi *kanji* o per indicare le pronunce di *kanji* poco comuni o datati (Taylor & Taylor, 2014: 290). Prima della Seconda guerra mondiale si faceva ampio utilizzo di *furigana*, mentre dopo la guerra il loro uso era sconsigliato all'interno delle linee guida della lista *Tōyō*. Furono invece nuovamente consentiti nella più tarda lista *Jōyō* (Taylor & Taylor, 2014: 292).

L'utilizzo originario e più frequente delle glosse è quello di supporto alla lettura, per indicare la lettura corretta o standard di parole scritte in caratteri cinesi. Un utilizzo più interessante ne prevede invece l'impiego quale strumento retorico, giustapponendo *kanji*

e glosse normalmente non corrispondenti, e rendendo più complesso il processo di lettura (Ariga, 1989: 310). Le glosse interlineari rendono disponibile, all'interno del sistema di scrittura del giapponese, uno spazio semantico il cui utilizzo creativo permette livelli di profondità e dinamismo unici.

Prima di proseguire, è utile richiamare le definizioni di alcuni dei termini fin qui introdotti:

- *glosse interlineari*: il termine è utilizzato nella sua accezione più ampia per indicare glosse di qualsiasi tipo; in questo senso è sinonimo di *rubi*. I *rubi* sono una forma ausiliaria di testo scritto alla destra del testo principale nello *script* verticale, o al disopra nello *script* orizzontale. Nel loro uso più comune, i *rubi* prendono la forma di *furigana*, glosse in *kana* che indicano la pronuncia dei *kanji* che accompagnano;
- *furigana* 振り仮名: glosse interlineari indicanti la lettura di parole del testo base. Si tratta nello specifico di glosse in *kana*, poste sopra o a fianco di parole in *kanji*, ma combinazioni sono possibili tra tutti gli *script* del sistema di scrittura del giapponese. Nel caso di glosse in *kanji*, si parla ad esempio di *furikanji*. La quantità di *furigana* presenti in un testo dipende dal genere e dall'erudizione presunta del pubblico di riferimento. Il loro uso è raro nei giornali quotidiani e negli scritti scientifici, più frequente nei lavori di fiction. Più giovane è il pubblico di riferimento, più frequentemente verranno utilizzati. Testi indirizzati a lettori giovanissimi non solo utilizzano pochi *kanji*, ma applicano glosse in *hiragana* anche alle parole in *katakana* (Backhouse, 1984: 220);
- *ateji* 当て字: il termine indica l'uso dei caratteri per il loro valore fonetico (Tollini, 2005: 209). Più nel dettaglio, seguendo Seeley:

“There appears to be a fair degree of variation among Japanese scholars in their use of this term, but most typically it refers to phonogram usage of Chinese characters in texts of the Kamakura and Muromachi periods onwards, earlier character phonogram usage - as, for instance, in the *Man'yōshū* or *Wamyō ruijushō* - normally being referred to by use of the term *man'yōgana* [...]. Very frequently in texts written in the premodern period, writers seem clearly to have wanted to employ Chinese characters only, and *ateji* was a device which helped to achieve this aim. In modern Japanese writing, as the result of orthographic reforms relatively few *ateji*

still survive, but one does still find examples such as 打 *dāsu* “dozen” and 珈琲 *kōhii* “coffee” (1991: 188).

- *jukujikun* 熟字訓: utilizzo dei caratteri per il loro valore semantico senza tener conto della loro lettura, sostituita dalla lettura dell’equivalente semantico giapponese. Esempi di questo utilizzo sono *otona* 大人 “adulto” e *risu* 栗鼠 “scoiattolo”; sebbene attribuzioni simili siano entrate a far parte del vocabolario quotidiano, nello scritto vengono spesso sostituite dal *katakana*;
- *gikun* 戲訓: seguendo la definizione di Tollini, il termine indica “l’uso dei caratteri basato sul gioco, la facezia e sull’abilità inventiva” (2005: 211). Letteralmente “*kun* giocoso”, costituisce un utilizzo creativo che associa determinate letture giapponesi a caratteri cinesi in maniera non convenzionale, a differenza dei *jukujikun* che invece rappresentano associazioni convenzionali entrate nell’uso quotidiano. Il *gikun* è tipico della letteratura *gesaku* del secondo periodo Edo, nelle cui opere le letture non convenzionali venivano indicate attraverso glosse in *kana*.

Nella letteratura accademica dedicata allo studio dell’uso creativo delle glosse interlineari nei *manga*, le definizioni sopra riportate appaiono in certi casi sovrapporsi. Ad esempio, Chow (2021: 1), seguendo Lewis (2010: 28), considera come *ateji* l’unione di due parole in una per mezzo di una glossa. Ciò è dovuto probabilmente al fatto che sotto la categoria di *ateji*, affianco all’uso fonetico dei caratteri proprio della definizione di *ateji* data in precedenza, viene fatto ricadere anche il loro uso semantico, proprio, come si è visto, dei *jukujikun*. Tale accorpamento si trova, ad esempio, in Redmond (2019: 3): “The term *ateji* is also used to refer to words where the *kanji* were chosen only for their meaning and assigned non-standard readings”. Pure all’interno di una definizione estesa di *ateji* che comprenda sia l’uso fonetico che quello semantico dei caratteri cinesi, utilizzare il termine per indicare l’uso creativo delle glosse interlineari risulta contraddittorio in quanto, come si è visto, tanto gli *ateji* propriamente detti che i *jukujikun* rappresentano utilizzi convenzionali entrati nel vocabolario quotidiano. Per ciò stesso, il termine *ateji* non può corrispondere a utilizzi creativi e non convenzionali. Da questo punto di vista, potrebbe apparire più corretto accostare l’uso creativo delle glosse interlineari ai *gikun*, i quali potrebbero difatti essere considerati lo stadio non ancora divenuto convenzionale dei *jukujikun*. Anche questo accostamento non è tuttavia sufficiente a rendere pienamente conto della natura dell’uso creativo delle glosse interlineari nei *manga* e, più in generale, nei media contemporanei, in quanto tale uso non

si limita ad accostare caratteri cinesi a letture giapponesi, ma può coinvolgere qualsiasi lingua e combinare qualsiasi *script*. Per questi motivi, il presente elaborato si atterrà alla lista di definizioni sopra riportata e indicherà come proprio oggetto di studio l'*uso creativo delle glosse interlineari*, intendendo con tale formula tutti gli utilizzi delle glosse (o *rubi*) che vanno al di là della funzione di *furigana*.

Gli autori di *manga* fanno un uso particolarmente creativo e strategico delle glosse al fine di arricchire i dialoghi attraverso una stratificazione semantica in grado di ampliare la trama e di approfondire la caratterizzazione dei personaggi e degli universi narrativi all'interno dei quali essi si muovono (Lewis, 2010: 28). L'utilizzo standard delle glosse interlineari come *furigana* prevede l'accostamento di glosse di lettura in *kana*, la cui funzione fonetica scompone la parola nelle sue unità sillabiche, a parole del testo base in *kanji*, la cui funzione semantica scompone la parola nelle sue unità di significato. L'uso creativo genera invece uno spazio di significato terzo tra le due parole, combinando i significati e le implicazioni di entrambe in un generale ampliamento delle potenzialità espressive a un livello superiore di quello raggiungibile con l'impiego di una soltanto delle due (Lewis, 2010: 31).

Tra le categorizzazioni delle strategie di uso creativo delle glosse interlineari figura quella elaborata da Mia Lewis nel suo lavoro di analisi dedicato ai *manga* e, in particolare, alle opere del gruppo di autrici CLAMP. La studiosa ha individuato le seguenti cinque categorie: Translative (T), Denotive (D), Contrastive (C), Abbreviation/Contrastive (A/C) e Translative/Contrastive (T/C).

- 1) L'uso di tipo Translative prevede che la parola in *kanji* sia la traduzione in giapponese di quella pronunciata dal personaggio e riportata dalla glossa in *kana*. Gli usi di questo tipo riguardano spesso parole in inglese e permettono all'autore un ampio utilizzo di termini di origine straniera senza tener conto della bassa familiarità del pubblico nei loro confronti, e senza dover ricorrere a note a piè di pagina o ad altre soluzioni che vadano a ostacolare il flusso della narrazione. Questi usi permettono inoltre di veicolare un'aura di esoticità e di sfruttare eventuali differenze a livello connotativo tra parola straniera e parola giapponese (2010: 32).
- 2) L'uso di tipo Denotive presenta in *kanji* un nome proprio e in glossa il pronome utilizzato dal personaggio per riferirsi allo stesso ente. Questo permette di rendere efficacemente la colloquialità dei dialoghi attraverso il libero uso di riferimenti deittici senza il pericolo che il lettore perda il filo del discorso. Un impiego di questo

tipo è altresì utile a chi cominci a leggere un'opera già in corso o riprenda la lettura dopo un lungo periodo di pausa. Un'altra strategia molto produttiva sfrutta l'uso di tipo Denotive per esplicitare i pensieri profondi e le relazioni tra diversi personaggi: l'associazione di *kanji* diversi a una stessa glossa o viceversa può contribuire a differenziare i ruoli dei diversi personaggi o a descrivere il mutamento delle loro relazioni (2010: 33).

- 3) L'uso di tipo Contrastive è quello che permette soluzioni maggiormente creative attraverso la combinazione di due differenti parole giapponesi non immediatamente auto-referenziali come invece nel caso dei nomi e dei pronomi dell'uso di tipo Denotive. Questi usi permettono all'autore di giocare sulle differenze e somiglianze tra due parole per ottenere un allargamento o un restringimento di significato, così come un significato totalmente inedito individuato all'intersezione di due differenti campi semantici. L'autore può specificare un determinato aspetto del significato della parola glossata o espanderlo per implicare idee più profonde e complesse. Questo utilizzo serve anche a chiarire i sentimenti del personaggio parlante verso altri personaggi, oggetti o temi, o a chiarire il significato originale di una certa parola all'interno dell'universo narrativo. In generale gli usi di tipo Contrastive offrono agli scrittori giapponesi il potenziale di valicare i confini semantici delle singole parole e definizioni (2010: 33).
- 4) L'uso di tipo Abbreviation/Contrastive combina acronimi in caratteri latini a glosse in *katakana* che riportano la dicitura estesa della sigla traslitterata. Questo tipo di uso permette una lettura più veloce una volta che il lettore abbia familiarizzato con l'abbreviazione (2010: 34).
- 5) Infine, l'uso di tipo Translative/Contrastive accoppia una parola in *kanji* alla traslitterazione in *kana* di una parola straniera, spesso inglese, che non si limita a tradurne il significato ma lo contrasta. Questa forma condensa in sé l'effetto di straniamento proprio del tipo Translative e il senso di tensione tra i due termini utilizzati proprio del tipo Contrastive (2010: 34).

L'uso creativo delle glosse interlineari offre possibilità di rappresentazione testuale uniche. La combinazione di differenti tipi di *script*, quali *kanji*, *hiragana*, *katakana* e *rōmaji*, permette di volta in volta, secondo le esigenze avvertite dall'autore, di spiegare un termine poco familiare, di veicolare alle parole un senso di esoticità o di ampliare il loro significato e le loro implicazioni. All'interno di opere multimodali come *manga* e videogiochi, le glosse, stampate in vari *font* e dimensioni e accompagnate a illustrazioni

o a suoni e immagini in movimento, contribuiscono a creare un testo fluido, con una profondità e una densità di significato capaci di creare effetti unici della lingua giapponese (Lewis, 2010: 43).

Studi svolti sui *manga* hanno evidenziato come l'uso creativo delle glosse che associa a parole in *kanji* glosse in *kana* derivate da lingue straniere costituisca una soluzione rapida per caratterizzare i personaggi sfruttando gli stereotipi sociali e culturali legati a quelle lingue (Redmond, 2019: 8). Tra gli aggettivi che connotano sociolinguisticamente i diversi *script* si possono elencare i seguenti: morbido, emozionale e femminile per lo *hiragana*; moderno ed esotico per il *katakana*; sostanziale, mascolino e formale per i *kanji* (Redmond, 2019: 2).

L'uso non convenzionale dei *rubi* è stato favorito negli ultimi decenni dallo sviluppo e dal progresso dei software di videoscrittura. La scrittura a computer del giapponese tramite input fonetico può avvenire sia in *kana* che in *rōmaji*. Successivamente, una funzione converte determinate parole in altri *script*. Data l'esistenza di alcuni pattern nel tipo di parole convenzionalmente scritte in *kanji*, *hiragana*, *katakana* o *rōmaji*, anche questi possono essere incorporati nei software di scrittura. Ciò richiede agli utenti una buona conoscenza della scrittura del giapponese: essi devono conoscere gli *script* convenzionalmente associati a certe parole, la loro frequenza d'uso, il numero di tratti e letture *on* e *kun*. Devono inoltre essere in grado di distinguere tra i numerosi *kanji* omofoni. A ciò va aggiunta la padronanza della punteggiatura. D'altro canto, una sola lettura è sufficiente a richiamare un *kanji* di cui non ci si ricordi la forma, e in generale la complessità dei caratteri non costituisce più una difficoltà nella scrittura. Queste facilitazioni spingono a un uso maggiore di *kanji* rispetto a quanto si farebbe normalmente con la scrittura a mano. Ciò si riflette in un numero sempre maggiore di giapponesi capaci di leggere testi contenenti molti *kanji*, senza tuttavia saperli scrivere a mano (Taylor & Taylor, 2014: 316).

Attraverso i software di videoscrittura è possibile non solo applicare *hiragana* a *kanji* come glosse di lettura, ma anche applicare *kanji* a *katakana* (o *hiragana*) come glosse di significato. Questo utilizzo era in realtà già affermato nel XIX secolo per indicare il significato dei poco familiari prestiti euroamericani di nuova importazione, anche se in questo caso i *kanji* che accompagnavano i prestiti per chiarirne il significato erano riportati tra parentesi, piuttosto che come glosse interlineari (Seeley, 1991: 137). Ai nostri giorni questa pratica è tornata in voga soprattutto grazie ai *manga*, che contengono un

grande numero di prestiti stranieri provenienti da diverse lingue europee. I prestiti sono scritti in *katakana* e glossati in *kanji*. Spesso, tuttavia, a causa probabilmente del carattere più piccolo con cui vengono stampati i *rubi* e della complessità dei *kanji*, nei *manga* il rapporto tra prestiti in *katakana* e glosse semantiche in *kanji* viene rovesciato: i *kanji* vengono riportati nel testo principale, con un carattere quindi più grande, mentre il prestito in *katakana* è posto in glossa a indicare la lettura intesa (Tranter, 2008: 139). Questo utilizzo non convenzionale dei *rubi* si è diffuso soprattutto nella fiction in traduzione dall'inglese per glossare parole poco familiari ai lettori giapponesi. In questa funzione, i *rubi* costituiscono una sorta di alternativa alle note a piè di pagina o di chiusura (Tranter, 2008: 139-140).

A differenza delle note a piè di pagina, i *rubi* costituiscono una parte integrante del testo principale, formando con il testo base un'unica struttura su due livelli e contribuendo, spesso in maniera significativa, al contenuto semantico generale. Mentre le note a piè di pagina possono essere ignorate a discrezione del lettore, i *rubi* sono maggiormente presenti alla sua attenzione. Generalmente, una glossa accompagna una singola parola, ma può essere anche associata a sintagmi più lunghi. Le glosse stesse non sono necessariamente formate da singole parole (Wakabayashi, 2006: 4). Gli scrittori e i traduttori giapponesi possono adoperare i *rubi* come glosse metalinguistiche da affiancare a parole del testo base con funzione di vere e proprie note esplicative, fornendo al lettore una traduzione sul posto o una *explication de texte* (Wakabayashi, 2006: 5). Il termine fa riferimento a una tecnica di analisi letteraria sviluppata all'interno della scuola formalista francese, applicabile nei tre modi seguenti (Aldridge, 1963: 261):

- 1) una *explication* in sé che consideri unicamente il materiale inerente al testo. A un livello elementare si limiterà a spiegare aspetti semantici del testo, mentre a un livello avanzato analizzerà anche l'aspetto estetico nell'impiego di figure retoriche, simboli e costruzioni formali;
- 2) una *explication* basata sulla biografia e sulla storia che spieghi l'opera alla luce degli aspetti più significativi del contesto culturale e storico e della vita dell'autore;
- 3) una *explication* comparativa che cerchi di spiegare l'opera attraverso il paragone di determinati passaggi ad altre opere. Se nel secondo modo il livello particolare dell'opera assume significato alla luce del livello universale della storia, in questo caso è possibile giungere a conclusioni di carattere universale partendo dall'analisi di elementi particolari di singole opere.

In tal guisa, i *rubi* vanno a costituire un sottotesto, o meglio, in questo caso, un *sopratesto*, caratterizzato da una lettura pressoché simultanea a quella del testo base. Se è vero che alcune glosse risultano consolidate nell'uso e mancano quindi di espressività, molti sono invece usi originali che creano significati temporanei, su misura e dipendenti dal contesto dell'opera, dello scrittore o del traduttore. Nel lavoro di traduzione è insita la possibilità che si verifichino perdite o guadagni di significato, oltre alla totale cancellazione del suono originale del testo in lingua *source*. Tra le strategie a disposizione dei traduttori, nel tradurre un concetto non esistente in lingua *target*, vi sono la sostituzione culturale, a sua volta interessata da guadagni e perdite, la traslitterazione, accurata ma largamente incomprensibile ai lettori, e la parafrasi, comprensibile ma prolissa. La combinazione di una di queste tecniche con le glosse permette tuttavia una rappresentazione semantica o fonetica più accurata, fornendo ai traduttori giapponesi strumenti aggiuntivi, potendo scegliere tra l'altro che cosa inserire nel testo base e che cosa inserire in glossa (Wakabayashi, 2006: 5).

I *rubi* possono essere impiegati per una varietà di scopi ed effetti. Come indicatori della realizzazione fonetica di una parola, le loro funzioni includono (Wakabayashi, 2006: 25):

- fornire la lettura di caratteri probabilmente poco familiari al pubblico di riferimento;
- indicare letture poco conosciute di caratteri della lista *Jōyō*;
- consentire l'utilizzo di caratteri non presenti nella lista *Jōyō*, indicandone la lettura;
- isolare una particolare lettura per un carattere tra quelle disponibili;
- applicare a un carattere una lettura non convenzionale;
- fornire un'approssimazione della pronuncia di parole straniere, rendendo possibile l'incorporazione del suono della lingua *source* nel testo *target*.

Le funzioni semantiche dei *rubi* includono (Wakabayashi, 2006: 26-29):

- risolvere ambiguità di significato, come nel caso di parole native giapponesi o parole scritte in *kana* definite in maniera più precisa attraverso glosse in caratteri cinesi;
- fungere da parafrasi per definire, spiegare o riaffermare concetti astratti, complicati o stranieri;

- esprimere un significato differente o discordante da quello del testo base, o sovrapponibile con esso soltanto in parte. La glossa può fungere in questo senso da commentario al testo base, contestarne il significato in maniera critica o polemica, o indirizzare e controllare l'interpretazione della parola glossata da parte del lettore;
- fungere da paratesto o sottotesto, consentendo ad esempio ai traduttori l'aggiunta di digressioni o dettagli per ricostruire il significato originale, operando una forma di cosiddetta *thick translation*;
- familiarizzare i lettori con parole straniere, riducendo la necessità di affidarsi a dizionari bilingue;
- appianare l'alterità addomesticando parole di origine straniera. Si noti che i *rubi* possono svolgere anche la funzione opposta di alienazione e defamiliarizzazione, introducendo nuove associazioni di significato ed evidenziando deliberatamente la mancanza di equivalenza tra glossa e testo base;
- minare alla percezione del monolinguisimo della società giapponese;
- rendere maggiormente visibile il lavoro del traduttore.

Tra le funzioni stilistiche o retoriche dei *rubi* è possibile elencare le seguenti (Wakabayashi, 2006: 29-30):

- rendere un differente registro linguistico;
- conferire al testo una resa migliore dei caratteri specifici dell'oralità o della scrittura;
- attirare l'attenzione sulla parola glossata;
- creare tensione giustapponendo in maniera inaspettata contesti stranieri e indigeni;
- sfidare i lettori a una lettura più attenta, in considerazione della complessità semantica del testo.

Tra gli aspetti negativi emergenti dalle valutazioni dei *rubi* vi sono i seguenti (Wakabayashi, 2006: 31-32):

- rappresentano un sistema di scrittura retrogrado, in quanto costituito da un insieme di *script* diversi;
- sono anacronistici e vincolati a un'immagine antiquata;

- complicano e interrompono il processo di lettura, con il rischio di rendere il testo oscuro;
- complicano il *proofreading* e rallentano la lettura;
- creano confusione e distrazione visiva;
- funzionano soltanto con la lettura silenziosa;
- incoraggiano l'uso di *kanji* non comuni in maniera affettata e pedante.

Di contro, le valutazioni positive evidenziano questi aspetti (Wakabayashi, 2006: 32):

- i *furikanji* e i *rubi* aiutano a chiarificare parole in *katakana* dal significato opaco, mentre le glosse in *kana* prevengono errori di lettura per *kanji* difficili;
- i *rubi* permettono una riproduzione più autentica del testo *source*, mettendo a più stretto contatto con esso traduttori e lettori;
- i *rubi* presentano un alto potenziale creativo e innovativo, e costituiscono una fonte di piacere per i lettori.

Piuttosto che rappresentare un semplice aiuto fonetico o un abbellimento testuale fine a sé stesso, i *rubi* offrono in maniera unica un microlivello di intertestualità che richiede la lettura del testo base e delle glosse alla luce delle loro mutue somiglianze e differenze (Wakabayashi, 2006: 33).

Nel loro uso a fini retorico-stilistici, tra testo e glosse intercorrono spesso relazioni metonimiche e sineddotiche (Wilkerson & Wilkerson, 2000: 245). L'uso metonimico del linguaggio prevede il trasferimento di significato da una parola a un'altra in base a una relazione di contiguità spaziale, temporale o causale, utilizzando ad esempio il contenitore per il contenuto, la causa per l'effetto, la materia per l'oggetto, il simbolo per la cosa designata, l'autore per l'opera, il luogo di produzione o di origine per il prodotto.² Nel caso della sineddoche, invece, il trasferimento di significato avviene in base a una relazione di contiguità intesa come maggiore o minore estensione, usando ad esempio una parte per il tutto o viceversa, il genere per la specie o viceversa.³

² Vocabolario Treccani online, "Metonimia", <https://www.treccani.it/vocabolario/> (ultimo accesso: 22/09/22).

³ Vocabolario Treccani online, "Sineddoche", <https://www.treccani.it/vocabolario/> (ultimo accesso: 22/09/22).

CAPITOLO 2

GLOSSE INTERLINEARI E SOTTOTITOLI

2.1 Testo audiovisivo e *audiovisual translation*

La sottotitolazione è una delle forme di traduzione che ricadono sotto la branca della *audiovisual translation* (AVT). Questa è caratterizzata da un *transfer* tra i canali *iconico* e *acustico* del prodotto audiovisivo. La *multicanalità* dei prodotti audiovisivi richiede una distinzione precisa delle diverse modalità di comunicazione che compongono la semiosi di ciascun canale. Chiaro (2008: 143) scompone tale quadro *polisemiotico* suddividendo ciascuno dei due canali *iconico* e *acustico* nelle due macro-modalità del *verbale* e *non verbale*:

- livello iconico/non verbale: setting, luci, costumi, oggetti di scena, oltre a gesti, espressioni facciali, linguaggio del corpo;
- livello iconico/verbale: cartelli stradali, insegne di negozi, *realia* scritti come giornali, lettere e appunti;
- livello acustico/non verbale: musica, rumori di sottofondo, effetti sonori, oltre a risa, pianto, mormorii e suoni corporali come respiri e colpi di tosse;
- livello acustico/verbale: dialoghi, canzoni, poesie.

Il fatto che un testo audiovisivo impieghi simultaneamente diversi repertori segnici, quali, ad esempio, il linguaggio parlato dei dialoghi e quello scritto dei sottotitoli, il montaggio filmico, la fotografia, la musica, il colore e la prospettiva, fa sì che esso possa essere definito come testo *multimodale*. Per trasmettere l'intera varietà di risorse semiotiche al fruitore del prodotto vengono impiegati diversi mezzi materiali o *media*, come schermi e altoparlanti. Ciò fa sì che il testo audiovisivo possa parimenti essere definito come testo *multimediale* (Pérez-González, 2014: 186-187).

La traduzione audiovisiva comprende le seguenti forme di traduzione: doppiaggio, sottotitolazione, sopratitolazione (in particolare in ambito teatrale), voice-over (versione semi-doppiata per notiziari, documentari e interviste con traduzione simultanea), audiodescrizione fuori campo per non vedenti, sottotitolazione per non udenti. A seconda della forma nella quale è declinata, la traduzione audiovisiva può costituire una traduzione *isosemiotica* o *diasemiotica*. Nel primo caso la traduzione avviene all'interno di uno

stesso canale semiotico, come nella traduzione simultanea di interviste e conferenze e nel doppiaggio, in cui il parlato viene reso con altro parlato, oppure nella traduzione di cartelli e titoli, in cui lo scritto viene reso con altro scritto. Nel secondo caso la traduzione determina il salto da un canale semiotico a un altro, come nel caso dei sottotitoli, che rendono il parlato con lo scritto, e dell'audiodescrizione, che rende il visivo col parlato (Gottlieb, 2004: 219-220).

2.2 Sottotitolazione

Gottlieb (1992: 162) definisce la sottotitolazione come una forma di traduzione *written, additive, immediate, synchronous* e *polymedial*:

1. l'attributo *written* indica la natura scritta della sottotitolazione, che la distingue dalle altre forme di *audiovisual translation*;
2. *additive* indica che la sottotitolazione è una traduzione aggiunta alla colonna sonora originale;
3. *immediate* fa riferimento al flusso continuo dei sottotitoli che sfugge al controllo dello spettatore – ascoltatore – lettore;
4. *synchronous* rende conto della simultaneità con cui vengono riprodotti sottotitoli e colonna sonora originale;
5. *polymedial* richiama la natura plurima dei canali semiotici coinvolti nella sottotitolazione.

In relazione allo schema riportato in Figura 1, Gottlieb definisce la sottotitolazione una traduzione *diagonale*, in virtù del salto diamesico dal canale acustico a quello visivo che ne determina la specificità all'interno degli AVT.

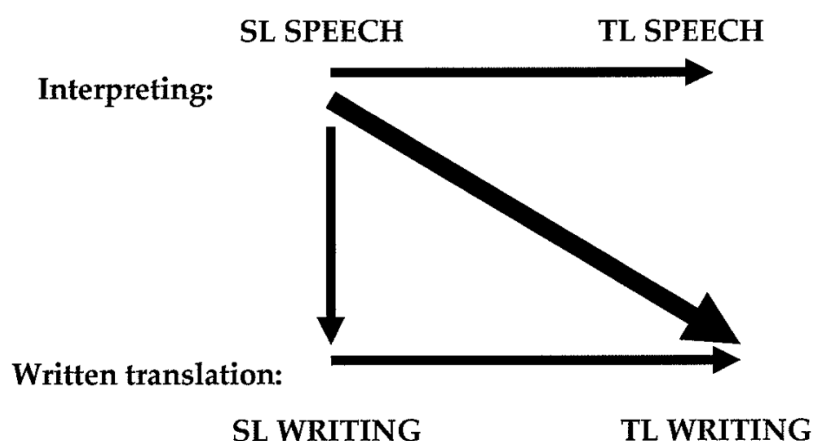


Figura 1. La sottotitolazione come traduzione diagonale (riprodotta da Gottlieb, 1992: 220).

Le caratteristiche della sottotitolazione sopra descritte fanno sì che, oltre a questioni prettamente traduttive, siano coinvolte anche questioni di ritmo e di posizionamento (Lomheim, 1999: 200). Il ritmo, ad esempio, deve essere tale per cui sia consentita allo spettatore la lettura agevole della stringa di sottotitolo, senza deviare eccessivamente la sua attenzione dagli altri canali semiotici attivi in quel momento. Dall'altro lato, il posizionamento deve far sì che il sottotitolo non copra materiale visivo fondamentale alla comprensione globale della scena, sia ciò costituito dalla bocca del personaggio parlante o da tratti somatici od oggetti di scena intesi essere il focus d'attenzione in quel dato momento.

2.2.1 Coesione intersemiotica nei sottotitoli

All'interno di uno dei primi studi dedicati ai sottotitoli, Marleau individua le sei seguenti funzioni che essi possono svolgere all'interno della dimensione intersemiotica dell'audiovisivo (1982: 274):

1. *fonction de remplacement*: nella sottotitolazione interlinguistica, i dialoghi originali vengono tradotti dalla lingua *source* alla lingua *target* e dal canale acustico a quello visivo. I sottotitoli che ospitano tale traduzione sostituiscono, nelle loro funzioni, i dialoghi originali;
2. *fonction de communication*: i sottotitoli garantiscono la trasmissione di informazione che andrebbe altrimenti persa per via dell'ostacolo che le lingue

parlate da tutti o soltanto da alcuni personaggi dell'opera pongono alla comprensione del fruitore;

3. *fonction émotive*: i sottotitoli tentano di riprodurre le stesse emozioni suscitate nei dialoghi attraverso il tono, l'intonazione e il ritmo;
4. *fonction d'ancrage*: i sottotitoli chiariscono il significato complessivo di un'inquadratura, di una scena o di un'intera sequenza inserendo il riferimento a uno o più elementi presenti all'interno di uno o più dei canali semiotici che compongono l'unità di riferimento;
5. *fonction de relais*: i sottotitoli aggiungono informazioni non presenti negli altri canali semiotici;
6. *fonction de redondance*: il sottotitolo e l'insieme degli altri canali semiotici trasmettono esattamente lo stesso messaggio.

Il significato complessivo di un testo audiovisivo è dato dall'azione simultanea di numerosi codici semiotici differenti. Seguendo la categorizzazione proposta da Chaume (2004: 17-22) essi sono:

1. *codice linguistico*: sebbene sia presente in qualsiasi forma di traduzione, all'interno della traduzione audiovisiva tale codice deve farsi carico, nel passaggio diamesico dal canale acustico a quello visivo, di produrre un testo scritto che sia in grado di rendere le caratteristiche del parlato;
2. *codice paralinguistico*: l'insieme degli elementi soprasegmentali, quali silenzi, pause, volume della voce, intonazione, variazione di accento con funzione di topicalizzazione. Nel sottotitolo, un uso sapiente della punteggiatura può minimizzare la perdita di informazione: i puntini di sospensione possono, ad esempio, indicare esitazione e silenzi, mentre le maiuscole vengono spesso impiegate per rendere il tono di voce alto; un sottotitolo troncato riflette l'interruzione della battuta di dialogo corrispondente;
3. *codice musicale e degli effetti speciali*: a seconda del genere dell'opera e della loro risonanza con gli eventi e le tematiche della trama, i testi delle canzoni possono necessitare una traduzione che rispetti le unità ritmiche dell'originale; nei sottotitoli, i testi delle canzoni vengono convenzionalmente riportati in italico e segnalati dal simbolo # o ♪;
4. *codice del montaggio audio*: il canale audio di un film può contenere materiale rilevante per lo svolgimento della trama o meno. Tale distinzione è utile in fase

di sottotitolazione in quanto consente, nel caso in cui i limiti spazio-temporali lo richiedano, di includere nel sottotitolo il materiale diegetico e di escludere quello extradiegetico. Per quanto riguarda le battute di dialogo, esse possono essere pronunciate da personaggi che si trovano in campo o fuori campo. Anche questa distinzione può essere rispettata nei sottotitoli e, nel caso dei sottotitoli per non udenti deve essere rispettata, indicando con l'italico le battute pronunciate fuori campo;

5. *codice iconografico*: icone, indici e simboli presenti a schermo possono costituire elementi fondamentali per la comprensione di determinati giochi umoristici, allusioni deittiche o rimandi intradiegetici. Costituiscono una sfida soprattutto in sottotitolazione interlinguistica, in quanto il sottotitolo deve garantire la coerenza semantica tra i riferimenti linguistici utilizzati e il significante originale;
6. *codice fotografico*: anche alcuni aspetti della fotografia possono influenzare il lavoro di sottotitolazione; scene particolarmente luminose possono richiedere l'impiego di un'ombreggiatura per mantenere leggibili i caratteri del sottotitolo, mentre battute che avvengono al buio o tra personaggi non chiaramente identificabili possono essere evidenziate tramite l'uso dell'italico;
7. *codice registico (tipi di inquadrature)*: sebbene le esigenze di sincronizzazione siano meno pressanti rispetto al doppiaggio, anche la sottotitolazione necessita di un adeguato livello di precisione che permetta al pubblico di associare la stringa alla battuta di un determinato personaggio. Inoltre, un'inquadratura sostenuta su una scritta presente in scena i cui caratteri siano chiaramente distinguibili necessita, in sottotitolazione interlinguistica, di un cartello che ne offra una traduzione in lingua *target*;
8. *codice dei movimenti*: un'analisi prossemica che studi i movimenti e la distanza tra i personaggi può essere utile nella sottotitolazione di dialoghi tra tre o più personaggi; avendo normalmente a disposizione un massimo di due righe per ciascun sottotitolo, la vicinanza alla telecamera può costituire il parametro di precedenza nella sottotitolazione di battute di personaggi differenti che si sovrappongono. Sottotitoli su tre linee sono fonte di confusione per il pubblico, in quanto possono essere interpretati come uno scambio dialogico tra due personaggi (Vitucci, 2016: 27-28);

9. *codice grafico*: tale codice è comprensivo di cartelloni pubblicitari, insegne di negozi, schermi digitali e articoli di giornale presenti a schermo. La loro traduzione in sottotitolazione interlinguistica dipende dal loro carattere diegetico o extradiegetico, dal tipo di inquadratura (codice registico), dalle icone, indici e simboli che li accompagnano (codice iconografico), dal grado di visibilità (codice fotografico). Solitamente vengono tradotti tramite l'impiego di cartelli, ovvero sottotitoli maiuscoli centrati nella parte inferiore dello schermo. In alternativa, è possibile utilizzare *display* in sovraimpressione posizionati nelle vicinanze dell'elemento tradotto (Vitucci, 2016: 28);
10. *codice sintattico (montaggio)*: il taglio tra un'inquadratura e l'altra, il passaggio da una scena a un'altra e la transizione da una sequenza a quella successiva possono guidare il sottotitolatore nella scelta di determinate espressioni deittiche che fanno riferimento a elementi apparsi in precedenza. Inoltre, i sottotitoli a schermo devono rispettare la punteggiatura filmica e non superare stacchi, dissolvenze e cambi scena.

2.2.2 Coesione interculturale nei sottotitoli

La sottotitolazione di un prodotto audiovisivo è influenzata da un elevato numero di variabili *contestuali*. Una considerazione adeguata del contesto audiovisivo dovrebbe includere gli aspetti seguenti (Ramière, 2006: 160):

- co-testo linguistico;
- contesto polisemiotico (immagini, suoni, segni non verbali, tipi di inquadrature, ecc.);
- funzione e pertinenza dei Culture-Specific Items (CSI) (o Culture-Specific References);
- vincoli tecnici circostanziali (esigenze di isosincronia in doppiaggio dettate da primi piani; alternanza rapida di sottotitoli in caso di dialoghi serrati);
- genere filmico (o tipologia di programma televisivo);
- *target audience*;
- contesto di distribuzione (marketing, informazioni paratestuali utilizzate a fini pubblicitari);

- contesto culturale generale: in caso di *transfer* interculturale, il grado di vicinanza / lontananza tra lingua-cultura *source* e lingua-cultura *target*.

In materia di *transfer* interculturale, è necessario che il sottotitolatore si ponga quale mediatore avente competenze approfondite di entrambe le lingue-culture *source* e *target*. Tale competenza interculturale si basa sulla consapevolezza delle differenze in ambiti determinati del vivere sociale nelle due lingue-culture quali, ad esempio, quelli proposti nel modello di Balboni e Caon (2015: 143-146):

- ambito delle relazioni umane (rapporti intergenerazionali, tra nativi e stranieri, gestione delle relazioni sentimentali, tematiche di gender, strategie di riparazione, ecc.);
- organizzazione istituzionale del paese *source* (sistema giudiziario, organi politici, ecc.);
- fenomeni socioculturali preminenti (moda, folklore, tradizioni locali, ruolo della religione, dell'economia e dell'industria, abitudini gastronomiche, trasporti e infrastrutture, ecc.);
- nuclei familiari (dimensioni della famiglia, rapporto genitori e figli, tipologie abitative e loro distribuzione sul territorio, organizzazione degli arredi, ecc.);
- tessuto urbano (rapporto centro e periferia, quartieri tipici, questioni legate alla dimensione metropolitana come traffico e criminalità, ecc.);
- ordinamento scolastico (rapporto tra pubblico e privato, livelli di istruzione, rapporto con il mondo del lavoro, ruolo delle lingue straniere, ecc.);
- ruolo dei mass media (televisione, radio, cinema e quotidiani; grado di autonomia, rapporto con la politica e valenza sociale, ecc.).

2.2.3 Culture-Specific Items

Le differenze culturali in sottotitolazione possono costituire degli ostacoli o delle opportunità di arricchimento in traduzione. In ogni caso, è bene considerarle separatamente dalle componenti strettamente linguistiche. Per marcare tale distinzione, Aixelá propone la dicitura di *Culture-Specific Items* (CSI), sottolineando come:

“[...] a CSI does not exist of itself, but as the result of a conflict arising from any linguistically represented reference in a source text which, when transferred to a target language, poses a translation problem due to the nonexistence or to the

different value (whether determined by ideology, usage, frequency, etc.) of the given item in the target language culture.” (1996: 57).

Díaz Cintas e Remael propongono una tassonomia dei CSI basata sulla suddivisione in tre macrocategorie (2007: 201):

- *referimenti geografici*: relativi alla geografia fisica e politica, alla flora e alla fauna indigene;
- *referimenti etnografici*: relativi alla sfera del quotidiano, a quella del lavoro, dell'arte e della cultura;
- *referimenti sociopolitici*: relativi alla sfera burocratico-amministrativa, delle istituzioni e relative loro funzioni, alla sfera militare.

Categorizzazioni differenti adottano un grado maggiore di specificità. È il caso del modello proposto da Antonini & Chiaro, che distingue i CSI nelle microcategorie seguenti (2005: 39):

- istituzioni (giudiziarie, politiche e militari); formule legali; appellativi fissi in contesti rituali; topografia delle istituzioni e conoscenza delle figure professionali che vi orbitano attorno;
- sistema scolastico;
- toponimi;
- unità di misura;
- sistemi monetari;
- sport nazionali e passatempi;
- nomi di cibi e bevande;
- festività pubbliche;
- libri, film e programmi TV noti al pubblico;
- celebrità e personaggi famosi.

La ricezione di CSI in traduzione comporta difficoltà specifiche dettate dalla cultura di appartenenza dei fruitori. In considerazione di ciò, Ranzato propone un modello che renda conto della prospettiva della cultura *target*. La studiosa distingue inoltre tra riferimenti al mondo reale e riferimenti intertestuali (2016: 76-77):

a. *riferimenti al mondo reale*

1. riferimenti alla cultura fonte (riferimenti non esportati al di fuori della cultura *source*);
 2. riferimenti interculturali (elementi della cultura *source* assorbiti nella cultura *target*);
 3. riferimenti a terze culture (riferimenti a culture diverse da quelle *source* o *target*);
 4. riferimenti alla cultura di arrivo (riferimenti alla cultura *target* contenuti nel testo *source*)
- b. *riferimenti intertestuali*
5. allusioni intertestuali esplicite (riferimenti espliciti ad altre opere di finzione);
 6. allusioni intertestuali implicite (riferimenti impliciti ad altre opere di finzione);
 7. macroallusioni intertestuali (il testo è un riferimento o contiene vari riferimenti a un altro testo).

2.2.4 Sottotitoli e accessibilità nei film e nei videogiochi

Nella sua definizione più ampia, l'*accessibilità* dei prodotti audiovisivi si configura come un parametro il cui rispetto garantisce un accesso completo e agevole al prodotto al pubblico di utenti nella sua interezza. Gli accorgimenti adottati in tale ottica comprendono ma non si limitano al soddisfacimento dei bisogni di specifiche categorie di utenza, quali non vedenti, ipovedenti e non udenti (Gambier, 2006: 4). Anche nel caso della sottotitolazione è perciò auspicabile il rispetto di determinati standard e la formulazione di linee guida cui attenersi in fase di produzione dei sottotitoli.

Per quanto riguarda i film, un esempio di linee guida per la produzione di sottotitoli in lingua giapponese sono quelle proposte dalla piattaforma di videostreaming Netflix. Tra le misure consigliate appaiono le seguenti⁴:

- *allineamento*: i sottotitoli orizzontali dovrebbero essere centrati e allineati a sinistra; i sottotitoli verticali dovrebbero essere allineati in alto e posti nella parte sinistra o destra dello schermo;

⁴ <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215767517-Japanese-Timed-Text-Style-Guide#:~:text=Text%20Style%20Guide.-,Dialogue%20subtitle%20should%20be%20placed%20horizontally%20at%20bottom%2C%20and%20narrative,should%20appear%20vertically%20on%20left> (ultimo accesso: 22/09/22).

- *limite dei caratteri*: il limite massimo di caratteri per riga è di 13 nei sottotitoli orizzontali e di 11 in quelli verticali;
- *durata*: la durata minima di un sottotitolo a schermo è di 0.5 secondi, o 12 frame per prodotti girati a 24 frame al secondo;
- *limite di righe*: il sottotitolo può occupare un massimo di due righe a schermo;
- *punteggiatura*: invece del segno , viene suggerito l'utilizzo di uno spazio di metà ampiezza; al posto del segno 。 viene suggerito l'utilizzo di uno spazio intero; la punteggiatura deve essere riportata fedelmente nel caso in cui il sottotitolo contenga una citazione letteraria; i segni ? e ! vanno trattati come caratteri a grandezza intera e fatti seguire da uno spazio intero nel caso in cui il sottotitolo prosegua;
- *velocità di lettura*: quattro caratteri al secondo;
- *rubi*: nel caso di sottotitoli di una sola riga, i *rubi* vanno posizionati sopra il testo nei sottotitoli orizzontali e a destra del testo in quelli verticali; nel caso in cui i *rubi* appaiano nella seconda riga, vanno posti sotto il testo nei sottotitoli orizzontali e a sinistra del testo in quelli verticali; bisogna inoltre limitare l'utilizzo dei *rubi* allo stretto necessario.

Sebbene condividano molte caratteristiche con prodotti audiovisivi quali i film, i videogiochi mancano di standard e di linee guida specifiche per la sottotitolazione (Zhang, 2021: 374). Mangiron & O'Hagan (2006: 14) notano come generalmente i sottotitoli dei videogiochi si discostino dalle linee guida presenti per altri prodotti audiovisivi, soprattutto in materia di ritmo più serrato e stringhe contenenti un maggior numero di caratteri; allo stesso modo, la segmentazione delle battute di uno stesso personaggio in più sottotitoli non sempre tiene conto delle unità sintattiche, risultando in stringhe grammaticalmente incomplete che inficiano, assieme alle altre caratteristiche sopra riportate, la leggibilità da parte del giocatore.

2.3 Glosse interlineari come *loci translationis*

Nel suo saggio *On Linguistic Aspects of Translation* del 1959, Jakobson distingue tre possibili modalità di interpretazione di segni verbali, corrispondenti a una loro traduzione

in segni della stessa lingua, di una lingua differente, oppure in simboli di un sistema differente da quello verbale (1971: 261):

1. “Intralingual translation or *rewording* is an interpretation of verbal signs by means of other signs of the same language.
2. Interlingual translation or *translation proper* is an interpretation of verbal signs by means of some other language.
3. Intersemiotic translation or *transmutation* is an interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems.”

L'applicazione di teorie jakobsoniane allo studio delle glosse interlineari non è nuova: Wilkerson & Wilkerson, ad esempio, utilizzano la teoria delle funzioni del linguaggio per descrivere la funzione *poetica* delle glosse (2000: 239-242). In questa sede si propone tuttavia, per la prima volta, l'applicazione della teoria sull'interpretazione dei segni, considerando le glosse interlineari quali luoghi di traduzione alla luce della sopra riportata tripartizione jakobsoniana. Un'analisi delle possibilità d'impiego offerte dallo strumento delle glosse proprio del sistema di scrittura del giapponese permette di rintracciare nel loro uso tutti e tre i tipi di traduzione, intralinguistica, interlinguistica e intersemiotica:

1. *glosse intralinguistiche*: di questo tipo possono essere considerate tanto le glosse con funzione fonetica di *furigana*, nelle quali il *rewording* del testo base avviene tramite un cambio di *script* da quello dei *kanji* a uno dei due alfabeti sillabici in *kana*, quanto alcune tipologie di usi creativi, come quelli semantici di ampliamento, restringimento, parafrasi o esplicazione del significato della parola in testo base, e quelli retorici di resa di differenti registri linguistici, colloquialismi o espressioni gergali;
2. *glosse interlinguistiche*: è il caso delle combinazioni di un testo base in giapponese o sino-giapponese e di una glossa in altra lingua, o viceversa. Il testo giapponese o sino-giapponese rende il valore semantico della parola straniera (*translation proper*) mentre un'approssimazione della sua pronuncia è fornita dalla trascrizione in *katakana*. In alternativa è possibile che la parola straniera venga riprodotta integralmente e riportata nel suo *script* originale. Ciò avviene soprattutto con lingue che utilizzano come *script* i caratteri dell'alfabeto latino, dato l'utilizzo consolidato dei *rōmaji* nel sistema di scrittura del giapponese, ma le glosse interlineari offrono, almeno virtualmente, la possibilità di integrare qualsiasi *script* di qualsiasi sistema di scrittura;

3. *glosse intersemiotiche*: tali possono essere considerate le glosse interlineari con funzione di esplicitazione deittica che appaiono in opere multimodali, quali *manga* o audiovisivi. Il testo base riporta l'espressione deittica utilizzata dal personaggio parlante, mentre la glossa traduce in segni verbali elementi visivi in scena, siano luoghi, oggetti o esseri viventi. Sebbene la *transmutation* avvenga nel verso opposto a quello indicato da Jakobson, ovvero *nonverbal signs* → *verbal signs* invece che *verbal signs* → *nonverbal signs*, è possibile comunque parlare anche in questo caso di traduzione intersemiotica.

2.3.1 Glosse nei sottotitoli: una risorsa in constrained translation

Mayoral (1988: 358) suggerisce l'adozione di un focus semiologico in aggiunta a quelli linguistico e comunicativo per quei tipi di traduzione che coinvolgono un messaggio composto non solo da segni del sistema linguistico ma anche da segni di sistemi non linguistici, i quali, pur non rappresentando oggetti specifici del processo di traduzione, devono comunque essere tenuti in considerazione dal traduttore. Questi segni non verbali possono essere trasmessi dal canale visivo (segnali iconici) o dal canale acustico (musica, rumore). Nel caso dei videogiochi è possibile, inoltre, aggiungere i segnali trasmessi attraverso il canale tattile per mezzo della vibrazione del controller di gioco. Le combinazioni più frequenti di segnali provenienti da diversi canali nei media sono le seguenti (1988: 359):

- testo;
- testo / immagini (pubblicità, fumetti);
- testo / musica (canzoni);
- dialoghi / immagini (film, televisione);
- dialoghi / immagini / musica / rumore (film);
- dialoghi / testo / immagini / musica / rumore (film sottotitolato).

A tale elenco è possibile aggiungere:

- dialoghi / testo / immagini / musica / rumore / vibrazione (videogioco).

La relazione tra le informazioni veicolate dai diversi media e canali può variare dalla totale identità alla totale complementarità. La compartecipazione dei diversi segnali alla

trasmissione di un unico messaggio chiama in causa il concetto di *synchrony*, che Mayoral suddivide nella maniera seguente (1988: 359):

- “*synchrony of time*: agreement in time of different signals which communicate a unit of information;
- *spatial synchrony*: the signal occupy [sic] neither more nor less space than that which corresponds to them;
- *content synchrony*: the meanings transmitted by different signals contradict neither each other [nor] the whole message;
- *phonetic synchrony*: synchrony of sound signals of spoken dialogue with the visible speech movements on the screen;
- *character synchrony*: the harmony between the image of the character and his or her voice and words.”

La sottotitolazione assomma in sé le due circostanze nelle quali, secondo Mayoral (1988: 362-363), è possibile parlare di *constrained translation*, in quanto:

- a. sono coinvolti diversi sistemi di comunicazione;
- b. avviene il passaggio diamesico dal canale acustico a quello visivo, che impone di adattare il testo scritto alle caratteristiche del parlato.

Le glosse interlineari del sistema di scrittura del giapponese costituiscono una risorsa unica all'interno di una forma di *constrained translation* come la sottotitolazione. Attraverso il loro impiego è difatti possibile un più facile raggiungimento della sincronia tra diversi segnali coinvolti nella trasmissione del messaggio. In quanto spazio di traduzione aggiuntivo, le glosse contribuiscono al raggiungimento della *synchrony of time* e della *spatial synchrony*, essendo la lunghezza della stringa di caratteri e la durata di permanenza a schermo i due maggiori vincoli della sottotitolazione (Titford, 1982: 113). Le glosse possono allo stesso tempo contribuire alle altre forme di *content synchrony*, *phonetic synchrony* e *character synchrony*, potendo contenere riferimenti precisi a segnali provenienti da altri canali, come si è già detto a proposito dell'esplicitazione deittica; permettere la compresenza di traduzione in giapponese e pronuncia originale di termini stranieri, mantenendo ad esempio sincronia con i movimenti labiali dei personaggi parlanti; contribuire alla coerenza nella caratterizzazione dei personaggi, riportando espressioni gergali o dialettali che contribuiscano a rendere i singoli idioletti. In questo senso è possibile concludere che le glosse interlineari siano uno strumento utile ad alimentare la speranza espressa da Titford (1982: 116) che le stesse limitazioni insite nella definizione di *constrained translation* possano produrre un *increase in readability*

piuttosto che in *complexity*, rispondendo a quello che è difatti il vero fine della sottotitolazione.

CAPITOLO 3

ANALISI DELLE GLOSSE NEI VIDEOGIOCHI DI KOJIMA HIDEO

3.1 Domanda di ricerca

3.1.1 *Le glosse interlineari nei videogiochi*

Lo stato dell'arte sugli studi delle glosse interlineari del giapponese si è concentrato finora sulla presa in esame di opere di letteratura e *manga*. Il presente elaborato si propone di offrire un primo studio dell'uso creativo delle glosse interlineari nei sottotitoli dei videogiochi. Questi costituiscono una forma di medium audiovisivo e interattivo. I sottotitoli sono di natura effimera, restando a schermo soltanto il tempo necessario affinché in traccia sonora venga riprodotta la battuta di dialogo corrispondente. La lettura dei sottotitoli da parte del videogiocatore è inoltre una lettura irreversibile. A differenza di un'opera a stampa, in cui è possibile tornare su un passaggio già letto, il flusso narrativo del videogioco non può generalmente essere riavvolto. Nelle scene di intermezzo non giocabili i sottotitoli dei videogiochi si inseriscono all'interno di un insieme di canali intersemiotici, in maniera del tutto simile a quanto avviene in altre tipologie di audiovisivo come i film. I sottotitoli che compaiono a schermo durante le sequenze giocabili richiedono da parte del fruitore dell'opera di intrattenimento una gestione più delicata delle informazioni provenienti dai diversi canali semiotici, dovendo egli prestare attenzione agli elementi visivi, sonori e spesso anche tattili sotto forma di vibrazione del controller, e reagire attivamente inserendo l'input di comandi adeguato. Oltre ai sottotitoli, è inoltre presente a schermo un'interfaccia di gioco fatta di indicatori, numeri e scritte che egli deve monitorare costantemente.

A differenza dei media a stampa, lo studio delle glosse interlineari nell'audiovisivo comporta la presa in considerazione della traccia audio dei dialoghi, all'interno della quale viene selezionata una sola delle due pronunce possibili per gli elementi dei sottotitoli costituiti dalla combinazione di un testo base e di una glossa. In quale misura i suddetti fattori consentono nei videogiochi un uso creativo delle glosse interlineari? Nei paragrafi seguenti si prenderanno in considerazione le opere di Kojima Hideo 小島秀夫,

uno dei più famosi game designer giapponesi, caratterizzate da un utilizzo particolare sotto l'aspetto sia quantitativo, sia qualitativo, delle glosse interlineari a fini creativi.

3.2 Fonti primarie

Il presente elaborato analizzerà diverse opere dell'autore di videogiochi Kojima Hideo. In ordine cronologico di pubblicazione esse sono *Policenauts* del 1996, *Metal Gear Solid* (MGS1) del 1998, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (MGS2) del 2001, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (MGS3) del 2004, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* (MGS4) del 2008, *Metal Gear Solid: Peace Walker* (MGSPW) del 2010, *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* (MGSV GZ) del 2014, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (MGSV TPP) del 2015 e *Death Stranding* del 2019.

3.2.1 L'autore

Kojima Hideo 小島秀夫 nasce il 24 agosto 1963 a Setagaya, quartiere di Tokyo. In tenera età si trasferisce insieme alla famiglia a Ibaraki e successivamente a Kōbe (Kojima, 2019: 66-67). Coltiva sin da subito le passioni del cinema, della scrittura e del gioco. Mentre frequenta le scuole medie gira film a 8 mm e scrive racconti di fantascienza. Successivamente trasformerà la sua passione per i videogiochi nella sua professione, ottenendo un posto di lavoro presso Konami, azienda giapponese di videogiochi tra le più importanti all'epoca. Il primo progetto da lui diretto a renderlo noto nel settore è *Metal Gear* per la piattaforma MSX, pubblicato nel 1987, avventura fantapolitica che introduce modalità di gameplay innovative e che saranno ulteriormente ampliate nel seguito *Metal Gear 2: Solid Snake* del 1990. Il successo internazionale arriva quando la serie approda sulla piattaforma PlayStation con *Metal Gear Solid* del 1998, che vende più di sei milioni di copie, cinque delle quali in Europa e America (Fraschini, 2003: 9-10). Il suo nome resterà da questo momento legato alla serie di *Metal Gear Solid*, di cui dirigerà negli anni altri sei episodi. La sua produzione include, però, anche due avventure grafiche appartenenti al genere del sci-fi noir, *Snatcher* per MSX del 1988, di ambientazione cyberpunk e fortemente ispirato a *Blade Runner*, e *Policenauts* per PlayStation del 1996, detective story di ambientazione spaziale. L'ultima opera da lui diretta è il post-apocalittico *Death Stranding*, uscito nel 2019 per PlayStation 4.

Kojima Hideo è considerato uno dei game designer più visionari e originali. Nei suoi videogiochi è forte l'influenza della sua passione per il cinema, da sempre il suo medium preferito, come dichiara egli stesso nello stato del suo account Twitter: *Boku no karada no nanajū pāsento wa eiga de dekite iru* 僕の身体の70%は映画でできている (“Io sono fatto al 70% di cinema”)⁵, titolo a sua volta di un suo saggio sul cinema (Kojima, 2019: 96-97). La regia fortemente cinematografica si unisce a un ricco citazionismo hollywoodiano. La serie di *Metal Gear* nasce come omaggio a *La grande fuga* di John Sturges del 1963 e a *1997: Fuga da New York* di John Carpenter del 1981. Lo stesso protagonista della serie, Snake, che in uno degli episodi porta lo pseudonimo di Pliskin, prende il nome dall'antieroe carpenteriano Snake Plissken. Altri omaggi nei nomi dei personaggi sono Jack e Rose in *Metal Gear Solid 2* da *Titanic* di James Cameron del 1997, così come Hal e David, personaggi ricorrenti nella serie, da *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick del 1968, e ancora il nome in codice del progetto segreto che costituisce un pilastro importante della trama della serie è tratto dal titolo del romanzo *Les enfants terribles* di Jean Cocteau del 1929, adattato per il cinema da Jean-Pierre Melville nel 1949 (Fraschini, 2003: 11).

Uscendo dalla serie di *Metal Gear Solid*, oltre al già citato riferimento macro-testuale a *Blade Runner* in *Snatcher*, il cui protagonista Gillian Seed ricorda in tutto e per tutto il Rick Deckard interpretato da Harrison Ford, è possibile citare la somiglianza dei protagonisti di *Policenauts*, Jonathan Ingram e Ed Brown, alla coppia di detective protagonista della serie di *Arma letale* di Richard Donner interpretata da Mel Gibson e Danny Glover. In *Death Stranding* il citazionismo hollywoodiano è sublimato dall'ingresso di Hollywood stessa nel cast del videogioco, che conta attori del calibro di Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Lindsay Wagner, Léa Seydoux e apparizioni speciali quali i registi Nicolas Winding-Refn e Guillermo del Toro.

3.2.2 *Tematiche ricorrenti*

I videogiochi di Kojima Hideo sono caratterizzati da tematiche mature e socialmente rilevanti. Tra le più ricorrenti vi sono il problema dell'identità e della conoscenza, il ruolo ambivalente della tecnologia e i rischi del terrorismo. Nei suoi giochi l'essere umano è preda di un'alienazione e di una crisi di identità figlie dello sviluppo tecnologico, della

⁵ https://twitter.com/kojima_hideo (ultimo accesso: 23/09/22).

genetica e dell'informatizzazione, che declinano l'espedito del doppio nella clonazione e nell'intelligenza artificiale. La tecnologia è anche al centro del tema bellico: basti pensare al carro armato nucleare che dà il titolo alla serie *Metal Gear*. Altro tema ricorrente è quello del terrorismo. La figura del terrorista, lungi dal rappresentare un *villain* dai contorni rigidi e definiti, è utilizzata da Kojima per mettere in discussione la stessa società capitalista. La riflessione epistemologica a cui il giocatore è invitato investe pertanto il concetto di identità, l'accesso alle informazioni nell'era digitale e, in ultimo, la distinzione tra giustizia e ingiustizia (Fraschini, 2003: 13-14).

Come si evince dalla portata dei temi a cui si è accennato, oltre all'azione i videogiochi di Kojima sono improntati allo sviluppo della narrazione. Una narrazione che si dispiega in lunghe scene di intermezzo dalla regia cinematografica estremamente curata e lunghi dialoghi recitati. Le architetture narrative dei suoi videogiochi sono sempre estremamente complesse e rivelano, sotto una superficie fatta di apparenti cliché narrativi, livelli sempre più profondi, ognuno dei quali ribalta il precedente con grande effetto rivelatorio, aumentando invece che dissipando i dubbi del giocatore (Fraschini, 2003: 15).

3.3 Metodologia

Il materiale di analisi è stato raccolto visionando le fonti primarie su piattaforme di videosharing e giocando in prima persona. Gli esempi più interessanti di uso creativo delle glosse sono stati dapprima catturati con degli *screenshot* e successivamente trascritti in tabelle riportanti per ogni singolo caso anche la pronuncia scelta nei dialoghi recitati. Gli esempi sono stati quindi selezionati per sviluppare un'analisi qualitativa volta a indagare eventuali strategie ricorrenti nell'uso delle glosse e loro funzioni fonetiche, semantiche, retoriche e stilistiche. Di ogni opera verrà fornita una breve presentazione, una sinossi e una tabella stilata tenendo conto delle combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate, corredata di esempi per ciascuna delle combinazioni presenti, su modello di quella proposta da Wilkerson & Wilkerson (2000: 255). Seguiranno un'analisi e una discussione delle strategie creative individuate e una valutazione delle glosse interlineari quali risorsa in una *constrained translation* come la sottotitolazione videoludica.

3.4 Analisi e discussione

3.4.1 Policenauts (1996)

Policenauts è un'avventura grafica il cui gameplay si svolge principalmente tramite un'interfaccia punta e clicca, fatta eccezione per alcune sequenze di sparatorie. Originariamente pubblicato per PC nel 1994, è uscito nel 1995 su 3DO e nel 1996 su PlayStation e SEGA Saturn. Ognuna di queste quattro versioni è stata curata in prima persona da Kojima Hideo e presenta differenze sia grafiche sia di sceneggiatura. Nel presente elaborato viene presa in considerazione la versione per PlayStation del 1996. Nonostante fosse inizialmente prevista una localizzazione inglese per la versione per SEGA Saturn, il gioco non ha mai ricevuto una localizzazione ufficiale.

3.4.1.1 Sinossi

Nel 2010 l'umanità ha inaugurato Beyond Coast, la prima colonia spaziale completamente funzionante. Tre anni dopo, cinque dei migliori ufficiali di polizia della Terra vengono scelti per mantenere l'ordine tra la prima generazione di emigrati su Beyond Coast: Gates Becker di Scotland Yard, Joseph Sadaoki Tokugawa della Polizia Metropolitana di Tokyo, Salvatore Toscanini del New York Police Department e, in ultimo, Ed Brown e Jonathan Ingram del Los Angeles Police Department. Astronauti con autorità di polizia, sono conosciuti come i Policenauts. A seguito di un incidente durante una camminata spaziale, Jonathan finisce alla deriva e viene dato per morto. Viene ritrovato vivo 25 anni dopo, sopravvissuto grazie alla funzione di ibernazione della sua tuta, che lo ha mantenuto giovane come all'epoca dell'incidente. Nel 2040 egli lavora come negoziatore di ostaggi a Old Los Angeles, quando riceve una richiesta dall'ex moglie Lorraine, preoccupata per la scomparsa del suo nuovo marito Kenzo Hojo, sviluppatore di farmaci presso il colosso Tokugawa Group su Beyond Coast. Lorraine viene uccisa da un motociclista mascherato davanti agli occhi di Jonathan, il quale si decide così ad andare su Beyond per indagare sul caso. Qui, affiancato dal vecchio partner Ed e dalla figlia di Lorraine, Karen, dovrà fronteggiare i suoi ex compagni Policenauts, collusi in un racket illegale di droga tra Beyond Coast e il pianeta Terra.

3.4.1.2 Glosse e script in *Policenauts*

All'interno delle nove differenti combinazioni di script (Tab. 5), fatta eccezione per la presenza di glosse in *rōmaji*, il *katakana* copre tutte le funzioni delle glosse, dal *furigana* ai diversi usi creativi.

Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Testo					
Hiragana		ビヨンド ここ Biyondo koko			
Katakana		ポインタ カーソル pointa kāSORU	バーチャル・レコーダー V T R bācharu rekōdā		
Rōmaji		ビヨンドコースト BEYOND COAST Biyondo Cōsuto BEYOND COAST			
Kanji		ポリス 警官 porisu keikan	B C P 警察 B C P keisatsu	ゼロ量 zero G mu jūryō	
Script misti		マイ・ホーム 我が家 mai hōmu wagaie	L A P D ロスアンゼルス市警 L A P D Rosu Anzerusu shikei		

Tabella 5. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Policenauts*.

3.4.1.3 Glosse e socioletto

L'utilizzo creativo più interessante presente in *Policenauts* prevede lo sfruttamento dell'interazione tra testo base, glossa e pronuncia effettiva del dialogo recitato per rendere l'appartenenza o meno, e la volontà di distanziarsi o meno dei personaggi da determinati gruppi. I due gruppi in questione sono gli abitanti della Terra e gli abitanti della colonia spaziale Beyond Coast. La strategia utilizzata per rendere evidente, sia dal punto di vista grafico dei sottotitoli che dal punto di vista fonetico della traccia sonora, le differenze nel parlato dei due gruppi consiste nel glossare certe parole con la traslitterazione in *katakana* del corrispondente termine inglese. Il pattern riscontrabile nei dialoghi permette di concludere che la pronuncia giapponese sia indice della provenienza terrestre del parlante. Questa pronuncia è anche la più familiare al pubblico giapponese e risulta quindi più immediata la sua associazione al socioletto dei terrestri. Per contro, la pronuncia delle glosse in *katakana* è riservata agli abitanti di Beyond Coast, coerentemente con l'effetto

esoticizzante del lessico inglese coinvolto. L'utilizzo studiato degli *script* delle glosse e dei dialoghi permette di evidenziare la natura politica del linguaggio quale simbolo identitario delle comunità.

In tabella 6 vengono riportati alcuni tra i numerosi esempi che comprovano l'impiego di una strategia simile (il simbolo | indica lo a capo nel sottotitolo).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia	Socioletto
Jonathan	俺達 5 人の 宇宙訓練を受けた ボリス 警官が選抜された <i>oretachi gonin no uchūkuren</i> <i>wo uketa keikan ga</i> <i>senbatsusareta</i>	警官 <i>keikan</i>	Terrestre
Jonathan abita e lavora a Old LA. La pronuncia giapponese <i>keikan</i> 警官 “poliziotto” veicola un contesto più familiare e meno progredito rispetto a Beyond Coast.			
Lorraine	会社や警察に問い合わせても 誰も取り合ってくれないの <i>kaisha ya keisatsu ni</i> <i>toiawasetemo daremo toriatte</i> <i>kurenai no</i>	警察 <i>keisatsu</i>	Terrestre
Come Jonathan, Lorraine è di origini terrestri. È perciò coerente la pronuncia giapponese <i>keisatsu</i> 警察 “polizia” al posto dell'acronimo inglese BCP, che sta per Beyond Coast Police.			
Lorraine	この地球ならともかく コロニ ーで行方不明だなんて <i>kono chikyū nara tomokaku </i> <i>koronī de yukue fumei da nante</i>	地球 <i>chikyū</i>	Terrestre
La stessa combinazione 地球 è invece pronunciata <i>hōmu</i> ホーム dagli abitanti della colonia. Lo stesso prologo è intitolato HOME, come indicato da una schermata precedente nella quale si assommano un cartello HOME e un sottotitolo 地球, a instaurare il mutuo riferimento dei due termini (Fig. 2).			



Figura 2

HOME pronunciato dagli abitanti di Beyond ha l'effetto stridente, ma per ciò stesso efficace, di esoticizzare il luogo d'origine dell'umanità. Il termine HOME, connotato affettivamente in inglese, assume un effetto straniante nel testo giapponese.

Hostess di volo	<small>フライト</small> 飛行しております <small>furaito</small> <i>hikō shite orimasu</i>	飛行 <i>hikō</i>	Terrestre
-----------------	--	----------------	-----------

La hostess si rivolge a passeggeri in partenza dalla Terra verso Beyond. È perciò coerente da parte sua utilizzare la pronuncia più vicina al loro socioletto.

Redwood	<small>S A S</small> 宇宙酔いですか？ 珍しいな <small>S A S</small> <i>uchūyoi desu ka? mezurashī</i> <i>na</i>	宇宙酔い <i>uchūyoi</i>	Terrestre
---------	---	---------------------	-----------

Il personaggio di Redwood non è stato ancora presentato, ma si rivelerà più avanti un membro della Polizia di Beyond e un avversario dei protagonisti. Sul finale si scoprirà inoltre essere egli stesso il motociclista mascherato che ha ucciso Lorraine. Il fatto che in questo frangente utilizzi il socioletto terrestre è dettato dal suo voler passare per un qualsiasi abitante della Terra, senza rivelare a Jonathan la propria identità. L'acronimo SAS in glossa sta per Space Adaptation Syndrome.

Karen	<small>ホーム</small> <small>ナーク</small> 地球からのNARC流入ルートの 解明を急いでいるとのこと <small>hōmu</small> <small>nāku</small> <i>chikyū kara no NARC ryūnyū</i> <i>rūto no / kaimei wo isoide iru</i> <i>to no koto desu</i>	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
-------	---	-----------------	--------

Karen è nativa di Beyond e conduce il notiziario della rete emittente della colonia, perciò pronuncia la glossa esoticizzante *hōmu*.

Ed	この一件は我々の担当ではない <small>ホーム</small> 地球の警察に任せるのが一番 だ	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
----	--	-----------------	--------

	<i>kono ikken wa wareware no tantō dewa nai chikyū no keisatsu ni makaseru no ga ichiban da</i>		
Ed si è trasferito e abita da anni su Beyond. Il suo socioletto lo rispecchia. Il pianeta Terra è ormai per lui fuori dalla sfera del quotidiano, di qui la pronuncia straniante <i>hōmu</i> .			
Dave	テレストリアル 地球人は大歓迎だよ <i>teresutoriaru chikyūjin wa daikangei da yo</i>	テレストリアル <i>teresutoriaru</i>	Beyond
Dave è un giovane sottoposto di Ed, nativo di Beyond. Per lui gli abitanti della Terra sono fuori dall'ordinario.			
Dave	ホーム 地球はいいものなあ…… <i>hōmu chikyū wa ii mono nā</i>	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
Lo stesso protagonista Jonathan appare sensibile alle differenze nel parlato dei vari personaggi. Difatti, egli riconosce il socioletto terrestre di Meryl, collega più anziana di Dave, come si evince dalla sua battuta <i>dōri de chikyū namari ga hidoi to omotta</i> どうりで地球訛りがひどいと思った.			
Redwood	ホーム 早く地球のママのところへ 帰 った方がいいぜ <i>hayaku chikyū no mama no tokoro e kaetta hō ga ii ze</i>	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
Rivelata la sua identità di ufficiale di Polizia di Beyond, Redwood non ha più motivo di camuffare il proprio socioletto. Usa piuttosto la pronuncia <i>hōmu</i> in maniera spregiativa nei confronti del terrestre Jonathan.			
Redwood	あんたのような古い地球人には 厳しいところだ <i>anta no yō na furui chikyūjin ni wa kibishī tokoro da</i>	テレストリアル <i>teresutoriaru</i>	Beyond
Anche in questo caso la pronuncia della glossa è a fini spregiativi.			
Ed	フローズナー 凍結者は皆 ああだ あれでノー マルらしい <i>furōzunā tōketsusha wa minna ā da are de nōmaru rashī</i>	フローズナー <i>furōzunā</i>	Beyond
Il termine <i>frozens</i> indica una razza di esseri umani geneticamente modificati per meglio adattarsi allo spazio aperto. Redwood è un esemplare di questa razza. La pronuncia di Ed, oltre a rispecchiare il socioletto Beyond, produce un effetto straniante coerente all'impressione che Jonathan ha di Redwood.			
Jonathan	ノーマル? アブノーマル 非常だぜ <i>nōmaru? hijō da ze</i>	非常 <i>hijō</i>	Terrestre

La pronuncia di Jonathan rispecchia il suo socioletto terrestre, mentre la glossa <i>abunōmaru</i> アブノーマル permette il diretto rimando al <i>nōmaru</i> ノーマル di inizio battuta.			
Jonathan	この100の下は日本語か? <i>kono hyaku no shita wa nihongo ka?</i> <small>ジャパニーズ japanizu</small>	日本語 <i>nihongo</i>	Terrestre
Se la pronuncia è coerente con il socioletto terrestre di Jonathan, la glossa <i>japanizu</i> ジャパニーズ “Japanese” ne rivela comunque la nazionalità americana.			
Karen	警察? <i>keisatsu?</i> <small>B C P B C P</small>	BCP	Beyond
In quanto giornalista di Beyond, Karen è familiare con la sigla ufficiale della Polizia. Altri personaggi pronunciano invece il più immediato <i>keisatsu</i> .			
Jonathan	依頼人はロレインと…… <i>irainin wa Rorein to</i> <small>クライアント kuraianto</small>	依頼人 <i>irainin</i>	Terrestre
Jonathan sta parlando a Karen della richiesta ricevuta da sua madre Lorraine prima di morire. Oltre a rispettare il socioletto terrestre, la pronuncia <i>irainin</i> 依頼人 gli permette di avere più tatto rispetto al tono più freddo di <i>kuraianto</i> クライアント, coerentemente al maggior calore umano associato alla lingua della Terra.			
Ed	少し地球訛りがるな <i>sukoshi chikyū namarigaru na</i> <small>ホーム hōmu</small>	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
Ed riconosce il socioletto terrestre di Chris, direttrice del Beyond Coast Central Hospital. Questo riconoscimento è basato sulla maniera informale del parlato di Chris, evidenziato dalle particelle interietive da lei utilizzate in battute come <i>anatatachi ga keiji san ne uketsuke kara renraku moratta wa</i> あなた達が刑事さんね 受付から連絡もらったわ e <i>sō yo onna da to wa omowanakatta?</i> そうよ 女だとは思わなかった?			
Chris	ああ しれなら 薬局の薬剤師に聞けばわかるはずよ <i>ā shire nara yakkyoku no yakuzaishi ni kikeba wakaru hazu yo</i> <small>メディスンマン medisunman</small>	薬剤師 <i>yakuzaishi</i>	Terrestre
La pronuncia è coerente con il socioletto terrestre. La glossa <i>medisunman</i> メディスンマン “medicine man” permette di aggiungere al significato neutro di “farmacista” di <i>yakuzaishi</i> 薬剤師 una sfumatura ironica. Il termine <i>medicine man</i> indica, soprattutto tra gli indiani d’America, uno sciamano dai poteri curativi. È con questo soprannome ironico che Chris fa riferimento al capofarmacista dell’ospedale, Jun Ishida.			
Salvatore	今俺は月にいる <i>ima ore wa tsuki ni iru</i> <small>ルナ runa</small>	月 <i>tsuki</i>	Terrestre
Salvatore è un membro della malavita terrestre, e seppur da poco trasferito sulla Luna ciò è rivelato dal suo parlato.			

Sadaoki	トクガワ・グループを この <small>ビヨンド</small> 宇宙を動かすトクガワだ <i>Tokugawa Gurūpu wo kono ^{Biyondo} uchū wo ugokasu Tokugawa da</i>	宇宙 <i>uchū</i>	Terrestre
---------	--	----------------	-----------

Sadaoki è il Presidente del Gruppo Tokugawa e uno dei personaggi più potenti di Beyond. La pronuncia *uchū* 宇宙 riporta tuttavia la sua prospettiva a quella di un terrestre che associa la colonia allo spazio. In questo si può cogliere un'anticipazione del fatto che egli intrattiene ancora rapporti di interesse con la Terra, soprattutto con l'organizzazione mafiosa di Salvatore, e che la sua sia la mentalità di un terrestre intenzionato a sfruttare la colonia spaziale per la produzione di droga destinata al mercato sulla Terra.

Jonathan	上から見ると ちょうど 石田の <small>ナイン スターズ</small> 家紋 九 曜 になる <i>ue kara miru to chōdo Ishida no kamon ^{nain sutāzu} kuyō ni naru</i>	九曜 <i>kuyō</i>	Terrestre
----------	--	----------------	-----------

La pronuncia riflette il socioletto terrestre di Jonathan, mentre la glossa rende chiara la correlazione tra il *mon* di Jun Ishida e l'indizio da lui fornito a Jonathan e Ed prima di morire. Egli ha ridisposto gli ologrammi dei pianeti presenti allo Astronauts Memorial Museum in maniera tale da formare lo stemma della famiglia (Fig. 3). Il *mon* utilizzato per la famiglia Ishida è il Navagraha, simbolo che nell'Induismo indica i nove corpi celesti e divinità che influenzano la vita umana (Fig. 4).



Figura 3

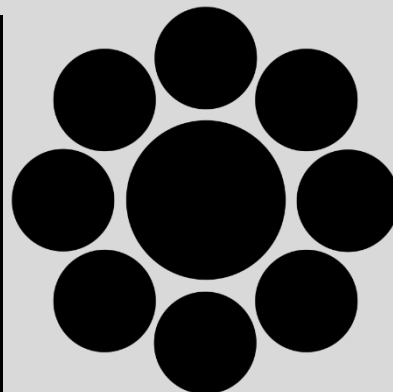


Figura 4

Il nono è il nodo lunare discendente. Le parole di Jun di indagare sulla nona stella guidano Jonathan e Ed verso la Luna.

Jonathan	<small>B C P</small> 警察だ 落ち着いて! <small>B C P</small> <i>keisatsu da ochitsuite!</i>	警察 <i>keisatsu</i>	Terrestre
----------	--	--------------------	-----------

Jonathan appartiene alla Polizia di OLA e non alla BCP. Pronunciare la glossa BCP sarebbe per lui poco spontaneo. Il neutro e più immediato *keisatsu* è funzionale anche al contesto di urgenza: a bordo di un treno e all'inseguimento di Redwood, egli sta intimando ai passeggeri di restare dove sono.

Dave	<small>ホーム</small> 俺 地球へ行きたかった <small>hō m u</small> <i>ore chikyū e ikitakatta</i>	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
------	--	-----------------	--------

In questa scena Dave è steso a terra morente tra le braccia di Meryl. Indossa una maglia con scritto HOME e con l'immagine della Terra vista dallo spazio. La maglia è sporca del suo sangue (Fig. 5).



Figura 5

L'insieme dei canali semiotici simboleggia il fatto che il giovane, nativo di Beyond e desideroso di vedere almeno una volta il pianeta Terra, finisce ucciso proprio perché coinvolto nell'indagine sulla droga ivi destinata.

Jonathan	このカプセルの ^{トリック} 秘密はわかってる！ <i>kono kapuseru no himitsu wa wakatteru!</i>	秘密 <i>himitsu</i>	Terrestre
----------	--	-------------------	-----------

Oltre al rispetto del socioletto, sono presenti in questo caso anche differenze connotative tra testo base e glossa. Il termine *himitsu* 秘密 “segreto” rende la prospettiva del detective Jonathan che indaga sul mistero delle capsule farmaceutiche usate per nascondere la droga, mentre la glossa *torikku* トリック “trucco, inganno” rende la prospettiva dei trafficanti.

Salvatore	^{ホーム} 地球やコロニーへ供給する事を 目的としております <i>chikyū ya koronī he kyōkyū suru koto wo / mokuteki toshite orimasu</i>	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
-----------	--	-----------------	--------

La scena è ambientata sulla Luna presso l'impianto PLATO del Gruppo Tokugawa. Salvatore veste i panni ufficiali di guida per un gruppo di visitatori provenienti da Beyond, perciò è da parte sua coerente l'utilizzo del socioletto corrispondente in questa occasione.

Jonathan	トクガワは ^{ビヨンド} BEYONDや ^{ホーム} 地球から バイオモートをこの月に集め <i>Tokugawa wa BEYOND ya chikyū kara / baiomōto wo kono tsuki ni atsume</i>	ホーム <i>hōmu</i>	Beyond
----------	--	-----------------	--------

L'apparente incoerenza con il socioletto terrestre di Jonathan è in realtà giustificata dagli elementi del canale visivo presenti a schermo. Nella stessa scena, infatti, Jonathan osserva un monitor digitale che riporta l'andamento delle aste illegali di organi umani gestite dal Gruppo Tokugawa. Pur se illeggibile a schermo, sul monitor è presumibilmente riportata la scritta HOME come luogo di destinazione degli organi (Fig. 6).

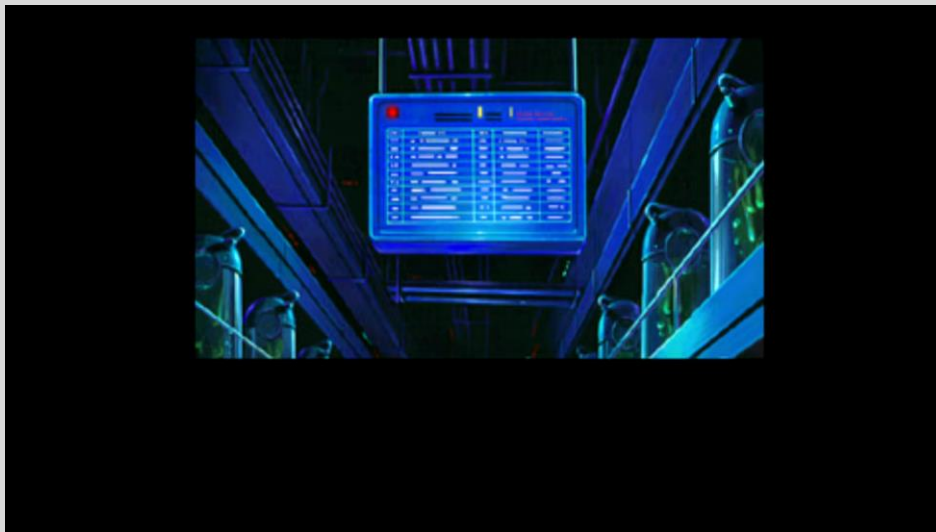


Figura 6

Tabella 6. Glosse e idioletti in *Policenauts*.

3.4.1.4 Glosse e deittici

Una seconda funzione affidata alle glosse in *Policenauts* è quella di esplicitazione deittica (Tab. 7). Strategia largamente impiegata nei *manga*, questa permette una maggiore chiarezza espositiva e facilita il lettore o giocatore a seguire le fila del discorso e i riferimenti endogeni o intratestuali.

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Jonathan	机の上には彼女の ^{アイツ} 写真 <i>tsukue no ue ni wa kanojo no shashin</i>	アイツ <i>aitsu</i>
<p>La pronuncia del deittico <i>aitsu</i> アイツ in glossa rende la naturalezza del parlato, mentre l'esplicitazione nel testo base <i>kanojo</i> 彼女 chiarisce che si parla della fotografia di una donna. Il giocatore utilizza questa informazione assieme agli elementi derivanti dal canale visivo per associare l'allusione di Jonathan alle foto sulla sua scrivania che lo ritraggono assieme a una donna. L'abito da sposa che questa indossa in una delle due foto la identifica come la sua ex moglie (Fig. 7).</p>		



机の上には彼女との写真
アイツ

Figura 7

Gates	いつこっちへ? <small>ビヨンド</small> <i>itsu kocchi e?</i>	こっち <i>kocchi</i>
-------	---	-------------------

Gates, ex collega Policenauts divenuto capo della Polizia di Beyond, sta dando il benvenuto a Jonathan, appena arrivato dalla Terra.

Ed	そういう俺達も宇宙開発に 少し は貢献したんだ <small>ポリスノーツ</small> <i>sō iu na oretachi mo uchū kaihatsu ni sukoshi wa kōken shita nda</i>	俺達 <i>oretachi</i>
----	---	--------------------

Ed e Jonathan si trovano allo Astronauts Memorial Museum, e nello specifico nell'angolo dedicato ai Policenauts, di cui sono esposte delle statue di cera (Fig. 8).



そういう俺達も宇宙開発に
 少しは貢献したんだ
ポリスノーツ

Figura 8

Ed	ジョナサン ここもいい所だ こっちに 残らんか? <small>ビヨンド</small>	ここ <i>koko</i>
----	--	----------------

	<i>Jonasan koko mo ii tokoro da / kocchi ni nokoran ka?</i> <small>Biyondo</small>	
Prima che l'amico Jonathan riparta per la Terra, Ed gli chiede se non pensa che anche Beyond sia un bel luogo in cui vivere.		
Karen	<i>私は いつもパパのそばにいます watashi wa itsumo papa no soba ni imasu</i> <small>Biyondo</small>	そば <i>soba</i>
Karen afferma che resterà sempre accanto al padre, il cui cadavere è stato ritrovato su Beyond. In questo caso, la glossa attiva anche un riferimento all'accezione di aldilà dell'inglese <i>beyond</i> .		

Tabella 7. Glosse e deittici in *Policenauts*.

3.4.1.5 Glosse e macroallusioni intertestuali: Arma Letale

Si è già accennato a come le sembianze e il rapporto tra Jonathan e Ed costituiscano una macroallusione intertestuale a *Arma Letale* e alla sua coppia di protagonisti Martin Riggs e Roger Murtaugh, il cui rapporto evolve da partner costretti a lavorare insieme ad amici. La stessa relazione e la relativa associazione a *Arma letale* è attivata in *Policenauts* attraverso l'uso delle glosse. La prima volta che Jonathan incontra Ed pronuncia le battute seguenti (Tab. 8).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Jonathan	エド・ブラウン…… <i>Edo Buraun</i>	
Jonathan	俺の人生で最も信用できる 親友であり <i>ore no jinsei de mottomo shinyō dekiru shinyū de ari</i>	
Jonathan	よき相棒だった <small>パートナー</small> <i>yoki aibō datta</i> <small>pātonā</small>	パートナー <i>pātonā</i>

Tabella 8. Glosse e relazione tra Jonathan e Ed (1).

Dallo scambio seguente si evince come, nelle prime fasi del gioco, la relazione tra i due sia di tipo lavorativo (Tab. 9).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Jonathan	^{ビヨンド} 俺はBEYONDについても トクガワにつ いても 何も知らない ^{Biyondo} <i>ore wa BEYOND ni tsuitemo / Tokugawa ni tsuitemo nani mo shiranai</i>	
Ed	その分 俺が知ってる <i>sono bun ore ga shitteru</i>	
Ed	その為のパートナーだ <i>sono tame no pātonā da</i>	
Jonathan	その根性なら安心だ <i>sono konjō nara anshin da</i>	
Jonathan	^{パートナー} 相棒…… ^{pātonā} <i>aibō</i>	相棒 <i>aibō</i>

Tabella 9. Glosse e relazione tra Jonathan e Ed (2).

Sul finale i due hanno invece pienamente recuperato anche la loro amicizia, e la sovrapposizione tra i termini *partner* e *amico* è affidata alle glosse (Tab. 10).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Ed	^{パートナー} 俺達はいいい相棒だったよな! ? ^{pātonā} <i>oretachi wa ii aibō datta yo na!?</i>	パートナー <i>pātonā</i>
Jonathan	^{パートナー} ああ 最高の友達さっ! ^{pātonā} <i>ā saikō no tomodachi sa!</i>	友達 <i>tomodachi</i>
Ed	^{パートナー} ジョナサン友達に忠告しとくっ!! ^{pātonā} <i>Jonasan tomodachi ni chūkoku shītoku!!</i>	友達 <i>tomodachi</i>

Tabella 10. Glosse e relazione tra Jonathan e Ed (3).

3.4.1.6 Glosse e registri linguistici

Altro aspetto nel quale le glosse si rivelano particolarmente efficaci è la resa di diversi registri o gerghi linguistici. È il caso dei colloquialismi. Gli esempi seguenti, tratti dai sottotitoli di *Policenauts*, mostrano come testo base una forma neutra e come glossa la pronuncia colloquiale adottata nella traccia audio: 親友^{ダチ}, dove la glossa *dachi* ^{ダチ} è

abbreviazione colloquiale di *tomodachi* 友達 “amico”; 犯人, la cui glossa *hoshi* ホシ deriva dall’espressione idiomatica *hoshi wo ōu* 星を追う, letteralmente “inseguire una stella”, usata per riferirsi alla caccia a un criminale o a un sospetto⁶; 刑事, la cui glossa *deka* デカ è un colloquialismo risalente all’epoca Meiji, quando gli agenti investigativi indossavano un abito a maniche squadrate detto *kakusode* 角袖. *Deka* è un’abbreviazione composta dall’ultima e dalla prima sillaba della parola.⁷

3.4.2 *Metal Gear Solid* (1998)

Metal Gear Solid è il terzo titolo canonico nella serie *Metal Gear*, sequel di *Metal Gear 2: Solid Snake* (1990) sviluppato da Konami Computer Entertainment Japan e pubblicato nel 1998 su PlayStation.⁸ Il gioco ha ricevuto un grande successo di pubblico e di critica, raggiungendo un punteggio Metacritic di 94, uno *user score* di 9.1⁹ e i 6 milioni di copie vendute in tutto il mondo.¹⁰ Il gameplay sviluppa per la prima volta in 3D le meccaniche stealth già introdotte nei giochi precedenti. Il giocatore deve attraversare le aree di gioco evitando di essere scoperto. Al gameplay si alternano sequenze animate di progressione della trama e conversazioni radio dette Codec. Il ritmo di avanzamento è cadenzato da varie *boss fights*. Completata la versione giapponese del gioco, i dialoghi sono stati tradotti e ri-registrati in inglese. La traduzione inglese è stata usata quindi come base per le versioni francese, italiana, tedesca e spagnola.

3.4.2.1 *Sinossi*

Nel febbraio del 2005, durante una missione di addestramento sull’arcipelago di Shadow Moses, al largo dell’Alaska, l’unità di forze speciali di nuova generazione FOX HOUND si ribella al governo degli Stati Uniti. Sotto il comando di Liquid Snake, se le loro richieste non verranno esaudite, minacciano di utilizzare il carro armato bipede nucleare Metal Gear REX, custodito nella struttura di stoccaggio su Shadow Moses. Domandano la consegna dei resti di Big Boss, considerato il miglior soldato mai vissuto. Il loro obiettivo

⁶ <https://www.weblio.jp/content/星> (ultimo accesso: 23/09/22).

⁷ <https://www.weblio.jp/content/デカ> (ultimo accesso: 23/09/22).

⁸ <https://gamespot.com/games/metal-gear-solid/> (ultimo accesso: 23/09/22).

⁹ <https://www.metacritic.com/game/playstation/metal-gear-solid> (ultimo accesso: 23/09/22).

¹⁰ <http://www.gameplanet.co.nz/features/i130089/Metal-Gear-Solid-3-Exclusive-For-Sony/> (ultimo accesso: 23/09/22).

è quello di costruire artificialmente, attraverso la terapia genetica, un esercito di soldati superiori tramite i geni di Big Boss. Il precedente comandante di FOX HOUND, Roy Campbell, convoca Solid Snake dal suo ritiro a vita privata in Alaska per una missione di infiltrazione per risolvere la crisi. Sul posto, Snake collaborerà con Meryl Silverburgh, nipote del comandante, e Hal Emmerich, *alias* Otacon, progettista capo del Metal Gear REX, per sconfiggere Liquid Snake e gli altri membri di FOX HOUND.

3.4.2.2 Glosse e script in MGS1

A fronte delle sei combinazioni differenti di script (Tab. 11), nelle glosse vengono impiegati solo *katakana* e *rōmaji*, come già notato in Policenauts.

Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Testo					
Hiragana					
Katakana					
Rōmaji		フォックスハウンド FOX HOUND fokkusu haundo FOX HOUND			
Kanji		ジーン・セラピー 遺伝子治療 jīn serapī <i>idenshi chiriyō</i>	^{S D V} 小型潜水艦 ^{S D V} <i>kogata sensuikan</i>	PAL キー 鍵 PAL kī <i>kagi</i>	
Script misti		ガンシップ 重攻撃ヘリ gānshippu <i>jūkōgeki heri</i>	^{S I S} イギリス情報局 ^{S I S} <i>Igirisu jōhōkyoku</i>		

Tabella 11. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Metal Gear Solid*.

3.4.2.3 Glosse, nomi in codice e animali

I personaggi della serie *Metal Gear* posseggono spesso dei nomi in codice, ispirati di volta in volta a determinate aree semantiche e a loro caratteristiche e abilità. Come già è stato detto, il nome del protagonista Solid Snake è un riferimento al protagonista di *1997: Fuga da New York* Snake Plissken, ma il serpente rimanda anche alle sue abilità nell'infiltrazione. I membri ribelli di FOX HOUND sotto il comando del fratello di Solid Snake, Liquid Snake, posseggono ciascuno un nome in codice composto di un termine relativo a una loro abilità e un termine che indica un animale, nella maggior parte dei casi

associabile all'abilità stessa: Decoy Octopus デコイ・オクトパス, esperto di travestimenti; Revolver Ocelot リボルバー・オセロット, abile pistolero; Psycho Mantis サイコ・マンティス, telepate dalle potenti abilità psichiche; Vulcan Raven バルカン・レイブン, uno sciamano il cui animale guida è un corvo e che combatte impugnando una mitragliatrice Vulcan a sei canne; Sniper Wolf スナイパー・ウルフ, esperta tiratrice scelta. Generalmente riportati con il solo *katakana*, in determinati frangenti in cui si intende mettere in luce una qualche caratteristica afferente al loro rimando zoologico, i nomi in codice vengono riportati nei sottotitoli con l'ausilio di glosse, come negli esempi seguenti (Tab. 12) (il simbolo || indica il passaggio al sottotitolo immediatamente successivo).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Vulcan Raven	^{レイブン} ここは大鳥の縄張りだ… ^{reibun} <i>koko wa ōgarasu no nawabari da</i>	レイブン <i>reibun</i>
Il primo scambio di battute tra Vulcan Raven e Snake è tutto giocato sul piano metaforico dei loro nomi in codice. Così, presentandosi, Vulcan Raven informa Snake del fatto che l'Alaska è terra di caccia dei corvi imperiali, in giapponese <i>ōgarasu</i> 大鳥. Le grandi dimensioni di questa specie sono pareggiate dalla gigantesca statura dello sciamano. La glossa <i>reibun</i> レイブン pronunciata dal personaggio è in relazione di iperonimia con il più specifico iponimo del testo base. La pronuncia scelta rimanda direttamente al suo nome in codice, a significare che quello in cui si trovano è il suo terreno di caccia.		
Vulcan Raven	^{スネーク} アラスカに 蛇 は似合わん… ^{sunēku} <i>Arasuka ni hebi wa niawan</i>	蛇 <i>hebi</i>
La pronuncia <i>hebi</i> 蛇 fa riferimento all'animale serpente. L'Alaska non è un territorio favorevole ai serpenti, così come non lo è, nelle parole di Raven, al protagonista Snake, il cui nome in codice in <i>katakana</i> è riportato in glossa.		
Vulcan Raven	^{スネーク} 蛇 よ 大地を這いまわるがいい ^{sunēku} <i>hebi yo daichi wo haimawaru ga ii</i>	蛇 <i>hebi</i>
Anche qui il riferimento etologico al movimento del serpente che striscia sul terreno è proiettato per mezzo della glossa su quello del protagonista, e quindi del giocatore. Iconica di <i>Metal Gear Solid</i> è infatti la possibilità del giocatore di strisciare prono sul terreno per diminuire il rischio di venire scoperto dal nemico.		
Vulcan Raven	アメリカ・インディアン ^{スネーク} の スー族の 「スー」は- インディアン語で 蛇 を意味する… ^{スネーク} 蛇 は恐れられている 生き物だ <i>Amerika Indian no Sū zoku no “Sū”</i> <i>wa Indiango de ^{sunēku} hebi wo imi suru</i> ^{sunēku} <i>// hebi wa osorerarete iru ikimono</i> <i>da</i>	蛇 <i>hebi</i>

<p>L'argomento qui trattato è di natura metalinguistica e l'uso della glossa permette di rendere in maniera compatta l'equivalenza semantica tra i termini <i>hebi</i> 蛇, <i>snake</i> スネーク e <i>Sioux</i> スー. La nota culturale è utilizzata metaforicamente da Raven per riconoscere in Snake un avversario da temere.</p>		
Sniper Wolf	<p>私はクルドだ ずっと落ち着ける所を探してきた <i>watashi wa Kurudo da zutto ochitsukeru tokoro wo sagashite kita</i></p>	
<p>Sniper Wolf fa riferimento alla propria etnia curda, a causa della quale ha avuto un passato travagliato per via della persecuzione che il suo popolo ha subito dai turchi.</p>		
Solid Snake	<p>^{クルド}狼? ...それでウルフか? ^{Kurudo}<i>ōkami?</i> // <i>sore de urufu ka?</i></p>	クルド <i>kurudo</i>
<p><i>Kurudo</i> クルド corrisponde alla pronuncia del turco <i>kurt</i> per “lupo”. Il nome in codice della tiratrice scelta funge perciò anche da riferimento alla sua etnia.</p>		
Sniper Wolf	<p>^{ウルフ}狼としての 誇りを失ってしまった ^{ドッグ}今の私は犬同然 ^{urufu}<i>ōkami toshite no hokori wo ushinatte shimatta</i> // <i>ima no watashi wa ^{doggu}inu dōzen</i></p>	ウルフ <i>urufu</i> 犬 <i>inu</i>
<p>Uscita sconfitta dallo scontro con Snake, Sniper Wolf utilizza il piano metaforico degli animali per esprimere la propria delusione. Lasciandosi scappare la preda, da lupo è decaduta a cane.</p>		
Solid Snake	<p>^{ウルフ}狼は高潔な生き物だ ^{ドッグ}犬とは違う ユーピック語では ^{ウルフ}狼の事をケグルネクと言い 高貴な生き物として崇めている ^{urufu}<i>ōkami wa kōketsuna ikimono da</i> // ^{doggu}<i>inu to wa chigau</i> // <i>Yūpikkugo de wa ^{urufu}ōkami no koto wo keguruneku to ii</i> // <i>kōkina ikimono toshite agamete iru</i></p>	狼 <i>ōkami</i> 犬 <i>inu</i>
<p>Come già avvenuto nelle battute precedenti di Vulcan Raven, Snake utilizza qui le pronunce giapponesi per fornire un'informazione metalinguistica e allo stesso tempo esprimere un giudizio di valore. Egli mostra il proprio rispetto all'avversaria morente, riferendole del grande valore che le popolazioni Yupik dell'Alaska riconoscono al lupo. Le glosse in <i>katakana</i> mantengono sempre attiva la corrispondenza tra gli animali e i personaggi.</p>		
Solid Snake	<p>俺達のような傭兵は ^{ドッグ・オブ・ウォー}「戦争の犬」 と呼ばれている <i>oretachi no yō na yōhei wa ^{doggu obu wō}“Sensō no inu” to yobarete iru</i></p>	戦争の犬 <i>sensō no inu</i>
<p>Si tratta di un riferimento intertestuale al romanzo <i>The Dogs of War</i> di Frederick Forsyth del 1974, avente per protagonista un piccolo gruppo di mercenari europei assoldati da un industriale</p>		

britannico per rovesciare il governo dello stato africano di fantasia Zangaro. Il titolo completo della traduzione giapponese è *sensō no inutachi* 戦争の犬たち.

Tabella 12. Glosse, nomi in codice e animali in *Metal Gear Solid*.

3.4.2.4 Glosse e acronimi

Nell'universo fantapolitico della serie *Metal Gear* sono molto frequenti termini politico-militari europei e americani spesso corrispondenti ad acronimi. Le sigle in *rōmaji* potrebbero risultare incomprensibili al pubblico giapponese, così come limitarsi a una traduzione calco eliminando del tutto l'acronimo potrebbe rendere impossibile il riconoscimento dell'ente o dell'oggetto corrispondente. Per ovviare a queste difficoltà, viene sfruttata la combinazione di un testo base in *kanji* riportante la traduzione in giapponese e una glossa in *rōmaji* riportante l'acronimo originale. La strategia relativa alle pronunce scelte non è altrettanto stabile: i personaggi optano, a seconda delle volte, per la pronuncia del testo base o della glossa (Tab. 13).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Roy Campbell	^S ^D ^V 小型潜水艦を射出する ^S ^D ^V <i>kogatasensuikan wo shashutsu suru</i>	小型潜水艦 <i>kogatasensuikan</i>
Per evitare il rilevamento sonar, Snake raggiunge il luogo d'infiltrazione all'interno di un minisottomarino sprovvisto di motore e lanciato dal sottomarino americano Discovery da una distanza di sicurezza. L'acronimo sta per SEAL Delivery Vehicle, un sottomarino utilizzato dai Navy Seal statunitensi e chiamato anche Swimmer Delivery Vehicle. ¹¹ Il testo base giapponese sta per "minisottomarino" ed è perciò in una relazione di iperonimia con la glossa più specifica.		
Solid Snake	核弾頭が本物だとすると政府存続措置 発令？ ^C ⁰ ^G <i>kakudantō ga honmono da to suru to</i> ^C ⁰ ^G <i>seifu sonzoku sochi hatsurei?</i>	COG
L'acronimo sta per Continuity of Government, una serie di misure atte a garantire le funzioni essenziali di governo di fronte a qualsiasi tipologia di crisi, comprese crisi nucleari. ¹² Il testo base in giapponese <i>seifu sonzoku sochi</i> 政府存続措置 è una traduzione calco dall'inglese.		

¹¹ <https://www.navysealmuseum.org/home-to-artifacts-from-the-secret-world-of-naval-special-warfare/seal-delivery-vehicles-sdv-manned-submersibles-for-special-operations> (ultimo accesso: 23/09/22).

¹² <https://www.encyclopedia.com/politics/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/continuity-government-united-states#:~:text=President%20John%20F.,in%20a%20time%20of%20crisis> (ultimo accesso: 23/09/22).

Solid Snake	^N ^S ^A 国家安全保障局も絡んでいるのか？ ^N ^S ^A <i>kokka anzen hoshōkyoku mo musunde iru no ka?</i>	国家安全保障局 <i>kokka anzen hoshōkyoku</i>
Anche in questo caso il giapponese è una traduzione calco dell'inglese National Security Agency. Il termine giapponese è in realtà un iperonimo che può essere utilizzato per riferirsi a diverse agenzie di sicurezza nazionale. La glossa iponimica NSA in questo caso disambigua e chiarisce che si tratta di quella statunitense.		
Campbell	^D ^I ^A 国防省情報局も動いている ^D ^I ^A <i>kokubōshō jōhō kyoku mo ugoite iru</i>	DIA
In giapponese, la traduzione calco <i>kokubōshō jōhō kyoku</i> 国防省情報局 dell'acronimo per Defense Intelligence Agency è solitamente preceduta dal <i>katakana Amerika</i> アメリカ. In questo caso non è necessario, data la presenza dell'acronimo in glossa.		
Campbell	^S ^A ^S 英空軍特殊部隊での最年少記録だ ^S ^A ^S <i>ei kūgun tokushu butai de no sainenshō kiroku da</i>	SAS
L'acronimo indica lo Special Air Service britannico. Come testo base si è optato per una traduzione diversa da quella affermata in giapponese, ossia <i>tokushu kūtei butai</i> 特殊空挺部隊. A differenza di quest'ultima, la traduzione adottata <i>ei kūgun tokushu butai</i> 英空軍特殊部隊 specifica con il primo <i>kanji</i> che si tratta di un servizio inglese.		
Campbell	^S ^I ^S もともと彼はイギリス情報局のスリーパー として中東に潜伏していたらしい ^S ^I ^S <i>motomoto kare wa Ijirisu jōhō kyoku no suripā toshite chūtō ni senpuku shite ita rashī</i>	SIS
La traduzione calco affermata del Secret Intelligence Service britannico è <i>Ijirisu jōhō kyoku himitsujōhōbu</i> イギリス情報局秘密情報部. Il testo base opta per una sua contrazione, rimuovendo la parte relativa al carattere segreto dell'agenzia. Ciò permette di risparmiare caratteri nel sottotitolo. Tale informazione è tra l'altro derivabile dal pubblico giapponese che non conoscesse il SIS dal fatto che nello stesso sottotitolo compare il termine <i>suripā</i> スリーパー, ovvero "agente dormiente".		
Otacon	^T ^M ^D 移動可能な戦域ミサイル防衛だよ ^T ^M ^D <i>idō kanōna seniki misairu bōei da yo</i>	TMD
L'acronimo di Theatre Missile Defense è utilizzato per indicare lo spiegamento di missili nucleari o convenzionali per mantenere la sicurezza in una specifica regione e mantenere sufficiente credibilità nell'affrontare determinate minacce. ¹³ Il giapponese in testo base <i>seniki misairu bōei</i> 戦域ミサイル防衛 è una traduzione calco.		

¹³ <https://www.britannica.com/topic/theatre-missile-defense> (ultimo accesso: 23/09/22).

Campbell	<p>その上、大統領は明日、ロシアの代表 と 第三次戦略兵器削減条約の調印を 行う。</p> <p><i>sono ue, daitōryō wa ashita, Roshia no daihyō to / daisanji senryaku heiki sakugen jōyaku no chōin wo okonau.</i></p>	START 3
<p>Il testo base <i>daisanji senryaku heiki sakugen jōyaku</i> 第三次戦略兵器削減条約 corrisponde alla traduzione ufficiale di Strategic Arms Reduction Treaty 3, il terzo trattato antinucleare tra Stati Uniti e Russia, intavolato nel 1997 ma mai portato a termine.</p>		
Campbell	<p>第二次戦略兵器消滅条約の批准承認や 戦域ミサイル防衛の問題も蒸し返し だ。</p> <p><i>dainiji senryaku heiki sakugen jōyaku no hijun shōnin ya / seniki misairu bōei no mondai mo mushikaeshi da.</i></p>	START 2
<p>Il riferimento è qui al secondo trattato antinucleare tra Stati Uniti e Russia, siglato nel 1993. Come nel caso precedente, il testo base funge da vera e propria nota esplicativa. La combinazione con la glossa consente un risparmio considerevole di spazio a schermo.</p>		
Revolver Ocelot	<p>包括的核実験禁止条約の手前 インドや 中国 は…</p> <p><i>hōkatsuteki kaku jikken kinshi jōyaku no temae Indo ya Chūgoku / wa</i></p>	CTBT
<p>Coerentemente con la strategia adottata nei casi precedenti, la traduzione riportata in testo base <i>hōkatsuteki kakujikken kinshi jōyaku</i> 包括的核実験禁止条約 permette al pubblico giapponese di risalire alla natura del trattato indicato in glossa. Si tratta del Comprehensive Nuclear-Test-Ban Treaty, trattato multilaterale siglato nel 1996 dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite per il bando dei test nucleari.</p>		
Campbell	<p>早期警戒管制機でそちらへ向かっている。</p> <p><i>sōki keikai kanseiki de sochira e mukatte iru.</i></p>	AWACS
<p>Si tratta di un altro caso di gergo militare. L'acronimo sta per Airborne Early Warning and Control System, un sistema di monitoraggio radar aereo preventivo. Il significato dell'originale è conservato nel testo base <i>sōki keikai kanseiki</i> 早期警戒管制機.</p>		

Tabella 13. Glosse e acronimi in *Metal Gear Solid*.

3.4.2.5 Glosse e connotazioni interculturali: hero / 英雄

Nei giochi della serie in cui appare come protagonista, Solid Snake affronta da solo pericoli estremi e salva il mondo da minacce nucleari. Se egli si ritiene soltanto un soldato bravo nel proprio lavoro, gli altri personaggi lo considerano un vero eroe. La definizione stessa di *eroe* è tuttavia resa instabile nei dialoghi. Per riferirsi allo stesso concetto vengono infatti usati, a seconda dei casi, la traslitterazione dell'inglese *hīrō* ヒーロー “hero”, il giapponese *ei'yū* 英雄, o la combinazione dei due per mezzo di glossa ^{ヒーロ}英雄, optando in quest'ultimo caso per l'una o l'altra pronuncia. L'instabilità è dettata dalle differenze connotative che interessano il concetto di eroe nel passaggio interculturale tra America e Giappone. L'eroe americano compie prodezze, salva gli altri ed esce sempre vittorioso, pronto a festeggiare i suoi trionfi. L'archetipo dell'eroe giapponese è invece quello dell'eroe perdente, che affronta con accettazione e dignità il proprio destino tragico già segnato in partenza.

Gli altri personaggi cercano di connotare Snake come eroe nel senso americano del termine. Il personaggio stesso rifiuta a priori un titolo simile, qualsiasi sia l'accezione intesa. Il giocatore giapponese, invece, è invitato a riflettere, grazie alle differenze di *script* e pronuncia, sulla natura del proprio alter ego virtuale. Solid Snake si avvicina infatti maggiormente all'archetipo giapponese dell'eroe perdente. Come viene rivelato nel corso del gioco, egli è nato per clonazione dal soldato leggendario Big Boss. È quindi schiavo dei propri geni, selezionati per l'efficacia in combattimento. Come misura di sicurezza, è stato progettato in maniera tale da non potersi riprodurre e lasciare quindi una propria impronta genetica sulla Terra, e per motivi legati all'età di Big Boss ai tempi della clonazione è destinato a invecchiamento e morte precoce (Tab. 14).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Meryl Silverburgh	伝説の ^{ヒーロ} 英雄達がいた <i>densetsu no ei'yūtachi ga ita</i>	ヒーロー <i>hīrō</i>
Visivamente le due accezioni sono presenti sin da subito, ma attraverso la pronuncia Meryl cerca di attribuire a Snake quella americana.		
Solid Snake	戦場に ^{ヒーロ} 英雄はいない 俺の知っている ^{ヒーロ} 英雄はみんな死んだか 刑務所に入っているかのどちらかだ	英雄 <i>ei'yū</i>

	<p>senjō ni ^{h i r o} eiyū wa inai // ore no shitte iru ^{h i r o} eiyū wa minna shinda ka // keimusho ni haitte iru ka no dochira ka da</p>	
<p>Pur rifiutando l'appellativo di eroe, utilizzando la pronuncia giapponese Snake ne evoca la connotazione culturale corrispondente.</p>		
Meryl	<p>でもスネークあなたは英雄よ 違う の？ demo Sunēku anata wa ^{h i r o} eiyū yo chigau no?</p>	英雄 eiyū
<p>Rimasta interdetta dalla risposta di Snake, Meryl passa alla pronuncia giapponese per esprimere la propria convinzione che, seppur in un'accezione diversa da quella da lei intesa, Snake rimane un eroe.</p>		
Solid Snake	<p>^{h i r o} 英雄もヒロインもない 負ければた だの大死にだ ^{h i r o} eiyū mo hiroin mo inai makereba tada no taishi ni da</p>	ヒーロー hīrō
<p>Nel finale dello scambio è Snake a cambiare pronuncia passando all'inglese. L'effetto è quello di una negazione ancora più forte dell'iniziale osservazione di Meryl.</p>		

Tabella 14. Glosse e connotazioni interculturali in *Metal Gear Solid*.

3.4.2.6 Glosse e livello di conoscenza dei personaggi

Tra le funzioni delle glosse vi è quella di aggiungere informazioni sulla parola glossata al fine di ampliarne o di restringerne il significato. Applicare o meno una glossa di questo tipo a uno stesso termine del testo base può essere uno strumento efficace per descrivere il diverso livello di conoscenza sull'argomento dei personaggi parlanti. Di seguito si riporta un caso interessante di questo tipo presente in *Metal Gear Solid* (Tab. 15).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Campbell	<p>うむ 起爆コードPALは存在する umu kibaku kōdo ^{パ ル} PAL wa sonzai suru</p>	
<p>Il termine PAL è nominato per la prima volta dal colonnello Campbell. Il sottotitolo presenta una semplice glossa di lettura <i>paru</i> ^{パ ル} e lascia intendere che il personaggio parlante posseda già la conoscenza del termine.</p>		
Solid Snake	<p>^{パ ル} PAL? ^{パ ル} PAL?</p>	

La domanda di Snake serve tanto a lui quanto al giocatore per ottenere chiarimenti in merito al significato del termine.

Campbell	パーミッション・アクション・リング <i>pāmisshon akushon ringu</i>	
----------	---	--

Da questo momento in poi, sia Snake sia il giocatore posseggono la conoscenza riguardo al termine PAL.

Donald Anderson	PAL キー 鍵だ PAL kī <i>kagi da</i>	鍵 <i>kagi</i>
-----------------	--	---------------

Il personaggio parlante rivela a Snake un metodo per fermare il Metal Gear REX attraverso l'inserimento di un codice PAL. Il testo base *kagi* 鍵 e la pronuncia si limitano all'iperonimo *kagi* “chiave”, affidando la specificazione tecnologica alla glossa PAL キー PAL *kī* (Fig. 9).



Figura 9

Solid Snake	PAL キー 鍵？ PAL kī <i>kagi?</i>	
-------------	--	--

La strategia utilizzata è la stessa. Snake e Anderson si intendono sul tipo di chiave, possedendo entrambi la conoscenza sul codice PAL utilizzato per gli armamenti nucleari.

Meryl	あの鍵が？ <i>ano kagi ga?</i>	
-------	------------------------------	--

Meryl sta origliando la conversazione tra i due da una cella attigua. Si dà il caso che ella abbia già ricevuto da un altro ostaggio dei terroristi una tessera chiave, di cui però ignora la vera natura. Questa differenza nel livello di conoscenza tra lei e gli altri personaggi è evidenziata dall'assenza della glossa iponimica PAL *kī* al *kagi* nella sua battuta (Fig. 10).



Tabella 15. Glosse e livello di conoscenza dei personaggi in *Metal Gear Solid*.

3.4.3 *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (2001)

Seguito diretto di *Metal Gear Solid*, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* è stato pubblicato da Konami per PlayStation 2 nel 2001. L'enorme successo di critica e pubblico è testimoniato dal punteggio Metacritic di 96 e uno *user score* di 8.8.¹⁴ Al 2003 aveva già venduto oltre sette milioni di copie, diventando il titolo più venduto della serie.¹⁵ La trama intricata, le tematiche filosofiche esistenzialiste e postmoderne, le lunghe sequenze animate e l'introduzione di un secondo personaggio principale di nome Raiden hanno in realtà destato tra i fan reazioni controverse, ma in seguito è stato rivalutato come un gioco all'avanguardia nell'esplorare tematiche sociali divenute rilevanti negli anni successivi dell'era dell'informazione.¹⁶

3.4.3.1 *Sinossi*

Due anni dopo gli eventi di Shadow Moses, Snake lavora insieme a Otacon nella NGO anti-Metal Gear da loro fondata, Philanthropy. Durante una missione di infiltrazione a bordo di una petroliera che naviga sul fiume Hudson per indagare su un nuovo tipo di

¹⁴ <https://www.metacritic.com/game/playstation-2/metal-gear-solid-2-sons-of-liberty> (ultimo accesso: 23/09/22).

¹⁵ <https://gamespot.com/games/metal-gear-solid/> (ultimo accesso: 23/09/22).

¹⁶ <https://www.gamespot.com/articles/20-years-later-metal-gear-solid-2-is-still-a-masterclass-in-misdirection/1100-6497666/> (ultimo accesso: 23/09/22).

Metal Gear, un gruppo di mercenari russi guidati da Revolver Ocelot affonda la nave e ruba il Metal Gear. Un salto temporale di due anni mette quindi il giocatore nei panni dell'agente FOX HOUND Raiden, inviato sulla piattaforma di decontaminazione Big Shell, costruita sul luogo dell'incidente di due anni prima, per neutralizzare una minaccia terroristica. Il vero obiettivo dei terroristi si rivela essere la distruzione dell'intelligenza artificiale dei Patriots, un sistema di controllo occulto del flusso delle informazioni che monitora l'intera società censurando l'informazione attraverso i canali digitali. La serie di rivelazioni sempre più sconcertanti porta il protagonista Raiden e il giocatore a dubitare del costruito chiamato identità e del senso etico dei valori.

3.4.3.2 Glosse e script in MGS2

All'interno delle 12 combinazioni differenti di script (Tab. 16) appare per la prima volta l'impiego dello *hiragana* in glossa. Tanto nel *furigana* quanto nell'uso creativo, *hiragana* e *katakana* vengono utilizzati separatamente, i *katakana* essendo riservati ai termini stranieri.

Testo	Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Hiragana			ナード まぬけ nādo manuke			
Katakana			オリジナル ビッグボス orijinaru Biggu Bosu	C P ヘリ C P heri		この国 ニューヨーク kono kuni Nyūyōku
Rōmaji			ナティック NATICK Natikku NATICK			
Kanji	これまで 前回 kore made zenkai		スニーク 潜入 sunīku sennyū	^N ^G ^O 非政府組織 ^N ^G ^O hiseifu soshiki		^M ⁹ 麻醉銃 ^M ⁹ masuijū
Script misti	こんなもの ステルス迷彩 konnna mono suterusu meisai		カサッカ Ka-60 Kasakka Ka-60	^S ^S ^C ^E ^N 陸軍兵士システムセンター ^S ^S ^C ^E ^N rikugun heishi shisutemu sentā		

Tabella 16. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Metal Gear Solid 2*.

3.4.3.3 Glosse e deittici

Già impiegata nei giochi precedenti e in questo elaborato presentata in relazione a *Policenauts*, la strategia delle glosse a uso deittico torna anche in *Metal Gear Solid 2*. Rispetto ai giochi precedenti questo utilizzo presenta due evoluzioni: da un lato, un'evoluzione nell'uso degli *script* in glossa con il passaggio dall'uso esclusivo dei *katakana* a un uso che comprende anche *hiragana* e *kanji*; dall'altro, un'evoluzione nel tipo di deissi che vede, accanto a quella personale e spaziale già impiegata in precedenza, quella temporale. Appare inoltre invertita la relazione tra testo base e glossa: dove in *Policenauts* il deittico appariva nei sottotitoli come testo base e veniva esplicitato dalla glossa, in MGS2 il deittico è posto in glossa al testo base che ne esplicita il riferimento (Tab. 17).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Solid Snake	<p>ああ。いつまでも<small>こんなもの</small>ステルス迷彩に 頼るつもりはない。</p> <p><i>ā. itsu made mo suterusu meisai ni / tayoru tsumori wa nai.</i></p>	こんなもの <i>konna mono</i>
<p>Il testo base <i>suterusu meisai</i> ステルス迷彩 indica una mimetica speciale che garantisce a Snake totale invisibilità. Essendo già stata nominata in una battuta precedente dello stesso dialogo, la pronuncia adotta il deittico <i>konna mono</i> こんなもの riportato in glossa.</p>		
Otacon	<p>使い方は<small>これまで</small>前回と ほとんど同じだ</p> <p><i>tsukaikata wa zenkai to / hotondo onaji da</i></p>	これまで <i>kore made</i>
<p>In questa fase, Otacon sta spiegando a Snake e quindi al giocatore alcune dinamiche di gameplay. In questo caso la glossa <i>kore made</i> これまで e la pronuncia utilizzano una deissi temporale che risulta spontanea nel parlato, mentre al testo base <i>zenkai</i> 前回 è affidato un velato riferimento intertestuale al capitolo precedente, attivabile soltanto dai giocatori che hanno giocato anche a <i>Metal Gear Solid</i> e che possono perciò farvi riferimento per alcuni comandi di base rimasti simili.</p>		
Otacon	<p>やはり<small>アレ</small>新型があるということだよ</p> <p><i>yahari shingata ga aru to iu koto da yo</i></p>	<small>アレ</small> <i>are</i>
<p>Snake e Otacon indagano su un nuovo tipo di Metal Gear che dovrebbe trovarsi a bordo della nave. L'allusione deittica <i>are</i> アレ lascia spazio all'immaginazione del giocatore nel completare l'informazione. Efficace in tal senso anche il testo base <i>shingata</i> 新型 “nuovo tipo”, che non contiene il termine Metal Gear.</p>		
Olga Gurlukovich	<p><small>この国</small>ニューヨークも捨てたもんじゃないわね?</p>	この国 <i>kono kuni</i>


	<small>kono kuni</small> <i>Nyūyōku mo suteta mon ja nai wa ne?</i>	
<p>Il testo base <i>Nyūyōku</i> ニューヨーク specifica l'ambientazione newyorkese, mentre il deittico in glossa utilizza il più generico <i>kono kuni</i> この国 “questo Paese”. Ciò è funzionale a rendere la prospettiva della soldatessa russa Olga, che si trova in terra straniera. La sua osservazione vale tanto per New York quanto per gli Stati Uniti in generale.</p>		
Solid Snake	<small>した</small> 船倉の連中は確かに海兵隊のようだ <small>s h i t a</small> <i>funagura no renchū wa tashika ni kaiheитай no yō da</i>	した <i>shita</i>
<p>Raggiunta la stiva della nave dove dovrebbe trovarsi il nuovo Metal Gear, Snake osserva da un camminamento sospeso i marines ivi schierati (Fig. 11).</p>		
		
<p>Figura 11</p>		
Raiden	<small>あなた</small> 大統領が権力でしょう？ <small>a n a t a</small> <i>daitōryō ga kenryoku deshō?</i>	あなた <i>anata</i>
<p>Il pronome personale deittico in glossa <i>anata</i> あなた segue la pronuncia nel rendere spontaneo il dialogo tra Raiden e il Presidente statunitense ostaggio dei terroristi. Oltre a esplicitare il riferimento, il testo base <i>daitōryō</i> 大統領 “presidente” appiana anche l'effetto stridente che provocherebbe al giocatore giapponese leggere unicamente il pronome poco riguardoso <i>anata</i> riferito al Presidente.</p>		
Solid Snake	<small>あのとき</small> 2年前もか！？ <small>a n o t o k i</small> <i>ni nen mae mo ka!?</i>	あのとき <i>ano toki</i>
<p>Il testo base <i>ni nen mae</i> 2年前 “due anni fa” esplicita la deissi temporale. Si tratta in questo caso di un riferimento intratestuale agli eventi accaduti nella prima parte di gioco.</p>		

Tabella 17. Glosse e deittici in *Metal Gear Solid 2*.

3.4.3.4 Glosse e metalinguaggio ludico

Un'innovazione interessante nell'uso delle glosse in *Metal Gear Solid 2* riguarda il loro impiego nel fornire al giocatore tutorial di gameplay (Tab. 18).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Otacon	<p>僕がするよ。 記録用の専用回線は 140.96……。</p> <p><i>boku ga suru yo. / kirokuyō no senyō kaisen wa hyaku yonjū ten kyū jū roku.</i></p>	セーブ <i>sēbu</i>
<p>Otacon fornisce al giocatore le informazioni su come salvare i dati di gioco. Il verbo “salvare”, <i>sēbu</i> セーブ nella glossa, ha subito uno slittamento semantico in campo videoludico, andando a indicare questa precisa funzione. Il testo base <i>kiroku</i> 記録 mantiene invece la coerenza diegetica interna alle vicende narrate. Si crea così un doppio canale: nella glossa e nella pronuncia vi è una rottura del quarto muro e Otacon si rivolge direttamente al giocatore fornendogli indicazioni di gameplay; nel testo base, invece, si rivolge a Snake offrendosi di registrare i dati della sua missione. Si tratta in realtà dell'unico caso per la categoria sotto analisi già presente in <i>Metal Gear Solid</i>, anch'esso contenente la funzione di salvataggio contattando via Codec un personaggio alla frequenza 140.96.</p>		
Campbell	<p>それに報告によると…… 彼女は君を 誰よりも知っている。</p> <p><i>sore ni hōkoku ni yoru to / kanojo wa kimi wo dare yori mo shitte iru.</i></p>	レポート <i>repōto</i>
<p>All'inizio della seconda parte di gioco, il nuovo protagonista Raiden riceve nuovamente informazioni su come salvare la partita. Il colonnello Campbell lo sta informando che la sua fidanzata Rosemary prenderà parte come analista al gruppo di supporto della sua missione e si occuperà di registrarne i dati. Il fatto che venga utilizzato il termine <i>hōkoku</i> 報告 “rapporto” e pronunciata la glossa dell'equivalente semantico inglese <i>repōto</i> レポート al posto della combinazione <i>セーブ</i> 記録, utilizzata in precedenza e già conosciuta dal giocatore, è tutt'altro che casuale. A fine gioco, infatti, il colonnello con cui Raiden parla via radio si rivela essere una funzione dell'intelligenza artificiale dei Patriots, e la stessa Rosemary si rivelerà essere incaricata dai Patriots nel fornire loro informazioni, ovvero fare <i>rapporto</i>, sul conto di Raiden. I puntini di sospensione dopo <i>hōkoku ni yoru to</i> 報告によると enfatizzano il fatto che dietro all'espressione si nasconde qualcosa di più.</p>		
Rosemary	<p>私はこの作戦の記録を行う。 でも、 私は作戦の一部じゃない。</p> <p><i>watashi wa kono sakusen no kiroku wo okonau. / demo, watashi wa sakusen no ichibu ja nai.</i></p>	セーブ <i>sēbu</i>
<p>Viene ristabilito il lessico già noto al giocatore in riferimento al salvataggio dei dati. Come già detto, la rivelazione dell'inganno avviene soltanto a fine gioco. Fino ad allora, sia Raiden che il giocatore non sospettano di Rosemary.</p>		

Rosemary	言い訳はできない。この2年間、 あ <small>レポート</small> あなたの私生活を報告していた…… あ あなたの行動、言動……細かなことま で。 <i>Iwake wa dekinai. kono ni nen kan,</i> <i> anata no shiseikatsu wo hōkoku</i> <i>shite ita anata no kōdō, gendō</i> <i>komakana koto made.</i>	レポート <i>repōto</i>
Rosemary confessa a Raiden che sin dal momento in cui si sono conosciuti ha agito per conto dei Patriots raccogliendo informazioni su di lui. L'utilizzo della stessa combinazione <small>レポート</small> 報告 riattiva nei giocatori più attenti l'allusione fatta a inizio gioco dal colonnello Campbell e rende ancor più destabilizzante la rivelazione dell'inganno.		

Tabella 18. Glosse e metalinguaggio ludico in *Metal Gear Solid 2*.

Altri utilizzi delle glosse in combinazione al metalinguaggio ludico includono glosse di lettura nel momento in cui vengono spiegati determinati indicatori che fanno parte dell'interfaccia di gioco, dove appaiono unicamente in *rōmaji*. È il caso di ライフ LIFE e オーツ O2 per le barre della vita e dell'ossigeno (Fig. 12).

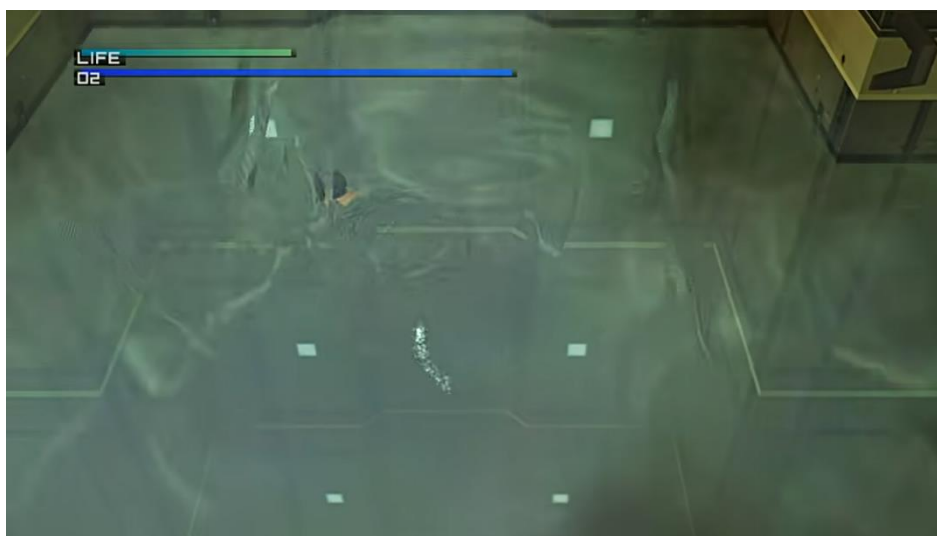


Figura 12

Una strategia differente è adottata nel descrivere la barra della resistenza, che appare a schermo accompagnata dalla scritta GRIP quando il personaggio è appeso a una sporgenza (Fig. 13): in questo caso, il dialogo di tutorial riporta la combinazione GRIP 握力. Se nei primi due casi è stata ritenuta sufficiente la glossa di lettura, confidando nella comprensibilità del significato dei *rōmaji* da parte del pubblico giapponese, in questo caso si è probabilmente ritenuto meno scontato il significato dell'inglese *grip*, per cui si è

optato per un testo base *akuryoku* 握力 “presa” che riportasse una traduzione in giapponese.



Figura 13

Ultimo utilizzo interessante consiste nella combinazione dell'icona corrispondente a un pulsante del controller, riportata nel sottotitolo come testo base, a una glossa che ne descrive la funzione. Esempi di questo tipo sono \triangle , \circ e \otimes per i tasti *akushon* アクション “azione”, *panchi* パンチ “pugno” e *hofuku* ホフク “strisciare”.

3.4.4 *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* (2004)

Quinto capitolo della serie *Metal Gear* e terzo *Metal Gear Solid*, sviluppato e pubblicato da Konami e diretto da Kojima Hideo, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* è uscito nel 2004 per PlayStation 2. Ha confermato il successo della serie con un punteggio Metacritic di 91 e uno *user score* di 9.2¹⁷, raggiungendo al 2005 i 3,6 milioni di copie vendute in tutto il mondo.

3.4.4.1 *Sinossi*

Il gioco è ambientato nel 1964 e segue le vicende dell'agente speciale statunitense Naked Snake, futuro Big Boss e padre genetico del precedente protagonista Solid Snake. La mentore del protagonista, eroina della Seconda guerra mondiale che porta il nome in

¹⁷ <https://www.metacritic.com/game/playstation-2/metal-gear-solid-3-snake-eater> (ultimo accesso: 23/09/22).

codice di The Boss, defeziona all'Unione Sovietica portando con sé una mini-testata nucleare. Il suo nuovo alleato Colonnello Volgin, un estremista fedele a Breznev e cospiratore contro Krusciov, utilizza la testata per distruggere un impianto di ricerca militare della fazione a lui opposta. L'uso di un'arma americana per distruggere un impianto sovietico causa un incidente politico sufficiente a far esplodere una Terza guerra mondiale. Per evitare ciò, gli Stati Uniti devono occuparsi in prima persona dell'eliminazione di The Boss. Il suo allievo Naked Snake è l'incaricato per la missione. Infiltrandosi nella giungla sovietica, egli dovrà fermare il Colonnello Volgin, distruggere il carro armato nucleare sovietico Shagohod, e sconfiggere The Boss e l'unità COBRA di veterani della Seconda guerra mondiale da lei capeggiata.

3.4.4.2 Glosse e script in MGS3

Nelle 11 combinazioni differenti di script (Tab. 19) è mantenuta la distinzione d'utilizzo di *hiragana* e *katakana* in glossa già presente in MGS2. Per la prima volta, i *rōmaji* vengono impiegati, oltre che per riportare sigle e acronimi, per riprodurre intere parole straniere nel loro *script* originale.

Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Testo					
Hiragana					
Katakana			^{N a k e e d} ネイキッド ^{N a k e e d} <i>Neikiddo</i>	^奴 サンダーボルト ^{y a t s u} <i>sandāboruto</i>	^{真 淑 な} バーチャス ^{teishukuna} <i>bāchasu</i>
Rōmaji		バーチャル V R ^{bācharu} <i>VR</i>			
Kanji	いる 必要 ^{i r u} <i>hitsuyō</i>	リリースポイント 降下実施点 ^{r i r i s u p o i n t o} <i>teika jicchiten</i>	^{I R B M} 中距離弾道弾 ^{I R B M} <i>chūkyori dandōdan</i>		^{M G S 1} 市街戦 ^{M G S 1} <i>shigaisen</i>
Script misti	こっち ソ連 ^{kocchi} <i>Soren</i>	オーバー・ザ・フェンス 国境越え ^{ōbā za fensu} <i>kokkyōgoe</i>	^{K G B} 東側の局員 ^{K G B} <i>higashigawa no kyokuin</i>		

Tabella 19. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Metal Gear Solid 3*.

3.4.4.3 Glosse e tematiche principali: lealtà, patriottismo e relativismo culturale

Ogni episodio di *Metal Gear Solid* è contraddistinto da una tematica principale ben definita: Gene (MGS1) → Meme (MGS2) → Scene (MGS3) → Sense (MGS4) → Peace (MGSPW) → Race (MGSV).¹⁸ Nel caso di *Metal Gear Solid 3*, il termine *Scene*, a cui Kojima fa corrispondere il giapponese *jidai* 時代 “epoca”, indica il clima in cui determinati eventi accadono e l’influenza che questo ha su di essi. *Scene* o *jidai* è quanto determina il metro di giudizio con cui si valutano i geni o i memi.¹⁹ Di qui il relativismo culturale al centro delle tematiche del gioco, tematiche che vengono espresse soprattutto dal personaggio di The Boss, la quale costringe Snake e il giocatore a riflettere sulla natura relativa del nemico, della patria e di ciò verso cui si è leali (Tab. 20).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
The Boss	東洋では『 ^{loyalty} 忠をつくす』という言葉がある……。 意味わかる? <i>tōyō de wa “chū wo tsukusu” to iu kotoba ga aru. imi wakaru?</i>	忠 <i>chū</i>
Siamo nelle prime fasi di gioco. The Boss non ha ancora defezionato e contatta Snake via radio come membro del gruppo di supporto. Significativamente interroga sin da subito Snake sul concetto di lealtà. Il fatto che questo tema sarà di grande importanza nei rivolgimenti successivi della trama è anticipato al giocatore dalla posta in enfasi del termine attraverso la combinazione del giapponese <i>chū</i> 忠 e dell’inglese <i>loyalty</i> . La ridondanza semantica e visiva fa sì che le tematiche principali riverberino nella mente del giocatore.		
Naked Snake	主君への…… ^{patriotism} 愛国心? <i>shukun e no ^{patriotism}aikokushin?</i>	愛国心 <i>aikokushin</i>
La risposta di Snake chiama in causa il concetto di patriottismo, anch’esso posto in enfasi dalla glossa inglese <i>patriotism</i> al termine giapponese <i>aikokushin</i> 愛国心. The Boss non ritiene quella di Snake una risposta valida in quanto, attraverso i tempi, anche il governo verso cui un soldato è leale può essere rovesciato, costringendolo a interrogarsi nuovamente sul concetto di lealtà. Snake rimane interdetto dalle parole della sua mentore e lo scambio è presagio della prossima defezione di The Boss e del futuro tragico che attende i due.		
The Boss	お互いの ^{loyalty} 忠を尽くせ! <i>otagai no ^{loyalty}chū wo tsukuse!</i>	忠 <i>chū</i>
Siamo nelle fasi finali del gioco, allo scontro decisivo tra Snake e The Boss. Interrogata per l’ultima volta sul motivo della sua defezione, The Boss afferma che la propria lealtà non è mai cambiata. Ella è rimasta sempre fedele al tema stesso del gioco, a quel concetto mutevole indicato dai termini		

¹⁸ 小島秀夫 (@Kojima_Hideo), “問題の答え合わせ …,” Twitter, 7 giugno 2013, https://twitter.com/kojima_hideo/status/342792455013416960 (ultimo accesso: 23/09/22).

¹⁹ 小島秀夫 (@Kojima_Hideo), “MGS のテーマは『次の世代に遺すもの』 …,” Twitter, 10 settembre 2012, https://twitter.com/kojima_hideo/status/244938371145801728 (ultimo accesso: 23/09/22).

scene e jidai. I tempi stessi hanno portato Snake e The Boss a scontrarsi come nemici. Come ultimo insegnamento la mentore invita Snake a rispettare il volere dei tempi e ad affrontarla in un duello mortale. È in questo modo che potranno restare leali l'uno verso l'altro.

Tabella 20. Glosse e tematiche principali in *Metal Gear Solid 3*.

3.4.4.4 Glosse, nomi in codice ed emozioni

Come negli altri titoli della serie, anche in *Metal Gear Solid 3* i personaggi portano nomi in codice simbolici di una qualche loro abilità o caratteristica. A partire dal protagonista stesso, che assume il nome in codice di Naked Snake “serpente nudo”, in quanto dovrà infiltrarsi nella giungla senza farsi scoprire strisciando tra l'erba come un serpente e senza portare con sé alcun equipaggiamento, così da non lasciare prove contro il governo americano in caso di una sua cattura da parte dei sovietici. Lo stesso dicasi per il nome in codice della missione principale, nonché sottotitolo del videogioco, Snake Eater, che rimanda da un lato alla necessità del giocatore di procurarsi il cibo con cui sfamare il personaggio, tra cui anche i serpenti, e dall'altro alla missione di Snake di sconfiggere l'unità COBRA. I membri di quest'ultima portano un nome in codice legato all'emozione con cui scendono in battaglia. Sono The Pain ザ・ペイン, The Fear ザ・フィアー, The End ジ・エンド, The Fury ザ・フューリー, The Sorrow ザ・ソロー e The Boss ザ・ボス, conosciuta anche come The Joy ザ・ジョイ (Tab. 21).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Major Zero	君の本ミッションでのコードネームは ネイキッド・スネークだ。 以降は スネークと呼ぶ。 <i>kimi no hon misshon de no kōdonēmu wa Neikiddo Sunēku da. ikō wa Sunēku to yobu.</i>	
Major Zero, il comandante dell'unità FOX a cui appartiene Snake, lo informa sul nome in codice a lui affidato per la missione. La glossa <i>Naked</i> chiarisce al pubblico giapponese il termine inglese esatto a cui si riferisce il testo base in <i>katakana neikiddo</i> ネイキッド.		
Naked Snake	スネーク 蛇 ? <i>sunēku hebi?</i>	スネーク <i>sunēku</i>
Snake si riaggancia alla battuta precedente, ripetendo la pronuncia utilizzata da Major Zero. Nel sottotitolo il testo base <i>hebi</i> “serpente” attiva il riferimento zoologico. In questa battuta sono quindi presenti entrambi i livelli denotativi di nome in codice e animale.		
Major Zero	蛇は嫌いか?	

	<i>hebi wa kirai ka?</i>	
La scomparsa della glossa segna il passaggio alla sola denotazione animale. La battuta di Major Zero è ironica e allude al fatto che Snake dovrà cibarsi di serpenti durante la missione.		
Soldato sovietico	オセロット 山猫の大将! oserotto <i>yamaneko no taishō!</i>	オセロット <i>oserotto</i>
Il personaggio di Ocelot è già presente nei due capitoli precedenti. Riappare qui in versione giovane. Il sottotitolo <i>yamaneko</i> 山猫 e la glossa <i>oserotto</i> オセロット attivano entrambi i livelli denotativi di nome proprio e di animale.		
Ocelot	オセロット少佐だ! <i>Oserotto shōsa da!</i>	
Ocelot sta correggendo il modo in cui i soldati devono rivolgersi a lui; perciò, l'unica denotazione attiva è quella di nome proprio.		
Ocelot	山猫は獲物を逃さない <i>yamaneko wa emono wo nogasanai</i>	
Qui invece utilizza metaforicamente il proprio nome per affermare le proprie abilità, e perciò attiva unicamente la denominazione animale dell'ocelotto. Come il felino, Ocelot non si lascia scappare la preda.		
Naked Snake	俺たちの『FOX』も死ぬのか? <i>oretachi no "FOX" mo shinu no ka?</i>	
La defezione di The Boss costringe Snake a ritirata. Durante il briefing con il Maggiore prima della seconda infiltrazione in territorio sovietico, chiede se il fallimento precedente abbia causato lo scioglimento della loro unità FOX.		
Major Zero	いや ^{フォックス} 狐 はまだ狩られない <i>iya kitsune wa mada kararenai</i>	フォックス <i>fokkusu</i>
La risposta del Maggiore gioca sul doppio livello denotativo, utilizzando metaforicamente il verbo <i>karu</i> 狩る “cacciare” per dire che la loro unità è ancora salva. La combinazione ^{フォックス} 狐, che assomma al <i>kanji kitsune</i> 狐 “volpe” la traslitterazione <i>fokkusu</i> フォックス di FOX, rende visivamente le due denotazioni compresenti.		
The Pain	俺はザ・ペイン おまえにこの世で 最高の痛みをやろう <i>ore wa Za Pein omae ni kono yo de saikō no ^{p e i n} itami wo yarō</i>	痛み <i>itami</i>
Il primo sottotitolo riporta la battuta di presentazione di The Pain prima della sua <i>boss fight</i> , mentre la seconda aggiunge il livello denotativo della sensazione di dolore a cui il personaggio è associato attraverso il testo base giapponese <i>itami</i> 痛み.		
The Fear	俺はザ・フィアー 貴様にまだ見たことのない 本当の恐怖を見せてやろう <i>ore wa Za Fear ^{フィアー} kimasa ni mada mita koto no nai hontō no kyōfu wo misete yarō</i>	恐怖 <i>kyōfu</i>

	<p><i>ore wa Za Fiā // kisama ni mada mita koto no nai / hontō no kyōfu wo misete yarō</i></p>	
<p>Stessa strategia utilizzata nello scontro con The Pain. Nella prima battuta il <i>katakana</i> attiva il livello denotativo di nome, mentre nella seconda il testo base <i>kyōfu</i> 恐怖 attiva il livello denotativo dell'emozione di paura personificata dal personaggio.</p>		
Eva	<p>コブラ部隊の一人が山岳手前のジャングルで 待ち伏せしてるらしいわ。伝説の狙撃手…… ジ・エンドよ。 <i>Kobura butai no hitori ga sangaku temae no janguru de / machifuse shiteru rashī wa. densetsu no sogekishū / Ji Endo yo.</i></p>	
<p>Il personaggio Eva avvisa via radio Snake che nella giungla in cui sta entrando lo attende il membro dei COBRA The End. Il <i>katakana</i> <i>Ji Endo</i> ジ・エンド attiva il livello denotativo di nome.</p>		
Naked Snake	<p>わかった。 俺もここで ^{T H E E N D} ゲーム・オーバーになるわけにはいかない。 <i>wakatta. / ore mo koko de gēmu ōbā ni naru wake ni wa ikanai.</i></p>	THE END
<p>Di fronte all'avvertimento di Eva sul non sottovalutare il vecchio The End, Snake risponde con una battuta dicendo di aver capito che se non sarà cauto l'incontro con The End sarà la propria fine. Il testo base del sottotitolo <i>gēmu ōbā</i> ゲーム・オーバー permette di rompere il quarto muro per aggiungere un livello metaludico della battuta: la fine di Snake risulterebbe nel game over per il giocatore.</p>		
The End	<p>わしはジ・エンド! ^{ジ・エンド}最後にはもってこいの獲物だ <i>washi wa Ji Endo! // saigo ni wa motte koi no emono da</i></p>	最後 <i>saigo</i>
<p>Il primo sottotitolo contiene la battuta di presentazione con il livello denotativo di nome proprio attivato dal <i>katakana</i>, mentre il secondo sottotitolo attiva, attraverso il testo base <i>saigo</i> 最後, un secondo livello di denotazione, in questo caso temporale: l'ultracentenario The End ritiene Snake la preda perfetta per la sua ultima battaglia.</p>		
Snake	<p>^{M G S 1 M G S 2} 市街戦や海上での狙撃なら経験は あるんだが……。 ^{M G S 1 M G S 2} <i>shigaisen ya kaijō no sogeki nara keiken wa / aru nda ga.</i></p>	市街戦 <i>shigaisen</i> 海上 <i>kaijō</i>
<p>Durante lo scontro con The End, Eva chiede a Snake se ha esperienza contro tiratori scelti. Egli risponde di sì per quanto riguarda ambientazioni urbane e marittime. Le glosse MGS1 e MGS2 (Fig. 14) fungono da riferimenti intertestuali al primo e al secondo Metal Gear Solid e risultano attivabili opzionalmente dai giocatori che hanno giocato ai capitoli precedenti. Si tratta di una rottura del quarto muro, in quanto l'esperienza cui si rimanda non è quella del protagonista del terzo capitolo Naked Snake, ma quella del giocatore stesso, il quale ha combattuto con un fucile da cecchino in</p>		

ambientazione urbana vestendo i panni di Solid Snake in MGS1, e in un'ambientazione marittima vestendo i panni di Raiden in MGS2.

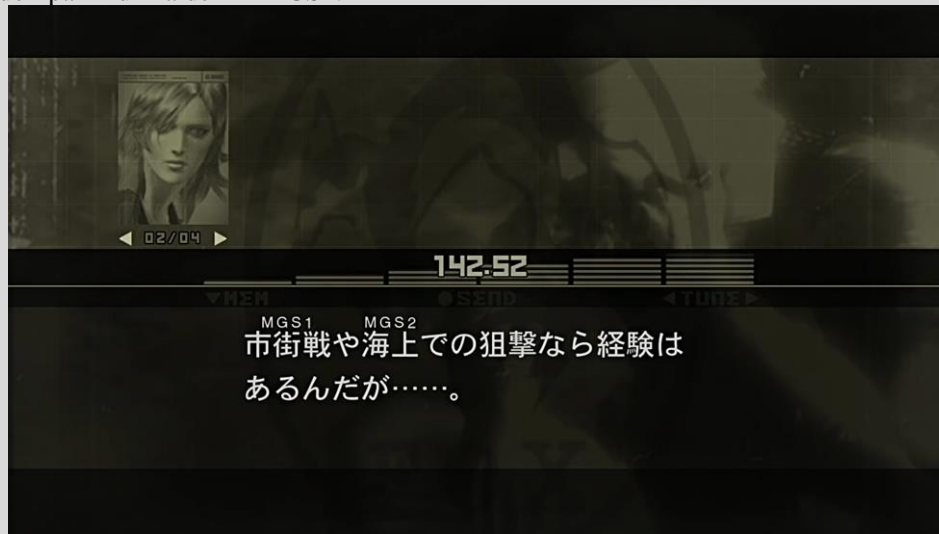


Figura 14

The End	すばらしい ^{ジ・エンド} 幕切れだ <i>subarashī makugire da</i>	幕切れ <i>makugire</i>
Prima di autodistruggersi con un ordigno esplosivo, The End esprime la propria soddisfazione per il modo in cui è giunta la propria fine. È attivo anche qui il livello di denotazione temporale, mentre la glossa conserva parimenti attiva l'associazione semantica al nome in codice del personaggio.		
The Fury	私はザ・フューリー！ 生きる事への フューリー 憤怒だ <i>watashi wa Za Fyūrī! // ikiru koto e no fundo da</i>	憤怒 <i>fundo</i>
La presentazione del personaggio The Fury segue la stessa strategia degli altri membri dei COBRA: prima battuta di presentazione affidata al nome in <i>katakana Za Fyūrī</i> ザ・フューリー; battuta successiva contenente il livello denotativo dell'emozione associata, in questo caso la furia, grazie al testo base giapponese <i>fundo</i> 憤怒.		
The Sorrow	俺はザ・ソロー お前と同じく ^{ソロー} 哀し みで満ちている <i>ore wa Za Sorō // omae to onajiku kanashimi de michite iru</i>	哀しみ <i>kanashimi</i>
Ancora una volta, alla battuta di presentazione in <i>katakana Za Sorō</i> ザ・ソロー segue una battuta che attiva la denotazione emotiva. Nel caso di The Sorrow si tratta del dispiacere derivante dalla perdita di qualcuno.		

Tabella 21. Glosse, nomi in codice ed emozioni in *Metal Gear Solid 3*.

3.4.5 *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008)*

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots è uscito nel 2008 in esclusiva per PlayStation 3. Acclamato dalla critica e dai fan, ha un punteggio Metacritic di 94 e uno *user score* di 8.8²⁰, e ha venduto 4,3 milioni di copie nei primi mesi dalla sua uscita.²¹ Già a partire da *Metal Gear Solid 3*, desiderio di Kojima era di affidare la direzione a membri più giovani del proprio gruppo, ma l'enorme successo commerciale del franchise ha fatto sì che dopo ogni episodio il publisher Konami affidasse a lui la direzione del successivo capitolo. La volontà di abbandonare la serie per dedicarsi a nuovi progetti è sempre stata dichiarata da Kojima tramite social prima dell'uscita di un nuovo gioco (Kojima, 2019: 30). Per questo la trama del quarto *Metal Gear Solid* tira le fila delle vicende dell'intero universo narrativo e le porta a conclusione. I giocatori vestono per l'ultima volta i panni di Solid Snake, afflitto da invecchiamento precoce e prossimo alla morte e rinominato non a caso Old Snake.

3.4.5.1 *Sinossi*

Nel 2014 l'economia di guerra ha trasformato il mondo in un perenne campo di battaglia. Ne traggono profitto le compagnie militari private. Liquid Ocelot, la fusione tra la coscienza di Liquid Snake e il corpo di Revolver Ocelot, controlla le cinque maggiori compagnie private, la cui potenza raggiunge quella dell'intero esercito degli Stati Uniti. Il suo obiettivo è quello di prendere controllo del sistema di intelligenze artificiali dei Patriots e con esso prendere il controllo di tutte le armi e i soldati. Solid Snake si lancia un'ultima volta al suo inseguimento, agli ordini di Roy Campbell, in una missione che lo porta in Medio Oriente, in Sudamerica, in Est Europa e in Alaska. Il tema principale del gioco è *Sense*, parola inglese a cui Kojima fa corrispondere il giapponese *ishi* 意志 “volontà” e con cui indica il senso della vita che non può essere trasmesso né attraverso i geni, né attraverso i memi.²² Si tratta della comprensione e della concezione del mondo proprie di una persona che non sopravvivono alla sua morte.²³ Il fraintendimento del *Sense* di The Boss da parte di Major Zero e di Big Boss è all'origine delle vicissitudini dell'intera saga. Cercando di realizzare la visione di The Boss di un mondo senza confini,

²⁰ <https://www.metacritic.com/game/playstation-3/metal-gear-solid-4-guns-of-the-patriots> (ultimo accesso: 23/09/22).

²¹ <https://www.eurogamer.net/mgs4-sells-over-4-million-copies> (ultimo accesso: 23/09/22).

²² 小島秀夫 (@Kojima_Hideo), “MGS のテーマは『次の世代に遺すもの』 …,” Twitter, 10 settembre 2012, https://twitter.com/kojima_hideo/status/244938371145801728 (ultimo accesso: 23/09/22).

²³ <http://ps3.gamespy.com/playstation-3/metal-gear-solid-4/864329p2.html> (ultimo accesso: 23/09/22).

Zero ha creato il sistema di controllo digitale dei Patriots, che governa ogni ambito della società, mentre Big Boss ha cercato di creare un esercito senza confini, un luogo in cui tutti i soldati, combattendo, possono trovare il senso della propria esistenza. È proclamandosi erede del Sense di Big Boss che Liquid Ocelot cerca a sua volta di ottenere il dominio sul sistema Guns of the Patriots.

3.4.5.2 Glosse e script in MGS4

L'incremento delle combinazioni differenti di script a 17 (Tab. 22) si accompagna a un netto aumento d'utilizzo di *kanji* in glossa.

Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Testo					
Hiragana		ソリッド あなた Soriddo anata	M k I I こいつ M k I I koitsu		
Katakana			^D ^P ポイント ^D ^P pointo	^美 ^女 ビューティー biyo byūti	^裸 ^の ^蛇 ネイキッド・スネーク hadaka no hebi Neikiddo Sunēku
Rōmaji		フォックスダイ FOX DIE fokkusudai FOX DIE	^R ^R ^W Reliable Replacement Warhead ^R ^R ^W Reliable Replacement Warhead	^無 ^犬 FOX HOUND ryōken FOX HOUND	リキッド軍 P M C Rikiddogun P M C
Kanji	けっき 蹴起 kekki kekki	アービング 月光 ābingu gekkō	H I D E O 秀夫 Hideo Hideo		^{ハイヒール痕} 痕跡 haihiru kon konseki
Script misti		ブルトニウム・ピット コア部分 purutoniumu pitto koa bubun	H I D E E 隠れる hidee kakureru	攻撃 R1 kōgeki R1	プレイステーション 3 PLAYSTATION®3 Pureisutēshon 3 PLASYSTATION3

Tabella 22. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Metal Gear Solid 4*.

3.4.5.3 Glosse e tematiche principali: SENSE

Tra le accezioni riportate dal Cambridge Dictionary alla voce *sense*, termine inglese indicante il tema di MGS4, è possibile trovare le seguenti²⁴:

1. l'abilità di capire, riconoscere, valutare o reagire a qualcosa, in special modo ciascuna delle cinque abilità sensoriali di vista, udito, olfatto, gusto e tatto;

²⁴ <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/sense> (ultimo accesso: 23/09/22).

2. una comprensione o sensazione generale;
3. la caratteristica di possedere buon giudizio, specialmente se basato su idee e ragionamenti pratici;
4. uno dei possibili significati di una o più parole;
5. percepire qualcosa senza essere in grado di spiegare esattamente come;
6. consapevolezza o capacità di comprendere qualcosa, corrispondente all'inglese *awareness*.

Le tematiche sviluppate nel gioco coinvolgono diverse delle accezioni del termine inglese, il quale appare spesso in glossa a termini giapponesi di diverso significato, a seconda del caso specifico. Gli esempi in Tabella 23 seguenti chiariscono questo utilizzo particolare.

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Meryl	各隊員の体内に注入されたナノマシンのネットワークで 仲間の五感を“ ^{SENSE} 感じる”ことができる <i>kakutaiin no tainai ni chūnyū sareta nanomashin no nettowāku de / nakama no gokan wo “^{SENSE}kanjiru” koto ga dekiru</i>	感じる <i>kanjiru</i>
Meryl sta spiegando a Snake che, grazie alle nanomacchine connesse al sistema SOP (Sons of the Patriots), i membri del nuovo team da lei capeggiato Rat Patrol 01 condividono i dati provenienti dai loro cinque sensi. In questo caso viene attivata l'accezione 1 dell'inglese <i>sense</i> , posto in glossa al giapponese <i>kanjiru</i> 感じる “percepire”.		
Old Snake	本来なら訓練や経験を重ねて初めて得られる ^{SENSE} 感覚を、 簡単に体得している。 <i>honrai nara kunren ya keiken wo kasanete hajimete erareru ^{SENSE}kankaku wo, / kantan ni taitoku shite iru.</i>	感覚 <i>kankaku</i>
Commentando sulle nuove capacità dei soldati collegati al sistema SOP, Snake riprende l'accezione 1 di sensi organici, ma attiva al contempo le accezioni 3 e 6: grazie al sistema SOP i soldati riescono a ottenere un affinamento dei sensi (1) che li porta a sviluppare un giudizio (3) e una consapevolezza (6) che in passato avrebbero richiesto anni di esperienza. Lo spettro semantico del giapponese <i>kankaku</i> 感覚 copre tutte e tre le accezioni.		
Campbell	そうだ やはりリキッドはビッグボスの ^{SENSE} 遺志を継ぐつもりらしい <i>sō da yahari Rikiddo wa Biggu Bosu no ^{SENSE}ishi wo tsugu tsumori rashī</i>	遺志 <i>ishi</i>

<p>Campbell si riferisce al tentativo di Liquid Ocelot di portare a termine la volontà di Big Boss di creare Outer Heaven, uno stato di guerra perpetua, luogo ideale per i soldati. L’accezione attiva qui è la numero 2 di comprensione generale. Si tratta della visione del mondo del defunto Big Boss. Il testo base giapponese <i>ishi</i> 遺志 indica le volontà, il desiderio di una persona defunta.</p>		
Naomi Hunter	<p>^{SENSE} “精神の制御” だった ^{S E N S E} “<i>seishin no seigyō</i>” <i>datta</i></p>	精神 <i>seishin</i>
<p>Naomi spiega a Snake che il sistema SOP regola il rilascio degli ormoni nel corpo dei soldati, così da contenere le loro reazioni emotive e psichiche di fronte agli orrori dei campi di battaglia e migliorare la loro efficacia. In questo senso ha funzione di <i>seishin no seigyō</i> ^{SENSE} 精神の制御, o “controllo mentale”. In questo caso <i>sense</i> è vicino alle accezioni 2 e 6.</p>		
Raiden	<p>足跡や、周囲の音、匂い、感触、風向き… ^{SENSE} 全ての感覚で手がかりを感じ取るんだ。 <i>ashiato ya, shūi no oto, nioi, kanshoku, kazemuki / subete no</i> ^{S E N S E} <i>kankaku de tegakari wo kanjitoru nda.</i></p>	感覚 <i>kankaku</i>
<p>Snake deve seguire le tracce lasciate da Naomi e dai soldati di Liquid che l’hanno portata via. Raiden afferma di aver ricevuto un addestramento da scout, ^{sukauto} スカウト <i>sekkō</i> 斥候, in Alaska su come sviluppare piena consapevolezza, ^{aweanesu} アウェアネス <i>kizuki</i> 気付き, dell’ambiente circostante. Nella battuta sono attive le accezioni 1 e 6.</p>		
Big Mama	<p>彼はそれがザ・ボスの遺志だと信じ『愛国者達』のメンバーもそれに従った ^{SENSE} <i>kare wa sore ga Za Bosu no ishi da to shinji “aikokushatachi” no menbā mo sore ni shitagatta</i></p>	遺志 <i>ishi</i>
<p>Big Mama è il nome con cui ricompare in MGS4 il personaggio di Eva, collaboratrice e amante di Naked Snake (futuro Big Boss) in MGS3 e madre surrogata di Solid e Liquid Snake, cloni di Big Boss. Qui Big Mama racconta a Snake di come, dopo la morte di The Boss, Big Boss sia entrato a far parte dei Patriots fondati da Zero credendo di rispettare il volere della defunta eroina. L’accezione attiva è la 2 e il testo base fa ancora riferimento alle volontà di un defunto.</p>		
Big Mama	<p>^{SENSE} 意志は間違っていない だけど実行のプロセスが間違っていた ^{SENSE} <i>ishi wa machigatte inai dakedo jikkō no purosesu ga machigatte ita</i></p>	意志 <i>ishi</i>
<p>Big Mama si riferisce alle differenze di vedute tra Zero e Big Boss, entrambi eredi delle volontà, <i>ishi</i> 遺志, di The Boss e aventi entrambi la stessa volontà, <i>ishi</i> 意志, di renderle realtà. L’accezione attiva è sempre la 2, ma il testo base giapponese non si riferisce più alle volontà di un defunto, ma alla volontà di persone vive.</p>		
Raiden	<p>^{SENSE} 誰かの意志に操られた</p>	意志 <i>ishi</i>

	<i>dare ka no ^{SENSE}ishi ni ayatsurareta</i>	
<p>In MGS2 Raiden si scopre una pedina, <i>koma</i> 駒^{pōn}, in mano al sistema dei Patriots. In questa battuta dichiara a Snake di voler combattere al suo fianco senza essere più manipolato dalla volontà di qualcun altro. L'accezione attiva è la 2.</p>		
Screaming Mantis	<p>やはりお前の^{SENSE}波長だ <i>yahari omae no ^{SENSE}hachō da</i></p>	波長 <i>hachō</i>
<p>Screaming Mantis è a capo dell'unità Beauty & Beast, composta da quattro giovani donne traumatizzate da esperienze di guerra in tenera età e trasformate in macchine da guerra al servizio di Liquid. Il nome della loro unità deriva dal fatto che dentro a esoscheletri mostruosi si nascondono donne bellissime. Screaming Mantis ha ricevuto una terapia genetica e un lavaggio del cervello per cui la propria coscienza è stata soppiantata da quella dell'ex membro FOXHOUND Psycho Mantis, comparso in MGS1. Come il suo predecessore, anche Screaming Mantis ha capacità psichiche che la rendono in grado di leggere e controllare la mente delle persone. In questa battuta ella riconosce Snake dalla lunghezza delle sue onde cerebrali. Anche il termine <i>hachō</i> 波長 "lunghezza d'onda", inteso come il modo di pensare e di ragionare di una persona, rientra nel campo semantico di <i>sense</i> nella sua accezione 3.</p>		
Liquid Ocelot	<p>9年前 俺は^{GENE}遺伝子統制からの解放を 目指した <i>kyū nen mae ore wa ^{GENE}idenshi tōsei kara no kaihō wo mezashita</i></p>	遺伝子 <i>idenshi</i>
<p>Riferimento intertestuale a MGS1, i cui eventi si svolgono nove anni prima e il cui tema principale sono i geni, o GENE.</p>		
Liquid Ocelot	<p>そして5年前 俺達の兄弟 ソリダスは 『愛国者達』の^{MEME}情報統制からの解放 を目指した <i>soshite go nen mae oretachi no kyōdai Soridasu wa "aikokushatachi" no / ^{MEME}jōhō tōsei kara no kaihō wo mezashita</i></p>	情報 <i>jōhō</i>
<p>Riferimento intertestuale a MGS2, i cui eventi si svolgono cinque anni prima e il cui tema principale sono i memi e il controllo del flusso delle informazioni, o MEME.</p>		
Liquid Ocelot	<p>囚われた^{SENSE}精神を解き放つ <i>torawareta ^{SENSE}seishin wo tokihanatsu</i></p>	精神 <i>seishin</i>
<p>Distruggere il sistema SOP significa per Liquid Ocelot essere libero dal controllo genetico, culturale, ma anche spirituale dei Patriots. Come già si è detto, SENSE indica quanto non trasmissibile da geni e memi, ovvero lo spirito o anima di una persona.</p>		
Liquid Ocelot	<p>いい^{SENSE}センスだ… <i>ī ^{SENSE}sensu da</i></p>	センス <i>sensu</i>
<p>Riferimento intertestuale a MGS3: durante il loro primo incontro, Naked Snake atterra il giovane Ocelot e prima che questi perda i sensi si complimenta con lui con la battuta <i>ī sensu da</i> いいセン</p>		

すだ, corrispondente all’accezione 5. Offeso e umiliato, il giovane Ocelot ripete la battuta di Snake e sviene (Fig. 15). Qui viene aggiunta la glossa SENSE a rendere ancora più significativa e riverberante con il tema di MGS4 la battuta rivolta da Liquid Ocelot al figlio di Naked Snake, Old Snake (Fig. 16).



Figura 15



Figura 16

Big Boss	<p>やがて『^{ジョン ドウ}J. D』は気ままに増殖し続 ^{SCENE}ける 時代そのもの変わった <i>yagate "J. D" wa kimamani zōshoku</i> <i>shi tsudukeru jidai sono mono ni</i> <i>kawatta</i></p>	時代 <i>jidai</i>
<p>Riferimento intertestuale al tema di MGS3, SCENE. J.D. è una parte del sistema di intelligenza artificiale dei Patriots. Big Boss informa Snake del fatto che il sistema stesso si è evoluto seguendo i tempi, dando origine all’economia di guerra nutrita da guerre di procura combattute da compagnie private.</p>		

Tabella 23. Glosse e tematiche principali in *Metal Gear Solid 4*.

3.4.5.4 Glosse, iperonimi e sinonimi: PMC

Nell’universo narrativo di MGS4, l’economia di guerra alimenta il proliferare di compagnie militari private, o PMC (*Private Military Company*). Il termine è introdotto una prima volta all’interno di una battuta che fornisce al giocatore, accanto all’acronimo, la sua forma estesa e il significato in giapponese tramite l’uso di una glossa: PMC...

Private Military Company

民間軍事請負企業か; la pronuncia segue il testo base *minkan gunji ukeoi kigyō*. Snake dovrà fronteggiarne quattro, ognuna sotto il comando di un membro dell’unità Beauty & Beast di cui già si è accennato nel paragrafo precedente. Sono la PMC inglese Praying Mantis プレイニング・マンティス, capeggiata da Screaming Mantis; la francese Pieuvre Armament ピューブル・アルメマン, agli ordini di Laughing Octopus; l’americana Raven Sword レイブン・ソード, con a capo Raging Raven, e l’americana Werewolf ウェアウルフ, sotto il comando di Crying Wolf.

L'acronimo PMC funge da iperonimo utilizzabile dai personaggi per riferirsi di volta in volta alla particolare compagnia schierata sul territorio in cui si trova Snake in quel momento. Alla pronuncia PMC corrisponde nel sottotitolo l'acronimo come testo base e il nome della compagnia in *katakana* come glossa. Di questo tipo sono le combinazioni

ブレイング・マンティス ^{ビューブル・アルメマン} レイブン・ソード
P M C , P M C e P M C . Utilizzi simili si riscontrano anche nelle

combinazioni ^{リキッド軍} P M C , cui corrisponde la pronuncia della glossa *rikiddo gun* リキッド軍

“l'esercito di Liquid”, e ^{PMC} 政府軍, in cui il testo base *seifugun* 政府軍 specifica il riferimento alla PMC a sostegno del governo locale. Altri utilizzi presentano invece una

relazione di sinonimia tra testo base e glossa, come nelle combinazioni ^{P M C} 現地傭兵派遣会社, di cui viene pronunciato il testo giapponese *genchi yōhei haken kaisha* “compagnia locale

di spiegamento mercenaria”, e ^{傭兵} PMC, di cui è pronunciata la glossa *yōhei* “mercenari”.

3.4.5.5 Glosse e riferimenti intertestuali

Anche in MGS4 è presente lo stesso utilizzo delle glosse già notato in MGS3 per riferimenti intertestuali ai giochi precedenti della serie, attivabili opzionalmente da coloro che li hanno già giocati (Tab. 24).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Big Mama	1964年 ソ連領内で開発されていた ^{シャゴホッド} た新兵器を巡って 私はCIAの『スネークイーター作戦』に協力することになった <i>sen kyū hyaku roku jū yo nen soren ryōnai de kaihatu sarete ita</i> ^{Shagohoddo} <i>shinheiki wo megutte / watashi wa CIA no “Sunēku itā sakusen” ni kyōryoku suru koto ni natta</i>	新兵器 <i>shinheiki</i>
Big Mama racconta a Snake della sua partecipazione alla missione Snake Eater a fianco di Naked Snake nel 1964, eventi narrati in MGS3. Il testo base <i>shinheiki</i> 新兵器 “nuova arma”, seguito anche nella pronuncia, permette la comprensibilità della battuta da parte di tutti i giocatori, anche da coloro che non abbiano giocato a MGS3, mentre la glossa <i>shagohoddo</i> シャゴホッド fornisce un riferimento intertestuale più specifico al nome dell'arma sovietica Shagohod comparsa nel precedente capitolo.		
Snake	5年前に破壊した ^{アーセナルギア} あ れ の 事 か ^{asenaru gia} <i>go nen mae ni hakai shita a r e no koto ka</i>	あれ <i>are</i>

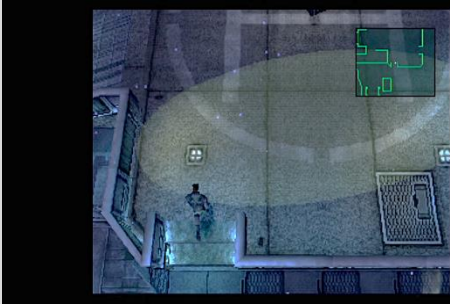

<p>Big Mama ha appena informato Snake che Liquid Ocelot si è impossessato della nave sottomarina contenente il server del sistema di intelligenza artificiale dei Patriots. Si tratta dell’Arsenal Gear, già apparso in MGS2. Anche in questo caso il testo base, ossia il deittico <i>are</i> あれ “quello”, garantisce la comprensibilità a tutti i giocatori, mentre la glossa non pronunciata <i>āsenaru gia</i> アーセナルギア richiama intertestualmente il nome della nave.</p>		
Snake	<p>懐かしい^{ゲーム}夢を見ていた <i>natsukashī yume wo mite ita</i></p>	夢 <i>yume</i>
<p>All’inizio dell’Atto 4 del gioco, che si svolge a Shadow Moses, l’arcipelago dell’Alaska già ambientazione del primo capitolo, Snake fa un sogno in cui rivive la sua prima infiltrazione nella base di stoccaggio nucleare. La sezione, giocabile dal giocatore, ripropone la prima area del gioco originale per PlayStation (Fig. 17). Se il testo base <i>yume</i> 夢 “sogno” descrive diegeticamente la sezione appena conclusa come un sogno nostalgico, <i>natsukashī</i> 懐かしい, del protagonista, la glossa <i>gēmu</i> ゲーム “game” rompe il quarto muro e assume la prospettiva del giocatore, che dieci anni dopo l’uscita del primo capitolo rivive nostalgicamente quell’esperienza di gameplay (Fig. 18).</p>		
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Figura 17</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Figura 18</p> </div> </div>		

Tabella 24. Glosse, iperonimi e sinonimi in *Metal Gear Solid 4*.

3.4.6 *Metal Gear Solid: Peace Walker* (2010)

Metal Gear Solid: Peace Walker è il settimo *Metal Gear* ideato, scritto e diretto da Kojima e il quinto capitolo della serie *Metal Gear Solid*. Pubblicato nel 2010 da Konami per Playstation Portable, ha venduto un numero di copie ridotto rispetto agli altri capitoli, ciò dovuto probabilmente al minor numero di console portatili Sony in circolazione fuori dal Giappone.²⁵ Al 2014 ha venduto quasi due milioni di copie su PSP.²⁶ Il gioco ha comunque ricevuto il plauso della critica e del pubblico, come risulta dal punteggio Metacritic di 89 e uno *user score* di 8.6.²⁷

²⁵ <https://www.ign.com/articles/2010/07/17/peace-walker-sales-difficult-to-judge> (ultimo accesso: 23/09/22).

²⁶ *Guinness World Records. Gamer Edition 2015* (London: Guinness World Records, 2014), 127.

²⁷ <https://www.metacritic.com/game/psp/metal-gear-solid-peace-walker?ftag=MCD-06-10aaa1h/critic-reviews> (ultimo accesso: 23/09/22).

3.4.6.1 Sinossi

La conclusione dell'intero arco narrativo canonico della serie *Metal Gear* era già stata scritta in MGS4, uscito nel 2008. In MGSPW vengono perciò descritti eventi che si collocano nel passato della serie, dieci anni dopo quelli di MGS3. Nel 1974, un gruppo armato sconosciuto invade la Costa Rica, paese costituzionalmente privo di un esercito, e introduce un'arma nucleare chiamata Peace Walker. Naked Snake, che dopo gli eventi di MGS3, al culmine dei quali ha ucciso la sua mentore The Boss, ha ricevuto il titolo di Big Boss, è assoldato assieme al suo gruppo privato Militaires Sans Frontières per liberare il Paese. Il gruppo armato si rivela far parte della CIA e, opponendosi a esso, Snake diventa nemico della propria patria americana. Il suo stesso committente, sedicente professore della Costa Rica, si rivela essere un agente del KGB, e la giovane studentessa di nome Paz, per difendere la quale accetta il lavoro, si rivela sul finale una spia di Cipher, l'organizzazione di Zero, ex amico e ora rivale di Big Boss.

3.4.6.2 Glosse e script in MGSPW

Nelle 15 combinazioni differenti di *script* (Tab. 25) si registra, rispetto a MGS4, un calo nell'utilizzo dei *kanji*, giustificabile dal pubblico di riferimento più giovane dell'unico episodio canonico portatile della serie *Metal Gear Solid*. È accentuata la presenza di traslitterazioni in *katakana* e di termini stranieri in *rōmaji*.

Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Testo					
Hiragana		チコリブリ あいつ chikoriburi aitsu	V O S あんた vos anta		
Katakana	コロンビア k o k o koronbia	マザールベース puranto mazābēsu	macaron マカロン makaron makaron		
Rōmaji	やつら CIA yatsura CIA	ビッグボス BIGBOSS biggubosu BIGBOSS			
Kanji	どこ 何処 doko doko	ビクトリア 勝利 bikutoria shōri	VICTORY 勝利 victory shōri		積み荷 核弾頭 tsumini kakudantō
Script misti		マール・カリベのコスティーニャ カリブ海の沿岸	C I A 奴ら	英 雄 度 偉大な力	2 5 m 3 0 バーラ

		māru karibe no kosutinya <i>karibukai no engan</i>	C I A <i>yatsura</i>	e i y ū d o <i>idaina chikara</i>	2 5 m <i>30 bāra</i>
--	--	---	-------------------------	--------------------------------------	-------------------------

Tabella 25. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Metal Gear Solid: Peacewalker*.

3.4.6.3 Glosse e resa fonetica delle lingue straniere

L'uso creativo delle glosse più prominente in *Metal Gear Solid: Peacewalker* è quello volto al mantenimento del suono originale delle lingue parlate dai personaggi, sia in casi in cui la pronuncia effettiva rispecchi tali lingue, sia nel caso in cui mantenga invece il giapponese. In questo secondo caso, parte della caratterizzazione dei personaggi è affidata alla componente visiva del sottotitolo. Così, ad esempio, quando i due personaggi nicaraguensi Chico e Amanda parlano del proprio padre pronunciando il giapponese *tōsan* 父さん, nel sottotitolo compare la combinazione ^{ミ・ビエホ} 父さん, la cui glossa rimanda allo spagnolo *mi viejo*. Nelle parole di Snake, dopo la morte di loro padre, spetta alla figlia maggiore Amanda ereditare la guida della Resistenza nicaraguense contro il regime di Somoza, in quanto sua rappresentante, *daihyōsha* 代表者; alla pronuncia giapponese corrisponde nel sottotitolo la combinazione ^{デレガド} 代表者, con in glossa la traslitterazione dello spagnolo *delegado*. Esempi della stessa natura sono riportati nella Tabella 26:

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Amanda	コンパ 同志 kōnpa <i>dōshi</i>	同士 <i>dōshi</i>
La glossa in <i>katakana</i> corrisponde allo spagnolo <i>compa</i> “compagno”.		
Amanda	モンスター 怪物 monsutoruo <i>kaibutsu</i>	怪物 <i>kaibutsu</i>
La glossa in <i>katakana</i> corrisponde allo spagnolo <i>monstruo</i> “mostro”.		
Amanda	エスペランサ 希望 esuperansa <i>kibō</i>	希望 <i>kibō</i>
La glossa in <i>katakana</i> corrisponde allo spagnolo <i>esperanza</i> “speranza”.		
Chico	コマンドアンテサ・デラ・レボリューション 司令官 komandantesa dera reborushion <i>shireikan</i>	司令官 <i>shireikan</i>
La glossa in <i>katakana</i> corrisponde allo spagnolo <i>comandantesa de la revolución</i> “comandante della rivoluzione”.		

Amanda	カシーケ 指導者 kashike shidōsha	指導者 <i>shidōsha</i>
La glossa in <i>katakana</i> corrisponde allo spagnolo <i>casique</i> , termine che indica i capi tribù in Sudamerica e in Messico.		
Snake	俺は… スネーク 蛇だ ore wa Sunēku ^{セルピエンテ} hebi da _{serpiente}	蛇 <i>hebi</i>
La glossa in <i>katakana</i> corrisponde allo spagnolo <i>serpiente</i> “serpente”. Snake si sta presentando alla nicaraguense Amanda.		

Tabella 26. Glosse e resa fonetica delle lingue straniere in *Metal Gear Solid: Peacewalker* (1).

Un secondo utilizzo di questo tipo di glosse svolge la funzione di attivare riferimenti intertestuali a opere di finzione, concetti filosofici, eventi o personaggi storici e loro parole. In questo ultimo caso, anche la pronuncia in traccia sonora adotta la lingua originale della citazione (Tab. 27).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Snake	ザ・ドッグス・オブ・ウォー 戦争の犬たち za doggusu obu uō <i>sensō no inutachi</i>	戦争の犬たち <i>sensō no inutachi</i>
Già presente in MGS1, il riferimento è al romanzo <i>The Dogs of War</i> di Frederick Forsyth del 1974, stesso anno in cui è ambientato MGSPW.		
Amanda	オンブレ・ヌエボ 新しい人間 honbure nuebo <i>atarashī ningen</i>	ホンブレ・ヌエボ <i>honbure nuebo</i>
Il riferimento è allo <i>hombre nuevo</i> , il concetto di <i>uomo nuovo</i> teorizzato da Ernesto Che Guevara quale prodotto della Rivoluzione, altruista, cooperativo, obbediente, dedito al lavoro, <i>gender-blind</i> , incorruttibile, antimaterialista e antimperialista (Hansing, 2006: 41).		
Amanda	ベンセレーモス 勝つぞ benserēmosu <i>katsu zo</i>	ベンセレーモス <i>benserēmosu</i>
La glossa corrisponde allo spagnolo <i>venceremos</i> “vinceremo”, citazione di Che Guevara (1968: 22).		
Amanda	パトリア・リブレ・オ・モリル 「自由な祖国か 死か」 ^p atria ribure o moriru <i>“jiyūna sokoku ka shi ka”</i>	パトリア・リブレ・オ・モ リル <i>patria ribure o moriru</i>
Lo spagnolo traslitterato in glossa è il grido di guerra <i>Patria libre o morir!</i> “Patria libera o morire!” scritto dal Generale Augusto Sandino, leader della guerriglia nicaraguense, in un telegramma del 1927 in risposta all’intimazione alla resa da parte del Capitano dei Marines, Gilbert Hatfield (Sandino, 1981: 121-122).		

Chico	Hasta la victoria siempre “勝利まで永遠に” Hasta la victoria siempre “shōri made eien ni”	Hasta la victoria siempre
Frase simbolo di Ernesto Che Guevara (1968: 411), “Hasta la victoria siempre” è riportata in glossa direttamente in <i>rōmaji</i> .		
Strangelove	ゴースト・イン・ザ・マシーン “機械の中の幽霊” ... ? gōsuto in za mashīn “kikai no naka no yūrei” ?	ゴースト・イン・ザ・マシーン gōsuto in za mashīn
Il riferimento intertestuale è a <i>Ghost in the Machine</i> , libro di Arthur Koestler del 1967, sulla base dell’espressione filosofica omonima di Gilbert Ryle (2009: 11).		
Chico	生き残りの恐竜とか、珍しい ^{モンスター} 怪物の ことさ。 いつか俺、 ^{ハンター} 狩人になりたい んだ。 ikinokori no kyōryū toka, mezurashī monsutā kaibutsu no koto sa. itsu ka ore, hantā kariudo ni naritai nda.	モンスター <i>monsutā</i> ハンター <i>hantā</i>
<i>Metal Gear Solid: Peacewalker</i> contiene un crossover con la serie di videogiochi Capcom <i>Monster Hunter</i> , in cui i giocatori impersonano dei cacciatori di mostri. La battuta di Chico introduce il riferimento intertestuale attraverso le due glosse <i>monsutā</i> モンスター e <i>hantā</i> ハンター, che messe insieme formano il titolo giapponese della serie.		

Tabella 27. Glosse e resa fonetica delle lingue straniere in *Metal Gear Solid: Peacewalker* (2).

I dialoghi che coinvolgono il personaggio francese Cécile mostrano una presenza ancor più invasiva della lingua straniera nel testo giapponese. Snake incontra Cécile per la prima volta in una foresta, mentre questa in fuga cerca di nascondersi. Il loro primo scambio si svolge interamente in francese e nei sottotitoli al testo base in giapponese è sovrapposto in glossa l’originale francese (Tab. 28).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Cécile	Ah tu m’as trouvé 見つかった Ah tu m’as trouvé mitsukacchatta	Ah, tu m’as trouvé
Il riferimento è al gioco del nascondino.		
Cécile	C’est moi le loup 私がオニね c’est moi le loup watashi ga oni ne	C’est moi le loup
Essendo stata scoperta da Snake, ora tocca a Cécile giocare la parte del lupo. Da notare nel testo base in giapponese il passaggio all’equivalente culturale <i>oni</i> オニ “demone”.		
Snake	A French フランス人か	フランス人 <i>furansujin</i>

	A French <i>furansujin ka</i>	
Snake commenta tra sé e sé la nazionalità di Cécile. La pronuncia torna quella giapponese, mentre la glossa in inglese rende la nazionalità americana di Snake.		
Snake	<p>“ ^{Fini de jouer} 隠れんぼ ” ^{à cache-cache} は終わりだ ^{Dit-moi} さあ ^{qui tu es} 何者だ? “ ^{Fini de jouer} kakurenbo ” ^{à cache-cache} wa owari da ^{Dit-moi qui tu es} sā nani mono da?</p>	<p>Fini de jouer à cache-cache. Dit-moi qui tu es?</p>
Snake si rivolge nuovamente in francese alla ragazza.		
Cécile	<p>クレープでしょ、^{シュー・ア・ラ・クレーム} シュー・ア・ラ・クレームに ^{エクレール} エクレア、マドレーヌ に ^{フィナンシエ} フィナンシエ…。 それとタルト・ タタン。サヴァランも外せない。 ^{ミル・フイユ} ミルフイユ、 クレープ、ブラン・ マンジエ…。 ^{shū a ra kurēmu} ^{ekurēru} kurēpu desho, shūkurīmu ni ekurea, ^{finanshie} madorēnu ni finanshe. sore to ^{miru fuyū} taruto tatan. sabaran mo hazusenai. mirufiyu, kurēpu, buran manje.</p>	<p>シュー・ア・ラ・クレーム <i>shū a ra kurēmu</i> エクレール <i>ekurēru</i> フィナンシエ <i>finanshie</i> ミル・フイユ <i>miru fuyū</i></p>
Il tema della conversazione è la pasticceria francese. Il testo base riporta le traslitterazioni in <i>katakana</i> di determinati dolci francesi attestate nel vocabolario giapponese. Le glosse, invece, presentano una traslitterazione foneticamente più fedele alla pronuncia francese seguita da Cécile.		

Tabella 28. Glosse e resa fonetica delle lingue straniere in *Metal Gear Solid: Peacewalker* (3).

In un passaggio successivo della conversazione sulla pasticceria francese, Cécile introduce l'argomento dei macarons. Il sottotitolo in questo caso presenta la combinazione ^{macaron parisien} マカロン・パリジャン. La glossa in *rōmaji* è funzionale per creare un effetto comico, dato dal successivo fraintendimento di Snake e di Kazuhira Miller. Snake chiede a Cécile se non si tratti di biscotti al cocco: *Ā. Makaron... kokonattsu aji no kukkī daro?* ああ。 ^{macaron} マカロン…ココナッツ味のクッキーだろ? Cécile lo corregge dicendo che contengono farina di mandorle. Lo sdegno della ragazza francese aumenta quando Snake le chiede se non siano in realtà i dolcetti di origine italiana *macaroon*: *kocchi no makaron mo ōkata, Itaria no ga moto nan ja nai ka?* こっちの ^{macaroon} マカロンもおおかた、イタリアのが元なんじゃな | いか?, sdegno che raggiunge i massimi livelli quando Kazuhira si schiera a favore della provenienza italiana in virtù della somiglianza tra *macaron* e *macaroni*: *sō*

iya makaron tte namae, makaroni to niterushi na そういやマカロンって名前、マカロニと似てるしな。

3.4.7 *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes + The Phantom Pain (2014-15)*

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes è stato rilasciato per PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One e PC nel 2014. Rappresenta il primo segmento di *Metal Gear Solid V*, fungendo da prologo a *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, pubblicato per le stesse console nel 2015. MGSV GZ ha ricevuto recensioni generalmente positive e ha un punteggio Metacritic pari a 75. Le dimensioni ridotte e la scarsa longevità hanno convinto meno i giocatori. Lo *user score* si attesta su un punteggio di 6.4.²⁸ Nonostante le controversie sulla sua uscita come *stand-alone*, il gioco ha comunque raggiunto un milione di copie vendute nei primi mesi dalla sua uscita.²⁹ *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* è il segmento più corposo di *Metal Gear Solid V* che ha convinto maggiormente critica e pubblico, come dimostrano il punteggio Metacritic di 93 e uno *user score* di 8.2.³⁰ Il gioco ha raggiunto i tre milioni di copie vendute nei primi cinque giorni dalla sua uscita.³¹

3.4.7.1 *Sinossi*

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes è ambientato nel 1975, pochi mesi dopo gli eventi di *Metal Gear Solid: Peacewalker*. Paz, la spia che nel capitolo precedente era stata inviata da Zero per infiltrarsi nella base di Snake, è ancora viva e tenuta prigioniera da Cipher, l'organizzazione di Zero, a Camp Omega, una struttura di detenzione su territorio comunista cubano. Snake deve infiltrarsi sul luogo per salvare Paz e Chico, detenuto anch'esso. Nello stesso frangente è in programma un'ispezione antinucleare dell'ONU sulla base dell'esercito privato di Snake al largo delle Seychelles. Completata la missione Snake fa ritorno alla base, soltanto per scoprire che l'ispezione era in realtà una copertura

²⁸ <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-ground-zeroes> (ultimo accesso: 23/09/22).

²⁹ <https://www.gamespot.com/articles/despite-controversy-over-its-length-metal-gear-solid-5-ground-zeroes-hits-1-million-copies-shipped/1100-6419217/> (ultimo accesso: 23/09/22).

³⁰ <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/metal-gear-solid-v-the-phantom-pain> (ultimo accesso: 23/09/22).

³¹ <https://www.independent.co.uk/tech/metal-gear-solid-5-sells-3-million-copies-most-of-them-on-playstation-4-10490048.html> (ultimo accesso: 23/09/22).

per un attacco da parte delle forze XOF di Skull Face, sottoposto ribelle di Zero. Il gioco si chiude con un *cliffhanger* in cui l'elicottero su cui viaggiano Snake, Kazuhira Miller, Chico e Paz, in fuga dalla base ormai distrutta, si schianta.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain si svolge nove anni dopo MGSV GZ. Snake si risveglia dal coma in ospedale sull'isola di Cipro. Con l'aiuto di Ocelot fugge alle forze XOF che vogliono eliminarlo e si reca in Afghanistan per salvare Kazuhira Miller, fatto prigioniero dallo stesso Skull Face. Salvato il compagno, il giocatore dovrà ricostruire l'esercito di Snake e dare la caccia a Skull Face tra l'Afghanistan e l'Africa centrale.

3.4.7.2 Glosse e script in MGSV

Rispetto ai giochi precedenti, è evidente, nelle 16 combinazioni differenti di script (Tab. 29), la totale scomparsa dei *kanji* dalle glosse.

Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Testo					
Hiragana		マザーベース こ こ mazābēsu koko	Honey Bee そいつ Honey Bee soitsu		
Katakana	こ こ アウター・ヘブン kō kō autā heburn	レプツエ アブラナ reputse aburana	ランデブーポイント randebū pointo		
Rōmaji	こ こ DD koko DD	ムーブ Move mūbu Move	D D D-Dog D D D-Dog		
Kanji	ひる 正午 hiru shōgo	ダブル 二重 daburu nijū	BIGBOSS 奴 BIGBOSS yatsu		N o 2 副官 N o 2 fukkan
Script misti	あのとき 9年前 ano toki kyū nen mae	マザーベース 海上プラント mazābēsu kaijō puranto	OPEN WORLD 広い世界 OPEN WORLD hiroī sekai		6 0 c m 2 フィート 6 0 c m 2 fīto

Tabella 29. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes + The Phantom Pain*.

3.4.7.3 Glosse e obiettivi di missione: tāgetto

Metal Gear Solid V presenta una struttura *open world* all'interno della quale il giocatore progredisce compiendo una serie di missioni singole, ognuna avente specifici obiettivi di

completamento. I personaggi di supporto comunicano in tempo reale con Snake via radio, fornendogli informazioni utili al completamento degli obiettivi. Il termine utilizzato per riferirsi generalmente agli obiettivi di missione è *tāgetto* ターゲット, traslitterazione dell'inglese *target*. Alla sua pronuncia solitamente corrisponde nel sottotitolo la combinazione ^{ターゲット}目標, il cui testo base *mokuhyō* 目標 fornisce l'equivalente semantico giapponese. L'utilizzo delle glosse consente tuttavia un'elasticità tale per cui è possibile, in alcuni casi, combinare il generico *tāgetto* ターゲット all'identificativo dello specifico obiettivo di missione come nei casi seguenti: ^{ターゲット}ミラー, in cui il testo base *Mirā* ミラー indica il bersaglio da salvare nella prima missione in Afghanistan, Kazuhira Miller; ^{ターゲット}子供, in cui il testo base *kodomo* 子供 indica un gruppo di bambini soldato da trarre in salvo da una miniera africana; ^{ターゲット}諜報班のスタッフ, in cui il testo base *chōhōhan no sutaffu* 諜報班のスタッフ indica ancora una volta il bersaglio da soccorrere, in questo caso membri della squadra di *intelligence* di Snake; ^{ターゲット}コンテナ, in cui il testo base *kontena* コンテナ si riferisce ai container di materiale sensibile da recuperare da una giungla in Africa. Nel caso in cui il bersaglio sia già noto poiché già stato nominato più volte, è possibile anche combinare *tāgetto* a un deittico come in ^{ターゲット}奴, in cui il testo base *yatsu* 奴 “quello” attiva un riferimento endogeno a informazioni già fornite in precedenza al giocatore.

3.4.7.4 Glosse e resa fonetica dei toponimi

Come si è detto, MGSV TPP è ambientato tra Afghanistan e Africa centrale. Le mappe delle due aree di gioco principali riportano dei toponimi di fantasia. Quando un toponimo viene nominato nei dialoghi, la pronuncia e le glosse presenti nei sottotitoli contribuiscono al mantenimento della fonetica originale di tali toponimi, mentre il testo base permette al giocatore giapponese di capire se si tratti di un villaggio, di un avamposto, di un fiume o di un lago. Nel caso dei toponimi afgani troviamo perciò in pronuncia e in glossa un'adesione al pashtu e al dari, o persiano dell'Afghanistan, le due lingue ufficiali del Paese, come nei seguenti casi: ^{ダ・ワンディ・ハー}ワンディ集落, in cui nel testo base il *katakana* riprende il nome del toponimo, *Wandī*, mentre i *kanji shūraku* 集落 specificano che si tratta di un insediamento di grandi dimensioni traducendo il pashtu *khar* (Pashtoon, 2009: 479), cui corrisponde ^{ダ・ウエアロ・カレイ}*hā* ハー in glossa; ^{ダ・ウエアロ・カレイ}ウエアロ村落, dove il *katakana* del testo base riporta il

nome del toponimo, *Wiaro*, mentre i *kanji sonraku* 村落 specificano che si tratta di un villaggio traducendo il pashtu *kallai* (Pashtoon, 2009: 479), in glossa *kari* カレイ; ダ・シャゴ・カレイ シャゴ村落, che utilizza la stessa strategia del caso precedente per indicare il villaggio *Shago*; ダ・スマセ・リヤマン スマセ砦, in cui nel testo base il *kanji toride* 砦 chiarisce la natura di fortino del toponimo *Sumase* traducendo il pashtu *lamən*, in glossa *ryaman* リヤマン, letteralmente “crinale di una collina” ma anche “pizzo” (Morgenstierne, 2003: 43), significato quest’ultimo che richiama visivamente le rovine scavate nella roccia (Fig. 19).



Figura 19

La combinazione クァリィア・サハラィ サハラィ村落 è usata per riferirsi a un villaggio addossato a un crinale roccioso (Fig. 20): il *katakana kyaria* クァリィア traslittera il dari *qarya* “villaggio” (Sakaria, 1967: 172), tradotto nel testo base con *sonraku*, mentre il *katakana Saharai* サハラィ traslittera il dari *sakra* “roccia, crinale” (Sakaria, 1967: 122).

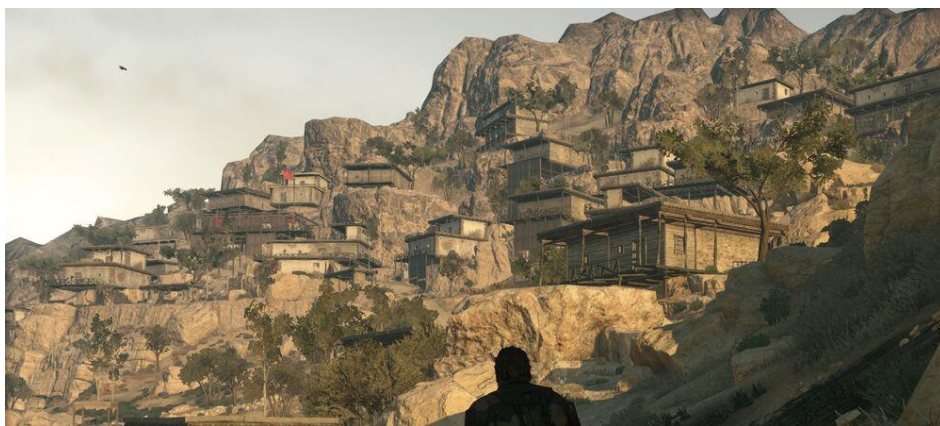


Figura 20

Nei toponimi africani è presente invece un’adesione al kikongo, una lingua creola parlata tra lo Zaire e l’Angola, come nei seguenti casi: マサ村落^{ワラ・ヤ・マサ}, in cui i *kanji sonraku* traducono il kikongo *bwala* “villaggio”; 悪魔の住処^{ンゾ・ヤ・バディアブル}, in cui il testo base *akuma no sumika* 悪魔の住処 offre una traduzione del kikongo *Nzo ya badiabulu* “casa del diavolo”.³²

3.4.7.5 Glosse e lingue straniere

Come in MGSPW, anche in *Metal Gear Solid V* le glosse vengono utilizzate per mantenere viva la fonetica originale delle lingue diverse dal giapponese parlate dai personaggi. Ad esempio, i bambini-soldato africani chiamano il proprio leader bianco *Nyoka ya Mpembe*, letteralmente “serpente bianco” in kikongo.³³ Quando Ocelot discute con Snake di questo soprannome, nel sottotitolo compare la combinazione ニョカ・ヤ・ンベンベ^{ニョカ・ヤ・ンベンベ} ホワイト・マンバ, che riporta il kikongo in glossa e una traduzione in inglese traslitterata in testo base *howaito manba* ホワイト・マンバ “White Mamba”. Così il personaggio di origini ungheresi Skull Face, parlando del proprio villaggio natio, cita i campi di colza pronunciando il giapponese *aburana* アブラナ, mentre in sottotitolo compare la combinazione レブツエ^{レブツエ} アブラナ, che al giapponese sovrappone la traslitterazione dell’ungherese *repce*.³⁴ Quando questi si rivolge al personaggio di etnia Diné Code Talker lo saluta con il Navajo *Yá’át’ééh* (Wall & Morgan, 1958: 62), a cui corrisponde nel sottotitolo la combinazione ^{Yá’át’ééh.} こんにちは. Code Talker stesso, quando incontra Snake per la prima volta lo chiama *hebi* 蛇, mentre nel sottotitolo la combinazione ^{テイリヒ} 蛇 sovrappone al *kanji* la traslitterazione del Navajo *t’iish* (Wall & Morgan, 1958: 59); oppure, quando chiama Snake *oni* 鬼 “demone” per via del frammento che spunta dalla sua testa, che ricorda il corno di un demone (Fig. 21), a seguito dell’incidente di nove anni prima, il sottotitolo ビデ^{ビデ} ホロウニ 鬼 offre in nota la traslitterazione del Navajo *bidee* “corno” (Wall & Morgan: 1958: 18) e *holoni* “spirito” (Wall & Morgan, 1958: 36) (Fig. 22).

³² <http://www.kupsala.net/risto/kongo/kituba-english.html> (ultimo accesso: 23/09/22).

³³ <http://www.kupsala.net/risto/kongo/kituba-english.html> (ultimo accesso: 23/09/22).

³⁴ <https://www.linguee.com/hungarian-english/translation/repce.html> (ultimo accesso: 23/09/22).



Figura 21

Figura 22

Quando parla dei bianchi utilizza l'espressione Navajo *bilagáana*, tradotta nel sottotitolo ^{ピラガアナ} 白い人 dal testo base in giapponese *shiroi hito* “persona bianca” (Wall & Morgan, 1958: 20). Quando invece parla di “armonia del mondo” pronuncia il giapponese *chōwa* 調和 per “armonia”, mentre nel sottotitolo ^{ホジョ} 調和 viene affidata alla glossa la traslitterazione del Navajo *hózhó*, concetto centrale della cultura Navajo che condensa in sé le idee di armonia e bellezza (Wall & Morgan, 1958: 36). Le glosse vengono utilizzate anche in occasione di una riflessione metalinguistica da parte di Code Talker sui diversi valori connotativi del concetto di “bello” in Navajo e in inglese; in questo caso, nei sottotitoli appaiono contrapposte le combinazioni ^{n i z h ó n i} ニジョネ e ^{beautiful} 美しい.

3.4.8 *Death Stranding* (2019)

Death Stranding è il primo gioco sviluppato dallo studio indipendente Kojima Productions, nato a dicembre 2015. Allontanandosi dal genere fantapolitico-militare e le dinamiche stealth di *Metal Gear Solid*, Kojima torna alla fantascienza pura di *Policenauts*. In questo caso si tratta del sottogenere fantascientifico del post-apocalittico. Attraverso una forma di gameplay fortemente innovativa, il giocatore dovrà riconnettere la società americana e far fronte a eventi catastrofici che minacciano l'estinzione del genere umano. La concezione innovativa e sperimentale di trama e di gameplay ha suscitato pareri contrastanti da parte della critica e del pubblico. Uscito nel 2019 per PlayStation 4, il gioco ha un punteggio Metacritic di 82 e uno *user score* di 7.3.³⁵

³⁵ <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/death-stranding> (ultimo accesso: 23/09/22).

3.4.8.1 Sinossi

Sam Porter Bridges è un corriere indipendente. L'ultimo Presidente degli Stati Uniti, Bridget Strand, gli affida in punto di morte la missione di viaggiare verso ovest per riconnettere il Paese nelle UCA (United Cities of America) completando l'opera già iniziata da Amelie Strand, figlia di Bridget e successore designato alla carica di Presidente. Il Paese è minacciato dal fenomeno del Death Stranding, un indebolimento dei confini tra mondo dei vivi e mondo dei morti, o tra materia e antimateria, che causa esplosioni in grado di annichilire intere città. Sam parte intenzionato a salvare Amelie ostaggio dei Demens, gruppo di terroristi che sfrutta il Death Stranding per seminare distruzione.

3.4.8.2 Glosse e script in Death Stranding

In linea con MGSV, le 14 combinazioni differenti di *script* (Tab. 30) non mostrano alcun utilizzo di *kanji* in glossa.

Glossa	Hiragana	Katakana	Rōmaji	Kanji	Script misti
Testo					
Hiragana		エッジ・ノットシティ そっち ejji notto shiti socchi	^B ^B そいつ ^B ^B soitsu		
Katakana	ビーチ koko bichi	ジャンク ガラクタ gyanku garakuta	^B ^B ブリッジ・ベイビー ^B ^B burijji beibi		[K1] セントラル・ノット K1 sentoraru notto
Rōmaji		ブリッジ・ベイビー ^B ^B burijji beibi ^B ^B	baby BB baby BB		
Kanji	あざ 痣 aza aza	タイム・フォー 時雨 taimu fōru tokiyu	D O O M S 能力者 D O O M S nōryokusha		
Script misti	それ BB-28 sore BB-28	ブリッジ 架け橋 burijji kakehashi	^B ^T 奴ら ^B ^T yatsura		

Tabella 30. Combinazioni di *script* differenti nelle parole glossate in *Death Stranding*.

3.4.8.3 Glosse e atteggiamento affettivo dei personaggi: BB e BT

Nell'universo fantascientifico di *Death Stranding* gli esseri umani sono minacciati dalle Beached Things (BT) o “cose arenate” (CA), le anime dei defunti che restano intrappolate

nella Beach o “Spiaggia”, uno spazio intermedio tra la vita e la morte. Quando un BT attacca e consuma un essere umano si verifica un *voidout*, un’esplosione in grado di distruggere intere città. I BT sono invisibili agli esseri umani e, per individuarli, gli operativi dell’organizzazione Bridges al servizio del Presidente utilizzano i Bridge Baby (BB). Si tratta di feti di sette mesi rimossi tramite parto cesareo da una *stillmother*, una madre in stato di morte cerebrale, il cui utero facilita la connessione tra il mondo dei morti e il feto stesso, fornendo a chi lo utilizza l’abilità di percepire e individuare i BT. I feti sono conservati e trasportati all’interno di capsule che imitano l’utero materno, e normalmente vengono dimessi dopo un anno, periodo oltre il quale non è più possibile ingannare la loro percezione di trovarsi ancora nel corpo della madre. I BB vengono considerati come meri strumenti. Inoltre, a fine gioco, il protagonista Sam scopre che ognuna delle città da lui visitate durante il suo viaggio è stata fondata nella prima spedizione verso ovest di Amelie con il sacrificio di un Bridge Baby, necessario per inserire le città nella rete chirale, una tecnologia di trasferimento dati istantanea che sfrutta le Beaches. Anche Sam si trova a utilizzare un BB. Sin da subito è chiaro che, a differenza degli altri personaggi, Sam non considera BB un mero strumento e, nel corso del gioco, l’atteggiamento affettivo suo e degli altri comprimari nei confronti dei BB emerge sia dalla traccia audio dei dialoghi che dalle glosse presenti nei sottotitoli (Tab. 31).

Personaggio	Sottotitolo	Pronuncia
Sam Porter Bridges	ブリッジ・ベイビー “ B B ” か <small>burijji beibi</small> “ B B ” ka	ブリッジ・ベイビー <i>burijji beibī</i>
Il BB che accompagnerà Sam nel suo viaggio compare qui per la prima volta. Non essendo attivo, il vetro del suo <i>pod</i> è oscurato e il feto non è visibile (Fig. 23).		



Figura 23

La natura dei BB è ancora sconosciuta al giocatore, il quale apprende dalla risposta che Igor, l'assegnatario originario del BB, dà a Sam che è uno strumento utile a individuare i BT.

Deadman	<p>“コンティニュー” できたのは あんたと あんたが 接続していた不良品のブリッジ・ベイビーだけだ <i>“kontinyū” dekita no wa anta to anta ga setsuzoku shite ita furyōhin no burijji beibī dake da</i></p>	ブリッジ・ベイビー <i>burijji beibī</i>
---------	---	--------------------------------

Nel personaggio di Deadman più che in ogni altro si nota un cambiamento di atteggiamento affettivo nei confronti dei BB, soprattutto in relazione a BB-28, il Bridge Baby di Sam. Qui siamo ancora all'inizio del gioco ed è evidente come Deadman consideri il BB un mero strumento. Ciò è reso chiaro dall'attributo di “articolo difettoso” (*furyōhin* 不良品) e dal fatto che il testo base del sottotitolo pone in risalto il nome Bridge Baby in *katakana*. Il nome esteso esprime la funzione dello strumento di “ponte” o *bridge* tra il mondo dei morti e quello dei vivi. Lo *script* in *katakana* è inoltre generalmente associato al gergo tecnico, scientifico e tecnologico, accentuando lo sguardo disumanizzante di Deadman sui BB.

Deadman	<p>それ BB-28は装備として何度も使われている <i>sore BB-28 wa sōbi toshite nando mo tsukawarete iru</i></p>	それ <i>sore</i>
---------	--	----------------

Affermando ancora la natura strumentale di BB, Deadman informa Sam che BB-28 è stato usato già molte volte come equipaggiamento. L'uso del deittico *sore* それ “quello” per riferirsi a BB crea ulteriore distacco tra Deadman e il bambino.

Deadman	<p>ブリッジ・ベイビー B B は その名の通り この世とあの世の架け橋だ サム B B はあくまでも ただの “装備” だ “架け橋” だが 子供 じゃない <i>B B wa sono na no tōri kono yo to ano yo no kakehashi da Samu</i></p>	<p>ブリッジ・ベイビー <i>burijji beibī</i> BB ブリッジ <i>burijji</i> ベイビー <i>beibī</i></p>
---------	---	--



	^{burijji beibi} <i>B B wa akumademo / tada no</i> <i>“sōbi” da // “kakehashi” da ga</i> ^{b e i b i} <i>/ kodomo ja nai</i>	
<p>Sam si è ormai affezionato a BB e lo considera un partner. A questa sua affermazione, Deadman gli intima di non affezionarsi in quanto mero strumento. Nella prima battuta la pronuncia per esteso di Bridge Baby è coerente con la spiegazione della funzione di “ponte”, mentre nelle battute successive associa dapprima la stessa dicitura BB al nome di uno strumento per poi scomporla nei suoi costituenti, negando a BB la natura di “bambino” e confermandone la natura di “ponte”. I valori semantici dei termini sono messi in risalto nel sottotitolo dal testo base che ne riporta la traduzione giapponese <i>kakehashi</i> 架け橋 e <i>kodomo</i> 子供.</p>		
Deadman	^{ベイビー} だから 子供は嫌いなんだ ^{b e i b i} <i>dakara kodomo wa kirai nanda</i>	子供 <i>kodomo</i>
<p>In una scenetta comica, BB sembra forare di proposito il vetro del <i>pod</i> per urinare in faccia a Deadman (Fig. 24). Seppure nella battuta affermi un atteggiamento affettivo negativo nei confronti dei bambini, il fatto stesso che associ il BB a <i>kodomo</i> 子供 indica che sta già cambiando in lui la concezione dei BB come meri strumenti (Fig. 25).</p>		
		
Figura 24		Figura 252
Sam	^{baby} “BBを返してほしい” と ^{baby} <i>“BB wo kaeshite hoshī” to</i>	BB
<p>Qui Sam sta citando le parole di Clifford Unger, personaggio enigmatico con cui si scontra più volte e che sembra intenzionato a impossessarsi di BB-28. La glossa <i>baby</i> in <i>rōmaji</i> che appare nel sottotitolo è fondamentale, in quanto rende evidente come agli occhi di Clifford la dicitura BB attivi l'unica denotazione di “bambino”. Questo dettaglio anticipa, o meglio, è coerente alla rivelazione finale della natura di padre di Clifford. A seguito di un incidente, la moglie incinta finisce in stato di morte cerebrale, e nel tentativo di salvare entrambi acconsente che ella venga utilizzata da Bridges come una <i>stillmother</i> e il proprio figlio estratto dall'utero materno e trasformato in un Bridge Baby. Quando scopre che i piani di Bridges non prevedono di restituirgli il bambino, egli muore nel tentativo di portarlo via dalla struttura in cui è tenuto. Nel finale si scopre come egli non sia interessato a BB-28 ma al protagonista Sam, egli stesso suo figlio ed ex Bridge Baby.</p>		

Tabella 31. Glosse e atteggiamento affettivo dei personaggi in *Death Stranding*.

I BT rappresentano il nemico principale del gioco. Entità misteriose la cui natura non è stata ancora del tutto identificata, vengono generalmente indicati con il deittico spregiativo *yatsura* 奴ら “quelle cose”, a cui corrisponde nei sottotitoli la combinazione

奴ら^{B T}. Ciò è funzionale, soprattutto nelle prime fasi di gioco prima della loro comparsa, per creare nel giocatore anticipazione e curiosità, ma anche timore verso il primo incontro con questi esseri. Anche in questo caso, quindi, l'uso delle glosse è funzionale a rendere l'atteggiamento affettivo dei personaggi nei confronti di un dato oggetto.

Ciò si evince anche dai riferimenti ai BT da parte di altri due personaggi. Il primo è Heartman, uno scienziato che ha dedicato la sua vita allo studio dei BT. Nel riferirvisi egli pronuncia l'acronimo neutro BT, mentre il testo base che compare nel sottotitolo rende nota della sua conoscenza scientifica riguardo alla natura di tali esseri. Nelle sue battute compare infatti spesso la combinazione ^{B T}座礁体, il cui testo base *zashōtai* 座礁体, letteralmente “corpi arenati”, descrive la condizione di spiaggiamento dei BT nella Beach tra il mondo dei vivi e quello dei morti. Il secondo personaggio è Higgs Monaghan, capo dei terroristi Demens, interessati a sfruttare i *voidout* causati dai BT come armi di distruzione di massa. Coerentemente al proprio nome ispirato al bosone di Higgs, egli utilizza termini fisici per spiegare a Sam in maniera pratica i suoi piani di distruzione. Parla di materia (*busshitsu* 物質) e di antimateria (*hanbusshitsu* 反物質) per riferirsi ai vivi e ai BT, riferimenti esplicitati dalle rispettive glosse *inochi* いのち “vita” e BT nelle combinazioni ^{いのち}物質 e ^{B T}反物質.

3.4.8.4 Glosse e tematiche principali: strand

Death Stranding è un gioco d'azione innovativo, in cui storia e gameplay sono uniti dal tema della connessione o *strand*. Il protagonista Sam deve riunire la società creando dei legami o *strand* con i personaggi non giocabili, ma anche con gli altri giocatori attraverso un sistema multiplayer asincrono, collaborando nella costruzione di infrastrutture che facilitano il viaggio di città in città.³⁶ Il concetto di *strand* è tanto importante da essere utilizzato dallo stesso Kojima nell'espressione *social strand system* per definire il nuovo genere di videogioco che egli vorrebbe inaugurare con *Death Stranding*.³⁷

³⁶ <https://blog.playstation.com/2019/05/29/death-stranding-available-november-8-on-ps4/> (ultimo accesso: 23/09/22).

³⁷ https://twitter.com/hideo_kojima_en/status/1166152556646559746 (ultimo accesso: 23/09/22).

Come già si è osservato per il tema di *sense* in MGS4, anche in *Death Stranding* vi è un uso creativo delle glosse per attivare differenti livelli denotativi del tema principale. Alla voce *strand*, il Cambridge Dictionary riporta i seguenti significati³⁸:

- 1) un filo sottile o più fili intrecciati assieme a formare un cavo o una corda. Questa accezione è attivata nel videogioco quando si parla ad esempio delle aree in cui sono presenti i BT. Il vincolo tra i BT e la Spiaggia è rappresentato visivamente da lunghi cordoni ombelicali neri che, nelle aree suddette, scendono dal cielo (Fig. 26). Tali aree vengono chiamate *sutorando firudo* ストランド・フィールド e il sottotitolo riporta la combinazione ^{ストランド・フィールド} 撚り糸場, il cui testo base *yoriito-ba* 撚り糸場 è traducibile letteralmente con “campo di fili intrecciati”.



Figura 26

La stessa accezione è presente nella seguente battuta di Higgs: *mazu wa* “*bō*” ^{gan} *to* “*nawa*” ^{sutorando} *no tatakai to ikō* ^{ガン} ^{ストランド} *まずは “棒” と “縄” の戦いといこう*. Tale battuta precede lo scontro finale tra Sam e Higgs, il primo armato soltanto di una corda, il secondo di un’arma da fuoco. Al senso letterale della battuta, veicolato dalle glosse *gan* ガン e *sutorando* ストランド, si aggiunge, attraverso i termini del testo base *bō* 棒 “bastone” e *nawa* 縄 “corda”, un macro-riferimento intertestuale al racconto breve *Nawa* di Abe Kōbō, che ha fornito l’ispirazione per le tematiche del videogioco. Videogioco che si apre non a caso con un cartello (Fig. 27) riportante l’explicit dell’opera (1967: 196);

³⁸ <https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/strand> (ultimo accesso: 23/09/22).

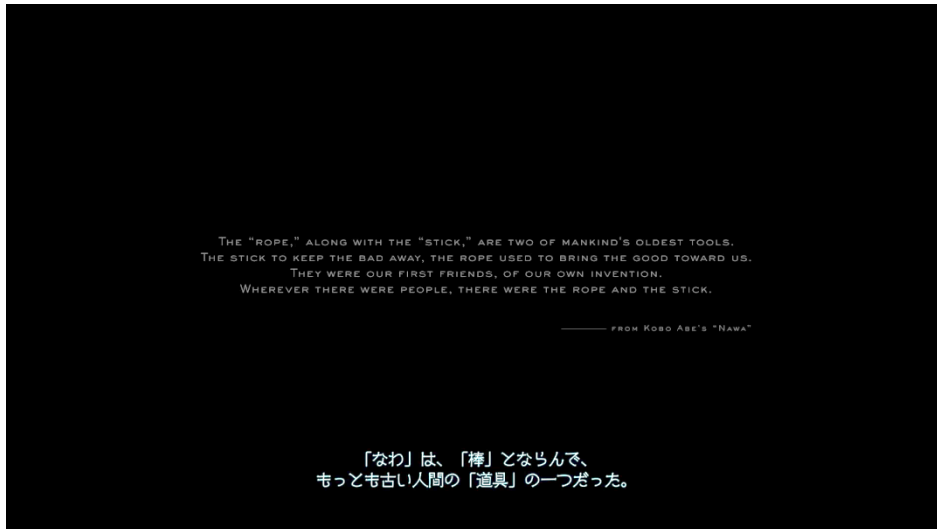


Figura 27

- 2) una parte che si combina con altre parti per formare una storia o una situazione. Questa accezione è attivata da Amelie a fine gioco quando definisce metaforicamente Sam come una linea (*sen* 線) che unisce diversi punti, riferendosi all’opera compiuta dal giocatore di ricollegare le città d’America. Ella afferma quindi che Sam è riuscito a ricollegare il mondo non utilizzando delle armi ma costruendo dei legami (*kizuna* 絆). I sottotitoli esplicitano il riferimento dell’intero discorso alle tematiche principali attraverso le combinazioni ^{ストランド} 線 e ^{ストランド} 絆 ;
- 3) spiaggia. Quest’ultima accezione è attiva nei riferimenti allo spiaggiamento dei BT tra il mondo dei vivi e quello dei morti. Ne sono esempio le combinazioni ^{デス・ストランディング} 死の座礁, il cui testo base *shi no zashō* 死の座礁 traduce l’inglese *death stranding* “spiaggiamento”, e la forma abbreviata ^{ストランド} 座礁.

3.4.8.5 Glosse e giochi di parole interlinguistici

Un ultimo utilizzo creativo delle glosse interessante ai fini dell’analisi è il loro impiego nella costruzione di giochi di parole che sfruttano suono, scrittura e significato di lingue diverse. Un primo caso riguarda il nome del personaggio Amelie. Sul finale del gioco si scopre che la giovane figlia di Bridget Strand in realtà non è mai esistita e che essa stessa è l’anima di Bridget rimasta intrappolata sulla Spiaggia durante un periodo di malattia in cui la donna è stata in bilico tra la vita e la morte. L’intero inganno è nascosto nello stesso

nome Amelie: ^{a m u} “*ame*” *wa furansugo de* “*tamashī*” ^{アメ} “*ame*” は フランス語で “*魂*” e ^{a m e l i e A m e l i e} *tamashī to uso* 魂と嘘. Il nome è la combinazione del francese *âme* “anima” e dell’inglese

lie “bugia”. Un secondo caso riguarda invece il nome del protagonista Sam Bridges. Nel momento di rivelazione finale, Clifford Unger afferma che Sam, suo figlio, è il suo ponte (*kakehashi* 架け橋) per il futuro; il sottotitolo presenta la combinazione ^{ブリッジ}架け橋, la cui glossa rimanda al cognome Bridges, in inglese “ponti” oppure “colui che collega”. Una sua battuta successiva recita: *Samu omae ga ore no kawari ni honmono no hashi ni nare* ^{s o m e b r i d g e s}サム お前が俺の代わりに本物の橋some bridgesになれ. Egli afferma che, a differenza sua, che vivendo da soldato ha sempre e soltanto separato le persone, il figlio Sam le unisce creando dei ponti. La glossa *some bridges* “alcuni ponti” è giocata sulla consonanza in giapponese tra *some bridges* e il nome del protagonista Sam Bridges.

3.5 Conclusioni

L’analisi svolta nei paragrafi precedenti permette di concludere come il medium videoludico si presti a un utilizzo efficace delle glosse interlineari a scopo creativo, in particolare affidando loro funzioni fonetiche, semantiche e retorico-stilistiche. In *Policenauts* è emerso come la combinazione di *script* differenti per mezzo delle glosse nei sottotitoli, unitamente a scelte di pronuncia coerentemente ricorrenti nella traccia audio dei dialoghi, sia uno strumento efficace nella caratterizzazione dei personaggi, relativamente al valore simbolico e identitario della lingua e dello *script*. Si è visto come, per taluni termini, gli abitanti del pianeta Terra prediligano l’idioma giapponese, mentre gli abitanti della colonia spaziale Beyond utilizzino l’inglese. Le glosse accentuano questa differenza tra i due socioletti, rendendo visibile a schermo entrambe le varianti. Nel fare ciò sfruttano anche gli stereotipi legati ai differenti *script*: l’esoticità del socioletto di Beyond si rispecchia nell’idea di esotico generalmente associata allo *script* in *katakana* in cui compaiono le relative varianti. Nello stesso videogioco sono emerse anche funzioni retorico-stilistiche delle glosse: esse vengono utilizzate per conferire al testo una resa migliore dei caratteri specifici dell’oralità senza che questo vada a inficiare la comprensibilità da parte del videogiocatore. Un utilizzo simile si è notato nel caso dell’esplicitazione dei riferimenti deittici. Altro utilizzo retorico è quello atto a rendere diversi registri linguistici. In *Policenauts* questo è emerso nella resa di colloquialismi e di termini gergali. In termini jakobsoniani (1971: 261), le glosse che rendono colloquialismi o espressioni gergali svolgono la funzione di traduzione intralinguistica,

rendendo i segni della lingua giapponese con altri segni della stessa lingua; le glosse che riportano la traslitterazione in *katakana* dell'equivalente semantico inglese svolgono la funzione di traduzione interlinguistica, rendendo i segni della lingua giapponese con segni di un'altra lingua; le glosse di esplicitazione deittica, infine, svolgono la funzione di traduzione intersemiotica, rendendo in segni verbali segni provenienti da un differente canale semiotico, quello visivo degli elementi iconici presenti a schermo, dando esempio della *fonction d'ancrage* dei sottotitoli (Marleau, 1982: 274).

In *Metal Gear Solid* è stato riscontrato un utilizzo particolarmente creativo delle glosse che assomma funzioni fonetiche, semantiche e retoriche. Si è visto come, nel caso dei nomi in codice dei personaggi, il mantenimento della fonetica inglese per mezzo della glossa in *katakana* giustapposta al corrispondente *kanji* giapponese consenta, dal punto di vista fonetico, di mantenere il suono della lingua straniera; dal punto di vista semantico, di attivare di volta in volta, concordemente alla pronuncia selezionata nella traccia audio dei dialoghi, un livello denotativo a scelta tra quello del nome proprio del personaggio e quello dell'animale corrispondente; dal punto di vista retorico, ciò permette l'utilizzo di metafore giocate sul doppio livello denotativo. La stessa sovrapposizione delle tre funzioni permette anche di far emergere e di sfruttare per la caratterizzazione del protagonista le differenze connotative nel concetto di *eroe* nel passaggio interlinguistico dall'inglese al giapponese. Un utilizzo prettamente semantico è quello che sfrutta le glosse per riportare acronimi stranieri, la cui forma estesa viene tradotta in giapponese nel testo base. Questo utilizzo corrisponde al tipo Abbreviation/Contrastive individuato da Lewis (2010: 34). Si tratta di un tipo di glosse che permette la resa interlinguistica di CSI equivalenti e riferimenti sociopolitici (Díaz Cintas & Remael, 2007: 201), istituzioni politiche e militari (Antonini & Chiaro, 2005: 39), e risponde alla *fonction de communication* dei sottotitoli (Marleau, 1982: 274). Altra funzione semantica è quella di ampliamento e restringimento del significato della parola glossata. In *MGS1* è stato rilevato un utilizzo simile, finalizzato a rendere il diverso livello di conoscenza riguardo a un particolare oggetto da parte dei personaggi attraverso l'omissione, nel caso del personaggio con meno conoscenza, di una glossa iponimica che specifica il tipo di oggetto in questione. Utilizzo corrispondente alla *fonction de relais* dei sottotitoli (Marleau, 1982: 274).

In *Metal Gear Solid 2* è stato possibile notare come le glosse interagiscano produttivamente con elementi propri del medium videoludico, in particolare con il

metalinguaggio relativo alle funzioni di gioco e al gameplay e con gli elementi dell'interfaccia a schermo, adempiendo alla *fonction d'ancrage* e alla *fonction de redondance* (Marleau, 1982: 274). In *Metal Gear Solid 3* un utilizzo retorico sfrutta glosse in *rōmaji* per attirare l'attenzione su determinate parole afferenti alle tematiche principali della trama attraverso la creazione di una ridondanza semantica. Anche in questo capitolo si è rivelata produttiva la sovrapposizione delle funzioni fonetica, semantica e retorica delle glosse nei nomi in codice dei personaggi. L'utilizzo più interessante individuato in *Metal Gear Solid 4* è di tipo semantico e consiste nell'utilizzare la glossa in *rōmaji Sense* come un termine ombrello sotto il quale porre, come testo base, diversi termini, tutti afferenti in maniera diversa alla tematica principale del gioco. Un altro utilizzo, in questo caso retorico, consiste nello sfruttare la compattezza dell'iperonimo PMC (Private Military Company) per economizzare lo spazio nei sottotitoli e i tempi nelle battute di dialogo, essendo quelle spaziali e temporali le principali limitazioni della sottotitolazione quale *constrained translation* (Titford, 1982: 113). Il compito di specificare di volta in volta la particolare compagnia militare privata a cui ci si riferisce è affidato a glosse iponimiche che ne riportano il nome in *katakana*.

Preponderante in *Metal Gear Solid: Peacewalker* è l'utilizzo fonetico delle glosse per mantenere il suono delle lingue straniere dei personaggi anche in quei casi in cui la traccia audio segue il testo base giapponese. L'utilizzo fonetico si rivela anche funzionale ad attivare riferimenti intertestuali a opere narrative, concetti filosofici e citazioni di personaggi storici nella loro lingua originale. In *Metal Gear Solid V: The Ground Zeroes + The Phantom Pain* si è visto come l'utilizzo fonetico possa interessare la resa interlinguistica di determinati *Cultural Specific Items*, nella fattispecie riferimenti geografici ed etnografici (Díaz Cintas & Remael, 2007: 201), toponimi di villaggi e città (Antonini & Chiaro, 2005: 39) e concezioni culturo-specifiche. In *Death Stranding*, infine, le glosse vengono sfruttate retoricamente per rendere conto dell'atteggiamento affettivo di determinati personaggi nei confronti di altri, rendendo evidente la *fonction émotive* dei sottotitoli (Marleau, 1982: 274). Come in MGS4, anche qui i riferimenti alle tematiche principali vengono evidenziati nei sottotitoli attraverso l'utilizzo di una glossa ombrello, in questo caso *sutorando* "Strand". In ultimo, la resa fonetica dei nomi dei personaggi nei dialoghi in giapponese viene sfruttata assieme all'ortografia e ai rimandi semantici degli stessi per creare giochi di parole interlinguistici.

Trasversale a tutti i titoli analizzati è l'utilizzo delle glosse per attivare CSI corrispondenti a tre tipologie di riferimenti (Ranzato, 2016: 76-77): riferimenti intratestuali, relativi a eventi e personaggi della stessa opera; riferimenti intertestuali, relativi a eventi e personaggi della stessa serie comparsi in altri capitoli, a opere filmiche o di narrativa; macroallusioni intertestuali, nel caso di riferimenti a opere che costituiscono la base di ispirazione per alcuni aspetti o per l'intero videogioco.

Sebbene l'analisi svolta nei paragrafi precedenti permetta di concludere con una valutazione positiva delle glosse interlineari nei sottotitoli dei videogiochi, quali strumento creativo efficace nel produrre un generale *increase in readability* (Titford, 1982: 116), va tuttavia sottolineato come nei videogiochi oggetto di studio sia emersa una scarsa attenzione all'accessibilità del prodotto, in linea con quanto avviene nel panorama videoludico (Zhang, 2021: 374). In particolare, il numero dei caratteri eccede spesso grandemente il limite di 13 per riga, le unità sintattiche non vengono sempre rispettate nella segmentazione dei sottotitoli, e non è presente l'uso dell'italico che renda conto delle voci fuoricampo o provenienti da apparecchi elettronici. Sono inoltre assenti opzioni di personalizzazione dei sottotitoli che permettano di mostrare l'intestazione con il nome del personaggio parlante, di scegliere il colore, l'ombreggiatura, lo sfondo o il *font*. Nel solo caso di *Death Stranding* è stata aggiunta l'opzione di scegliere la dimensione dei caratteri a schermo tramite una *patch* di aggiornamento, a seguito dei riscontri negativi da parte dei giocatori circa le dimensioni ridotte dei caratteri originali. L'implementazione di linee guida efficaci nel garantire l'accessibilità del prodotto al pubblico universale di utenza permetterebbe un più completo spiegamento del potenziale delle glosse interlineari quale risorsa all'interno di una *constrained translation* come la sottotitolazione videoludica giapponese.

CONCLUSIONE

L'elaborato ha offerto una valutazione delle glosse interlineari quali risorsa unica del sistema di scrittura del giapponese. Il primo capitolo ha stilato un resoconto storico sulla nascita e sul ruolo svolto dalle glosse all'interno dello sviluppo della lingua e della scrittura giapponese. È seguita, nel secondo capitolo, la teorizzazione delle glosse interlineari quali *loci translationis* in sottotitolazione. Teorizzazione che è stata posta sotto verifica nel terzo capitolo attraverso l'analisi degli usi creativi delle glosse interlineari nella sottotitolazione videoludica giapponese, relativamente alla produzione del *game designer* Kojima Hideo. La discussione dei dati raccolti ha permesso di concludere come glosse interlineari cui vengano affidate precise funzioni fonetiche, semantiche e retorico-stilistiche permettano, in sottotitolazione, il mantenimento della coesione intersemiotica e di quella culturale. Questo attraverso strategie creative ricorrenti che sfruttino lo spazio traduttivo reso disponibile nella triplice dimensione intralinguistica, interlinguistica e intersemiotica (Jakobson, 1971: 261).

Tracciando un parallelo con le funzioni già individuate da Wakabayashi (2006: 25-30), è possibile inquadrare le strategie di uso delle glosse a fini creativi nei videogiochi analizzati a seconda del tipo di funzione:

- con funzione fonetica le glosse vengono utilizzate per fornire un'approssimazione della pronuncia di parole straniere, rendendo possibile l'incorporazione del suono della lingua *source* nel testo *target*;
- con funzione semantica esse fungono da parafrasi per definire, spiegare o riaffermare concetti astratti, complicati o stranieri; in certi casi, inoltre, esprimono un significato differente o discordante da quello del testo base, o sovrapponibile con esso soltanto in parte;
- con funzione retorico-stilistica le glosse sono sfruttate per rendere un differente registro linguistico; per conferire al testo una resa migliore dei caratteri specifici dell'oralità o della scrittura; per attirare l'attenzione sulla parola glossata; per creare tensione giustapponendo in maniera inaspettata contesti stranieri e indigeni; per sfidare i lettori a una lettura più attenta, in considerazione della complessità semantica del testo.

Dal punto di vista della coesione intersemiotica in sottotitolazione, è emerso come le glosse interlineari possano costituire uno strumento utile al mantenimento dei diversi livelli di sincronia richiesti dalla sottotitolazione quale *constrained translation*. Le glosse costituiscono difatti uno spazio aggiuntivo interno ai sottotitoli che permette un più agevole adempimento delle funzioni individuate da Marleau (1982: 274). Gli usi creativi nei videogiochi di Kojima hanno evidenziato, in particolare, utilità ai fini delle seguenti funzioni:

- *fonction de communication*: le glosse garantiscono la trasmissione di informazione che andrebbe altrimenti persa per via dell'ostacolo che le lingue parlate da alcuni personaggi dell'opera pongono alla comprensione del fruitore;
- *fonction émotive*: le glosse tentano di riprodurre le stesse emozioni suscitate nei dialoghi;
- *fonction d'ancrage*: le glosse chiariscono il significato complessivo di un'inquadratura, di una scena o di un'intera sequenza inserendo il riferimento a uno o più elementi presenti all'interno di uno o più dei canali semiotici che compongono l'unità di riferimento;
- *fonction de relais*: le glosse aggiungono informazioni non presenti negli altri canali semiotici;
- *fonction de redondance*: le glosse e l'insieme degli altri canali semiotici trasmettono esattamente lo stesso messaggio.

Dal punto di vista della coesione interculturale, le glosse sono impiegate per riportare in maniera fedele CSI relativi a toponimi e istituzioni straniere, mantenendo un adeguato livello di comprensibilità per il pubblico giapponese.

L'analisi dell'uso creativo delle glosse interlineari nei videogiochi di Kojima Hideo supporta un giudizio finale positivo sulla validità della definizione delle glosse quali *loci translationis* proposta in questo elaborato. Ciascuna delle strategie impiegate nell'uso delle glosse si configura difatti come atto traduttivo, nella triplice accezione jakobsoniana di traduzione. Si distinguono pertanto:

- *glosse intralinguistiche*: di questo tipo sono le glosse con funzione semantica di resa sinonimica, iperonimica o iponimica del termine corrispondente in testo base, così come le glosse con funzione retorico-stilistica di resa del parlato e di differenti registri linguistici;

- *glosse interlinguistiche*: fanno parte di questa categoria le glosse con funzione fonetica di mantenimento del suono delle lingue straniere e le glosse con funzione semantica di resa dei CSI;
- *glosse intersemiotiche*: a quest'ultima tipologia appartengono le glosse di esplicitazione deittica, le quali rendono in segni verbali elementi provenienti da uno o più dei canali che compongono la semiosi complessiva del videogioco.

I videogiochi di Kojima Hideo si sono rivelati un caso studio interessante per l'analisi dell'uso creativo delle glosse interlineari in sottotitolazione. Il riferimento ai modelli già elaborati all'interno dello stato dell'arte sull'uso creativo delle glosse nella letteratura e nei *manga* e la loro integrazione nel quadro teorico della traduzione audiovisiva hanno costituito le fondamenta dell'elaborato, il quale ha inteso fornire un primo studio delle glosse interlineari nel medium videoludico. Studi futuri potranno approfondire l'analisi, da un lato ampliando il numero di opere e di autori presi in esame, dall'altro valutando in quale misura le stesse glosse interlineari, che costituiscono una risorsa per i videogiochi giapponesi, possano porre delle sfide ai traduttori nella localizzazione dei prodotti per il mercato internazionale.

BIBLIOGRAFIA

Abe, Kōbō. “Mukankeina shi – Toki no gake” (Una morte irrilevante – Il precipizio del tempo), Tokyo, Shinchō bunko, 1967.

阿部公房、『無関係な死・時の崖』、東京：新潮文庫、1967年。

Aixelá, Javier Franco. “Culture-specific Items in Translation.” In *Translation, Power, Subversion*, a cura di Román Alvarez e M. Carmen-África Vidal, 52-78. Clevedon: Multilingual Matters, 1996.

Aldridge, Alfred Owen et al. “Symposium on *Explication de texte*.” *Books Abroad* 37, n. 3 (1963): 261-270.

Antonini, Rachele, e Delia Chiaro. “The Quality of Dubbed Television Programmes in Italy: the experimental design of an empirical study.” In *Cross-Cultural Encounters: Linguistic Perspectives*, a cura di Marina Bondi e Nick Maxwell, 33-44. Roma: Officina Edizioni, 2005.

Ariga, Chieko. “The Playful Gloss. Rubi in Japanese Literature.” *Monumenta Nipponica* 44, n. 3 (1989): 309-335.

Backhouse, A. E. “Aspects of the Graphological Structure of Japanese.” *Visible Language* 18, n. 3 (1984): 219-228.

Balboni, Paolo, e Fabio Caon. *La comunicazione interculturale*. Venezia: Marsilio, 2015.

Bienati, Luisa, e Adriana Boscaro. *La narrativa giapponese classica*. Venezia: Marsilio, 2012.

Calvetti, Paolo. *Introduzione alla storia della lingua giapponese*. Napoli: Istituto Universitario Orientale, 1999.

Chaume, Frederic. “Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation.” *Meta* 49, n. 1 (2004): 12-24.

Chen, Ping. *Modern Chinese. History and Sociolinguistics*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

- Chiaro, Delia. "Issues in Audiovisual Translation." In *The Routledge Companion to Translation Studies*, a cura di Jeremy Munday, 141-165. London: Routledge, 2008.
- Chow, Yean Fun. "A social semiotic multimodal analysis of atoji translation in manga." *Social Semiotics* 31 (2021): 1-21.
- Díaz Cintas, Jorge, e Aline Remael. *Audiovisual Translation: Subtitling*. London: Routledge, 2007.
- Fasold, Ralph. *The Sociolinguistics of Society*. New York: Blackwell, 1984.
- Fasold, Ralph. "The politics of language." In *An Introduction to Language and Linguistics*, a cura di Ralph Fasold e Jeff Connor-Linton, 373-400. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- Fraschini, Bruno. *Metal Gear Solid. L'evoluzione del serpente*. Milano: Edizioni Unicopli, 2003.
- Frellesvig, Bjarke. *A History of the Japanese Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- Gambier, Yves. "Multimodality and audiovisual translation." *MuTra Conference Audio Visual Translation Scenarios, Turku*, 1-5 maggio, 2006.
- Gottlieb, Henrik. "Subtitling – a new university discipline." In *Teaching Translation and Interpreting 1. Training, Talent and Experience*, a cura di Cay Dollerup e Anne Loddegaard, 161-170. Amsterdam: John Benjamins, 1992.
- Gottlieb, Henrik. "Subtitles and International Anglification." *Nordic Journal of English Studies* 3, n. 1 (2004): 219-230.
- Gottlieb, Nanette. *Language and Society in Japan*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005.
- Gottlieb, Nanette. *Kanji Politics. Language Policy and Japanese Script*. London: Routledge, 2016.
- Guevara, Ernesto Che. *Venceremos! The speeches and writings of Ernesto Che Guevara*, a cura di John Gerassi. New York: The Macmillan Company, 1968.

- Guinness World Records. Gamer Edition 2015*. London: Guinness World Records, 2014.
- Hannas, Wm. C. *Asia's Orthographic Dilemma*. Honolulu: University of Hawai'i Press, 1997.
- Hansing, Katrin. *Rasta, Race and Revolution. The Emergency and Development of the Rastafari Movement in Socialist Cuba*. Münster: LIT Verlag, 2006.
- Iwahara, Akihiko, et al. "The effects of a sense of compatibility between type of script and word written in Japanese." *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal* 16 (2003): 377-397.
- Jakobson, Roman. "On Linguistic Aspects of Translation." In *Roman Jakobson. Selected Writings II. Word and Language*, a cura di Roman Jakobson, 260-266. Parigi: Mouton, 1971.
- Kojiki. Un racconto di antichi eventi*, a cura di Paolo Villani. Venezia: Marsilio, 2006.
- Kojima, Hideo. "Sōsaku suru idenshi. Boku ga aishita MEME tachi" (Il gene creativo. I meme che amo), Tokyo, Shinchō bunko, 2019.
- 小島秀夫、『創作する遺伝子。僕が愛した MEME たち』、東京：新潮文庫、2019年。
- Lebra, Joyce C. "Yano Fumio: Meiji Intellectual, Party Leader, and Bureaucrat." *Monumenta Nipponica* 20, n. 1-2 (1965): 1-14.
- Lewis, Mia. "Painting Words and Worlds." *Columbia East Asia Review* 3, n. 2 (2010): 28-45.
- Lomheim, Sylfest. "The Writing on the Screen. Subtitling: A Case Study from Norwegian Broadcasting (NRK)." In *Word, Text, Translation*, a cura di Gunilla Anderman e Margaret Rogers, 190-207. Clevedon: Multilingual Matters, 1999.
- Mangiron, Carmen, e Minako O'Hagan. "Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation." *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006): 10-21.
- Marleau, Lucien. "Les sous-titres... un mal nécessaire." *Meta. Journal des traducteurs* 27, n. 3 (1982): 271-285.

- Mayoral, Roberto, et al. "Concept of Constrained Translation. Non-linguistics Perspectives of Translation." *Meta* 33, n. 3 (1988): 356-367.
- Morgenstierne, Georg. *A New Etymological Vocabulary of Pashto*. Wiesbaden: Dr. Ludwig Reichert Verlag, 2003.
- Pappalardo, Giuseppe. "Il mito dell'isocronia moraica in giapponese: un'analisi quantitativa basata su corpora orali." *Kervan – International Journal of Afro-Asiatic Studies* 24, n. 1 (2020): 193-209.
- Pashtoon A., Zeeya. *Pashto-English Dictionary*. Chantilly: Dunwood Press, 2009.
- Pérez-González, Luis. *Audiovisual Translation. Theories, Methods and Issues*. London: Routledge, 2014.
- Ramière, Nathalie. "Reaching a Foreign Audience: Cultural Transfers in Audiovisual Translation." *The Journal of Specialised Translation* 6 (2006): 152-166.
- Ranzato, Irene. "Il punto di vista della cultura di arrivo: gli elementi culturospecifici nella traduzione audiovisiva inglese-italiano." In *Lingue europee a confronto. La linguistica contrastiva tra teoria, traduzione e didattica*, a cura di Daniela Puato, 71-89. Roma: Sapienza Università Editrice, 2016.
- Redmond, Ryan C. "Kanji and non-homophonous furigana: Foreign language readings and character (stereo)types in *manga*." *Discourse, Context & Media* 32 (2019): 1-8.
- Ryle, Gilbert. *The Concept of Mind*. London: Routledge, 2009.
- Sakaria, S. *Concise English-Afghan Dari Dictionary*. Kabul, 1967.
- Sandino, Augusto. *El pensamiento vivo*. Managua: Editorial Nueva Nicaragua, 1981.
- Seeley, Christopher. *A History of Writing in Japan*. Leiden: Brill, 1991.
- Smith, Janet S., e David L. Schmidt. "Variability in Written Japanese: Towards a Sociolinguistics of Script Choice." *Visible Language* 30, n. 1 (1996): 46-71.
- Taylor, Insup, e M. Martin Taylor. *Writing and Literacy in Chinese, Korean and Japanese. Revised edition*. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

Titford, Christopher. "Subtitling: Constrained Translation." *Lebende Sprachen* 27, n. 3 (1982): 113-116.

Tollini, Aldo. *La scrittura del Giappone antico*. Venezia: Cafoscarina, 2005.

Tranter, Nicolas. "Nonconventional script choice in Japan." *International Journal of the Sociology of Language* 2008, n. 192 (2008): 133-151.

Unger, J. Marshall. *Literacy and Script Reform in Occupation Japan. Reading Between the Lines*. Oxford: Oxford University Press, 1996.

Unseth, Peter. "Sociolinguistic parallels between choosing scripts and languages." *Written Language & Literacy* 8, n. 1 (2005): 19-42.

Vitucci, Francesco. *Ciak! Si sottotitola. Traduzione audiovisiva e didattica del giapponese*. Bologna: CLUEB, 2016.

Wakabayashi, Judy. "Translating in a Forked Tongue: Interlinear Glosses as a Creative Device in Japanese Translations." *Translation and Interpreting Studies* 1, n. 2 (2006): 3-41.

Wall, Leon, e William Morgan. *Navajo-English Dictionary*. Washington: United States Department of the Interior, 1958.

Wilkerson, Kyoko Takashi, e Douglas Wilkerson. "The Gloss as Poetics. Transcending the Didactic." *Visible Language* 34, n. 3 (2000): 228-263.

Zhang, Xiaochun. "Video game localization: translating interactive entertainment." In *The Routledge Handbook of Translation and Media*, a cura di Esperança Bielsa, 369-383. London: Routledge, 2021.

SITOGRAFIA

Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org> (ultimo accesso: 23/09/22).

Encyclopedia. <https://encyclopedia.com> (ultimo accesso: 23/09/22).

Encyclopedia Britannica. <https://britannica.com> (ultimo accesso: 23/09/22).

Eurogamer. <https://eurogamer.net> (ultimo accesso: 23/09/22).

Gameplanet. <https://gamesplanet.co.nz> (ultimo accesso: 23/09/22).

Gamespot. <https://gamespot.com> (ultimo accesso: 23/09/22).

Gamespy. <https://gamespy.com> (ultimo accesso: 23/09/22).

小島秀夫 (@Kojima_Hideo). “MGS のテーマは『次の世代に遺すもの』 ...” Twitter, 10 settembre 2012. https://twitter.com/kojima_hideo/status/244938371145801728 (ultimo accesso: 23/09/22).

小島秀夫 (@Kojima_Hideo). “問題の答え合わせ...” Twitter, 7 giugno 2013. https://twitter.com/kojima_hideo/status/342792455013416960 (ultimo accesso: 23/09/22).

小島秀夫 (@Kojima_Hideo). “Since I get this question a lot...” Twitter, 27 agosto 2019. https://twitter.com/hideo_kojima_en/status/1166152556646559746 (ultimo accesso: 22/09/22).

Ign. <https://it.ign.com> (ultimo accesso: 23/09/22).

Independent. <https://independent.co.uk> (ultimo accesso: 23/09/22).

Kupsala.net. <https://kupsala.net> (ultimo accesso: 23/09/22).

Linguee.com. <https://www.linguee.com/> (ultimo accesso: 23/09/22).

Metacritic. <https://metacritic.com> (ultimo accesso: 23/09/22).

Navy Seal Museum. <https://navysealmuseum.org> (ultimo accesso: 23/09/22).

Netflix. <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us> (ultimo accesso: 22/09/22).

Playstation.blog. <https://blog.playstation.com> (ultimo accesso: 23/09/22).

Vocabolario Treccani online. <https://www.treccani.it/vocabolario/> (ultimo accesso: 22/09/22).

Weblio. <https://www.weblio.jp/> (ultimo accesso: 22/09/22).

LUDOGRAFIA

Kojima Productions. *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Konami, PlayStation 2, 2001.

Kojima Productions. *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Konami, PlayStation 2, 2004.

Kojima Productions. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Konami, PlayStation 3, 2008.

Kojima Productions. *Metal Gear Solid: Peace Walker*. Konami, PlayStation Portable, 2010.

Kojima Productions. *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*. Konami, PlayStation 4, 2014.

Kojima Productions. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Konami, PlayStation 4, 2015.

Kojima Productions. *Death Stranding*. Sony Computer Entertainment, PlayStation 4, 2019.

Konami. *Metal Gear*. Konami, MSX, 1987.

Konami. *Snatcher*. Konami, MSX, 1988.

Konami. *Metal Gear 2: Solid Snake*. Konami, MSX, 1990.

Konami. *Policenauts*. Konami, PlayStation, 1996.

Konami. *Metal Gear Solid*. Konami, PlayStation, 1998.