



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Interpretariato e traduzione
editoriale, settoriale

Tesi di Laurea

La Localizzazione Videoludica

Proposta di traduzione e commento
traduttologico del compendio del
videogioco Genshin Impact

Relatore

Dott. Livio Zanini

Correlatore

Dott. Paolo Magagnin

Laureanda

Chiara Ferrarese
Matricola 867112

Anno Accademico

2021 / 2022

A chi ci ha sempre creduto

Abstract

Economic and linguistic globalization are two closely related processes. So far, the impact of new technologies has led to a number of changes in all areas of society and translation is definitely involved in this. Different languages and cultures, thousands of miles away, meet each day through the Internet. On the other hand, however, technological development has not been able to overcome language barriers. At the same time, there is a growing need for linguistic and cultural mediation, which has given rise to a new branch of translation, localization.

Localization was created to meet the needs of many American companies that want to market their software products in Asia and Europe. Its purpose is to adapt a product so that it can be used in the local practice in which it is introduced, and this can only be done if, above all, we act at the linguistic level. In fact, language is the first major barrier to becoming part of the global flow. In addition, localization involves the adaptation of many specific factors other than local reality, which will be the new target users. Knowing how to position your product towards the target it targets represents a winning strategic move to survive and face the ruthless competition of other companies of the World Wide Web.

This thesis focuses on localization problems related to the translation of Chinese video games into Italian. This topic was chosen the last year of specialization, first of all for my passion for the gaming world, later because it is a topic still little studied and known, which gave me the opportunity to deepen and explore this branch of translation studies, now in full explosion.

Key Words: Localization, Video games, Translation

摘要

经济和语言全球化是两个密切相关的进程。到目前为止，新技术的影响导致了社会各领域的一系列变化，翻译肯定参与其中。不同的语言和文化，千里之外，每天通过互联网相遇。但另一方面，技术发展未能克服语言障碍。同时，对语言和文化调解的需求也日益增加，从而产生了翻译的新分支，即本地化。

本地化是为了满足许多希望在亚洲和欧洲销售其软件产品的美国公司的需求而创建的。其目的是对产品进行调整，使其能够用于引入产品在当地实践，而这只而我们只能在语言层面过关的情况下才能做到。事实上，语言是成为全球流动一的第一大障碍。此外，本地化涉及到本地以外的许多特定因素的适应，这将是新的目标用户。了解如何将您的产品定位在目标位置上,这是一项成功的战略举措,旨在生存并面对万维网其他公司的残酷竞争。

本文主要研究中国电子游戏翻译成意大利语的本地化问题。这个题目被选为专业化的最后一年，首先是因为我对游戏世界的热情，然后因为它是一个仍然鲜为人知的话题，这让我有机会深化和探索这个翻译研究的分支，现在正全面爆发。

关键词：本地化、视频游戏、翻译

Indice

Prefazione	6
Capitolo 1 - La Localizzazione Videoludica	8
<u>1.1 Introduzione</u>	<u>9</u>
<u>1.2 Significato di Locale.....</u>	<u>10</u>
<u>1.3 Definizione di GILT</u>	<u>11</u>
1.3.1 Globalizzazione	12
1.3.2 Internazionalizzazione	13
1.3.3 Localizzazione.....	15
1.3.4 Traduzione.....	17
1.3.5 Transcreazione	19
<u>1.4 I Videogiochi in Cina</u>	<u>20</u>
1.4.1 L'Industria Videoludica.....	21
1.4.2 Regolamentazioni dei Videogiochi.....	23
<u>1.5 Localizzazione Videoludica</u>	<u>25</u>
1.5.1 Perché si Localizza	28
1.5.2 Il Processo di Adattamento.....	30
1.5.3 Principali Difficoltà	33
<u>1.6 Breve Introduzione alla Proposta di Traduzione.....</u>	<u>35</u>
Capitolo 2 - Proposta di Traduzione	37
<u>2.1 Compendio del Videogioco Genshin Impact</u>	<u>38</u>

Capitolo 3 - Commento traduttologico	68
<u>3.1 Introduzione al commento</u>	<u>69</u>
<u>3.2 Tipologia e Funzione Testuale</u>	<u>70</u>
<u>3.3 Dominante.....</u>	<u>71</u>
<u>3.4 Lettore Modello</u>	<u>73</u>
<u>3.5 Macrostrategia</u>	<u>74</u>
<u>3.6 Microstrategie</u>	<u>76</u>
3.6.1 Fattori Lessicali	76
3.6.2 Fattori Grammaticali.....	84
3.6.3 Fattori Testuali	90
3.6.4 Fattori Culturali.....	92
<u>3.7 Residuo Traduttivo</u>	<u>94</u>
Conclusioni.....	95
Glossario	97
Bibliografia	99
Sitografia	102

Prefazione

La globalizzazione economica e linguistica sono due processi strettamente correlati. Finora, l'impatto delle nuove tecnologie ha portato a una serie di cambiamenti in tutti i settori della società e la *traduzione* è sicuramente coinvolta in questo. Lingue e culture diverse, a migliaia di chilometri di distanza, si incontrano ogni giorno attraverso Internet. Tuttavia, d'altra parte, gli sviluppi tecnologici non sono ancora riusciti a superare la barriera linguistica. Allo stesso tempo, la crescente necessità di mediatori linguistici e culturali ha dato vita a una nuova branca della *traduzione*, la *localizzazione*.

La *localizzazione* è stata creata per soddisfare le esigenze di molte aziende americane che desiderano commercializzare i propri prodotti software in Asia e in Europa. Il suo scopo è quello di adattare un prodotto in modo che possa essere utilizzato nella pratica locale in cui viene introdotto e ciò si può fare solo se, soprattutto, si agisce a livello linguistico. In effetti, la lingua è la prima grande barriera da superare per entrare a far parte del flusso globale. Inoltre, la *localizzazione* prevede l'adattamento di molti fattori specifici diversi dalla realtà locale, che saranno i nuovi utenti target. Saper posizionare il proprio prodotto verso il target a cui si mira rappresenta una mossa strategica vincente per sopravvivere ed affrontare la spietata concorrenza di altre aziende del World Wide Web.

Questa tesi verte sui problemi di *localizzazione* legati alla traduzione dei videogiochi cinesi in italiano. Questo argomento è stato scelto l'ultimo anno di specialistica, innanzitutto per la mia passione verso il mondo videoludico, in seguito perché si tratta di un tema ancora poco studiato e conosciuto, il che mi ha dato la possibilità di approfondire ed esplorare questa branca dei translation studies, ad oggi in piena esplosione.

Lo scopo di questa tesi è proprio quello di mostrare come la *localizzazione* sia una realtà molto complessa, attuale e necessaria, che coinvolge molte dinamiche nella sua realizzazione. Per fare ciò, verranno prima esposte le basi teoriche e, in seguito, verrà data una prova pratica.

La suddivisione dell'elaborato è in tre capitoli: il primo si concentra sulla definizione di *localizzazione* con l'obiettivo di distinguerla da altri, come *traduzione*, *globalizzazione* e *internazionalizzazione*. Nel capitolo successivo viene proposta una traduzione del compendio del videogioco Genshin Impact, consultabile sul sito originale dello stesso, seguito infine dal terzo capitolo in cui viene corredata un'analisi traduttiva relativa ai contenuti del capitolo precedente.

L'introduzione affronterà la *localizzazione*, rivelatasi la migliore strategia per promuovere un prodotto all'estero, poiché comprende non solo una semplice traduzione di frasi e paragrafi, ma anche considerazioni culturali e linguistiche del mercato di arrivo. Questo processo vede coinvolte molte organizzazioni e settori, ognuno con una missione specifica, ma con un obiettivo comune: rendere il prodotto globale e internazionale. Si proseguirà con un preambolo del linguaggio settoriale specifico dell'industria videoludica, e di come questa abbia delle motivazioni e difficoltà da prendere in esame nel momento della sua applicazione.

La seconda parte vedrà nella pratica la proposta di traduzione specialistica inerente al tema centrale della tesi (la *localizzazione* videoludica), accompagnata da esempi specifici legati al mondo dei videogiochi in Cina.

Nella terza parte dell'elaborato verrà presentato un commento traduttologico che si prefigge di spiegare le strategie traduttive utilizzate dal traduttore per risolvere i problemi riscontrati durante la traduzione.

Infine, dopo aver tratto le conclusioni, viene fornito un glossario terminologico settoriale diviso in sezioni che contiene termini tecnici in caratteri cinesi, accompagnati da *pinyin* e una traduzione italiana. Il lavoro di tesi termina con un approfondito elenco bibliografico e sitografico di tutti i testi presi in esame, nella loro interezza o solo in parte, utili per la stesura della stessa.

Capitolo 1 - La Localizzazione Videoludica

1.1 Introduzione

“La *localizzazione* può essere pensata come una serie di reazioni a testi in movimento”¹: così Pym, uno dei massimi esperti del settore, definisce la *localizzazione*. Egli sostiene che i testi sono essenzialmente oggetti fisici distribuiti nello spazio e nel tempo²: nello spazio perché, una volta scritti, possono essere letti altrove; nel tempo in quanto possono essere letti in qualsiasi momento. La precisa distribuzione dei testi nello spazio e nel tempo crea la necessità di localizzarli per adattarli e convertirli a un nuovo target di riferimento³.

Oggi i testi sono addirittura soggetti al movimento dello spazio-tempo dovuto alla globalizzazione economica, che non ha mai cessato di accompagnare la globalizzazione linguistica. Secondo Wilss, il linguaggio segue due tendenze principali: una centrifuga e una centripeta. La prima si riferisce al crescente utilizzo dell'inglese come “lingua globale”; La seconda invece è evidente nel fatto che le singole comunità linguistiche non siano disposte a rinunciare alla propria identità socio-culturale⁴.

Ne è la prova il fatto che gli utenti di Internet sono più propensi a fare acquisti su siti web scritti nella loro lingua madre. È quindi facile comprendere come la comunicazione internazionale specializzata sia sempre più caratterizzata dal multilinguismo, che richiede sforzi sempre maggiori di mediazione e *localizzazione* linguistica.

In Oriente, grazie al continuo progresso tecnologico, il commercio internazionale sta diventando sempre più frequente e le aziende cinesi sono interessate ad espandersi in mercati esteri in rapida crescita. Tuttavia, a causa

Tutte le traduzioni italiane sono opera del traduttore, salvo ove indicato.

¹ Anthony Pym, *The Moving Text: Localization, Translation and Distribution*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 2004, p. 10.

² *Ivi*, p. 5.

³ *Ivi*, p. 15.

⁴ Wolfram Wilss, *Translation and Interpreting in the 20th Century*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 1999, p. 181.

della scarsa competenza dei traduttori, i videogiochi tradotti hanno una struttura incoerente, con frequenti errori grammaticali e di ortografia, non comprendendone così il vero significato.

I successivi paragrafi mirano a chiarire tutti gli aspetti inerenti al processo di *localizzazione*, ad oggi un'area sempre più attiva della linguistica.

1.2 Significato di *Locale*

Con la globalizzazione, molte aziende hanno sviluppato la necessità di promuovere i propri prodotti al di fuori del paese in cui hanno sede. Ciò ha portato allo sviluppo di vari problemi linguistici che richiedono la conversione del testo dalla lingua di partenza alla lingua di arrivo.

Ma cosa si intende con il termine *locale*? Esso viene utilizzato da Scarpa come integrazione della sua definizione di *localizzazione*: “il processo di traduzione e adattamento di contenuti alle esigenze di uno specifico mercato, il cosiddetto *locale*, che può essere un paese o semplicemente una regione che condividono determinati modelli culturali, tra cui la lingua e le eventuali caratteristiche politico-giuridiche”⁵. Anche Pym fa riferimento al concetto di *locale* dandone due definizioni distinte. Nella prima è vista come la “destinazione della diffusione dei testi” in cui egli fa riferimento ad un “luogo”⁶. Nella seconda invece adotta un altro punto di vista, affermando che “nel caso in cui non si manifestassero delle resistenze ad un processo di distribuzione, il locale non esisterebbe”⁷.

La *localizzazione*, in particolare le sue parti di *traduzione*, a volte si pensa che riguardi solo i movimenti tra lingue diverse. Questo potrebbe invitarci a limitare la *traduzione* ai casi in cui ci sono contatti tra due lingue, purtroppo però non ci sono divisioni rigide tra ciò che è coperto dal termine “lingua”,

⁵ Federica Scarpa, *La traduzione specializzata. Un approccio didattico professionale*, Milano, Hoepli, 2008, p. 293.

⁶ Anthony Pym, *The Moving Text*, op. cit., p. 1.

⁷ *Ivi*, p. 22.

fondamentalmente perché non ci sono confini naturali tra le lingue. Basti pensare che i tipi di *localizzazione* che possono avvenire tra varietà prossimali (idioletti, socioletti o dialetti) non sono essenzialmente diversi da quelli tra sistemi linguistici più radicalmente distanti⁸. Né il termine “lingua” né “comunità” forniscono criteri sufficienti per definire i luoghi coinvolti nella distribuzione. Più per quello che elude che per i suoi benefici si è optato per il termine *locale*.

Un aspetto del termine *locale* rimane però problematico. Si potrebbe pensare che le localizzazioni siano risposte alle differenze culturali, eppure si esita ad equiparare *locale* a cultura. Questo perché si pensa che le culture siano più estese dei locali, con una natura sistemica e una stabilità tradizionale non facilmente interrotta dalle *localizzazioni*.

In seguito rifletteremo sui possibili effetti che la globalizzazione può avere sulle nostre culture, e per questo parleremo di quest’ultime come qualcosa di più vario e umano del concetto tecnico di *locale*. In effetti, *globalizzazione*, *internazionalizzazione*, *localizzazione* e *traduzione* sono termini strettamente correlati, ma ognuno ha connotazioni distinte che verranno spiegate più dettagliatamente nelle sezioni seguenti.

1.3 Definizione di GILT

I quattro termini *globalizzazione*, *internazionalizzazione*, *localizzazione* e *traduzione*, anche conosciute con l’acronimo GILT, fanno riferimento al modello con cui “traduttori e/o localizzatori collaborano attivamente con sviluppatori e ingegneri per promuovere con successo il processo di *localizzazione* globale”⁹. Per semplificare l’utilizzo di questi termini, nella versione inglese, solitamente vengono abbreviati in un codice contenente l’iniziale, seguita dal numero di lettere comprese tra iniziale e finale, concluso con la finale.

⁸ Anthony Pym, *The Moving Text*, op. cit., p. 22.

⁹ Miguel A. Jiménez, Hernán J. Crespo, *Translation and Web Localization*, Abingdon, Routledge, 2013, p. 9.

1.3.1 Globalizzazione

Seguendo l'acronimo iniziamo con la *globalizzazione* (G11N). Essa concerne il processo che le aziende fanno per trasportare la propria attività oltre i confini nazionali, nel resto del mondo, ed include idea di business, design del prodotto, servizio clienti internazionali e marketing. La *globalizzazione* è diventata anche una risorsa molto utile per le piccole imprese, poiché grazie alle tecnologie sempre più avanzate questo processo diventa qualcosa di realizzabile dandogli la possibilità crescere. Se un'azienda diventa globale è importante che collabori con esperti locali per garantire che la sua offerta sia culturalmente sensibile e rilevante per i diversi mercati¹⁰. Questo fa intendere quindi che la *globalizzazione* sia l'insieme di *internazionalizzazione* e *localizzazione*, e di come queste siano strettamente correlate.



Fig. 1 Processo di globalizzazione

Esse sono legate a uno schema circolare poiché non è un progetto unico, ma si tratta di un continuo aggiornamento di materiali e testi che necessitano di essere localizzati nel mercato di arrivo, se vogliamo che l'azienda continui ad essere presente all'estero.

¹⁰ Anthony Pym, *The Moving Text*, op. cit., p. 29-30.

1.3.2 Internazionalizzazione

Proseguendo troviamo l'*internazionalizzazione* (I18N). Quest'ultima implica la progettazione e lo sviluppo di un prodotto o applicazione di contenuti al fine di consentire un processo semplificato di *localizzazione* e adattamento per il pubblico target dal punto di vista linguistico, culturale e regionale. Nel caso in cui l'*internazionalizzazione* di un prodotto avviene in maniera conforme, allora tramite la *localizzazione* si avrà sostanzialmente un prodotto che sembra originario del paese target, invece che un testo che ha subito una traduzione postuma. Questa pratica comporta il seguente insieme di principi e pratiche:

- Distribuzione internazionale di contenuti, facilitata dalla progettazione adattabile e dallo sviluppo intelligente dell'interfaccia utente tramite codifica dei caratteri e concatenazione di stringhe.
- Adattamento dei codici a specifiche preferenze locali, regionali e/o linguistiche (codifica dei caratteri ASCII¹¹, che riflette dati di *localizzazione* predefiniti, formati, sistemi di dati per una matrice di lingue).
- Chiara demarcazione tra elementi localizzabili in base a requisiti internazionali e alle preferenze, come formati leggibili, uso di tastiere internazionali, design unici per ogni lingua, la quale deve essere comprensibile e concisa.
- Interfaccia utente, anche chiamata UI, applicabile nel caso di traduzioni multilingue e garantendo uno spazio buffer di dati sufficiente per il supporto e la memorizzazione di ulteriori dati linguistici.

Vista la sua funzione più pratica di modifica dei codici e sviluppo di interfacce, l'*internazionalizzazione* compete principalmente a programmatori e ingegneri informatici, ma essendo ciò che precede la *localizzazione*, dal punto di vista traduttivo è interessante notare quali sono gli interventi principali e le strategie da loro utilizzate.

¹¹ N.d.T. Sigla dell'inglese "American Standard Code for Information Interchange". In informatica, codice standard americano per lo scambio di informazioni; è il più diffuso tra i codici internazionali rappresentato da numeri, lettere e simboli utilizzati dai personal computer.

Innanzitutto parliamo della prima cosa a cui si fa caso nel momento in cui si utilizza un sito o un software, la grafica, principalmente ciò che concerne i *font*. È di fatto molto importante scegliere un carattere appropriato ad essere decodificato e poi modificato dalla *localizzazione*, come ad esempio i tre più utilizzati quali: Times New Roman, Helvetica e Arial, ognuno con un'applicazione diversa vista l'impostazione più o meno formale del tratto. È bene sapere inoltre che la codifica dei caratteri solitamente avviene con il sistema Unicode, soprattutto perché permette di trascrivere qualsiasi segno diacritico necessario, il quale assegna un numero univoco ad ogni carattere, indipendente dalla lingua, dalla piattaforma e dal programma utilizzato.

Una delle strategie necessarie a proporre un'*internazionalizzazione*, e in seguito una *localizzazione*, vincente è quella di considerare lo spazio "fisico" utilizzato dai testi nelle varie lingue. Per fare ciò solitamente si utilizza l'espansione, cioè un'estensione testuale necessaria per spiegare al meglio ciò che si traduce. In questo campo, oltre a quanto appena descritto, si parla di quanti caratteri effettivi vengono occupati dalle stringhe di testo. Prendendo in esame dei contenuti uguali ma in lingue differenti, e partendo dall'idea che l'inglese sia base fissa al 100%, si può facilmente notare come questi prendano più o meno spazio.

Lingua	Frase	Espansione
Inglese	Start new game	100%
Italiano	Inizia nuova partita	133%
Cinese	开始新游戏	58%

Tab. 1 Esempificazione dell'estensione testuale

La differenza, pur non sembrando così estrema quanto esemplificato nella tabella, conta il numero di lettere o caratteri presenti nella frase, partendo da quella inglese che ne contiene dodici arrivando a quella cinese da soli cinque. Tuttavia il cinese, come tutte le altre lingue che utilizzano caratteri grafici e non l'alfabeto latino, hanno il fattore della larghezza e del senso di lettura da valutare. Per questo motivo e quelli precedentemente spiegati, l'ideale sarebbe programmare il sito multilingue per non dover fare modifiche

postume alla sua pubblicazione. Come visto prima *internazionalizzazione* e *localizzazione* sono connesse tra loro e come afferma Pym “inizialmente il prodotto viene preparato per tutte o alcune delle sue successive localizzazioni”¹².

1.3.3 Localizzazione

Passiamo ora al tema centrale dell’elaborato cioè la *localizzazione* (L10N), la quale deriva dal concetto precedentemente spiegato di *locale*. Può essere definita come l’adattamento linguistico e stilistico dei contenuti per la regione di destinazione al fine di renderlo appropriato, facilmente comprensibile e comodo da usare per un target nativo locale. Essa richiede una conoscenza approfondita della terminologia e delle specifiche della regione e della cultura a cui è destinato il contenuto localizzato. Inoltre, richiede la modifica di vari aspetti, come il layout dell’interfaccia, stili numerici, valute locali, ora locale e le preferenze di data, unità di misura, contenuti, grafica e stile artistico.

Un esempio rilevante in questo senso sono gli assistenti virtuali alimentati dall’IA, intelligenza artificiale, come Alexa o Siri, ampiamente utilizzati per operazioni semplici come previsioni del tempo, indicazioni stradali o risposte generiche. Le interfacce degli assistenti virtuali rappresentano innovazioni nella *localizzazione*, in quanto visualizzano una vasta gamma di interpretazioni linguistiche e variabili come scelte linguistiche o accenti specifici, ad esempio, cinese semplificato, tradizionale o ancora cantonese.

Un altro esempio significativo di come la *localizzazione* entra in campo, garantendo un’esperienza su misura per gli utenti finali nei loro linguaggi nativi e quadri culturali, è la *localizzazione* dei videogiochi. L’esempio più acclamato è l’azienda giapponese Nintendo, universalmente conosciuto per la sua interfaccia semplificata, che consente la *traduzione* e l’adattamento dei contenuti di gioco e video, e contemporaneamente a garantire la coerenza incrociata tra le versioni finali native e localizzate dei loro prodotti. In questo

¹² Anthony Pym, *The Moving Text*, op. cit., p. 30.

senso, non solo la *localizzazione* consente ai contenuti di essere pienamente compresi dagli utenti, ma fornisce il messaggio di origine nella lingua di destinazione e di mercato, ottenendo la massima efficacia e una maggiore flessibilità dei contenuti rispetto a un tipico processo di *traduzione*.

I videogiochi, ma anche tutti i documenti costituiti da informazioni di varia natura (testi, immagini, suoni, filmati) collegate fra loro tramite connessioni logiche e link, sono chiamati ipertesti. A tal proposito, Schäler ha proposto un vademecum per la *localizzazione* di questo specifico ambito professionale, descrivendo le cinque fasi da lui individuate in maniera chiara e ordinata¹³. Vediamo nel dettaglio quindi gli stadi di cui si compone una *localizzazione* di successo:

- **Analisi;** La fase iniziale di un progetto di *localizzazione* inizia con l'analisi approfondita del contenuto originale, a cui segue una serie di domande utili a progredire nel lavoro, come: Le caratteristiche della lingua di arrivo come caratteri e testo sono supportate dall'originale?, Quali software e strumenti servono ai localizzatori, ingegneri e tester?, Quale materiale deve essere tradotto? eccetera. In questa fase solitamente si fa utilizzo di quella che viene chiamata pseudo-traduzione, cioè la sostituzione automatica delle stringhe originali con una serie di caratteri espansi nella percentuale della lingua target (come esemplificato nella Tab.1) grazie a degli algoritmi predefiniti, in modo da imitare l'effetto della *traduzione* sul layout dell'interfaccia utente;
- **Preparazione;** In caso di esito di analisi positivo, i coordinatori linguistici e gli ingegneri creano un kit di *localizzazione* ad hoc. Quest'ultimo comprende tutto il materiale necessario per produrre una *localizzazione* di successo, tra cui le linee guida, sceneggiatura e script di prova, istruzioni per la consegna e i contatti di tutte le persone coinvolte nel progetto. Per far sì che ognuno abbia le idee chiare sul proprio ruolo viene redatto anche un piano dettagliato diviso in tappe, dove vengono delineati i compiti e i dettagli finanziari;

¹³ Reinhard Schäler, *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, Londra e New York, Ruotledge, 2009, p.157-161.

- Traduzione; Visto l'ampio utilizzo di materiale digitale i localizzatori, oltre al difficile lavoro di adattamento linguistico, devono svolgere compiti molto tecnici, come l'analisi del testo originale usando sistemi di traduzione automatica, il continuo aggiornamento delle memorie di traduzione dei CAT Tools, la preparazione di glossari e database specifici e il controllo della coerenza nelle traduzioni;
- Test; Si tratta di una fase di Localization Quality Assurance (LQA), controllo qualità della *localizzazione*, ed è necessaria per evitare di lanciare un prodotto sul mercato con contenuti linguisticamente inadeguati o culturalmente incongruenti. Le problematiche più comuni comprendono errori di battitura, errori grammaticali, errori di traduzione e bug dovuti dal layout e di conseguenza dall'espansione testuale. Gli addetti ai test fanno uso di script di prova e software che segnalano e monitorano gli errori, provvedendo poi a correggerli;
- Revisione; Alla fine di tutto il lavoro appena descritto esso viene sottoposto ad una approfondita revisione da parte del team e del cliente. Ne viene valutata la qualità e vengono proposte delle strategie per affrontare e risolvere i problemi individuati, cercando di trovare un'accordo tra le parti.

Questo processo proposto da Schäler richiede un elevato impiego di figure professionali oltre a strumenti e dispositivi quanto più adeguati. Nel caso di produzioni piccole, che non hanno a disposizione un budget molto ampio, si consiglia comunque di seguire la stessa procedura, snellendo i vari passaggi senza abbandonare l'attenzione verso la qualità.

1.3.4 Traduzione

Seguendo il modello GILT la quarta componente è la *traduzione* (T9N). In questo caso verrà intesa come parte specifica della *localizzazione*, in modo da evitare informazioni superflue non inerenti allo sviluppo di questa tesi. I termini *traduzione* e *localizzazione* sono spesso erroneamente scambiati e abusati

quando si fa riferimento all'interpretazione cross-linguistica e alla traduzione di contenuti. Tuttavia, anche se condividono lo stesso scopo, nei loro nuclei, il loro significato e approccio verso la sua realizzazione sono diversi.

La *traduzione* può essere definita come la trasformazione letterale parola per parola di un testo sorgente nella lingua di destinazione, il primo passo sulla strada di qualsiasi contenuto verso un nuovo pubblico, in quanto fornisce a quest'ultimo la capacità di comprendere il testo sorgente nella loro lingua madre. Uno scenario di applicazione tipico per la *traduzione* sono i testi chiamati "esatti": gli esempi includono la documentazione tecnica e medica, in cui l'attenzione si concentra sulla terminologia specifica che deve essere convertita dalla lingua di partenza alla lingua d'arrivo.

Dall'inizio degli anni novanta c'è stata una consapevolezza che la *localizzazione* non è "solo un problema di lingua", e che la *traduzione* potrebbe quindi essere "solo un problema di lingua"¹⁴. Negli ultimi anni la teoria della *traduzione* però si è mossa esattamente nella direzione opposta, con una maggiore attenzione alle problematiche culturali ed etiche. La teoria di Skopos e i Descriptive Translation Studies, ad esempio, sono basati su sistemi che ci hanno permesso di vedere le dinamiche interpersonali e la specificità culturale come ruoli importanti nella risoluzione dei problemi di *traduzione*. Il messaggio di tali esempi è che la *traduzione* è effettivamente utilizzato come una piccola parte non creativa di *localizzazione*, e che vi è un cut-off abbastanza chiaro tra i due, cioè, c'è una discontinuità pragmatica tra traduzione e non traduzione. Inoltre la pratica della *localizzazione* assume alcune cose molto interessanti sulla *traduzione*:

- Non deve essere confusa con tutte le altre cose che devono essere fatte nella *localizzazione* di un prodotto, come l'adattamento o la riprogettazione del testo;
- Si tratta di un processo di sostituzione del testo adatto alle stringhe in linguaggio naturale;

¹⁴ Robert C. Sprung, *Translating into Success. Cutting-edge strategies for going multilingual in a global age*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 2000, p. 43–57.

- Opera sulla base dell'equivalenza.

Quest'ultima prende definizioni diverse in base allo studioso della *traduzione* che ne fa riferimento. Per Venuti, ad esempio, la *traduzione* implica la ricerca di equivalenze tra lingue e culture, solo perché significa confrontarsi costantemente con le dissomiglianze, e non deve mai mirare a rimuovere completamente queste differenze¹⁵. Nida, invece, definisce il processo traduttivo come una decodificazione seguita da una ricodificazione del messaggio, riducendolo alla struttura più semplice possibile, e fa una distinzione tra equivalenza formale, che fa riferimento ad una riproduzione quanto più fedele del testo originale, ed equivalenza dinamica, che si pone l'obiettivo di riprodurre con esatta corrispondenza le reazioni dei lettori originari¹⁶.

Tuttavia, nei casi in cui l'obiettivo principale è quello di fornire un messaggio corredato dal contesto, la *traduzione* da sola non è sufficiente a causa del suo approccio di mera equivalenza linguistica, da qui l'inestricabile correlazione con la *localizzazione*.

1.3.5 Transcreazione

Scostandosi dalla sigla GILT, pur rimanendo strettamente legati al tema, troviamo la *transcreazione*, il cui nome ha origine dall'unione delle due parole inglesi Translation e Creation. Il termine è stato proposto per la prima volta dal traduttore e poeta Haroldo de Campos¹⁷, con l'intenzione di rivalutare il ruolo del traduttore e della *traduzione*, da mera equivalenza linguistica a ricreazione o creazione rispetto all'originale, tramite un lavoro di consumo, digestione e rielaborazione di quest'ultima.

¹⁵ Lawrence Venuti, *The Translator's Invisibility. A history of translation*, Londra e New York, Routledge, 1995, p. 19-20.

¹⁶ Eugene A. Nida, *The Theory and Practice of Translation*, Leiden, E. J. Brill, 1969, p. 98-100.

¹⁷ Pires Vieira, Else Ribeiro, "Liberating Calibans: Reading of Antropofagia and Haroldo de Campos' Poetics of Transcreation" in Susan Bassnett, Harish Trivedi, *Post-Colonial Translation: Theory and Practice*, Londra e New York, Routledge, 1999, p. 95.

Mentre la *localizzazione* va oltre il linguaggio per affrontare l'adattamento culturale, la *transcreazione* si spinge ancora più in là, adattando sfumature, modi di dire, discorsi e fraseggi. La *transcreazione* permette che un prodotto sia modellato dai locali per trasportare il seme di un messaggio pubblicitario globale e svilupparlo nel terreno del loro mercato natale, con il conseguente adattamento della formulazione, delle immagini, o persino dei video. Per transcreare con successo un messaggio, deve suscitare la stessa risposta emotiva nella lingua di destinazione come ha fatto in quella della lingua di origine. Un marchio di solito utilizza un ricco mix di linguaggio e contenuti visivi progettati per avere un effetto specifico sul pubblico. La persona che produce il contenuto transcreato deve capire il risultato desiderato e avere la libertà non solo di tradurre l'originale, ma anche di apportare modifiche significative nel processo.

1.4 I Videogiochi in Cina

La prima esposizione della Cina all'industria dei videogiochi risale agli anni '80, quando le prime console domestiche arrivarono sul mercato globale e il concetto di sala giochi iniziò a prendere piede. A quel tempo, a farla da padroni erano i giochi giapponesi, che avevano conquistato la quota maggiore nel mercato dell'Asia Orientale con la famosa Nintendo Famicom, pertanto non sorprende che i videogiochi cinesi faticavano ad emergere. È stata la crescita economica che ha alimentato la domanda di giochi in Cina, insieme a una classe media in crescita, desiderosa di provare i giochi arcade comodamente dal proprio divano. Ma il costo dell'importazione di videogiochi e hardware Nintendo aumentava il prezzo del 130%, con la conseguenza che in Cina si è creata una sorta di zona grigia, dove venivano prodotte console contraffatte molto più economiche. Quindi, si può dire che gli anni '90 hanno visto la nascita di una nuova generazione di videogiocatori, anche grazie alla mancata tutela della proprietà intellettuale da parte del governo cinese¹⁸.

¹⁸ Perrone Michele, "Il problema della Cina nei videogiochi" (articolo in linea), GizChina, 2022.

Nel corso degli anni, le preoccupazioni del governo sull'influenza dei videogiochi sui giovani sono cresciute in modo esponenziale e, nel giugno del 2000, il governo cinese ha effettivamente approvato una legge che vieta la produzione, l'importazione e la vendita di console per videogiochi. Ovviamente non si trattava di un divieto assoluto, e sebbene con una portata limitata, i ragazzi e le ragazze cinesi potevano giocare con Playstation e Nintendo, creando così una solida base di utenti. Per i giochi online cinesi, la vera svolta è arrivata quando i giocatori hanno deciso di sfruttare la scappatoia legale dei nuovi regolamenti, essendo che i giochi per PC non seguivano la legge appena approvata. Quindi, con la proliferazione di Internet e dei relativi hotspot sparsi in tutto il paese, una nuova generazione di giocatori si è tuffata a capofitto nei giochi online più in voga della Cina dell'epoca. Per gli appassionati di giochi online cinesi, gli Internet caffè divennero un punto di ritrovo dove prendere parte a eventi, chiamati LAN party¹⁹, in cui era possibile avvicinarsi a giochi di ruolo (RPG), multiplayer online (MMO) o visual novel. La popolazione cinese ha dovuto aspettare fino al 2015 prima che il divieto fosse completamente revocato e Xbox One di Microsoft è stata la prima ad avere un rilascio ufficiale. Da allora, l'industria dei videogiochi è salita alle stelle in Cina ed è descritta come la "Capitale mondiale dell'industria videoludica".

1.4.1 L'Industria Videoludica

Le menti dietro i migliori giochi cinesi sono essenzialmente tre, le quali gestiscono il mercato videoludico e ne sono la vera forza motrice²⁰.

Tencent (Téngxùn 腾讯), una delle più grandi aziende cinesi, nota per la sua app WeChat (Wēixìn 微信) rilasciata nel 2011, è un vasto ecosistema di applicazioni e servizi, specializzato in molti settori legati alle nuove tecnologie, tra cui i videogiochi che le hanno fatto scalare le classifiche, meritandosi il

¹⁹ N.d.T. Incontro videoludico in cui i partecipanti si radunano per giocare in multigiocatore collegando i propri computer tra loro tramite una rete locale.

²⁰ Plarium Publisher, "É arrivato il momento di conoscere i giochi cinesi" (articolo in linea), Plarium, 2022.

titolo di più grande società videoludica dell'industria globale. È uno dei leader nel settore con un fatturato di 23,7 miliardi di dollari, soprattutto grazie a due dei giochi più popolari quali "League of Legends" e "Honor of Kings", uno dei giochi per cellulari di maggior successo col più alto numero d'incassi al mondo. Nel 2017, Tencent ha introdotto il portale WeGame, dove i giocatori possono fare acquisti e download di contenuti di gioco, guardare contenuti streaming e trovare informazioni. La piattaforma supporta sia utenti cinesi che globali, ai quali vengono proposte delle vetrine diverse di contenuti, e al giorno d'oggi ha già 200 milioni di utenti attivi e oltre 4,5 miliardi di download²¹.

Fondata nel 1997, NetEase (Wǎngyì 网易) era pensata come fornitore di servizi online incentrati su contenuti, comunità, comunicazioni e commercio. Da allora produce servizi di intrattenimento online, occupandosi anche dello sviluppo e gestione di giochi online per PC e dispositivi mobili, servizi pubblicitari, servizi di posta elettronica e piattaforme di e-commerce in Cina. Alcuni dei titoli più popolari sono "Tianxia III" e "Heroes of Tang Dynasty Zero", entrambi estremamente legati alla cultura cinese, ma grazie alla collaborazione con case di sviluppo internazionali molto importanti, come Blizzard, NetEase è riuscita anche a trasportare nel proprio territorio alcuni dei giochi più competitivi al mondo, sviluppandone e gestendone le versioni cinesi per fare più presa sul mercato domestico²².

Il genere di videogiochi che fa più presa nel territorio cinese, subito dopo gli MMO, sono gli eSport, e la casa di produzione che ha regalato ai giocatori cinesi alcuni dei giochi più popolari del momento è la Perfect World Games (Wánměi shìjiè 完美世界). A soli tre anni dal suo lancio era stata inserita nella lista Nasdaq, principale borsa azionaria statunitense, tra le aziende tech con più alta capitalizzazione di mercato. Grazie all'accordo come unico partner commerciale di Valve, una delle major statunitensi in campo videoludico, ha sviluppato alcuni titoli pluripremiati come "Counter-Strike" e "Dota 2"²³.

²¹ Khee Hoon Chan, "The rise of prestige Chinese games" (articolo in linea), Polygon, 2022.

²² *Ibidem*

²³ *Ibidem*

Come si può notare le major cinesi non si occupano solo di videogiochi ma si allargano a tutto il mondo dei servizi online, con un occhio di riguardo per quello che concerne i cellulari. Difatti la piattaforma di gioco più utilizzata dagli utenti cinesi è proprio lo smartphone, con il 59%, seguito dalle console nazionali ed esterne, con il 22%, ed infine il computer, con il 19%²⁴.

1.4.2 Regolamentazioni dei Videogiochi

Come visto nella breve storia raccontata all'inizio della sezione 1.4, la Cina durante gli anni ha ostacolato l'industria videoludica estera, cercando in tutti i modi di portare in auge il proprio mercato. Queste operazioni sono state regolate dal governo e dal Partito comunista cinese, come con la maggior parte dei mass media in Cina, ma visti i vantaggi culturali che i videogiochi sono in grado di enfatizzare, altri attori sono coinvolti nella promozione della loro crescita, ma anche per la loro stretta regolamentazione.

Il Ministero dell'Industria dell'Informazione (MII) della Repubblica Popolare Cinese è stato istituito alla fine degli anni '90 attraverso l'integrazione del Ministero delle Poste e delle Telecomunicazioni e del Ministero dell'Industria Elettronica. Gli obiettivi principali dei ministeri sono regolamentare e promuovere le società di software e telecomunicazioni cinesi, includendo ovviamente anche i videogiochi online. Il MII è anche responsabile di diverse iniziative volte ad aumentare il numero e la visibilità dei giochi online prodotti in loco. Un esempio di tale movimento è l'inclusione di sviluppo per software e servizi informativi dei giochi nel piano quinquennale attivo dal 2006 al 2010.

Come accennato in precedenza, i videogiochi sono soggetti alle politiche nazionali e alla censura. Se vuoi vendere i tuoi videogiochi in Cina, ti verrà richiesto di avere una licenza per il gioco dalla SARFT (State Administration of Radio, Film, and Television) prima della pubblicazione. Inoltre, sono vietati i contenuti di giochi ritenuti inappropriati²⁵.

²⁴ Newzoo, "Newzoo Global Games Market Report 2022" (articolo in linea), Newzoo, 2022.

²⁵ Elisabeth Braw, "The Geopolitics of Video Games" (articolo in linea), Foreign Policy, 2021.

La Cina è stato uno dei primi governi a riconoscere la dipendenza da Internet, videogiochi e altri media digitali, e nel 2008, è stato il primo paese a classificare formalmente la dipendenza da Internet come un disturbo clinico. Infatti, a causa della digitalizzazione della Cina, molti bambini hanno avuto un precoce accesso ai dispositivi elettronici e sono più inclini a diventare dipendenti da loro se le regole non sono abbastanza severe. Secondo il governo cinese nel 2015, più di 500 milioni di cittadini (quasi la metà della popolazione) hanno sofferto di miopia, spingendo così il governo a mettere misure per incitare i giovani giocatori a ridurre le loro sessioni di gioco. Come i social media che creano dipendenza, le società di gioco hanno l'obbligo di inserire delle schermate di pausa per incoraggiare i giovani giocatori ad allontanarsi dallo schermo per un certo periodo di tempo. Nel 2005, il governo ha creato alcune norme per limitare il tempo di gioco giornaliero, e nel 2018, il Ministero dell'Istruzione cinese ha fortemente incoraggiato a diminuire ancora di più la quantità di tempo trascorso dai minori online. Alcune aziende, come Tencent ad esempio, hanno limitato la quantità di tempo speso per i loro giochi online a un ora al giorno per i bambini sotto i 12 anni e due ore al giorno per i ragazzi tra i 13 e i 18 anni²⁶.

Con il crescente successo dei giochi online dal 2007, alcune società straniere hanno cercato di possedere in tutto o in parte società cinesi per tentare di conquistare una quota del mercato in crescita. Il governo cinese, preoccupato che queste società straniere potessero influenzare i loro videogiochi, ha approvato una legge che vieta alle società straniere di investire o possedere una società cinese, con l'Amministrazione generale della stampa e dell'editoria che funge da supervisore di tali violazioni. Questo consente ancora alle società straniere di portare giochi in Cina, ma solo attraverso accordi operativi e partnership con società cinesi interamente controllate²⁷.

²⁶ Sofia Brooke, "What to Make of the New Regulations in China's Gaming Industry" (articolo in linea), China Briefing, 2021.

²⁷ Wikipedia contributors, "Video games in China" (articolo in linea), Wikipedia The Free Encyclopedia, 2022.

1.5 Localizzazione Videoludica

In questo paragrafo avremo una panoramica sul tema della *localizzazione* dei videogiochi da una moltitudine di punti di vista, dall'*internazionalizzazione* all'adattamento dei contenuti dei videogiochi multilingue, evidenziando le tendenze individuali del mercato per le scelte linguistiche per i principali contendenti su scala globale, tenendo conto del quadro culturale e delle normative specifiche di mercato²⁸.

La Localization Industry Standards Association, conosciuta come LISA²⁹, spiega che la *localizzazione* significa adattare linguisticamente e culturalmente un prodotto alla destinazione locale in cui verrà utilizzato e venduto. Notiamo che in questa definizione è compreso il concetto di “prodotto”, portandoci a comprendere che l'oggetto della *localizzazione* si è evoluto nel tempo: se all'inizio degli anni novanta era solo inerente al mondo del software, vista la necessità di far utilizzare i prodotti tecnologici americani in Asia e in Europa, in seguito sono stati coinvolti in questo processo molti altri prodotti che vanno ben oltre la componente testuale. Nell'attuale mondo fortemente digitalizzato, i videogiochi hanno una avvincente attrattiva, ricercata al di là delle barriere linguistiche e culturali, sia come mezzo di intrattenimento che come redditizio sbocco commerciale.

Parliamo di videogiochi nel contesto dell'*internazionalizzazione* e della *localizzazione* multilingue. Chandler³⁰ fa una distinzione molto chiara tra il concetto di *internazionalizzazione* (vale a dire, il videogioco può essere adattato a livello internazionale senza modifiche di design e contenuti) e la *localizzazione* (l'effettivo processo di traduzione/adattamento delle risorse linguistiche di un videogioco in una moltitudine di lingue di destinazione diverse). L'*internazionalizzazione* di un prodotto di gioco è indissolubilmente legata a rigorosi disegni dell'interfaccia utente al fine di supportare spazio sufficiente

²⁸ Baloiu Andreea, “*Video Game Localization: How it's played*” (articolo in linea), adVerbum, 2020.

²⁹ N.d.T. Ente commerciale che si occupava della traduzione di software per computer in più lingue naturali, è esistita dal 1990 a febbraio 2011.

³⁰ Heather M. Chandler, Stephanie O'M. Deming, *The game localization handbook*, Sudbury, Jones e Bartlett Publisher, 2011, p. 3-4.

per il contenuto del gioco, trame, archi narrativi e strategie di personalizzazione da adattare a qualsiasi cornice culturale o etnia. Come propone Chandler nel suo manuale³¹, i videogiochi dispongono di un arsenale di *localizzazione* completo, che include traduzione, editing, correzione di bozze e controllo della qualità del contenuto del codice di gioco e della voce fuori campo, lista di istruzioni e confezionamento finale, avendo come risultato un prodotto dal notevole valore pronto a qualsiasi interesse commerciale.

Secondo Newzoo³², una delle principali società di intelligence di mercato al mondo specializzata in giochi, e-sport e contenuti mobili, le tendenze dei consumatori per il mercato dei videogiochi, al giorno d'oggi, tendono verso una predominanza dei paesi dell'Asia Pacifica con il 55%, seguita dal Medio Oriente e Africa al 15%, Europa con il 13%, dall'America Latina al 10% ed infine dal Nord America al 7%³³.

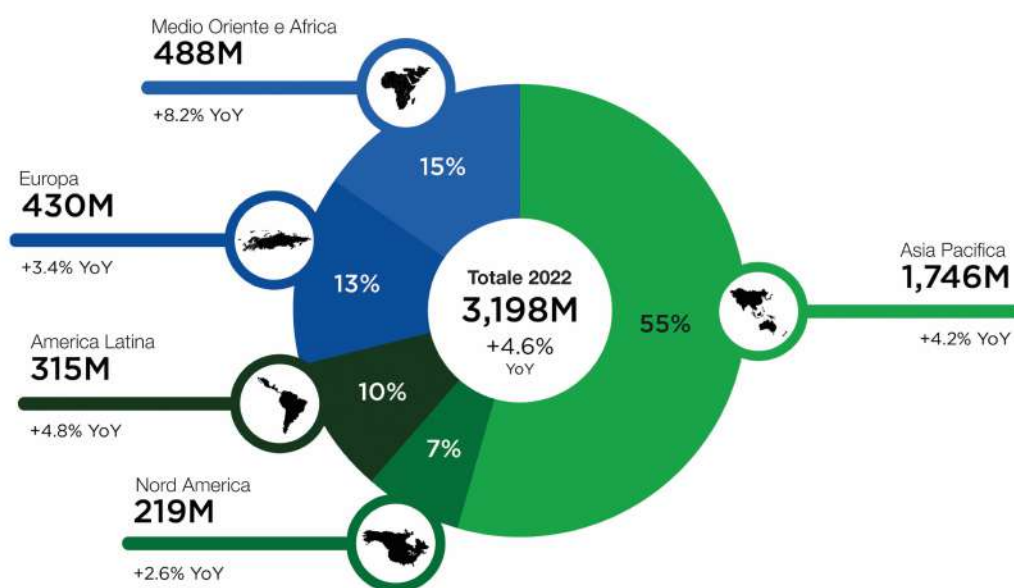


Fig. 2 Giocatori per regione con tassi di crescita anno in anno (YoY)

Quando si tratta del mercato dei videogiochi statunitensi, il processo di adattamento dei contenuti e del codice di gioco originario di un paese non

³¹ Heather M. Chandler, *The game localization handbook*, op. cit. p. 10.

³² Newzoo, "Global market Report" (articolo in linea), Luglio 2022, Newzoo.

³³ Balaoiu Andreea, "Relevant Video Game Localization Languages in Europe (2020)" (articolo in linea), adVerbum, 2021.

inglese, come si può intuire, è estremamente semplice. L'Europa, invece, vanta un mercato di lunga data e si pone come principale concorrente del Nord America e dell'Asia. Comunemente, in Europa, la tendenza è che i contenuti di gioco vengano localizzati, nella loro interezza, nelle rispettive lingue, a tal punto che i cluster linguistici sono diventati comunemente noti come EFIGS (riferendosi a inglese, francese, italiano, tedesco e spagnolo).

Andando ad analizzare il grafico qui sopra riportato, si può notare come la fetta più importante di mercato è l'Asia Pacifica, essa comprende tutte le nazioni asiatiche e oceaniane le cui coste sono bagnate dell'Oceano Pacifico, il che le rende un raggruppamento molto voluminoso. Le tendenze di questo studio dimostrano in realtà come siano Cina, Giappone e Corea del Sud le vere pioniere del mercato.

L'approccio di *localizzazione* dei videogiochi in Cina prevede la *traduzione* e la *localizzazione* completa dei videogiochi, inclusi i nomi dei personaggi dei giochi, i dialoghi e gli archi narrativi, a volte coinvolge anche la creazione di stili di carattere completamente nuovi o trame da zero per soddisfare le aspettative del pubblico cinese composto principalmente da giovani, fino ad individui di mezza età. La Cina è tristemente famosa per la sua rigida censura, la quale riguarda anche i contenuti dei videogiochi, che non consente connotazioni sessuali o contenuti eccessivamente grafici. Per questo il processo di *localizzazione* necessita una gestione approfondita e un grosso filtraggio da parte di specialisti di *traduzione* e *localizzazione* ed esperti che possono aderire a queste regole molto rigide³⁴.

Oltre alla tecnologia di animazione all'avanguardia, un aspetto che distingue i mercati di *localizzazione* dei videogiochi giapponesi e sudcoreani da quelli cinesi, è che non tutti i contenuti devono necessariamente essere localizzati in giapponese o coreano, a causa delle intense tendenze di *internazionalizzazione* e *globalizzazione* in entrambi i paesi. I videogiocatori giapponesi e sudcoreani sono esperti e spesso esposti ai videogiochi stranieri

³⁴ Wang Chaohui, Ye Meng, Zhou Hufei, “Zhōngguó wǎngluò yóuxì zǒuxiàng hǎiwài de bēntǔ huà cèlǜè yánjiū” (Ricerca sulla strategia di localizzazione dei giochi online cinesi all'estero), *Wenhua chuangxin bijiao yanjiu*, 2021, vol 13, p. 189-193.

e, intrinsecamente, si aspettano di vedere i contenuti in inglese, migliorando e autenticando così la loro esperienza utente. D'altra parte, il tono generale dei contenuti dei videogiochi localizzati dovrebbe aderire ai rigori della cortesia nelle culture giapponesi e coreane e dovrebbe anche evitare di toccare argomenti tabù, come la religione o la nudità.

La *localizzazione* di videogiochi a prova di proiettile va oltre gli affascinanti scenari mutevoli del gameplay, coprendo una varietà di testi, manuali, sottotitoli e script di voice-over che devono essere completamente elaborati e localizzati per l'uso in una vasta gamma di software di utilità, basati su un principio di interattività. Questi rappresentano anche le risorse di *localizzazione* di gioco che, se fatto bene, sarà certamente in grado di garantire che il vostro messaggio risuoni al proprio target dalla loro primissima interazione, ampliando la portata dei contenuti in-game e le strategie di marketing, riuscendo quindi a catalizzare le vendite³⁵.

1.5.1 Perché si Localizza

In ambito videoludico, il processo di *localizzazione*, è essenziale per una profonda connessione tra prodotto e pubblico. Questo mercato sta crescendo a dismisura, e si prevede un'ulteriore aumento tra il 2022 e il 2026, con moltissimi titoli tradotti in molteplici lingue, con un conseguente sviluppo dell'industria in ambito gaming³⁶. I vantaggi di un'operazione di *localizzazione* di videogiochi, dal punto di vista di un business e dell'esperienza complessiva dell'utente finale, sono molteplici, come ad esempio:

- Migliorare l'esperienza di gioco dell'utente; In un videogioco la *localizzazione* è un aspetto essenziale da tenere in conto soprattutto per l'esperienza di gioco. Quest'ultima non si migliora solo dal punto di vista

³⁵ Newzoo, "Cloud Gaming in China: Key Development & How It Differs from the West" (articolo in linea), Newzoo, 2021.

³⁶ Wang Yun, "Qiǎn tán yóuxì fānyì zhōng de wénhuà bǎohù yǔ zhuǎnhuà" (Breve escursus sul trasferimento della esperienza di gioco ad una cultura differente), *Fanyi yanjiu*, 2015, p. 144-145.

tecnico, con la risoluzione di bug funzionali e tecnici, ma anche tutto ciò che permette all'utente finale di comprendere il prodotto nella sua interezza, grazie al lavoro di adattamento linguistico. Per ridurre le differenze culturali e linguistiche e ottenere quindi dei risultati ottimali nell'adattamento, è necessario lavorare con un team competente sia nel gaming che nella *localizzazione*;

- Fidelizzazione del pubblico; Offrendo ai propri utenti un'esperienza immersiva e soddisfacente, le possibilità di avere revisioni e feedback positivi aumentano e si inizierà a guadagnare fiducia, essenziale soprattutto se si prevedono titoli successivi e merchandise da sviluppare. Parlare con i propri utenti nella loro lingua e far sì che il prodotto sia personalizzato per loro, aiuterà a creare un audience appassionata e dedicata all'azienda;
- Raggiungere un pubblico più ampio; Uno dei motivi più intuibili del processo di *localizzazione* è ampliare l'esposizione del prodotto, per raggiungere un pubblico più ampio e aumentare il proprio profitto. Vista la continua crescita del mercato videoludico, la *localizzazione* consente alle aziende di posizionarsi in nuovi mercati, avere più visibilità e pubblicità, ed espandere i propri orizzonti a livello mondiale. Non è un caso che i titoli di maggior successo contengano diverse lingue tra cui scegliere in modo da raggiungere quanti più utenti possibili;
- Avere il controllo sul proprio prodotto; Il controllo qualità della *localizzazione* ufficiale di un videogioco evita la diffusione di traduzioni non ufficiali, che potrebbero non aderire alla veridicità del contenuto di gioco, e di conseguenza creare degli scontenti e dei feedback negativi, i quali non gioverebbero lo sviluppo di ulteriori titoli;
- Definire la propria identità; La culturalizzazione, che offre la *localizzazione*, riesce a dare al prodotto una sua identità ben definita. In base al target di riferimento, si può tentare di rendere il prodotto unico, con il fine di migliorare il risultato finale, tramite alcune strategie, come ad esempio l'uso di dialetti o di battute. In questo caso si tenterà di inserire una

propria identità, producendo del sarcasmo o della giovialità, che teoricamente aiuteranno a far sentire il pubblico più coinvolto nelle vicende narrate, rendendole peculiari, pur mantenendo inalterato il significato e i contenuti originali del videogioco.

1.5.2 Il Processo di Adattamento

I contenuti localizzabili all'interno di un videogioco sono diversi, essi comprendono: l'interfaccia utente, UI, cioè tutto ciò che compare sullo schermo di un giocatore, come menù, istruzioni, opzioni, comandi, sceneggiatura e dialoghi di cui è composto il copione, tutti i altri contenuti non in-game che includono packaging, marketing, sito web, trailer, grafiche e comunicati stampa. La scelta di quali tra questi elementi e in quali lingue andranno localizzati viene ovviamente stabilita dai publisher durante le fasi iniziali di sviluppo del progetto, solitamente si affidano ad agenzie esterne specializzate in questo settore, che utilizzano i CAT Tools (Computer Aided Translation) in grado di soddisfare le richieste degli sviluppatori³⁷. Questo sistema si basa su server in cloud e serve a dare un'impronta più umana ai testi tradotti con processi ottimizzati. Il compito principale è quello di memorizzare stringe di testo, le quali si ripresentano identiche nel caso in cui i segmenti siano corrispondenti, rendendo più veloce e semplice il lavoro del traduttore. Soprattutto in questo ambiente, è necessario che i vari capitoli di un franchise mantengano una costanza terminologica, ed è cruciale quindi che le memorie di traduzione siano sempre aggiornate.

I modelli di *localizzazione* più diffusi nel campo videoludico sono quattro, e utilizzano l'approccio GILT in tutte le sue fasi, anche se non sempre nel loro ordine originale³⁸. Vediamole nel dettaglio:

³⁷ Beraldin Diego, "Una panoramica sugli strumenti di traduzione assistita disponibili come software libero", Intralinea, 2013, p. 103-106.

³⁸ Bernal-Merino, Miguel A., "On the Translation of Video Games", The Journal of Specialised Translation, 2006, vol. 6, p. 22-36.

- Modello in-house, ciò significa che i localizzatori lavorano su software implementati con CAT Tools dedicati insieme al team di sviluppatori. Visto il stretto contatto tra queste due figure, in generale le traduzioni presentano molti meno errori dovuti solitamente dal contesto. Le aziende che optano per questo approccio normalmente hanno degli addetti già all'interno o sono in contatto con traduttori freelance;
- Modello outsourcing, in questo caso la traduzione viene effettuata da localizzatori esterni al team di sviluppo, e devono riuscire a proporre una traduzione efficace, corretta e flessibile, in modo che possa essere impiegata in diverse situazioni, solo grazie al loro intuito. Difatti, le compagnie sono molto restie a fornire i cosiddetti "Localization kit", i quali contengono file molto più dettagliati sul progetto, vista la presenza di informazioni sensibili. È facile di conseguenza che le traduzioni proposte siano vaghe e con errori.
- Modello sim-ship (simultaneous shipment), è il più utilizzato sia nelle produzioni occidentali che in quelle orientali, a differenza dei precedenti i contenuti di gioco vengono prodotti in modo simultaneo e parallelo allo sviluppo. Essendo che il localizzatore si trova di fronte ad una versione ancora in lavorazione del gioco, spesso senza nessun riferimento video, il processo presenta molte sfide. Allo stesso tempo però, il principale vantaggio di questo modello è che consente il lancio del videogioco finito quasi contemporaneamente in tutti i paesi interessati dalla *localizzazione*.
- Modello post-gold, questa espressione fa riferimento a "good-master", termine utilizzato nello sviluppo di software nel momento in cui quest'ultimo è nella sua versione completa e pronta alla distribuzione. In questo modello quindi i localizzatori lavorano a gioco finito e già pubblicato, avendo di solito un anno di tempo per terminarla. Di conseguenza gli utenti stranieri dovranno attendere che il gioco venga distribuito nel loro paese, ma fruiranno sicuramente un prodotto di qualità nettamente superiore ai precedenti modelli.

Secondo O'Hagan e Mangiron³⁹ i videogiochi devono sottostare al PEGI (Pan European Game Information), nel caso di territorio europeo, oppure al ESRB (Entertainment Software Rating Board) sui territori statunitensi e canadesi, o al CADPA (China Audio-video and Digital Publishing Association) nel caso del territorio cinese, i quali suddividono il target di consumatori per fasce d'età. Spesso però per esigenze di marketing e per ampliare l'utenza target si vanno ad eliminare riferimenti problematici, come sessualità o l'utilizzo di parolacce ad esempio. Proprio in questo campo inerente il marketing viene utilizzata la *transcreazione*, di cui abbiamo precedentemente discusso.

La *transcreazione*, insieme alla *localizzazione* stessa, è un fattore estremamente importante per adattare i contenuti dei videogiochi a un pubblico specifico, sia per soddisfare i limiti imposti dallo sviluppo, sia da un punto di vista culturale. Per quanto riguarda i contenuti di gioco, la *transcreazione* viene applicata dove con la sola *localizzazione* non si arriverebbe ad un risultato accettabile per il mercato d'arrivo.

Uno dei temi più toccati dalla *transcreazione* nei videogiochi è la traduzione dei nomi dei personaggi. Anche se negli ultimi anni si è optato per mantenere i nomi originali, l'ipotetica decisione di adattare la totalità del contenuto può portare all'utilizzo di questa procedura. Può derivare anche da problemi di pronuncia, richiamo a qualcosa di negativo nella cultura di arrivo o assenza di significato. Oltre ai nomi, che sono anche facilmente risolvibili, si fa riferimento anche ai mondi più complicati dell'ironia e dei modi di dire. Entrambi vanno a pari passo con la cultura, e spesso scambi di battute o barzellette possono essere fraintesi se non tradotti letteralmente. La *transcreazione* viene utilizzata proprio per l'esigenza di dover riscrivere completamente in modo da avere un senso logico e che si inserisca al meglio nel prodotto localizzato.

Un'altro esempio, molto caro alla lingua cinese, sono sicuramente le espressioni idiomatiche, o espressioni a quattro caratteri, le quali raramente con una traduzione letterale sarebbero comprensibili, e non hanno un'unica

³⁹ Minako O'Hagan, Carmen Mangiron, *Game Localization: Translating for ten Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 2013, p 195.

teoria applicabile poiché portano un valore culturale quasi impossibile da rendere. Noi traduttori possiamo scegliere se aiutare o meno una lingua e una cultura emarginate, ma abbiamo anche l'obbligo di non sostituire o distruggere la lingua e la cultura. I traduttori dovrebbero nutrire la lingua e la cultura di destinazione prendendo in prestito una quantità tollerabile di alterità culturale, toccando il punto giusto sul continuum di estraniamento e addomesticamento.

1.5.3 Principali Difficoltà

I videogiochi sono uno dei tanti prodotti interessati dalla *globalizzazione*, e sia gli sviluppatori che gli editori devono rendersi conto dell'importanza di un design internazionalizzato del codice di gioco ai fini della *localizzazione*. Tuttavia, la sfida di migliorare la *localizzazione* dei giochi (prodotto e processo) richiede un approccio sfaccettato in cui molti professionisti hanno un ruolo da svolgere. Inoltre i temi trattati dall'industria del gioco di oggi possono essere così distanti l'uno dall'altro che la traduzione di questi prodotti può richiedere una formazione e competenze di ricerca specifiche⁴⁰.

Uno dei problemi sembra essere che all'interno di ogni modello siano stati impiegati criteri diversi, producendo categorie di gioco disomogenee che, possono essere più confuse che utili. Queste categorizzazioni sono basate su etichette utilizzate per riferirsi ai nuovi tipi di giochi come sono apparsi sul mercato negli anni '80 e '90. Solitamente un'etichetta aveva origine grazie ad un titolo molto popolare, che di conseguenza creava anche il genere, e la maggior parte delle persone ha continuato ad usarla indipendentemente dalle sue variazioni. Tuttavia, la situazione può essere confusa, e alcune pubblicazioni di giochi di conseguenza preferiscono non assegnare etichette di genere ai giochi al fine di evitare preconcetti.

La frammentazione è una delle caratteristiche e problematiche dei testi all'interno dell'industria del software di intrattenimento interattivo. Questo non vuol dire che non ci sia una storia, o che i giochi abbiano una sequenza

⁴⁰ Bernal-Merino Miguel A., "Challenges in the Translation of Video Games", *The Journal of Specialised Translation*, 2007, vol. 5, p. 1-7.

casuale e caotica di eventi, ma che l'evoluzione dipenda anche dalle prestazioni individuali del giocatore, e la struttura sottostante è fornita dal codice di gioco che rende possibile l'interattività. Questa caratteristica dei prodotti software di intrattenimento ha una grande influenza sul loro design e, soprattutto nel nostro caso, sul modo in cui gli script devono essere scritti e tradotti. Tutto in un videogioco deve essere programmato attraverso il codice di gioco, che è fondamentalmente un linguaggio artificiale che dà istruzioni al computer. Il codice sorgente del gioco è ancora più criptico per l'occhio inesperto, è per questo motivo che gli ingegneri di localizzazione devono estrarre tutte le risorse linguistiche del gioco e presentarle ai traduttori in un formato utile per tutte le parti del team. Il formato preferito per la presentazione del materiale è la tabella e il foglio di calcolo.

La maggior parte dei giochi permette ai giocatori di scegliere il loro nome, sesso, nazionalità, ecc. ciò significa che le stringhe traducibili dovranno incorporare le variabili (simili a quelle usate in matematica o fisica) per il codice di gioco per essere in grado di prendere in considerazione tali dati e presentare il testo corretto. Le variabili possono essere utilizzate in molti modi complessi per migliorare l'immersione dei giocatori rivolgendosi direttamente a loro, al loro profilo scelto e alle loro prestazioni. Non solo i traduttori devono quindi fare attenzione alla sintassi della frase e all'eventuale ricollocazione della variabile, ma devono anche essere consapevoli dei potenziali cambiamenti dovuti alla morfologia dei singoli elementi linguistici. Sfortunatamente, non esiste un modo impostato per indicare le variabili, questo infatti dipenderà dai kit di sviluppo software utilizzati e dal programmatore di ciascun progetto, il che significa che diversi giochi designano le variabili in modi diversi. I traduttori devono essere consapevoli di quali stringhe appartengono al codice di gioco e quali stringhe appartengono a beni localizzabili, dal momento che un semplice personaggio nel posto sbagliato può causare il crash del gioco.

Dal punto di vista della traduzione, potremmo dire che ci sono solo due tipi di giochi, divisi in base al grado di libertà che viene data ai traduttori. In effetti, alcuni giochi richiedono più ricerca che creatività, mentre altri richiedono più creatività che ricerca. I videogiochi molto spesso attingono a diversi

elementi della cultura popolare, come film, letteratura, fumetti o sport. Quando questo è il caso, il testo da tradurre richiederà una conoscenza approfondita del gergo utilizzato e un rendering accurato di quella particolare terminologia per il locale. In un certo senso, i migliori traduttori sono come camaleonti, perché possono far sì che la loro lingua si mescoli perfettamente con il giusto contesto linguistico.

1.6 Breve Introduzione alla Proposta di Traduzione

Nel Capitolo 2 verrà proposta una traduzione del compendio del videogioco Genshin Impact⁴¹. Si tratta di un action RPG open world free-to-play (gioco di ruolo action in un mondo aperto), sviluppato dalla casa di produzione miHoYo, che ad oggi ha all'attivo soltanto cinque titoli. 原神 *Yuánshén*, reso nella versione inglese con Genshin Impact, è stato pubblicato nel 2020 e nelle prime due settimane aveva già guadagnato oltre i 100 milioni di dollari, diventando uno dei videogiochi cinesi più famosi e giocati in tutto il mondo. Tuttora le lingue supportate dal videogioco si limitano al cinese, giapponese ed inglese, sia in formato audio che in forma scritta.

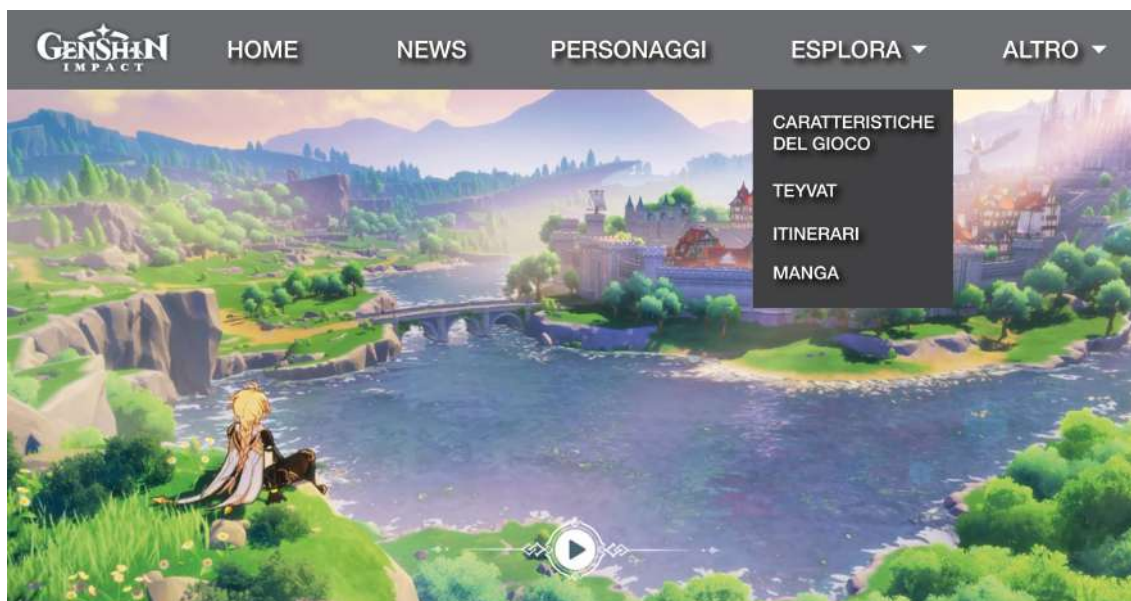
Vista la natura estremamente dettagliata e avanzata del materiale tradotto, facciamo una breve introduzione alla *lore*, cioè tutte le informazioni riguardanti il mondo fittizio in cui una vicenda è ambientata. Il giocatore impersona quello che viene chiamato “viaggiatore”, originario di un altro mondo, che si risveglia da un lungo sonno. Tutto ciò che lo circonda è a lui sconosciuto, ci sarà però il personaggio guida Pamion ad accompagnarlo alla scoperta del continente Teyvat. Quest'ultimo è composto da sette città, ognuna con le sue caratteristiche architettoniche e i suoi paesaggi naturali. Il mondo di gioco è molto vasto, con una storia ricca di eventi e personaggi, che prendono piena ispirazione dalla cultura e anche dalla geografia cinese.

⁴¹ Zhang Yan, Li Jinhao, Zhao Yuxiang, “Wen lu ronghe beijing xia guochan youxi chuangxin yu tuiguang de moshi tansuo: Jiyu “yuan shen” de anli fenxi” (Esplorazione della modalità di innovazione e promozione dei giochi domestici sullo sfondo dell'integrazione culturale e turistica: un caso di studio basato su “Genshin Impact”), *Tushu, wenxian yu jiaoliu*, 2021, vol. 38, p.107-118.

Le lunghe descrizioni che accompagnano oggetti, luoghi, personaggi e quant'altro, in fase di gioco subiscono una forte riduzione, proprio per questo motivo la casa di produzione ha reso disponibile, sul sito ufficiale del gioco (<https://ys.mihoyo.com/main/>), dei compendi con delle informazioni aggiuntive. L'obiettivo del traduttore sarà quello di presentare delle traduzioni adeguate, improntate sull'ipotetico utilizzo da parte di un pubblico italiano interessato all'argomento.

Capitolo 2 - Proposta di Traduzione

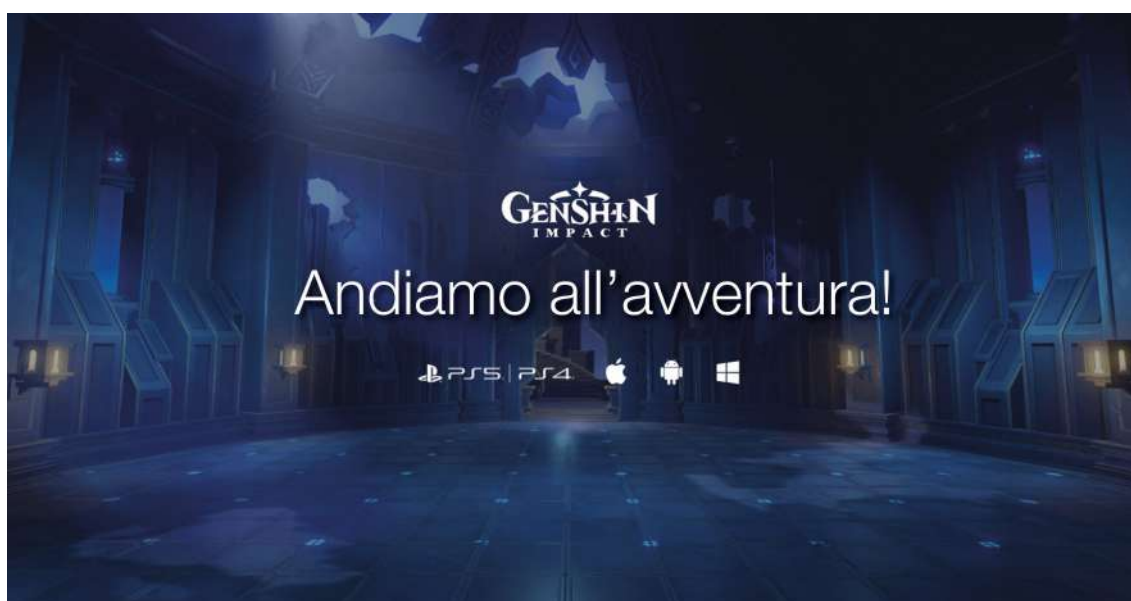
2.1 Compendio del Videogioco Genshin Impact



Entrando nella sezione “Esplora” si accederà ad un sotto-menu con quattro opzioni, iniziamo con la prima “Caratteristiche del gioco”.

42

Caratteristiche del gioco



⁴² N.d.T. Vista la complessità del sito web, la fine della pagina consultata viene segnalata da una linea continua, come visibile qui sopra.

Un'epica avventura fantasy

Vivi una coinvolgente campagna per giocatore singolo. Come visitatore di un altro mondo, ti imbarcherai in un viaggio per ricongiungerti con il tuo fratello perduto e svelare i tuoi misteri e quelli di Teyvat.

Tutto un mondo da scoprire

Vola attraverso il vasto mondo aperto, nuota tra le acque cristalline e scala imponenti montagne. Allontanati dai sentieri battuti per scoprire tutti i segreti nascosti di un mondo pieno di meraviglie e mistero.

Viaggia da solo o combatti in compagnia

Affronta battaglie da solo o invita i tuoi amici a unirsi alla lotta contro mostri pericolosi con il cross-play a 4 giocatori per PS4, iOS, Android e PC.

Padroneggia i sette elementi

Manipolare i sette elementi è la chiave per sconfiggere potenti nemici e risolvere impegnativi enigmi. Di sicuro non il solito picchiaduro senza cervello.

Costruisci la tua squadra dei sogni

Scegli chi far combattere al tuo fianco. Costruisci la tua squadra con oltre 20 personaggi (e molti altri in arrivo), ognuno con abilità, personalità e stili di combattimento unici.



Continuando nel sotto-menu della funzione “Esplora”, procediamo con “Teyvat”.

Teyvat

Sei arrivato a Teyvat, un mondo fantastico in cui i sette elementi fluiscono e convergono. In un lontano passato, gli Arconti concedevano ai mortali abilità elementali uniche.

Con l'aiuto di tali poteri, le persone formarono una generosa patria fuori dal deserto. Tuttavia, 500 anni fa, il crollo di un'antica civiltà sconvolse l'universo... Sebbene la calamità subita dal mondo sia cessata, la pace deve ancora essere ristabilita.

43

Mondstadt



Nota anche come la Città della libertà, si trova nel nord-est di Teyvat.

Dalle montagne alle vaste pianure, le brezze spensierate portano il profumo dei denti di leone - un dono del Dio Anemo - attraverso il Lago Sidro per arrivare fino a Mondstadt, città che occupa l'isola nel mezzo del lago.

Lago Sidro

Un lago naturale d'acqua dolce.

L'aspetto vasto e cristallino del lago è rimasto invariato per eoni: così chiaro che puoi vedere il fondo e così fresco da potersi dissetare. Sono proprio queste acque che hanno reso famosi i sidri e i vini di quest'area e ancora di più hanno reso il lago il simbolo della Mondstadt di oggi.

⁴³ N.d.T. Per segnalare il cambio di argomento, ma non di pagina, viene utilizzata la linea punteggiata come qui sopra.

Costa del Falco

Estendendosi a est della Valle dei Venti verso il mare, la Costa del Falco, insieme al Colle Giuramento, accoglie il mare da tre lati, creando una baia che si trova a est di Mondstadt.

Data la lunga costa e le acque poco profonde, i cittadini di Mondstadt vengono spesso qui per godersi la brezza e fare una bella passeggiata sul lungomare. A volte, si possono vedere i falchi librarsi in alto sopra le onde blu che sfiorano la sabbia bianca.

Colle Giuramento

Nell'angolo sud-est dei dintorni di Mondstadt si trova un promontorio che confina con la Collina Ventosa.

La leggenda narra una storia profondamente toccante, di due amanti che proprio qui si sono giurati amore eterno l'un l'altro. Ancora oggi la zona è nota per essere popolare tra i giovani piccioncini.

Oltre ad essere un ottimo punto di osservazione per ammirare albe e tramonti, il dislivello del terreno rende facile vedere la Valle dei Venti, che si trova proprio di fronte al mare.

Cantina Aurora

Immersa nella terra a sud-ovest di Mondstadt si trova l'azienda vinicola che ha tramandato l'eredità dei vini e dei sidri tradizionali del luogo per generazioni.

Le uve coltivate qui vengono utilizzate per produrre una gamma di vini molto popolari in tutta Teyvat.

Ogni anno i prodotti vengono suddivisi, con una parte venduta localmente all'interno di Mondstadt, e il resto che viene venduto attraverso la rotta commerciale che si trova a sud della città.

Villaggio Cristallino

Un sonnolento paesino a sud di Mondstadt, che si affaccia sul lago che circonda la città.

La maggior parte degli abitanti del villaggio sono cacciatori che forniscono carne fresca a tutti i grandi ristoranti di Mondstadt.

Il fascino rustico del Villaggio Cristallino attira molti turisti. Se ne avrai la fortuna, durante i tuoi lunghi viaggi, potresti imbatterti in un ristorante che sa davvero come esaltare le migliori qualità della carne del Villaggio Cristallino.

Tempio dei Mille Venti

Una collezione di rovine di templi che si trova a nord-est di Mondstadt.

Secondo la leggenda locale, migliaia di anni fa qui si trovava il tempio dedicato all'antico Dio del vento Anemo, Arconte di Mondstadt. Eroso dai secoli, ad oggi rimangono solo i resti delle rovine dell'edificio principale. Se ti avvicini potrai osservare alcuni dei pilastri di pietra, sui quali puoi ancora distinguere debolmente alcune eleganti incisioni.

Questo simbolo di commemorazione, a lungo dimenticato e abbandonato, è inciso con la massima: "Il vento porta i semi dei racconti, il tempo permette loro di mettere radici".

.....

Liyue



Un generoso porto a est del continente di Teyvat.

Le montagne si ergono alte e rigogliose lungo la foresta di pietra, che insieme alle vaste pianure e ai vivaci fiumi costituiscono il ricco paesaggio di Liyue, che risplende di colorata eleganza in ciascuna delle quattro stagioni. Quanti antichi doni del Dio Geo giacciono in agguato tra le rocce delle montagne, in attesa di essere scoperti?

Porto di Liyue

L'istituzione del porto ha dato il via al commercio marittimo di Liyue. Essendo il più grande porto commerciale di Teyvat, l'enorme quantità di merci che fluiscono da e verso di esso è semplicemente incomparabile a quella degli altri porti ordinari.

Ogni anno, durante il Festival delle Lanterne Marine, si possono vedere migliaia di lanterne librarsi nel cielo notturno, uno spettacolo da non perdere quando si visita Liyue.

Monte Imperatore

L'orgoglio della catena montuosa che ripara il porto di Liyue da ovest, fungendo da scudo naturale contro i nemici che potrebbero arrivare da quella parte.

Ci sono innumerevoli documenti che testimoniano di grandi e piccole guerre verso la fortezza di Liyue, difatti si possono ancora vedere molte reliquie di antiche mura cittadine, fortezze e strutture difensive.

La leggenda narra che qui si svolgessero anche le prime operazioni minerarie del popolo Liyue.

Palude Argentea

Palude Argentea, una zona umida a nord di Liyue, che prende il nome dalle spighe argentate che crescono nelle secche della palude.

L'intricata rete di fiumi è diventata un ecosistema fiorente e diffuso, ricco di flora e fauna: uno spettacolo maestoso per i viaggiatori della zona.

L'area funge anche da strada principale che collega Mondstadt a Liyue, e come tale molte carovane mercantili scelgono di fermarsi qui per riposarsi. La Locanda Luna, costruita sulle profonde sponde del fiume, è un edificio simbolo della palude, visibile da tutte le direzioni.

Locanda Luna

Un punto di riferimento all'interno della Palude Argentea, costruita su un enorme pilastro di pietra.

Poiché la maggior parte degli avventori che si fermano qui sono mercanti itineranti, la locanda fornisce loro un'area per allestire bancarelle e commerciare. La vista dalla cima della locanda è sbalorditiva: tempo permettendo, si riesce a vedere in lontananza, addirittura, il Monte del Drago e il Canyon delle Nuvole.

La leggenda che gira tra le bancarelle narra che la torre della locanda nasconda un misterioso segreto, ma le indiscrezioni si fermano qui, poiché nessuno è mai stato in grado di confermarne l'autenticità.

Villaggio del Drago

Nel punto più settentrionale di Liyue, nascosto tra le colline e le foreste di bambù, si trova il Villaggio del Drago.

Bianche nuvole ondulate che siedono stanche nelle valli tra le montagne sono abbellite da file su file di risaie, coltivate a forma di mezzaluna, che

quando soffia il vento creano delle increspature colorate.

In questo luogo paradisiaco, gli abitanti del Villaggio del Drago vivono una vita semplice e appagante.

Canyon delle Nuvole

Nel nord-ovest di Liyue, ci sono cime vertiginose, che siedono avvolte nella nebbia e nelle nuvole, disabitate durante tutto l'anno.

L'area nasconde molti panorami mozzafiato, ma a causa delle tracce trovate sui complessi sentieri che portano alle cime, si è formata una leggenda che la casa nascosta degli Immortali si trovi qui da qualche parte. Proprio per questo motivo molte persone speranzose cercano qui, invano, le benedizioni dagli Immortali.

Dati i pericoli della zona, è altamente sconsigliato agli estranei e agli inesperti di avvicinarsi, molto meglio goderne la vista dalla Locanda Luna.

.....

Inazuma

Un arcipelago isolato all'estremo oriente di Teyvat.

Superati gli infiniti e torrenziali temporali, si potrà finalmente mettere piede sulle isole ricche di aceri rossi e ciliegi in fiore. Assisti all'eternità perseguita da sua Eccellenza, l'Onnipotente Dea del Tuono, vagando tra le coste tortuose e scogliere imponenti, fino alle foreste e montagne piene di segreti.



Isole Periferiche

Per esplorare correttamente il regno dell'Arconte, durante il difficile periodo del Decreto Proibitivo, devi prima superare le isole periferiche.

Le Isole periferiche sono sotto la giurisdizione della Commissione Kujou, la quale controlla tutta la documentazione che le persone devono avere per poter entrare e uscire da questo luogo. Tuttavia, per ottenere il permesso di viaggio necessario, bisogna passare attraverso una procedura molto complicata e avere i giusti rapporti.

Senza il permesso di viaggio, puoi fermarti sulle Isole Periferiche solo per un breve periodo e, insieme ad altri stranieri bloccati lì, potrete ammirare il paesaggio desolato del villaggio di pescatori con aceri rossi e tegole verdi.

Città di Inazuma

La zona più vivace e prospera della regione, dove vive la maggior parte della popolazione di Inazuma. Dal Pendio dei Fiori alle strade della città, puoi seguire il sinuoso sentiero per visitare le antiche botteghe, locali tradizionali e assaggiare le specialità di Inazuma.

In città si trova anche la Commissione Tenryou, che governa le questioni riguardanti l'ordine pubblico e la sicurezza, nonché gli affari militari del territorio.

Nel punto più alto della città di Inazuma, il generale dei Tuoni e dei Fulmini si erge alto nel cielo al di sopra di tutti gli esseri viventi.

Foresta Guardiania

Una foresta tranquilla e misteriosa situata ai piedi del Monte Apparizione.

Qui si possono trovare statue di zibetti ovunque, porte torii sparse per la foresta e santuari abbandonati nascosti nelle sue profondità, sono come un ruscello che scorre, e racconta di leggende che serpeggiano in un passato dimenticato.

Si dice che camminando nella Foresta Guardiania, si possano incontrare esseri misteriosi a cui piace fare scherzetti ...

Grande Santuario della Dea del Tuono

Il più grande santuario di Inazuma, situato sulla cima del Monte Apparizione è dedicato a Sua Eccellenza, l'Onnipotente Dea del Tuono.

Per coloro che hanno desideri, possono provare a salire in cima alla montagna un gradino alla volta. Per coloro invece che hanno ottenuto il favore del tuono, possono usare le Sfere del tuono per ascendere verso l'alto e raggiungere il santuario circondato dall'enorme Ciliegio Sacro. Il Ciliegio Sacro è in costante fioritura, a simboleggiare l'eternità della Dea del Tuono.

Dopo aver attraversato le numerose porte torii, trova la sacerdotessa del santuario per scrivere un bigliettino della fortuna e chiedere la benedizione della Dea.

Shenwu

Secondo la leggenda, "Shenwu" significa "Collina senza Dio", ed è tuttora luogo di contesa tra la commissione Kujou e i ribelli.

Il terreno di Shenwu è ripido e le pareti rocciose sono alte. In mezzo agli affioramenti rocciosi si trova la Fornace dell'anima divina, il più grande impianto di fusione di tutta Inazuma. Qui viene prodotto l'acciaio di giada, un materiale speciale usato per forgiare le spade.

Accampamento Kujou

Il campo militare della commissione Kujou a Shenwu.

Ci sarà sempre un conflitto inconciliabile tra il popolo di Inazuma che crede nella Dea del Tuono e il popolo di Sumeru che crede nel Dio del mare. Il

conflitto tra le due parti è solo peggiorato da quando è stato applicato il Decreto della Caccia.

Per reprimere la ribellione di Sumeru, la Commissione Kujou ha di stanza qui l'esercito, con molte più truppe, meglio addestrate ed ben equipaggiato, rispetto gli avversari. La vittoria sembra quindi quasi assicurata per Inazuma.

Gola della Concezione

Questa stretta e maestosa gola attraversa la parte orientale dell'Isola di Yashiori.

Questo spettacolo straordinario non è una formazione naturale, ma piuttosto è il risultato del combattimento in cui l'Arconte Electro uccise il serpente gigante. La gola prende il nome dalla "Lama della Concezione", una testimonianza dell'abilità nell'arte della spada dell'Arconte Electro.

Ancora oggi, i resti del serpente gigante sono ancora sparsi per l'isola di Yashiori. Gli spiriti maligni emersi dai resti di questo Dio sembrano essersi risvegliati...

Testa del Dio Serpente

Del serpente gigante che fu sconfitto dall'Electro Archon con la Lama della Concezione, oggi rimangono solo i suoi resti scoloriti dalle intemperie. Sebbene il suo teschio guardi ancora il cielo con aria di sfida, il Dio è già morto, e quindi il nome di "Grande Dio del Mare" viene gradualmente dimenticato.

Anche se il serpente gigante è morto da tempo, puoi ancora sentire chiaramente le tracce del potere che si è lasciato alle spalle. Sotto l'influenza degli spiriti maligni, l'isola di Yashiori è stata abbandonata dai suoi abitanti. Quello che si può vedere sull'isola è solo pioggia infinita e temporali che cercano di lavare via i resti del passato.

Spiaggia Carezza

Situata tra l'isola di Yashiori e Shenwu, la Spiaggia Carezza è un luogo devastato dalla guerra. Sulla costa poco profonda, oltre agli Ibis Violetto, degli uccelli endemici dalle piume violacee, in cerca di un posto dove riposare, ci sono bandiere strappate e frecce spezzate di battaglie precedenti, nonché relitti di navi abbandonate con vele e ponti rotti.

A causa della guerra, pirati e guerrieri infestano il luogo in cerca del bottino. In questo Lugo fiorisce anche il raro Dendrobium, utilissimo nelle pozioni curative...

Nell'antica lingua degli antenati Inazuma, "Nazuchi" significa "essere accarezzati teneramente dalle mani degli dei". Ironia della sorte, la Spiaggia Carezza è stata devastata dalla guerra lunga mille anni ed è diventata un luogo di predoni e pirati, con pochissimi abitanti.

.....

Sumeru

La città degli studiosi situata nella parte centro-occidentale di Teyvat.



Una nazione fantastica comprendente sia la lussureggiante foresta pluviale che il deserto arido, dove crescono e sono sepolti innumerevoli frutti di saggezza. Sia che veniate da lontano, viaggiando attraverso la foresta per raggiungere la città dell'accademia, o attraversiate il deserto per portare alla luce le numerose rovine di terracotta, vi attende qui un patrimonio di preziose conoscenze.

Città fantasma

La città sopra la foresta.

“La città della saggezza è nostra, così come la fitta foresta dell'ignoranza. In cima all'albero si trovano i resti del regno dei sogni perduti.”

Giardino della Meditazione

Il giardino contemplativo.

Innumerevoli fiori giacciono all'interno del giardino, ciascuno più bello di qualsiasi farfalla cristallina. Questo è il paradiso promesso alle persone di buona volontà.

Ribat di Kawan

La frontiera sotto l'alto muro.

Il possente muro difende dalle roventi tempeste di sabbia ma ha anche bloccato la diffusione della benedizione della saggezza. Ma la saggezza divina non è destinata a risplendere su tutte le persone?

Porto Ormos

Il porto tra i due alberi.

“Bah! Le lezioni dei saggi sono più che noiose. Perché non prendiamo del buon vino guarnito con miele floreale e partiamo per un viaggio attraverso i sette mari?”

Città di Sumeru

La radice di tutta la saggezza sulla terra.

Sotto il rigoglioso Albero Divino, i saggi della città accademica hanno accumulato tutta la conoscenza che c'è da raccogliere. Benvenuto a Sumeru,

viaggiatore in cerca di risposte.

Foresta Fungina

La foresta dagli enormi funghi fluorescenti.

Qui, giganteschi cappelli di funghi costruiscono un cielo fittizio di luce fioca, oscurando il sole e la luna. Si tratta di un paradiso artificiale o di un giardino in attesa di fiorire?

Foresta Piovana

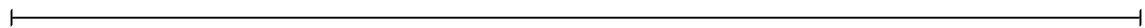
La profonda foresta di una pioggia senza fine.

Gli alberi torreggianti raggiungono liberamente il cielo. Forse un giorno i suoi rami toccheranno le stelle, ma sotto di loro la pioggia non è mai cessata.

Montagna del Sconfiggi Demoni

La montagna che ha visto la caduta dei demoni.

Nascosta tra le verdi valli e il muschio, giace una macchina massiccia che ha perso la sua luce, i cui fori circolari sembrano fungere da occhi, che osservano silenziosamente il passare del tempo.



Continuando nel sotto-menu della funzione “Esplora”, procediamo con “Itinerari”.

Appunti di viaggio del continente Teyvat

Qui puoi trovare molte informazioni sui viaggi a Teyvat, per gentile concessione della Gilda degli avventurieri.

Sono disponibili una serie di pubblicazioni che coprono tutte le principali destinazioni di Teyvat, accuratamente studiate per fornire una risorsa completa per tutti i nostri accaniti viaggiatori.

E per quei residenti di Teyvat che sono più inclini a stare a casa, confidiamo che questo materiale possa anche servire come deliziosa lettura per accompagnare un buon tè pomeridiano.



Prima visita a Mondstat

La Città della Libertà, la città dei madrigali, la corona del Nord: questa è la rinomata città di Mondstadt, nota da tempo nei circoli di bardi e artisti.

E io, quanto bardo, condivido senza dubbio lo stesso amore per la poesia, la musica, il vino e le feste con i miei colleghi, sono, senza esagerare, il sostentamento della mia vita. Pertanto, proprio come qualsiasi bardo, sono attratto fatalmente da Mondstadt come una falena da una fiamma.

Ciò che ha attirato la mia attenzione di recente sono stati gli avvistamenti di un drago vicino a Mondstadt. Questo ha avvolto la gente di città in voci e speculazioni, me compreso. In varie taverne e quartieri sono circolate voci che hanno stuzzicato la mia curiosità, che ha avuto la meglio su di me o forse anch'io ho il sangue d'avventuriero come i miei antenati, e alla fine ho deciso di avventurarmi nella Città della Libertà come avevo tanto desiderato.

Ho preso la strada dell'entroterra, perché preferisco di gran lunga la compagnia di terreni e montagne mutevoli, al blu eterno del mare. Anche se mi ha richiesto più tempo del previsto attraversare l'infido Feudo dei Lupi, dopo quattro settimane ho finalmente raggiunto la Foresta dei Sussurri alla periferia di Mondstadt. Come suggerisce il nome, il suono del vento che accarezza le

foglie erano come sussurri nel bosco. Potrebbe essere un grazioso dono del leggendario Dio del vento, l'Arconte Anemo, venerato dalla gente di Mondstadt?

È quasi estate in questo periodo dell'anno e il clima temperato in tutta la regione è evidente: la Valle delle stelle cadenti è piena di vitalità sotto la calda e dolce brezza primaverile. I sentieri e le strade hanno preso vita con una flora rigogliosa, come l'erba luminosa e i fiori dolcetti.

Lungo la strada, incontravo di tanto in tanto membri dell'Associazione degli Avventurieri e la maggior parte di loro sono stati portati qui dalle voci sul drago. Sono molto grato che ci fossero, con loro presenti infatti il mio viaggio non è stato affatto pericoloso.

I panorami delle pianure erano corroboranti. Anche la mia prima volta in campeggio nelle terre selvagge si è rivelata una vera esperienza, per quanto sia stata di breve durata, poiché ho raggiunto le porte di Mondstadt il giorno successivo.

Le limpide acque del Lago Sidro confluiscono in città attraverso gli antichi canali, convergendo poi alla grande fontana situata al centro della piazza.

I gradini di pietra conducono a una cattedrale imponente, che funge da punto di riferimento più alto della città. Gli immediati dintorni della cattedrale sono caratterizzati da una serenità fuori dal mondo, la giustapposizione con il vivace mercato a pochi isolati di distanza.

La cattedrale di Mondstadt fa senza dubbio invidia a tutte le altre cattedrali che ho visitato in termini di grandezza e magnificenza. Le devote preghiere delle monache e credenti gli hanno conferito la santità che merita, sebbene non sia tradizionale come altre cattedrali, quella di Mondstadt porta lo spirito della sua gente e della sua cultura. La leggenda narra che la Sacra Lira usata dall'Arconte Anemo secoli fa per liberare Mondstadt, sia custodita proprio qui nelle sue sale.

Ho sentito le storie del leggendario Dio del venti e della sua amata lira in molte taverne del continente, sai, dove amano riunirsi bardi e musicisti. Mondstadt era governata dai nobili in un lontano passato, che regolarmente sacrificavano schiavi al drago come tributo per un falso trattato di pace. Vannessa, una delle schiave dell'epoca, sconfisse il drago con l'aiuto dello stesso Dio del vento stesso, che avevano assunto le sembianze di un bardo. Insieme, hanno liberato e ridato vita alla città di Mondstadt.

Bisogna ammettere che Mondstadt è davvero una città libera e aperta, questo fatto è evidente nella sua cultura e nelle persone. Ho fermato una giovane e vivace fanciulla per strada per chiedere indicazioni. Non appena ha saputo da lontano che ero un bardo, si è gentilmente offerta per mostrarmi il mercato.

A dire il vero l'entusiasmo di questa giovane fanciulla, che affermava di essere un membro dei Cavalieri ma ha davvero travolto: il suo generoso giro per la città si è concluso solo a notte fonda. Non ho nemmeno le forze per scrivere sul mio taccuino com'è la città di notte, perché il richiamo del letto è al di là di ciò che anche le preghiere provenienti dalla chiesa potrebbero tenere a bada.

Buona notte. Possa l'Arconte Anemo, il protettore di Mondstadt, darmi l'ispirazione per scrivere nuove e meravigliose poesie all'alba.

Elenco delle attrezzature da viaggio utili:

- Bastoncini da trekking, si dice che le montagne di Mondstadt siano sia belle che insidiose. Oltre a fornire stabilità su terreni difficili, i bastoncini da trekking potrebbero fungere da armi se necessario.

- Bussola e mappe, sebbene noi bardi cantiamo i cieli notturni di Mondstadt, la maggior parte non è in grado di leggere le stelle per trovare la direzione giusta, me compreso.

- Kit di pronto soccorso.

- Le ricette del sopravvissuto di Teyvat, dall'esperta di sopravvivenza Lynn, uno dei libri di cucina più venduto, tenuto da ogni viaggiatore e avventuriero.
- Razioni di cibo e acqua, e attrezzature da cucina. Sebbene gli ingredienti si possano essere trovati in qualsiasi momento in natura, le razioni di emergenza sono un must, vista la lunghezza e pericolosità del viaggio.
- Taccuino e penna d'oca tenuti a portata di mano per scrivere quando arriva l'ispirazione.
- Tenda e sacco a pelo indispensabili per il campeggio, raccomandate dall'Associazione degli Avventurieri.
- Pietra focaia e coltellino tascabile, per cucinare e arrostiti cibi in viaggio o per proteggersi dalle bestie feroci.
- "Opere selezionate di Alan il Bardo".
- L'onnipotente Mora.

.....

Note dal Festival della Piuma

Per noi bardi amanti della libertà, non è la meta la cosa più importante, quello che ci piace di più è sempre il viaggio. O almeno, questo è ciò che ho creduto per molti decenni prima di arrivare a Mondstadt.

Oggi ricorre il mio decimo giorno a Mondstadt, il che va contro i miei piani di viaggio originali (Inizialmente dovevo partire per la mia prossima destinazione già due giorni fa).

Uno dei motivi per cui ho deciso di restare è che ho trovato Mondstadt perfettamente fedele alla sua rappresentazione di Alan il Bardo, il mio poeta preferito. I suoi dolci e misteriosi segreti sono nascosti in tutti gli angoli più oscuri, bramando silenziosamente di essere scoperti. Tuttavia, se devo essere sincero, il mio soggiorno a Mondstadt è stato prolungato a causa del Festival

della Piuma, che si tiene ogni anno in città. Come potevo perdermi un'occasione del genere?

Una volta ho sentito da un mercante ubriaco di Mondstadt che quando la città era ancora un piccolo villaggio, il Dio del vento Anemo, fece cadere una piuma d'uccello che simboleggiava la libertà. Fu quella piuma che permise a Mondstadt di diventare la città che è oggi. Da allora, ogni anno si svolge una commemorazione per ringraziare l'Arconte Anemo per la sua benedizione. Nel corso del tempo, questa commemorazione è diventata l'enorme celebrazione che tutti conosciamo come Festival della Piuma. Quindici giorni pieni di vino squisito, poesia, musica, fiori e feste: l'intero paese è immerso in luci e ombre di libertà e divertimento.

I cittadini di Mondstadt erano già impegnati a prepararsi per la festa il giorno del mio arrivo.

All'ingresso di pub e ristoranti, i negozianti sono orgogliosi di esporre le loro specialità, mentre la cantina Aurora offre molte botti di legno piene di birra artigianale e sidro (credetemi, Mondstadt ha la miglior produzione di vino e birra di tutta Teyvat). La guida di Anemo ti condurrà attraverso le strade felici di Mondstadt, dove tutti i tipi di formaggi, carne alla griglia e frutta fresca sprigionano deliziose fragranze. Ogni famiglia appende alle porte una pallina piumata fatto a mano, realizzato dalla padrona di casa, e bardi da tutto il continente si fermano per cantare le loro meravigliose poesie ad esse ispirate.

Sono sicuro che la gente al giorno d'oggi ha dimenticato l'aspetto sacro originale del Festival della Piuma e potrebbe vederlo come una semplice successione di eventi vivaci, non diversi da qualsiasi festa ordinaria. Tuttavia, per noi bardi attenti ai dettagli, è sicuramente il miglior festival nella mistica terra di Teyvat. Anche un estraneo a Mondstadt come me può godere dei sentimenti di libertà e indipendenza che sono unici di questa città in questo breve lasso di tempo.

A mio avviso, la gente e le usanze di Mondstadt sono più libere che in qualsiasi altro luogo di Teyvat, e si vede soprattutto durante gli emozionanti festeggiamenti che durano tutta la notte.

Durante la gara di volo degli ultimi giorni di festa, mi sono mescolato alla folla esultante sul sagrato della chiesa, e con uno sguardo ho riconosciuto la fanciulla che mia mostrato la strada il primo giorno del mio arrivo a Mondstadt. Ricordavo che mi diceva con orgoglio di essere una campionessa di volo, anche se all'epoca avevo dubitato di lei. Ora che l'ho vista planare con i miei occhi, come un lampo rosso che squarcia il cielo, devo ammettere che la forza conferita da Anemo, ha benedetto il suo popolo con libertà, coraggio, vitalità e feroce forza di volontà. Tutte queste cose scorrono nelle loro vene.

Ovviamente dovevo trovare un modo per scusarmi con il grande Anemo per essere stato scettico nei confronti della sua discepola. Dopo il campionato, ho appeso in silenzio una poesia che ho scritto per la ragazza in rosso fuoco sul campanello a vento più evidente della piazza, nella speranza che trovasse le mie scuse e i miei migliori auguri, cose che mi vergognavo troppo di dirle di persona.

Anche nel cuore della notte, non è raro sentire dei rumori e vedere il mercato illuminato da luci sfavillanti guardando fuori dalla mia finestra. Quando un giorno diventerò troppo vecchio per viaggiare, desidero stabilirmi in una piccola casa che costruirei in un luogo soleggiato alla periferia di Mondstadt. Se le persone dovessero bussare alla mia porta per portarmi la birra artigianale della Locanda Aurora, le accoglierei con i miei versi più appassionati.

.....

Memorie di un mercante di Liyue

Quando ho ricevuto l'invito dalle Gilde dei Mercanti e degli Avventurieri di Liyue a scrivere un pezzo sul porto di Liyue, ho esitato a lungo prima di accettare finalmente la sfida. Certo, ho guidato una roulotte intorno a Teyvat con mio padre per tutto il tempo che posso ricordare, e sono stata al porto di Liyue almeno un centinaio di volte. A parte i nati e cresciuti a Liyue, a Teyvat non c'è nessuno che conosca ogni percorso dentro e fuori Liyue quanto me. D'altra parte ero preoccupato che, sebbene abbia incontrato alcuni poeti e scrittori lungo la strada a casa dei miei affari, io non mi considererei mai uno

scrittore del loro calibro. Pertanto, temo di dovermi scusare in anticipo per la mia scarsa capacità letteraria di scrivere un vero e proprio volta-pagina. Quindi, per favore abbiate pazienza con me.

Anche quando ero giovane, il porto di Liyue, il più grande porto commerciale di tutta Teyvat, era sinonimo di ricchezza e prosperità per tutti quelli nella nostra carovana. Ricordo all'epoca, ogni volta che i bambini sentivano che la carovana sarebbe andata a Liyue, chiedevano di lasciargli un posto nella roulotte. Anche se è passato molto tempo, il ricordo delle strade affollate, della folla rumorosa e delle meraviglie che giacciono sugli scaffali dei negozi sono ancora così vivide per me. Ricordo ancora i profumi misteriosi e allettanti che mi chiamavano dalle bancarelle degli snack.

Quando ho raggiunto la maggiore età, mi è stata affidata l'attività di famiglia e ho guidato la carovana tra tutte le principali città di Teyvat. Da quando il mondo si è aperto a me, Liyue è diventata molto di più del semplice porto in cui correvo a piedi nudi da bambino.

A giudicare dalla mia comprensione della storia del porto di Liyue, posso osare a trarre una conclusione audace su come Liyue sia diventata così ricca. Proprio come qualsiasi altra città sviluppata di Teyvat, la prosperità di Liyue derivava dai suoi vantaggi geografici. Questa città portuale è circondata da montagne su tre lati. Oltre le montagne dell'entroterra, ci sono vaste colline, pianure, guadi e abbondanti miniere piene di minerali preziosi. Questi minerali vengono raccolti e trasformati in squisiti oggetti dalle abili mani degli artigiani. La fondazione del porto e l'istituzione delle rotte marittime furono determinanti per rendere popolare il commercio di Liyue, poiché fu l'esportazione di artigianato a gettare le basi iniziali per il suo sviluppo finanziario. Tuttora, gli squisiti mestieri di Liyue sono apprezzati dalle persone di tutto il continente.

Dopo tutti questi anni, le rotte marittime che portano a Liyue sono ora molto ben consolidate. La nave commerciale è il metodo di viaggio ideale per chiunque desideri condurre affari a Liyue. Tuttavia, per i viaggiatori e i turisti comuni, le rotte di terra sono consigliate per un'esperienza turistica più ricca invece di essere sul grande blu per periodi di tempo molto prolungati.

A causa del terreno complesso che circonda Liyue, il percorso più comune via terra parte dalla Cantina Aurora di Mondstadt, per dirigere poi a sud-ovest. Il percorso porta i viaggiatori attraverso i paesaggi caratteristici di Mondstadt. Goditi alcuni frutti coltivati localmente da Mondstadt lungo la strada e quando le pianure aperte saranno sostituite da montagne e laghi, ti avvicinerai al confine di Mondstadt.

Lungo il lago, a ovest, vedrai due imponenti scogliere, che fungono da confine naturale che separa Liyue e Mondstadt, con uno stretto passaggio tra loro pavimentato da assi di legno. Nelle rare occasioni in cui passo in questo modo, di solito mi concentro per farcela il più rapidamente possibile. Anche se in un'occasione mi sono ritrovato a viaggiare al fianco di un anziano pescatore. Lungo il percorso ha affrontato una vasta gamma di argomenti, dall'identificazione di diverse specie di pesci di fiume, fino alle antiche leggende di Liyue. Disse che i laghi nelle valli sono tutte gocce di pioggia posate dal Dio della roccia, e fermarsi qui per un po', potrebbe avvicinarti al Dio Geo.

Ero solito deridere le credenze superstiziose, ma la mia signora vivace e romantica, che è anche piena di fantasia, credeva che tutto ciò fosse vero. Da allora, la mia carovana si sarebbe fermata qui per un po' prima di proseguire, nella speranza di ricevere benedizioni dagli dei.

Dopo aver attraversato il d'anello di pietra formato dalle due scogliere, la vista si apre, rivelando le classiche vedute della periferia di Liyue: specchi d'acqua che riflettono il cielo e macchie di piante verdi sporgono tra secche e guadi. Lontano in cima a un gigantesco pilastro di pietra, nella Palude Argentea, si trova la Locanda Luna, che funge da punto di riferimento per le carovane che passano attraverso la regione. Alcuni commercianti stranieri conducono i loro affari con i mercanti locali proprio lì, mentre altri si riposano un po' e raccolgono informazioni commerciali prima di proseguire verso il porto di Liyue.

Probabilmente mi ci vorrebbe un intero libro per scrivere ogni piccola cosa sulle mie esperienze passate con Liyue dalla mia giovinezza fino ad oggi, quindi mi fermo qui. Non so davvero come concludere le cose, quindi credo

che dirò solo questo: spero di essere ricordato da qualcuno che ho incontrato lungo la strada.

P.S. Molte grazie alle Gilde dei Mercanti e degli Avventurieri per avermi dato la possibilità di rivivere i miei bei ricordi di Liyue. Vorrei anche ringraziare mia moglie, Claire, per il suo aiuto nell'infondere un po' di vitalità di cui avevo tanto bisogno nella mia scrittura altrimenti noiosa e povera.

.....

Il rito delle lanterne

Quando sono entrato per la prima volta nel porto di Liyue, sono rimasto ipnotizzato dalla bellezza e dalla prosperità della città. È come se potessi sentire la vigorosa vitalità che emana solo guardando da lontano gli edifici della città. Quando ho passeggiato per la città, ho potuto vedere la flotta di navi avvicinarsi gradualmente da lontano. Spesso puoi vedere il fumo che sale dai fornelli nelle bancarelle, accompagnato dall'aroma invitante del cibo bollente. La sola fragranza è bastata a farmi brontolare lo stomaco. Anche se si sta solo girovagando per le strade, nei negozi si possono sempre trovare tutti i tipi di tesori preziosi...

Naturalmente, come commerciante, le merci che porto possono sempre essere scambiate qui a un prezzo soddisfacente. Questa volta, sono venuto durante il Festival delle Lanterne, quindi l'intero porto di Liyue sembrava molto più affollato del solito. I volti di tutti erano pieni di un'eccitazione che non poteva essere nascosta e persino l'esercito che pattugliava la città sembrava meno solenne del solito. I tessuti che ho portato sono rapidamente esauriti. Alcune persone hanno persino acquistato quelli più costosi, lodando i colori brillanti, la morbidezza e la leggerezza dei fili d'oro intrecciati in essi, che brillano alla luce del Festival delle Lanterne.

Se dovessi dire che il porto di Liyue in un giorno qualunque sembrava stabile e pieno di vita come le montagne, allora durante il Festival delle Lanterne, la sua bellezza è brillante come le luci di tutta la città in questo periodo. Da bambino mi piaceva infastidire il vecchio commerciante nella

roulotte, ascoltandolo parlare dei costumi e della cultura dei vari luoghi. Naturalmente, ho anche sentito parlare delle usanze del Festival delle Lanterne: la gente di Liyue rilascerà nel cielo le lanterne in tutto il mare di stelle per guidare le anime eroiche a casa. Usano anche questo periodo dell'anno come un giorno per dire addio al vecchio e accogliere il nuovo, per pregare per la buona fortuna nel nuovo anno e scrivere i loro desideri sulle lanterne. Liyue installerà anche la "Lanterna dell'Arconte Xiao" durante questo periodo. Diversamente dalle lanterne ordinarie, si dice che questa lanterna sia stata realizzata dalla gente di Liyue per commemorare gli immortali. Questa lanterna è piena di luci e raggiunge diversi piani di altezza. La sua vista da lontano è meravigliosa.

Le prelibatezze di Liyue che si trovano ovunque durante il festival sono da non perdere, infatti i negozianti offrono una varietà di cibo più ampia del solito. Anche ristoranti e bancarelle di cibo accolgono una folla vivace e l'aroma del cibo sembra riempire le strade. Dopo aver mangiato e bevuto a tuo piacimento, è un ottimo momento per passeggiare per il mercato.

Quest'anno durante la notte del rito delle lanterne ho anche avuto la fortuna di vedere lo spettacolo pirotecnico. Quella notte, l'intero porto di Liyue era illuminato da luci intense come se fosse giorno. La gente andava e veniva tra strade e vicoli, le loro risate illuminavano la città. Guardando il porto in lontananza, c'erano innumerevoli lanterne che si alzavano lentamente verso il cielo, scintillando come stelle. I fuochi d'artificio sono esplosi in cielo uno dopo l'altro, dipingendo una scena mozzafiato, accompagnati dai scroscianti applausi della folla. Viaggio da molti anni e ne sono orgoglioso, ma uno spettacolo pirotecnico del genere è molto raro.

Dopo la fine dello spettacolo pirotecnico, mi sono fermato e mi sono guardato intorno per le strade di Liyue. C'erano bambini che correvano davanti a me in gruppi, chiedendo a gran voce di vedere la Lanterna dell'Arconte Xiao. Vicino a loro, c'era una giovane ragazza vestita di bianco che reggeva una lanterna con l'aiuto dei suoi compagni. Chiuse gli occhi e pregò sinceramente, con un sorriso stampato agli angoli delle labbra... Tra la folla che veniva a guardare le lanterne, vidi perfino il mio socio in affari. Non era un buon

momento per parlare di affari. Dopo essersi augurati un felice festival delle lanterne, ci siamo guardati e sorridendo, e abbiamo continuato a immergerci in quell'atmosfera sognante.

Mi chiedo che tipo di sorprese riserverà il prossimo Festival delle Lanterne?

.....

Diario di viaggio a Inazuma

Come marinaio, il mio sogno è sempre stato quello di esplorare tutte le regioni di Teyvat. Non facevo parte della flotta da molto quando ho scritto questa nota, e mi trovavo sul ponte della Fiamma nera, in quel momento diretta verso Inazuma. Sono un po' imbarazzato a dirlo, ma quella era la mia prima volta in mare, ed è inevitabile sentirsi sopraffatti di fronte ad una tempesta infuriata. Il primo ufficiale, Tongsheng, non sembrava particolarmente loquace, ma mi ha insegnato molto sulle vele, e anche il vecchio marinaio che viveva con me mi raccontava molte storie su Inazuma nel tempo libero. Ho scritto tutte queste storie per passare il tempo durante il mio lungo viaggio.

Inazuma, la terra dell'eternità. Si dice che il mare che circonda Inazuma sia inghiottito da tempeste e temporali, e per superarli bisogna fare affidamento su una flotta di marinai esperti e sulle navi più forti. Ma una volta passati i temporali, Inazuma è sicuramente uno spettacolo da vedere. La prima volta che ne ho sentito parlare, ho pensato che i marinai stessero esagerando con le tempeste per vantarsi delle loro esperienze. Ma ieri ho vissuto l'impatto dei violenti temporali e devo dire che non è facile guadagnarsi da vivere nel vasto oceano. Questo mi ha reso ancora più affascinato da Inazuma. Devo dire che, dopo essere stato in acqua per così tanto tempo, mi manca la vita sulla terra e mi manca persino la sensazione dei piedi per terra e il suo profumo muschiato.

Ma se dovessi scegliere di nuovo, non esiterei a tornare sul ponte. Dopotutto, la vita in mare è molto più interessante della solita routine e ci sono

così tante aree sconosciute da esplorare e storie da ascoltare.

Si dice che le usanze di Inazuma siano molto diverse da quelle di altri paesi. A differenza di Mondstadt o Liyue, Inazuma si trova nel mare lontano ed è composta da molte isole. Ci sono diverse piccole isole sparse intorno alle isole grandi e le persone su quelle isole fanno molto affidamento sulle navi per comunicare tra loro.

Stiamo attualmente navigando verso le Isole Periferiche, che fa parte dell'arcipelago di Narukami, dove si trova la città di Inazuma. Gli alberi di ciliegio sono piantati in tutta l'isola. Nella stagione in cui i fiori di ciliegio sono in piena fioritura, i petali sono come nuvole. Quando ci camminerai sotto, cadranno come pioggia e noterai presto che sei coperto di petali di fiori di ciliegio... Il vecchio marinaio mi ha mostrato con orgoglio un suo dipinto raffigurante il Grande Santuario di Inazuma, e si poteva ben vedere il suo lavoro meticoloso, davvero indimenticabile.

Le isole periferiche sono l'unico modo per entrare in Inazuma per gli stranieri. "Prima di arrivare ad Inazuma, devi superare le formalità amministrative con la Commissione Kanjou, altrimenti potresti avere problemi." disse il vecchio marinaio con un tono serio che mi fece pensare che doveva averlo già sperimentato. Ma una volta entrato alle Isole Periferiche, puoi prendere una pausa e goderti l'atmosfera e l'autenticità di Inazuma.

Dopo essere stato in mare per così tanto tempo, desidero ardentemente anche il cibo di terra. Sembra che a Inazuma ci siano molte specialità culinarie, giusto? Il vecchio marinaio mi descrisse un piatto Inazuma chiamato Sakura Tempura: dorato e croccante fuori, ma con un debole profumo di fiori di ciliegio. Quando lo mordi, il guscio è fragrante e croccante, con un delizioso ripieno. Detto questo, il vecchio marinaio deglutì con l'acquolina e anch'io mi sentii un po' affamato. Non vedevo l'ora di arrivare ad Inazuma.

È ora che io torni al lavoro sul ponte, i miei appunti di oggi finiscono qui. C'è un debole rombo di un temporale in lontananza, ho sentito che il Dio del tuono è responsabile di questo. Immagino che ci debba essere una ragione dietro. Se hai tempo libero, parla delle vecchie storie di Inazuma con il vecchio

marinaio. Ho ancora una piccola bottiglia di vino prezioso nella mia borsa, che sarebbe perfetta per un momento come questo...

Continuando alla scoperta del compendio, entriamo nella sezione del sito "Personaggi".



Mondstadt

Jean

In qualità di capo ad interim dei Cavalieri del Vento dell'Ovest, Jean è sempre stata fedele ai suoi doveri, portando la pace nel territorio. Sebbene non sia fisicamente dotata, grazie ad un duro allenamento, ora è in grado di farcela da sola. Quando la minaccia del Drago Demone del Vento iniziò ad avvicinarsi, l'affidabile Jean era già pronta a mettersi all'azione e giurò di proteggere Mondstadt.

Amber

Una ragazza vivace e schietta, è l'unico cavaliere scout a Mondstadt. Amber, che sa usare le ali del vento, ha vinto per tre anni consecutivi il "Campionato di Volo" di Mondstadt. Come nuova star dei Cavalieri dei Venti dell'Est, Amber è ancora attiva in prima linea.

Lisa

È una strega intellettuale che ama dormire. In quanto amministratrice della biblioteca dei Cavalieri del Vento di Ponente, l'astuta Lisa riesce sempre a risolvere tutti i problemi che incontrerete nel modo più efficace. Sebbene sembri pigra, riesce ad avere il controllo di tutto.

.....

Liyue

Xiao

Uno dei "Tre occhi e cinque immortali" che custodiscono il porto di Liyue, meglio conosciuto come "il generale Yaksha, protettore del Dharma". Sebbene sembri un giovane, alcune leggende su di lui sono state fatte circolare in antichi rotoli per migliaia di anni. Gli piace un piatto chiamato "Gelatina alle mandorle" della Locanda Luna. Il motivo è perché il suo sapore è molto simile ai dolci sogni che era solito divorare.

Beidou

Il capitano della flotta della "Croce del Sud", gode di notevole prestigio a Liyue. C'è chi dice che può aprire montagne e spaccare il mare, c'è chi dice che è brava a trarre tuoni con le spade, e c'è chi dice che nemmeno le terrificanti bestie del mare non sono i nemici di Beidou. Gli estranei potrebbero prendere queste parole come esagerazioni, ma coloro che hanno navigato con

lei diranno: se c'è davvero una bestia gigante negli inferi, allora Beidou sarà sicuramente in grado di dividerla in due.

Xiangling

Il capo chef del ristorante Wanming, è anche cameriera, Xiangling è estremamente appassionata di cucina ed eccelle nei suoi piatti caldi e speziati.

Sebbene sia ancora giovane, Xiangling è una vera maestra delle arti culinarie con tutte le abilità di un vero esperto di cucina. Gode di una buona reputazione tra i mangiatori più accaniti del Villaggio Cristallino. Se ti invita ad assaggiare l'ultima delle sue creazioni, non ve ne pentirete, questo è certo.

.....

Inazuma

Kamisato Ayaka

La donna più anziana della famiglia Kami del regno di Inazuma. Dignitoso ed elegante, intelligente e tenace. È sincera e rispettabile nel trattare con le persone e le cose, ed è profondamente amata dal popolo di Inazuma.

Kaedebara Kazuha

Un samurai ronin di Inazuma. Dalla personalità modesta e docile. Ci sono molti eventi passati sepolti sotto l'aspetto da giovane e focoso. Apparentemente sregolato, ma segue le sue regole di condotta nel cuore.

Yoimiya

Una talentuosa artigiana di fuochi d'artificio, l'attuale proprietaria del "Naganohara Fireworks Shop" è conosciuta come "La regina dei festival

estivi". Ragazza molto appassionata. L'innocenza ancora infantile e la perseveranza dell'artigiano creano in lei una meravigliosa reazione di fuoco.

.....

Sumeru

Tighnari

Il ranger di Dao Chenglin, un botanico diplomato all'Accademia di Sumeru. Ogni giorno vive una vita appagante ispezionando la foresta pluviale, proteggendo l'ecologia e insegnando agli interessati.

Collei

Tirocinante guardia forestale, sotto la guida di Tinari. A livello accademico, ha iniziato un po' più tardi rispetto ai suoi coetanei e attualmente sta lavorando duramente per integrare varie conoscenze. Nasconde l'altro lato del suo personaggio sotto la superficie del sole e della gentilezza.

Dori

Dolly è una mercante di grandi magazzini attiva a Sumeru e le piace di più Shiny Mora. È in grado di vendere quei tanti oggetti di scena strani e misteriosi a un prezzo elevato facendo affidamento sulle sue parole superbe.

Capitolo 3 - Commento traduttologico

3.1 Introduzione al commento

Secondo Toury⁴⁴ esistono due approcci alla traduzione, necessari a rendere accessibile il testo ad una cultura diversa da quella a cui era originariamente indirizzato, e sono definiti come “accettabilità”, con l’obiettivo di facilitare l’accesso al testo, e “adeguatezza”, cioè mantenere l’integrità del testo. Quest’ultimo porta il traduttore ad interpretare il testo, facendo attenzione alla lingua, allo stile e a tutti gli elementi culturali originali, risultando però estraneo alla cultura di destinazione, di conseguenza difficile da fruire da parte di un pubblico non preparato e interessato. Si intuisce quindi che questa tipologia di traduzione sia un modo per inserire nel proprio mondo “altro” senza trasformarlo. Il primo approccio invece vuole accogliere il suo target utilizzando il linguaggio e i riferimenti culturali propri della cultura di arrivo, rendendo facile la lettura e l’accesso al testo. Per rendere accettabile il testo, a differenza dell’adeguatezza, tutto ciò che è sconosciuto viene spiegato ed adattato, rendendo il lavoro del traduttore “invisibile”, come afferma Venuti⁴⁵. L’idea quindi è quella di dare l’illusione di star leggendo l’originale, talmente facilitata è la traduzione proposta. Nonostante le differenze, uno non esclude l’altro, difatti è possibile una convivenza dei due.

Per quanto riguarda la proposta di traduzione del capitolo precedente si è deciso di optare per un’approccio per lo più accomodate, tentando per quanto possibile di rendere il testo accettabile, pur mantenendo alcune alterità che si avvicinano di più all’adeguatezza di cui abbiamo parlato poc’anzi.

Lo scopo di questo capitolo è quello di presentare ed esplorare le scelte più importanti compiute dal traduttore durante la fase traduttiva, che hanno portato alla versione finale del metatesto. In primo luogo, il prototesto viene analizzato per scoprire le funzioni e la tipologia del testo scelto nel sistema linguistico-culturale di destinazione. Quindi si individuano le dominanti e i lettori

⁴⁴ Gydeon Toury, *In Search of a Theory of Translation*, Tel Aviv, The Porter Institute for Poetics and Semiotics, 1980, p. 33-34.

⁴⁵ Lawrence Venuti, *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, London e New York, Routledge, 1995, p. 45-46.

modello, con le necessarie distinzioni tra prototesto e metatesto⁴⁶. In seguito, viene discussa la macrostrategia utilizzata come guida per produrre un testo localizzato come risultato delle valutazioni di cui sopra. Infine, vengono analizzate le microstrategie implementate per risolvere gli specifici problemi di traduzione riscontrati. Questi sono stati divisi in categorie per le quali è stato richiesto un intervento più avveduto da parte del traduttore, inoltre ognuna di esse è accompagnata da molteplici esempi significativi.

3.2 Tipologia e Funzione Testuale

Per iniziare correttamente il commento traduttologico, il passaggio iniziale che il traduttore deve effettuare è l'analisi testuale, definendo alla prima lettura attenta e analitica a che genere il testo da tradurre appartiene, e quale registro utilizza. Nel linguaggio traduttivo tutto questo è riassunto in quella che viene definita tipologia e funzione testuale, che etichetta e identifica in maniera specifica il materiale di partenza e in seguito quello d'arrivo. Vista questa breve premessa, si passerà ora all'analisi del materiale preso in esame.

Il corpus testuale selezionato è solo una parte di un ipertesto molto più esteso. Come analizzato in precedenza, nel Paragrafo 1.3.3., nell'ipertesto diverse reti comunicano tra loro senza che nessuna di esse abbia la priorità sulle altre. Possono altresì contenere testo spesso corredato da immagini, video e musiche, che combinati danno vita a determinati "linguaggi di fondo". Affinché un prodotto digitale possa essere pienamente localizzato in un'altra lingua, devono necessariamente essere adattati all'utilizzo del potenziale destinatario. In questo caso, il destinatario non è più un semplice lettore, ascoltatore o spettatore passivo ma un utente attivo e partecipante della traduzione multimediale. Nel caso preso in esame, cioè un'estensione esterna ad un videogioco risalente al sito web originale dello stesso, la parte linguistica ne determina la funzione ed è parte integrante del prodotto, infatti si sviluppa in più livelli, il primo è l'interfaccia utente, cioè tutto ciò che è visibile, il secondo è il codice di gioco o cartella di testo, che comprende tutto quello che rende

⁴⁶ N.d.T. D'ora in avanti citati con le rispettive sigle PT e MT.

fruibile il livello precedente. Vista la natura del PT, la localizzazione proposta non si limita a trasporre il corpus, ma si estende anche ad una traduzione improntata verso il linguaggio promozionale, quasi pubblicitario.

Secondo quanto studiato da Newmark⁴⁷, il PT scelto tocca più tipologie e funzioni testuali, quali vocativa e informativa. La prima fa riferimento a tutti quei testi che sono incentrati sul destinatario, con l'obiettivo di scaturire una reazione e di far pensare o agire nel modo in cui il testo ci spinge a fare. Sotto questa categoria rientra tutto il linguaggio pubblicitario e il marketing, accompagnato dalle grafiche accattivanti delle immagini, e dai video e musiche intrattenenti che necessitano anch'esse di attraversare una fase traduttiva e in seguito di localizzazione. Nel caso proposto nel capitolo precedente, rientra in questa funzione tutta l'interfaccia utente, vista anche la riproposta dei banner ad inizio pagina, e in particolare la sezione "Caratteristiche del Gioco". La definizione di informativo, invece, è tutto ciò che è incentrato sulle realtà extra-linguistiche, che prende in esame l'argomento trattato e la forma testuale di partenza. Nel nostro caso, tutte le informazioni che aggiungono ulteriori dettagli ad un giocatore interessato ad approfondire la *lore* del gioco, nello specifico le sezioni "Teyvat", "Itinerari" e "Personaggi". La coesistenza delle due funzioni è testimone del complesso linguaggio riguardante gli ipertesti.

Per quanto riguarda il MT, si è deciso di mantenere la struttura mista di testo informativo e vocativo, concentrandosi sul disporre in maniera quanto più intuitiva il testo, procedendo ad utilizzare strategie visive per catalizzare l'attenzione del lettore. Si discosta dal PT per l'assenza di immagini di sfondo, in quanto risulterebbe fuori luogo vista la natura dell'elaborato di tesi.

3.3 Dominante

La dominante è ciò che garantisce l'integrità della struttura del testo, ne determina il focus e governa, trasforma e determina tutte le sue componenti⁴⁸.

⁴⁷ Peter Newmark, *A textbook of Translation*, Londra, Prentice Hall, 1988, p. 40-43.

⁴⁸ Roman Jakobson, "The Dominant", in Newton K.M., *Twentieth-Century Literary Theory*, Londra, Palgrave, 1997, p. 6-7.

Come detto in precedenza l'individuazione della dominante è essenziale per poter progredire con una linea guida nella trasposizione del PT. Per quanto riguarda il traduttore scegliere la dominante significa decidere con cognizione di causa quali caratteristiche tradurre, interpretare o rielaborare e quali invece eludere o lasciare in secondo piano⁴⁹. Ne consegue che la dominante del PT possa differire da quella del MT.

L'autore del prototesto cerca di attirare potenziali utenti all'utilizzo della piattaforma e ne facilita l'utilizzo, inserendo una dominante vocativa, che condivide con la funzione. Spesso utilizza un linguaggio diretto e coinvolgente, pieno di aggettivi positivi e non di rado superlativi, ed espressioni ripetitive in un linguaggio ordinario e talvolta abbastanza colloquiale. Pertanto, il testo è piacevole da leggere e in qualche modo si basa sulle emozioni dell'utente per invogliarlo a scaricare il videogioco.

Il traduttore nel metatesto tenta, per quanto possibile, di ricalcare la dominante vocativa avvalendosi di una tecnica per lo più accomodante, cioè meglio inserita nel mercato target, pur mantenendo delle estraneità dovute alla natura dell'ipertesto, inerente ad un mondo fantastico che fa riferimento in parte alla realtà, soprattutto quando si tratta della toponimia. La dominante informativa ed euristica viene anche essa mantenuta nell'ipertesto, ma trattandosi di nozioni aggiuntive, e in vista del lettore modello a cui il traduttore ha pensato, viene resa in maniera semplicistica, quasi elementare, per non risultare troppo pesante, ed essere vista come quasi dei consigli.

L'obiettivo prefissato dall'autore, e quindi anche dal traduttore, è quello di presentare il videogioco e il suo mondo come un sistema innovativo, facile da usare, ricco di storia e grafiche mozzafiato. A tal fine sono state effettuate attente scelte lessicali e sintattiche, volte a privilegiare gli aspetti sopra citati, anziché veicolare espressioni tipiche della lingua cinese, che non solo sono di difficile traduzione se non intraducibili nella cultura di arrivo, ma necessitano anche di spiegazioni aggiuntive che renderebbero poco fruibile e immediato il testo.

⁴⁹ Bruno Osimo, *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli, 2004, p. 68-77.

3.4 Lettore Modello

Il termine lettore modello è stato coniato da Umberto Eco⁵⁰, che lo definisce un insieme di condizioni testuali stabilite, le quali devono essere pienamente comprese e soddisfatte per far sì che il contenuto potenziale venga inteso e attuato. Il lettore modello cambia in base alla lingua madre o alla versione tradotta, come la dominante, discussa nel paragrafo precedente, che viene scelta a sua volta in base al lettore modello a cui si vuole fare riferimento. Sia l'autore che il traduttore hanno in mente un destinatario, anche se difficile da definire con precisione, quando preparano un testo, rendendolo più o meno esplicito. Il successo del testo e delle sue possibili traduzioni è un elemento molto importante, che si riflette di conseguenza nel successo dell'azienda sia dal punto di vista economico, sia di immagine, e questo è possibile solo nel caso in cui si riesca ad attrarre il gruppo target della traduzione. L'identificazione del lettore modello del PT può fornire al traduttore una chiave di lettura nuova per identificare, comprendere e suggerire alcuni dettagli e scelte dell'autore da riproporre nel MT.

Per quanto riguarda il PT, il suo lettore modello è individuabile in ragazzi e ragazze di origine cinese, di una fascia d'età tra i 15 e i 30 anni, interessati ai videogiochi di ruolo online, ben disposti ad un titolo che conta infinite ore di gioco e una storia molto articolata. Nello specifico, il compendio preso in esame, è indirizzato a due parti del gruppo distinte. La prima è per coloro che si avvicinano per la prima volta al titolo di gioco, intenti a raccogliere informazioni generali sul mondo in cui viaggeranno, e i personaggi che incontreranno una volta iniziata l'avventura. L'altra parte, invece, punta a un pubblico che ha già iniziato a giocare, che bene intende la struttura del mondo, ma è interessato ad avere dei piccoli suggerimenti e racconti interni per poter avanzare ulteriormente nel gioco.

Per il lettore del MT si è optato per un pubblico composto da ragazzi e ragazze provenienti dall'Italia, nella fascia d'età comprendente l'adolescenza ma che si estende anche fino ai 30 anni, interessati ai videogiochi di ruolo e

⁵⁰ Umberto Eco, *Interpretation and overinterpretation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1992, p. 12-13.

che probabilmente si sono approcciati in precedenza al titolo Genshin Impact ma sono stati ostacolati dalla mancanza della localizzazione italiana. Come nel lettore modello del PT, il pubblico del commedio è diviso tra i neofiti, interessati a capire come approcciarsi al mondo di gioco, e chi invece è un giocatore navigato, alla ricerca di novità e aggiunte per progredire ulteriormente nel gioco. A differenza del pubblico del PT, i videogiocatori italiani, hanno avuto accesso a molteplici titoli non solo di origine statunitense ma anche giapponese, e quest'ultimi rendono più facile l'accesso al videogioco Genshin Impact vista la sua grafica molto colorata e vivace che ricorda quella degli anime e dei manga. In sintesi il target del MT è appassionato dei videogiochi, che conosce solo superficialmente la cultura orientale, disposto ad ampliare l'esperienza di gioco tramite la ricerca di informazioni aggiuntive.

3.5 Macrostrategia

L'analisi traduttiva svolta nelle sezioni precedenti è considerata la fase preliminare dell'atto stesso di traduzione, cioè determinare la macrostrategia traduttiva. Una macrostrategia di traduzione non è altro che una strategia applicata in modo coerente dal traduttore in base all'obiettivo di traduzione di un determinato testo. Quindi il traduttore fornisce un approccio generale alla traduzione, che conferisce significato e coerenza al suo lavoro e consente di realizzare pienamente le funzioni, analizzate prima, del testo tradotto.

Si è già ampiamente parlato dell'approccio utilizzato per il testo in questione che è quello della localizzazione, la quale mira a rendere il testo multimediale non solo leggibile e comprensibile nella lingua dell'utente della lingua target, ma anche assolutamente fruibile dal punto di vista culturale. In questo modo, l'utente del testo tradotto ha l'impressione di trovarsi davanti al testo originale.

Seguendo questo orientamento generale, il traduttore si è trovato spesso a dover intervenire sul testo a vari livelli per adattarlo alla cultura di destinazione, ovvero la lingua italiana. Non ci sono variazioni significative di registro e di stile, perché i due linguaggi in questione sono abbastanza simili in

questo ambito: entrambi utilizzano uno stile piuttosto diretto e accattivante, ricco di aggettivi superlativi e punti esclamativi, e puntano direttamente all'utente. A livello sintattico, invece, sono state apportate molte modifiche necessarie, il che è un fatto quasi inevitabile quando il passaggio avviene tra due lingue così distanti. I cambiamenti nel vocabolario sono interessanti da indagare perché il testo cinese è spesso costruito culturalmente e ha nomi propri, toponimi ed elementi forti che devono essere adattati nella cultura ospitante.

Pertanto, come già accennato nell'introduzione del capitolo, la macrostrategia utilizzata è fortemente orientata al testo di arrivo, con l'obiettivo di evocare nel lettore la stessa reazione che il PT ha suscitato nel lettore a cui era destinato, per cui era stato progettato. Si è optato quindi per un approccio accomodante e addomesticante⁵¹. L'addomesticamento è la strategia per rendere un testo strettamente conforme alla cultura della lingua in cui viene tradotto, il che può comportare la perdita di informazioni dal testo di partenza in modo da concentrarsi sul pubblico di destinazione. Ciò accade principalmente quando una determinata situazione non esiste nella cultura di destinazione. Questo processo può anche essere chiamato adattamento o localizzazione, in una certa misura. La traduzione di concetti specifici della cultura, in generale, e le allusioni, in particolare, sono un potenziale problema del processo di traduzione. Ciò è dovuto al fatto che le allusioni hanno connotazioni e implicazioni particolari nella lingua di partenza, ma non sono necessariamente le stesse nella cultura di arrivo. Le procedure di addomesticamento implicano solitamente, in modo limitato o assoluto, universalizzazione, naturalizzazione, sinonimia e cancellazioni. In quanto comunicazione interculturale si mira a collegare i mondi della lingua di origine e quello della lingua di destinazione, trasferendo più messaggi possibili espressi con criterio, cercando uno scambio informativo ed efficace. Un equilibrio tra questi due sarebbe l'ideale, ma in caso di conflitto, l'informatività ha la priorità, con un grado moderato di efficacia.

⁵¹ Lawrence Venuti, *The Scandals of Translation. Toward an Ethics of Difference*, Londra e New York, Routledge, 1998, p. 8-30.

3.6 Microstrategie

Nei paragrafi qui di seguito verranno presentati alcuni dei problemi riscontrati durante la localizzazione del PT, accompagnati dai loro esempi. In particolare si affronteranno quattro parti, divise in base ai fattori presi in esame partendo dal livello della parola, proseguendo per il livello della frase e terminando con il livello del testo.

3.6.1 Fattori Lessicali

Gli aspetti più interessanti da analizzare in questo elaborato sono senza dubbio gli aspetti lessicali, per vari motivi. In primo luogo, il PT è fortemente caratterizzato dal punto di vista culturale: in primis poiché è un servizio attivo che opera principalmente in Cina, il testo è ricco di toponimi e nomi propri; in secondo luogo, a causa della natura grafica del cinese, che consente di esprimere alcuni concetti in spazi grafici limitati, questo problema spesso ha reso difficile ottenere lo stesso significato in italiano. Quest'ultimo è in realtà caratterizzato da un carattere grafico completamente diverso: le parole scritte in caratteri latini occupano inevitabilmente più spazio grafico rispetto ai caratteri cinesi. Poiché parte del testo tradotto è costituito da screenshot, è importante trovare soluzioni per rendere chiaro e completo lo stesso termine o concetto, preservando gli spazi grafici del PT. Ecco perché questo problema viene spesso risolto da anglicismi, vista la compattezza della lingua inglese. Oltre ai problemi di traduzione lessicale appena citati, ce ne sono molti altri, alcuni dei quali verranno analizzati di seguito.

Come già accennato in precedenza, il traduttore ha usato spesso l'inglese nel suo lavoro di traduzione per più di un motivo: primo, per superare la barriera degli spazi grafici dove esisteva; secondo, per rendere il testo più attraente da leggere. Infine, poiché ha presupposto che il potenziale utente di tale piattaforma abbia necessariamente familiarità con gli strumenti informatici, è quindi probabile che sia un utente giovane, con una certa conoscenza e dimestichezza con la lingua inglese specifica del settore.

- 首页 *Shǒuyè* → Home
- 新闻 *Xīnwén* → News

Nei due esempi qui sopra riportati, vengono utilizzate le formule inglesi delle parole “pagina iniziale” e “notizie”, in quanto termini interiorizzati e normalizzati nel linguaggio Italiano inerente ai siti web.

- [...] 來自PS4、iOS、Android和PC，不論何種平台皆可跨端連線挑戰更強大的敵人。*Láizì PS4, iOS, Android hé PC, bùlùn hé zhǒng píngtái jiē kě kuà duān lián xiàn tiǎozhàn gèng qiángdà de dírén.*
- [...] unirsi allo lotta contro mostri pericolosi con il cross-play a 4 giocatori per PS4, iOS, Android e PC.

Visti i lettori modello a cui si è pensato, si è optato per la traduzione inglese in “cross-play”, utilizzato molto frequentemente nel mondo dei videogiochi, il che significa che permette di utilizzare lo stesso gioco in piattaforme diverse ma riuscendo comunque a collegarli tramite dei server online.

Toponimi

Ciò che del PT ha dato diverse difficoltà al traduttore sono le parole che rientrano nella definizione di toponimi, cioè i nomi propri di luoghi. Pur trattandosi di un mondo di fantasia, il videogioco prende ispirazione da luoghi reali, sia dal punto di vista geografico che del nome. Infatti diversi toponimi nella versione originale fanno riferimento sia alla cultura cinese, ma anche a quella giapponese e medio orientale, che si è tentato di rendere nel migliore dei modi, senza porre delle note del traduttore vista la natura dell’iperteso.

Alla base della strategia traduttiva di questi termini, si è utilizzata una traslitterazione e in seguito ristudio dei nomi. Gli unici nomi che differiscono da questa tecnica sono quelli inerenti alle quattro regioni attualmente esplorabili

all'interno del videogioco quali: Mondstadt, Liyue, Inazuma e Sumeru. In questi casi si è pensato di mantenerli nella versione inglese, parzialmente già nota al pubblico modello a cui si è pensato. Inoltre si è cercato di dare un'ulteriore motivazione attraverso lo studio della linguistica specifica di cui sono composti i caratteri cinesi di questi luoghi. Ora verranno analizzate una per una:

- 蒙德 *Méngdé* → Mondstadt

Questa regione all'interno del videogioco si ispira principalmente alla cultura tedesca, sia dal punto di vista degli edifici che dal punto di vista della lingua fittizia che utilizzano i personaggi. Mondstadt in tedesco significa “Città della luna”, ma una resa del genere in italiano le avrebbe fatto perdere tutto il significato che porta con sé il carattere cinese. Nello specifico si può notare l'utilizzo di 德 *dé*, che appunto se preso singolarmente può essere anche l'abbreviazione di 德国 *Déguó*, Germania.

- 璃月 *Líyuè* → Liyue

Questa regione si ispira alla Cina. 璃月 *líyuè* significa letteralmente “Luna smaltata”, inoltre, la casa di produzione miHoYo ha anche optato per “Jade Moon” come traduzione utilizzabile nella versione inglese, usando il radicale 玉 *yù*, giada. 璃 *lí* può essere scomposto in 王 *wáng*, “re” e 离 *lí*, “partenza”, 月 *yuè* invece può anche significare mese, quindi il nome di Liyue potrebbe avere un significato secondario: “Il mese della partenza del re”, che ha una sorprendente somiglianza con una possibile interpretazione del nome di 钟离 *Zhōnglí*, il Dio dell'area in questione, “ora della partenza”. 璃月 *líyuè* è quasi omofono di 礼乐 *lǐyuè*, “riti e musica”, un termine che rappresenta l'aspetto confuciano della filosofia e della cultura tradizionale cinese. 礼 *lǐ*, rito, è una pratica visibile utile per mantenere l'ordine sia di una società umana che dell'universo, poiché gli ordini dei regni umano, terrestre e celeste sono considerati collegati nella

filosofia cinese. 月 *yuè*, musica, simboleggia l'armonia culturale di una società. Quindi l'etimologia di Liyue ha radici profonde nella tradizione, sia reale che fittizia del videogioco.

- 稻妻 *Dàoqī* → Inazuma

Quest'area è ispirata al Giappone. Difatti il nome della regione significa “fulmine” in giapponese. La parola giapponese moderna “Inazuma” ha origine da 稻妻 *dàoqī*, parola in cinese classico scritta con lo stesso carattere, che letteralmente significa “sposa del riso”. Quanto succedeva nell'antico Giappone, è che c'erano molti tuoni durante il periodo di raccolta del riso, quindi si credeva che i fulmini producevano in qualche modo il riso, e di conseguenza i giapponesi usavano “sposa del riso” come soprannome dei tuoni.

- 须弥 *Xūmí* → Sumeru

Questa parte del mondo si pensa possa essere stata ispirata dalle culture medievali del Medio Oriente e dell'Asia meridionale. Sumeru è uno dei tanti nomi del Monte Meru, una montagna sacra a cinque punte nella cosmologia induista e buddista. Il nome cinese di Sumeru è esso stesso il nome cinese dello stesso monte di qui sopra. Il nome di Sumeru potrebbe anche derivare da Sumer, la prima civiltà conosciuta situata nella bassa Mesopotamia, che era conosciuta come Šumeru in lingua accadica. Babilonia, la capitale dell'impero babilonese mesopotamico, era conosciuta come il centro dell'apprendimento e del progresso scientifico durante il suo apice, simile a Sumeru nel gioco, nota per la sua Accademia.

Come accennato in precedenza, per quanto riguarda i toponimi dei luoghi interni alle regioni appena elencate, si è optato per una traduzione il quanto più letterale e auto esplicativa. Per semplificare e velocizzare la localizzazione, si è creato un glossario riportante caratteri, pinyin, traduzione

italiana e traduzione inglese del toponimo, consultabile a pagina n°. La maggior parte dei luoghi fa riferimento alla storia interna al gioco e alla sua geografia, il che ha reso più immediata la trasposizione dei termini, ma vista la natura dell'iperteso e del videogioco stesso, subiscono un ulteriore processo di snellimento per renderli meno dimenticabili e più riconoscibili nella mappa di gioco. Prendiamo in esame alcuni esempi:

- 果酒湖 *Guǒjiǔ hú* = Lago del vino di frutta → Lago sidro
- 鹰翔海滩 *Yīngxiáng Hǎitān* = Spiaggia del falco sveltante → Costa del Falco
- 风起地 *Fēngqǐ dì* = Luogo dove si alza il vento → Valle dei Venti
- 清泉镇 *Qīngquán zhèn* = Città dell'acqua limpida → Villaggio Cristallino

In alcuni casi la strategia utilizzata per gli esempi appena presentati, non è risultata vincente. Si è ritenuto necessario, infatti, fare dei cambiamenti in lingua italiana per mantenere l'idea di gioco fantasy, quale è Genshin Impact. Partendo dallo studio etimologico dei caratteri cinesi, proseguendo con gli approfondimenti inerenti alla lore di gioco, cercati autonomamente dal traduttore, si è raggiunto un risultato soddisfacente per quanto riguarda l'informatività. Qui di seguito alcuni degli esempi inerenti:

- 荻花洲 *Díhuā zhōu* = Palude di Dihua → Palude Argentea.

荻花 *díhuā*, in latino *Miscanthus sacchariflorus*, fa riferimento all'Amur Silvergrass, un tipo di erba originaria delle regioni temperato-fredde del nord-est asiatico, che nel momento della fioritura sembra prendere una colorazione argentea. A differenza della traduzione inglese, Dihua Marsh, in Italiano si è voluto mantenere l'origine del nome scientifico, facendo però decadere il termine latino, optando per un'immagine più immediata e semplicista quale Palude Argentea.

- 轻策庄 *Qīngcè zhuāng* = Villaggio di Chi → Villaggio del Drago

All'interno della lore del gioco si dice che il nome "Qingce" sia un antico nome del Chi, il mostro simile a un drago che un tempo viveva in questo villaggio. Nella mitologia cinese, 螭 *chī* è un tipo di creatura simile a un drago senza corna, che in alternativa può significare "demone della montagna". È in contrasto con 玃 *qiú*, un tipo di drago cornuto (sebbene alcuni testi classici lo chiamino anche drago senza corna). Sia le parole 螭 *chī*, che 钟离 *Zhōnglí*, sempre l'arconte della regione Mondstadt, contengono la componente 立 *lì* che può essere pronunciata *li* o *chi* a seconda del contesto specifico. Il 立 *lì* può anche riferirsi a una bestia mitica.

- 名椎滩 *Míngzhuī tān* = Spiaggia dello spirito carezzevole → Spiaggia Carezza.

L'antico significato del nome Nazuchi potrebbe essere basato su una delle tante presunte etimologie delle divinità shintoiste Ashinazuchi, "Spirito che accarezza i piedi" e Tenazuchi. "Spirito che accarezza la mano", i cui nomi sono pensati per simboleggiarli mentre accarezzano affettuosamente le mani e i piedi delle loro figlie.

- 化城郭 *Huàchéng guō* = muri della città di Huacheng → Città Fantasma.

Nella versione inglese viene proposto il nome di Gandharva Ville, che combina il sanscrito *gandharva* con la parola francese *ville* "città", facendo sì che il nome significhi "città di Gandharva". Questo è un riferimento a Gandharvanagara, una città illusoria che appare come un miraggio. Per quanto riguarda 化城 *Huàchéng* nel nome cinese deriva da parte del settimo capitolo del Sutra del Loto, che a volte viene tradotto come la parabola della città fantasma (化城喻 *Huàchéng yù*) o la città dell'apparizione. Nella storia, il leader di un gruppo in cerca di tesori evoca una città illusoria in cui gli altri possono

riposare quando diventano troppo stanchi e impauriti per continuare il loro viaggio. Dopo aver visto che erano ben riposati, dissipa l'illusione e li esorta a proseguire verso la loro vera destinazione.

Nomi Propri

All'interno dei fattori lessicali ricadono anche i nomi propri, sempre di difficile traduzione. Nel PT, e di conseguenza nel MT, la sezione che riporta i nomi propri è quella dei "Personaggi". Per quanto riguarda i nomi propri dei personaggi del gioco, si è deciso di optare per la trasposizione letterale, facendo sempre riferimento alle regioni di appartenenza degli stessi.

- 安柏 *Ānbó* → Amber

Per quanto riguarda la regione di Mondstadt vengono utilizzati dei nomi di origine latina, per lo più con radice inglese.

- 魈 *Xiāo* → Xiao

Per i personaggi dell'area di Liyue vengono proposti dei nomi tipici della cultura cinese, che vengono "italianizzati" grazie all'utilizzo del pinyin degli stessi.

- 神里绫华 *Shénlǐ Línghuá* → Kamisato Ayaka

Con Inazuma vengono utilizzati dei nomi piuttosto comuni di origine giapponese. Vista l'impreparazione del traduttore davanti alla lingua giapponese, si è consultata la versione inglese del videogioco per trovare i nomi utilizzati per i personaggi inerenti a questa regione di gioco. Inoltre si è fatto ampio uso anche della *wiki*⁵² per comprendere le origini etimologiche.

⁵²N.d.T. Solitamente la community dei videogiocatori crea un sito comprendente molte voci, di rapida fruizione, da qui il nome *wiki*, utili al completismo del gioco su cui si basa.

- 提纳里 *Tínàlǐ* → Tighnari

In ultimo, per quanto riguarda la regione di Sumeru, vista la volontà di ricordare la sfera medio orientale e araba, si è deciso di utilizzare la stessa tecnica dei nomi giapponesi di qui sopra, cioè controllo sul supporto videoludico e approfondimenti dati dalla community del gioco.

Lessico Tecnico

Possiamo ora analizzare come si ottiene la traduzione del ricco vocabolario tecnico del PT, un lessico che appartiene prettamente a due macro-linguaggi: il linguaggio del marketing videoludico e il linguaggio del racconto fantasy. Per tradurre adeguatamente queste espressioni sono state necessarie ulteriori ricerche, perché non sarebbe stata adatta una traduzione letterale o approssimativa, e trovare invece le traduzioni più adatte che usa l'italiano in questo ambiente. In tal modo, le ricerche sono state in parte condotte visitando siti e applicazioni italiani dello stesso ambito. Sono stati quindi utilizzati testi paralleli per aiutare il traduttore ad adattarsi agli standard e allo stile di riferimento più adeguati al contesto italiano: in questo tipo di traduzione tecnico-esperta, sono infatti indispensabili alcune accortezze sintattiche e lessicali. Tuttavia, i siti web paralleli italiani non erano l'unica risorsa del traduttore qui, poiché alcuni termini tecnici usati in cinese non hanno un esatto equivalente in italiano o inglese.

- [...] 這不是款單純打怪練等的遊戲。在《原神》的開放世界中，靈活巧妙地操縱元素力量是戰勝強大敵人與解決複雜謎題的關鍵。*Zhè bùshì kuǎn dānchún dǎ guài liàn děng de yóuxì. Zài “yuán shén” de kāifàng shìjiè zhōng, línghuó qiǎomiào de cāozòng yuánsù lìliàng shì zhànshèng qiángdà dírén yǔ jiějué fùzá mí tí de guānjiàn.*

- [...] Manipolare i sette elementi è la chiave per sconfiggere potenti nemici e risolvere impegnativi enigmi. Di sicuro non il solito *picchiaduro* senza cervello.

Nell'esempio di qui sopra si è evidenziato il termine "picchiaduro", un genere videoludico molto famoso e in voga, che fa riferimento al genere di lotta. La traduzione originale avrebbe portato al termine inglese utilizzato per lo stesso genere dei giochi cioè "hack and slash", facendo riferimento alle lotte contro mostri con l'utilizzo di armi bianche. Anche se differisce leggermente, si è ritenuto quindi utile renderlo con un termine italiano molto più riconoscibile dal lettore modello a cui si è pensato durante la localizzazione del sito web.

3.6.2 Fattori Grammaticali

Per quanto riguarda i fattori grammaticali, è necessario innanzitutto distinguere tra le due lingue, cinese ad italiano, appartenenti a due tipi morfologici completamente diversi. Il cinese è una lingua isolata quasi priva di morfologia flessiva; i suoi termini non utilizzano derivati o inflessioni, che sono l'esatto opposto dell'italiano. Quest'ultima è in realtà una lingua flessiva, cioè, come suggerisce la parola, una lingua in cui le funzioni grammaticali e sintattiche sono espresse dall'inflessione. Quella grande differenza tra italiano e cinese è dovuta al fatto che quando si passa da una lingua all'altra bisogna prestare attenzione a particolari caratteristiche grammaticali e sintattiche. Il traduttore deve identificare accuratamente le espressioni nel testo di partenza al fine di riesprimerle, disponendole e adattandole alle corrispondenti norme morfosintattiche del testo di arrivo. Questa importante differenza dal punto di vista sintattico si manifesta nella relazione tra le frasi: in cinese è facile coordinarsi, per la preferenza della paratassi, che connette frasi dello stesso ordine e relazioni logiche limitate tra frasi diverse, mentre in italiano questa relazione è di tipo ipotassico, di coordinamento e di subordinazione, che si esprime attraverso il vocabolario e i segni di punteggiatura. Il compito del traduttore è quindi quello di adattare la struttura grammaticale e sintattica e il

significato del testo di partenza alle convenzioni della lingua di arrivo, nel qual caso i collegamenti logico-semantiche diventano più chiari.

Come abbiamo appena visto, quando si fare una traduzione dal cinese all'italiano, o viceversa, bisogna considerare subito che si dovranno apportare modifiche alla traduzione, a volte importanti, a livello di stile e registro linguistico. Dopo questo, è interessante osservare come i due macrolinguaggi per i quali è composto il PT, marketing videoludico e racconto fantasy, non producano grosse differenze nei due sistemi linguistici dal punto di vista stilistico, senza però dimenticare la distanza tra le due lingue. Pertanto, a questo livello si è deciso di mantenere lo stile molto diretto dell'originale e apportare modifiche limitate. In particolare, riguardano la parte più discorsiva del sito web, dove, dopo aver esaminato siti paralleli, si è ritenuto più opportuno per il contesto di arrivo rendere più dirette le locuzioni, nonché immediate, grazie alla nominalizzazione:

- 選擇您的遊戲平台 *Xuǎnzé nín de yóuxì píngtái* = Scegli la tua piattaforma di gioco → Scaricalo dove preferisci !
- 前往未知的冒險旅程 *Qiánwǎng wèizhī de màoxiǎn lǚchéng* = Parti per un'avventura nell'ignoto → Andiamo all'avventura!

C'è anche un cambiamento più importante da apportare: i cinesi usano spesso la forma di cortesia o il pronome 您 *nín*, anche rivolgendosi direttamente al lettore, anche combinandolo con particelle di uso piuttosto informale, come 囉 *o*, che al fine della frase spesso significa fare amicizia con il contesto. Questo fatto opposto accade raramente nella lingua di arrivo, quindi si è deciso di standardizzare l'intero MT con la seconda persona singolare e quando il PT usa la forma educata e quando preferisce la seconda persona singolare. Vediamo un esempi di ciò che è stato appena discusso:

- 關於那位傳奇的風神巴巴托斯與豎琴的傳說，我在其他城鎮的酒館裡（您懂的，吟遊詩人和音樂家們最愛聚集在這樣的酒館裡）略有耳聞。*Guānyú*

nà wèi chuánqí de fēngshén bābā tuō sī yǔ shùqín de chuánshuō, wǒ zài qítā chéngzhèn de jiǔguǎn lǐ (nín dòng de, yínyóu shīrén hé yīnyuè jiāmen zuì'ài jùjī zài zhèyàng de jiǔguǎn lǐ) liè yǒu ěrwén.

- Ho sentito le storie del leggendario Anemo Archon e della sua amata lira in molte taverne del continente, **sai** dove amano riunirsi bardi e musicisti.
- 飛越廣袤的世界、暢游海洋湖泊、翻越崇山峻嶺、探索人跡罕至的地方，發掘這充滿奇蹟和神秘的世界所隱藏的秘密哦~。 *Fēiyuè guǎngmào de shìjiè, chàngyóu hǎiyáng húbó, fānyuè chóngshānjùnǐng, tànsuǒ rénjìhǎnzhi dì dìfāng, fājué zhè chōngmǎn qíjī hé shénmì de shìjiè suǒ yǐncáng de mìmì o.*
- **Vola** attraverso il vasto mondo aperto, **nuota** tra le acque cristalline e scala imponenti montagne. **Allontanati** dai sentieri battuti per scoprire tutti i segreti nascosti di un mondo pieno di meraviglie e mistero!

Nella disposizione della struttura sintattica che verrà data al nuovo testo, è importante considerare due aspetti: il primo è l'ordine delle componenti della frase cinese, che è rigido ma anche essenziale affinché risaltino immediatamente le parti di una frase e il loro significato; il secondo, come accennato in precedenza, è il divario tra cinese e italiano. Se uno preferisce la paratassi, che indubbiamente rende il testo più lineare e scorrevole, l'altro, al contrario, preferisce l'ipotassi, che dà vita al testo, spesso ricco di perifrasi subordinate e lunghe e caratterizzato dalla complessità di alcune frasi, che spesso corrisponde a un registro più alto. Vista l'esigenza di coerenza del testo, quando si è passati alla lingua italiana, si è ritenuto necessario modificare la struttura del testo, unendo punti in precedenza separati o viceversa. Pertanto, in questa fase, il traduttore è intervenuto nella struttura del PT per adeguarla agli standard di arrivo. In quest'ottica si è cercato il più possibile di mantenere la suddivisione delle frasi nel testo originale, che sia chiara e scorrevole, perché lo scopo principale del PT, e quindi anche del MT,

è quello di veicolare informazioni e persuadere sulla validità del servizio resogli. Se le frasi e i periodi fossero sovraccarichi di strutture paratattiche, l'utente perderebbe interesse per il testo che gli sta davanti e abbandonerebbe il servizio. Ecco alcuni esempi di casi in cui è stata violata la struttura sintattica:

- [...] 神無塚地勢險峻，岩壁高懸。在層岩疊嶂之中，坐落著稻妻最大的冶煉設施「御影爐心」。稻妻鍛刀鑄劍的特殊材料玉鋼即產於此地。[...]
Shénwú zhǒng dìshì xiǎnjùn, yán bì gāo xuán. Zài céng yán diézhàng zhī zhōng, zuòluòzhe dào qī zuìdà de yěliàn shèshī `yùyǐng lú xīn'. Dào qī duàn dāo zhù jiàn de tèshū cáiliào yù gāng jí chǎn yú cǐdì.
- [...] Il terreno di Shenwu è ripido e le pareti rocciose sono alte. In mezzo agli affioramenti rocciosi si trova la Fornace dell'anima divina, il più grande impianto di fusione di tutta Inazuma. Qui viene prodotto l'acciaio di giada, un materiale speciale usato per forgiare le spade.
- [...] 在城中漫步時可以望見遠處逐漸行來的船隊，路邊的小吃攤總有炊煙伴隨食物香氣冉冉升起，聞之便令人食指大動，就算僅僅是在街道閒逛，商鋪裡也總能尋見各式各樣的珍奇寶物... [...] [...] *Zài chéngzhōng mànbù shí kěyǐ wàng jiàn yuǎn chù zhújiàn xíng lái de chuánduì, lù biān de xiǎochī tān zǒng yǒu chuīyān bànsuí shíwù xiāngqì rǎnrǎn shēng qǐ, wén zhī biàn lìng rén shízhǐ dà dòng, jiùsuàn jǐnjǐn shì zài jiēdào xiánguàng, shāng pù lǐ yě zǒng néng xún jiàn gè shì gè yàng de zhēnqí bǎowù... [...]*
- [...] La sola fragranza è bastata a farmi brontolare lo stomaco. Anche se si sta solo girovagando per le strade, nei negozi si possono sempre trovare tutti i tipi di tesori preziosi... [...]
- [...] 流言早已在各種小酒館和街坊間傳得沸沸揚揚，這徹底激起了我的好奇心（或許我的祖先也有著冒險家的血脈？），最終決定造訪這座我嚮往已久的自由城邦。[...] [...] *Liúyán zǎoyǐ zài gèzhǒng xiǎo jiǔguǎn hé jiēfāng*

jiān chuán dé fēifēiyángyáng, zhè chēdǐ jī qǐle wǒ de hàoqí xīn (huòxǔ wǒ de zǔxiān yěyǒuzhe màoxiǎn jiā de xuèmài?), Zuìzhōng juédìng zàofǎng zhè zuò wǒ xiàngwǎng yǐ jiǔ de zìyóu chéngbāng. [...]

- [...] In varie taverne e quartieri sono circolate voci che hanno stuzzicato la mia curiosità, che ha avuto la meglio su di me o forse anch'io ho il sangue d'avventuriero dentro di me, e alla fine ho deciso di avventurarmi nella Città della Libertà come avevo tanto desiderato. [...]

L'importanza dei segni di punteggiatura si può evincere da quello che dice lo studioso cinese Guo Morou “La punteggiatura ha la stessa importanza delle parole, anzi a volte si rivela anche più importante di quest’ultima. Ad’oggi, un testo senza punteggiatura è come un uomo senza sopracciglia”⁵³. Questo è un elemento testuale che non può essere ignorato, soprattutto perché non tutti gli elementi di punteggiatura italiana corrispondono a elementi di punteggiatura cinese, ma soprattutto quest’ultimo ha elementi di cui l’italiano è privo, il cui esempio più evidente è la virgola a goccia. Altre caratteristiche tipiche della punteggiatura cinese sono: spazio tra nome e cognome nei nomi stranieri, la linea ondulata, virgolette, ecc. Per questi motivi, si è fatto un grosso lavoro sulla punteggiatura del PT, come in alcuni esempi precedenti. Tuttavia, l’analisi più interessante sono i casi in cui i segni di punteggiatura vengono inseriti nel MT per sostituire altri elementi del PT, come si vede nei seguenti esempi:

- 前往未知的冒险旅程吧 *Qiánwǎng wèizhī de màoxiǎn lǚchéng ba* →
Andiamo all’avventura!

Nel dare suggerimenti o fare esortazioni, l’italiano tende a usare un punto esclamativo alla fine di una frase, mentre il cinese manca di questa tendenza e preferisce usare una particella come 吧 *ba*, utilizzata alla fine delle frasi, solitamente colloquiali e spesso con lo stesso obiettivo del punto esclamativo italiano. Non essendoci elementi simili in italiano, si è deciso di aggiungere la punteggiatura al posto dell’elemento intraducibile.

⁵³ Guo Moruo, cit. in. Magda Abbiati, “L’uso della punteggiatura in Cina”, Annali di Ca’ Foscari, 1988, vol. 27, p. 157.

- 飛越廣袤的世界、暢游海洋湖泊、翻越崇山峻嶺、探索人跡罕至的地方，發掘這充滿奇蹟和神秘的世界所隱藏的秘密哦~。 *Fēiyuè guǎngmào de shìjiè, chàngyóu hǎiyáng húbó, fānyuè chóngshānjùnǐng, tànsuǒ rénjìhǎnzhi dì dìfāng, fājué zhè chōngmǎn qíjī hé shénmì de shìjiè suǒ yǐncáng de mìmì o.*
- **Vola** attraverso il vasto mondo aperto, **nuota** tra le acque cristalline e scala imponenti montagne. **Allontanati** dai sentieri battuti per scoprire tutti i segreti nascosti di un mondo pieno di meraviglie e mistero!

Questa particella 哦 o, come abbiamo visto sopra, quando posta alla fine di una frase, spesso mira ad ammorbidire il tono di esortazioni o suggerimenti, ed è anche un elemento intraducibile in italiano: ecco perché si è deciso, come sopra, di sostituirlo con un'esclamazione. Inoltre, è possibile notare un elemento aggiuntivo che la lingua cinese ama utilizzare nei contesti appena descritti: è il trattino "~" alla fine della frase, elemento che deve essere per forza rimosso dalla frase italiana in quanto non utilizzato.

- 我沿著陸路前進（比起一成不變的藍色大海，我更喜歡景緻豐富多變的山地和平原），雖然跨越險峻的奔狼領耗費了一些時日，但在四個星期前，我終於踏上了蒙德城外的低語森林。 *Wǒ yán zhuó lùlù qiánjìn (bǐ qǐ yīchéngbùbiàn de lán sè dàhǎi, wǒ gèng xǐhuān jǐngzhì fēngfù duō biàn de shāndì hé píngyuán), suīrán kuàyuè xiǎnjùn de bēn láng lǐng hàofèile yīxiē shí rì, dàn zài sì gè xīngqí qián, wǒ zhōngyú tà shàngle méng dé chéng wài de dī yǔ sēnlín.*
- Ho preso la strada dell'entroterra, perché preferisco di gran lunga la compagnia di terreni e montagne mutevoli, al blu eterno del mare. Attraversare l'infido Wolvendom ha richiesto più tempo del previsto, ma quattro settimane fa ho finalmente raggiunto la Foresta dei Sussurri alla periferia di Mondstadt.

- 關於那位傳奇的風神巴巴托斯與豎琴的傳說，我在其他城鎮的酒館裡（您懂的，吟遊詩人和音樂家們最愛聚集在這樣的酒館裡）略有耳聞。*Guānyú nà wèi chuánqí de fēngshén bābā tuō sī yǔ shùqín de chuánshuō, wǒ zài qítā chéngzhèn de jiǔguǎn lǐ (nín dǒng de, yínyóu shīrén hé yīnyuè jiāmen zuì'ài jùjí zài zhèyàng de jiǔguǎn lǐ) liè yǒu ěrwén.*
- Ho sentito le storie del leggendario Anemo Archon e della sua amata lira in molte taverne del continente, sai, dove amano riunirsi bardi e musicisti.

Negli esempi di qui sopra, si è deciso di eliminare le parentesi per rendere più fluido il testo, senza interromperne la continuità, e si è provveduto a inglobare il chiarimento all'interno di esse nel periodo stesso.

3.6.3 Fattori Testuali

Trattandosi di una localizzazione, la struttura fisica della pagina e delle sue schermate non può essere ignorata, come già spiegato nell'introduzione. Il design del sito web offerto in versione localizzata in italiano ha le stesse caratteristiche di quello in lingua originale. In questo ambito il traduttore deve fare una scelta importante: aggiungere la versione nella lingua di destinazione al sito web originale o creare un nuovo sito web indipendente della versione tradotta, che presenta lo stesso contenuto ma in modo diverso sia graficamente che, ovviamente, linguisticamente. In questo caso, ci si è indirizzati verso la seconda opzione per il seguente motivo: l'utente di questo servizio è, come detto in precedenza, una persona interessata al mondo di gioco che non conosce il cinese, quindi già trovare dove si modifica la lingua nelle impostazioni potrebbe essere un problema. Tuttavia, se si sceglie questa soluzione, è possibile apportare varie modifiche per rendere il sito web più in linea con le aspettative dell'utente, rispetto alla versione localizzata, e di conseguenza più fruibile per l'utente italiano. È opportuno farlo proprio perché in questo caso la traduzione è “funzionale” e non “documentale”, poiché mira a creare un testo che cerchi di funzionare come il testo originale in una nuova situazione comunicativa. Ad esempio, altre piattaforme cinesi dello stesso

genere utilizzano spesso combinazioni di colori molto accesi e contrastanti come strategia di marketing per attirare l'attenzione del cliente proprio perché all'utente cinese piace e se lo aspetta; al contrario, lo stile italiano adottato in questi casi è molto più moderato, perché un tale contrasto cromatico disturberebbe l'utente: si tratta quindi di un elemento adattabile al gruppo target. Per proseguire in questo senso, anche i loghi relativi a Genshin Impact a cui si fa riferimento sono localizzati per essere immediatamente accessibili all'utente italiano.

La struttura del PT preso in esame è stato, per quanto possibile riproposto in versione testuale, con l'inserimento di divisori, quali una linea continua e una linea tratteggiata, per segnalare rispettivamente la fine della pagina consultata e il cambio di tema all'interno della stessa pagina. Inoltre per rendere più immersivo e immediato il MT sono state localizzate interamente i banner (immagini lunghe e strette che si trovano ad inizio pagina) introduttivi, riproponendo le immagini originali con la traduzione italiana. A proposito della grafica del sito, l'unico punto che si è voluto modificare e creare ex novo è il banner inerente alla pagina del "Personaggi".

Vista la natura del gioco, che prevede la presenza di molti personaggi con cui è possibile giocare, il compendio da una breve presentazione di tutti i personaggi presenti nel gioco, uno per uno. Originariamente nel sito ufficiale non esiste una pagina iniziale, infatti compare subito la presentazione del primo personaggio, ma vista la natura della localizzazione, il traduttore ha pensato di creare un'immagine ad hoc, comprendente di una breve introduzione tratta dalla schermata del videogioco stesso.

- 在提瓦特的壮丽世界中寻找理想的队友。决定使用奥术的哪个元素，以便一起击败众多敌人。让我们去发现属于不同地区的主要角色。 *Zài tí wǎtè de zhuànglì shìjiè zhōng xúnzhǎo lǐxiǎng de duìyǒu. Juéding shǐyòng ào shù de nǎge yuánsù, yìbiàn yīqǐ jībài zhòngduō dírén. Ràng wǒmen qù fāxiàn shǔyú bùtóng dìqū de zhǔyào juésè.*
- Trova i tuoi compagni di squadra ideali tra i magnifici mondi di Teyvat. Decidi con quale elemento degli arcani giocare, per poter sconfiggere in

compagnia i numerosi nemici. Andiamo alla scoperta dei principali personaggi appartenenti alle diverse regioni.

3.6.4 Fattori Culturali

In una transizione linguistica tra due culture diverse, ci sono inevitabilmente elementi che fanno strettamente parte di una cultura e che a volte sono del tutto sconosciuti all'altra. Si tratta di elementi che non possono essere trasmessi nella cultura di arrivo, perché non sono puramente linguistici ma culturali e quindi devono essere gestiti in modo diverso rispetto agli altri elementi lessicali. Ci sono molti modi per risolvere questo problema e ovviamente differiscono a seconda del testo e anche dell'effetto che il traduttore vuole ottenere, a seconda dell'obiettivo della traduzione. In questo caso speciale, il PT è costituito da alcuni di questi elementi, ma sono stati studiati in modo diverso da quello appena citato. Questi elementi sono stati trasferiti al MT dopo una valutazione molto attenta: come già accennato nella fase di analisi, il lettore modello scelto dal traduttore, in base al quale è stato svolto tutto il processo traduttivo, è qualcuno che conosce già in parte il mondo di gioco, ed è già ben inserito nel mondo del videogiochi, quindi tutto ciò che è considerevole fattore culturale, si applica al mondo fantasy che è a sua volta basato sulla realtà. Si è deciso di trattare questi casi particolari come segue:

- [...] 他們也把這個時候作為辭舊迎新的日子來祈求新年好運，將心願寄予霄燈。璃月城中還會在這個時候佈置「明霄燈」。與普通霄燈不同，據說明霄燈是璃月人民為了紀念仙人而製，燈內佈滿燈火，有數層樓高，遠望極為絢爛，燈光徹夜不息，是海燈節最引人注目的景色之一。 [...]
- [...] Le persone pregavano per avere buona fortuna nel nuovo anno e scrivevano i loro desideri sulle lanterne. Liyue installerà anche la "Lanterna dell'Arconte Xiao" in questo momento. Diversamente dalle lanterne ordinarie, si dice che questa lanterna sia stata realizzata dalla gente di Liyue per commemorare gli adepti. Questa lanterna è piena di

luci e raggiunge diversi piani di altezza. La vista da lontano è meravigliosa. Con le sue luci accese tutta la notte, la Lanterna dell'Arconte Xiao è uno dei punti più belli del Festival del rito delle lanterne. [...]

Il festival delle lanterne fittizio interno al gioco, prende piena ispirazione dal vero festival delle lanterne, cioè 元宵节 *yuán xiāo jié*, che solitamente cade il quindicesimo giorno del primo mese rispetto al calendario lunare. Come si può notare le similitudini sono moltissime con il festival interno al gioco, per questo motivo si è deciso di riproporle in tutto e per tutto. L'unico punto che si differenzia dall'originale è appunto la presenza di quella che viene chiamata "Lanterna dell'Arconte Xiao". In questo caso si è pensato di non eliminare o spiegare ulteriormente questo fenomeno, vista la descrizione già abbastanza esaustiva che si trova all'interno del racconto.

- 寫在後面：感謝商會和冒險家協會的邀請 [...] *Xiě zài hòumiàn: Gǎnxiè shānghuì hé màoxiǎn jiā xiéhuì de yāoqǐng [...]*
- **P.S.** Molte grazie alle Gilde dei Mercanti e degli Avventurieri [...]

Nella versione originale si utilizza 寫在後面 *xiě zài hòumiàn*, che letteralmente si traduce con "scritto sul retro", stratagemma utilizzato per aggiungere informazioni o ringraziamenti ampiamente utilizzato nelle lettere informali in Cina. Vista l'inusuale formula per il pubblico italiano, piuttosto che offrire una traduzione letterale, si è optato per scrivere P.S., post scriptum, molto più riconoscibile dal pubblico italiano e anche più indicato per la porzione di testo che segue.

3.7 Residuo Traduttivo

Un'ultima osservazione va fatta sul residuo traduttivo. Secondo Torop⁵⁴, l'analisi traduttiva differisce da quella linguistica, storica o narratologica in quanto si basa sulle peculiarità del processo traduttivo, ovvero sulla consapevolezza che quest'ultimo ha inevitabilmente a che fare con le relazioni degli elementi tradotti, omessi, modificati e aggiunti. Di conseguenza si ha il problema della perdita o del residuo traduttivo. Quindi, anche in questo caso, come in ogni processo traduttivo, ci sono sicuramente dei rimasugli di traduzione. Analizzare il PT e impostare consapevolmente e giustamente la propria strategia traduttiva mira a ridurre quest'ultimo: più si è consapevoli della sua esistenza, meglio è possibile affrontarlo.

⁵⁴ Peeter Torop, cit. in Bruno Osimo, *Manuale del traduttore*, op. cit., p. 80.

Conclusioni

Al termine della tesi e dei problemi discussi nei tre capitoli di questo elaborato, ritengo opportuno fare alcune considerazioni finali.

Durante lo sviluppo di questo articolo, mi sono resa conto di quanto sia importante per un'azienda mantenere un'immagine solida di sé anche nelle versioni internazionali. Questo deve essere fatto in un modo che si presenti al mondo in modo positivo come nel mercato interno. Dato che ho visto più videogiochi cinesi, ho notato quanto sia facile distorcere l'immagine della tua azienda e degradarla nelle versioni internazionali se non si presta abbastanza attenzione a come ci si posiziona nel mondo, ricco di diverse tonalità da migliorare e non ignorare. Questa è il motivo che mi ha incoraggiato a localizzare il sito web inerente al videogioco cinese Genshin Impact. L'obiettivo è dimostrare che i risultati raggiunti dal processo di localizzazione svolto in ogni fase possono contribuire al successo dell'azienda nel Paese in cui intende espandere il proprio business. In questo caso, l'utente target è incoraggiato a continuare la ricerca sulla piattaforma, altrimenti, si sentirebbe semplicemente in dovere di visitare qualche altro sito. Questo è successo a me non appena ho notato una grande differenza tra la versione originale cinese del sito e la corrispondente versione in lingua straniera, che mostra solo il disinteresse di alcune aziende verso una grande opportunità per entrare nel mercato globale.

Nel primo capitolo si è cercato di sottolineare che una traduzione di scarsa qualità in qualsiasi ambito professionale non è funzionale dal punto di vista dello sviluppo del settore, ma piuttosto dannosa per la commercializzazione del prodotto all'estero. È auspicabile, quindi, che la diffusa tendenza ad affidare tale lavoro ad operatori sprovvisti di adeguata formazione professionale scompaia quanto prima. Nel terzo ed ultimo capitolo si è tentato di evidenziare quante difficoltà deve affrontare il localizzatore nel suo lavoro. Allo stesso tempo, abbiamo cercato di illustrare come ogni piccola scelta sia frutto di un'attenta considerazione, dopo la quale è possibile raggiungere i risultati sperati. Nonostante la notevole complessità tecnica del lavoro grafico svolto accanto a quello linguistico, per la mancanza di strumenti adeguati, la redazione di questo articolo è stata per me un grande stimolo,

soprattutto nella fase traduttiva che si è subito presentata come una grande sfida.

La speranza con cui concludo questa tesi è quella di contribuire alla diffusione di una più corretta comprensione del lavoro di traduzione tra i chi non ne è a conoscenza e di incoraggiare le imprese ad investire nei propri prodotti ma anche nella loro immagine globale.

Glossario

Toponimi

Caratteri	Pinyin	Italiano	Inglese
提瓦特	<i>Tíwǎtè</i>	Teyvat	Teyvat
蒙德	<i>Méngdé</i>	Mondstadt	Mondstadt
果酒湖	<i>Guǒjiǔ hú</i>	Lago Sidro	Cider Lake
鹰翔海滩	<i>Yīngxiáng Hǎitān</i>	Costa del Falco	Falcon Coast
风起地	<i>Fēngqǐ dì</i>	Valle dei Venti	Windrise
誓言岬	<i>Shìyán jiǎ</i>	Colle Giuramento	Cape Oath
风啸山坡	<i>Fēngxiào Shānpō</i>	Colle Ventoso	Galesong Hill
晨曦酒庄	<i>Chénxī Jiǔzhuāng</i>	Cantina Aurora	Dawn Winery
清泉镇	<i>Qīngquán zhèn</i>	Villaggio Cristallino	Springavale
千风神殿	<i>Qiānfēng Shéndiàn</i>	Tempio dei Mille Venti	Thousand Winds Temple
璃月	<i>Líyuè</i>	Liyue	Liyue
璃月港	<i>Líyuè gǎng</i>	Porto di Liyue	Liyue Harbor
天衡山	<i>Tiānhéng shān</i>	Monte Imperatore	Emperor Authority Mountain
荻花洲	<i>Díhuā zhōu</i>	Palude Argentea	Dihua Marsh
望舒客栈	<i>Wàngshū Kèzhàn</i>	Locanda Luna	Wangshu Inn
轻策庄	<i>Qīngcè zhuāng</i>	Villaggio del Drago	Qingce Village
绝云间	<i>Juéyún jiān</i>	Canyon delle Nuvole	Jueyun Karst
稻妻	<i>Dàoqī</i>	Inazuma	Inazuma
离岛	<i>Lídǎo</i>	Isole Periferiche	Ritou
稻妻城	<i>Dàoqī chéng</i>	Città di Inazuma	Inazuma City
花见坂	<i>Huājiàn bǎn</i>	Pendio dei Fiori	Hanamizaka
镇守之森	<i>Zhènshǒu zhī Sēn</i>	Foresta Guardiana	Chinju Forest

Caratteri	Pinyin	Italiano	Inglese
影向山	<i>Yǐngxiàng shān</i>	Monte Apparizione	Mountain Yougou
鸣神大社	<i>Míngshén Dàshè</i>	Grande Santuario della Dea del Tuono	Grand Narukami Shrine
神櫻	<i>Shényīng</i>	Ciliegio Sacro	Sacred Sakura
踏鞴砂	<i>Tàbèi-shā</i>	Sabbia di Tabei	Tatarasuna
神无冢	<i>Shénwú zhǒng</i>	Shenwu	Kannazuka
御影炉心	<i>Yùyǐng Lúxīn</i>	Fornace dell'anima divina	Mikage Furnace
九条阵屋	<i>Jiǔtiáo Zhènwū</i>	Accampamento Kujou	Kujou Encampment
无想刃狭间	<i>Wúxiǎngrèn Xiájiān</i>	Gola della Concezione	Musoujin Gorge
八酝岛	<i>Bāyùn dǎo</i>	Isola di Yashiori	Yashiori Island
蛇神之首	<i>Shéshén zhī Shǒu</i>	Testa del Dio Serpente	Serpent's Head
名椎滩	<i>Míngzhuī tān</i>	Spiaggia dello Spirito Carezzevole	Nazuchi Beach
须弥	<i>Xūmí</i>	Sumeru	Sumeru
化城郭	<i>Huàchéng guō</i>	Città Fantasma	Gandharva Ville
禅那园	<i>Chánnà-yuán</i>	Giardino della Meditazione	Pardis Dhyai
喀万驿	<i>Kāwàn yì</i>	Ribat di Kawan	Caravan Ribat
奥摩斯港	<i>Àomósī gǎng</i>	Porto Ormos	Port Ormos
须弥城	<i>Xūmí chéng</i>	Città di Sumeru	Sumeru City
无郁稠林	<i>Wúyù Chóulín</i>	Foresta Fungina	Mawtiyima Forest
水天丛林	<i>Shuǐtiān Cónglín</i>	Foresta Piovana	Apam Woods
降诸魔山	<i>Xiángzhūmó shān</i>	Montagna del Sconfiggi Demoni	Devantaka Mountain

Bibliografia

Volumi

- Abbiati Magda, *L'uso della punteggiatura in Cina*, Venezia, Annali di Ca' Foscari, 1988, vol. 27.
- Agorni, Mirella, *La traduzione: teorie e metodologie a confronto*, Milano, LED editore, 2005.
- Chandler, Heather M., Deming Stephanie O'M., *The game localization handbook*, Sudbury, Jones e Bartlett Publisher, 2011.
- Eco, Umberto, *Interpretation and overinterpretation*, Cambridge, Cambridge University Press, 1992.
- Jakobson, Roman, *The Dominant*, in Newton K.M., *Twentieth-Century Literary Theory*, Londra, Palgrave, 1997.
- Jiménez, Miguel A., Crespo Hernán J., *Translation and Web Localization*, Abingdon, Routledge, 2013.
- Newmark, Peter, *A textbook of Translation*, Londra, Prentice Hall, 1988.
- Nida, Eugene A., *The Theory and Practice of Translation*, Leiden, E. J. Brill, 1969.
- Osimo, Bruno, *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli, 2004.
- O'Hagan, Minako, Mangiron, Carmen, *Game Localization: Translating for ten Global Digital Entertainment Industry*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 2013.
- Pym, Anthony, *The Moving Text: Localization, Translation and Distribution*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 2004.
- Scarpa, Federica, *La traduzione specializzata. Un approccio didattico professionale*, Milano, Hoepli, 2008.
- Sprung, Robert C., *Translating into Success. Cutting-edge Strategies for Going Multilingual in a Global Age*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 2000.

Toury, Gideon, *In Search of a Theory of Translation*, Tel Aviv, The Porter Institute for Poetics and Semiotics, 1980.

Venuti, Lawrence, *The Translator's Invisibility. A history of translation*, Londra e New York, Routledge, 1995.

Venuti, Lawrence, *The Scandals of Translation. Toward an Ethics of Difference*, Londra e New York, Routledge, 1998.

Wills, Wolfram, *Translation and Interpreting in the 20th Century*, Amsterdam e Philadelphia, Benjamins, 1999.

Saggi in volume

Bassnett, Susan, The Translation Turn in Cultural Studies, Bassnett Susan, Lefevere André (a cura di), *“Constructing Cultures. Essays in Literary Translation”*, Shanghai, Shanghai Foreign Education Press, 2001.

Vieira, Pires, Ribeiro, Else, Liberating Calibans: Reading of Antropofagia and Horoldo de Campos' Poetics of Transcreation, Bassnett Susan, Trivedi Harish, *“Post-Colonial Translation: Theory and Practice”*, Londra e New York, Routledge, 1999.

Articoli in riviste

Bernal-Merino, Miguel A., “Challenges in the Translation of Video Games”, *The Journal of Specialised Translation*, 2007, vol. 5, p. 1-7.

Bernal-Merino, Miguel A., “On the Translation of Video Games”, *The Journal of Specialised Translation*, 2006, vol. 6, p. 22-36.

Ferrari, Fulvio, “Dall'altra parte della cattedra. Sono utili i Translation studies per la partita della traduzione?”, Cammarota M.G. (a cura di), “Tradurre: un viaggio nel tempo”, Venezia, *Edizioni Ca' Foscari*, 2018, p. 19-36.

Wang Chaohui, Ye Meng, Zhou Hufei, “Zhōngguó wǎngluò yóuxì zǒuxiàng hǎiwài de bēntǔ huà cèlùè yánjiū” (Ricerca sulla strategia di localizzazione dei giochi online cinesi all’estero), *Wenhua chuangxin bijiao yanjiu*, 2021, vol 13, p. 189-193.

Wang Yun, “Dianzi youxi bendi hua zhong de chao wenben fanyi” (Traduzione ipertestuale nella localizzazione dei videogiochi), *Zhiku shidai*, 2020, vol. 11, p. 293-294.

Wang Yun, “Qiǎn tán yóuxì fānyì zhōng de wénhuà bǎohù yǔ zhuǎnhuà” (Breve escursus sul trasferimento della esperienza di gioco ad una cultura differente), *Fanyi yanjiu*, 2015, p. 144-145.

Zhang Yan, Li Jinhao, Zhao Yuxiang, “Wen lu ronghe beijing xia guochan youxi chuangxin yu tuiguang de moshi tansuo: Jiyu “yuan shen” de anli fenxi” (Esplorazione della modalità di innovazione e promozione dei giochi domestici sullo sfondo dell'integrazione culturale e turistica: un caso di studio basato su “Genshin Impact”), *Tushu, wenxian yu jiaoliu*, 2021, vol. 38, p.107-118.

Dizionari di riferimento

Bǎidù bǎikē 百度百科.

URL: <https://baike.baidu.com/>.

Casacchia, Giorgio, Bai Yukun, *Dizionario Cinese-Italiano*, Venezia, Cafoscarina, 2013.

Hàndiǎn 漢典.

URL: <http://www.zdic.net/sousuo/>.

Line Dictionary, Chinese-English.

URL: <http://ce.linedict.com/dict.html#/cnen/home>.

Pleco (applicazione per dispositivi mobili).

WordReference, Online Language Dictionaries.

URL: <http://www.wordreference.com>.

Sitografia

- Baloiu, Andreea, "GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation – and the Difference Between them", adVerbum, 2021.
URL: <https://www.adverbum.com/en/blog/globalization-internationalization-localization-translation>
- Baloiu, Andreea, "Relevant Video Game Localization Languages in Europe (2020)", adVerbum, 2021.
URL: <https://www.adverbum.com/en/blog/relevant-video-game-localization-languages-in-europe-2020>
- Baloiu, Andreea, "Video Game Localization: How it's played", adVerbum, 2020.
URL: <https://www.adverbum.com/en/blog/video-game-localization>
- Beraldin, Diego, "Una panoramica sugli strumenti di traduzione assistita disponibili come software libero", Intralinea, 2013.
URL: <http://www.intralinea.org/monographs/beraldin/giltmodel.html>
- Braw, Elisabeth, "The Geopolitics of Video Games", Foreign Policy, 2021.
URL: <https://foreignpolicy.com/2021/12/24/video-games-geopolitics-china/>
- Brooke, Sofia, "What to Make of the New Regulations in China's Gaming Industry", China Briefing, 2021.
URL: <https://www.china-briefing.com/news/what-to-make-of-the-new-regulations-in-china-online-gaming-industry/>
- Chan Khee Hoon, "The rise of prestige Chinese games", Polygon, 2022.
URL: <https://www.polygon.com/22893265/china-aaa-indie-video-games-genshin-impact-dyson-sphere-program>
- Genshin Impact, 2020.
URL: <https://genshin.hoyoverse.com/zh-tw/home>
- He Xianbin, "Foreignization/Domestication and Yihua/Guihua: A Contrastive Study", Chinese Translator Journal, 2005, p.9.
URL: <https://translationjournal.net/journal/32foreignization.htm>

- Newzoo, “Newzoo Global Games Market Report 2022”, Newzoo, 2022.
URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>
- Newzoo, “Cloud Gaming in China: Key Development & How It Differs from the West”, Newzoo, 2021.
URL: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/cloud-gaming-in-china-key-developments-how-it-differs-from-the-west>
- Nielsen, Jakob, “F-Shaped Pattern for Reading Web Content”, Nielsen Norman Group, Evidence-Based User Experience Research, Training, and Consulting, 2006.
URL: http://www.useit.com/alertbox/reading_pattern.html
- Nielsen, Jakob, “How Little Do Users Read?”, Nielsen Norman Group, Evidence-Based User Experience Research, Training, and Consulting, 2008.
URL: <http://www.useit.com/alertbox/percent-text-read.html>
- O’Hagan, Minako, “Conceptualising the Future of Translation with Localisation”, Localisation Focus, Dublin City University, 2005.
URL: https://www.localisation.ie/oldwebsite/resources/lfresearch/Vol4_3OHagan.pdf
- Perrone, Michele, “Il problema della Cina nei videogiochi”, GizChina, 2022.
URL: <https://gizchina.it/2022/03/il-problema-della-cina-nei-videogiochi/>
- Plarium Publisher, “É arrivato il momento di conoscere i giochi cinesi”, Plarium, 2022.
URL: <https://plarium.com/it/blog/chinese-video-games/>
- Sturlese, Eva, “3 sfide da affrontare nella traduzione di un videogioco”, gLOs: Game Localization School, 2022.
URL: <https://www.gameslocalizationschool.com/3-sfide-da-affrontare-nella-traduzione-di-un-videogioco/>
- Sturlese, Eva, “La Transcreation nel processo di traduzione videoludica”, gLOs: Game Localization School, 2022.
URL: <https://www.gameslocalizationschool.com/la-transcreation-nel-processo-di-traduzione-videoludica/>

Wikipedia contributors, "Video games in China", Wikipedia The Free Encyclopedia, 2022.

URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_China

Wu Zhijie, Wang Yuping, "China Question of Western Postcolonial Translation Theory", CLCWeb: Comparative Literature and Culture, 2020.

URL: <https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol22/iss5/9/>